(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7054987号
(P7054987)

(45)発行日　令和4年4月15日(2022.4.15)

(24)登録日　令和4年4月7日(2022.4.7)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全441頁）

(21)出願番号　特願2021-88814(P2021-88814)
(22)出願日　令和3年5月26日(2021.5.26)
(62)分割の表示　特願2019-143181(P2019-143181)の分割
原出願日　平成28年9月5日(2016.9.5)
(65)公開番号　特開2021-120061(P2021-120061A)
(43)公開日　令和3年8月19日(2021.8.19)
審査請求日　令和3年6月18日(2021.6.18)

(73)特許権者　000148922
株式会社大一商会
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地
(72)発明者　市原　高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　坂根　渉
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
審査官　森川　能匡

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が流下可能な遊技盤を有する遊技機において、
前記遊技盤に設けられる始動口への入球に基づいて判定を行う判定手段と、
前記判定手段による判定の結果に基づいて図柄変動を行う図柄変動手段と、
前記図柄変動にて所定の態様が現れると、遊技者に特典を付与しうる特典付与手段と、
演出に関わる制御を行う演出制御手段と、
前記演出制御手段による制御によって動作可能な可動体と
を備え、
前記演出制御手段は、
前記可動体を動作させる可動体動作時期が予め設定されている特定状態を、前記始動口への入球とは別の特定条件が成立したことに基づいて発生可能な特定状態発生手段
を有しており、
前記特定状態が発生したときに前記図柄変動が実行途中の状況にある場合、該実行途中の状況にある図柄変動が停止されるまでの所定期間においては、前記図柄変動の変動パターンに応じた演出表示と、前記図柄変動の変動パターンに応じた前記可動体による演出動作と、特定の復元時期が到来したことに基づいて正常位置にない前記可動体に復元動作を行わせる処理と、のいずれもが実行されないようにされており、
前記所定期間が終了した場合であっても、前記特定状態内における可動体動作時期に基づく前記可動体による動作が未だ完了されていないときには、前記図柄変動の変動パター

ンに応じた演出表示は実行可能とされるが、前記図柄変動の変動パターンに応じた前記可動体による演出動作と、前記特定の復元時期が到来したことに基づいて正常位置にない前記可動体に復元動作を行わせる処理と、はいずれも実行されないようになっており、
さらに、
前記所定期間が終了する前に前記特定状態内における可動体動作時期に基づく前記可動体による動作が完了した場合であっても、少なくとも前記所定期間が終了するまでは前記図柄変動の変動パターンに応じた演出表示は実行されない
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
この種の遊技機では、複数の図柄を可変表示させ、図柄の停止結果が所定の態様となった場合に所定の遊技価値を付与する遊技機が知られている。このような遊技機では、遊技の興趣を高めるため、図柄の可変表示に伴って、画像表示部による画像の表示、役物の可動、スピーカによる音響、各種のランプの点灯等の演出が実行される（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１４－９７２９２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
このような従来の遊技機では、遊技興趣が低下することが懸念される。
【０００５】
この発明は、こうした実情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の低下を抑制しうる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明は、
遊技球が流下可能な遊技盤を有する遊技機において、
前記遊技盤に設けられる始動口への入球に基づいて判定を行う判定手段と、
前記判定手段による判定の結果に基づいて図柄変動を行う図柄変動手段と、
前記図柄変動にて所定の態様が現れると、遊技者に特典を付与しうる特典付与手段と、
演出に関わる制御を行う演出制御手段と、
前記演出制御手段による制御によって動作可能な可動体と
を備え、
前記演出制御手段は、
前記可動体を動作させる可動体動作時期が予め設定されている特定状態を、前記始動口への入球とは別の特定条件が成立したことに基づいて発生可能な特定状態発生手段
を有しており、
前記特定状態が発生したときに前記図柄変動が実行途中の状況にある場合、該実行途中の状況にある図柄変動が停止されるまでの所定期間においては、前記図柄変動の変動パターンに応じた演出表示と、前記図柄変動の変動パターンに応じた前記可動体による演出動作と、特定の復元時期が到来したことに基づいて正常位置にない前記可動体に復元動作を行わせる処理と、のいずれもが実行されないようにされており、

前記所定期間が終了した場合であっても、前記特定状態内における可動体動作時期に基づく前記可動体による動作が未だ完了されていないときには、前記図柄変動の変動パターンに応じた演出表示は実行可能とされるが、前記図柄変動の変動パターンに応じた前記可動体による演出動作と、前記特定の復元時期が到来したことに基づいて正常位置にない前記可動体に復元動作を行わせる処理と、はいずれも実行されないようになっており、
さらに、
前記所定期間が終了する前に前記特定状態内における可動体動作時期に基づく前記可動体による動作が完了した場合であっても、少なくとも前記所定期間が終了するまでは前記図柄変動の変動パターンに応じた演出表示は実行されない
ことを特徴とする。

【０００７】
【発明の効果】
【０００８】
この発明によれば、遊技興趣の低下が抑制されうる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】パチンコ遊技機の外枠に対して本体枠を開放し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図である。
【図２】パチンコ遊技機の正面図である。
【図３】パチンコ遊技機の背面図である。
【図４】外枠の正面斜視図である。
【図５】本体枠の正面斜視図である。
【図６】本体枠における基板ユニットの背面斜視図である。
【図７】扉枠の斜視図である。
【図８】遊技盤の正面図である。
【図９】図８の遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０】パチンコ遊技機に取り付けた状態で遊技盤における機能表示ユニットを拡大して示す正面図である。
【図１１】主制御基板、払出制御基板及び周辺制御基板のブロック図である。
【図１２】図１１のつづきを示すブロック図である。
【図１３】周辺制御ＭＰＵの概略を示すブロック図である。
【図１４】液晶及び音制御部における音源内蔵ＶＤＰ周辺のブロック図である。
【図１５】主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルである。
【図１６】図１５の主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドのつづきを示すテーブルである。
【図１７】主制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８】図１７の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。
【図１９】主制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０】特別図柄及び特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２１】始動口入賞時処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２】始動口入賞時制御データテーブルの一例を示す図である。
【図２３】特別図柄用乱数を格納するエリアの一例を示す図である。
【図２４】記憶先読み処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５】予告許可判定データに関連するテーブルを示す図であり、（Ａ）は予告許可判定データアドレステーブル、（Ｂ）は予告許可判定データの一例である。
【図２６】特別図柄保留球数コマンドに関連するテーブルを示す図であり、（Ａ）は特別図柄保留球数コマンドアドレステーブル、（Ｂ）は特別図柄保留球数指定コマンド作成テーブルの一例である。
【図２７】特別図柄大当り判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図２８】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９】変動パターン選択判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】図２９の変動パターン選択判定処理のつづきを示すフローチャートである。
【図３１】変動タイプ判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】特別図柄変動待ち処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】図３２の特別図柄変動待ち処理のつづきを示すフローチャートである。
【図３４】特別図柄・フラグ設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５】特別図柄変動パターン選択処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】普通図柄及び普通電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】ゲート通過時処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８】普通図柄先読み処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】普図先読み判定禁止期間の一例を示す図である。
【図４０】普通図柄当り判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４１】主制御プログラムのモジュール構成の一例を示す図である。
【図４２】周辺制御部電源投入時処理の一例を示すフローチャートである。
【図４３】周辺制御部Ｖブランク割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４】周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図４５】周辺制御部コマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図４６】周辺制御部停電予告信号割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７】変動パターンテーブルの一例を示す図である。
【図４８】受信コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図４９】演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図５０】装飾図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１】演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２】装飾図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図５３】ストーリーリーチ設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５４】ストーリーリーチにおける演出選択パターンの一例を示す図である。
【図５５】乱数抽出範囲の変化を時系列順に示す図である。
【図５６】ストーリーリーチ予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５７】（Ａ）ストーリーリーチの予告決定テーブルの一例を示す図であり、（Ｂ）擬似連続変動の予告決定テーブルの一例を示す図である。
【図５８】ストーリーリーチの演出例を説明する図である。
【図５９】ストーリーリーチの演出例を説明する図である。
【図６０】ストーリーリーチの演出例を説明する図である。
【図６１】ストーリーリーチの演出例を説明する図である。
【図６２】擬似連続変動設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図６３】擬似連続変動制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図６４】擬似連続変動の場合のシナリオを選択するための演出パターンテーブルの一例を示す図である。
【図６５】擬似連予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図６６】擬似連続変動の演出例を説明する図である。
【図６７】擬似連続変動の制御のタイミングを説明する図である。
【図６８】擬似連続変動の制御のタイミングの変形例を説明する図である。
【図６９】禁則処理の一例を示すフローチャートである。
【図７０】特図先読み演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図７１】通常先読み演出の態様の一例を示す図である。
【図７２】連続先読み演出抽選テーブルの一例を示す図である。
【図７３】連続先読み演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図７４】連続先読み演出の態様（特定演出）を選択するための連続先読み演出態様選択テーブルの一例を示す図である。

【図７５】連続先読み演出の画面遷移の一例を示す図である。
【図７６】普図先読み演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【図７７】普図先読み演出の一例を示す図である。
【図７８】主制御基板から周辺制御基板へ送信されるコマンドのうち特図先読みに係るコマンドについての詳細な内容を説明するテーブルの一例であり、図１６にて前述した「８－１０．その他」のコマンド変形例を示すテーブルの一例である。
【図７９】主制御基板から周辺制御基板へ送信されるコマンドのうち特図先読みに係るコマンドについての詳細な内容を説明するテーブルの一例であり、図１６にて前述した「８－１０．その他」のコマンド変形例を示すテーブルの一例である。
【図８０】変形例の記憶先読み処理の一例を示すフローチャートである。
【図８１】（Ａ）は変動パターン選択判定処理（図２９）を前述の変動振り分けテーブルに着眼して簡素化した略式フローチャートの一例であり、（Ｂ）はリーチ判定用乱数と比較値の相関に応じたリーチ実行可否テーブルの一例である。
【図８２】（Ａ）は変形例の主制御基板４１００が先読みを禁止する条件を示すテーブルの一例であり、（Ｂ）は状態移行時に先読みを禁止する効果について説明する図である。
【図８３】変形例１の受信コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図８４】変形例１の受信コマンド解析処理における先読み禁止カウント処理の一例を示すフローチャートである。
【図８５】変形例２の受信コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図８６】変形例２の受信コマンド解析処理における投入時不明フラグ設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８７】変形例２の受信コマンド解析処理における不明カウント処理の一例を示すフローチャートである。
【図８８】変形例２の受信コマンド解析処理における特図先読み実行判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８９】大当り表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図９０】大当りオープニング表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図９１】確変時短状態における演出遷移の一例を示す図である。
【図９２】周辺制御ＭＰＵ４５０ａによって実行される演出モード移行処理の一例を示すフローチャートである。
【図９３】特図先読み演出の切替制御を含む特図先読み演出制御処理の手順を示すフローチャートである。
【図９４】特図先読み演出（保留先読み演出）のシナリオを選択するためのテーブルである。
【図９５】特図先読み演出（背景先読み演出）のシナリオの選択するためのテーブルである。
【図９６】特図先読み演出の切替制御を含み、保留先読み演出と背景先読み演出とを並行して実行可能な特図先読み演出制御処理の手順を示すフローチャートである。
【図９７】特図先読み演出（背景先読み演出）の一例を示す図である。
【図９８】実行中の特図先読み演出（背景先読み演出）を新たに発生した始動記憶に基づく特図先読み演出に切り替える演出例を示す図である。
【図９９】保留先読み演出と背景先読み演出とが並行して実行され、新たに発生した始動記憶に基づく背景先読み演出に実行中の背景先読み演出が切り替えられる演出例を示す図である。
【図１００】本実施形態の変形例３の変動パターンの種類の一例を示す図である。
【図１０１】（Ａ）本実施形態の変形例３の変動パターンとレベルとの関係を説明するための図であり、（Ｂ）本実施形態の変形例３の変動パターンと遊技状態との関係を説明するための図である。
【図１０２】本実施形態の変形例３のレベルごとに予告演出の実行可否を設定するテーブルの一例を示す図である。

【図１０３】変形例３の演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０４】変形例３の通常予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０５】本実施形態の変形例３の予告演出の内容を選択するためのテーブルの一例を示す図であり、（Ａ）は前半変動時、（Ｂ）はリーチ後又は擬似連発生時、（Ｃ）はリーチ後の発展前半又は擬似連発生後のリーチ前半、（Ｄ）はリーチ後の発展後半又は擬似連発生後のリーチ後半の予告演出の抽選確率を演出フラグの設定値を示している。
【図１０６】変形例３のストーリーリーチ予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０７】（Ａ）変形例３のストーリーリーチの予告決定テーブルの一例を示す図であり、（Ｂ）変形例３の擬似連続変動の予告決定テーブルの一例を示す図である。
【図１０８】変形例３の擬似連予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０９】変形例３における特図先読み演出制御処理の手順を示すフローチャートである。
【図１１０】変形例３の先読み演出抽選テーブルの一例を示す図である。
【図１１１】本実施形態の変形例４における擬似連続変動の種類（擬似連種別）の一例であって、擬似連回数が０回の場合を示す図である。
【図１１２】本実施形態の変形例４における擬似連続変動の種類（擬似連種別）の一例であって、擬似連回数が４回の場合を示す図である。
【図１１３】本実施形態の変形例４における図柄グループの種類の一例を説明する図である。
【図１１４】本実施形態の変形例４における図柄グループの定義の一例を説明する図である。
【図１１５】本実施形態の変形例４における先読み予告演出の信頼度レベルの一例を示す図である。
【図１１６】本実施形態の変形例４における入賞時信頼度レベル抽選テーブルの一例であって、図柄グループ１で擬似連回数０回の場合を示す図である。
【図１１７】本実施形態の変形例４における入賞時信頼度レベル抽選テーブルの一例であって、図柄グループ１で擬似連回数４回の場合を示す図である。
【図１１８】本実施形態の変形例４における入賞時信頼度レベル抽選テーブルの一例であって、図柄グループ２で擬似連回数０回の場合を示す図である。
【図１１９】本実施形態の変形例４における入賞時信頼度レベル抽選テーブルの一例であって、図柄グループ２で擬似連回数４回の場合を示す図である。
【図１２０】本実施形態の変形例４における入賞時信頼度レベル抽選テーブルの一例であって、図柄グループ３で擬似連回数０回の場合を示す図である。
【図１２１】本実施形態の変形例４における入賞時信頼度レベル抽選テーブルの一例であって、図柄グループ３で擬似連回数４回の場合を示す図である。
【図１２２】本実施形態の変形例４の先読み演出組み合わせ抽選の一例であって、擬似連なし、先読み可能変動数が０回の場合を示す図である。
【図１２３】本実施形態の変形例４の先読み演出組み合わせ抽選の一例であって、擬似連なし、先読み可能変動数が４回の場合を示す図である。
【図１２４】本実施形態の変形例４の先読み演出組み合わせ抽選の一例であって、擬似連種別がＳＴＯＲＹ擬似連、先読み可能変動数が０回の場合を示す図である。
【図１２５】本実施形態の変形例４の先読み演出組み合わせ抽選の一例であって、擬似連種別がＳＴＯＲＹ擬似連、先読み可能変動数が４回の場合を示す図である。
【図１２６】本実施形態の変形例４の先読み演出組み合わせ抽選の一例であって、擬似連種別が必殺技擬似連、先読み可能変動数が０回の場合を示す図である。
【図１２７】本実施形態の変形例４の先読み演出組み合わせ抽選の一例であって、擬似連種別が必殺技擬似連、先読み可能変動数が４回の場合を示す図である。
【図１２８】本実施形態の変形例４の先読み演出組み合わせ抽選の一例であって、擬似連種別がハイパー擬似連、先読み可能変動数が０回の場合を示す図である。

【図１２９】本実施形態の変形例４の先読み演出組み合わせ抽選の一例であって、擬似連種別がハイパー擬似連、先読み可能変動数が４回の場合を示す図である。
【図１３０】本実施形態の変形例４の先読み入賞時保留抽選の一例であって、始動入賞時に当該変動の開始時の保留表示可能な態様を抽選するための表を示す図である。
【図１３１】本実施形態の変形例４の先読み入賞時保留抽選の一例であって、始動入賞時の保留数が１の場合を示す図である。
【図１３２】本実施形態の変形例４の先読み入賞時保留抽選の一例であって、始動入賞時の保留数が２の場合を示す図である。
【図１３３】本実施形態の変形例４の先読み入賞時保留抽選の一例であって、始動入賞時の保留数が４の場合を示す図である。
【図１３４】本実施形態の変形例４の信頼度レベル０の場合の変動パターン分類の一例を説明する図である。
【図１３５】本実施形態の変形例４の信頼度レベル７の場合の変動パターン分類の一例を説明する図である。
【図１３６】本実施形態の変形例４の当該変動における予告演出の予告レベル表の一例を示す図である。
【図１３７】本実施形態の変形例４のテンパイ時の予告演出の予告レベル表の一例を示す図である。
【図１３８】本実施形態の変形例４のＳＰリーチ前半における予告演出の予告レベル表の一例を示す図である。
【図１３９】本実施形態の変形例４のＳＰリーチ後半における予告演出の予告レベル表の一例を示す図である。
【図１４０】本実施形態の変形例４の予告レベル組み合わせシナリオの一例であって、は擬似連回数が０回（擬似連なし）であって通常変動又はノーマルリーチの場合を示す図である。
【図１４１】本実施形態の変形例４の予告レベル組み合わせシナリオの一例であって、擬似連回数が０回であってＳＰリーチに発展する場合を示す図である。
【図１４２】本実施形態の変形例４の予告レベル組み合わせシナリオの一例であって、擬似連回数が４回であって通常変動又はノーマルリーチの場合を示す図である。
【図１４３】本実施形態の変形例４の予告レベル組み合わせシナリオの一例であって、擬似連回数が４回であってＳＰリーチに発展する場合を示す図である。
【図１４４】本実施形態の変形例４の複数ある予告抽選表の一例を抜粋した図であり、「変動開始時ウインドウ予告」の抽選表を示す図である。
【図１４５】本実施形態の変形例４の複数ある予告抽選表の一例を抜粋した図であり、「ＳＰ後半カットイン予告」の抽選表を示す図である。
【図１４６】刀演出操作ユニットを備えた遊技機の正面図である。
【図１４７】刀演出操作ユニットを備えた遊技機の右側面図である。
【図１４８】抜刀演出を実行可能な演出モードにおける演出パターンの選択テーブルの一例を示す図であり、（Ａ）変動パターンの種別に応じた抜刀準備移行演出の有無を選択する選択テーブルの一例を示し、（Ｂ）抜刀本演出の有無を選択する選択テーブルの一例を示す。
【図１４９】オーラ部材が刀部（刀身部）自体に設けられる場合の刀装飾体の抜刀動作について説明する状態遷移図であり、（Ａ）納刀状態、（Ｂ）第一抜刀状態、（Ｃ）第二抜刀状態を示す。
【図１５０】オーラ部材の動作について説明する縦断面図である。
【図１５１】オーラ部材が鞘部に設けられる場合の刀装飾体の抜刀動作について説明する状態遷移図であり、（Ａ）納刀状態、（Ｂ）第一抜刀状態、（Ｃ）第二抜刀状態を示す。
【図１５２】オーラ部材の動作について説明する縦断面図である。
【図１５３】抜刀演出の演出遷移図である。
【図１５４】抜刀演出の演出遷移図である。

【図１５５】抜刀演出の演出遷移図である。
【図１５６】抜刀演出の演出遷移図である。
【図１５７】抜刀演出の演出遷移図である。
【図１５８】刀装飾体の状態変化タイミングと操作手段に係る操作有効期間との関係を示すタイミングチャートである。
【図１５９】変形例１の抜刀演出の演出遷移図の例である。
【図１６０】変形例１の抜刀演出の演出遷移図の例である。
【図１６１】変形例１の抜刀演出の演出遷移図の例である。
【図１６２】変形例１の刀装飾体の状態変化タイミングと操作手段の操作タイミングとの関係を示すタイミングチャートである。
【図１６３】変形例２の抜刀演出の演出遷移図の例である。
【図１６４】変形例２の抜刀演出の演出遷移図の例である。
【図１６５】変形例２の抜刀演出の演出遷移図の例である。
【図１６６】変形例２の抜刀演出の演出遷移図の例である。
【図１６７】変形例２の抜刀演出の演出遷移図の例である。
【図１６８】姫リーチ演出における演出表示装置の画面遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１６９】姫リーチ演出における演出表示装置の画面遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１７０】姫リーチ演出における演出表示装置の画面遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１７１】多面的に使われる操作ボタンの操作演出を含むリーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１７２】多面的に使われる操作ボタンの操作演出を含むリーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１７３】多面的に使われる操作ボタンの操作演出を含むリーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１７４】リーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１７５】リーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１７６】リーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１７７】リーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１７８】リーチ演出における演出表示装置の画面遷移、操作ボタンの状態遷移及び刀装飾体の動作遷移を説明する図である。
【図１７９】擬似連演出に用いられる刀装飾体の形態について説明する図である。
【図１８０】全演出パターンに共通する擬似連演出の演出遷移例を示す図である。
【図１８１】擬似連変動（再変動）が行われている中、刀装飾体の操作機会が付与されるか否かの演出の遷移例を示す図である。
【図１８２】擬似連変動（再変動）が行われている中、刀装飾体の操作機会が付与されるか否かの演出の遷移例を示す図である。
【図１８３】擬似連変動（再変動）が行われている中、刀装飾体の操作機会が付与されるか否かの演出の遷移例を示す図である。
【図１８４】全演出パターンに共通する擬似連変動（再変動）中における刀装飾体の操作後演出（特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出）の遷移例を示す図である。
【図１８５】擬似刀ＬＶ１弱演出パターン及び擬似刀ＬＶ１強演出パターンの特徴となる演出遷移例を示す図である。
【図１８６】擬似刀ＬＶ１弱演出パターン及び擬似刀ＬＶ１強演出パターンの特徴となる

演出遷移例を示す図である。
【図１８７】擬似復活刀ＬＶ１演出パターンの特徴となる演出遷移例を示す図である。
【図１８８】変動パターンに基づいて選択可能な演出パターンの種類を説明する図である。
【図１８９】擬似連演出における刀装飾体及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作実行タイミングチャートであり、刀ＬＶ１弱演出パターン（刀ＬＶ１強演出パターン）を示す。
【図１９０】擬似連演出における刀装飾体及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作実行タイミングチャートであり、刀ＬＶ２弱演出パターン（刀ＬＶ２強演出パターン）を示す。
【図１９１】擬似連演出における刀装飾体及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作実行タイミングチャートであり、刀ＬＶ３弱演出パターン（刀ＬＶ３強演出パターン）を示す。
【図１９２】擬似連演出における刀装飾体及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作実行タイミングチャートであり、擬似刀ＬＶ１弱演出パターン（擬似刀ＬＶ１強演出パターン）を示す。
【図１９３】擬似連演出における刀装飾体及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作実行タイミングチャートであり、擬似復活刀ＬＶ１演出パターンを示す。
【図１９４】主制御基板によって抽選された変動パターンの変動演出（リーチ演出）に基づいて、周辺制御基板による抽選によってリーチ演出中に操作ボタン又は刀装飾体のいずれかが操作有効とされると決定した場合に、第１示唆パターンの操作前示唆演出が実行されるリーチ演出の遷移例を示す図である。
【図１９５】主制御基板によって抽選された変動パターンの変動演出（リーチ演出）に基づいて、周辺制御基板による抽選によってリーチ演出中に操作ボタン又は刀装飾体のいずれかが操作有効とされると決定した場合に、第１示唆パターンの操作前示唆演出が実行されるリーチ演出の遷移例を示す図である。
【図１９６】前述した第１示唆パターンと同様にリーチ演出中に操作ボタン又は刀装飾体のいずれかが操作有効とされると決定した場合に、第２示唆パターンの操作前示唆演出が実行されるリーチ演出の遷移例を示す図である。
【図１９７】操作前示唆演出として第２示唆パターンが行われたにも拘わらず、刀装飾体が操作有効とならずに一旦は操作ボタンが操作有効になり、その後に刀装飾体が操作有効になるステップアップパターンの操作前示唆演出について示す図である。
【図１９８】特定の操作関連演出に関して第１の演出態様を示す図である。
【図１９９】特定の操作関連演出に関して第１の演出態様を示す図である。
【図２００】特定の操作関連演出に関して第２の演出態様を示す図である。
【図２０１】特定の操作関連演出に関して第２の演出態様を示す図である。
【図２０２】特定の操作関連演出に関して第２の演出態様を示す図である。
【図２０３】特定の操作関連演出に関して第２の演出態様を示す図である。
【図２０４】特定の操作関連演出に関して第３の演出態様を示す図である。
【図２０５】特定の操作関連演出に関して第３の演出態様を示す図である。
【図２０６】特定の操作関連演出に関して第３の演出態様を示す図である。
【図２０７】特定の操作関連演出に関して第３の演出態様を示す図である。
【図２０８】特定の操作関連演出の別例を示す図である。
【図２０９】タイマ演出の演出対象として「特定の操作関連演出」が設定されているときの演出についてその一例を説明する図である。
【図２１０】前兆演出として複数の種別（前兆演出Ａ，Ｂ１，Ｂ２，Ｃ）が用意されているときの演出について、それら種別毎に演出内容の一例を説明するタイムチャートである。
【図２１１】特定の操作関連演出ではない前兆演出が行われるときの演出内容と、特定の操作関連演出としての前兆演出が行われるときの演出内容とについてそれらの演出例を示す図である。
【図２１２】前兆演出として特定の操作関連演出が行われるときの演出内容の別例を示す図である。
【図２１３】姫キャラクタが付加された態様（特定の演出態様）でボタン画像ＢＴＧが表示される演出例を示す図である。

【図２１４】特定の操作関連演出が行われる演出パターンにおいて、遊技者側に第１の操作態様と第２の操作態様との間での操作誤りが発生した場合における演出例を示す図である。
【図２１５】特定の操作関連演出が行われる演出パターンにおいて、遊技者側に第１の操作態様と第２の操作態様との間での操作誤りが発生した場合における演出例を示す図である。
【図２１６】刀装飾画像ＳＹＧを特別態様で表示するときの演出例を示す図である。
【図２１７】第一前兆演出が行われるときの演出例を示す図である。
【図２１８】第一前兆演出が行われるときの演出例を示すタイムチャートである。
【図２１９】特定条件が成立したときに可動装飾体を動作させるときの処理内容を示すタイムチャートである。
【図２２０】図２１９に示した例に対する変形例を示すタイムチャートである。
【図２２１】特定の可動装飾体が異常状態にある状況において新たな図柄変動が開始されるタイミングｔｍ１が到来したときの処理内容を示すタイムチャートである。
【図２２２】特定の可動装飾体が異常状態にある状況において特別の演出パターンが開始されるタイミングｔｍ１１が到来したときの処理内容を示すタイムチャートである。
【図２２３】刀装飾体５００１が原位置復帰されるまでの処理についてその一例を示すタイムチャートである。
【図２２４】一連の動作確認期間における操作ボタンの動作状態を示すタイムチャートである。
【図２２５】（Ａ）は、任意動作確認期間以外での操作ボタンの異常判定タイミングを示すタイムチャートであり、（Ｂ）は、任意動作確認期間での操作ボタンの異常判定タイミングを示すタイムチャートである。
【図２２６】（Ａ）は、操作受付期間での刀装飾体の動作状態を示すタイムチャートであり、（Ｂ）は、操作受付期間以外での刀装飾体の動作状態と異常検知との関係を示すタイムチャートであり、（Ｃ）は、操作受付期間での刀装飾体の動作状態と異常検知との関係を示すタイムチャートである。
【図２２７】（Ａ）は、操作ボタンの異常判定タイミングを示すタイムチャートであり、（Ｂ）は、遊技盤に設けられた可動装飾体の異常判定タイミングを示すタイムチャートである。
【図２２８】（Ａ）は、正常時のボタン突出時演出における操作ボタンの動作状態を示すタイムチャートであり、（Ｂ）は、異常発生時のボタン突出時演出における操作ボタンの動作状態を示すタイムチャートである。
【図２２９】（Ａ）は、正常時のボタン通常時演出における操作ボタンの動作状態を示すタイムチャートであり、（Ｂ）は、異常発生時のボタン通常時演出における操作ボタンの動作状態を示すタイムチャートである。
【図２３０】（Ａ）は、操作受付期間での異常発生時における操作ボタンの動作状態と通知態様との関係を示すタイムチャートであり、（Ｂ）は、自動動作確認期間での異常発生時における操作ボタンの動作状態と通知態様との関係を示すタイムチャートである。
【図２３１】可動装飾体の異常発生時における演出の流れを示すタイムチャートである。
【図２３２】（Ａ）は、操作受付期間における操作ボタンカバー及び操作ボタンの動作状態を示すタイムチャートであり、（Ｂ）は、操作受付期間での異常発生時における操作ボタンカバー及び操作ボタンの動作状態を示すタイムチャートである。
【図２３３】（Ａ）は、非時短状態での異常発生時における操作ボタンカバー及び操作ボタンの動作状態を示すタイムチャートであり、（Ｂ）は、時短状態での異常発生時における操作ボタンカバー及び操作ボタンの動作状態を示すタイムチャートである。
【図２３４】ミッション演出の具体的な演出例である。
【図２３５】ルーレット演出の具体的な演出例である。
【図２３６】ルーレット演出の具体的な演出例である。
【図２３７】ルーレット演出時に操作ボタンを長押下した場合の具体的な演出例である。

【発明を実施するための形態】
【００１０】
［１．パチンコ遊技機の全体構成］
以下、本発明の遊技機としてのパチンコ遊技機について図面を参照して説明する。まず、図１～図３を参照して実施形態に係るパチンコ遊技機の全体について説明する。図１は実施形態に係るパチンコ遊技機の外枠に対して本体枠を開放し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図であり、図２はパチンコ遊技機の正面図であり、図３はパチンコ遊技機の背面図である。
【００１１】
パチンコ遊技機１は、図１～図３に示すように、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される外枠２と、外枠２に開閉自在に軸支され前側が開放された箱枠状の本体枠３と、本体枠３に前側から装着固定され遊技媒体としての遊技球が打ち込まれる遊技領域１１００を有した遊技盤４と、本体枠３及び遊技盤４の前面を遊技者側から閉鎖するように本体枠３に対して開閉自在に軸支された扉枠５とを備えている。このパチンコ遊技機１の扉枠５には、遊技盤４の遊技領域１１００が遊技者側から視認可能となるように形成された遊技窓１０１と、遊技窓１０１の下方に配置され遊技球を貯留する皿状の上皿３０１及び下皿３０２（図７を参照）と、上皿３０１に貯留された遊技球を遊技盤４の遊技領域１１００内へ打ち込むために遊技者が操作するハンドル装置５００と、を備えている。
【００１２】
また、パチンコ遊技機１は、正面視において、外枠２、本体枠３、及び扉枠５がそれぞれ上下方向へ延びた縦長の矩形状に形成されており、それぞれの左右方向の横幅が略同じ寸法とされているとともに、上下方向の縦幅の寸法が、外枠２に対して本体枠３及び扉枠５の寸法が若干短く形成されている。そして、本体枠３及び扉枠５よりも下側の位置において、外枠２の前面に装飾カバー２３が取り付けられており、扉枠５及び装飾カバー２３によって外枠２の前面が完全に閉鎖されるようになっている。また、外枠２、本体枠３、及び扉枠５は、上端が略揃うようにそれぞれが配置されるとともに、外枠２の左端前側の位置で本体枠３及び扉枠５が回転可能に軸支されており、外枠２に対して本体枠３及び扉枠５の右端が前側へ移動することで開状態となるようになっている。
【００１３】
また、パチンコ遊技機１は、正面視において、略円形状の遊技窓１０１を介して遊技球が打ち込まれる遊技領域１１００が臨むようになっており、その遊技窓１０１の下側に前方へ突出するように二つの上皿３０１及び下皿３０２が上下に配置されている。また、扉枠５の前面右下隅部には、遊技者が操作するためのハンドル装置５００が配置されており、上皿３０１内に遊技球が貯留されている状態で遊技者がハンドル装置５００を回転操作すると、その回転角度に応じた打球強さで上皿３０１内の遊技球が遊技盤４の遊技領域１１００内へ打ち込まれて、遊技をすることができるようになっている。
【００１４】
扉枠５の遊技窓１０１は、透明なガラスユニット５９０によって閉鎖されており、遊技者から遊技領域１１００内を視認することができるものの、遊技者が遊技領域１１００内へ手等を挿入して遊技領域１１００内の遊技球や障害釘、各種入賞口や役物等に触ることができないようになっている。
【００１５】
［２．外枠の全体構成］
次に、遊技ホールの島設備に設置される外枠２について、図４を参照して説明する。図４は外枠の正面斜視図である。外枠２は、図４に示すように、横方向へ延びる上下の上枠板１０及び下枠板１１と、縦（上下）方向へ延びる左右の側枠板１２，１３と、それぞれの枠板１０，１１，１２，１３の端部を連結する四つの連結部材１４と、を備えており、連結部材１４で各枠板１０，１１，１２，１３同士を連結することで縦長の矩形状（方形状）に組立てられている。外枠２における上枠板１０及び下枠板１１は、所定厚さの無垢材（例えば、木材、合板、等）により形成されている。なお、上枠板１０における左側端部

の上面及び前面には、後述する上支持金具２０が取り付けられている。
【００１６】
一方、側枠板１２，１３は、一定断面形状の軽量金属型材（例えば、アルミ合金）とされている。なお、側枠板１２，１３の外側側面及び内側側面には、上下方向へ延びた複数の溝が形成されており、パチンコ遊技機１を遊技ホールのパチンコ島設備に設置する際等に、作業者の指掛りとなってパチンコ遊技機１を保持し易くすることができるようになっているとともに、外観の意匠性を高められるようになっている。
【００１７】
外枠２は、上枠板１０の左端上面に固定される上支持金具２０と、上支持金具２０と対向するように配置され左側の側枠板１２における下部内側の所定位置に固定される下支持金具２１と、下支持金具２１の下面を支持するように配置され左右の側枠板１２，１３を連結するように固定される補強金具２２と、補強金具２２の前面に固定される装飾カバー２３と、を備えている。上支持金具２０及び下支持金具２１は、本体枠３及び扉枠５を開閉可能に軸支するためのものである。上支持金具２０における支持鉤穴２０ｃには、後述する本体枠３における上軸支金具６３０の軸支ピン６３３（図５を参照）が着脱自在に係合されるようになっている。下支持金具２１における支持突起２１ｄには、後述する本体枠３の本体枠軸支金具６４４に形成された本体枠軸支が挿入されるようになっており、下支持金具２１の支持突起２１ｄを、本体枠３における本体枠軸支金具６４４の支持穴に挿入した後に、本体枠３の上軸支金具６３０の軸支ピン６３３を支持鉤穴２０ｃに係止することにより簡単に本体枠３を開閉自在に軸支することができるようになっている。
【００１８】
また、外枠２は、右側の側枠板１３の内側に、上下方向に所定距離離反して配置される二つの閉鎖板２４，２５（図１を参照）が取り付け固定されている。これら閉鎖板２４，２５は、平面視で略Ｌ字状に形成されている。この閉鎖板２４，２５は、外枠２に対して本体枠３を閉じる際に、本体枠３の開放側辺に沿って取り付けられる錠装置１０００（施錠装置）のフック部１０５４，１０６５（図１を参照）と係合するものであり、詳細は後述するが、錠装置１０００のシリンダ錠１０１０に鍵を差し込んで一方に回動することにより、フック部１０５４，１０６５と閉鎖板２４，２５との係合が外れて外枠２に対する本体枠３の閉鎖状態を解除することができるものである。
【００１９】
［３．本体枠の全体構成］
次に、外枠２の前面側に開閉自在に設けられる本体枠３について、図５及び図６を参照して説明する。図５は本体枠の正面斜視図であり、図６は本体枠における基板ユニットの背面斜視図である。本体枠３は、図５に示すように、本体枠３の骨格を形成するとともに前後方向に貫通し遊技盤４を保持するための矩形状の遊技盤保持口６０１を有した本体枠ベース６００と、本体枠ベース６００の正面視左側端部の上端及び下端にそれぞれ取り付けられ外枠２に軸支されるとともに扉枠５を軸支するための上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０と、本体枠ベース６００の下部前面に取り付けられ遊技盤４の遊技領域１１００内へ遊技球を打ち込むための打球発射装置６５０と、本体枠ベース６００の後側に取り付けられ皿ユニット３００の上皿３０１へ遊技球を払い出すための賞球ユニット７００と、本体枠ベース６００の前面に取り付けられ本体枠３に対して扉枠５が開いた時に賞球ユニット７００から扉枠５の皿ユニット３００への遊技球の流れを遮断する球出口開閉ユニット７９０と、を備えている。
【００２０】
また、本体枠３は、本体枠ベース６００の下部後面に取り付けられ遊技盤４を除く扉枠５や本体枠３に備えられた電気的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板８５１等を一纏めにしてユニット化した基板ユニット８００と、本体枠ベース６００における遊技盤保持口６０１の後側開口を覆う裏カバー９００と、本体枠ベース６００の正面視左側端部を被覆する側面防犯板９５０と、本体枠ベースの正面視右側端部に取り付けられ外枠２に対する本体枠３の開閉施錠、及び本体枠３に対する扉枠５の開閉施錠をする錠装置１０

００と、を主に備えている。
【００２１】
［３－１．本体枠ベース］
次に、本体枠ベース６００について説明する。本体枠ベース６００は、合成樹脂によって一体成形されており、正面視の外形が扉枠５の外形と沿った縦長の矩形状とされているとともに、前後方向に所定量の奥行きを有するように形成されている。本体枠ベース６００は、上部から下部へ向かって全体の約３／４の範囲内が前後方向へ矩形状に貫通し遊技盤４の外周を嵌合保持可能な遊技盤保持口６０１と、本体枠ベース６００の正面視左辺を除く前端外周を形成するコ字状の前端枠部６０２と、前端枠部６０２の前面から後方へ向かって窪み、扉枠５における扉枠ベース本体１１０の下端から後方へ突出した扉枠突片１１０ｃ（図１を参照）、扉枠５の補強ユニット１５０における上側補強板金１５１の後方へ突出した上側の屈曲突片１６７（図１を参照）及び開放側補強板金１５３の後方へ突出した開放側外折曲突片１６４（図１を参照）が挿入係合される係合溝６０３と、を備えている。
【００２２】
また、本体枠ベース６００は、遊技盤保持口６０１の下側から本体枠ベース６００下端まで延出し前端枠部６０２の前端から所定量後側へ窪み左右方向へ板状に広がった下部後壁部６０４と、前端枠部６０２よりも内側で後方へ突出し遊技盤保持口６０１の内周壁を形成する周壁部６０５と、を備えている。周壁部６０５によって、コ字状の前端枠部６０２の自由端部（正面視で上下の左側端部）同士が連結されるようになっており、本体枠ベース６００の外形が枠状となるようになっている。
【００２３】
また、本体枠ベース６００は、下部後壁部６０４の上端に遊技盤保持口６０１の下辺を形成すると共に遊技盤４が載置される遊技盤載置部６０６と、遊技盤載置部６０６の左右方向略中央から上方へ突出し遊技盤４における遊技パネル１１５０のアウト球排出溝と係合する位置決め突起６０７と、周壁部６０５における正面視右側内壁の所定位置に形成され遊技盤４の遊技盤止め具１１２０が止め付けられる遊技盤係止部と、周壁部６０５の上側内壁から下方へ垂下し下端が遊技盤４の上端と当接可能な板状で左右方向に複数配置された上端規制リブ６０９と、を備えている。本体枠ベース６００の位置決め突起６０７は、遊技盤４のアウト球排出溝と嵌合することで、遊技盤４の下端が左右方向及び後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。また、遊技盤係止部は、遊技盤４の遊技盤止め具１１２０が係止されることで遊技盤４の正面視右辺が前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。なお、遊技盤４の正面視左辺は、詳細は後述するが、側面防犯板９５０の位置決め部材９５６によって前後方向への移動が規制されるようになっている。
【００２４】
また、本体枠ベース６００は、下部後壁部６０４が前端枠部６０２の前面よりも後側へ一段窪んだ位置に形成されており、下部後壁部６０４の正面視右側前面に、打球発射装置６５０の発射ソレノイド６５４がソレノイド収容凹部内に収容されるように前側から打球発射装置６５０が取り付けられるようになっている。この下部後壁部６０４の前面に打球発射装置６５０を取り付けた状態では、打球発射装置６５０における発射レール６６０の上端よりも正面視左側に、左方向及び下方へ広がったファール空間６２６が形成されるようになっている。本実施形態では、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、ファール空間６２６の下部にファールカバーユニット５４０におけるファール球入口５４２ｅ（図１を参照）が位置するようになっており、ファール空間６２６を下降した遊技球が、ファールカバーユニット５４０のファール球入口５４２ｅに受けられて、皿ユニット３００における下皿３０２（図７を参照）へ排出されるようになっている。
【００２５】
また、本体枠ベース６００は、正面視で下部後壁部６０４の左右中央よりも左側に前後方向へ矩形状に貫通する開口部と、開口部の上側及び正面視左右両側に複数形成され前後方

向に貫通した透孔６１５と、を備えている。この本体枠ベース６００の開口部は、前側から中継端子板カバー６９２によって閉鎖されるようになっており、中継端子板カバー６９２の開口６９２ａを通して、下部後壁部６０４の後面に取り付けられた基板ユニット８００の主扉中継端子板８８０と周辺扉中継端子板８８２とが前側へ臨むようになっている。

【００２６】

また、本体枠ベース６００は、正面視で下部後壁部６０４の右端上部に前後方向に貫通した略円形のシリンダ錠貫通穴６１１の下側前面に、本体枠３に対する扉枠５の開放を検出するための扉枠開放スイッチ６１８が取り付けられており、本体枠３に対して扉枠５が開かれる（開放される）と、その押圧が解除されて扉枠５の開放を検出することができるようになっている。また、本体枠ベース６００は、扉枠開放スイッチ６１８が取り付けられた位置よりも下側後面に、外枠２に対する本体枠３の開放を検出するための本体枠開放スイッチ６１９が取り付けられており、外枠２に対して本体枠３が開かれる（開放される）と、その押圧が解除されて本体枠３の開放を検出することができるようになっている。

【００２７】

［３－２．上軸支金具及び下軸支金具］

次に、上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０について説明する。上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０は、本体枠ベース６００の正面視左端上下後面の金具取付部に、所定のビスを用いてそれぞれ取り付けることで、本体枠３に対して扉枠５を開閉可能に軸支することができるとともに、外枠２に対して本体枠３を開閉可能に軸支させることができるものである。

【００２８】

上軸支金具６３０は、本体枠ベース６００の上側の金具取付部に取り付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部６３１と、取付部６３１の上端から前方へ延出する板状の前方延出部６３２と、前方延出部６３２の前端付近から上方へ延びだすように突設された軸支ピン６３３と、軸支ピン６３３の正面視左側に配置され扉枠５の軸ピン１５５（図７を参照）が挿入される上下方向に貫通した扉枠軸支穴６３４と、前方延出部６３２の正面視左側端部から下方へ垂下し扉枠５の開放側への回動端を規制するストッパと、を備えている。上軸支金具６３０は、取付部６３１、前方延出部６３２、及びストッパが、一枚の金属板を屈曲成形することで一体的に形成されている。

【００２９】

下軸支金具６４０は、扉枠５を軸支するための扉枠軸支金具６４２と、扉枠軸支金具６４２の下側に配置され外枠２に対して本体枠３を軸支するための本体枠軸支金具６４４と、を備えている。下軸支金具６４０における扉枠軸支金具６４２は、本体枠ベース６００の下側の金具取付部に取り付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部と、取付部の下端から前方へ延出する板状の前方延出部６４２ｂと、前方延出部６４２ｂの前端付近に上下方向へ貫通し扉枠５の軸ピン１５７（図７を参照）が挿入される扉枠軸支穴６４２ｃと、前方延出部６４２ｂの正面視左側端部から上方へ立設され扉枠５の開放側への回動端を規制するストッパ６４２ｄと、を備えている。この扉枠軸支金具６４２は、取付部、前方延出部６４２ｂ、及びストッパ６４２ｄが、一枚の金属板を屈曲成形することで一体的に形成されている。

【００３０】

また、下軸支金具６４０における本体枠軸支金具６４４は、本体枠ベース６００の下側の金具取付部に取り付けられ上下左右方向へ広がる板状の取付部と、取付部の下端から前方へ延出する前方延出部６４４ｂと、前方延出部６４４ｂ前端付近に上下方向へ貫通した本体枠軸支穴と、を備えている。本体枠軸支金具６４４もまた、取付部、及び前方延出部６４４ｂが、一枚の金属板を屈曲成形することで一体的に形成されている。

【００３１】

下軸支金具６４０は、扉枠軸支金具６４２の取付部と本体枠軸支金具６４４の取付部とが前後方向に重なった（接した）状態とされるとともに、扉枠軸支金具６４２の前方延出部６４２ｂと本体枠軸支金具６４４の前方延出部６４４ｂとが上下方向に所定距離離間した

状態で、本体枠ベース６００における下側の金具取付部に取り付けられるようになっている。

【００３２】

上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０は、本体枠ベース６００に取り付けた状態で、上軸支金具６３０の軸支ピン６３３と、下軸支金具６４０の本体枠軸支穴とが同軸上に位置するようになっており、下軸支金具６４０における本体枠軸支金具６４４の本体枠軸支穴が、外枠２における下支持金具２１の支持突起２１ｄ（図４を参照）に嵌合挿入されるように、本体枠軸支金具６４４の前方延出部６４４ｂを、下支持金具２１の支持突出片２１ｃ（図４を参照）上に載置した上で、上軸支金具６３０の軸支ピン６３３を、外枠２における上支持金具２０の支持鉤穴２０ｃ（図４を参照）内に挿入することで、本体枠３を外枠２に対して開閉可能に軸支させることができるようになっている。

【００３３】

また、上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０は、本体枠ベース６００に取り付けた状態で、上軸支金具６３０の扉枠軸支穴６３４と、下軸支金具６４０の扉枠軸支穴６４２ｃとが同軸上に位置するようになっており、下軸支金具６４０における扉枠軸支金具６４２の扉枠軸支穴６４２ｃに、扉枠５の軸ピン１５７が挿入されるように扉枠５の下軸支部１５８（図７を参照）を扉枠軸支金具６４２の前方延出部６４２ｂ上に載置した上で、扉枠５の軸ピン１５５を、上軸支金具６３０の扉枠軸支穴６３４に挿入することで、本体枠３に対して扉枠５を開閉可能に軸支することができるようになっている。なお、本実施形態では、扉枠５の上側の軸ピン１５５は、上下方向へ摺動可能とされており、上軸支金具６３０の扉枠軸支穴６３４へ挿入させる際に、軸ピン１５５を一旦、下方へスライドさせて、扉枠５の上軸支部１５６と上軸支金具６３０の前方延出部６３２とが上下に重なるようにした上で、軸ピン１５５を上方へスライドさせることで扉枠軸支穴６３４へ挿入することができるようになっている。

【００３４】

［３－３．打球発射装置］

次に、打球発射装置６５０について説明する。打球発射装置６５０は、本体枠ベース６００における下部後壁部６０４の前面所定位置に取り付けられる金属板の発射ベース６５２と、発射ベース６５２の下部後面に前側へ回転駆動軸６５４ａが突出するように取り付けられる発射ソレノイド６５４と、発射ソレノイド６５４の回転駆動軸６５４ａに一体回転可能に固定される打球槌６５６と、打球槌６５６の先端に固定される槌先６５８と、槌先６５８の移動軌跡上における所定位置を基端として正面視斜め左上へ延出し発射ベース６５２の前面に取り付けられる発射レール６６０と、発射レール６６０の基端上部に発射レール６６０との間で打球槌６５６先端の槌先６５８が通過可能とされると同時に遊技球が通過不能な隙間を形成し発射レール６６０の基端に遊技球を保持する球止め片６６２と、球止め片６６２によって発射レール６６０の基端に保持された遊技球を打球可能な打球位置よりも打球槌６５６（槌先６５８）が発射レール６６０側へ回動するのを規制するストッパ６６４と、を備えている。

【００３５】

この打球発射装置６５０における発射ソレノイド６５４は、詳細な図示は省略するが、回転駆動軸６５４ａがハンドル装置５００の回転操作角度に応じた強さ（速さ）で往復回動するようになっている。また、打球発射装置６５０の打球槌６５６は、発射ソレノイド６５４の回転駆動軸６５４ａに固定される固定部６５６ａと、固定部６５６ａから緩やかな円弧状に延出し先端が回転駆動軸６５４ａの軸心に対して法線方向を向き先端に槌先６５８が固定される棹部６５６ｂと、棹部６５６ｂに対して固定部６５６ａを挟んで反対側へ延出しストッパ６６４と当接可能なストッパ部６５６ｃと、を備えている。打球槌６５６のストッパ部６５６ｃがストッパ６６４と当接することで、先端の槌先６５８が打球位置（正面視で反時計周りの方向の回動端）よりも発射レール６６０側へ回動するのが規制されるようになっている。

【００３６】

打球発射装置６５０は、本体枠ベース６００の下部後壁部６０４に取り付けた状態においては、発射レール６６０の上端が左右方向の略中央で下部後壁部６０４の上端、つまり、遊技盤載置部６０６（遊技盤保持口６０１の下辺）よりも下方に位置するようになっており、遊技盤保持口６０１に保持された遊技盤４における外レール１１１１の下端との間で、左右方向に所定幅で下方へ広がったファール空間６２６が形成されるようになっている。そして、打球発射装置６５０は、発射レール６６０よりも正面視左側のファール空間６２６を飛び越えるようにして遊技球を発射することで、遊技盤４の遊技領域１１００内へ遊技球を打ち込むことができるようになっている。なお、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態においては、ファール空間６２６の下部に、扉枠５に取り付けられるファールカバーユニット５４０のファール球入口５４２ｅが位置するようになっており、遊技領域１１００内へ打ち込まれずにファール球となった遊技球が、ファール空間６２６を落下してファール球入口５４２ｅへ受け入れられて、下皿３０２へ排出されるようになっている。

【００３７】

［３－４．賞球ユニット］

次に、賞球ユニット７００について説明する。パチンコ遊技機１を設置するホールにおけるパチンコ島設備において、パチンコ島設備側からパチンコ遊技機１へ供給された遊技球を貯留した上で、所定の払出指示に基づいてパチンコ遊技機１の上皿３０１へ払い出すものである。この賞球ユニット７００は、本体枠ベース６００の後面に取り付けられる賞球ベース７１０と、賞球ベース７１０の後面上部に取り付けられパチンコ島設備側から供給される遊技球を受けると共に貯留する賞球タンク７２０と、賞球タンク７２０の下側に配置され賞球タンク７２０に貯留された遊技球を整列させて下流側へ送るタンクレールユニット７３０と、タンクレールユニット７３０によって整列された遊技球を所定の払出指示に基づいて払い出す賞球装置７４０と、賞球装置７４０によって払出された遊技球を皿ユニットの上皿３０１へ誘導することができると共に上皿３０１が遊技球で満タンになると払出された遊技球を下皿３０２側へ分岐誘導することができる満タン分岐ユニット７７０と、を主に備えている。

【００３８】

また、賞球ユニット７００は、賞球ベース７１０の後面に取り付けられる外部端子板７８４と、外部端子板７８４の後側を覆う外部端子板カバー７８６と、を備えている。

【００３９】

［３－４－１．賞球タンク］

賞球タンク７２０は、底壁部７２１の外周が外周壁部７２２で囲まれており、底壁部７２１上に所定量の遊技球を貯留することができるようになっている。また、賞球タンク７２０は、底壁部７２１の上面が、排出口７２３へ向かって低くなるように傾斜しており、底壁部７２１上の遊技球が排出口７２３へ向かって転動するようになっている。

【００４０】

また、賞球タンク７２０は、軸部７２５に回動自在に軸支される二つの球ならし部材７２７を備えている。この球ならし部材７２７は、一端側が軸部７２５に軸支されるようになっていると共に内部に錘を保持しており、自重によって他端側が垂下するようになっている。この球ならし部材７２７は、後述するタンクレールユニット７３０内に垂下するようになっており、タンクレールユニット７３０内を流通する遊技球をならして整列させることができるものである。

【００４１】

［３－４－２．タンクレールユニット］

タンクレールユニット７３０は、賞球タンク７２０の下側に配置され左右方向へ長く延びたタンクレール７３１を備えている。このタンクレール７３１は、上方が開放された所定深さの樋状で前後方向に遊技球が二列で整列することが可能な幅（奥行）とされ、正面視左側（軸支側）端部が低くなるように底部が傾斜している。

【００４２】

また、タンクレールユニット７３０は、タンクレール７３１の排出口上部に回転可能に支

持される整列歯車７３２と、整列歯車７３２の上部を覆う歯車カバー７３３と、歯車カバー７３３の正面視右端と連続しタンクレール７３１の上部を閉鎖する球押え板７３４と、タンクレール７３１内に進退可能とされタンクレール７３１内の遊技球が排出口側へ転動するのを停止させることが可能な球止片７３５と、を備えている。整列歯車７３２は、タンクレール７３１の仕切壁によって二列に仕切られた遊技球の二つの流路と対応するように、前後方向に並んで二つ備えられている。

【００４３】

［３－４－３．賞球装置］

賞球装置７４０は、タンクレールユニット７３０の排出口から排出供給された遊技球を、所定の払出指示に基づいて皿ユニット３００の上皿３０１へ払い出すためのものである。賞球装置７４０は、上端に開口し遊技球の外形よりも若干広い幅で上下方向の中央よりもやや下側の位置まで延出する供給通路と、供給通路の下端と連通し所定広さの空間を有した振分空間と、振分空間の背面視左側（開放側）下端と連通し略く字状に曲がって背面視左側面に開口する賞球通路と、振分空間の背面視右側（軸支側）下端と連通し下方へ延出して下端に開口する球抜通路と、を備えている。この供給通路、振分空間、賞球通路、及び球抜通路は、後方へ開放された状態で形成されている。

【００４４】

賞球装置７４０は、払出モータ７４４の回転軸に一体回転可能に固定されモータ支持板の後側に配置される第１ギアと、第１ギアと噛合する第２ギアと、第２ギアと噛合する第３ギアと、第３ギアとともに一体回転し振分空間内に配置される払出回転体と、払出回転体とは第３ギアを挟んで反対側に一体回転可能に固定され周方向に等間隔で複数（本実施形態では、３つ）の検出スリットが形成された回転検出盤と、を備えるとともに、供給通路内の遊技球の有無を検出するための球切れスイッチ７５０と、賞球通路内を流下する遊技球を検出するための計数スイッチ７５１と、払出回転体と一体回転する回転検出盤に形成された検出スリットを検出するための回転角スイッチ７５２と、回転角スイッチ７５２を保持する回転角スイッチ基板７５３と、払出モータ７４４、球切れスイッチ７５０、計数スイッチ７５１、及び回転角スイッチ７５２と後述する払出制御基板との接続を中継する賞球ケース内基板７５４と、を備えている。

【００４５】

払出回転体は、周方向に等間隔でそれぞれ１つの遊技球を収容可能な大きさの３つの凹部を備えており、払出回転体が回転することで、供給通路から供給された遊技球が１球ずつ凹部に収容されて、賞球通路又は球抜通路側へ払い出すことができるようになっている。また、払出回転体と一体回転する回転検出盤に形成された３つの検出スリットは、回転検出盤の外周に等分（１２０度ごと）に形成されるとともに、払出回転体の凹部間と対応する位置にそれぞれ設けられており、検出スリットを回転角スイッチ７５２によって検出することで、払出回転体の回転位置を検出することができるようになっている。なお、本実施形態では、回転検出盤（払出回転体）の各検出スリット間（１２０度）の回転は、払出モータ７４４の１８ステップの回転に相当するように設計されている。

【００４６】

賞球装置７４０は、払出モータ７４４によって払出回転体が背面視反時計周りの方向へ回転させられると、供給通路内の遊技球が、賞球通路へ払出されるようになっており、払出回転体の回転によって賞球通路へ払出された遊技球は、計数スイッチ７５１によって１球ずつ数えられた上で賞球通路へ受け渡されるようになっている。一方、球抜き操作部材がホールの店員等により操作されると、供給通路内の遊技球が球抜通路へ払出されるようになっており、球抜通路へ払出された遊技球は、球抜通路の下端から後述する満タン分岐ユニット７７０を介してパチンコ遊技機１の後側外部へと排出することができるようになっている。

【００４７】

［３－４－４．満タン分岐ユニット］

満タン分岐ユニット７７０は、全体が後端から前端へ向かうに従って低くなるような箱状

に形成されており、後端上部における左右方向の略中央に上方へ向かって開口し賞球装置７４０の賞球通路を流下してきた遊技球を受ける賞球受口と、賞球受口の下側に配置され左右方向へ広がった分岐空間と、分岐空間における賞球受口の直下から前側へ向かって遊技球を誘導する通常通路と、通常通路を流通した遊技球を前方へ放出し前端の正面視右端に開口した通常球出口７７４と、分岐空間における賞球受口の直下よりも背面視右側へ離れた位置から前側へ向かって遊技球を誘導する満タン通路と、満タン通路を流通した遊技球を前方へ放出し通常球出口７７４の正面視左側に開口した満タン球出口７７６と、を備えている。

【００４８】

また、満タン分岐ユニット７７０は、後端上部の正面視左側端部に上方へ向かって開口し賞球装置７４０の球抜通路を流下してきた遊技球を受ける球抜受口と、球抜受口に受けられた遊技球を前側へ誘導する球抜通路と、球抜通路を流通した遊技球を前方へ放出し正面視左端で通常球出口７７４及び満タン球出口７７６よりも後方の位置で開口した球抜出口と、を備えている。

【００４９】

満タン分岐ユニット７７０は、本体枠３に対して扉枠５を閉じた状態とすると、通常球出口７７４及び満タン球出口７７６が、それぞれ扉枠５におけるファールカバーユニット５４０の第一球入口５４２ａ及び第二球入口５４２ｃ（図１を参照）と対向して連通するようになっており、通常球出口７７４から放出された遊技球は、ファールカバーユニット５４０の第一球入口５４２ａを通って皿ユニット３００の上皿３０１へ供給され、満タン球出口７７６から放出された遊技球は、ファールカバーユニット５４０の第二球入口５４２ｃを通って皿ユニット３００の下皿３０２へ供給されるようになっている。また、球抜出口は、本体枠ベース６００における本体枠ベース球抜通路の背面視右側上端と連通するように形成されており、球抜出口から放出された遊技球が本体枠ベース６００の本体枠ベース球抜通路へ受け渡されるようになっている。

【００５０】

皿ユニット３００の上皿３０１が遊技球で満タンとなった状態で、更に賞球ユニット７００（賞球装置７４０）から遊技球が払出されると、ファールカバーユニット５４０の第一球出口から上皿３０１側へ出られなくなった遊技球が、ファールカバーユニット５４０の第一球通路内で滞り、やがて、満タン分岐ユニット７７０における通常球出口７７４を通して上流の通常通路内も一杯になる。この状態で、賞球受口から分岐空間内へ侵入した遊技球は、通常通路内へ侵入することができず、分岐空間内で横方向へ移動し始め、横方向へ移動した遊技球が満タン通路内へ侵入して、満タン球出口からファールカバーユニット５４０の第二球入口５４２ｃ、第二球通路、そして第二球出口を介して皿ユニット３００の下皿３０２へ供給されるようになっている。

【００５１】

［３－５．基板ユニット］

次に、基板ユニット８００について説明する。基板ユニット８００は、図６に示すように、本体枠ベース６００の下部後壁部の後面に取り付けられる基板ユニットベース８１０と、基板ユニットベース８１０の正面視左側後面に取り付けられるスピーカボックス８２０と、基板ユニットベース８１０の後面に取り付けられる電源基板ボックスホルダ８４０と、電源基板ボックスホルダ８４０の後面に取り付けられ後端がスピーカボックス８２０の後端と略同一面状となる大きさに形成される電源基板ボックス８５０と、電源基板ボックス８５０及びスピーカボックス８２０の後面に取り付けられる払出制御基板ボックス８６０と、払出制御基板ボックス８６０の正面視左側端部を覆うようにスピーカボックス８２０の後面に取り付けられる端子基板ボックス８７０と、基板ユニットベース８１０の前面に取り付けられる主扉中継端子板８８０及び周辺扉中継端子板８８２と、を備えている。

【００５２】

電源基板ボックスホルダ８４０は、正面視で左右中央よりも左側前面に、上方へ開放され遊技盤４のアウト球排出部から排出された下方へ排出された遊技球を受ける排出球受部８

４１と、排出球受部８４１で受けられた遊技球を下方へ誘導して排出する排出通路８４２と、排出通路８４２及び排出球受部８４１の横（正面視で右側）の前面に前方及び上方へ開放され電源基板ボックスホルダ８４０の後面全体が前側へ窪んだように形成され電源基板ボックス８５０の前端を収容可能なボックス収容部と、を備えている。

【００５３】

また、電源基板ボックスホルダ８４０は、排出通路８４２の開放された前端側が基板ユニットベース８１０の後面によって閉鎖されるようになっているとともに、基板ユニットベース８１０の開口部が排出通路８４２へ臨む位置に形成されており、本体枠ベース６００における下部後壁部の後面に形成された本体枠ベース球抜通路を流通して基板ユニットベース８１０の開口部を通って基板ユニットベース８１０の後側へ流下した遊技球と、遊技盤４のアウト球排出部から排出されて排出球受部８４１で受けられた遊技球と、を排出通路８４２を通してパチンコ遊技機１の後側下方へ排出することができるようになっている。

【００５４】

電源基板ボックス８５０は、前方が開放された横長の箱状に形成されており、その前端開口を閉鎖するように取り付けられた電源基板８５１を備えている。この電源基板ボックス８５０は、電源基板８５１に取り付けられた各種電子部品が収容されるようになっており、上面及び下面に形成された複数のスリット８５０ａを介して、電子部品等からの熱を外部へ放出することができるようになっている。なお、電源基板ボックス８５０の後面には、電源基板８５１に取り付けられた電源スイッチ８５２が臨むようになっている。

【００５５】

払出制御基板ボックス８６０は、横長で後方が開放された薄箱状のボックスベース８６１と、ボックスベース８６１内へ後側から嵌合し前方が開放された薄箱状のカバー８６２と、ボックスベース８６１の後面に取り付けられカバー８６２によって後面が覆われる払出制御基板４１１０と、を備えている。また、払出制御基板ボックス８６０は、背面視左端から外方へ突出しボックスベース８６１及びカバー８６２の双方に形成された複数の分離切断部８６３を備えており、複数の分離切断部８６３の一箇所でボックスベース８６１とカバー８６２とがカシメ固定されている。これによってボックスベース８６１とカバー８６２とを分離するためには、分離切断部８６３を切断しないと分離できないようになっており、払出制御基板ボックス８６０を開くと、その痕跡が残るようになっている。したがって、払出制御基板ボックス８６０が不正に開閉させられたか否かが判るようになっている。なお、本実施形態では、検査等のために払出制御基板ボックス８６０を一回だけ開閉することができるようになっている。

【００５６】

また、払出制御基板ボックス８６０は、払出制御基板４１１０に取り付けられた操作スイッチ８６０ａ（エラー解除部）、及び検査用出力端子８６０ｃ等がカバー８６２を通して後方へ臨むようになっている。また、払出制御基板ボックス８６０は、主制御基板４１００等と接続するための各種接続用の端子が、カバー８６２を通して後方へ臨むようになっている。なお、操作スイッチ８６０ａは、電源投入時において払出制御基板４１１０のマイクロプロセッサに内蔵されるＲＡＭ、及び主制御基板４１００のマイクロプロセッサに内蔵されるＲＡＭをクリアする場合に操作されたり、電源投入後においてエラー報知されている際に、そのエラーを解除するために操作されたりするようになっており、電源投入時におけるＲＡＭクリアを行う機能と、電源投入後（ＲＡＭクリアとして機能を奏する期間を経過した後）におけるエラー解除を行う機能と、を有している。この点についての詳細な説明を後述する。

【００５７】

端子基板ボックス８７０は、スピーカボックス８２０の後面に取り付けられる基板ベース８７１と、基板ベース８７１の後面に取り付けられ後方へ向かって周辺パネル中継端子８７２が固定された枠周辺中継端子板８６８と、基板ベース８７１の後面に取り付けられ後方へ向かってＣＲユニット中継端子８７３が固定された遊技球等貸出装置接続端子板８６９と、周辺パネル中継端子８７２とＣＲユニット中継端子８７３とが後側へ臨むように基

板ベース８７１の後側を覆う基板カバー８７４と、を備えている。周辺パネル中継端子８７２は、パチンコ遊技機１を設置するパチンコ島設備側に備えられたパチンコ遊技機１の稼動状態等を表示するための度数表示器と接続するためのものであり、ＣＲユニット中継端子８７３は、パチンコ遊技機１と隣接して設置されるＣＲユニットと接続するためのものである。

【００５８】

主扉中継端子板８８０及び周辺扉中継端子板８８２は、本体枠３に取り付けられる遊技盤４に備えられた周辺制御基板４１４０や基板ユニット８００の払出制御基板４１１０等と、扉枠５に備えられたハンドル装置５００、各装飾基板や操作ユニット４００等との接続を中継するためのものである。これら主扉中継端子板８８０及び周辺扉中継端子板８８２は、基板ユニットベース８１０の前面に形成された基板取付部に取り付けることで、本体枠ベース６００の前面から前側へ臨むようになっており、扉枠５から延びだした配線を接続することができるようになっている。

【００５９】

なお、主扉中継端子板８８０及び周辺扉中継端子板８８２は、本体枠ベース６００の前面に取り付けられる中継端子板カバー６９２によってその前側が覆われるようになっているとともに、中継端子板カバー６９２の開口６９２ａを通して、接続端子のみが前側へ臨むようになっており、本体枠３の前面がすっきりした外観となるようになっている。

【００６０】

また、主扉中継端子板８８０は、扉枠５側に配置される皿ユニット３００における貸球ユニット３６０の貸球ボタン３６１、返却ボタン３６２、貸出残表示部３６３、ハンドル装置５００のポテンショメータ５１２、タッチスイッチ５１６、発射停止スイッチ５１８、及びファールカバーユニット５４０の満タンスイッチ５５０と、本体枠３側に配置される払出制御基板４１１０との接続を中継するためのものである。なお、貸球ユニット３６０の貸球ボタン３６１、返却ボタン３６２、貸出残表示部３６３、ハンドル装置５００のポテンショメータ５１２、タッチスイッチ５１６、発射停止スイッチ５１８、及びファールカバーユニット５４０の満タンスイッチ５５０についての説明を後述する。

【００６１】

また、周辺扉中継端子板８８２は、扉枠５側に配置される各装飾ユニット２００，２４０，２８０及び皿ユニット３００や操作ユニット４００に備えられた各装飾基板、及び操作ユニット４００に備えられた、ダイヤル駆動モータ４１４、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の操作を各々検出する各種スイッチと、本体枠３側に配置される遊技盤４の周辺制御基板４１４０との接続を中継するためのものである。なお、扉枠５側に配置される各装飾ユニット２００，２４０，２８０及び皿ユニット３００や操作ユニット４００に備えられた各装飾基板、及び操作ユニット４００に備えられた、ダイヤル駆動モータ４１４、ダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の操作を検出する各種スイッチについての説明は後述する。

【００６２】

［４．扉枠の全体構成］

次に、本体枠３の前面側に開閉自在に設けられる扉枠５について、図７を参照して説明する。図７は扉枠の斜視図である。扉枠５は、図７に示すように、外形が縦長の矩形状に形成され内周形状がやや縦長の円形状（楕円形状）とされた遊技窓１０１を有する扉枠ベースユニット１００と、扉枠ベースユニット１００の前面で遊技窓１０１の右外周に取り付けられる右サイド装飾ユニット２００と、右サイド装飾ユニット２００と対向し扉枠ベースユニット１００の前面で遊技窓１０１の左外周に取り付けられる左サイド装飾ユニット２４０と、扉枠ベースユニット１００の前面で遊技窓１０１の上部外周に取り付けられる上部装飾ユニット２８０と、右サイド装飾ユニット２００及び左サイド装飾ユニット２４０の下端下側に配置され扉枠ベースユニット１００の前面に取り付けられる一対のサイドスピーカカバー２９０と、を備えている。

【００６３】

また、扉枠５は、扉枠ベースユニット１００の前面で遊技窓１０１の下部に取り付けられる皿ユニット３００と、皿ユニット３００の上部中央に取り付けられる操作ユニット４００と、皿ユニット３００の右側に取り付けられる上皿側液晶表示装置４７０、皿ユニット３００を貫通して扉枠ベースユニット１００の右下隅部に取り付けられ遊技球の打込操作をするためのハンドル装置５００と、扉枠ベースユニット１００を挟んで皿ユニット３００の後側に配置され扉枠ベースユニット１００の後面に取り付けられるファールカバーユニット５４０と、ファールカバーユニット５４０の右側で扉枠ベースユニット１００の後面に取り付けられる球送ユニット５８０と、扉枠ベースユニット１００の後側に遊技窓１０１を閉鎖するように取り付けられるガラスユニット５９０と、を備えている。

【００６４】

［４－１．扉枠ベースユニット］

次に、扉枠ベースユニット１００について説明する。扉枠ベースユニット１００は、外形が縦長の矩形状に形成されるとともに、前後方向に貫通し内周が縦長の略楕円形状に形成された遊技窓１０１を有する扉枠ベース本体１１０と、扉枠ベース本体１１０の前面で遊技窓１０１の上部中央に取り付けられ上部装飾ユニットを固定するための上部ブラケット１２０と、扉枠ベース本体１１０の前面で遊技窓１０１の下端左右両外側に取り付けられる一対のサイドスピーカ１３０と、扉枠ベース本体１１０の前面で正面視右下隅部に取り付けられハンドル装置５００を支持するためのハンドルブラケットと、を備えている。

【００６５】

また、扉枠ベースユニット１００は、扉枠ベース本体１１０の後側に固定される金属製で枠状の補強ユニット１５０（図１を参照）と、扉枠ベース本体１１０の後面で遊技窓１０１の下部を被覆するように取り付けられる防犯カバー１８０（図１を参照）と、扉枠ベース本体１１０の後面で遊技窓１０１の外周の所定位置に回動可能に取り付けられるガラスユニット係止部材１９０（図１を参照）と、背面視で左右方向の中央より左側（開放側）に配置され遊技窓１０１の下端に沿って扉枠ベース本体１１０の後面に取り付けられる発射カバー１９１（図１を参照）と、発射カバー１９１の下側で扉枠ベース本体１１０の後面に取り付けられ後述するハンドル装置５００のポテンショメータ５１２と後述する遊技盤４に備えられた主制御基板４１００との接続を中継するハンドル中継端子板１９２（図１を参照）と、ハンドル中継端子板１９２の後側を被覆するハンドル中継端子板カバー１９３（図１を参照）と、左右方向の中央を挟んで発射カバー１９１やハンドル中継端子板１９２等とは反対側（背面視で左右方向中央よりも右側（軸支側））に配置され扉枠ベース本体の後面に取り付けられる枠装飾駆動アンプ基板１９４（図１を参照）と、枠装飾駆動アンプ基板１９４の後側を被覆する枠装飾駆動アンプ基板カバー１９５（図１を参照）と、を備えている。

【００６６】

枠装飾駆動アンプ基板１９４は、サイドスピーカ１３０や左右のサイド装飾ユニット２００，２４０の上部スピーカと電気的に接続されるとともに、後述する遊技盤４に備えられた周辺制御基板４１４０と電気的に接続されており、周辺制御基板４１４０から送られた音響信号を増幅して各スピーカ１３０へ出力する増幅回路を備えている。なお、具体的な図示は省略するが、本実施形態では、各装飾ユニット２００，２４０，２８０及び皿ユニット３００や操作ユニット４００に備えられた各装飾基板、操作ユニット４００に備えられたダイヤル駆動モータやスイッチ、ハンドル中継端子板１９２、皿ユニット３００の貸球ユニット３６０等と、払出制御基板４１１０や周辺制御基板４１４０等とを電気的に接続する配線が、枠装飾駆動アンプ基板１９４の背面視で右側（軸支側）の位置に集約して束ねられた上で後方へ延出して本体枠３の主扉中継端子板８８０や周辺扉中継端子板８８２に接続されるようになっている。

【００６７】

［４－１－１．扉枠ベース本体］

扉枠ベース本体１１０は、合成樹脂によって縦長の額縁状に形成されており、前後方向に貫通し内形が縦長で略楕円形状の遊技窓１０１が全体的に上方へオフセットするような形

態で形成されている。この遊技窓１０１は、左右側及び上側の内周縁が連続した滑らかな曲線状に形成されているのに対して、下側の内周縁は左右へ延びた直線状に形成されている。また、扉枠ベース本体１１０における遊技窓１０１の下側の内周縁には、軸支側（正面視で左側）にファールカバーユニット５４０の第一球出口を挿通可能な方形状の切欠部が形成され、遊技窓１０１の下辺の左右両外側に配置されサイドスピーカ１３０を取り付けて固定するためのスピーカ取付部、正面視で右下隅部に配置され前方へ膨出した前面の右側（開放側）端が後退するように斜めに傾斜しハンドルブラケットを取り付けるためのハンドル取付部、ハンドル取付部の所定位置で前後方向へ貫通しハンドル装置５００からの配線が通過可能な配線通過口、ハンドル取付部の上側で前方へ向かって短く延びた筒状に形成され後述するシリンダ錠１０１０が挿通可能な錠穴１１６が形成されている。この扉枠ベース本体１１０は、遊技窓１０１によって形成される上辺、及び左右の側辺の幅が、後述する補強ユニット１５０の上側補強板金１５１、軸支側補強板金１５２、及び開放側補強板金１５３の幅と略同じ幅とされており、正面視における扉枠ベース本体の大きさに対して、遊技窓１０１が可及的に大きく形成されている。

【００６８】

［４－１－２．補強ユニット］

補強ユニット１５０は、扉枠ベース本体１１０の上辺部裏面に沿って取り付けられる上側補強板金１５１（図１を参照）と、扉枠ベース本体１１０の軸支側辺部裏面に沿って取り付けられる軸支側補強板金１５２（図１を参照）と、扉枠ベース本体１１０の開放側辺部裏面に沿って取り付けられる開放側補強板金１５３（図１を参照）と、扉枠ベース本体１１０の遊技窓１０１の下辺裏面に沿って取り付けられる下側補強板金１５４（図１を参照）と、を備えており、それらが相互にビスやリベット等で締着されて方形状に形成されている。

【００６９】

軸支側補強板金１５２の上下端部に、その上面に上下方向に摺動自在に設けられる軸ピン１５５を有する上軸支部１５６と、その下面に軸ピン１５７を有する下軸支部１５８と、を一体的に備えている。そして、上下の軸ピン１５５，１５７が本体枠３の軸支側上下に形成される上軸支金具６３０及び下軸支金具６４０に軸支されることにより、扉枠５が本体枠３に対して開閉自在に軸支されるようになっている。

【００７０】

また、開放側補強板金１５３の後側下部には、錠装置１０００の扉枠用フック部１０４１と当接するフックカバー１６５が備えられている。このフックカバー１６５は、本体枠３に対して扉枠５を閉じる際に、本体枠３の開放側辺に沿って取り付けられる錠装置１０００（施錠装置）の扉枠用フック部１０４１と係合するものであり、錠装置１０００のシリンダ錠１０１０に鍵を差し込んで一方に回動する（本体枠３を外枠２に対して開放する方向と反対方向に回転する）ことにより、扉枠用フック部１０４１とフックカバー１６５との係合が外れて本体枠３に対する扉枠５の閉鎖状態を解除することができるものである。

【００７１】

［４－２．皿ユニット］

次に、皿ユニット３００について説明する。皿ユニット３００は、賞球装置７４０から払出された遊技球を貯留するための上皿３０１及び下皿３０２を備えているとともに、上皿３０１に貯留した遊技球を球送ユニットを介して打球発射装置６５０へ供給することができるものである。

【００７２】

皿ユニット３００の上皿上部パネル３１４の形状は、正面視で左方向から中央に向かって前方へ突出するように湾曲状に形成されるとともに、その中央から右方向に向かって直線上に前方へ突出して形成されている。皿ユニット３００の上部中央には、操作ユニット４００が取り付けられる操作ユニット取付部が形成され、この操作ユニット取付部の右側に上皿側液晶表示装置４７０を取り付けるための液晶取付部３１４ｄが形成される。液晶取付部３１４ｄが形成される上皿上部パネル３１４の形状は、板状に形成されており、この

部分を例えば遊技者が手で下に向かって押しつけると下方向にたわむようになっており、その押しつける力が所定の力を超えると、上皿上部パネル３１４が壊れるようになっている。これは、上皿側液晶表示装置４７０が高価なものであるため、上皿側液晶表示装置４７０の画面を遊技者が手を押しつけた際に、その力を上皿上部パネル３１４で受けることにより上皿上部パネル３１４をたわませることで上皿側液晶表示装置４７０が破損しないようにしている。つまり、上皿側液晶表示装置４７０が破損する前に上皿上部パネル３１４が先に破損するという構造が採用されている。なお、上皿上部パネル３１４が破損した場合には、皿ユニット３００を交換することとなる。この場合、壊れた上皿上部パネル３１４から上皿側液晶表示装置４７０を取り外して交換する皿ユニット３００の上皿上部パネル３１４に取り付けて再利用する。

【００７３】

また、皿ユニット３００には、上皿球抜きボタン３４１の操作に応じて上皿３０１に貯留された遊技球を下皿３０２へ抜くための上皿球抜き機構３４０と、下皿球抜きボタン３５４の操作に応じて下皿３０２に貯留された遊技球を下皿球抜き孔３２４ｂを介して下方へ抜くための下皿球抜き機構３５０と、パチンコ遊技機１に隣接して設置された図示しないＣＲユニットを作動させる貸球ユニット３６０と、を備えている。

【００７４】

［４－２－１．操作ユニット］

操作ユニット４００は、正面視左右方向の略中央で上皿３０１の前面に配置され、遊技者が回転操作可能なダイヤル操作部４０１（操作部）と、遊技者が押圧可能な押圧操作部４０５（操作部）と、を備えており、遊技状態に応じて遊技者の操作を受付けたり、ダイヤル操作部４０１が可動したりすることができ、遊技者に対して遊技球の打込操作だけでなく、遊技中の演出にも参加することができるようにするものである。ダイヤル操作部４０１の回転（回転方向）は、操作ユニット４００に備える回転検出スイッチにより検出され、押圧操作部４０５の操作は、操作ユニット４００に備える押圧検出スイッチにより検出されるようになっている。

【００７５】

また、操作ユニット４００は、ダイヤル駆動モータ４１４の駆動力によって、ダイヤル操作部４０１を時計回りや、反時計回りの方向へ回転させることができるようになっている。また、操作ユニット４００は、ステッピングモータを用いたダイヤル駆動モータ４１４の駆動力によって、ダイヤル操作部４０１を、カクカクと段階的に回転させたり、遊技者がダイヤル操作部４０１を回転操作した時に、その回転を補助したり、わざと回らないようにしたり、回転にクリック感を付与したりすることができるようになっている。また、操作ユニット４００は、ダイヤル駆動モータ４１４を小刻みに正転させる回転と逆転させる回転とを交互に繰返させることによりダイヤル操作部４０１を振動させるようにすることができるようになっている。

【００７６】

［４－２－２．貸球ユニット］

貸球ユニット３６０は、後方へ押圧可能な貸球ボタン３６１及び返却ボタン３６２を備えているとともに、貸球ボタン３６１と返却ボタン３６２の間に貸出残表示部３６３を備えている。貸球ボタン３６１が操作されると、球貸スイッチ３６５ａにより検出され、返却ボタン３６２が操作されると、返却スイッチ３６５ｂにより検出されるようになっている。残度数表示器３６５ｃの表示内容は貸出残表示部３６３を介して視認することができるようになっている。なお、残度数表示器３６５ｃに隣接してＣＲユニットランプ３６５ｄが配置されており、ＣＲユニットランプ３６５ｄの発光態様が貸出残表示部３６３を介して視認することができるようになっている。球貸スイッチ３６５ａ、返却スイッチ３６５ｂ、残度数表示器３６５ｃ、及びＣＲユニットランプ３６５ｄは、度数表示板３６５に実装されており、この度数表示板３６５は、貸球ユニット３６０の内部に取り付けられている。この貸球ユニット３６０は、パチンコ遊技機１に隣接して設けられた球貸機に対して現金やプリペイドカードを投入した上で、貸球ボタン３６１を押すと、所定数の遊技球を

皿ユニット３００の上皿３０１内へ貸出す（払い出す）ことができるとともに、返却ボタン３６２を押すと貸出された分の残りを引いた上で投入した現金の残金やプリペイドカードが返却されるようになっている。また、貸出残表示部３６３には、球貸機に投入した現金やプリペイドカードの残数が表示されるようになっている。

【００７７】

［４－３．球送ユニット］

次に、球送ユニット５８０について説明する。球送ユニット５８０は、皿ユニット３００における上皿３０１から供給される遊技球を１球ずつ打球発射装置６５０へ供給することができるとともに、上皿３０１内に貯留された遊技球を、上皿球抜き機構３４０の上皿球抜きボタン３４１の操作によって下皿３０２へ抜くことができるものである。

【００７８】

球送ユニット５８０は、皿ユニット３００の上皿３０１に貯留された遊技球が、上皿３０１の上皿球排出口、扉枠ベース本体１１０の球送開口を通して供給され前後方向に貫通した侵入口、及び侵入口の下側に開口する球抜口を有し後方が開放された箱状の前カバーと、前カバーの後端を閉鎖するとともに前方が開放された箱状で、前後方向に貫通し前カバーの侵入口から侵入した遊技球を打球発射装置６５０へ供給するための打球供給口５８２ａを有した後カバーと、後カバー及び前カバーの間で前後方向へ延びた軸周りに回動可能に軸支され前カバーの後側で侵入口と球抜口との間を仕切る仕切部を有した球抜き部材と、球抜き部材の仕切部上の遊技球を１球ずつ後カバーの打球供給口５８２ａへ送り前カバーと後カバーとの間で上下方向へ延びた軸周りに回動可能に支持された球送部材と、球送部材を回動させる球送ソレノイド５８５と、を備えている。

【００７９】

球送ソレノイド５８５が駆動される（ＯＮの状態）と、球送部材が遊技球を１球受け入れる一方、球送ソレノイド５８５の駆動が解除される（ＯＦＦの状態）と、球送部材が受け入れた遊技球を打球発射装置６５０側へ送る（供給する）ようになっている。

【００８０】

［４－４．ハンドル装置］

次に、ハンドル装置５００について説明する。ハンドル装置５００は、扉枠ベース本体１１０の前面に取り付けられたハンドルブラケットに固定され円筒状で前端が軸直角方向へ丸く膨出したハンドルベースと、ハンドルベースに対して相対回転可能にハンドルベースの前側に配置される環状の回転ハンドル本体後と、回転ハンドル本体後の前面に固定され回転ハンドル本体後と一体回転可能とされた回転ハンドル本体前５０６と、回転ハンドル本体前５０６の前面に配置されると共にハンドルベースに固定され、ハンドルベースと協働して回転ハンドル本体前５０６及び回転ハンドル本体後を回転可能に支持する前端カバー５０８と、を備えている。

【００８１】

また、ハンドル装置５００は、回転ハンドル本体前の回転中心に前側から後側へ突出するように取り付けて固定され後端に非円形の軸受部を有した軸部材と、軸部材の軸受部と嵌合し回転可能とされた検出軸部を有しハンドルベースの前面に回転不能に嵌合されるポテンショメータ５１２と、ポテンショメータ５１２をハンドルベースとで挟むようにハンドルベースの前面に固定されポテンショメータ５１２の検出軸部が通過可能な貫通孔を有したスイッチ支持部材と、スイッチ支持部材の後面に取り付けられるタッチスイッチ５１６と、タッチスイッチ５１６とはスイッチ支持部材の後面の異なる位置に取り付けられる発射停止スイッチ５１８と、スイッチ支持部材に対して回転可能に軸支され発射停止スイッチ５１８を作動させる単発ボタンと、軸部材の外周を覆うように配置され回転ハンドル本体前５０６及び回転ハンドル本体後を原回転位置（正面視で反時計周りの方向への回転端）へ復帰するように付勢するハンドル復帰バネと、を備えている。なお、ポテンショメータ５１２は、回転ハンドル本体前５０６の回転位置に応じて遊技球を遊技領域１１００に向かって打ち出す強度を電気的に調節するためのものである。また、回転ハンドル本体前５０６及び回転ハンドル本体後は、原回転位置から正面視で時計周りの方向へ最大回転位

置となる限界回転位置（正面視で時計周りの方向への回転端）まで回動する。
【００８２】
また、ハンドル装置５００は、ポテンショメータ５１２が可変抵抗器とされており、回転ハンドル本体前５０６及び回転ハンドル本体後を回転させると、軸部材を介してポテンショメータ５１２の検出軸部が回転することとなる。そして、検出軸部の回転位置（回転角度）に応じてポテンショメータ５１２の内部抵抗が変化し、ポテンショメータ５１２の内部抵抗に応じて打球発射装置６５０における発射ソレノイド６５４の駆動力が変化して、回転ハンドル本体前５０６及び回転ハンドル本体後の回転角度、つまり回転ハンドル本体前５０６及び回転ハンドル本体後の回転位置に応じた（見合った）発射強度で遊技球が遊技領域１１００内へ打ち込まれるようになっている。
【００８３】
［４－５．ファールカバーユニット］
次に、ファールカバーユニット５４０について説明する。ファールカバーユニット５４０は、扉枠ベースユニット１００における遊技窓１０１よりも下側の後面に取り付けられ、賞球ユニット７００から払出された遊技球や、打球発射装置６５０により発射されたにも関わらず遊技領域１１００内へ到達しなかった遊技球（ファール球）を、皿ユニット３００の上皿３０１や下皿３０２へ誘導するものである。ファールカバーユニット５４０は、前側が開放され複数の遊技球の流路を内部に有したカバーベースと、カバーベースの前端を閉鎖する前カバーと、を備えている。
【００８４】
ファールカバーユニット５４０のカバーベースは、背面視で右上隅に配置され前後方向に貫通する第一球入口５４２ａと、第一球入口と連通しカバーベース５４２の前端に向かうに従って正面視右側へ広がる第一球通路と、第一球入口５４２ａの外側（背面視でで右側）に配置され第一球入口５４２ａよりも大口の第二球入口５４２ｃと、第二球通路と連通しカバーベースの内部で、下方へ延びた上で正面視右下隅へ向かって低くなるように傾斜した第二球入口５４２ｃと、を備えている。この第一球入口５４２ａ及び第二球入口５４２ｃは、扉枠５を本体枠３に対して閉じた状態で、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０の通常球出口７７４及び満タン球出口７７６とそれぞれ対向する位置に形成されている。なお、カバーベースにおける第二球通路は、下端に沿って左右方向へ延びた部分の高さが、遊技球の外径に対して約３倍の高さとされており、所定量の遊技球を収容可能な収容空間が形成されている。
【００８５】
また、カバーベース５４２は、左右方向の略中央上部に配置され上方に開口したファール球入口５４２ｅと、ファール球入口５４２ｅと連通し第二球通路の下流付近の上部へ遊技球を誘導可能なファール球通路と、を備えている。また、カバーベースは、第二球入口の下側の後面に球出口開閉ユニット７９０の開閉シャッター７９２を作動させるための開閉作動片を、備えている。この開閉作動片は、扉枠５を本体枠３に対して閉じた時に、球出口開閉ユニット７９０における開閉クランクの球状の当接部と当接することで、開閉クランクを回転させて開閉シャッター７９２を開状態とすることができるものである。
【００８６】
ファールカバーユニット５４０の前カバーは、カバーベースの前面を閉鎖する略板状に形成されており、正面視左上隅に配置されカバーベースの第一球通路と連通し前後方向に貫通した第一球出口と、正面視右下隅に配置されカバーベース５４２の第二球通路の下流端と連通し前後方向に貫通した第二球出口と、を備えている。前カバーの第一球出口は、扉枠ベースユニット１００の切欠部を通して皿ユニット３００の上皿球供給口と接続されるようになっている。また、第二球出口は、扉枠ベース本体１１０の球通過口を通して皿ユニット３００における下皿球供給樋の後端が接続されるようになっている。
【００８７】
ファールカバーユニット５４０は、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０の通常球出口７７４から第一球入口５４２ａへ供給された遊技球を、第一球通路を通っ

て第一球出口から皿ユニット３００の上皿球供給口を介して上皿３０１へ供給することができるようになっている。また、ファールカバーユニット５４０は、賞球ユニット７００における満タン分岐ユニット７７０の満タン球出口７７６から第二球入口５４２ｃへ供給された遊技球を、第二球通路を通って第二球出口から皿ユニット３００の下皿球供給樋及び下皿球供給口を介して下皿３０２へ供給することができるようになっている。

【００８８】

また、ファールカバーユニット５４０は、扉枠５を本体枠３に対して閉じた状態とすると、ファール球入口５４２ｅが本体枠３のファール空間６２６の下部に位置するようになっており、打球発射装置６５０により発射された遊技球が遊技領域１１００内へ到達せずにファール球となってファール空間６２６を落下すると、ファール球入口５４２ｅによって受けられるようになっている。そしてファールカバーユニット５４０は、ファール球入口５４２ｅに受けられた遊技球を、ファール球通路及び第二球通路を通って第二球出口から皿ユニット３００の下皿３０２へ排出（供給）することができるようになっている。

【００８９】

また、ファールカバーユニット５４０は、第二球通路における収容空間の上流側（正面視左側）側面を形成し収容空間内に貯留された遊技球によって揺動可能にカバーベースに軸支された揺動部材と、揺動部材の揺動を検出する満タンスイッチ５５０と、揺動部材が満タンスイッチ５５０によって非検出状態となる方向へ付勢するバネと、を備えている。この揺動部材は、カバーベースに対して下端が回動可能に軸支されているとともに、上端が正面視左側へ回動するようになっており、略垂直な状態で収容空間の左側側壁を形成するようになっている。また、揺動部材は、バネによって略垂直状態となる位置へ付勢されている。また、揺動部材は、収容空間側とは反対側の側面に外側へ突出する検出片が形成されており、この検出片が満タンスイッチ５５０よって検出されるようになっている。つまり、満タンスイッチ５５０からの検出信号に基づいて、収容空間が貯留された遊技球で満タンであるか否かを判断することができるようになっている。

【００９０】

［５．遊技盤の全体構成］

次に、遊技盤４の全体構成について、図８及び図９を参照して説明する。図８は遊技盤の正面図であり、図９は図８の遊技盤を分解して前から見た分解斜視図である。遊技盤４は、図８及び図９に示すように、外レール１１１１及び内レール１１１２を有し、遊技者がハンドル装置５００を操作することで遊技媒体としての遊技球が打ち込まれる遊技領域１１００の外周を区画形成する枠状の前構成部材１１１０と、前構成部材１１１０の正面視右下隅部でパチンコ遊技機１へ取り付けた時に扉枠５の遊技窓１０１から遊技者側へ視認可能となる位置に配置された機能表示ユニット１１８０と、前構成部材１１１０の後側に遊技領域１１００を閉鎖するように取り付けられ遊技領域１１００と対応する位置に所定形状で前後方向へ貫通した複数の開口部１１５８を有した板状の遊技パネル１１５０と、遊技パネル１１５０の開口部１１５８に対して前側から取り付けられる表ユニット２０００と、遊技パネル１１５０の後面に取り付けられる裏ユニット３０００と、を備えている。

【００９１】

また、遊技盤４は、遊技パネル１１５０と裏ユニット３０００との間に配置され、遊技パネル１１５０を貫通するように複数穿設された発光装飾孔に対して遊技パネル１１５０の後側から挿入されるパネルレンズ部材２５００と、裏ユニット３０００の後側に脱着可能に取り付けられ遊技状態に応じて遊技者側から視認可能とされた所定の演出画像を表示可能な液晶表示装置と、裏ユニット３０００の下部を後側から覆うように遊技パネル１１５０の後面下部に取り付けられる基板ホルダ１１６０と、基板ホルダ１１６０の後面に取り付けられる主制御基板ボックス１１７０と、を備えている。

【００９２】

［５－１．前構成部材］

次に、前構成部材１１１０について説明する。前構成部材１１１０は、外形が本体枠３の遊技盤保持口６０１内へ挿入可能な略矩形状とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通し

ており、内形の内周によって遊技領域１１００の外周が区画されるようになっている。この前構成部材１１１０は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール１１１１と、外レール１１１１に略沿って外レール１１１１の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール１１１２と、内レール１１１２の下端から滑らかに連続するように正面視反時計回りの周方向へ沿って外レール１１１１の終端（上端）よりも下側の位置まで円弧状に延びた内周レール１１１３と、内周レール１１１３の終端（上端）と外レール１１１１の終端（上端）とを結び外レール１１１１に沿って転動してきた遊技球が当接可能とされた衝止部１１１４と、内レール１１１２と内周レール１１１３との境界部で遊技領域１１００の最下端に配置され後方へ向かって低くなったアウト口誘導面１１１５と、内レール１１１２の上端に回動可能に軸支され、外レール１１１１との間を閉鎖するように内レール１１１２の上端から上方へ延出した閉鎖位置と正面視時計回りの方向へ回動して外レール１１１１との間を開放した開放位置との間でのみ回動可能とされるとともに閉鎖位置側へ復帰するようにバネによって付勢された逆流防止部材１１１６と、を備えている。

【００９３】

前構成部材１１１０は、遊技盤４を本体枠３に取り付けた状態とすると、外レール１１１１と内レール１１１２との間の下端開口が、本体枠３の打球発射装置６５０における発射レール６６０（図１を参照）の延長線上に位置するようになっている。この外レール１１１１の下端と、発射レール６６０の上端との間には、左右方向及び下方へ広がった空間が形成されており、打球発射装置６５０の発射レール６６０に沿って打ち出された遊技球が、その空間を飛び越えて、外レール１１１１と内レール１１１２との間の下端開口から外レール１１１１と内レール１１１２との間へ打ち込まれるようになっている。外レール１１１１と内レール１１１２との間に打ち込まれた遊技球は、その勢いに応じて外レール１１１１に沿って上方へ転動し、内レール１１１２の上端に軸支された逆流防止部材１１１６を、その付勢力に抗して開放位置側へ回動させることにより、遊技領域１１００内へ侵入することができるようになっている。

【００９４】

また、打球発射装置６５０において遊技球を強く打球した場合、遊技領域１１００内で外レール１１１１に沿って転動した遊技球が、外レール１１１１の終端に備えられた衝止部１１１４に当接するようになっており、この衝止部１１１４に遊技球が当接することで遊技球の転動方向を強制的に変化させることができ、外レール１１１１から内周レール１１１３へ連続して遊技球が転動するのを防止することができるようになっている。なお、遊技領域１１００内へ侵入した（打ち込まれた）遊技球が、外レール１１１１と内レール１１１２との間へ戻ろうとしても、その前に逆流防止部材１１１６が付勢力によって閉鎖位置へ復帰することで、逆流防止部材１１１６によって遊技球の逆流が阻止されるようになっている。

【００９５】

また、遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球は、表ユニット２０００の始動口２１０１，２１０２や入賞口２１０３，２１０４，２２０１等に受け入れられなかった場合は、遊技領域１１００の下端へと流下し、内レール１１１２と内周レール１１１３との境界のアウト口誘導面１１１５によって、遊技パネル１１５０のアウト口１１５１へ誘導され、アウト口１１５１から遊技盤４の後側下方へ排出されるようになっている。

【００９６】

一方、打球発射装置６５０から発射された遊技球が、内レール１１１２先端の逆流防止部材１１１６を越えて遊技領域１１００内へ侵入することができなかった場合は、外レール１１１１と内レール１１１２との間を逆方向の下方へ向かって転動し、外レール１１１１と内レール１１１２との間の下端開口から、発射レール６６０の上端と外レール１１１１の下端との間に形成されたファール空間６２６（図１を参照）を落下することとなり、ファール空間６２６の下部に位置する扉枠５に取り付けられたファールカバーユニット５４

０のファール球入口５４２ｅ（図１を参照）に受け入れられて、皿ユニット３００における下皿３０２（図７を参照）へ排出されるようになっている。

【００９７】

なお、前構成部材１１１０における外レール１１１１は、その表面に金属板が取り付けられており、遊技球の転動による耐摩耗性が高められているとともに、遊技球が滑らかに転動するようになっている。また、衝止部１１１４は、表面にゴムや合成樹脂等の弾性体が配置されており、遊技球が外レール１１１１に沿って勢い良く転動してきて衝突しても、その衝撃を緩和させることができるようになっているとともに、遊技球を内側へ反発させることができるようになっている。

【００９８】

また、前構成部材１１１０は、正面視左端に上下方向へ離間して配置され前方から後方へ向かって窪むとともに左端に開放された一対の位置決め凹部１１１９と、正面視右端に上下方向へ離間して配置された一対の遊技盤止め具１１２０と、外レール１１１１の下端よりも正面視左側に配置され下方に開放されるとともに上側が円弧状に形成され前側から窪んだ固定凹部１１２１と、正面視下端の左側端部付近に下端から上方へ左右方向に長く延びた矩形状に切欠かれた球通路用切欠部１１２２と、を備えている。前構成部材１１１０の位置決め凹部１１１９は、本体枠３における側面防犯板９５０の内側に取り付けられた位置決め部材９５６（図５を参照）と嵌合させることで、遊技盤保持口６０１（図５を参照）に挿入された遊技盤４の正面視左端が、前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。また、遊技盤止め具１１２０は、本体枠３における本体枠ベース６００の遊技盤係止部に対して着脱可能に係止することができるようになっており、遊技盤止め具１１２０を遊技盤係止部に係止させることで、本体枠３の遊技盤保持口６０１に挿入された遊技盤４の正面視右端が、前後方向へ移動するのを規制することができるようになっている。

【００９９】

また、前構成部材１１１０の固定凹部１１２１は、遊技盤４を本体枠３の遊技盤保持口６０１へ挿入した状態で、本体枠３の前面に軸支された遊技盤固定具６９０（図５を参照）を正面視で時計回りの方向へ回動させると、遊技盤固定具６９０の固定片６９０ａ（図５を参照）が挿入されるようになっており、遊技盤固定具６９０によって遊技盤４の下端が前方へ移動するのが規制されるようになっている。また、前構成部材１１１０の球通路用切欠部１１２２は、遊技パネル１１５０の同位置にも同様の球通路用切欠部１１５２が形成されており、遊技盤４を本体枠３の遊技盤保持口６０１へ挿入した状態では、球通路用切欠部１１２２，１１５２内に満タン分岐ユニット７７０（図５を参照）の前端が挿通されるようになっている。

【０１００】

なお、前構成部材１１１０の正面視右下には、後述する機能表示ユニット１１８０が配置されている。

【０１０１】

［５－２．表ユニット］

次に、遊技盤４の表ユニット２０００について説明する。表ユニット２０００は、遊技領域１１００内の左右方向略中央下部でアウト口１１５１の上側に配置され遊技パネル１１５０の前面に支持されるアタッカユニット２１００と、アタッカユニット２１００の左方で遊技領域１１００の外周に沿って配置され遊技パネル１１５０の前面に支持されるサイド入賞口部材２２００と、遊技領域１１００の略中央部分に配置され遊技パネル１１５０に支持される枠状のセンター役物２３００と、を備えている。

【０１０２】

この表ユニット２０００は、遊技パネル１１５０における遊技領域１１００と対応した位置に形成された開口部１１５８に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル１１５０の前面に取り付けられるようになっており、遊技パネル１１５０よりも前側へ突出した部分は、遊技領域１１００内に位置するようになっている。これにより、表ユニット２００

０は、遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球と適宜位置で当接するようになっており、遊技パネル１１５０の前面に植設された障害釘と共に、遊技球の動きに対して変化を付与することができるようになっているものである。また、表ユニット２０００は、遊技領域１１００内を装飾することができるようになっている。

【０１０３】

［５－２－１．アタッカユニット］

次に、表ユニット２０００のアタッカユニット２１００について説明する。アタッカユニット２１００は、遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球が受入可能とされた複数の受入口（入賞口）を有しており、具体的には、左右方向の略中央に配置された上始動口２１０１と、上始動口２１０１の下側に配置された下始動口２１０２と、下始動口２１０２の下側に配置され上始動口２１０１や下始動口２１０２よりも左右方向へ大きく延びた矩形状の大入賞口２１０３と、大入賞口２１０３の左右両側やや上寄りに配置された一般入賞口２１０４と、を備えている。これら上始動口２１０１、下始動口２１０２、大入賞口２１０３、及び一般入賞口２１０４に受け入れられた遊技球は、遊技パネル１１５０の前面側から後面側へ誘導されるようになっている。

【０１０４】

このアタッカユニット２１００の上始動口２１０１は、上側が開放されており遊技球が常時受入（入賞）可能となっている。一方、上始動口２１０１の下側に配置された下始動口２１０２は、上始動口２１０１との間に始動口ソレノイド２１０５（図１１を参照）により拡開可能な一対の可動片２１０６が配置されており、一対の可動片２１０６が略垂直に立上った状態では上始動口２１０１と一対の可動片２１０６とによって下始動口２１０２へ遊技球が受入不能となるのに対して、一対の可動片２１０６が左右方向へ拡開した状態では下始動口２１０２へ遊技球が受入可能となるようになっている。つまり、一対の可動片２１０６により下始動口２１０２が可変入賞口（可変入賞装置）となっている。なお、一対の可動片２１０６は、後述するセンター役物２３００におけるゲート部２３５０のゲートスイッチ２３５２による遊技球の通過の検出に基づいて始動口ソレノイド２１０５の駆動により開閉されるようになっている。

【０１０５】

また、アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３は、その開口を閉鎖可能な横長矩形状の開閉部材２１０７によって開閉可能とされている。この開閉部材２１０７は、下辺が回動可能に軸支されており、略垂直な状態では大入賞口２１０３を閉鎖して遊技球を受け入れし難くすることができると共に、上辺が前側へ移動するように回動すると大入賞口２１０３を開放して遊技球を受け入れ易くすることができるようになっている。この開閉部材２１０７は、通常の遊技状態では大入賞口２１０３を閉鎖した状態となっており、上始動口２１０１や下始動口２１０２へ遊技球が受け入れられる（始動入賞する）ことで抽選される特別抽選結果に応じて（特別抽選の結果が「大当り」又は「小当り」の時に）アタッカソレノイド２１０８（図１１を参照）の駆動により開閉するようになっており、可変入賞口（可変入賞装置）を構成している。

【０１０６】

更に、アタッカユニット２１００の一般入賞口２１０４は、上向きに開放されており、遊技球が常時受入（入賞）可能となっている。

【０１０７】

また、アタッカユニット２１００は、詳細な図示は省略するが、下始動口２１０２へ受け入れられた遊技球を検出する下始動口スイッチ２１０９と、大入賞口２１０３へ受け入れられた遊技球を検出するカウントスイッチ２１１０と、を更に備えており、下始動口スイッチ２１０９やカウントスイッチ２１１０により検出された遊技球は、基板ホルダ１１６０の底壁部上に排出されるようになっている。なお、上始動口２１０１へ受け入れられた遊技球を検出する上始動口スイッチ３０２２と、一般入賞口２１０４へ受け入れられた遊技球を検出する一般入賞口スイッチ３０２０は、裏ユニット３０００に備えられている。

【０１０８】

［５－２－２．サイド入賞口部材］
次に、表ユニット２０００のサイド入賞口部材２２００について説明する。サイド入賞口部材２２００は、遊技パネル１１５０における左右方向中央から左寄りの下部で、アタッカユニット２１００が挿入固定される開口部１１５８よりも左側に形成された開口部１１５８に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル１１５０の前面に固定されるものであり、アタッカユニット２１００における正面視左側の一般入賞口２１０４と並ぶように遊技領域１１００の外周に沿って互いに背向するようにされた２つの一般入賞口２２０１を備えている。これら２つの一般入賞口２２０１は、上方に開放され遊技球が常時受入（入賞）可能となっており、一般入賞口２２０１へ受け入れられた遊技球は、遊技パネル１１５０の前面側から後面側へ誘導された後に、後述する裏ユニット３０００に備えられた一般入賞口スイッチ３０２０によって検出されるようになっている。

【０１０９】
また、サイド入賞口部材２２００には、その左上端部に左側の端部が遊技領域１１００の外周と略接するような位置に配置され、右側の端部へ向うに従って低くなるように傾斜した第一棚部２２０２と、第一棚部２２０２とは２つの一般入賞口２２０１を挟んで反対側且つ下側に配置され遊技領域１１００の左右方向中央側（アタッカユニット２１００の下始動口２１０２や大入賞口２１０３側）へ向かって低くなる第二棚部２２０３と、を備えており、第一棚部２２０２によって遊技領域１１００の外周に沿って流下してきた遊技球を遊技領域１１００の中央側へ寄せることができるようになっている。

【０１１０】
なお、２つの一般入賞口２２０１は、第一棚部２２０２の右側の端部よりも右側へ配置されており、第一棚部２２０２により遊技球が遊技領域１１００の中央側へ寄せられても、一般入賞口２２０１へ入賞する可能性があるようになっている。また、２つの一般入賞口２２０１の間の上側にも、遊技領域１１００の中央側へ向って低くなるように傾斜した第三棚部２２０４が備えられている。

【０１１１】
このサイド入賞口部材２２００は、全体的に透光性を有するように形成されており、詳細な図示は省略するが、第二棚部２２０３の後側にサイド入賞口装飾基板が備えられていると共に、サイド入賞口部材２２００の後側に後述する裏ユニット３０００におけるサイドランプ装飾基板３０１４が配置されるようになっており、これらサイド入賞口装飾基板及びサイドランプ装飾基板３０１４によってサイド入賞口部材２２００が発光装飾可能とされている。

【０１１２】
［５－２－３．センター役物］
次に、表ユニット２０００のセンター役物２３００について説明する。センター役物２３００は、遊技パネル１１５０の略中央を貫通するように大きく形成された開口部１１５８に対して、前側から挿入された上で、遊技パネル１１５０の前面に固定されるものであり、遊技領域１１００の大半を占める大きさで枠状に形成され、正面視右側の外周面は遊技領域１１００の外周との間で遊技球の外径よりも若干大きい隙間が形成されるように円弧状に形成されていると共に、左側の外周面は遊技領域１１００の外周との間で所定幅の領域が形成されるように垂下した略直線上に形成されている。

【０１１３】
このセンター役物２３００は、遊技パネル１１５０の前面に位置する前壁部の上側の外周面における左右方向中央のやや右寄りの位置から左側に、左方向へ向うに従って低くなるように傾斜した上棚部２３０１を備えており、遊技領域１１００内の上部へ打ち込まれた遊技球が、上棚部２３０１へ流下するとセンター役物２３００の左方を通って流下するようになっていると共に、上棚部２３０１よりも右側へ流下（侵入）した遊技球はセンター役物２３００の右方を通って一気に遊技領域１１００の下部へ流下するようになっている。つまり、センター役物２３００における上棚部２３０１よりも右側へ遊技球が侵入するように遊技球を打ち込むと、遊技球の流下を楽しむ機会が少なくなるようになっているの

で、遊技球の打込強さを適宜調整させることができ、緊張感を維持させて漫然とした遊技となるのを抑制することができるようになっている。

【０１１４】

また、センター役物２３００は、遊技パネル１１５０の前側に位置する前壁部の左側の外周面に遊技領域１１００を流下する遊技球が侵入可能とされたワープ入口２３０２と、ワープ入口２３０２に侵入した遊技球を枠内へ放出するワープ出口（図示は省略）と、ワープ出口から放出された遊技球を左右方向へ転動させた後にアタッカユニット２１００の上側の遊技領域１１００内へ放出させセンター役物２３００における枠内の下辺上面に形成されたステージ２３１０と、を主に備えている。

【０１１５】

このセンター役物２３００におけるステージ２３１０は、詳細な図示は省略するが、ワープ出口から放出された遊技球が供給される第一ステージと、第一ステージの前側に配置され第一ステージから遊技球が供給されると共に遊技領域１１００内へ遊技球を放出可能とされた第二ステージと、を備えている。このステージ２３１０は、左右方向の略中央が低くなるような湾曲面状に形成されている。また、第一ステージの左右方向略中央の後側には、遊技球が侵入可能なチャンス入口２３１３が形成されており、チャンス入口２３１３へ侵入した遊技球はセンター役物２３００における最下端前面のチャンス出口２３１４から遊技領域１１００内へ放出されるようになっている。このチャンス出口２３１４は、アタッカユニット２１００における上始動口２１０１の直上に配置されており、チャンス出口２３１４から放出された遊技球は、高い確率で上始動口２１０１へ受け入れられる（入賞する）ようになっている。

【０１１６】

なお、センター役物２３００におけるステージ２３１０は、透明な部材で形成されており、このステージ２３１０を通して、裏ユニット３０００におけるステージ２３１０よりも下側に配置された装飾体が遊技者側から視認できるようになっている。

【０１１７】

また、センター役物２３００には、遊技パネル１１５０の前側に位置する前壁部の左側の外周面でワープ入口２３０２よりも上側に、内レール１１１２と略接するように左方向へ延出する透明なアーチ部２３１５を更に備えている。このアーチ部２３１５は、前壁部の略前端から薄板状の延びだしており、アーチ部２３１５と遊技パネル１１５０の前面との間に遊技球が通過可能な空間を形成している。これにより、遊技領域１１００の上部に打ち込まれて上棚部２３０１によってセンター役物２３００の左方へ誘導された遊技球が、アーチ部２３１５の後側を通って下流側へ流下するようになっている。

【０１１８】

更に、センター役物２３００には、遊技パネル１１５０の前側に位置する前壁部の左側の外周面でアーチ部２３１５付近に遊技球の通過を検出するゲート部２３５０を備えている。このゲート部２３５０は、前壁部の左側の外周面でアーチ部２３１５の上側に配置され遊技領域１１００を流下する遊技球が侵入可能とされたゲート入口と、ゲート入口に侵入した遊技球を検出するゲートスイッチ２３５２と、ゲートスイッチ２３５２で検出された遊技球を前壁部の外周面から遊技領域１１００へ放出するゲート出口とを備えている。なお、本実施形態では、詳細な図示は省略するが、ゲート部２３５０のゲート出口が、アーチ部２３１５と同じ高さの位置に形成されており、ゲートスイッチ２３５２で検出された遊技球が、アーチ部２３１５をあたかも潜ったかのように見えるようになっている。

【０１１９】

［５－３．パネルレンズ部材］

次に、遊技盤４のパネルレンズ部材２５００について説明する。パネルレンズ部材２５００は、遊技パネル１１５０における遊技領域１１００内でセンター役物２３００が挿入される開口部１１５８よりも外側の位置に円形や×形状で前後方向へ貫通するように形成された複数の発光装飾孔を発光装飾させるものである。このパネルレンズ部材２５００は、センター役物２３００の外周で左上側に形成された複数の発光装飾孔と対応した透明な上

パネルレンズ２５１０と、上パネルレンズ２５１０の後側に配置され表面に複数のＬＥＤが実装された上パネルレンズ基板と、センター役物２３００の外周で左下側に形成された複数の発光装飾孔と対応した透明な下パネルレンズ２５２０と、下パネルレンズ２５２０の後側に配置され表面に複数のＬＥＤが実装された下パネルレンズ基板とを備えている。

【０１２０】

このパネルレンズ部材２５００における上パネルレンズ２５１０及び下パネルレンズ２５２０は、板状のレンズベース部から前方へ突出し、挿入される発光装飾孔の形状と略同形状とされた複数の棒状の挿入導光部を備えている。この挿入導光部を遊技パネル１１５０の発光装飾孔へ後側から挿入した状態では、その先端が遊技パネル１１５０の前面と略一致するように形成されており、遊技パネル１１５０の前面を流下する遊技球に対して可及的に影響を及ぼさないようになっている。

【０１２１】

パネルレンズ部材２５００は、上パネルレンズ基板及び下パネルレンズ基板のＬＥＤを適宜発光させることで、ベニア合板等の不透明な遊技パネル１１５０を用いても遊技球が流下する領域を発光装飾させることができ、これまでにない遊技パネル１１５０の装飾を遊技者に見せることができると共に、パチンコ遊技機１を目立たせて他のパチンコ遊技機との差別化を計ることができるようになっている。

【０１２２】

［５－４．裏ユニット］

次に、遊技盤４の裏ユニット３０００について説明する。裏ユニット３０００は、遊技パネル１１５０の後面に取り付けて固定されており、遊技パネル１１５０から所定距離後側へ離れた位置に遊技盤側液晶表示装置１９００を支持する裏箱３００１と、裏箱３００１内で遊技盤側液晶表示装置１９００の上側に配置される上部ユニット３１００と、裏箱３００１内で遊技盤側液晶表示装置１９００の右側に配置されるキャラクタユニット３４００と、裏箱３００１内で遊技盤側液晶表示装置１９００の左側に配置される歯車装飾体ユニット３５００と、を主に備えている。

【０１２３】

また、裏ユニット３０００は、裏箱３００１の左下前端付近で遊技パネル１１５０の前面に取り付けられた表ユニット２０００におけるサイド入賞口部材２２００と対応する位置に配置され、表面に複数のＬＥＤが実装されたサイドランプ装飾基板３０１４と、裏箱３００１の下部前端に取り付けられ、サイド入賞口部材２２００の一般入賞口２２０１へ受け入れられた遊技球と、アタッカユニット２１００における左側の一般入賞口２１０４へ受け入れられた遊技球とを下方へ誘導する左誘導部材３０１６と、左誘導部材３０１６の右側に配置され、アタッカユニット２１００の上始動口２１０１及び右側の一般入賞口２１０４へ受け入れられた遊技球を下方へ誘導する右誘導部材３０１８と、を主に備えている。

【０１２４】

更に、裏ユニット３０００は、詳細な図示は省略するが、裏箱３００１の後側下部に配置されランプ駆動基板４１７０を収容した横長矩形状のランプ駆動基板ボックス３４２３と、ランプ駆動基板ボックス３４２３の下側に配置されモータ駆動基板４１８０を収容した横長矩形状のモータ駆動基板ボックス３４３０と、裏箱３００１の後側に固定されランプ駆動基板ボックス３４２３及びモータ駆動基板ボックス３４３０の背面視で左側に配置されたパネル中継端子板４１６１と、裏箱３００１の後側上部に配置された横長矩形状の上部抵抗基板と、裏箱３００１の後側に取り付けられ遊技盤側液晶表示装置１９００を脱着可能に保持するロック部材と、を更に備えている。

【０１２５】

この裏ユニット３０００は、本実施形態では、表ユニット２０００におけるセンター役物２３００の枠内を通して遊技者側から視認することができるようになっており、所定の形状に造形された各ユニット３１００，３４００，３５００等によってパチンコ遊技機１のコンセプトを特徴付けることができるようになっている。また、裏ユニット３０００は、

遊技状態に応じて各ユニット３１００，３４００，３５００が、それぞれ独立、或いは、連係しながら可動するようになっており、その可動により遊技者に対して、遊技状態の変化やチャンスの到来等を示唆することができ、遊技者を楽しませることができるようになっている。

【０１２６】

［５－４－１．裏箱］

次に、裏ユニット３０００の裏箱３００１について説明する。裏箱３００１は、前側が開放された箱状に形成され、前端に外方へ突出するフランジ状の固定部３００１ａが複数備えられており、この固定部３００１ａを介して遊技パネル１１５０の後側に固定されるようになっている。また、裏箱３００１は、後壁の略中央に矩形状の開口が形成されており、この開口を通して後側に支持される遊技盤側液晶表示装置１９００が遊技者側から視認できるようになっている。更に、裏箱３００１は、各ユニット３１００，３４００，３５００や、各基板３０１４等を取り付けて固定するための取付部が適宜位置に形成されている。

【０１２７】

また、裏箱３００１は、図示は省略するが、背面視で開口の右側に、遊技盤側液晶表示装置１９００の左右両辺から外方へ突出する一方（背面視で右辺）の固定片１９０２を挿入係止する液晶支持部を備えていると共に、開口の背面視で左側にロック部材が取り付けられており、ロック部材により遊技盤側液晶表示装置１９００の他方（背面視で左辺）の固定片１９０２を支持することで、遊技盤側液晶表示装置１９００が裏箱３００１の後側に脱着可能に取り付けられるようになっている。

【０１２８】

［５－４－２．誘導部材］

次に、左誘導部材３０１６及び右誘導部材３０１８について説明する。左誘導部材３０１６は、サイド入賞口部材２２００の一般入賞口２２０１と、アタッカユニット２１００の左側の一般入賞口２１０４へ受け入れられた遊技球を、それぞれ異なる流路を通って下方へ誘導排出するようになっており、それぞれの流路に遊技球の通過を検出する一般入賞口スイッチ３０２０が備えられている。一方、右誘導部材３０１８は、アタッカユニット２１００の上始動口２１０１と右側の一般入賞口２１０４へ受け入れられた遊技球を下端付近まではそれぞれ異なる流路を通って下方へ誘導排出されるようになっており、上始動口２１０１と対応した流路には上始動口スイッチ３０２２が、右側の一般入賞口２１０４と対応した流路には一般入賞口スイッチ３０２０が備えられている。また、右誘導部材３０１８には、磁気を検出可能な磁気検出スイッチ３０２４が備えられている。

【０１２９】

これら左誘導部材３０１６及び右誘導部材３０１８によって下方へ誘導された遊技球は、基板ホルダ１１６０の底壁部上に排出され、基板ホルダ１１６０のアウト球排出部１１６１から遊技盤４の下方へ排出されるようになっている。

【０１３０】

［５－４－３．上部ユニット］

次に、上部ユニット３１００について説明する。上部ユニット３１００は、全体的に横長に形成され、裏箱３００１内で遊技盤側液晶表示装置１９００が臨む開口の上側に取り付け固定されるものである。この上部ユニット３１００は、左右方向の略中央で前面に配置され正面視で円形状の回転装飾体ユニット３２００と、回転装飾体ユニット３２００の後側に配置され回転装飾体ユニット３２００を昇降させる昇降機構３２５０と、昇降機構３２５０の後側で左右方向の略中央に配置された揺動装飾体ユニット３３００と、揺動装飾体ユニット３３００の左右両側に配置された可動天井ユニット３３５０と、を主に備えている。

【０１３１】

回転装飾体ユニット３２００は、昇降機構３２５０によって、遊技盤側液晶表示装置１９００の上部に位置する上昇位置と、遊技盤側液晶表示装置１９００の略中央に位置する下

降位置との間で上下方向へ移動することができるようになっている。この回転装飾体ユニット３２００は、前面に配置された手裏剣状に形成された回転装飾体が回転するようになっているとともに、回転することでその遠心力により回転装飾体の回転半径が拡径するようになっている。

【０１３２】

また、回転装飾体ユニット３２００は、端に回転装飾体が回転するだけでなく、半径方向外側へ突出するようになっているため、回転装飾体全体の回転半径が拡径して見た目を大きく変化させることができるようになっており、遊技者に強いインパクトを与えることができ、遊技者を楽しませて遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができるとともに、遊技者の関心を強く引付けることができ、他のパチンコ遊技機に対して大きく差別化して遊技するパチンコ遊技機としてパチンコ遊技機１を選択させ易くすることができるようになっている。

【０１３３】

揺動装飾体ユニット３３００は、上昇位置に位置した回転装飾体ユニット３２００に隣接するようにその後側の左右に配置された揺動装飾体を備えており、遊技状態に応じて左右の揺動装飾体を一斉に左右方向へ揺動させることができるようになっている。

【０１３４】

可動天井ユニット３３５０は、上部ユニット３１００の左右両端に水平方向へ延びるような板状の天井装飾体を備えている。この天井装飾体は、前端側を中心として左右方向へ延びた軸周りに回動可能に形成されており、遊技状態に応じて、天井装飾体の後端側が下降する方向へ回動するようになっている。

【０１３５】

［５－４－４．キャラクタユニット］

次に、裏ユニット３０００のキャラクタユニット３４００について説明する。キャラクタユニット３４００は、忍者を模式化すると共に立体的に造形したキャラクタ体を備えており、遊技状態に応じて、キャラクタ体が右端の位置から、中央側へ寄った位置へ左右方向に移動することができるようになっている。また、キャラクタユニット３４００のキャラクタ体は、左右方向へ移動する際に、その移動と共に上下方向へ延びた軸周りに所定角度回動するようになっている。

【０１３６】

また、キャラクタユニット３４００のキャラクタ体は、頭部が左右方向へ伸びた軸周りに往復回動することができるようになっていると共に、右腕が上下方向へ伸びた軸周りに往復回動することができるようになっている。これにより、頭部を往復回動させることで、あたかもキャラクタが頷いているような動作をさせることができるようになっている。また、右腕を水平方向へ往復回動させることで、あたかもキャラクタが手裏剣を投げているような動作をさせることができるようになっている。

【０１３７】

［５－４－５．歯車装飾体ユニット］

次に、裏ユニット３０００の歯車装飾体ユニット３５００について説明する。歯車装飾体ユニット３５００は、左右方向へ延びた軸周りに回転可能とされ上下方向に複数配置された歯車状の歯車装飾体を備えており、遊技状態に応じて、各歯車装飾体が一斉に回転するようになっている。

【０１３８】

［５－４－６．液晶表示装置］

次に、遊技盤４の遊技盤側液晶表示装置１９００について説明する。遊技盤側液晶表示装置１９００は、裏ユニット３０００の裏箱３００１の後面に脱着可能に取り付けられるようになっており、遊技状態に応じて所定の演出画像を表示することができるようになっている。この遊技盤側液晶表示装置１９００は、左右両側から外方へ突出した固定片１９０２を備えており、この固定片１９０２を介して裏箱３００１に取り付けられるようになっている。

【０１３９】
また、遊技盤側液晶表示装置１９００は、詳細な図示は省略するが、その後側に周辺制御基板４１４０を収容した周辺基板ボックス１９０５を備えている。
【０１４０】
［６．機能表示ユニット］
次に、遊技盤４における機能表示ユニット１１８０について図１０を参照して説明する。この機能表示ユニット１１８０は、前構成部材１１１０の所定位置に取り付けて配置されるものである。図１０はパチンコ遊技機に取り付けた状態で遊技盤における機能表示ユニットを拡大して示す正面図である。
【０１４１】
機能表示ユニット１１８０は、図１０に拡大して示すように、正面視左側端部に遊技領域１１００内へ打ち込まれた遊技球によって変化する遊技状態を表示するための１つのＬＥＤからなる遊技状態表示器１１８３と、遊技状態表示器１１８３の右側で上下方向へ並んだ２つのＬＥＤからなり上始動口２１０１への遊技球の受け入れに関する保留数を表示するための上特別図柄記憶表示器１１８４と、上特別図柄記憶表示器１１８４の右側に配置され上始動口２１０１への遊技球の受け入れにより抽選された第一特別抽選結果を第一特別図柄として表示するための１つの７セグメントＬＥＤからなる上特別図柄表示器１１８５と、上特別図柄表示器１１８５の右斜め上に配置され下始動口２１０２への遊技球の受け入れにより抽選された第二特別抽選結果を第二特別図柄として表示するための１つの７セグメントＬＥＤからなる下特別図柄表示器１１８６と、下特別図柄表示器１１８６の右側で上下方向へ並んだ２つのＬＥＤからなり下始動口２１０２への遊技球の受け入れに関する保留数を表示するための下特別図柄記憶表示器１１８７と、を備えている。
【０１４２】
機能表示ユニット１１８０の表示部１１８１には、下特別図柄表示器１１８６の直上から内周レール１１１３に略沿った円弧状に並んで配置され遊技球によるゲート部２３５０の通過に関する保留数を表示するための４つのＬＥＤからなる普通図柄記憶表示器１１８８と、普通図柄記憶表示器の下側に配置され遊技球がゲート部２３５０を通過することで抽選された普通抽選結果を普通図柄として表示するための１つのＬＥＤからなる普通図柄表示器１１８９と、普通図柄記憶表示器１１８８の斜め右上側へ並んで配置され第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」の時に大入賞口２１０３の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示するための２つのＬＥＤからなるラウンド表示器１１９０と、を備えている。
【０１４３】
遊技状態表示器１１８３は、赤色・緑色・橙色と、その発光色を変化させることが可能なフルカラーＬＥＤとされており、発光する発光色と、点灯・点滅との組合せにより、様々な遊技状態（例えば、確率変動状態、時間短縮状態、確変時短状態、大当り遊技状態、小当り遊技状態、等）を表示することができるようになっている。
【０１４４】
上特別図柄記憶表示器１１８４は、上特別図柄表示器１１８５において第一特別図柄を変動表示させることができない時に、上始動口２１０１へ遊技球が受け入れられた場合に、変動表示の開始が保留（記憶）された第一特別図柄の保留数（記憶数）を表示するものである。この上特別図柄記憶表示器１１８４は、所定のＬＥＤからなる上特別図柄記憶ランプ１１８４ａと、上特別図柄記憶ランプ１１８４ｂとを有しており、上特別図柄記憶ランプ１１８４ａ，１１８４ｂの点灯・点滅パターンによって、保留数を表示することができるようになっている。具体的には、例えば、保留数が１つの時には上特別図柄記憶ランプ１１８４ａが点灯して上特別図柄記憶ランプ１１８４ｂが消灯し、保留数が２つの時には上特別図柄記憶ランプ１１８４ａ，１１８４ｂがともに点灯し、保留数が３つの時には上特別図柄記憶ランプ１１８４ａが点滅して上特別図柄記憶ランプ１１８４ｂが点灯し、保留数が４つの時には上特別図柄記憶ランプ１１８４ａ，１１８４ｂがともに点滅するようになっている。なお、本実施形態では、４つまで保留されるようになっている。

【０１４５】
下特別図柄記憶表示器１１８７は、下特別図柄表示器１１８６において第二特別図柄を変動表示させることができない時に、下始動口２１０２へ遊技球が受け入れられた場合に、変動表示の開始が保留（記憶）された第二特別図柄の保留数（記憶数）を表示するものである。この下特別図柄記憶表示器１１８７は、所定のＬＥＤからなる下特別図柄記憶ランプ１１８７ａと、下特別図柄記憶ランプ１１８７ｂとを有しており、下特別図柄記憶ランプ１１８７ａ，１１８７ｂの点灯・点滅パターンによって、保留数を表示することができるようになっている。具体的には、例えば、保留数が１つの時には下特別図柄記憶ランプ１１８７ａが点灯して下特別図柄記憶ランプ１１８７ｂが消灯し、保留数が２つの時には下特別図柄記憶ランプ１１８７ａ，１１８７ｂがともに点灯し、保留数が３つの時には下特別図柄記憶ランプ１１８７ａが点滅して下特別図柄記憶ランプ１１８７ｂが点灯し、保留数が４つの時には下特別図柄記憶ランプ１１８７ａ，１１８７ｂがともに点滅するようになっている。なお、本実施形態では、４つまで保留されるようになっている。
【０１４６】
上特別図柄表示器１１８５及び下特別図柄表示器１１８６は、上始動口２１０１や下始動口２１０２への遊技球の受け入れにより、抽選された第一特別抽選結果や第二特別抽選結果を表示するものであり、７セグメントＬＥＤが特別抽選結果に応じた所定の時間、変動した後に停止し、停止した７セグメントＬＥＤの発光パターン（特別図柄）によって、第一特別抽選結果や第二特別抽選結果を遊技者側に認識させることができるようになっている（変動表示ゲーム）。
【０１４７】
普通図柄表示器１１８９は、赤色・緑色・橙色と、その発光色を変化させることが可能なフルカラーＬＥＤとされており、発光する発光色と、点灯・点滅との組合せにより、ゲート部２３５０を遊技球が通過することで抽選される普通抽選結果を表示することができるようになっている。なお、普通図柄表示器１１８９による普通図柄の表示も、特別図柄と同様に、所定時間変動表示した後に、普通抽選結果に対応した発光パターンで停止表示するようになっている。
【０１４８】
普通図柄記憶表示器１１８８は、普通図柄表示器１１８９において普通図柄を変動表示させることができない時に、ゲート部２３５０を遊技球が通過した場合に、変動表示の開始が保留（記憶）された普通図柄の保留数（記憶数）を表示するものである。この普通図柄記憶表示器１１８８は、下から並んで配置された４つの普通図柄記憶ランプ１１８８ａ～１１８８ｄを備え、それぞれが所定のＬＥＤとされており、保留数に応じて下から普通図柄記憶ランプ１１８８ａ～１１８８ｄを順次点灯させることで普通図柄の保留数を表示させることができるようになっている。なお、本実施形態では、普通図柄の変動表示が４つまで保留（記憶）されるようになっている。
【０１４９】
ラウンド表示器１１９０は、所定のＬＥＤからなる２ラウンド表示ランプ１１９０ａと、１５ラウンド表示ランプ１１９０ｂとを備えており、それぞれのランプが点灯することで「大当り」遊技におけるラウンド数を表示することができるようになっている。
【０１５０】
また、機能表示ユニット１１８０は、図１０に示すように、遊技盤４をパチンコ遊技機１に取り付けた状態で、扉枠５の遊技窓１０１を通して遊技者側から視認することができるようになっている。遊技状態表示器１１８３、上特別図柄記憶表示器１１８４、上特別図柄表示器１１８５、下特別図柄表示器１１８６、下特別図柄記憶表示器１１８７、普通図柄記憶表示器１１８８、普通図柄表示器１１８９、及びラウンド表示器１１９０は、機能表示基板１１９１の前面に取り付けられている。なお、機能表示ユニット１１８０の後方突出部の後端には、機能表示基板１１９１と主制御基板４１００とを接続するための接続端子が取り付けられている。
【０１５１】

本実施形態では、機能表示ユニット１１８０を遊技盤４の前構成部材１１１０に備えるようにしているので、遊技パネル１１５０に取り付けられる表ユニット２０００や裏ユニット３０００に備えるようにした場合と比較して、機能表示ユニット１１８０を遊技盤４の基本構成として流用することができ、パチンコ遊技機１に係る構成を簡略化してコストが増加するのを防止することができるとともに、パチンコ遊技機１の機種（表ユニット２０００や裏ユニット３０００により具現化されパチンコ遊技機１の機種を特徴付けることが可能な遊技盤４の詳細構成）が異なっていても、機能表示ユニット１１８０の位置が変化しないので、遊技者や遊技ホールの店員等に対して、戸惑うことなく機能表示ユニット１１８０の位置を認識させることができるようになっている。

【０１５２】

［７．主制御基板、払出制御基板及び周辺制御基板］

次に、パチンコ遊技機１の各種制御を行う制御基板について、図１１～図１４を参照して説明する。図１１は主制御基板、払出制御基板及び周辺制御基板のブロック図であり、図１２は図１１のつづきを示すブロック図であり、図１３は周辺制御ＭＰＵの概略を示すブロック図であり、図１４は液晶及び音制御部における音源内蔵ＶＤＰ周辺のブロック図である。

【０１５３】

パチンコ遊技機１の制御構成は、図１１に示すように、主制御基板４１００、払出制御基板４１１０及び周辺制御基板４１４０から主として構成されており、各種制御が分担されている。まず、主制御基板について説明し、続いて払出制御基板、電源基板、そして周辺制御基板について説明する。

【０１５４】

［７－１．主制御基板］

遊技の進行を制御する主制御基板４１００は、図１１に示すように、電源投入時に実行される電源投入時処理を制御するとともに電源投入時から所定時間が経過した後に実行されるとともに遊技動作を制御する主制御プログラムなどの各種制御プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御ＭＰＵ４１００ａと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路４１００ｂと、各種信号を外部の基板等へ出力するための主制御出力回路４１００ｃと、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路４１００ｄと、予め定めた電圧の停電又は瞬停の兆候を監視する停電監視回路４１００ｅと、を主として備えている。

【０１５５】

主制御ＭＰＵ４１００ａには、その内蔵されているＲＡＭ（以下、「主制御内蔵ＲＡＭ」と記載する。）や、その内蔵されているＲＯＭ（以下、「主制御内蔵ＲＯＭ」と記載する。）のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【０１５６】

また、主制御ＭＰＵ４１００ａは、不揮発性の記憶手段が内蔵されている。この不揮発性の記憶手段には、主制御ＭＰＵ４１００ａを製造したメーカによって個体を識別するためのユニークな符号（世界で１つしか存在しない符号）が付された固有のＩＤコードが予め記憶されている。この一度付されたＩＤコードは、不揮発性の記憶手段に記憶されるため、外部装置を用いても書き換えることができない。主制御ＭＰＵ４１００ａは、不揮発性の記憶手段からＩＤコードを取り出して参照することができる。

【０１５７】

主制御入力回路４１００ｂは、その各種入力端子に各種検出スイッチからの検出信号がそれぞれ入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられず、リセット機能を有していない。このため、主制御入力回路４１００ｂは、後述する主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、主制御入力回路４１００ｂは、その各種入力端子に入力されている各種検出スイッチ

からの検出信号に基づく情報が後述する主制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく各種信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。

【０１５８】

主制御出力回路４１００ｃは、エミッタ端子がグランド（ＧＮＤ）と接地されたオープンコレクタ出力タイプとして回路構成されており、その各種入力端子に各種信号を外部の基板等へ出力するための各種信号が入力された情報を強制的にリセットするためのリセット端子が設けられるリセット機能を有するリセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａと、リセット端子が設けられていないリセット機能を有しないリセット機能なし主制御出力回路４１００ｃｂと、から構成されている。リセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａは、後述する主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力される回路として構成されている。つまり、リセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａは、その各種入力端子に入力されている各種信号を外部の基板等へ出力するための情報が後述する主制御システムリセットによりリセットされることによって、その情報に基づく信号がその各種出力端子から全く出力されない回路として構成されている。これに対して、リセット機能なし主制御出力回路４１００ｃｂは、後述する主制御システムリセットからのシステムリセット信号が入力されない回路として構成されている。つまり、リセット機能なし主制御出力回路４１００ｃｂは、その各種入力端子に入力されている各種信号を外部の基板等へ出力するための情報が後述する主制御システムリセットによりリセットされないことによって、その情報に基づく信号がその各種出力端子から出力される回路として構成されている。

【０１５９】

図８に示した、上始動口２１０１に入球した遊技球を検出する上始動口スイッチ３０２２、下始動口２１０２に入球した遊技球を検出する下始動口スイッチ２１０９、及び一般入賞口２１０４に入球した遊技球を検出する一般入賞口スイッチ３０２０からの検出信号や停電監視回路４１００ｅからの信号は、主制御入力回路４１００ｂを介して主制御ＭＰＵ４１００ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。また、図８に示した、ゲート部２３５０を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ２３５２、一般入賞口２２０１に入球した遊技球を検出する一般入賞口スイッチ３０２０、大入賞口２１０３に入球した遊技球を検出するカウントスイッチ２１１０、及び図９に示した裏ユニット３０００に取り付けられて磁石を用いた不正行為を検出する磁気検出スイッチ３０２４からの検出信号は、遊技盤４に取り付けられたパネル中継端子板４１６１、そして主制御入力回路４１００ｂを介して主制御ＭＰＵ４１００ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されている。

【０１６０】

主制御ＭＰＵ４１００ａは、これらの各スイッチからの検出信号に基づいて、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａに駆動信号を出力することにより、リセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａから主制御ソレノイド駆動回路４１００ｄに制御信号を出力し、主制御ソレノイド駆動回路４１００ｄからパネル中継端子板４１６１を介して始動口ソレノイド２１０５及びアタッカソレノイド２１０８に駆動信号を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａに駆動信号を出力することにより、リセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａからパネル中継端子板４１６１、そして機能表示基板１１９１を介して上特別図柄表示器１１８５、下特別図柄表示器１１８６、上特別図柄記憶表示器１１８４、下特別図柄記憶表示器１１８７、普通図柄表示器１１８９、普通図柄記憶表示器１１８８、遊技状態表示器１１８３、及びラウンド表示器１１９０に駆動信号を出力したりする。

【０１６１】

また、主制御ＭＰＵ４１００ａは、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａに遊技に関する各種情報（遊技情報）を出力することにより、リセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａから払出制御基板４１１０に各種情報（遊技情報）を出力したり、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制

御出力回路４１００ｃａに信号（停電クリア信号）を出力することにより、リセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａから停電監視回路４１００ｅに信号（停電クリア信号）を出力したりする。

【０１６２】

なお、本実施形態おいて、上始動口スイッチ３０２２、下始動口スイッチ２１０９、ゲートスイッチ２３５２、及びカウントスイッチ２１１０には、非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いているのに対して、一般入賞口スイッチ３０２０，３０２０には、接触タイプのＯＮ／ＯＦＦ動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは、遊技球が上始動口２１０１や下始動口２１０２に頻繁に入球するし、ゲート部２３５０を頻繁に通過するため、上始動口スイッチ３０２２、下始動口スイッチ２１０９、及びゲートスイッチ２３５２による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、上始動口スイッチ３０２２、下始動口スイッチ２１０９、及びゲートスイッチ２３５２には、寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技者にとって有利となる大当り遊技状態が発生すると、大入賞口２１０３が開放されて遊技球が頻繁に入球するため、カウントスイッチ２１１０による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、カウントスイッチ２１１０にも、寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球が頻繁に入球しない一般入賞口２１０４，２２０１には、一般入賞口スイッチ３０２０，３０２０による検出も頻繁に発生しない。このため、一般入賞口スイッチ３０２０，３０２０には、近接スイッチより寿命が短いメカニカルスイッチを用いている。

【０１６３】

また、主制御ＭＰＵ４１００ａは、その所定のシリアル出力ポートの出力端子からリセット機能なし主制御出力回路４１００ｃｂに払い出しに関する各種コマンドをシリアルデータとして送信することにより、リセット機能なし主制御出力回路４１００ｃｂから払出制御基板４１１０に各種コマンドをシリアルデータとして送信する。払出制御基板４１１０は、主制御基板４１００からの各種コマンドをシリアルデータとして正常受信完了すると、その旨を伝える信号（払主ＡＣＫ信号）を主制御基板４１００に出力する。この信号（払主ＡＣＫ信号）が主制御入力回路４１００ｂを介して主制御ＭＰＵ４１００ａの所定の入力ポートの入力端子に入力されるようになっている。

【０１６４】

また、主制御ＭＰＵ４１００ａは、払出制御基板４１１０からのパチンコ遊技機１の状態に関する各種コマンドをシリアルデータとして主制御入力回路４１００ｂで受信することにより、主制御入力回路４１００ｂからその所定のシリアル入力ポートの入力端子で各種コマンドをシリアルデータとして受信する。主制御ＭＰＵ４１００ａは、払出制御基板４１１０からの各種コマンドをシリアルデータとして正常受信完了すると、その旨を伝える信号（主払ＡＣＫ信号）を、その所定の出力ポートの出力端子からリセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａに出力し、リセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａから払出制御基板４１１０に信号（主払ＡＣＫ信号）を出力する。

【０１６５】

また、主制御ＭＰＵ４１００ａは、その所定のシリアル出力ポートの出力端子からリセット機能なし主制御出力回路４１００ｃｂに遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ遊技機１の状態に関する各種コマンドをシリアルデータとして送信することにより、リセット機能なし主制御出力回路４１００ｃｂから周辺制御基板４１４０に各種コマンドをシリアルデータとして送信する。

【０１６６】

ここで、周辺制御基板４１４０へ各種コマンドをシリアルデータとして送信する主周シリアル送信ポートについて簡単に説明する。主制御ＭＰＵ４１００ａは、主制御ＣＰＵコア４１００ａａを中心として構成されており、主制御内蔵ＲＡＭのほかに、主制御各種シリアルＩ／Ｏポートの１つである主周シリアル送信ポート４１００ａｅ等がバス４１００ａｈを介して回路接続されている。主周シリアル送信ポート４１００ａｅは、周辺制御基板４１４０へ各種コマンドを主周シリアルデータとして送信するものであり、送信シフトレ

ジスタ４１００ａｅａ、送信バッファレジスタ４１００ａｅｂ、シリアル管理部４１００ａｅｃ等を主として構成されている。主制御ＣＰＵコア４１００ａａは、コマンドを送信バッファレジスタ４１００ａｅｂにセットして送信開始信号をシリアル管理部４１００ａｅｃに出力すると、このシリアル管理部４１００ａｅｃが送信バッファレジスタ４１００ａｅｂにセットされたコマンドを送信バッファレジスタ４１００ａｅｂから送信シフトレジスタ４１００ａｅａに転送して主周シリアルデータとして周辺制御基板４１４０に送信開始する。本実施形態では、送信バッファレジスタ４１００ａｅｂの記憶容量として３２バイトを有している。主制御ＣＰＵコア４１００ａａは、送信バッファレジスタ４１００ａｅｂに複数のコマンドをセットした後にシリアル管理部４１００ａｅｃに送信開始信号を出力することによって複数のコマンドを連続的に周辺制御基板４１４０に送信している。なお、周辺制御基板４１４０への各種コマンドの送信は、シリアルデータとして送信する方式に限定されず、パラレルデータとして通信する方式であってもよい。パラレルデータとして送信する場合、プログラム処理として、パラレルデータとして送信するための専用の処理を設け、所定タイミング（例えば、リングバッファにコマンドが格納されたタイミング若しくは格納されていることを条件）により実行することで、個々のコマンドを必要なタイミングで送信するようにしてもよい。

【０１６７】

なお、主制御基板４１００に各種電圧を供給する電源基板８５１は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板４１００に電力を供給するためのバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「キャパシタ」と記載する。）ＢＣ０を備えている。このキャパシタＢＣ０により主制御ＭＰＵ４１００ａは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を主制御内蔵ＲＡＭに記憶することができるようになっている。主制御内蔵ＲＡＭに記憶される各種情報は、電源投入時から予め定めた期間内に後述する払出制御基板４１１０の操作スイッチ８６０ａが操作されると、操作スイッチ８６０ａからの操作信号（ＲＡＭクリア信号）が払出制御基板４１１０から出力され、主制御入力回路４１００ｂを介して、主制御ＭＰＵ４１００ａの所定の入力ポートの入力端子に入力され、これを契機として、主制御ＭＰＵ４１００ａによって主制御内蔵ＲＡＭから完全に消去（クリア）されるようになっている。

【０１６８】

［７－２．周辺制御基板］

周辺制御基板４１４０は、図１２に示すように、主制御基板４１００からの各種コマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部４１５０と、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０の描画制御と本体枠３に設けた図５に示したスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れる音楽や効果音等の音制御とを行う液晶及び音制御部４１６０と、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを保持するリアルタイムクロック（以下、「ＲＴＣ」と記載する。）制御部４１６５と、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れる音楽や効果音等の音量をつまみ部を回動操作することにより調節する音量調整ボリューム４１４０ａと、を備えている。

【０１６９】

［７－２－１．周辺制御部］

演出制御を行う周辺制御部４１５０は、図１２に示すように、マイクロプロセッサとしての周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと、電源投入時に実行される電源投入時処理を制御するとともに電源投入時から所定時間が経過した後に実行されるとともに演出動作を制御するサブ制御プログラムなどの各種制御プログラム、各種データ、各種制御データ及び各種スケジュールデータを記憶する周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂと、後述する液晶及び音制御部４１６０の音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａからのＶブランク信号が入力されるごとに実行される周辺制御部定常処理をまたいで継続される各種情報（例えば、遊技盤側液晶表示装置１９００に描画する画面を規定するスケジュールデータや各種ＬＥＤ等の発光態様を規定するスケジュールデータなどを管理するための情報など）を記憶する周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃと

、日をまたいで継続される各種情報（例えば、大当り遊技状態が発生した履歴を管理するための情報や特別な演出フラグの管理するための情報など）を記憶する周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄと、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａが正常に動作しているか否かを監視するための周辺制御外部ウォッチドックタイマ４１５０ｅ（以下、「周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅ」と記載する。）と、を備えている。

【０１７０】

周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃは、瞬停が発生して電力がすぐ復帰する程度の時間しか記憶された内容を保持することができず、電力が長時間遮断された状態（長時間の電断が発生した場合）ではその内容を失うのに対して、周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄは、電源基板８５１に設けられた図示しない大容量の電解コンデンサ（以下、「ＳＲＡＭ用電解コンデンサ」と記載する。）によりバックアップ電源が供給されることにより、記憶された内容を５０時間程度、保持することができるようになっている。電源基板８５１にＳＲＡＭ用電解コンデンサが設けられることにより、遊技盤４をパチンコ遊技機１から取り外した場合には、周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄにバックアップ電源が供給されなくなるため、周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄは、記憶された内容を保持することができなくなってその内容を失う。

【０１７１】

周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅは、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａのシステムが暴走していないかを監視するためのタイマであり、このタイマがタイマアップすると、ハードウェア的にリセットをかけるようになっている。つまり、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、一定期間内（タイマがタイマアップするまで）に周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅのタイマをクリアするクリア信号を周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅに出力しないときには、リセットがかかることとなる。周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、一定期間内にクリア信号を周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅに出力するときには、周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅのタイマカウントを再スタートさせることができるため、リセットがかからない。

【０１７２】

周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、パラレルＩ／Ｏポート、シリアルＩ／Ｏポート等を複数内蔵しており、主制御基板４１００からの各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤４の各装飾基板に設けた複数のＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから図示しない周辺制御出力回路を介してランプ駆動基板４１７０に送信したり、遊技盤４に設けた各種可動体を作動させるモータやソレノイド等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための遊技盤側モータ駆動データをモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから周辺制御出力回路を介してモータ駆動基板４１８０に送信したり、扉枠５に設けたダイヤル駆動モータ４１４等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための扉側モータ駆動データを枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートから周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して枠装飾駆動アンプ基板１９４に送信したり、扉枠５の各装飾基板に設けた複数のＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データを枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートから周辺制御出力回路、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺扉中継端子板８８２を介して枠装飾駆動アンプ基板１９４に送信したりする。

【０１７３】

主制御基板４１００からの各種コマンドは、図示しない周辺制御入力回路を介して、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートに入力されている。また、操作ユニット４００に設けられた、ダイヤル操作部４０１の回転（回転方向）を検出するための回転検出スイッチからの検出信号、及び押圧操作部４０５の操作を検出するための押圧検出スイッチからの検出信号は、枠装飾駆動アンプ基板１９４に設けた図示しない扉側シリアル送信回路でシリアル化され、このシリアル化された操作ユニット検出データが扉側シリアル送信回路から、周辺扉中継端子板８８２、枠周辺中継端子板８６８、そして周辺制御入力回路を介して、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの操作ユニット検出用シリアルＩ／Ｏポートに入力されている。

【０１７４】
遊技盤４に設けた各種可動体の原位置や可動位置等を検出するための各種検出スイッチ（例えば、フォトセンサなど。）からの検出信号は、モータ駆動基板４１８０に設けた図示しない遊技盤側シリアル送信回路でシリアル化され、このシリアル化された可動体検出データが遊技盤側シリアル送信回路から周辺制御入力回路を介して、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａのモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートに入力されている。周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの入出力を切り替えることにより周辺制御基板４１４０とモータ駆動基板４１８０との基板間における各種データのやり取りを行うようになっている。
【０１７５】
なお、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、ウォッチドックタイマを内蔵（以下、「周辺制御内蔵ＷＤＴ」と記載する。）しており、周辺制御内蔵ＷＤＴと周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。
【０１７６】
［７－２－１ａ．周辺制御ＭＰＵ］
次に、マイクロコンピュータである周辺制御ＭＰＵ４１５０ａについて説明する。周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、図１３に示すように、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａを中心として、周辺制御内蔵ＲＡＭ４１５０ａｂ、周辺制御ＤＭＡ（Ｄｉｒｅｃｔ　Ｍｅｍｏｒｙ　Ａｃｃｅｓｓの略）コントローラ４１５０ａｃ、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート４１５０ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート４１５０ａｇ、及び周辺制御アナログ／デジタルコンバータ（以下、周辺制御Ａ／Ｄコンバータと記載する）４１５０ａｋ等から構成されている。
【０１７７】
周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａは、周辺制御内蔵ＲＡＭ４１５０ａｂ、周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃに対して、内部バス４１５０ａｈを介して、各種データを読み書きする一方、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート４１５０ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート４１５０ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ４１５０ａｋに対して、内部バス４１５０ａｈ、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ、そして周辺バス４１５０ａｉを介して、各種データを読み書きする。
【０１７８】
また、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａは、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂに対して、内部バス４１５０ａｈ、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ、そして外部バス４１５０ｈを介して、各種データを読み込む一方、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄに対して、内部バス４１５０ａｈ、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ、そして外部バス４１５０ｈを介して、各種データを読み書きする。
【０１７９】
周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃは、周辺制御内蔵ＲＡＭ４１５０ａｂ、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄ等の記憶装置と、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート４１５０ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート４１５０ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ４１５０ａｋ等の入出力装置と、の装置間において、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａを介すことなく、独立してデータ転送を行う専用のコントローラであり、ＤＭＡ０～ＤＭＡ３という４つのチャンネルを有している。
【０１８０】
具体的には、周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃは、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに内蔵される周辺制御内蔵ＲＡＭ４１５０ａｂの記憶装置と、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに内蔵される、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート４１５０ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート４１５０ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ４１５０ａｋ等の入出力装置と、の装置間において、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａ

ａを介すことなく、独立してデータ転送を行うために、周辺制御内蔵ＲＡＭ４１５０ａｂの記憶装置に対して、内部バス４１５０ａｈを介して、読み書きする一方、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート４１５０ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート４１５０ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ４１５０ａｋ等の入出力装置に対して、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ及び周辺バス４１５０ａｉを介して、読み書きする。

【０１８１】

また、周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃは、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに外付けされる、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄ等の記憶装置と、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに内蔵される、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート４１５０ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート４１５０ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ４１５０ａｋ等の入出力装置と、の装置間において、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａを介すことなく、独立してデータ転送を行うために、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄ等の記憶装置に対して、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ及び外部バス４１５０ｈを介して、読み書きする一方、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート４１５０ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート４１５０ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ４１５０ａｋ等の入出力装置に対して、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ及び周辺バス４１５０ａｉを介して、読み書きする。

【０１８２】

周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄは、内部バス４１５０ａｈ、周辺バス４１５０ａｉ、及び外部バス４１５０ｈをコントロールして周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａの中央処理装置と、周辺制御内蔵ＲＡＭ４１５０ａｂ、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃ、及び周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄ等の記憶装置と、周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート４１５０ａｅ、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆ、周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート４１５０ａｇ、及び周辺制御Ａ／Ｄコンバータ４１５０ａｋ等の入出力装置と、の各種装置間において、各種データのやり取りを行う専用のコントローラである。

【０１８３】

周辺制御各種シリアルＩ／Ｏポート４１５０ａｅは、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポート、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポート、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポート、主制御基板用シリアルＩ／Ｏポート、及び操作ユニット情報取得用シリアルＩ／Ｏポートを有している。

【０１８４】

周辺制御内蔵ウォッチドックタイマ（周辺制御内蔵ＷＤＴ）４１５０ａｆは、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａのシステムが暴走していないかを監視するためのタイマであり、このタイマがタイマアップすると、ハードウェア的にリセットをかけるようになっている。つまり、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａは、ウォッチドックタイマをスタートさせた場合には、一定期間内（タイマがタイマアップするまで）にそのタイマをクリアするクリア信号を周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆに出力しないときには、リセットがかかることとなる。周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａは、ウォッチドックタイマをスタートさせて一定期間内にクリア信号を周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆに出力するときには、タイマカウントを再スタートさせることができるため、リセットがかからない。

【０１８５】

周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート４１５０ａｇは、遊技盤側モータ駆動ラッチ信号、扉側モータ駆動発光ラッチ信号等の各種ラッチ信号を出力するほかに、周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅにクリア信号を出力したり、遊技盤４に設けた各種可動体の原位置や可動位置等を検出するための各種検出スイッチからの検出信号をモータ駆動基板４１８０に設けた図示しない遊技盤側シリアル送信回路でシリアル化して、このシリアル化された可動体検

出データを遊技盤側シリアル送信回路から周辺制御ＭＰＵ４１５０ａのモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートで受信するための可動体情報取得ラッチ信号を出力したり、扉枠５における上部装飾ユニット２８０の上部装飾基板に実装されたＬＥＤの点灯信号を出力したりする。このＬＥＤは、高輝度の白色ＬＥＤであり、大当り遊技状態の発生が確定している旨を伝えるための確定告知ランプとなっている。本実施形態では、ＬＥＤと周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート４１５０ａｇとが電気的に直接接続された構成を採用することにより、ＬＥＤと周辺制御各種パラレルＩ／Ｏポート４１５０ａｇとの経路を短くすることで遊技上重量な意味を持つＬＥＤの点灯制御についてノイズ対策を講ずることができる。なお、ＬＥＤの点灯制御については、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理において実行されるようになっており、このＬＥＤを除く他のＬＥＤ等は、後述する周辺制御部定常処理において実行されるようになっている。

【０１８６】

周辺制御Ａ／Ｄコンバータ４１５０ａｋは、音量調整ボリューム４１４０ａと電気的に接続されており、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部が回動操作されることにより抵抗値が可変し、つまみ部の回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、アナログ値からデジタル値に変換して、値０～値１０２３までの１０２４段階の値に変換している。本実施形態では、１０２４段階の値を７つに分割して基板ボリューム０～６として管理している。基板ボリューム０では消音、基板ボリューム６では最大音量に設定されており、基板ボリューム０から基板ボリューム６に向かって音量が大きくなるようにそれぞれ設定されている。基板ボリューム０～６に設定された音量となるように液晶及び音制御部４１６０（後述する音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａ）を制御して本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から音楽や効果音が流れるようになっている。このように、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から音楽や効果音が流れるようになっている。

【０１８７】

なお、本実施形態では、音楽や効果音のほかに、パチンコ遊技機１の不具合の発生やパチンコ遊技機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するための報知音や、遊技演出に関する内容等を告知する（例えば、遊技盤側液晶表示装置１９００に繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したりする等。）ための告知音も本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れるが、報知音や告知音は、つまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されずに流れる仕組みとなっており、消音から最大音量までの音量をプログラムにより液晶及び音制御部４１６０（後述する音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａ）を制御して調整することができるようになっている。このプログラムにより調整される音量は、上述した７段階に分けられた基板ボリュームと異なり、消音から最大音量までを滑らかに変化させることができるようになっている。これにより、例えば、ホールの店員等が音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を回動操作して音量を小さく設定した場合であっても、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れる音楽や効果音等の演出音が小さくなるものの、パチンコ遊技機１に不具合が発生しているときや遊技者が不正行為を行っているときには大音量（本実施形態では、最大音量）に設定した報知音を流すことができる。したがって、演出音の音量を小さくしても、報知音によりホールの店員等が不具合の発生や遊技者の不正行為を気付き難くなることを防止することができる。また、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により設定されている現在の基板ボリュームに基づいて、広告音を流す音量を小さくして音楽や効果音の妨げとならないようにしたりする一方、広告音を流す音量を大きくして音楽や効果音に加えて遊技盤側液晶表示装置１９００で繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したりすることもできる。

【０１８８】

［７－２－１ｂ．周辺制御ＲＯＭ］
周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂは、周辺制御部４１５０、液晶及び音制御部４１６０、ＲＴＣ制御部４１６５等を制御する各種制御プログラム、各種データ、各種制御データ、及び各種スケジュールデータを予め記憶されている。各種スケジュールデータには、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０に描画する画面を生成する画面生成用スケジュールデータ、各種ＬＥＤの発光態様を生成する発光態様生成用スケジュールデータ、音楽や効果音等を生成する音生成用スケジュールデータ、及びモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動態様を生成する電気的駆動源スケジュールデータ等がある。画面生成用スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０に描画する画面の順序が規定されている。発光態様生成用スケジュールデータは、各種ＬＥＤの発光態様を規定する発光データが時系列に配列されて構成されている。音生成用スケジュールデータは、音指令データが時系列に配列されて構成されており、音楽や効果音が流れる順番が規定されている。この音指令データには、後述する液晶及び音制御部４１６０の音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａの内蔵音源における複数の出力チャンネルのうち、どの出力チャンネルを使用するのかを指示するための出力チャンネル番号と、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａの内蔵音源における複数のトラックのうち、どのトラックに音楽及び効果音等の音データを組み込むのかを指示するためのトラック番号と、が規定されている。電気的駆動源スケジュールデータは、モータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データが時系列に配列されて構成されており、モータやソレノイド等の電気的駆動源の動作が規定されている。
【０１８９】
なお、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂに記憶されている各種制御プログラムは、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂから直接読み出されて実行されるものもあれば、後述する周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御プログラムコピーエリアに電源投入時等においてコピーされたものが読み出されて実行されるものもある。また周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂに記憶されている、各種データ、各種制御データ及び各種スケジュールデータも、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂから直接読み出されるものもあれば、後述する周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリアに電源投入時等においてコピーされたものが読み出されるものもある。
【０１９０】
また、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂには、ＲＴＣ制御部４１６５を制御する各種制御プログラムの１つとして、遊技盤側液晶表示装置１９００の使用時間に応じて遊技盤側液晶表示装置１９００の輝度を補正するための輝度補正プログラムが含まれている。この輝度補正プログラムは、遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合には、遊技盤側液晶表示装置１９００の経年変化にともなう輝度低下を補正するものであり、後述するＲＴＣ制御部４１６５の内蔵ＲＡＭから遊技盤側液晶表示装置１９００を最初に電源投入した日時、現在の日時、輝度設定情報等を取得して、この取得した輝度設定情報を補正情報に基づいて補正する。この補正情報は、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂに予め記憶されている。輝度設定情報は、後述するように、遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトであるＬＥＤの輝度が１００％～７０％までに亘る範囲を５％刻みで調節するための輝度調節情報と、現在設定されている遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトであるＬＥＤの輝度と、が含まれているものであり、例えば、遊技盤側液晶表示装置１９００を最初に電源投入した日時と現在の日時とから、遊技盤側液晶表示装置１９００を最初に電源投入した日時からすでに６月を経過している場合には、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂから対応する補正情報（例えば、５％）を取得するとともに、輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトを点灯するときには、この７５％に対して取得した補正情報である５％だけさらに上乗せした８０％の輝度となるように、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトの輝度を調節して点灯し、遊技盤側液晶表示装置１９００を最初に電源投入した日時からすでに１２月を経過している場合には、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂから対応する補正情報（例えば、１０％）を取得するとともに、輝度

設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトを点灯するときには、この７５％に対して取得した補正情報である１０％だけさらに上乗せした８５％の輝度となるように、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトの輝度を調節して点灯する。

【０１９１】

［７－２－１ｃ．周辺制御ＲＡＭ］

周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに外付けされる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃは、図１３に示すように、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報のうち、バックアップ対象となっているものを専用に記憶するバックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｃａと、このバックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｃａに記憶されている各種情報がコピーされたものを専用に記憶するバックアップ第１エリア４１５０ｃｂ及びバックアップ第２エリア４１５０ｃｃと、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂに記憶されている各種制御プログラムがコピーされたものを専用に記憶する各種制御プログラムコピーエリア４１５０ｃｄと、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂに記憶されている、各種データ、各種制御データ、及び各種スケジュールデータ等がコピーされたものを専用に記憶する各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅと、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報のうち、バックアップ対象となっていないものを専用に記憶するバックアップ非管理対象ワークエリア４１５０ｃｆと、が設けられている。

【０１９２】

なお、パチンコ遊技機１の電源投入時（瞬停や停電による復電時も含む。）には、バックアップ非管理対象ワークエリア４１５０ｃｆに対して値０が強制的に書き込まれてゼロクリアされる一方、バックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｃａ、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂ、及びバックアップ第２エリア４１５０ｃｃについては、パチンコ遊技機１の電源投入時に主制御基板４１００からの電源投入コマンド（図１５を参照）がＲＡＭクリア演出開始及びそれぞれの状態演出開始を指示するものである（例えば、電源投入時から予め定めた期間内に図１１に示した操作スイッチ８６０ａが操作された時における演出の開始を指示したりするものである）であるときにはゼロクリアされる。

【０１９３】

バックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｃａは、後述する液晶及び音制御部４１６０の音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａからのＶブランク信号が入力されるごとに実行される周辺制御部定常処理において更新される各種情報である演出情報（１ｆｒ）をバックアップ対象として専用に記憶するＢａｎｋ０（１ｆｒ）と、後述する１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに実行される周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理において更新される各種情報である演出情報（１ｍｓ）をバックアップ対象として専用に記憶するＢａｎｋ０（１ｍｓ）と、から構成されている。ここで、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）及びＢａｎｋ０（１ｍｓ）の名称について簡単に説明すると、「Ｂａｎｋ」とは、各種情報を記憶するための記憶領域の大きさを表す最小管理単位であり、「Ｂａｎｋ」に続く「０」は、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報を記憶するための通常使用する記憶領域であることを意味している。つまり「Ｂａｎｋ０」とは、通常使用する記憶領域の大きさを最小管理単位としているという意味である。そして、後述するバックアップ第１エリア４１５０ｃｂからバックアップ第２エリア４１５０ｃｃに亘るエリアに設けられる、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４」とは、「Ｂａｎｋ０」と同一の記憶領域の大きさを有していることを意味している。「（１ｆｒ）」は、後述するように、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａが１画面分（１フレーム分）の描画データを遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０に出力すると、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号を周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに出力するようになっているため、Ｖブランク信号が入力されるごとに、換言すると、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるところから、「Ｂａｎｋ０」、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４］にそれぞれ付記されている（演出情報（１ｆｒ）や後述する演出バッ

クアップ情報（１ｆｒ）についても、同一の意味で用いる）。「（１ｍｓ）」は、後述するように、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるところから、「Ｂａｎｋ０」、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４」にそれぞれ付記されている（演出情報（１ｍｓ）や後述する演出バックアップ情報（１ｍｓ）についても、同一の意味で用いる）。

【０１９４】

Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）には、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａａ、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂ、受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃ、ＲＴＣ情報取得記憶領域４１５０ｃａｄ、及びスケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅ等が設けられている。ランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａａには、遊技盤４の各装飾基板に設けた複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴがセットされる記憶領域であり、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂには、扉枠５の各装飾基板に設けた複数のＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴがセットされる記憶領域であり、受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃには、主制御基板４１００から送信される各種コマンドを受信してその受信した各種コマンドがセットされる記憶領域であり、ＲＴＣ情報取得記憶領域４１５０ｃａｄには、ＲＴＣ制御部４１６５（後述するＲＴＣ４１６５ａのＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａ）から取得した各種情報がセットされる記憶領域であり、スケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅには、主制御基板４１００（主制御ＭＰＵ４１００ａ）から受信したコマンドに基づいて、この受信したコマンドと対応する各種スケジュールデータがセットされる記憶領域である。スケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅには、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂから各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅにコピーされた各種スケジュールデータが読み出されてセットされるものもあれば、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂから各種スケジュールデータが直接読み出されてセットされるものもある。

【０１９５】

Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）には、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｆ、モータ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａｇ、可動体情報取得記憶領域４１５０ｃａｈ、及び操作ユニット情報取得記憶領域４１５０ｃａｉ等が設けられている。枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｆには、扉枠５に設けたダイヤル駆動モータ４１４等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴがセットされる記憶領域であり、モータ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａｇには、遊技盤４に設けた各種可動体を作動させるモータやソレノイド等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴがセットされる記憶領域であり、可動体情報取得記憶領域４１５０ｃａｈには、遊技盤４に設けた各種検出スイッチからの検出信号に基づいて遊技盤４に設けた各種可動体の原位置や可動位置等を取得した各種情報がセットされる記憶領域であり、操作ユニット情報取得記憶領域４１５０ｃａｉには、操作ユニット４００に設けられた各種検出スイッチからの検出信号に基づいてダイヤル操作部４０１の回転（回転方向）及び押圧操作部４０５の操作等を取得した各種情報（例えば、操作ユニット４００に設けられた各種検出スイッチからの検出信号に基づいて作成するダイヤル操作部４０１の回転（回転方向）履歴情報、及び押圧操作部４０５の操作履歴情報など。）がセットされる記憶領域である。

【０１９６】

なお、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）のランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａａ及び枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂと、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｆ及びモータ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａｇとは、第１領域及び第２領域という２つの領域にそれぞれ分割されている。

【０１９７】

ランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａａは、後述する周辺制御部定常処理が

実行されると、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａａの第１領域に、遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴがセットされ、次の周辺制御部定常処理が実行されると、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａａの第２領域に遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴがセットされるようになっており、周辺制御部定常処理が実行されるごとに、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａａの第１領域、第２領域に遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴが交互にセットされる。周辺制御部定常処理が実行され、例えば、今回の周辺制御部定常処理においてランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａａの第２領域に遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴがセットされるときには、前回の周辺制御部定常処理が実行された際に、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａａの第１領域にセットした遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴに基づいて処理を進行するようになっている。

【０１９８】

枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂは、周辺制御部定常処理が実行されると、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂの第１領域に、扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴがセットされ、次の周辺制御部定常処理が実行されると、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂの第２領域に扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴがセットされるようになっており、周辺制御部定常処理が実行されるごとに、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂの第１領域、第２領域に扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴが交互にセットされる。周辺制御部定常処理が実行され、例えば、今回の周辺制御部定常処理において枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂの第２領域に扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴがセットされるときには、前回の周辺制御部定常処理が実行された際に、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂの第１領域にセットした扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴに基づいて処理を進行するようになっている。

【０１９９】

枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｆは、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されると、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｆの第１領域に、扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴがセットされ、次の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されると、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｆの第２領域に扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴがセットされるようになっており、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｆの第１領域、第２領域に扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴが交互にセットされる。周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行され、例えば、今回の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理において枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｆの第２領域に扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴがセットされるときには、前回の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された際に、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｆの第１領域にセットした扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴに基づいて処理を進行するようになっている。

【０２００】

モータ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａｇは、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されると、モータ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａｇの第１領域に、遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴがセットされ、次の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されると、モータ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａｇの第２領域に遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴがセットされるようになっており、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、モータ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａｇの第１領域、第２領域に遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴが交互にセットされる。周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行され、例えば、今回の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理においてモータ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａｇの第２領域に遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴがセットされるときには、

前回の周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された際に、モータ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａｇの第１領域にセットした遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴに基づいて処理を進行するようになっている。

【０２０１】

次に、バックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｃａに記憶されている各種情報である演出情報がコピーされたものを専用に記憶するバックアップ第１エリア４１５０ｃｂ及びバックアップ第２エリア４１５０ｃｃについて説明する。バックアップ第１エリア４１５０ｃｂ及びバックアップ第２エリア４１５０ｃｃは、２つのバンクを１ペアとする２ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶される内容である演出情報（１ｆｒ）は、演出バックアップ情報（１ｆｒ）として、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂ及びバックアップ第２エリア４１５０ｃｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃにより高速にコピーされるとともに、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶される内容である演出情報（１ｍｓ）は、演出バックアップ情報（１ｍｓ）として、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂ及びバックアップ第２エリア４１５０ｃｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃにより高速にコピーされる。１ページの整合性は、そのページを構成する２つのバンクの内容が一致しているか否かにより行う。

【０２０２】

具体的には、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂは、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）を１ペアとし、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）を１ペアとする、計２ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶される内容は、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃにより高速にコピーされるとともに、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶される記憶は、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃにより高速にコピーされ、このページの整合性は、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）の内容が一致しているか否かにより行うとともに、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）の内容が一致しているか否かにより行う。

【０２０３】

また、バックアップ第２エリア４１５０ｃｃは、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）を１ペアとし、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）を１ペアとする、計２ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶される内容は、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃにより高速にコピーされるとともに、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶される記憶は、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃにより高速にコピーされ、このページの整合性は、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）の内容が一致しているか否かにより行うとともに、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）の内容が一致しているか否かにより行う。

【０２０４】

このように、本実施形態では、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂは、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）を１ペアとし、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）を１ペアとする、計２ペアを１ページとして管理するためのエリアであり、バックアップ第２エリア４１５０ｃｃは、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）を

１ペアとし、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）を１ペアとする、計２ペアを１ページとして管理するためのエリアである。各ページの先頭と終端とには、つまりバックアップ第１エリア４１５０ｃｂ及びバックアップ第２エリア４１５０ｃｃの先頭と終端とには、それぞれ異なるＩＤコートが記憶されるようになっている。

【０２０５】

また、本実施形態では、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶される内容である演出情報（１ｆｒ）は、演出バックアップ情報（１ｆｒ）として、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂ及びバックアップ第２エリア４１５０ｃｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃにより高速にコピーされるとともに、通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶される内容である演出情報（１ｍｓ）は、演出バックアップ情報（１ｍｓ）として、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂ及びバックアップ第２エリア４１５０ｃｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃにより高速にコピーされるようになっているが、これらの周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃによる高速コピーを実行するプログラムは共通化されている。つまり本実施形態では、演出情報（１ｆｒ）、演出情報（１ｍｓ）を、共通の管理手法（共通のプログラムの実行）で情報を管理している。

【０２０６】

［７－２－１ｄ．周辺制御ＳＲＡＭ］

周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに外付けされる周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄは、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報のうち、バックアップ対象となっているものを専用に記憶するバックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｄａと、このバックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｄａに記憶されている各種情報がコピーされたものを専用に記憶するバックアップ第１エリア４１５０ｄｂ及びバックアップ第２エリア４１５０ｄｃと、が設けられている。なお、周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄに記憶された内容は、パチンコ遊技機１の電源投入時（瞬停や停電による復電時も含む。）に主制御基板４１００からの電源投入コマンド（図１５を参照）がＲＡＭクリア演出開始及びそれぞれの状態演出開始を指示するものである（例えば、電源投入時から予め定めた期間内に図１１に示した操作スイッチ８６０ａが操作された時における演出の開始を指示したりするものである）ときにおいても、ゼロクリアされない。この点については、上述した周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのバックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｃａ、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂ、及びバックアップ第２エリア４１５０ｃｃがゼロクリアされる点と、全く異なる。また、パチンコ遊技機１の電源投入後、所定時間内において、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側液晶表示装置１９００に表示されるようになっている。この設定モードの画面に従って操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで、周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄに記憶されている内容（項目）ごとに（例えば、大当り遊技状態が発生した履歴など。）クリアすることができる一方、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに記憶されている内容（項目）については、全く表示されず、設定モードにおいてクリアすることができないようになっている。この点についても、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃと周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄとで全く異なる。

【０２０７】

バックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｄａは、日をまたいで継続される各種情報である演出情報（ＳＲＡＭ）（例えば、大当り遊技状態が発生した履歴を管理するための情報や特別な演出フラグの管理するための情報など）をバックアップ対象として専用に記憶するＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）から構成されている。ここで、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の名称について簡単に説明すると、「Ｂａｎｋ」とは、上述したように、各種情報を記憶するための記憶領域の大きさを表す最小管理単位であり、「Ｂａｎｋ」に続く「０」は、各種制御プログラムが実行されることにより更新される各種情報を記憶するための通常使用す

る記憶領域であることを意味している。つまり「Ｂａｎｋ０」とは、通常使用する記憶領域の大きさを最小管理単位としているという意味である。そして、後述するバックアップ第１エリア４１５０ｄｂからバックアップ第２エリア４１５０ｄｃに亘るエリアに設けられる、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４」とは、「Ｂａｎｋ０」と同一の記憶領域の大きさを有していることを意味している。「（ＳＲＡＭ）」は、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに外付けされる周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄに記憶されている各種情報がバックアップ対象となっていることから、「Ｂａｎｋ０」、「Ｂａｎｋ１」、「Ｂａｎｋ２」、「Ｂａｎｋ３」、及び「Ｂａｎｋ４］にそれぞれ付記されている（演出情報（ＳＲＡＭ）や後述する演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）についても、同一の意味で用いる）。

【０２０８】

次に、バックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｄａに記憶されている各種情報である演出情報（ＳＲＡＭ）がコピーされたものを専用に記憶するバックアップ第１エリア４１５０ｄｂ及びバックアップ第２エリア４１５０ｄｃについて説明する。バックアップ第１エリア４１５０ｄｂ及びバックアップ第２エリア４１５０ｄｃは、２つのバンクを１ペアとする、この１ペアを１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶される内容である演出情報（ＳＲＡＭ）は、演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）として、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ第１エリア４１５０ｄｂ及びバックアップ第２エリア４１５０ｄｃに周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃにより高速にコピーされる。１ページの整合性は、そのページを構成する２つのバンクの内容が一致しているか否かにより行う。

【０２０９】

具体的には、バックアップ第１エリア４１５０ｄｂは、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）を１ペアとする、この１ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶される内容は、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃにより高速にコピーされ、このページの整合性は、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）の内容が一致しているか否かにより行う。

【０２１０】

また、バックアップ第２エリア４１５０ｄｃは、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）を１ペアとする、この１ペアが１ページとして管理されている。通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶される内容は、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに周辺制御部定常処理が実行されるごとに、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃにより高速にコピーされ、このページの整合性は、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）の内容が一致しているか否かにより行う。

【０２１１】

このように、本実施形態では、バックアップ第１エリア４１５０ｄｂは、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）を１ペアとする、この１ペアを１ページとして管理するためのエリアであり、バックアップ第２エリア４１５０ｄｃは、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）を１ペアとする、この１ペアを１ページとして管理するためのエリアである。各ページの先頭と終端とには、つまりバックアップ第１エリア４１５０ｄｂ及びバックアップ第２エリア４１５０ｄｃの先頭と終端とには、それぞれ異なるＩＤコートが記憶されるようになっている。

【０２１２】

［７－２－２．液晶及び音制御部］

遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０の描画制御と本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れる音楽や効果音等の音制御とを行う液晶及び音制御部４１６０は、図１２に示すよ

うに、音楽や効果音等の音制御を行うための音源が内蔵（以下、「内蔵音源」と記載する。）されるとともに遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０の描画制御を行う音源内蔵ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒの略）４１６０ａと、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０に表示される画面の各種キャラクタデータに加えて音楽や効果音等の各種音データを記憶する液晶及び音制御ＲＯＭ４１６０ｂと、シリアル化された音楽や効果音等をオーディオデータとして枠装飾駆動アンプ基板１９４に向かって送信するオーディオデータ送信ＩＣ４１６０ｃと、を備えている。この液晶及び音制御ＲＯＭ４１６０ｂには、操作ユニット４００の押圧操作部４０５（操作部）を操作すべき旨を促すための示唆表示物の表示に用いる示唆表示物画像データ、遊技者から見て本体枠３の背面における各部位の位置が視認可能な本体枠背面画像の表示に用いる本体枠背面画像データ、サービスモード画面の表示に用いるサービスモード画面画像データ、休憩タイマー設定画面の表示に用いる休憩タイマー設定画面画像データ、及び、休憩中画面の表示に用いる休憩中画面画像データが格納されている。

【０２１３】

周辺制御部４１５０の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、主制御基板４１００からのコマンドと対応する画面生成用スケジュールデータを、周辺制御部４１５０の周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ又は周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅから抽出して周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのスケジュールデータ記憶領域に４１５０ｃａｅにセットし、このスケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータの先頭の画面データを、周辺制御部４１５０の周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ又は周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに出力した後に、後述するＶブランク信号が入力されたことを契機として、スケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータに従って先頭の画面データに続く次の画面データを、周辺制御部４１５０の周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ又は周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに出力する。このように、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、スケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータに従って、この画面生成用スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、Ｖブランク信号が入力されるごとに、先頭の画面データから１つずつ音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに出力する。

【０２１４】

また、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、主制御基板４１００からのコマンドと対応する音生成用スケジュールデータの先頭の音指令データを、周辺制御部４１５０の周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ又は周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅから抽出して周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのスケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットし、このスケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた音生成用スケジュールデータの先頭の音指令データを、周辺制御部４１５０の周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ又は周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに出力した後に、Ｖブランク信号が入力されたことを契機として、スケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた音生成用スケジュールデータに従って先頭の音指令データに続く次の音指令データを、周辺制御部４１５０の周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ又は周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに出力する。このように、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、スケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた音生成用スケジュールデータに従って、この音生成用スケジュールデータに時系列に配列された音指令データを、Ｖブランク信号が入力されるごとに、先頭の音指令データから１つずつ音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに出力する。

【０２１５】

［７－２－２ａ．音源内蔵ＶＤＰ］

音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａは、上述した内蔵音源のほかに、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａか

ら画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて、図１４に示すように、液晶及び音制御ＲＯＭ４１６０ｂから遊技盤側キャラクタデータ及び上皿側キャラクタデータを抽出してスプライトデータを作成して遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０に表示する１画面分（１フレーム分）の描画データを生成するためのＶＲＡＭも内蔵（以下、「内蔵ＶＲＡＭ」と記載する。）している。音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａは、内蔵ＶＲＡＭ上に生成した描画データのうち、遊技盤側液晶表示装置１９００に対する画像データをチャンネルＣＨ１から遊技盤側液晶表示装置１９００に出力するとともに、上皿側液晶表示装置４７０に対する画像データをチャンネルＣＨ２から上皿側液晶表示装置４７０に出力することで、遊技盤側液晶表示装置１９００と上皿側液晶表示装置４７０との同期化を図っている。このように、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａが遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０に表示する１画面分（１フレーム分）の画面データを音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに出力すると、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａは、この入力された画面データに基づいて液晶及び音制御ＲＯＭ４１６０ｂからキャラクタデータを抽出してスプライトデータを作成して遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０に表示する１画面分（１フレーム分）の描画データを内蔵ＶＲＡＭ上で生成し、この生成した描画データうち、遊技盤側液晶表示装置１９００に対する画像データをチャンネルＣＨ１から遊技盤側液晶表示装置１９００に出力するとともに、上皿側液晶表示装置４７０に対する画像データをチャンネルＣＨ２から上皿側液晶表示装置４７０に出力する。つまり、「１画面分（１フレーム分）の画面データ」とは、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０に表示する１画面分（１フレーム分）の描画データを内蔵ＶＲＡＭ上で生成するためのデータのことである。

【０２１６】

また、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａは、１画面分（１フレーム分）の描画データを、チャンネルＣＨ１から遊技盤側液晶表示装置１９００に出力するとともに、上皿側液晶表示装置４７０に対する画像データをチャンネルＣＨ２から上皿側液晶表示装置４７０に出力すると、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号を周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに出力する。本実施形態では、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０のフレーム周波数（１秒間あたりの画面更新回数）として概ね秒間３０ｆｐｓに設定しているため、Ｖブランク信号が出力される間隔は、約３３．３ｍｓ（＝１０００ｍｓ÷３０ｆｐｓ）となっている。周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、このＶブランク信号が入力されたことを契機として、後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理を実行するようになっている。ここで、Ｖブランク信号が出力される間隔は、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０の液晶サイズによって多少変化する。また、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａとが実装された周辺制御基板４１４０の製造ロットにおいてもＶブランク信号が出力される間隔が多少変化する場合がある。

【０２１７】

なお、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａは、フレームバッファ方式が採用されている。この「フレームバッファ方式」とは、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０の画面に描画する１画面分（１フレーム分）の描画データをフレームバッファ（内蔵ＶＲＡＭ）に保持し、このフレームバッファ（内蔵ＶＲＡＭ）に保持した１画面分（１フレーム分）の描画データを、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０に出力する方式である。

【０２１８】

また、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａは、主制御基板４１００からのコマンドに基づいて周辺制御ＭＰＵ４１５０ａから上述した音指令データが入力されると、図１４に示すように、液晶及び音制御ＲＯＭ４１６０ｂに記憶されている音楽や効果音等の音データを抽出して内蔵音源を制御することにより、音指令データに規定された、トラック番号に従って音楽及び効果音等の音データをトラックに組み込むとともに、出力チャンネル番号に従って使用する出力チャンネルを設定して本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容される

スピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れる音楽や効果音等をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ４１６０ｃに出力する。

【０２１９】

なお、音指令データには、音データを組み込むトラックの音量を調節するためのサブボリューム値も含まれており、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａの内蔵音源における複数のトラックには、音楽や効果音等の演出音の音データとその音量を調節するサブボリューム値のほかに、パチンコ遊技機１の不具合の発生やパチンコ遊技機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するための報知音の音データとその音量を調節するサブボリューム値が組み込まれる。具体的には、演出音に対しては、上述した、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部が回動操作されて調節された基板ボリュームがサブボリューム値として設定され、報知音に対しては、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されず最大音量がサブボリューム値として設定されるようになっている。演出音のサブボリューム値は、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで後述する設定モードへ移行して調節することができるようになっている。

【０２２０】

また、音指定データには、出力するチャンネルの音量を調節するためのマスターボリューム値も含まれており、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａの内蔵音源における複数の出力チャンネルには、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａの内蔵音源における複数のトラックうち、使用するトラックに組み込まれた演出音の音データと、使用するトラックに組み込まれた演出音の音量を調節するサブボリューム値と、を合成して、この合成した演出音の音量を、実際に、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ４１６０ｃに出力するようになっている。

【０２２１】

本実施形態では、マスターボリューム値は一定値に設定されており、合成した演出音の音量が最大音量であるときに、マスターボリューム値まで増幅されることにより、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れる音量が許容最大音量となるように設定されている。具体的には、演出音に対しては、複数のトラックのうち、使用するトラックに組み込まれた演出音の音データと、使用するトラックに組み込まれた演出音の音量を調節するサブボリューム値として設定された音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部が回動操作されて調節された基板ボリュームと、を合成して、この合成した演出音の音量を、実際に、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ４１６０ｃに出力し、報知音に対しては、使用するトラックに組み込まれた報知音の音データと、使用するトラックに組み込まれた報知音の音量を調節するサブボリューム値として設定された音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されず最大音量と、を合成して、この合成した報知音の音量を、実際に、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した報知音をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ４１６０ｃに出力する。

【０２２２】

ここで、演出音が本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れている場合に、パチンコ遊技機１の不具合の発生やパチンコ遊技機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するため報知音を流す制御について簡単に説明すると、まず演出音が組み込まれているトラックのサブボリューム値を強制的に消音に設定し、この演出音が組み込まれたトラックの音データと、その消音に設

定したサブボリューム値と、報知音が組み込まれたトラックの音データと、報知音の音量が最大音量に設定されたサブボリューム値と、を合成し、この合成した演出音の音量と報知音の音量とを、実際に、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れる音量となるマスターボリューム値まで増幅し、この増幅した演出音及び報知音をシリアル化してオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ４１６０ｃに出力する。

【０２２３】

つまり、実際に、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れる音は、最大音量の報知音だけが流れることとなる。このとき、演出音は消音となっているため、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れないものの、演出音は、上述した音生成用スケジュールデータに従って進行している。本実施形態では、報知音は所定期間（例えば、９０秒）だけ本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れるようになっており、この所定期間経過すると、これまで消音に強制的に設定された音生成用スケジュールデータに従って進行している演出音の音量が、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部が回動操作されて調節された基板ボリュームがサブボリューム値として再び設定され（このとき、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで設定モードへ移行して調節されている場合には、その調節された演出音のサブボリューム値に設定され）、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れるようになっている。

【０２２４】

このように、演出音が本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れている場合に、パチンコ遊技機１の不具合の発生やパチンコ遊技機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するため報知音が流れるときには、演出音の音量が消音になって報知音が本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れるものの、この消音となった演出音は、音生成用スケジュールデータに従って進行しているため、報知音が所定期間経過して本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れなくなると、演出音は、報知音が流れ始めたところから再び流れ始めるのではなく、報知音が流れ始めて所定期間経過した時点まで音生成用スケジュールデータに従って進行したところから再び流れ始めるようになっている。

【０２２５】

［７－２－２ｂ．液晶及び音制御ＲＯＭ］

液晶及び音制御ＲＯＭ４１６０ｂは、図１４に示すように、遊技盤側液晶表示装置１９００の表示領域に描画するための遊技盤側キャラクタデータと、上皿側液晶表示装置４７０の表示領域に描画するための上皿側キャラクタデータと、が予め記憶されるとともに、音楽、効果音、報知音、及び告知音等の各種の音データも予め記憶されている。

【０２２６】

［７－２－２ｃ．オーディオデータ送信ＩＣ］

オーディオデータ送信ＩＣ４１６０ｃは、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａからのシリアル化したオーディオデータが入力されると、右側オーディオデータをプラス信号、マイナス信号とする差分方式のシリアルデータとして枠装飾駆動アンプ基板１９４に向かって送信するとともに、左側オーディオデータをプラス信号、マイナス信号とする差分方式のシリアルデータとして枠装飾駆動アンプ基板１９４に向かって送信する。これにより、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から各種演出に合わせた音楽や効果音等がステレオ再生されるようになっている。

【０２２７】

なお、オーディオデータ送信ＩＣ４１６０ｃは、周辺制御基板４１４０から枠装飾駆動アンプ基板１９４に亘る基板間を、左右それぞれ差分方式のシリアルデータとしてオーディ

オデータを出力することにより、例えば、左側オーディオデータのプラス信号、マイナス信号にノイズの影響を受けても、プラス信号に乗ったノイズ成分と、マイナス信号に乗ったノイズ成分と、を枠装飾駆動アンプ基板１９４で合成して１つの左側オーディオデータにする際に、互いにキャンセルし合ってノイズ成分が除去されるようになっているため、ノイズ対策を講じることができる。

【０２２８】

［７－２－３．ＲＴＣ制御部］

年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを保持するＲＴＣ制御部４１６５は、図１２に示すように、ＲＴＣ４１６５ａを中心として構成されている。このＲＴＣ４１６５ａには、カレンダー情報と時刻情報とが保持されるＲＡＭ４１６５ａａが内蔵（以下、「ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａ」と記載する。）されている。ＲＴＣ４１６５ａは、駆動用電源及びＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａのバックアップ用電源として電池４１６５ｂ（本実施形態では、ボタン電池を採用している。）から電力が供給されるようになっている。つまりＲＴＣ４１６５ａは、周辺制御基板４１４０（パチンコ遊技機１）からの電力が全く供給されずに、周辺制御基板４１４０（パチンコ遊技機１）と独立して電池４１６５ｂから電力が供給されている。これにより、ＲＴＣ４１６５ａは、パチンコ遊技機１の電力が遮断されても、電池４１６５ｂからの電力供給により、カレンダー情報や時刻情報を更新保持することができるようになっている。

【０２２９】

周辺制御部４１５０の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、ＲＴＣ４１６５ａのＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａからカレンダー情報や時刻情報を取得して上述した周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのＲＴＣ情報取得記憶領域４１５０ｃａｄにセットし、この取得したカレンダー情報や時刻情報に基づく演出を遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０で繰り広げることができるようになっている。このような演出としては、例えば、１２月２５日であればクリスマスツリーやトナカイの画面が遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０で繰り広げられたり、大晦日であれば新年カウントダウンを実行する画面が遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０で繰り広げられたりする等を挙げることができる。カレンダー情報や時刻情報は、工場出荷時に設定される。

【０２３０】

なお、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａには、カレンダー情報や時刻情報のほかに、遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合にはＬＥＤの輝度設定情報が記憶保持されている。周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合には、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから輝度設定情報を取得してバックライトの輝度調整をＰＷＭ制御により行う。輝度設定情報は、遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトであるＬＥＤの輝度が１００％～７０％までに亘る範囲を５％刻みで調節するための輝度調節情報と、現在設定されている遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０のバックライトであるＬＥＤの輝度と、が含まれている。

【０２３１】

また、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａには、カレンダー情報、時刻情報や輝度設定情報のほかに、カレンダー情報、時刻情報、及び輝度設定情報をＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに最初に記憶した年月日及び時分秒の情報として入力日時情報も記憶されている。

【０２３２】

周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０のバックライトが冷陰極管タイプのものが装着されている場合には、バックライトのＯＮ／ＯＦＦ制御若しくはＯＮのみとするようになっている。

【０２３３】

ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに記憶される、カレンダー情報、時刻情報、輝度設定情報、及び入力日時情報等の各種情報は、遊技機メーカの製造ラインにおいて設定される。製

造ラインにおいては、例えば遊技盤側液晶表示装置１９００の表示テスト等の各種テストを行うため、遊技盤側液晶表示装置１９００を最初に電源投入した日時として入力日時情報が製造ラインで入力された年月日及び時分秒である製造日時に設定される。

【０２３４】

このように、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａには、カレンダー情報や時刻情報のほかに、遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合における輝度設定情報、及び入力日時情報等、パチンコ遊技機１の機種情報（例えば、低確率や高確率における大当り遊技状態が発生する確率など）とは独立して維持が必要な情報を記憶保持することができるようになっている。

【０２３５】

また、ＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに記憶保持される輝度設定情報等は、パチンコ遊技機１が設置されるホールの環境によっては製造日時に設定された遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトの輝度では明るすぎたり、暗すぎたりする場合もある。そこで、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで設定モードへ移行してバックライトの輝度を所定の輝度に調節することができるようになっている。パチンコ遊技機１の電源投入後、所定時間内において、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側液晶表示装置１９００に表示されるほかに、客待ち状態となって遊技盤側液晶表示装置１９００によるデモンストレーションが行われている期間内において、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側液晶表示装置１９００に表示されるようになっている。この設定モードの画面に従って操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することでカレンダー情報、時刻情報を再設定したり、遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトの輝度を所望の輝度に調節したりすることができる。この調節された遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトの所望の輝度は、輝度設定情報に記憶されるＬＥＤの輝度としてそれぞれ上書き（更新記憶）されるようになっている。

【０２３６】

なお、設定モードでは、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、上述した輝度補正プログラムを実行することにより、遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトがＬＥＤタイプのものが装着されている場合には、遊技盤側液晶表示装置１９００の経年変化にともなう輝度低下を補正する。周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、ＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから、入力日時情報を取得して遊技盤側液晶表示装置１９００を最初に電源投入した日時を特定し、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを取得して現在の日時を特定し、遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトであるＬＥＤの輝度が１００％～７０％までに亘る範囲を５％刻みで調節するための輝度調節情報と現在設定されている遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトであるＬＥＤの輝度とを有する輝度設定情報を取得する。この取得した輝度設定情報を周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂに予め記憶されている補正情報に基づいて補正する。

【０２３７】

例えば、遊技盤側液晶表示装置１９００を最初に電源投入した日時と現在の日時とから、遊技盤側液晶表示装置１９００を最初に電源投入した日時からすでに６月を経過している場合には、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂから対応する補正情報（例えば、５％）を取得するとともに、輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトを点灯するときには、この７５％に対して取得した補正情報である５％だけさらに上乗せした８０％の輝度となるように、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトの輝度を調節して点灯し、遊技盤側液晶表示装置１９００を最初に電源投入した日時からすでに１２月を経過している場合には、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂから対応する補正情報（例えば、１０％）を取得するとともに、輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトを点灯するときには、この７５％に対して取得した補正情報である１０

％だけさらに上乗せした８５％の輝度となるように、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトの輝度を調節して点灯する。
【０２３８】
なお、ＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから、直接、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを取得して現在の日時を特定してもいいし、後述する周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００２の現在時刻情報取得処理において周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのＲＴＣ情報取得記憶領域４１５０ｃａｄにおける、カレンダー情報記憶部にセットされて周辺制御基板４１４０のシステムにより更新される現在のカレンダー情報と、時刻情報記憶部にセットされて周辺制御基板４１４０のシステムにより更新される現在の時刻情報と、を取得して現在の日時を特定してもいい。
【０２３９】
［７－２－４．音量調整ボリューム］
音量調整ボリューム４１４０ａは、上述したように、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れる音楽や効果音等の音量をつまみ部を回動操作することにより調節することができるようになっている。音量調整ボリューム４１４０ａは、上述したように、そのつまみ部が回動操作されることにより抵抗値が可変するようになっており、電気的に接続された周辺制御Ａ／Ｄコンバータ４１５０ａｋがつまみ部の回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、アナログ値からデジタル値に変換して、値０～値１０２３までの１０２４段階の値に変換している。本実施形態では、上述したように、１０２４段階の値を７つに分割して基板ボリューム０～６として管理している。基板ボリューム０では消音、基板ボリューム６では最大音量に設定されており、基板ボリューム０から基板ボリューム６に向かって音量が大きくなるようにそれぞれ設定されている。基板ボリューム０～６に設定された音量となるように液晶及び音制御部４１６０（音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａ）を制御して本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から音楽や効果音が流れるようになっている。
【０２４０】
このように、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から音楽や効果音が流れるようになっている。また、本実施形態では、上述したように、音楽や効果音のほかに、パチンコ遊技機１の不具合の発生やパチンコ遊技機１に対する不正行為をホールの店員等に報知するための報知音や、遊技演出に関する内容等を告知する（例えば、遊技盤側液晶表示装置１９００に繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したり等。）ための告知音も本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れるが、報知音や告知音は、つまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されずに流れる仕組みとなっており、消音から最大音量までの音量をプログラムにより液晶及び音制御部４１６０（音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａ）を制御して調整することができるようになっている。
【０２４１】
このプログラムにより調整される音量は、上述した７段階に分けられた基板ボリュームと異なり、消音から最大音量までを滑らかに変化させることができるようになっている。これにより、例えば、ホールの店員等が音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を回動操作して音量を小さく設定した場合であっても、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から流れる音楽や効果音等の演出音が小さくなるものの、パチンコ遊技機１に不具合が発生しているときや遊技者が不正行為を行っているときには大音量（本実施形態では、最大音量）に設定した報知音を流すことができる。したがって、演出音の音量を小さくしても、報知音によりホールの店員等が不具合の発生や遊技者の不正行為を気付き難くなることを防止することができる。
【０２４２】

また、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により設定されている現在の基板ボリュームに基づいて、広告音を流す音量を小さくして音楽や効果音の妨げとならないようにしたりする一方、広告音を流す音量を大きくして音楽や効果音に加えて遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置４７０で繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したりすることもできる。

【０２４３】

なお、本実施形態では、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を回動操作することにより音楽や効果音の音量を調節するようになっていることに加えて、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで設定モードへ移行して音楽や効果音の音量を調節することができるようになっている。パチンコ遊技機１の電源投入後、所定時間内において、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側液晶表示装置１９００に表示されるほかに、客待ち状態となって遊技盤側液晶表示装置１９００によるデモンストレーションが行われている期間内において、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作すると、設定モードを行うための画面が遊技盤側液晶表示装置１９００に表示されるようになっている。この設定モードの画面に従って操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで音楽や効果音の音量を所望の音量に調節することができる。具体的には、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部の回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、周辺制御Ａ／Ｄコンバータ４１５０ａｋがアナログ値からデジタル値に変換して、この変換した値に対して、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の操作に応じて所定値を加算又は減算することによって、基板ボリュームの値を増やしたり、又は減らしたりすることができるようになっている。この調節された音量は、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａの内蔵音源における複数のトラックのうち、音楽や効果音等の演出音の音データが組み込まれたトラックに対して、サブボリューム値として設定更新されて演出音の音量の調節に反映されるものの、上述した報知音や告知音の音量に調節に反映されないようになっている。

【０２４４】

このように、本実施形態では、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を直接回動操作することにより音楽や効果音の音量を調節する場合と、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５の操作に応じて所定値を加算又は減算することによって、基板ボリュームの値を増やしたり、又は減らしたりすることにより音楽や効果音の音量を調節する場合と、の２つの方法がある。音量調整ボリューム４１４０ａは、周辺制御基板４１４０に実装されているため、本体枠３を外枠２から必ず開放した状態にする必要がある。そうすると、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を回動操作することができるのは、ホールの店員となる。ところが、ホールの店員が調節した音量では、遊技者にとって小さく感じて音楽や効果音を聞き取り難い場合もあるし、遊技者にとって大きく感じて音楽や効果音をうるさく感じる場合もある。そこで、パチンコ遊技機１の電源投入後、所定時間内において、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作したり、客待ち状態となって遊技盤側液晶表示装置１９００によるデモンストレーションが行われている期間内において、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作したりした場合には、設定モードを行うための画面が遊技盤側液晶表示装置１９００に表示され、この設定モードの画面に従って操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作することで音楽や効果音の音量を所望の音量に調節することができるようになっている。これにより、遊技者は所望の音量に音楽や効果音の音量を調節することができるため、ホールの店員が調節した音量を小さく感じて音楽や効果音を聞き取り難い場合には、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作して所望の音量まで大きくすることができるし、ホールの店員が調節した音量を大きく感じて音楽や効果音をうるさく感じる場合には、操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作して所望の音量まで小さくすることができる。

【０２４５】
また、本実施形態では、パチンコ遊技機１において遊技が行われていない状態が所定時間継続され、客待ち状態となって遊技盤側液晶表示装置１９００によるデモンストレーションが繰り返し行われると（例えば、１０回）、前回、パチンコ遊技機１の前面に着座して遊技を行っていた遊技者が調節した音量がキャンセルされて、音量が初期化されるようになっている。この音量の初期化では、ホールの店員が調節した音量、つまりホールの店員が音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を直接回動操作して調節した音量となるようになっている。これにより、前回、パチンコ遊技機１の前面に着座して遊技を行っていた遊技者が調節した音量を小さく感じて音楽や効果音を聞き取り難い場合には、今回、パチンコ遊技機１の前面に着座して遊技を行う遊技者が操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作して所望の音量まで大きくすることができるし、前回、パチンコ遊技機１の前面に着座して遊技を行っていた遊技者が調節した音量を大きく感じて音楽や効果音をうるさく感じる場合には、今回、パチンコ遊技機１の前面に着座して遊技を行う遊技者が操作ユニット４００のダイヤル操作部４０１や押圧操作部４０５を操作して所望の音量まで小さくすることができる。
【０２４６】
［８．主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンド］
次に、主制御基板４１００から周辺制御基板４１４０へ送信される各種コマンドについて、図１５及び図１６を参照して説明する。図１５は主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドの一例を示すテーブルであり、図１６は図１５の主制御基板から周辺制御基板へ送信される各種コマンドのつづきを示すテーブルである。
【０２４７】
主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、遊技の進行に基づいて周辺制御基板４１４０に各種コマンドを送信する。これらの各種コマンドは、２バイト（１６ビット）の記憶容量を有するコマンドであり、図１５及び図１６に示すように、１バイト（８ビット）の記憶容量を有するコマンドの種類を示すステータスと、１バイト（８ビット）の記憶容量を有する演出のバリエーションを示すモードと、から構成されている。また、これらの各種コマンドには、周辺制御基板４１４０によって実行される演出の制御を行いための演出関連コマンドや、エラーの発生などを報知するための報知関連コマンドなどが含まれる。
【０２４８】
各種コマンドは、図１５及び図１６に示すように、特図１同調演出関連、特図２同調演出関連、大当り関連、電源投入、普図同調演出関連、普通電役演出関連、報知表示、状態表示、及びその他に区分されている。
【０２４９】
［８－１．特図１同調演出関連］
特図１同調演出関連は、図１１に示した上始動口スイッチ３０２２からの検出信号に基づくものであり、その区分には、図１５に示すように、図１１に示した機能表示基板１１９１の上特別図柄表示器１１８５に関する、特図１変動パターン、特図１図柄種別、特図１同調演出終了、及び変動時状態指定という名称のコマンド等から構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ａ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、具体的には図１５に示すものである）。
【０２５０】
特図１変動パターンコマンドは、モードで指定された演出パターンで特図同調演出開始を指示するものであり、特図１図柄種別コマンドは、はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定するものであり、特図１同調演出終了コマンドは、特図１同調演出終了を指示するものであり、変動時状態指定コマンドは、特図１又は特図２の変動開始時における遊技状態（高確率状態、時短遊技状態等）を示すコマンドである。変動時状態指定コマンドは、遊技状態とモード値がそれぞれ対応した値となっており、変動開始時又は遊技状態が切り替

わる際に送信される。また、その他の特図１同調演出関連のコマンドには、変動パターンに対応する変動タイプを特定する特図１変動タイプコマンド（ステータス「Ａ３Ｈ」、モード「０１Ｈ～１０Ｈ」）が含まれる。

【０２５１】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、特図１変動パターンコマンドは、特別図柄１変動開始時に送信され、特図１図柄種別コマンドは、特図１変動パターンコマンドの直後に送信され、特図１同調演出終了コマンドは、特別図柄１変動時間経過時（特別図柄１確定時）に送信される。また、変動時状態指定コマンドは、特図１図柄種別コマンドの直後に送信される。特図１変動タイプコマンドは、特図１変動パターンコマンドの後に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には後述する主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ９２の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０２５２】

［８－２．特図２同調演出関連］

特図２同調演出関連は、図１１に示した下始動口スイッチ２１０９からの検出信号に基づくものであり、その区分には、図１５に示すように、図１１に示した機能表示基板１１９１の下特別図柄表示器１１８６に関する、特図２変動パターン、特図２図柄種別、及び特図２同調演出終了という名称のコマンド等から構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｂ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、具体的には図１５に示すものである）。

【０２５３】

特図２変動パターンコマンドは、モードで指定された演出パターンで特図同調演出開始を指示するものであり、特図２図柄種別コマンドは、はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定するものであり、特図２同調演出終了コマンドは、特図２同調演出終了を指示するものである。また、特図１と同様に、変動パターンに対応する変動タイプを特定する特図２変動タイプコマンド（ステータス「Ｂ３Ｈ」、モード「０１Ｈ～１０Ｈ」）が含まれる。

【０２５４】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、特図２変動パターンコマンドは、特別図柄２変動開始時に送信され、特図２図柄種別コマンドは、特図２変動パターンの直後に送信され、特図２同調演出終了コマンドは、特別図柄２変動時間経過時（特別図柄２確定時）に送信される。また、前述したように、特図１の場合と同じく特図２の場合も同様に、変動時状態指定コマンドが特図２図柄種別コマンドの直後に送信される。特図２変動タイプコマンドは、特図２変動パターンコマンドの後に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ９２の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０２５５】

［８－３．大当り関連］

大当り関連という区分には、図１５に示すように、大当りオープニング、大入賞口１開放Ｎ回目表示、大入賞口１閉鎖表示、大入賞口１カウント表示、大当りエンディング、大当り図柄表示、小当りオープニング、小当り開放表示、小当りカウント表示、及び小当りエンディングという名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｃ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ遊技機１の仕様内容によって予め定められたものであり、例えば、図１５に示すものである）。

【０２５６】

大当りオープニングコマンドは、大当りオープニング開始を指示するものであり、大入賞口１開放Ｎ回目表示コマンドは、１～１６ラウンド目の大入賞口１開放中開始（図８に示した、アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３のＮ回目のラウンドの開放中又は開放開始）を指示するものであり、大入賞口１閉鎖表示コマンドは、ラウンド間の大入賞口１閉鎖中開始（アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３のラウンド間の閉鎖中又は

閉鎖開始）を指示するものであり、大入賞口１カウント表示コマンドは、カウント０～１０個をカウントした旨（図１１に示したカウントスイッチ２１１０によって検出された、大入賞口２１０３に入球した遊技球の球数）を伝えるものであり、大当りエンディングコマンドは、大当りエンディング開始を指示するものであり、大当り図柄表示コマンドは、大当り図柄情報表示を指示するものである。

【０２５７】

なお、図１５に示す大当りエンディングコマンドでは、ステータス及びモードが１種類のみ設定されているが、大当り後の遊技状態に応じてモード値を設定可能としてもよい。例えば、大当り後の遊技状態が低確率非時短遊技状態の場合にはモード値に“０１Ｈ”を設定し、大当り後の遊技状態が高確率時短遊技状態の場合にはモード値に“０４Ｈ”を設定するなどして主制御基板４１００側でエンディングを指定するようにしてもよい。また、大当り後の遊技状態が同じであっても複数のエンディングを指定できるようにしてもよい。例えば、遊技状態が高確率非時短遊技状態の場合には遊技者が特別抽選の当選確率を把握しにくくなっているため、主制御基板４１００側で高確率の可能性が高いエンディングか低いエンディングかを指定できるようにしてもよい。このとき、大当りエンディングコマンドでエンディングを指定せずに、周辺制御基板４１４０側でエンディングを選択するようにしてもよい。

【０２５８】

また、小当りオープニングコマンドは、小当りオープニング開始を指示するものであり、小当り開放表示コマンドは、小当り開放中開始（小当り時における、アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３の開放中又は開放開始）を指示するものであり、小当りカウント表示コマンドは、小当り中大入賞口入賞演出（小当り中における、大入賞口２１０３に入球した遊技球がカウントスイッチ２１１０によって検出された場合における演出）を指示するものであり、小当りエンディングコマンドは、小当りエンディング開始を指示するものである。

【０２５９】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、大当りオープニングコマンドは、大当りオープニング開始時に送信され、大入賞口１開放Ｎ回目表示コマンドは、１～１６ラウンド目の大入賞口１開放時（アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３のＮ回目のラウンドの開放時）に送信され、大入賞口１閉鎖表示コマンドは、大入賞口１閉鎖時（アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３の閉鎖開始）に送信され、大入賞口１カウント表示コマンドは、大入賞口１開放時及び大入賞口１へのカウント変化時（アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３の開放時、及び大入賞口２１０３に入球した遊技球がカウントスイッチ２１１０によって検出された時）に送信され、大当りエンディングコマンドは、大当りエンディング開始時に送信され、大当り図柄表示コマンドは、大入賞口開放時（アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３の開放時）に送信される。

【０２６０】

また、小当りオープニングコマンドは、小当りオープニング開始時に送信され、小当り開放表示コマンドは、小当り開放時（小当り時における、アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３の開放時）に送信され、小当りカウント表示コマンドは、小当り中大入賞口入賞時（小当り中における、大入賞口２１０３に入球した遊技球がカウントスイッチ２１１０によって検出された時）に送信され、小当りエンディングコマンドは、小当りエンディング開始時に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ９２の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０２６１】

［８－４．電源投入］

電源投入という区分には、図１５に示すように、電源投入という名称の各種コマンドから構成されている。この電源投入コマンドには、ステータスとして「Ｄ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ遊技機１の仕様内容によって予め定められたものであり

、例えば、図１５に示すものである）。
【０２６２】
電源投入コマンドは、ＲＡＭクリア演出開始及びそれぞれの状態演出開始を指示するものである（例えば、電源投入時に払出制御基板４１１０の操作スイッチが操作された時における演出の開始を指示したりするものである）。
【０２６３】
電源投入コマンドの送信タイミングとして、主制御基板電源投入時ＲＡＭクリア及びＲＡＭクリア以外の時に送信される。具体的には、パチンコ遊技機１の電源投入時、停電又は瞬停から復帰するときであって、後述する主制御側電源投入時処理が実行されて主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ９２の周辺制御基板コマンド送信処理で電源投入コマンドが送信される。
【０２６４】
［８－５．普図同調演出関連］
普図同調演出関連は、図１１に示したゲートスイッチ２３５２からの検出信号に基づくものであり、その区分には、図１５に示すように、図１１に示した機能表示基板１１９１の普通図柄表示器１１８９に関する、普図同調演出開始、普図柄指定、普図同調演出終了、及び変動時状態指定という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｅ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ遊技機１の仕様内容によって予め定められたものであり、例えば、図１５に示すものである）。
【０２６５】
普図同調演出開始コマンドは、モードで指定された演出パターンで普図同調演出開始を指示するものであり、普通図柄指定コマンドは、はずれ、ショート開放当り、ロング開放当りを指定するものであり、普図同調演出終了コマンドは、普図同調演出終了を指示するものであり、変動時状態指定コマンドは、確率及び時短状態を指示するものである。
【０２６６】
これらの各種コマンドの送信タイミングとして、普図同調演出開始コマンドは、普通図柄１変動開始時に送信され、普図柄指定コマンドは、普図同調演出開始の直後に送信され、普図同調演出終了コマンドは、普通図柄変動時間経過時（普通図柄確定時）に送信され、変動時状態指定コマンドは、普図当落情報指定の直後に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ９２の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。
【０２６７】
［８－６．普通電役演出関連］
普通電役演出関連は、図１１に示した始動口ソレノイド２１０５の駆動により開閉される図８に示した一対の可動片２１０６に関するものであり、その区分には、図１５に示すように、普図当りオープニング、普電開放表示、及び普図当りエンディングという名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「Ｆ＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ遊技機１の仕様内容によって予め定められたものであり、例えば、図１５に示すものである）。
【０２６８】
普図当りオープニングコマンドは、普図当りオープニング開始を指示するものであり、普電開放表示コマンドは、普電開放中開始（一対の可動片２１０６が始動口ソレノイド２１０５の駆動により左右方向へ拡開した状態、又は拡開する時）を指示するものであり、普図当りエンディングコマンドは、普図当りエンディング開始を指示するものである。
【０２６９】
これらの各種コマンドの送信タイミングとして、普図当りオープニングコマンドは、普図当りオープニング開始時に送信され、普電開放表示コマンドは、普電開放時（一対の可動片２１０６が始動口ソレノイド２１０５の駆動により左右方向へ拡開する時）に送信され

、普図当りエンディングコマンドは、普図当りエンディング開始時に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ９２の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０２７０】

［８－７．報知表示］

報知表示の区分には、図１５及び図１６に示すように、入賞異常表示、接続異常表示、断線・短絡異常表示、磁気検出スイッチ異常表示、扉開放、及び扉閉鎖という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「６＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ遊技機１の仕様内容によって予め定められたものであり、例えば、図１５及び図１６に示すものである）。

【０２７１】

入賞異常表示コマンドは、大当り中（条件装置作動中）以外に大入賞口に入賞した時（大当り中でもないのに、アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３に遊技球が入球してその遊技球をカウントスイッチ２１１０が検出した時）に入賞異常報知の開始を指示するものであり、接続異常表示コマンドは、例えば、主制御基板４１００と払出制御基板４１１０との基板間に亘る経路において電気的な接続異常がある場合に接続異常報知の開始を指示するものであり、断線・短絡異常表示コマンドは、例えば、主制御基板４１００と、上始動口スイッチ３０２２、下始動口スイッチ２１０９、カウントスイッチ２１１０等との電気的な接続の断線・短絡が生じた場合に断線・短絡異常表示の開始を指示するものであり、磁気検出スイッチ異常表示コマンドは、図１１に示した磁気検出スイッチ３０２４に異常が生じた場合に磁気検出スイッチ異常報知の開始を指示するものである。

【０２７２】

また、扉開放コマンドは、図１２に示した、払出制御基板４１１０を介して入力される扉枠開放スイッチからの検出信号（開放信号）に基づいて、扉枠５が本体枠３に対して開放された状態である場合に、扉開放報知を指示するものであり、扉枠閉鎖コマンドは、その扉枠開放スイッチからの検出信号に基づいて、扉枠５が本体枠３に対して閉鎖された状態である場合に扉開放報知終了を指示するものである。一方、本体枠開放コマンドは、図１２に示した、払出制御基板４１１０を介して入力される本体枠開放スイッチからの検出信号（開放信号）に基づいて、本体枠３が外枠２に対して開放された状態である場合に、本体枠開放報知を指示するものであり、本体枠閉鎖コマンドは、その本体枠開放スイッチからの検出信号に基づいて、本体枠３が外枠２に対して閉鎖された状態である場合に本体枠開放報知終了を指示するものである。

【０２７３】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、入賞異常表示コマンドは、大当り中（条件装置作動中）以外に大入賞口に入賞した時に送信され、接続異常表示コマンドは、主制御基板４１００から払出制御基板４１１０へのコマンド送信時に払出制御基板４１１０からのＡＣＫ返信（ＡＣＫ信号）がなかった時に送信され、断線・短絡異常表示コマンドは、上始動口スイッチ３０２２、下始動口スイッチ２１０９、カウントスイッチ２１１０等のうち、いずれが断線または短絡状態となった時に送信され、磁気検出スイッチ異常表示コマンドは、磁気検出スイッチ３０２４の異常を検知した時に送信される。また、扉開放コマンドは、扉開放を検知した時（扉枠開放スイッチからの検出信号に基づいて、扉枠５が本体枠３に対して開放された状態である場合）に送信され、扉枠閉鎖コマンドは、扉閉鎖を検知した時（扉枠開放スイッチからの検出信号に基づいて、扉枠５が本体枠３に対して閉鎖された状態である場合）に送信される。本体枠開放コマンドは、本体枠開放を検知した時（本体枠開放スイッチからの検出信号に基づいて、本体枠３が外枠２に対して開放された状態である場合）に送信され、本体枠閉鎖コマンドは、本体枠閉鎖を検知した時（本体枠開放スイッチからの検出信号に基づいて、本体枠３が外枠２に対して閉鎖された状態である場合）に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ９２の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０２７４】
［８－８．状態表示］
状態表示の区分には、図１６に示すように、枠状態１コマンド（エラー発生コマンドに相当）、エラー解除ナビコマンド（エラー解除コマンドに相当）及び枠状態２コマンドという名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「７＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ遊技機１の仕様内容によって予め定められたものであり、例えば、図１６に示すものである）。
【０２７５】
枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド及び枠状態２コマンドは、それぞれ、払出制御基板４１１０から送信された１バイト（８ビット）の記憶容量を有するコマンドであり、これらの詳細な説明は、後述する。なお、主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、払出制御基板４１１０からの枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンドを受信すると、図１６に示すように、「７＊Ｈ」をステータスとして設定するとともに、その受信したコマンドをそのままモードとして設定する。つまり、主制御ＭＰＵ４１００ａは、払出制御基板４１１０からの枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンドを受信すると、これら受信したコマンドに付加情報である「７＊Ｈ」を付加することにより、２バイト（１６ビット）の記憶容量を有するコマンドに整形する。
【０２７６】
整形された、枠状態１コマンドは、電源復旧時、枠状態の変化時、及びエラー解除ナビ時に送信され、エラー解除ナビコマンドは、エラー解除ナビ時に送信され、枠状態２コマンドは、電源復旧時、及び枠状態の変化時に送信される。なお、これら整形された、枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ９２の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。
【０２７７】
［８－９．テスト関連］
テスト関連の区分には、図１６に示すように、テストという名称の各種コマンドから構成されている。このテストコマンドには、ステータスとして「８＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示し、パチンコ遊技機１の仕様内容によって予め定められたものであり、例えば、図１６に示すものである）。
【０２７８】
テストコマンドは、周辺制御基板４１４０の各種検査を指示するものである（例えば、図１２に示した、周辺制御部４１５０、液晶及び音制御部４１６０、ランプ駆動基板４１７０、モータ駆動基板４１８０、及び枠装飾駆動アンプ基板１９４等の各種基板の検査を行うものである）。
【０２７９】
テストコマンドの送信タイミングとして、主制御基板電源投入時ＲＡＭクリア及びＲＡＭクリア以外の時に送信される。具体的には、パチンコ遊技機１の電源投入時、停電又は瞬停から復帰するときであって、払出制御基板４１１０の操作スイッチが操作されたときに、後述する主制御側電源投入時処理が実行されて主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ９２の周辺制御基板コマンド送信処理でテストコマンドが送信される。
【０２８０】
［８－１０．その他］
その他の区分には、図１６に示すように、始動口入賞、変動短縮作動終了指定、高確率終了指定、特別図柄１記憶、特別図柄２記憶、普通図柄記憶、特別図柄１記憶先読み演出、及び特別図柄２記憶先読み演出という名称のコマンドから構成されている。これらの各種コマンドには、ステータスとして「９＊Ｈ」「５＊Ｈ」、モードとして「＊＊Ｈ」（「Ｈ」は１６進数を表す。）が割り振られている（「＊」は、特定の１６進数であることを示

し、パチンコ遊技機１の仕様内容によって予め定められたものであり、例えば、図１６に示すものである）。

【０２８１】

始動口入賞コマンドは、始動口入賞演出の開始を指示するものであって、上始動口スイッチ３０２２からの検出信号に基づいて上始動口２１０１に遊技球が入球した場合、又は、下始動口スイッチ２１０９からの検出信号に基づいて下始動口２１０２に遊技球が入球した場合に始動口への入賞を指示するものである。変動短縮作動終了指定コマンドは、変動短縮作動状態から変動短縮非作動状態への状態移行を指示するものである。高確率終了指定コマンドは、高確率状態から低確率状態への状態移行を指示するものである。特別図柄１記憶コマンドは、特別図柄１保留０～４個（図８に示した上始動口２１０１に遊技球が入球して機能表示基板１１９１の上特別図柄表示器１１８５で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない球数（保留数））を伝えるものである。特別図柄２記憶コマンドは、特別図柄２保留０～４個（図８に示した下始動口２１０２に遊技球が入球して機能表示基板１１９１の下特別図柄表示器１１８６で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない球数（保留数））を伝えるものである。普通図柄記憶コマンドは、普通図柄１保留０～４個（図８に示したゲート部２３５０を遊技球が通過して機能表示基板１１９１の普通図柄表示器１１８９で普通図柄の変動表示に未だ使用されていない球数（保留数））を伝えるものである。

【０２８２】

特別図柄１保留数指定コマンドは、特別図柄１作動保留球数増加時（上始動口２１０１に遊技球が入球して保留数が増加した時）に送信される。特別図柄２保留数指定コマンドは、特別図柄２作動保留球数増加時（下始動口２１０２に遊技球が入球して保留数が増加した時）に送信される。また、特別図柄１保留数指定コマンド及び特別図柄２保留数指定コマンドは、モード値の上位４ビットが“１”の場合には先読みあり、モード値の上位ビットが“０”の場合には先読みなしを表している。特別図柄１保留数指定コマンドが先読みありの場合には、特別図柄１保留が機能表示基板１１９１の上特別図柄表示器１１８５で特別図柄の変動表示に使用される前に、先読みしてその特別図柄１保留に基づく上特別図柄表示器１１８５による表示結果を予告する先読み演出開始を指示する。同様に、特別図柄２保留数指定コマンドが先読みありの場合には、特別図柄２保留が機能表示基板１１９１の下特別図柄表示器１１８６で特別図柄の変動表示に使用される前に、先読みしてその特別図柄２保留に基づく下特別図柄表示器１１８６による表示結果を予告する先読み演出開始を指示する。図柄種別先読みコマンド、変動パターン先読みコマンド及び変動タイプ先読みコマンドは、特別図柄保留数指定コマンド送信時に送信される。なお、特別図柄保留数指定コマンドが先読みありの場合にのみこれらのコマンドを送信するようにしてもよい。

【０２８３】

図柄種別先読みコマンドは、先読み時におけるはずれ、特定大当り、非特定大当りを指定するものである。変動パターン先読みコマンドは、先読み時におけるモードで演出パターン（変動パターン）を指定するものである。変動タイプ先読みコマンドは、先読み時におけるモードで変動タイプを指定するものである。

【０２８４】

普通図柄種別先読み演出コマンドは、普通図柄保留が機能表示基板１１９１の普通図柄表示器１１８９で普通図柄の変動表示に使用される前に、先読みしてその普通図柄保留に基づく普通図柄表示器１１８９による表示結果を予告する先読み演出開始を指示するものである。また、普通図柄についても、先読みに対応する普通図柄記憶コマンド、普通図柄種別先読みコマンド及び普通図柄変動パターン先読みコマンドを用意するようにしてもよい。なお、特に断らない限り、単に「先読み」とした場合には特別図柄の先読みを指すものとする。

【０２８５】

また、先読み判定を実行する場合には、後述するように、変動開始時と同じ処理を実行して演出パターンや図柄を含むコマンドを生成するが、変動開始時と同じコマンドを送信す

ると、これらのコマンドを受信した周辺制御基板４１４０が変動開始時か始動口入賞時かを区別することができなくなるため、モード値を同一としてステータス値のみを変化させている。

【０２８６】

これらの各種コマンドの送信タイミングとして、始動口入賞コマンドは、始動口入賞時（上始動口スイッチ３０２２からの検出信号に基づいて上始動口２１０１に遊技球が入球した時や、下始動口スイッチ２１０９からの検出信号に基づいて下始動口２１０２に遊技球が入球した時）に、図５に示した本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び図２に示した扉枠５に設けたスピーカ１３０から主に音声でその旨を報知するために送信され、変動短縮作動終了指定コマンドは、規定回数の変動短縮を消化した変動確定後の停止期間終了時（はずれ停止期間経過後）に送信される。高確率終了指定コマンドは、「高確率Ｎ回」の場合の高確率回数を消化した変動確定後の停止期間終了時（はずれ停止期間経過後）に送信される。

【０２８７】

特別図柄１記憶コマンドは、特別図柄１作動保留球数変化時（上始動口２１０１に遊技球が入球して機能表示基板１１９１の上特別図柄表示器１１８５で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない保留数がある状態において、さらに上始動口２１０１に遊技球が入球して保留数が増加した時や、その保留数から上特別図柄表示器１１８５で特別図柄の変動表示に使用してその保留数が減少した時）に送信される。特別図柄２記憶コマンドは、特別図柄２作動保留球数変化時（下始動口２１０２に遊技球が入球して機能表示基板１１９１の下特別図柄表示器１１８６で特別図柄の変動表示に未だ使用されていない保留数がある状態において、さらに下始動口２１０２に遊技球が入球して保留数が増加した時や、その保留数から下特別図柄表示器１１８６で特別図柄の変動表示に使用してその保留数が減少した時）に送信される。普通図柄記憶コマンドは、普通図柄１作動保留球数変化時（ゲート部２３５０を遊技球が通過して機能表示基板１１９１の普通図柄表示器１１８９で普通図柄の変動表示に未だ使用されていない保留数がある状態において、さらにゲート部２３５０を遊技球が通過して保留数が増加した時や、その保留数から普通図柄表示器１１８９で普通図柄の変動表示に使用してその保留数が減少した時）に送信される。普通図柄についても特別図柄と同様に先読みの有無によって変化する普通図柄保留数指定コマンドを送信するようにしてもよい。特別図柄と同様に、モード値の上位４ビットの当りにより先読みの有無を示すようにする。

【０２８８】

普通図柄種別先読み演出コマンドは、普通図柄１作動保留球数増加時（ゲート部２３５０を遊技球が通過して保留数が増加した時）に送信される。なお、これらの各種コマンドは、実際には主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ９２の周辺制御基板コマンド送信処理で送信される。

【０２８９】

さらに、普通図柄種別先読み演出コマンドに代えて、普通図柄変動パターン先読みコマンドと普通図柄種別先読みコマンドのように、普通図柄の変動パターンと普通図柄の図柄種別に関する先読みコマンドに分けて送信してもよい。本実施形態では、普通図柄種別先読み演出コマンドは、普通図柄保留数指定コマンドの送信直後に送信されるが、それに限定する必要はなく、予め決められていれば、普通図柄種別先読み演出コマンドを普通図柄保留数指定コマンドよりも先に送信してもよい。また、普通図柄種別先読み演出コマンドに代えて、普通図柄の変動パターン（普通図柄変動パターン先読みコマンド）と普通図柄の図柄種別（普通図柄種別先読みコマンド）に関する先読みコマンドを送信する場合も同様である。

【０２９０】

ところで、始動口入賞コマンドは、上述したように、始動口入賞時（上始動口スイッチ３０２２からの検出信号に基づいて上始動口２１０１に遊技球が入球した時や、下始動口スイッチ２１０９からの検出信号に基づいて下始動口２１０２に遊技球が入球した時）に、

本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から主に音声でその旨を報知するために送信されるが、図１２に示した周辺制御基板４１４０が始動口入賞コマンドをどのように利用するかについては、パチンコ遊技機の仕様によって異なる場合もある。例えば、本実施形態におけるパチンコ遊技機１では、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から音声で報知するほかに、不正行為の有無を監視するためにも利用するという仕様のものである。これに対して、他のパチンコ遊技機では、周辺制御基板４１４０が始動口入賞コマンドを単に受信するだけで、本体枠３に設けたスピーカボックス８２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカ１３０から音声で報知しない仕様のものもある。

【０２９１】

また、上述したコマンド以外にも、例えば、遊技機の機種情報などを含む遊技機関連情報を送信する遊技機関連情報コマンドを送信するようにしてもよい。遊技機関連情報コマンドは、所定契機として主基板から周辺基板に送信するようにする。遊技機関連情報コマンドを受信した周辺制御基板４１４０が遊技機関連情報に含まれる機種情報に応じた演出制御を実行することが可能となる。例えば、普通図柄保留に基づく先読み演出を実行する機種と実行しない機種がある場合に、主制御基板では常に普通図柄種別先読み演出コマンドを周辺制御基板４１４０に送信するように構成する。そして、周辺制御基板４１４０は遊技機関連情報コマンドに基づいて、普通図柄保留に基づく先読み演出を実行可能な機種であると判断した場合には、主制御基板４１００から送信された普通図柄種別先読み演出コマンドを有効なコマンドとして処理して普図先読み演出を実行可能とする一方、普図先読み演出が実行不可能な機種であると判断した場合には、無効なコマンドとして当該コマンドを破棄する。このように構成することによって、普図先読み演出を実行可能な機種と実行不可能な機種がある場合であっても、主制御基板４１００における処理を共通化することが可能となる。

【０２９２】

なお、主制御基板４１００は、遊技機関連情報コマンドを電源投入時に１回のみ実行される処理（図１７のＳ１０～Ｓ４６の手前までの何れか）などの所定のタイミングに送信するようにしてもよいし、遊技中に複数回（始動口入賞時、変動開始時、大当り（普図であれば、当り時）、遊技状態が変化するなどの所定条件成立時、タイマ割込処理の実行を契機とした定期的なタイミング）送信するようにしてもよい。電源投入時に送信する場合としては、電源投入時の処理の実行を契機として実行するものであればよく、電源投入時処理中に送信されることに限定されない。例えば、電源投入時に遊技機関連情報コマンドを生成してあらかじめコマンドバッファに格納し、電源投入時の処理が完了した後の定常処理（メイン処理、タイマ割込処理）が実行中にコマンドバッファに格納された遊技機関連情報コマンドが送信されることも含まれる。

【０２９３】

このように、本実施形態によれば、主制御基板４１００から送信されたコマンドに基づいて、周辺制御基板４１４０において実行可能な演出であれば有効なコマンドとして処理し、実行不可能な演出については無効なコマンドとして当該コマンドを破棄するように構成されている。したがって、遊技機の機種に応じて実行される演出が異なる場合であっても、主制御基板４１００の制御プログラムを共通化することが可能となり、機種ごとに主制御基板４１００の制御プログラムの開発を行う必要がなくなり、開発期間を短縮化したり、試験機関における試験期間を短縮化したりすることが可能となる。

【０２９４】

［９．主制御基板の各種制御処理］

次に、パチンコ遊技機１の遊技の進行に応じて、主制御基板４１００が行う各種制御処理について、図１７～図４１を参照して説明する。まず、遊技制御に用いられる各種乱数について説明し、続いて初期値更新型のカウンタの動き、主制御側電源投入時処理、主制御側タイマ割り込み処理等の各処理について説明する。

【０２９５】
［９－１．各種乱数］
遊技制御に用いられる各種乱数として、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を発生させるか否かの決定に用いるための大当り判定用乱数と、この大当り判定用乱数の初期値の決定に用いるための大当り判定用初期値決定用乱数と、大当り遊技状態を発生させないときにリーチ（リーチはずれ）を発生させるか否かの決定に用いるためのリーチ判定用乱数と、上特別図柄表示器１１８５及び下特別図柄表示器１１８６で変動表示される特別図柄の変動表示パターンの決定に用いるための変動表示パターン用乱数と、大当り遊技状態を発生させるときに上特別図柄表示器１１８５及び下特別図柄表示器１１８６で導出表示される大当り図柄の決定に用いられる大当り図柄用乱数と、この大当り図柄用乱数の初期値の決定に用いられる大当り図柄用初期値決定用乱数等が用意されている。なお、上述した大当り図柄用乱数は、小当り遊技状態を発生させるときに上特別図柄表示器１１８５及び下特別図柄表示器１１８６で導出表示される小当り図柄の決定に用いられる小当り図柄用乱数としても利用される。一方、上述した大当り図柄用初期値決定用乱数は、この小当り図柄用乱数の初期値の決定に用いるための小当り図柄用初期値決定用乱数としても利用される。またこれらの乱数に加えて、一対の可動片２１０６を開閉動作させるか否かの決定に用いるための普通図柄当り判定用乱数と、この普通図柄当り判定用乱数の初期値の決定に用いるための普通図柄当り判定用初期値決定用乱数と、普通図柄表示器１１８９で変動表示される普通図柄の変動表示パターンの決定に用いるための普通図柄変動表示パターン用乱数等が用意されている。
【０２９６】
例えば、大当り判定用乱数を更新するカウンタは、チップに内蔵されたハードウェア（乱数生成回路）により構成されており、所定の演算式により最小値から最大値までに亘る予め定めた固定数値範囲（本実施形態では、最小値として値０～最大値として値３２７６７）内ですべての値が出現するように、一定の規則で更新される。これにより、偏りのない乱数値を抽出することができる。また、乱数値は、水晶発振器から出力される２０ＭＨｚのクロックを主制御ＭＰＵ４１００ａにて２分周した１０ＭＨｚの内部システムクロックに基づいて更新される。さらに、１周期分の乱数列の更新が終了すると、新たな周期の乱数列の並びが他の周期の乱数列と異なるように更新される。このように、周期ごとに生成される乱数列の並びが異なるため、遊技者による不正な乱数の取得を困難にすることができる。
【０２９７】
前述した乱数は、いわゆるハードウェア乱数と呼ばれるものであるが、ソフトウェアによって更新（生成）される乱数（ソフトウェア乱数）であってもよい。具体的には、大当り判定用乱数を更新するカウンタを、最小値から最大値までに亘る予め定めた固定数値範囲（本実施形態では、最小値として値０～最大値として値３２７６７）内で更新し、この最小値から最大値までに亘る範囲を、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに値１ずつ加算されることでカウントアップする。このカウンタは、大当り判定用初期値決定用乱数から最大値に向かってカウントアップし、続いて最小値（値０）から大当り判定用初期値決定用乱数に基づいて決定された初期値に向かってカウントアップする。大当り判定用乱数が一周期分の更新が完了する毎に、大当り判定用初期値決定用乱数に基づき大当り判定用乱数の次の周期の開始値（初期値）が決定され、決定された開始値から再度順次更新を繰り返す。このようなカウンタの更新方法を「初期値更新型のカウンタ」という。大当り判定用初期値決定用乱数は、大当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から一の値を抽選する初期値抽選処理を実行して得られる。一方、上述した普通図柄当り判定用乱数及び普通図柄当り判定用初期値決定用乱数も、上述した大当り判定用乱数の更新方法と同一の方法により更新される。
【０２９８】
なお、本実施形態では、大当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲を、大当り判定用乱数を更新するカウンタがカウントアップされ終わると、上述したように、大当り

判定用初期値決定用乱数に基づき大当り判定用乱数の次の周期の開始値（初期値）が決定され、決定された開始値から再度順次更新を繰り返しているが、払出制御基板４１１０の操作スイッチ９５２が電源投入時に操作された場合や、後述する、主制御側電源投入時処理において主制御ＭＰＵ４１００ａの主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技情報を数値とみなしてその合計を算出して得たチェックサムの値（サム値）が主制御側電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値（サム値）と一致していない場合など、主制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアする場合には、大当り判定用乱数は、主制御ＭＰＵ４１００ａ毎に内蔵して設定された主制御ＭＰＵ４１００ａ毎に異なる値であるＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードに基づいて大当り判定用乱数の開始値として設定し、この開始値から大当り判定用乱数が更新されるようになっている。このため、常に同一の固定値（ＩＤコード）を導出する初期値導出処理を実行し、この導出した固定値がセットされる仕組みとなっている。つまり、大当り判定用乱数は、初期値導出処理の実行によりＩＤコードに基づいて導出された同一の固定値が常に上書き更新されるようになっている。このように、大当り判定用乱数にセットされる値は、ＩＤコードを利用して導出されており、主制御ＭＰＵ４１００ａを製造したメーカによって主制御ＭＰＵ４１００ａに内蔵する不揮発性の記憶手段にＩＤコードを主制御ＭＰＵ４１００ａ毎の個別情報として記憶させるとともに、ＩＤコードが外部装置を用いても書き換えられないという第１のセキュリティ対策と、主制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアする場合に初期値導出処理を実行することによってＩＤコードに基づいて大当り判定用乱数の開始値が常に主制御ＭＰＵ４１００ａ毎で同一の固定値を導出するという第２のセキュリティ対策と、による２段階のセキュリティ対策が講じられることよって解析されるのを防止している。なお、ＩＤコードの代わりに大当り判定用乱数の初期値を前述したハードウェア乱数を抽出して設定するようにしてもよい。これにより、主制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアする場合に同じ遊技盤であっても毎回異なる大当り判定用乱数の開始値を設定することが可能となり、よりセキュリティを強化することができる。

【０２９９】

ここで、主制御ＭＰＵ４１００ａに内蔵する不揮発性の記憶手段からＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードを大当り判定用乱数の初期値として用いる利点について説明する。例えば、賞球として払い出される遊技球を不正に獲得しようとする者が何らかの方法で遊技盤４を入手して分解し、主制御ＭＰＵ４１００ａに内蔵する不揮発性の記憶手段に予め記憶されているＩＤコードを不正に取得し、大当り判定用乱数を更新するカウンタの値と大当り判定値とが一致するタイミングを把握することができたとしても、そのＩＤコードが個体を識別するためのユニークな符号が付されたものであるため、他の遊技盤に備える主制御ＭＰＵに内蔵する不揮発性の記憶手段に予め記憶されているＩＤコードとまったく異なるものとなる。つまり他の遊技盤においては、大当り判定用乱数を更新するカウンタの値と大当り判定値とが一致するタイミングも、入手した遊技盤４のものとまったく異なる。換言すると、入手した遊技盤４を分解して解析して得たＩＤコードは、他の遊技盤、つまり他のパチンコ遊技機において、まったく役に立たないものであるため、分解して解析した得た所定間隔ごとに瞬停を発生させ、その所定間隔ごとに、上始動口２１０１や下始動口２１０２に遊技球を入球させるという始動入賞を狙っても、大当り遊技状態を発生させることができない。

【０３００】

［９－２．初期値更新型のカウンタの動き］

初期値更新型のカウンタは、主制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアする場合（ＲＡＭクリア時）に主制御ＭＰＵ４１００ａがその内蔵する不揮発性の記憶手段からＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードに基づいて大当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を実行し、この導出した固定値がセットされる。初期値更新型のカウンタは、１サイクル目として、この固定値から最大値に向かってカウントアップし、続いて最小値から固定値に向かってカウントアップする。大当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲をカウンタがカウントアップし終

えると、大当り判定用初期値決定用乱数として大当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から一の値を抽選する初期値抽選処理を実行し、この抽選で得た値がセットされる。初期値更新型のカウンタは、２サイクル目として、抽選で得た値から最大値に向かってカウントアップし、続いて最小値から抽選で得た値に向かってカウントアップする。大当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲をカウンタがカウントアップし終えると、再び、初期値抽選処理を実行し、この抽選で得た値がセットされ、初期値更新型のカウンタは、３サイクル目として、抽選で得た値から最大値に向かってカウントアップすることとなる。本実施形態では、大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）として、低確率では値３２６６８～値３２７６７が設定されており、通常時判定テーブルから読み出されるのに対して、高確率では値３１７６８～値３２７６７が設定されており、確変時判定テーブルから読み出されるようになっている。大当り判定用乱数を更新するカウンタは、本実施形態では、最小値として値０～最大値として値３２７６７までに亘る予め定めた固定数値範囲を更新するようになっている。換言すると、大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）は、低確率と高確率とのうち、どちらにおいても、最小値と最大値との中間値（値１６３８４）から最大値側に寄った範囲に設定されている。

【０３０１】

ここで本実施形態では、大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）として、低確率では値１０～値２０９が設定され、高確率では値１０～値３３９が設定されている場合を例示する。つまり、低確率では、大当りとなる乱数値（大当り判定用乱数）の数が２００個としており、高確率では、大当りとなる乱数値（大当り判定用乱数）の数が３３０個としている。ここで、本実施形態では、カウントして更新する複数の乱数同士が同期しないようにするため、乱数値の取得時期が異なる場合を除いて、同時に取得する他の乱数値の数を当該２００個以外、例えば素数個としている。すなわち、本実施形態では、大当り判定用乱数とは乱数値の取得時期が異なれば、大当りとなる乱数値の数が素数でないようにすることができる。なお、本実施形態では、上述した小当りとなるのは、例えば、低確率での大当り図柄の個数（２００個）を４で割った個数分（５０個）の大当り判定用乱数としている。

【０３０２】

そのような大当り判定値の範囲が設定されている場合について検討してみると、大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）が低確率と高確率とのうち、どちらにおいても、最小値と最大値との中間値（値１６３８４）から最小値側に寄った範囲に設定されることとなる。このような場合には、初期値更新型のカウンタの値が値０となるタイミングから大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）のうち最初の値１０となる時期までに亘る期間と、この値１０の次の値１１から最大値（値３２７６７）までに亘る期間と、を比べると、前者の期間の方が後者の期間と比べて上述した初期値抽選処理によって抽選される確率が極めて低い。換言すると、初期値更新型のカウンタの値が値０となるタイミングから大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）のうち最後の値（低確率では値２０９、高確率では値３３９）までに亘る範囲と、この最後の値の次の値（低確率では値２１０、高確率では値３４０）から最大値（値３２７６７）となるまでに亘る範囲と、を比べると、前者の範囲の方が後者の範囲と比べて初期値抽選処理によって抽選される確率が極めて低い。そうすると、例えば、何らかの方法によって初期値更新型のカウンタの値が値０となるタイミングを不正に取得して上始動口２１０１や下始動口２１０２に向かって電波を照射することにより遊技球が上始動口２１０１や下始動口２１０２に入球したかのように装う不正行為が行われると、初期値更新型のカウンタの値が大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）のうち、いずれかの値となる確率が高いと言える。

【０３０３】

これに対して、本実施形態のように、大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）が低確率と高確率とのうち、どちらにおいても、最小値と最大値との中間値（値１６３８４）から最大値側に寄った範囲に設定されている場合には、初期値更新型のカウンタの値が値０となるタイミングから大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）のうち最初の値となる手前の値（低確率では値３２６６７、高確率では値３１７６７）となる時期までに亘る期間と、最

初の値（低確率では値３２６６８、高確率では値３１７６８）から最大値（値３２７６７）までに亘る期間と、を比べると、前者の期間の方が後者の期間と比べて上述した初期値抽選処理によって抽選される確率が極めて高い。換言すると、初期値更新型のカウンタの値が値０となるタイミングから大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）のうち最初の値の手前の値（低確率では値３２６６７、高確率では値３１７６７）までに亘る範囲と、最初の値（低確率では値３２６６８、高確率では値３１７６８）から最大値（値３２７６７）までに亘る範囲と、を比べると、前者の範囲の方が後者の範囲と比べて初期値抽選処理によって抽選される確率が極めて高い。そうすると、初期値更新型のカウンタは、値０から大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）のうち最初の値の手前の値（低確率では値３２６６７、高確率では値３１７６７）までに亘る範囲のうち、いずれかの値が初期値抽選処理により抽選された値となって上述した大当り判定用初期値決定用乱数にセットされることとなるため、この抽選で得た値から最大値に向かってカウントアップし、続いて最小値から抽選で得た値に向かってカウントアップすることとなる。大当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲をカウンタがカウントアップし終えると、再び、初期値抽選処理を実行し、この抽選で得た値がセットされ、初期値更新型のカウンタは、抽選で得た値から最大値に向かってカウントアップすることとなる。

【０３０４】

つまり、本実施形態のように、大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）が低確率と高確率とのうち、どちらにおいても、最小値と最大値との中間値（値１６３８４）から最大値側に寄った範囲に設定されている場合には、初期値更新型のカウンタの値が値０となるタイミングから大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）のうち最初の値となる手前の値（低確率では値３２６６７、高確率では値３１７６７）となる時期までに亘る期間が不規則となり、ランダム性に富んだものとなっている。これにより、例えば、何らかの方法によって初期値更新型のカウンタの値が値０となるタイミングを不正に取得して上始動口２１０１や下始動口２１０２に向かって電波を照射することにより遊技球が上始動口２１０１や下始動口２１０２に入球したかのように装う不正行為が行われたとしても、初期値更新型のカウンタの値が大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）うち、いずれかの値となる確率が低いと言える。

【０３０５】

なお、初期値更新型のカウンタは、最小値から最大値までの範囲を繰り返し更新される。初期値から大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）の最小値（最初の値）から２サイクル目においてカウンタが大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）の最小値（最初の値）となるまでに要する時間は時間Ｔ０となる。時間Ｔ０から３サイクル目においてカウンタが大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）の最小値（最初の値）となるまでに要する時間は時間Ｔ１となり、時間Ｔ０に比べて時間Ｔ１の方が短くなる。時間Ｔ１から４サイクル目においてカウンタが大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）の最小値（最初の値）となるまでに要する時間は時間Ｔ２となり、時間Ｔ１に比べて時間Ｔ２の方が短くなる。このように、初期値更新型のカウンタでは、更新されるカウンタが大当り判定値の範囲（大当り判定範囲）の最小値（最初の値）となる時間に対してゆらぎを持たせることによって（周期性を排除した状態にすることによって）遊技者に察知されないようになっている。

【０３０６】

［９－３．主制御側電源投入時処理］

図１７は、本実施形態の主制御側電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図１８は図１７の主制御側電源投入時処理のつづきを示すフローチャートである。

【０３０７】

パチンコ遊技機１に電源が投入されると、上述した主制御プログラムが、主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａによる制御の下、図１７及び図１８に示すように、主制御側電源投入時処理を行う。この主制御側電源投入時処理が開始されると、主制御プログラムは、主制御ＭＰＵ４１００ａの制御の下、スタックポインタの設定を行う（ステップＳ１０）。スタックポインタは、例えば、使用中の記憶素子（レジスタ）の内容を一時記憶

するためにスタックに積んだアドレスを示したり、サブルーチンを終了して本ルーチンに復帰するときの本ルーチンの復帰アドレスを一時記憶するためにスタックに積んだアドレスを示したりするものであり、スタックが積まれるごとにスタックポインタが進む。ステップＳ１０では、主制御プログラムが、スタックポインタに初期アドレスをセットし、この初期アドレスから、レジスタの内容、復帰アドレス等をスタックに積んで行く。そして最後に積まれたスタックから最初に積まれたスタックまで、順に読み出すことによりスタックポインタが初期アドレスに戻る。

【０３０８】

ステップＳ１０に続いて、主制御プログラムは、停電監視回路４１００ｅに停電クリア信号の出力を開始する（ステップＳ１１）。この停電監視回路４１００ｅは、電圧比較回路であるコンパレータＭＩＣと、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣと、から構成されている。電圧比較回路であるコンパレータＭＩＣは、＋２４Ｖとリファレンス電圧との電圧を比較したり、＋１２Ｖとリファレンス電圧との電圧を比較したりすることで、その比較結果を出力する。この比較結果は、停電又は瞬停が発生していない場合ではその論理がＨＩとなってＤタイプフリップフロップ ＭＩＣのプリセット端子であるＰＲ端子に入力される一方、停電又は瞬停が発生した場合ではその論理がＬＯＷとなってＤタイプフリップフロップ ＭＩＣのプリセット端子であるＰＲ端子に入力されるようになっている。ステップＳ１１では、このＤタイプフリップフロップ ＭＩＣのクリア端子であるＣＬＲ端子に停電クリア信号の出力を開始する。この停電クリア信号は、主制御ＭＰＵ４１００ａの所定の出力ポートの出力端子からその論理をＬＯＷとして、リセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａを介して、Ｄタイプフリップフロップ ＩＣのクリア端子であるＣＬＲ端子に入力される。これにより、主制御ＭＰＵ４１００ａは、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣのラッチ状態を解除することができ、ラッチ状態をセットするまでの間、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣのプリセット端子であるＰＲ端子に入力された論理を反転して出力端子である１Ｑ端子から出力する状態とすることができ、その１Ｑ端子からの信号を監視することができる。

【０３０９】

ステップＳ１２に続いて、主制御プログラムは、ウェイトタイマ処理１を行い（ステップＳ１２）、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップＳ１４）。電源投入時から所定電圧となるまでの間では電圧がすぐに上がらない。一方、停電又は瞬停（電力の供給が一時停止する現象）となるときでは電圧が下がり、停電予告電圧より小さくなると、停電監視回路４１００ｅから停電予告として停電予告信号が入力される。電源投入時から所定電圧に上がるまでの間では同様に電圧が停電予告電圧より小さくなると、停電監視回路４１００ｅから停電予告信号が入力される。そこで、ステップＳ１２のウェイトタイマ処理１は、電源投入後、電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待つための処理であり、本実施形態では、待ち時間（ウェイトタイマ）として２００ミリ秒（ｍｓ）が設定されている。ステップＳ１４の判定でその停電予告信号が入力されているか否かの判定を行っている。この判定では、停電予告信号として、上述したＤタイプフリップフロップ ＭＩＣの出力端子である１Ｑ端子から出力されている信号に基づいて行う。

【０３１０】

ステップＳ１４で電源投入後に電圧が停電予告電圧より大きくなって安定するまで待っても停電予告信号の入力がなかったときには、主制御プログラムは、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣのクリア端子であるＣＬＲ端子に停電クリア信号の出力を停止する（ステップＳ１５）。ここでは、停電クリア信号は、主制御ＭＰＵ４１００ａの所定の出力ポートの出力端子からその論理をＨＩとして、リセット機能付き主制御出力回路４１００ｃａを介して、Ｄタイプフリップフロップ ＩＣのクリア端子であるＣＬＲ端子に入力される。これにより、主制御ＭＰＵ４１００ａは、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣをラッチ状態にセットすることができる。Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣは、そのプリセット端子であるＰＲ端子に論理がＬＯＷとなって入力された状態をラッチすると、出力端子である１Ｑ端子から停電予告信号を出力する。

【０３１１】
ステップＳ１５に続いて、主制御プログラムは、電源投入時から所定時間に亘って主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部）の初期化を行うＲＡＭクリア処理を実行可能な状態とする（遊技側電源投入時操作制御手段）。具体的には、主制御プログラムは、まず、払出制御基板４１１０の操作スイッチ９５２が操作されているか否かを判定する（ステップＳ１６）。この判定では、主制御プログラムが、払出制御基板４１１０の操作スイッチ９５２が操作されたことに伴う操作信号（検出信号）に基づくエラー解除ナビコマンド（第１のエラー解除コマンド）が主制御ＭＰＵ４１００ａに入力されているか否かにより行う。主制御プログラムは、その操作信号の論理値に基づいて、操作スイッチ９５２からの操作信号の論理値がＨＩであるときにはＲＡＭクリアを行うことを指示するものではないと判断して操作スイッチ９５２が操作されていないと判定する一方、操作スイッチ９５２からの操作信号の論理値がＬＯＷであるときにはＲＡＭクリアを行うことを指示するものであると判断して操作スイッチ９５２が操作されていると判定する。
【０３１２】
ステップＳ１６において、主制御プログラムは、上記操作スイッチ９５２が操作されているときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ１８）。一方、主制御プログラムは、ステップＳ１６で操作スイッチ９５２が操作されていないときには、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ２０）。すなわち、主制御プログラムは、電源投入時から所定時間に亘って、主制御ＭＰＵ４１００ａに内蔵されたＲＡＭ（以下、「主制御内蔵ＲＡＭ」と記載する。）の初期化を行うＲＡＭクリア処理を実行可能な状態とする（遊技制御側電源投入時操作制御手段）。上述したＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧは、主制御ＭＰＵ４１００ａの主制御内蔵ＲＡＭ（遊技記憶部）に記憶されている、確率変動、未払い出し賞球等の遊技に関する遊技情報を消去するか否かを示すフラグであり、遊技情報を消去するとき値１、遊技情報を消去しないとき値０にそれぞれ設定される。なお、ステップＳ１８及びステップＳ２０でセットされたＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧの値は、主制御ＭＰＵ４１００ａの汎用記憶素子（汎用レジスタ）に記憶される。
【０３１３】
ステップＳ１８又はステップＳ２０に続いて、主制御プログラムは、ウェイトタイマ処理２を行う（ステップＳ２２）。このウェイトタイマ処理２では、図７に示した、周辺制御基板４１４０の液晶及び音制御部４１６０による遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置２４４の描画制御を行うシステムが起動する（ブートする）まで待っている。本実施形態では、ブートするまでの時間（ブートタイマ）として２秒（ｓ）が設定されている。
【０３１４】
ステップＳ２２に続いて、主制御プログラムは、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０である否かを判定する（ステップＳ２４）。上述したように、ＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧは、遊技情報を消去するとき値１、遊技情報を消去しないとき値０にそれぞれ設定される。ステップＳ２４でＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０であるとき、つまり遊技情報を消去しないときには、チェックサムの算出を行う（ステップＳ２６）。このチェックサムは、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技情報を数値とみなしてその合計を算出するものである。
【０３１５】
ステップＳ２６に続いて、主制御プログラムは、算出したチェックサムの値（サム値）が後述する主制御側電源断時処理（電源断時）において記憶されているチェックサムの値（サム値）と一致しているか否かを判定する（ステップＳ２８）。一致しているときには、この主制御プログラムは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ３０）。このバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧは、遊技情報、チェックサムの値（サム値）及びバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧの値等の遊技バックアップ情報を後述する主制御側電源断時処理において主制御内蔵ＲＡＭに記憶保持したか否かを示すフ

ラグであり、主制御側電源断時処理を正常に終了したとき値１、主制御側電源断時処理を正常に終了していないとき値０にそれぞれ設定される。

【０３１６】

ステップＳ３０でバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１であるとき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了したときには、主制御プログラムは、復電時として主制御内蔵ＲＡＭの作業領域を設定する（ステップＳ３２）。この設定は、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧに値０をセットするほか、主制御ＭＰＵ４１００ａに内蔵されたＲＯＭ（以下、「主制御内蔵ＲＯＭ」と記載する。）から復電時情報を読み出し、この復電時情報を主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットする。なお、「復電」とは、電源を遮断した状態から電源を投入した状態のほかに、停電又は瞬停からその後の電力の復旧した状態、高周波が照射されたことを検出してリセットし、その後に復帰した状態も含める。

【０３１７】

ステップＳ３２に続いて、主制御プログラムは、電源投入時コマンド作成処理を行う（ステップＳ３４）。この電源投入時コマンド作成処理では、遊技バックアップ情報から遊技情報を読み出してこの遊技情報に応じた各種コマンドを主制御内蔵ＲＡＭの所定記憶領域に記憶する。

【０３１８】

一方、ステップＳ２４でＲＡＭクリア報知フラグＲＣＬ－ＦＬＧが値０でない（値１である）とき、つまり遊技情報を消去するときには、或いはステップＳ２８でチェックサムの値（サム値）が一致していないときには、又はステップＳ３０でバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧが値１でない（値０である）とき、つまり主制御側電源断時処理を正常に終了していないときには、主制御プログラムは、主制御内蔵ＲＡＭの全領域をクリアする（ステップＳ３６）。すなわち、主制御プログラムは、上述した操作スイッチ９５２の操作に伴う検出信号の入力を契機として遊技制御側ＲＡＭクリア処理を実行している（払出制御側電源投入時操作制御手段）。具体的には、主制御プログラムは、値０を主制御内蔵ＲＡＭに書き込むことよって行う。なお、その代わりに、主制御プログラムは、初期値として主制御内蔵ＲＯＭから所定値を読み出して、セットしてもよい。また、主制御ＭＰＵ４１００ａは、操作スイッチ９５２からの操作信号の論理値がＲＡＭクリアを指示するもので遊技情報を消去するとき、サム値が一致していないとき、又は主制御側電源断時処理を正常に終了していないときには、主制御ＭＰＵ４１００ａの不揮発性の記憶手段に予め記憶された固有のＩＤコードを取り出し、この取り出したＩＤコードに基づいて大当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から常に同一の固定値を導出する初期値導出処理を行い、この固定値を、上述した大当り判定用乱数の初期値の決定に用いるための大当り判定用初期値決定用乱数にセットする。

【０３１９】

ステップＳ３６に続いて、主制御プログラムは、初期設定として主制御内蔵ＲＡＭの作業領域を設定する（ステップＳ３８）。この設定は、主制御内蔵ＲＯＭから初期情報を読み出してこの初期情報を主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされることにより実施される。

【０３２０】

ステップＳ３８に続いて、主制御プログラムは、ＲＡＭクリア報知及びテストコマンド作成処理を行う（ステップＳ４０）。このＲＡＭクリア報知及びテストコマンド作成処理では、主制御内蔵ＲＡＭをクリアして初期設定を行った旨を報知するための図１５に示した電源投入に区分される電源投入コマンドを作成するとともに、周辺制御基板４１４０の各種検査を行うための図１６に示したテスト関連に区分されるテストコマンドを作成して、送信情報として主制御内蔵ＲＡＭの送信情報記憶領域にそれぞれ記憶する。

【０３２１】

ステップＳ３４又はステップＳ４０に続いて、主制御プログラムは、割り込み初期設定を行う（ステップＳ４２）。この設定は、後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われるときの割り込み周期を設定するものである。本実施形態では４ｍｓに設定されている。

【０３２２】

ステップＳ４２に続いて、主制御プログラムは、割り込み許可設定を行う（ステップＳ４４）。この設定によりステップＳ４２で設定した割り込み周期、つまり４ｍｓごとに主制御側タイマ割り込み処理が繰り返し行われる。

【０３２３】

ステップＳ４４に続いて、主制御プログラムは、電源投入時から所定時間を経過すると、つまり、主制御側メイン処理が開始されると、操作スイッチ９５２（操作スイッチ）の操作に伴うエラー解除ナビコマンドの受け取りを契機とした遊技制御側ＲＡＭクリア処理の実行を規制することとなる（通常時操作制御手段）。以上のように、主制御プログラムは、操作スイッチ９５２の操作に伴って入力される検出信号を、タイムシェアリングの概念により、上述のように電源投入時から所定時間に亘ってエラー解除ナビコマンドの入力を契機としてＲＡＭクリア処理を実行させたり（遊技制御側電源投入時操作制御手段）、当該所定時間の経過後は当該エラー解除ナビコマンドの入力があってもＲＡＭクリア処理の実行を規制し（遊技制御側通常時操作制御手段）、発生したエラーに伴うエラー報知を解除するための解除スイッチとして取り扱っている。つまり、本来、払出動作に関して発生したエラーを解除するために使用されるはずであった操作スイッチ９５２（エラー解除部）を、電源投入時から所定時間に亘って、その代わりに、遊技記憶部としての主制御内蔵ＲＡＭ（及び後述する払出記憶部としての払出制御内蔵ＲＡＭ）の初期化を開始させるためのＲＡＭクリア処理を実行するための操作部として機能させたり、当該所定時間の経過後に、遊技球の払出動作に関して発生したエラーを解除するための操作部として機能させることができるようになっている。

【０３２４】

次に主制御プログラムは、ウォッチドックタイマクリアレジスタＷＣＬに値Ａをセットする（ステップＳ４６）。このウォッチドックタイマクリアレジスタＷＣＬに、値Ａ、値Ｂそして値Ｃを順にセットすることによりウォッチドックタイマがクリア設定される。

【０３２５】

ステップＳ４６に続いて、主制御プログラムは、停電予告信号が入力されているか否かを判定する（ステップＳ４８）。上述したように、パチンコ遊技機１の電源を遮断したり、停電又は瞬停したりするときには、電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号が停電監視回路４１００ｅから入力される。ステップＳ４８の判定は、この停電予告信号に基づいて行う。

【０３２６】

ステップＳ４８で停電予告信号の入力がないときには、主制御プログラムは非当落乱数更新処理を行う（ステップＳ５０）。非当落乱数更新処理では、上述した、リーチ判定用乱数、変動表示パターン用乱数、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数等を更新する。このように、非当落乱数更新処理では、当落判定（大当り判定）にかかわらない乱数を更新する。なお、上述した、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数及び普通図柄変動表示パターン用乱数等もこの非当落乱数更新処理により更新される。

【０３２７】

ステップＳ５０に続いて、再びステップＳ４６に戻り、主制御プログラムは、ウォッチドックタイマクリアレジスタＷＣＬに値Ａをセットし、ステップＳ４８で停電予告信号の入力があるか否かを判定し、この停電予告信号の入力がなければ、ステップＳ５０で非当落乱数更新処理を行い、ステップＳ４６～ステップＳ５０を繰り返し行う。なお、このステップＳ４６～ステップＳ５０の処理を「主制御側メイン処理」という。

【０３２８】

一方、ステップＳ４８で停電予告信号の入力があったときには、主制御プログラムは、割り込み禁止設定を行う（ステップＳ５２）。この設定により後述する主制御側タイマ割り込み処理が行われなくなり、主制御内蔵ＲＡＭへの書き込みを防ぎ、遊技情報の書き換えを保護している。

【０３２９】

ステップＳ５２に続いて、主制御プログラムは、停電クリア信号を出力開始する（ステッ

プＳ５３）。ここでは、ステップＳ１１において停電クリア信号を出力開始した処理と同一の処理を行う。これにより、主制御プログラムは、主制御ＭＰＵ４１００ａの制御の下、Ｄタイプフリップフロップ ＭＩＣのラッチ状態を解除することができる。

【０３３０】

ステップＳ５３に続いて、主制御プログラムは、始動口ソレノイド２１０５、アタッカソレノイド２１０８Ａ，２１０８Ｂ、上特別図柄表示器１１８５、下特別図柄表示器１１８６、上特別図柄記憶表示器１１８４、下特別図柄記憶表示器１１８７、普通図柄表示器１１８９、普通図柄記憶表示器１１８８、遊技状態表示器１１８３、ラウンド表示器１１９０等に出力している駆動信号を停止する（ステップＳ５４）。

【０３３１】

ステップＳ５４に続いて、主制御プログラムは、チェックサムの算出を行ってこの算出した値を記憶する（ステップＳ５６）。このチェックサムは、上述したチェックサムの値（サム値）及びバックアップフラグＢＫ－ＦＬＧの値の記憶領域を除く、主制御内蔵ＲＡＭの作業領域の遊技情報を数値とみなしてその合計を算出する。

【０３３２】

ステップＳ５６に続いて、主制御プログラムは、バックアップフラグＢＫ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ５８）。これにより、遊技バックアップ情報の記憶が完了する。

【０３３３】

ステップＳ５８に続いて、主制御プログラムは、ウォッチドックタイマのクリア設定を行う（ステップＳ６０）。このクリア設定は、上述したように、ウォッチドックタイマクリアレジスタＷＣＬに値Ａ、値Ｂそして値Ｃを順にセットすることにより行われる。

【０３３４】

ステップＳ６０に続いて、無限ループに入る。この無限ループでは、ウォッチドックタイマクリアレジスタＷＣＬに値Ａ、値Ｂそして値Ｃを順にセットしないためウォッチドックタイマがクリア設定されなくなる。このため、主制御ＭＰＵ４１００ａにリセットがかかり、その後主制御ＭＰＵ４１００ａは、この主制御側電源投入時処理を再び行う。なお、ステップＳ５２～ステップＳ６０の処理及び無限ループを「主制御側電源断時処理」という。

【０３３５】

パチンコ遊技機１（主制御ＭＰＵ４１００ａ）は、停電したとき又は瞬停したときにはリセットがかかり、その後の電力の復旧により主制御側電源投入時処理を行う。

【０３３６】

なお、ステップＳ２８では主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技バックアップ情報が正常なものであるか否かを検査し、続いてステップＳ３０では主制御側電源断時処理が正常に終了された否かを検査している。このように、主制御内蔵ＲＡＭに記憶されている遊技バックアップ情報を２重にチェックすることにより遊技バックアップ情報が不正行為により記憶されたものであるか否かを検査している。

【０３３７】

［９－４．主制御側タイマ割り込み処理］

次に、主制御側タイマ割り込み処理について説明する。主制御側タイマ割り込み処理は、図１７及び図１８に示した主制御側電源投入時処理において設定された割り込み周期（本実施形態では、４ｍｓ）ごとに繰り返し行われる。図１９は主制御側タイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【０３３８】

主制御側タイマ割り込み処理が開始されると、主制御基板４１００では、主制御プログラムが、主制御ＭＰＵ４１００ａの制御の下、ウォッチドックタイマクリアレジスタＷＣＬに値Ｂをセットする（ステップＳ７０）。このとき、ウォッチドックタイマクリアレジスタＷＣＬには、主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）のステップＳ４６においてセットされた値Ａに続いて値Ｂがセットされる。

【０３３９】

ステップＳ７０に続いて、主制御プログラムは、割り込みフラグのクリアを行う（ステップＳ７２）。この割り込みフラグがクリアされることにより他の割り込みの発生が許容される。また、割込フラグのクリアについては、タイマ割込処理における全ての処理が完了してから実行するようにしてもよい。このようにすることで、タイマ割込処理中に他の割込が発生することによる多重割込が行われないようにすることで、割込処理の管理がより簡略化される。

【０３４０】

ステップＳ７２に続いて、主制御プログラムは、スイッチ入力処理を行う（ステップＳ７４）。このスイッチ入力処理では、主制御ＭＰＵ４１００ａの各種入力ポートの入力端子に入力されている各種信号を読み取り、入力情報として主制御内蔵ＲＡＭの入力情報記憶領域に記憶する。具体的には、この主制御プログラムは、例えば、一般入賞口２１０４，２２０１に入球した遊技球を検出する一般入賞口スイッチ３０２０，３０２０からの各々の検出信号、大入賞口２１０３に入球した遊技球を検出するカウントスイッチ２１１０からの検出信号、上始動口２１０１に入球した遊技球を検出する上始動口スイッチ３０２２からの検出信号、下始動口２１０２に入球した遊技球を検出する下始動口スイッチ２１０９からの検出信号、ゲート部２３５０を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ２３５２からの検出信号、磁石を用いた不正行為を検出する磁気検出スイッチ３０２４からの検出信号や後述する賞球制御処理で送信した賞球コマンドを払出制御基板４１１０が正常に受信した旨を伝える払出制御基板４１１０からの払主ＡＣＫ信号、をそれぞれ読み取り、入力情報として入力情報記憶領域に記憶する。また、上始動口２１０１に入球した遊技球を検出する上始動口スイッチ３０２２からの検出信号、下始動口２１０２に入球した遊技球を検出する下始動口スイッチ２１０９からの検出信号をそれぞれ読み取ると、これと対応する図１５に示したその他に区分される始動口入賞コマンドを送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。つまり、上始動口スイッチ３０２２からの検出信号があると、これと対応する始動口入賞コマンドが送信情報として送信情報記憶領域に記憶されるし、下始動口スイッチ２１０９からの検出信号があると、これと対応する始動口入賞コマンドが送信情報として送信情報記憶領域に記憶されるようになっている。

【０３４１】

なお、本実施形態では、一般入賞口２１０４，２２０１に入球した遊技球を検出する一般入賞口スイッチ３０２０，３０２０からの検出信号、大入賞口２１０３に入球した遊技球を検出するカウントスイッチ２１１０からの検出信号、上始動口２１０１に入球した遊技球を検出する上始動口スイッチ３０２２からの検出信号、下始動口２１０２に入球した遊技球を検出する下始動口スイッチ２１０９からの検出信号、及びゲート部２３５０を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ２３５２からの検出信号は、このスイッチ入力処理が開始されると、まず１回目としてそれぞれ読み取られ、所定時間（例えば、１０μｓ）経過した後、２回目としてそれぞれ再び読み取られる。そして、この２回目に読み取られた結果と、１回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを判定する。同結果でないものについては、さらに、３回目として再び読み取られ、この３回目に読み取られた結果と、２回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを再び判定する。同結果でないものについては、さらに、４回目として再び読み取られ、この４回目に読み取られた結果と、３回目に読み取られた結果と、を比較する。この比較結果のうち、同結果となっているものがあるか否かを再び判定する。同結果とならないものについては、遊技球の入球がないものとして扱う。

【０３４２】

このように、スイッチ入力処理では、主制御プログラムが、一般入賞口スイッチ３０２０，３０２０、カウントスイッチ２１１０、上始動口スイッチ３０２２、下始動口スイッチ２１０９、及びゲートスイッチ２３５２からの検出信号を、１回目～３回目に亘って比較する２度読み取りと、２回目～４回目に亘って比較する２度読み込みと、による計２回の２度読み取りを行うことによって、チャタリングやノイズ等の影響による誤検出を回避す

ることができるようになっているため、一般入賞口スイッチ３０２０，３０２０、カウントスイッチ２１１０、上始動口スイッチ３０２２、下始動口スイッチ２１０９、及びゲートスイッチ２３５２からの検出信号の信頼性を高めることができる。

【０３４３】

ステップＳ７４に続いて、主制御プログラムは、タイマ減算処理を行う（ステップＳ７６）。このタイマ減算処理では、例えば、後述する特別図柄及び特別電動役物制御処理で決定される変動表示パターンに従って上特別図柄表示器１１８５及び下特別図柄表示器１１８６が点灯する時間、後述する普通図柄及び普通電動役物制御処理で決定される普通図柄変動表示パターンに従って普通図柄表示器１１８９が点灯する時間のほかに、主制御基板４１００（主制御ＭＰＵ４１００ａ）が送信した各種コマンドを払出制御基板４１１０が正常に受信した旨を伝える払主ＡＣＫ信号が入力されているか否かを判定する際にその判定条件として設定されているＡＣＫ信号入力判定時間等の時間管理を行う。具体的には、変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間が５秒間であるときには、タイマ割り込み周期が４ｍｓに設定されているので、このタイマ減算処理を行うごとに変動時間を４ｍｓずつ減算し、その減算結果が値０になることで変動表示パターン又は普通図柄変動表示パターンの変動時間を正確に計っている。

【０３４４】

本実施形態では、ＡＣＫ信号入力判定時間が１００ｍｓに設定されている。このタイマ減算処理を行うごとにＡＣＫ信号入力判定時間が４ｍｓずつ減算し、その減算結果が値０になることでＡＣＫ信号入力判定時間を正確に計っている。なお、これらの各種時間及びＡＣＫ信号入力判定時間は、時間管理情報として主制御内蔵ＲＡＭの時間管理情報記憶領域に記憶される。

【０３４５】

ステップＳ７６に続いて、主制御プログラムは、当落乱数更新処理を行う（ステップＳ７８）。この当落乱数更新処理では、上述した、大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、及び小当り図柄用乱数を更新する。またこれらの乱数に加えて、図１７に示した主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）におけるステップＳ５０の非当落乱数更新処理で更新される、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数も更新する。これらの大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数は、主制御側メイン処理及びこの主制御側タイマ割り込み処理においてそれぞれ更新されることでランダム性をより高めている。これに対して、大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、及び小当り図柄用乱数は、当落判定（大当り判定）にかかわる乱数であるためこの当落乱数更新処理が行われるごとにのみ、それぞれのカウンタがカウントアップする。

【０３４６】

例えば、大当り判定用乱数を更新するカウンタは、上述したように、初期値更新型のカウンタであり、最小値から最大値までに亘る予め定めた固定数値範囲（本実施形態では、最小値として値０～最大値として値３２７６７）内において更新され、この最小値から最大値までに亘る範囲を、この主制御側タイマ割り込み処理が行われるごとに値１ずつ加算されることでカウントアップする。大当り判定用初期値決定用乱数から最大値（値３２７６７）に向かってカウントアップし、続いて最小値（値０）から大当り判定用初期値決定用乱数に向かってカウントアップする。大当り判定用乱数の最小値から最大値までに亘る範囲を、大当り判定用乱数を更新するカウンタがカウントアップし終えると、この当落乱数更新処理により大当り判定用初期値決定用乱数は更新される。大当り判定用初期値決定用乱数は、大当り判定用乱数を更新するカウンタの固定数値範囲から一の値を抽選する初期値抽選処理を実行して得ることができるようになっている。なお、上述した、普通図柄当り判定用乱数、普通図柄当り判定用初期値決定用乱数もこの当落乱数更新処理により更新される。普通図柄当り判定用乱数等は、上述した大当り判定用乱数の更新方法と同一であり、その説明を省略する。

【０３４７】

本実施形態では、大当り判定用初期値決定用乱数、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び

小当り図柄用初期値決定用乱数を、図１７に示した主制御側電源投入時処理（主制御側メイン処理）におけるステップＳ５０の非当落乱数更新処理、及び本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ７８の当落乱数更新処理でそれぞれ更新しているが、割り込みタイマが発生するごとに本ルーチンの処理時間にムラが生じて次の割り込みタイマが発生するまでの残り時間内において主制御側メイン処理を繰り返し実行することによりステップＳ５０の非当落乱数更新処理の実行回数がランダムとなる場合には、大当り判定用初期値決定用乱数、大当り図柄用初期値決定用乱数、及び小当り図柄用初期値決定用乱数をステップＳ５０の非当落乱数更新処理においてのみ更新する仕組みとしてもよい。

【０３４８】

ステップＳ７８に続いて、主制御プログラムは賞球制御処理を行う（ステップＳ８０）。この賞球制御処理では、主制御プログラムが、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいて遊技球を払い出すための賞球コマンドを作成したり、主制御基板４１００と払出制御基板４１１０との基板間の接続状態を確認するためのセルフチェックコマンドを作成したりする。この主制御プログラムは、作成した賞球コマンドやセルフチェックコマンドを主払シリアルデータとして払出制御基板４１１０に送信する。

【０３４９】

さらに賞球制御処理では、主制御プログラムが、そのプログラムコードの一部である賞球制御プログラムコードを実行し、例えば、大入賞口２１０３への遊技球の受け入れに伴ってカウントスイッチ２１１０から出力された検出信号に基づく検出情報が、大入賞口２１０３の数分に亘って１ビットずつ連続させて定義されている各々対応する定義ビット領域に書き込まれたことを契機として、例えば賞球として１５球を払い出すべき旨の賞球指示として賞球コマンドを作成し、払出制御基板４１１０（払出制御手段）に送信する。

【０３５０】

本実施形態では、大入賞口として大入賞口２１０３の２個が設けられているため、主制御プログラムは、上述した定義ビット領域として、主制御ＲＡＭ内に予め用意された複数の定義ビット領域のうちから、大入賞口２１０３用の２個分の各定義ビットを使用する。以下、順に「第一ビット領域」および「第二ビット領域」という。なお、大入賞口の数が例えば１個である遊技盤の場合には、１つの定義ビット領域が使用されることになる。これら使用される定義ビット領域は、例えば１ビットであり、互いに隣り合う領域とされている。大入賞口２１０３に遊技球が受け入れられると、カウントスイッチ２１１０から出力された検出信号に基づく検出情報として、例えば、「１」が例えば４ビット目である第一定義ビット領域に書き込まれる。その後、主制御プログラムは、遊技球が受け入れられたことを識別した大入賞口に対応する定義ビット領域を、例えば「０」を書き込んで初期化し、次の遊技球の受け入れに備える。

【０３５１】

ここで、主制御プログラムは、どの定義ビット領域の状態を確認するかについても決定する。例えば主制御プログラムは、大入賞口２１０３のカウントスイッチ２１１０に対応する定義ビット領域を仮に４ビット目とした場合、本実施形態のように大入賞口が１個のみ設けられているパチンコ遊技機の場合、主制御プログラムは、４ビット目の定義ビット領域の情報を取得する。

【０３５２】

さらに主制御プログラムは、このように取得した検出情報について、後述する大入賞口２１０３の賞球有効範囲に応じてマスク処理を実行して、賞球コマンドを作成して送信情報記憶領域に書き込んで払出制御基板４１１０に対して出力しないようにすべきか否かを決定する。この賞球コマンドが送信されるべきでないと決定した場合、主制御プログラムは、上述したカウントスイッチ２１１０からの検出信号に基づく検出情報が書き込まれる各定義ビット領域に対してマスク処理として、例えば強制的にビットをＯＦＦ（「０」）に設定し、賞球コマンドを送信情報記憶領域に書き込まないようにしてもよい。

【０３５３】

この賞球制御処理では、主制御プログラムが、第一特別遊技状態において、大入賞口２１０３に遊技球が１球受け入れられたことを示すカウントスイッチ２１１０からの検出信号に対応する検出情報が、この大入賞口２１０３に対応する上記定義ビット領域に書き込まれていることを契機として、例えば賞球として１５球を払い出すべき旨の賞球指示として賞球コマンドを作成し、上述した送信情報記憶領域に書き込む。併せて、主制御プログラムは、上述した送信情報記憶領域に、所定の音を出力させる指令としての入賞音コマンドを書き込み、その後周辺制御基板４１４０に送信させて周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに、スピーカに、例えば「ポコン」という音を出力させる。

【０３５４】

その一方、主制御プログラムは、第一特別遊技状態において、大入賞口２１０３に遊技球が１球受け入れられたことを示すカウントスイッチ２１１０からの検出信号に基づく検出情報が、この大入賞口２１０３に対応する上記定義ビット領域に書き込まれていないと、例えば賞球として１５球を払い出すべき旨の賞球指示として賞球コマンドを作成しない。この場合も、主制御プログラムは、上述した送信情報記憶領域に、所定の音を出力させる指令としての入賞音コマンドを書き込むが、賞球コマンドが払出制御基板４１１０（払出制御手段）に送信されて遊技球の払い出し動作が実行されないようにする。その後、主制御プログラムは、この大入賞口２１０３に対応する上記定義ビット領域を初期化して、カウントスイッチ２１１０からの検出信号に基づく検出情報をクリアすることにより遊技球の払い出しが許容される状態とする。

【０３５５】

この際、主制御プログラムは、大入賞口２１０３への遊技球の受け入れに応じて払い出しうる規定払い出し数以上分の遊技球の払い出しがなされると、入賞過多異常コマンド（図１６において図示を省略する）を上記送信情報記憶領域に書き込んで、その後コマンド送信処理（ステップＳ９２）において周辺制御基板４１４０に送信する。すると、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａがスピーカに所定の報知を行わせる。

【０３５６】

このようにすると、実質的に不正な遊技球の払い出しがなされないようになるため、遊技場（遊技ホール）が被る損害を最小限に抑制することができる。

【０３５７】

一方、主制御プログラムは、その代わりに、大入賞口２１０３への遊技球の受け入れが検出された場合、即座に、入賞過多異常コマンドを上記送信情報記憶領域に書き込んで、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの制御に、スピーカに報知させるようにしてもよい。

【０３５８】

その後、主制御プログラムは、上述した送信情報記憶領域から賞球コマンドを読み出して、払出制御基板４１１０（払出制御手段）に送信する。

【０３５９】

上述のようにすると、大入賞口２１０３について遊技球を受け入れた際に、対応するカウントスイッチ２１１０が機能しているか否かを聴覚により確認することができる。

【０３６０】

一方、この主制御プログラムは、この賞球コマンドを払出制御基板４１１０が正常に受信完了した旨を伝える払主ＡＣＫ信号が所定時間内に入力されない場合、主制御基板４１００と払出制御基板４１１０との基板間の接続状態を確認するセルフチェックコマンドを作成し、払出制御基板４１１０に送信する。

【０３６１】

ステップＳ８０に続いて、主制御プログラムは、枠コマンド受信処理を行う（ステップＳ８２）。払出制御基板４１１０では、払出制御プログラムが、状態表示に区分される１バイト（８ビット）の各種コマンド（例えば、枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンド）を送信する。一方、後述するように払出制御プログラムは、払出動作にエラーが発生した場合にエラー発生コマンドを出力したり、操作スイッチ９５２の検出信号に基づいてエラー解除ナビコマンドを出力する。上述した枠コマンド受信処理

では、主制御プログラムが、この各種コマンドを払主シリアルデータとして正常に受信すると、その旨を払出制御基板４１１０に伝える情報を、出力情報として主制御内蔵ＲＡＭの出力情報記憶領域に記憶する。また、主制御プログラムは、その正常に払主シリアルデータとして受信したコマンドを２バイト（１６ビット）のコマンドに整形し（図１６の状態表示に区分される各種コマンド（枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド、及び枠状態２コマンド））、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。なお、ここでいう枠状態１コマンドは第１のエラー発生コマンドに相当するとともに、エラー解除ナビコマンドは第１のエラー解除コマンドに相当する。

【０３６２】

ステップＳ８２に続いて、主制御プログラムは、不正行為検出処理を行う（ステップＳ８４）。この不正行為検出処理では、賞球に関する異常状態を確認する。例えば、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出し、大当り遊技状態でない場合にカウントスイッチ２１１０によって大入賞口２１０３に遊技球が入球していると検知されたとき等には、主制御プログラムは、異常状態として図１６に示した報知表示に区分される入賞異常表示コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶する。

【０３６３】

ステップＳ８４に続いて、主制御プログラムは、特別図柄及び特別電動役物制御処理を行う（ステップＳ８６）。特別図柄及び特別電動役物制御処理では、主制御プログラムは、大当り用乱数値が主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている当り判定値と一致するか否かを判定する。さらに、主制御プログラムは、大当り図柄乱数値に基づいて確率変動状態に移行させるか否かを判定する。そして、確変移行条件が成立している場合には、その後、確率変動状態に移行させる一方、確変移行条件が成立していない場合には当該確率変動状態以外の遊技状態に移行させる（当選確率制御手段）。ここで、「確率変動状態」とは、上述した特別抽選の当選確率が通常遊技状態（低確率状態）と比較して相対的に高く設定された状態（高確率状態）をいう。特別図柄及び特別電動役物制御処理の詳細については、図２０にて後述する。

【０３６４】

次に、主制御プログラムは、特別図柄の種別に応じて、始動入賞時に決定した変動表示パターンに従って、上特別図柄表示器１１８５を点灯させるよう点灯信号の出力を設定したり、下特別図柄表示器１１８６を点灯させるよう点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。また、主制御プログラムは、例えば大当り遊技状態に移行させる場合には、図１５に示した大当り関連に区分される各種コマンド（大当りオープニングコマンド、大入賞口１開放Ｎ回目表示コマンド、大入賞口１閉鎖表示コマンド、大入賞口１カウント表示コマンド、大当りエンディングコマンド、及び大当り図柄表示コマンド）を作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶したり、開閉部材２１０７を開閉動作させるようアタッカソレノイド２１０８Ａ或いはアタッカソレノイド２１０８Ｂへの駆動信号の出力を設定して出力情報として出力情報記憶領域に記憶する。また、主制御プログラムは、大入賞口２１０３が閉鎖状態から開放状態となる回数（ラウンド）が２回であるときには、ラウンド表示器１１９０の２ラウンド表示ランプ（図示せず）を点灯させるよう２ラウンド表示ランプへの点灯信号の出力を設定して出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、ラウンドが６回であるときには、ラウンド表示器１１９０の６ラウンド表示ランプ（図示せず）を点灯させるよう６ラウンド表示ランプへの点灯信号の出力を設定して出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、ラウンドが１２回であるときには、ラウンド表示器１１９０の１２ラウンド表示ランプ（図示せず）を点灯させるよう１２ラウンド表示ランプへの点灯信号の出力を設定して出力情報として出力情報記憶領域に記憶したり、ラウンドが１６回であるときにはラウンド表示器１１９０の１６ラウンド表示ランプ（図示せず）を点灯させるよう１６ラウンド表示ランプへの点灯信号の出力を設定して出力情報として出力情報記憶領域に記憶する。また、主制御プログラムは、確率変動状態への移行の有無を所定の色で点灯させるよう遊技状態表示器１１８３への点灯信号の出力を設定して出力情報として出力情報記憶領域に記憶する。

【０３６５】
ところで、一般的なパチンコ遊技機においては、遊技球の始動入賞を契機として、その後特別図柄を変動表示を開始するとともに大当り抽選を実行し、所定の当選条件が成立しているともに所定の確変移行条件が成立している場合、遊技状態表示器としてのいわゆる確変ランプの点灯態様を変更するとともに確率変動状態に移行する。確率変動状態では、上述した大当り抽選の確率が通常遊技状態よりも相対的に高く設定されており、再度当選条件が成立して大当りとなることがほぼ保証されている。このように確率変動状態が終了した後にその後さらに確率変動状態に移行する可能性のある遊技機としては、主として、次に大当りとなるまで確率変動状態を継続してあたかも大当り遊技がループしているかのように挙動するものと（以下「ループ機」という）、大当り遊技が終了した後に特別図柄の変動回数が所定の回数になるまで確率変動状態を継続するもの（以下「ＳＴ（スペシャルタイム）機」という）とが存在している。このように確率変動状態の継続の仕方が異なる機種のパチンコ遊技機では、上述した遊技状態表示器の制御が異なっており、開発段階においては機種ごとに遊技状態表示器の制御を逐一設計しなければならず開発効率を向上しにくかった。
【０３６６】
そこで、本実施形態では、主制御プログラムは、上始動口２１０１又は下始動口２１０２に遊技球が受け入れられると、その後当選条件が成立しているか否かを判定し、当選条件が成立している場合には通常遊技状態から大当り遊技状態に移行させる一方、当選条件が成立しているとともにさらに確変移行条件が成立している場合には当選条件が成立する確率を通常遊技状態よりも相対的に高く設定した確率変動状態に移行させるとともに遊技状態表示器１１８３の表示態様を点灯状態とする。主制御プログラムは、その後再度当選条件が成立しているとともにさらに確変移行条件が成立している場合、その確率変動状態が継続された状態で遊技状態表示器１１８３の表示態様をある特定の割り込み周期内に点灯状態から一旦消灯状態とさせた後、当該特定の割り込み周期と同一の割り込み周期内において遊技状態表示器１１８３の表示態様を消灯状態から再度点灯状態とする。
【０３６７】
具体的に説明すると、まず、上述のように主制御プログラムは、上始動口２１０１又は下始動口２１０２に遊技球が受け入れられたことを契機として、その後当選条件が成立しているか否かを判定し（抽選手段）、当選条件が成立している場合、通常遊技状態から大当り遊技状態に移行させる一方、当選条件が成立しているとともに確変移行条件が成立している場合、当選条件が成立する確率を通常遊技状態よりも相対的に高く設定した確率変動状態に移行させる（遊技状態制御手段）。主制御プログラムは、確率変動状態が継続している間に亘って遊技状態表示器１１８３の表示態様を点灯状態とする一方、確率変動状態以外の遊技状態に移行すると遊技状態表示器１１８３の表示態様を消灯状態とする（点灯態様制御手段）。主制御プログラムは、上述した確率変動状態への移行を契機として遊技状態表示器１１８３の表示態様を点灯状態とし、その後再度当選条件が成立しているとともにさらに確変移行条件が成立している場合、その確率変動状態が継続された状態で遊技状態表示器１１８３の表示態様をある特定の割り込み周期内において点灯状態から一旦消灯状態とさせた後、当該特定の割り込み周期と同一の割り込み周期内において遊技状態表示器１１８３の表示態様を再度消灯状態から点灯状態とさせる（点灯状態継続制御手段）。なお、このように遊技者に確率変動状態が継続しているように視認させたいにもかかわらず、このように、ごく短時間に亘って遊技状態表示器１１８３の表示態様を変化させても、遊技者の視覚上、遊技状態表示器１１８３の表示態様が変わっていないように見せることができる。
【０３６８】
このようにすると、遊技状態表示器１１８３の表示態様上、遊技者の目には、一旦消灯状態になったことが視認し難く、点灯状態が継続しているかのように視認される。すると、本実施形態におけるパチンコ遊技機１が、確率変動状態が連続的に継続するいわゆるループ機であっても、大当り遊技状態が終了した後特別図柄が規定の変動回数まで確率変動状

態が継続するとともに当該規定変動回数内に当選条件が成立するとその後再度確率変動状態に移行するいわゆるＳＴ（スペシャルタイム）機であっても、互いに異なる機種間において遊技状態表示器１１８３の表示態様を制御するプログラムコードを共用することができる。これにより、互いに異なる機種のパチンコ遊技機の開発効率を向上することができるようになる。

【０３６９】

さらに、特別図柄及び特別電動役物制御処理では、主制御プログラム（遊技制御手段）が、上述のように当選条件が成立している場合には通常遊技状態から大当り遊技状態に移行させる一方、さらに移行条件の一例としての確変移行条件が成立している場合には特定遊技状態の一例としての確変遊技状態にも移行させる（遊技状態制御手段）。ここで、主制御プログラムは、実質的に大当り遊技状態での遊技球の払い出しをほぼ行うことなく、特定遊技状態の一例としての確変遊技状態に移行させるようにしてもよい。なお、特定遊技状態としては、移行条件の他の一例としての時短作動条件が成立して時短機能が作動している状態であってもよいし、上述した確変遊技状態と併せて同時に両方の遊技状態であってもよい。主制御プログラムは、ある遊技状態から他の遊技状態に移行するまでの期間における特別図柄の変動表示回数の残り回数を管理しており、当該管理している遊技状態を表す遊技状態情報を送信情報として送信情報記憶領域に書き込むことによって、その後同一のタイマ割り込み周期内において、後述するコマンド送信処理Ｓ９２において送信させる（遊技状態通知手段）。

【０３７０】

具体的には、主制御プログラムが、上述した確変移行条件が成立している場合、遊技状態が確変遊技状態以外の遊技状態、例えば通常遊技状態に移行するまでに特別図柄が変動表示される残り回数に関する情報（以下「残り回数情報」という）を、始動条件が成立した後に開始条件が成立したことを契機として送信されるいずれかのコマンド、例えば変動パターンに対応する変動パターンコマンドに含めて送信情報として送信情報記憶領域に書き込むことによって、その後同一のタイマ割り込み周期内において、後述するコマンド送信処理Ｓ９２において送信させている（残り変動回数通知手段）。なお、主制御プログラムは、上述した残り回数情報をその他のコマンドに含めたり、独立したコマンドとして周辺制御基板４１４０に送信させるようにしてもよい。

【０３７１】

ところで、プログラムコードの集合によって構成されているプログラムモジュールであるサブルーチンは、一般的には、メインルーチンに含まれるＣＡＬＬ命令によって呼び出されてこのプログラムモジュールに含まれるプログラムコード群が実行された後に、最後にリターン命令でメインルーチンに戻るように構成されている。このようにすると、呼び出した戻しのための命令が必要となるため、一見すると、プログラム容量を低減することが困難であるようにも思える。

【０３７２】

しかしながら、本実施形態では、メインルーチンが連続するサブルーチンを含む場合、例えば、メインルーチンが最初のサブルーチンをＣＡＬＬ命令で呼び出して実行した後、さらに連続して次のサブルーチンを別のＣＡＬＬ命令で呼び出す代わりに、最初のサブルーチンのプログラムコード群の最後にリターン命令を配置せずそのまま次のサブルーチンのプログラムコード群の最初に繋ぐようにしてもよい。このような構成のプログラムモジュールとすると、プログラム全体として容量を低減することができるようになる。

【０３７３】

ステップＳ８６に続いて、主制御プログラムは、普通図柄及び普通電動役物制御処理を行う（ステップＳ８８）。普通図柄及び普通電動役物制御処理の詳細については、図３６にて後述する。

【０３７４】

普通図柄及び普通電動役物制御処理では、上述した入力情報記憶領域から入力情報を読み出してこの入力情報に基づいてゲート通過時処理を行う。ゲート通過時処理では、入力情

報からゲートスイッチ２３５２からの検出信号が入力端子に入力されていたか否かを判定する。この判定結果に基づいて、検出信号が入力端子に入力されていたときには、上述した普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値等を抽出してゲート情報として主制御内蔵ＲＡＭのゲート情報記憶領域に記憶する。

【０３７５】

さらに、ゲート通過時処理に続いて、主制御プログラムは、主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされたゲート情報を読み出し、読み出したゲート情報から普通図柄当り判定用乱数の値を取り出して主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致するか否かを判定する（「普通抽選」という）。主制御プログラムは、判定結果（普通抽選による抽選結果）に応じて一対の可動片２１０６を開閉動作させるか否かを決定する。主制御プログラムは、この決定により開閉動作をさせる場合、一対の可動片２１０６が開放状態となることで下始動口２１０２へ遊技球が受け入れ可能となる遊技状態となって遊技者にとって有利な遊技状態に移行させる。

【０３７６】

さらに、主制御プログラムは、上述した普通図柄変動表示パターン用乱数の値に基づいて、上述した決定と対応する普通図柄の変動表示パターンを決定し、図１５に示した普図同調演出関連に区分される各種コマンドを作成し、送信情報として上記送信情報記憶領域に記憶するとともに、その決定した普通図柄の変動表示パターンに従って普通図柄表示器１１８９を点灯させるよう普通図柄表示器１１８９への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上記出力情報記憶領域に記憶する。

【０３７７】

また、主制御プログラムは、取り出した普通図柄当り判定用乱数の値が主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致しているときには、図１５に示した普通電役演出関連の各種コマンドを作成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶するとともに、一対の可動片２１０６を開閉動作させるよう始動口ソレノイド２１０５への駆動信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。一方、主制御プログラムは、その取り出した普通図柄当り判定用乱数の値が主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている普通図柄当り判定値と一致していないときには、上述した普通図柄変動表示パターン用乱数に基づいて普通図柄変動表示パターンを決定し、図１５に示した普図同調演出関連に区分される各種コマンドを作成し、送信情報として上述した送信情報記憶領域に記憶するとともに、その決定した普通図柄変動表示パターンに従って普通図柄表示器１１８９を点灯させるよう普通図柄表示器１１８９への点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。

【０３７８】

ステップＳ８８に続いて、主制御プログラムはポート出力処理を行う（ステップＳ９０）。このポート出力処理では、この主制御プログラムが主制御ＭＰＵ４１００ａの各種出力ポートの出力端子から、上述した出力情報記憶領域から出力情報を読み出してこの出力情報に基づいて各種信号を出力する。この主制御プログラムは、例えば、出力情報に基づいて主制御ＭＰＵ４１００ａの所定の出力ポートの出力端子から、払出制御基板４１１０からの各種コマンドを正常に受信完了したときには主払ＡＣＫ信号を払出制御基板４１１０に出力したり、大当り遊技状態であるときには大入賞口２１０３の開閉部材２１０７の開閉動作を行うアタッカソレノイド２１０８Ａ，２１０８Ｂに駆動信号を出力したり、一対の可動片２１０６の開閉動作を行う始動口ソレノイド２１０５に駆動信号を出力したりするほかに、２ラウンド大当り情報出力信号、６ラウンド大当り情報出力信号、１２ラウンド大当り情報出力信号、１６ラウンド大当り情報出力信号、確率変動中情報出力信号、特別図柄表示情報出力信号、普通図柄表示情報出力信号、時短中情報出力情報、始動口入賞情報出力信号等の遊技に関する各種情報（遊技情報）信号を払出制御基板４１１０に出力したりする。

【０３７９】

ステップＳ９０に続いて、主制御プログラムは、周辺制御基板コマンド送信処理を行う（

ステップＳ９２）。この周辺制御基板コマンド送信処理では、この主制御プログラムが、上述した送信情報記憶領域からコマンドやデータなどの送信情報を読み出してこの送信情報を主周シリアルデータとして周辺制御基板４１４０に送信する（コマンド送信手段）。この送信情報には、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理で作成した、図１５に示した、特図１同調演出関連に区分される各種コマンド、特図２同調演出関連に区分される各種コマンド、大当り関連に区分される各種コマンド（例えば、大入賞口２１０３に入球した遊技球を検出した際にカウントスイッチ２１１０からの検出信号に基づく大入賞口カウントコマンドに相当する大入賞口１カウント表示コマンド）、電源投入に区分される各種コマンド、普図同調演出関連に区分される各種コマンド、普通電役演出関連に区分される各種コマンド、図１６に示した、報知表示に区分される各種コマンド（扉枠開放コマンド、扉枠閉鎖コマンド、本体枠開放コマンド、本体枠閉鎖コマンドなど）、状態表示に区分される各種コマンド（枠状態１コマンド、エラー解除ナビコマンド及び枠状態２コマンド）、テスト関連に区分される各種コマンド及びその他に区分される各種コマンドが記憶されている。主周シリアルデータは、１パケットが３バイトに構成されている。具体的には、主周シリアルデータは、１バイト（８ビット）の記憶容量を有するコマンドの種類を示すステータスと、１バイト（８ビット）の記憶容量を有する演出のバリエーションを示すモードと、ステータス及びモードを数値とみなしてその合計を算出したサム値と、から構成されており、このサム値は、送信時に作成されている。

【０３８０】

周辺制御基板４１４０に送信されるコマンドは、コマンド送信用のバッファとしてリングバッファの用に先に格納されたコマンドが先に出力される方式のものが使用される。主制御プログラムは、コマンド送信用のバッファにコマンドが格納された順序で周辺制御基板４１４０に送信する。例えば、同一タイマ割り込み処理内では特別図柄及び特別電動役物制御処理（ステップＳ８６）が実行された後に普通図柄及び普通電動役物制御処理（ステップＳ８８）が実行されるため、特図関連の先読みコマンドが普図関連の先読みコマンドよりも先にコマンド送信用のバッファに格納されることにより、特図関連の先読みコマンドの方が普図関連の先読みコマンドに優先して周辺制御基板４１４０に送信される。

【０３８１】

周辺制御基板コマンド送信処理では、主制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板４１１０から枠状態１コマンド（第１のエラー発生コマンド）を受信した場合、周辺制御基板４１４０（演出制御部）に対して枠状態１コマンド（第２のエラー発生コマンド）を送信する（エラーコマンド送出手段）。この場合、主制御プログラムは、払出制御基板４１１０から受け取った枠状態１コマンドを、図１６に示す形態の枠状態１コマンドとして周辺制御基板４１４０に転送している。

【０３８２】

一方、この周辺制御基板コマンド送信処理では、主制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板４１１０からエラー解除ナビコマンド（第１のエラー解除コマンド）を受信した場合、周辺制御基板４１４０に対してエラー解除ナビコマンド（第２のエラー解除コマンド）を送信する（エラーコマンド送出手段）。この場合、主制御プログラムは、払出制御基板４１１０から受け取ったエラー解除ナビコマンドを、図１６に示す形態のエラー解除ナビコマンドとして周辺制御基板４１４０に転送している。

【０３８３】

さらに、この周辺制御基板コマンド送信処理では、主制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板４１１０から本体枠開放コマンド（第１の本体枠開放コマンド）を受信した場合、周辺制御基板４１４０（演出制御部）に対して本体枠開放コマンド（第２の本体枠開放コマンド）を送信する（本体枠コマンド送出手段、第２の本体枠送出手段）。この場合、主制御プログラムは、払出制御基板４１１０から受け取った本体枠開放コマンドを、図１６に示す形態である本体枠開放コマンドとして周辺制御基板４１４０に転送している。一方、この周辺制御基板コマンド送信処理では、主制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板４１１０から本体枠閉鎖コマンド（第１

の本体枠閉鎖コマンド）を受信した場合、周辺制御基板４１４０（演出制御部）に対して本体枠閉鎖コマンド（第２の本体枠閉鎖コマンド）を送信する（本体枠コマンド送出手段、第２の本体枠コマンド送出手段、第２の特定枠コマンド送出手段）。この場合、主制御プログラムは、払出制御基板４１１０から受け取った本体枠閉鎖コマンドを、図１６に示す形態である本体枠閉鎖コマンドとして周辺制御基板４１４０に転送している。

【０３８４】

また、この周辺制御基板コマンド送信処理では、主制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板４１１０から扉枠開放コマンド（第１の扉枠開放コマンド）を受信した場合、周辺制御基板４１４０（演出制御部）に対して扉枠開放コマンド（第２の扉枠開放コマンド）を送信する（扉枠コマンド送出手段、第２の扉枠コマンド送出手段、第２の特定枠コマンド送出手段）。この場合、主制御プログラムは、払出制御基板４１１０から受け取った扉枠閉鎖コマンドを、図１６に示す形態である扉閉鎖コマンドとして周辺制御基板４１４０に転送している。一方、この周辺制御基板コマンド送信処理では、主制御プログラムが、ＲＸＡ端子の受信ポートによって払出制御基板４１１０から扉閉鎖コマンド（第１の扉閉鎖コマンド）を受信した場合、周辺制御基板４１４０（演出制御部）に対して扉閉鎖コマンド（第２の扉閉鎖コマンド）を送信する（扉枠コマンド送出手段、第２の扉枠コマンド送出手段、第２の特定枠コマンド送出手段）。この場合、主制御プログラムは、払出制御基板４１１０から受け取った扉閉鎖コマンドを、図１６に示す形態である扉閉鎖コマンドとして周辺制御基板４１４０に転送している。

【０３８５】

ステップＳ９２に続いて、主制御プログラムは、ウォッチドックタイマクリアレジスタＷＣＬに値Ｃをセットする（ステップＳ９４）。ステップＳ９４でウォッチドックタイマクリアレジスタＷＣＬに値Ｃがセットされることにより、ウォッチドックタイマクリアレジスタＷＣＬには、ステップＳ７０においてセットされた値Ｂに続いて値Ｃがセットされる。これにより、ウォッチドックタイマクリアレジスタＷＣＬには、値Ａ、値Ｂそして値Ｃが順にセットされ、ウォッチドックタイマがクリア設定される。

【０３８６】

ステップＳ９４に続いて、主制御プログラムは、レジスタの切替（復帰）を行い（ステップＳ９６）、このルーチンを終了する。ここで、本ルーチンである主制御側タイマ割り込み処理が開始されると、主制御ＭＰＵ４１００ａは、ハード的に汎用レジスタの内容をスタックに積んで退避する。これにより、主制御側メイン処理で使用していた汎用レジスタの内容の破壊を防いでいる。ステップＳ９６では、スタックに積んで退避した内容を読み出し、もとのレジスタに書き込む。なお、主制御ＭＰＵ４１００ａは、ステップＳ９６による復帰の後に割り込み許可の設定を行う。

【０３８７】

［９－５．特別図柄及び特別電動役物制御処理］

次に、特別図柄及び特別電動役物制御処理について説明する。図２０は、本実施形態における特別図柄及び特別電動役物制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特別図柄及び特別電動役物制御処理は、図１９に示した主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ８６の処理で実行される。

【０３８８】

特別図柄及び特別電動役物制御処理では、主制御プログラムが、上述した大当り判定用乱数をカウンタにより＋１ずつ更新しており、上始動口２１０１又は下始動口２１０２への遊技球の受け入れ、すなわち、始動入賞を契機として（始動条件の成立）、この始動条件が成立した始動記憶情報（始動情報）ごとに、上述したカウンタの値を取り出して大当り用乱数値とし、この大当り用乱数値が主制御内蔵ＲＯＭに予め記憶されている大当り判定値と一致するか否かを判定する（抽選手段）。以下、この判定処理を「特別抽選」とも表現する。主制御プログラムは、抽選結果に基づいて大当り遊技状態を発生させるか否かを判定し、大当り用乱数値が大当り判定値と一致している（予め定められた当選条件が成立している）場合には通常遊技状態から大当り遊技状態に移行させる。大当り遊技状態は、

特別遊技状態、第一特別遊技状態、第二特別遊技状態に相当し、これらを総称した遊技状態を示すものとする。

【０３８９】

なお、主制御プログラムは、大当り遊技態様を決定する際、大当り遊技態様決定処理においてセットされる大当り遊技の態様を定義するためのデータとして、例えばラウンド数、ラウンド毎の大入賞口の開放時間、ラウンド毎の大入賞口の閉鎖時間、及び遊技球の入賞制限数カウント数を表す定義データ（テーブル）を、大入賞口の数に応じてオフセットさせたアドレスで指定される主制御内蔵ＲＡＭの一部の記憶領域である定義データ領域（図示せず）から読み出している。以下、図２０に示したフローチャートに沿って特別図柄及び特別電動役物制御処理の手順を説明する。

【０３９０】

特別図柄及び特別電動役物制御処理が開始されると、主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａは、まず、下大入賞口（大入賞口１）に遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップＳ１００）。下大入賞口に遊技球が入賞した場合には（ステップＳ１００の結果が「ｙｅｓ」）、下大入賞口に入賞したことを示す大入賞口入賞指定コマンドをセットする（ステップＳ１０２）。

【０３９１】

同様に、主制御ＭＰＵ４１００ａは、上大入賞口（大入賞口２）に遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップＳ１０４）。上大入賞口に遊技球が入賞した場合には（ステップＳ１０４の結果が「ｙｅｓ」）、上大入賞口に入賞したことを示す大入賞口入賞指定コマンドをセットする（ステップＳ１０６）。なお、大入賞口に遊技球が入球したか否かはカウントスイッチ２１１０によって検出される。さらに、各入賞指定コマンドをセットする場合には、カウントスイッチによって検出することのみに限定されず、該当する大入賞口が開放状態とされ、かつ、カウントスイッチによって検出されたときに各入賞指定コマンドをセットしてもよい。大入賞口が開放状態とされていると判定する条件としては、Ｓ１４２～Ｓ１４６に係る遊技状態であるときとしてもよいし、特別図柄・特別電動役物動作番号がＳ１４２～Ｓ１４６に該当する値であることとしてもよい。

【０３９２】

さらに、主制御ＭＰＵ４１００ａは、上ゲート（役連作動ゲート）を遊技球が通過したか否かを判定する（ステップＳ１１２）。上ゲートを遊技球が通過した場合には（ステップＳ１１２の結果が「ｙｅｓ」）、上ゲートを遊技球が通過したことを示す役連作動ゲート通過コマンドをセットする（ステップＳ１１０）。

【０３９３】

続いて、主制御ＭＰＵ４１００ａは、始動入賞口（上始動口２１０１、下始動口２１０２）に遊技球が入賞したか否かを判定する。まず、入賞の判定の対象となる始動口を示す始動口識別エリアに始動口１識別値を設定する（ステップＳ１１２）。

【０３９４】

そして、主制御ＭＰＵ４１００ａは、上始動口２１０１に遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップＳ１１４）。上始動口２１０１に遊技球が入賞したか否かは、上始動口スイッチ３０２２からの検出信号があるか否かによって判定される。具体的には、図１９に示した主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ７４のスイッチ入力処理で上始動口スイッチ３０２２からの検出信号の有無を読み取って主制御内蔵ＲＡＭの入力情報記憶領域に記憶された入力情報に基づいて行われる。

【０３９５】

主制御ＭＰＵ４１００ａは、上始動口２１０１に遊技球が入賞した場合には（ステップＳ１１４の結果が「ｙｅｓ」）、始動口入賞時処理を実行する（ステップＳ１１６）。始動口入賞時処理では、始動口に新たに遊技球が入賞した場合に送信される始動口入賞コマンドを設定したり、大当り判定用乱数等を抽出して所定の領域に格納したり、特別図柄先読み演出を実行するための処理等を実行したりする。始動口入賞時処理の詳細については、図２１にて後述する。

【０３９６】
次に、主制御ＭＰＵ４１００ａは、始動口識別エリアに始動口２識別値を設定し（ステップＳ１１８）、下始動口２１０２に遊技球が入賞したか否かを判定する（ステップＳ１２０）。下始動口２１０２に遊技球が入賞した場合には（ステップＳ１２０の結果が「ｙｅｓ」）、上始動口２１０１の場合と同様に、始動口入賞時処理を実行する（ステップＳ１２２）。始動口１識別値、始動口２識別値とは、上始動口入賞時と下始動口入賞時とで共通する始動口入賞時処理を実行することが可能となるように、始動口入賞時処理内で各識別値に基づいて、実行中の処理が上始動口による入賞処理によるものか、下入賞口処理によるものかを識別するための情報であって、始動口入賞時処理内で参照又は設定されるデータテーブルや入賞情報を記憶するための領域を識別できるようにするために設定される値である。
【０３９７】
続いて、主制御ＭＰＵ４１００ａは、遊技の進行に応じて実行される分岐処理の種類が指定された遊技進行状態変数である特別図柄・電動役物動作番号に基づいて対応する処理を実行する（ステップＳ１２４）。遊技進行状態変数は、主制御内蔵ＲＡＭの遊技進行状態記憶領域に記憶されており、遊技の進行に応じて実行された各分岐処理において更新される。ステップＳ１２４の処理では、遊技進行状態記憶領域に記憶されている遊技進行状態変数の値に基づいて指定された分岐処理に移行し、移行した分岐処理を終えると、特別図柄及び特別電動役物制御処理を終了する。なお、遊技進行状態記憶領域に記憶される遊技進行状態変数の値等は、遊技情報であるため、主制御側電源断時処理においてバックアップされる。
【０３９８】
ステップＳ１３０処理では、遊技進行状態変数の値に基づいて、分岐処理として、特別図柄変動待ち処理（ステップＳ１３０）、特別図柄変動中処理（ステップＳ１３２）、特別図柄大当り判定処理（ステップＳ１３４）、特別図柄はずれ停止処理（ステップＳ１３６）、特別図柄大当り停止処理（ステップＳ１３８）、大入賞口開放前インターバル処理（ステップＳ１４０）、大入賞口開放処理（ステップＳ１４２）、大入賞口閉鎖中処理（ステップＳ１４４）、大入賞口開放終了インターバル処理（ステップＳ１４６）、役連作動ゲート有効待ち処理（ステップＳ１４８）又は役連作動ゲート有効処理（ステップＳ１５０）が実行される。
【０３９９】
特別図柄変動待ち処理（ステップＳ１３０）では、上始動口２１０１や下始動口２１０２に遊技球が入球したことに基づいて、上特別図柄表示器１１８５や下特別図柄表示器１１８６における特別図柄の変動表示を開始させる処理等を行う。
【０４００】
特別図柄変動中処理（ステップＳ１３２）では、上特別図柄表示器１１８５や下特別図柄表示器１１８６における特別図柄の変動表示を制御する処理等を行う。
【０４０１】
特別図柄大当り判定処理（ステップＳ１３４）では、上始動口２１０１や下始動口２１０２に遊技球が入球したことに基づいて、変動を開始し確定停止した特別図柄が大当り遊技状態を発生させるか否かの判定を行う。
【０４０２】
特別図柄はずれ停止処理（ステップＳ１３６）では、大当り遊技状態を発生させない場合に上特別図柄表示器１１８５や下特別図柄表示器１１８６における特別図柄の変動表示を停止させてその旨を報知する処理等を行う。
【０４０３】
特別図柄大当り停止処理（ステップＳ１３８）では、大当り遊技状態を発生させる場合に上特別図柄表示器１１８５や下特別図柄表示器１１８６における特別図柄の変動表示を停止させてその旨を報知する処理等を行う。
【０４０４】

大入賞口開放前インターバル処理（ステップＳ１４０）では、大当り遊技状態を発生させて大当り動作が開始される旨を報知するための処理等を行う。
【０４０５】
大入賞口開放処理（ステップＳ１４２）では、開閉部材２００６を閉じた状態から開いた状態とすることにより大入賞口２１０３に遊技球が入球容易とする大当り動作に関する処理等を行う。
【０４０６】
大入賞口閉鎖中処理（ステップＳ１４４）では、開閉部材２００６を開いた状態から閉じた状態とすることにより大入賞口２１０３に遊技球が入球困難とする大当り動作に関する処理等を行う。
【０４０７】
入賞口開放終了インターバル処理（ステップＳ１４６）では、大当り動作が終了しているときにはその旨を報知する処理等を行う。
【０４０８】
役連作動ゲート有効待ち処理（ステップＳ１４８）又は役連作動ゲート有効処理（ステップＳ１５０）では、上ゲート（役連作動ゲート）を有効化させたり、上ゲートの遊技球の通過を検出したりする。
【０４０９】
［９－６．始動口入賞時処理］
次に、始動口入賞時処理について説明する。図２１は、本実施形態における始動口入賞時処理の手順の一例を示すフローチャートである。始動口入賞時処理は、図２０に示した特別図柄及び特別電動役物制御処理におけるステップＳ１１６（上始動口２１０１）及びＳ１２２（下始動口２１０２）の処理で実行される。
【０４１０】
始動口入賞時処理では、上始動口２１０１又は下始動口２１０２への遊技球の受け入れを契機として、図１６に示した始動口入賞コマンドを作成する。このとき、始動口入賞コマンドは始動入賞口ごとに設定されるものであってもよいし、始動入賞口にかかわらず共通のものであってもよい。主制御プログラムは、このように作成したコマンドを送信情報として送信情報記憶領域に記憶させる。
【０４１１】
主制御プログラムは、まず、コマンドデータとして、始動口入賞コマンドを作成するための始動口入賞時コマンド作成データを設定し（ステップＳ２００）、コマンドバッファ設定処理を実行する（ステップＳ２０２）。これにより、始動口入賞時コマンドを作成してコマンドバッファに記憶される。本実施形態の始動口入賞時コマンドは始動入賞口にかかわらず共通のものである。
【０４１２】
さらに、主制御プログラムは、当該始動口入賞時処理開始前に選定された始動口１識別値又は始動口２識別値に基づいて、入賞した始動口に対応する始動口入賞時制御データテーブルを設定する（ステップＳ２０４）。始動口入賞時制御データテーブルには、始動入賞時に実行される処理に必要なデータが格納されている。以下、始動口入賞時制御データテーブルについて説明する。
【０４１３】
図２２は、本実施形態における始動口入賞時制御データテーブルの一例を示す図である。始動口入賞時制御データテーブルは、上始動口２１０１入賞時にセットされる始動口入賞時制御データテーブル１と下始動口２１０２入賞時にセットされる始動口入賞時制御データテーブル２とが定義されている。各テーブルは、特別図柄保留球数コマンドアドレステーブル、特別図柄作動保留球数エリア、保留履歴特図識別値及び保留情報記憶エリア参照用オフセット値が定義されており、同じ構造となっている。
【０４１４】
本実施形態では、前述のように、ステップＳ２０４の処理において、ステップＳ１１２又

はステップＳ１１８の処理で設定された識別値に基づいて、入賞した始動入賞口に対応する始動口入賞時制御データテーブルの先頭アドレスを、制御データアドレスとしてセットする。これにより、セットされた始動口入賞時制御データテーブルの先頭アドレスから所定の位置に必要なデータが格納されているため、上始動口と下始動口とで共通の処理で始動口に対応するデータを取得することができる。具体的には、主制御プログラムは、ステップＳ２０４の処理で設定された始動口入賞時制御データテーブルに設定された作動保留球数アドレスが示す領域に格納された保留球数を取得する（ステップＳ２０６）。作動保留球数アドレスは図２２における作動保留球数アドレス（特別図柄作動保留球数エリア）に対応し、作動保留球数アドレスに格納された内容が保留球数として取得される。

【０４１５】

そして、主制御プログラムは、取得された保留球数が上限値（本実施形態では、４）以上であるか否かを判定する（ステップＳ２０８）。保留球数が上限値以上の場合には（ステップＳ２０８の結果が「ｙｅｓ」）、本処理を終了する。

【０４１６】

一方、主制御プログラムは、保留球数が上限値未満の場合には（ステップＳ２０８の結果が「ｎｏ」）、保留球数を１加算する（ステップＳ２１０）。さらに、特図１保留数と特図２保留数の合計である特別図柄合計作動保留数（特別図柄合計作動保留数エリアの内容）を１加算する（ステップＳ２１２）。

【０４１７】

さらに、主制御プログラムは、始動入賞によって抽出される大当り判定用乱数等の各種乱数の格納場所（特別図柄保留記憶エリア）を特定する。ここで、特別図柄保留記憶エリアの構成について説明する。図２３は、上始動口２１０１と下始動口２１０２に関わる特別図柄保留記憶エリア（ソースコード）の一例を示す図である。なお、図２３の各行の右側に「特別図柄１～」と記載されている行については、上始動口２１０１に関する特別図柄保留記憶エリアであり、「特別図柄２～」と記載されている行については、下始動口２１０２に関する特別図柄保留記憶エリアである。また、「特別図柄１変動パターン用乱数記憶Ｎエリア」となっている場合には「Ｎ」が保留数に対応する。各エリアには、対応する乱数値が１個ずつ格納される。

【０４１８】

図２３を参照しながら具体的に説明すると、まず、特別図柄１大当り判定用乱数記憶１エリアのアドレス（B_HIT_M1）を基準アドレスとしてセットする。そして、加算値として、保留球数に応じた値（具体的には保留球数に格納領域のサイズ（_TMEM1_KO）を乗算した値）に、保留記憶エリアインデックス値（保留情報記憶エリア参照用オフセット値）を加算する。保留記憶エリアインデックス値は、始動口識別エリアの値が始動口１識別値であれば“００Ｈ”、始動口２識別値であれば特別図柄２大当り判定用乱数記憶エリアとなるようにオフセット値（_TMEM_ADD）が設定される。最後に、算出された加算値を基準アドレスに加算し、大当り判定用乱数の格納場所（転送先アドレス）を算出することができる。このように、インデックス値を用いることによって始動口が異なっていても共通の処理で適切な格納場所を指定することができる。また、共通の処理を実行するタイミングによってインデックス値を異ならせることで、それぞれ別の記憶領域にデータを格納させることも可能である。例えば、先読み処理時と変動開始時とで大当り判定を行う場合に、それぞれ異なるインデックス値を設定することによって大当り判定に必要な情報をそれぞれ別の記憶領域に格納することが可能となる。

【０４１９】

ここで、図２１のフローチャートの説明に戻ると、主制御プログラムは、特別図柄保留記憶エリアに大当り判定用乱数を格納する（ステップＳ２１４）。具体的には、大当り判定用乱数エリアに格納された値を（大当り判定用乱数のカウンタ値）を保留球数に対応した特別図柄保留記憶エリアに格納する。また、大当り判定用乱数以外にも、大当り図柄用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン用乱数（変動パターン用乱数１、変動パターン用乱数２、変動タイプ用乱数）、特別図柄用乱数といった変動時に当落判定又は変動パターン

を決定するための乱数が始動口入賞時に抽出され、対応する記憶エリアに記憶される。例えば、特別図柄１保留球数が０の場合には、指定された格納場所であるB_HIT_M1を先頭アドレスとし、大当り判定用乱数がB_HIT_M1に、リーチ判定用乱数がT_RIT_M1に、変動パターン用乱数１がT_HP1_M1に、変動パターン用乱数２がT_HP2_M1に、変動タイプ用乱数がT_HTP_M1に、特別図柄用乱数がT_ZUG_M1に記憶される。

【０４２０】

続いて、主制御プログラムは、特別図柄合計作動保留数に基づいて、新たな保留記憶における図柄変動の変動パターンを選択するための特図識別値を、対応する保留識別履歴エリア（特別図柄保留識別エリア）に格納する（ステップＳ２１６）。特別図柄保留識別エリアは、特別図柄保留識別エリア１から特別図柄保留識別エリア８まで１バイトずつ連続した領域が割り当てられており、特別図柄保留識別エリア１を基準として特別図柄合計作動保留数から１減算した値の分だけシフトしたアドレスが新たな保留記憶に対応する領域となる。特別識別値は、ステップＳ２０４の処理で設定された始動入賞時制御データテーブルに含まれている。特別図柄保留識別エリアは、上始動口（特別図柄１）又は下始動口（特別図柄２）に入賞した順を記憶する領域であり、変動開始時に、特別図柄保留識別エリアの先頭エリアの値を判別することで、特別図柄の変動開始が可能か否かを判断している。

【０４２１】

最後に、主制御プログラムは、特図先読み演出を実行するための記憶先読み処理を実行する（ステップＳ２１８）。特図先読み演出は、特別図柄の変動表示を開始する前に特別抽選の抽選結果を事前に暗示させる演出である。記憶先読み処理では、特別図柄の変動表示を開始する前に各種乱数を取得し、取得した乱数値に基づいて特別図柄先読み演出を周辺制御基板で決定するための情報（当落情報、図柄種別、変動パターン番号等）を生成し、送信情報として送信情報記憶領域に記憶させる。この際、主制御プログラムは、特別抽選の抽選結果そのものの代わりに、大当り遊技の種別を示唆している情報として特別図柄の停止図柄に関する情報をコマンドに含めるようにしてもよい。例えば、変動パターンのうちのＳＰリーチ群、ノーマルリーチ群、図柄種別のうちの潜確当り群、小当り群といった、最終的に決定される前の段階の情報を先読みコマンドとして送信してもよい。記憶先読み処理の詳細については、図２４にて後述する。

【０４２２】

［９－７．記憶先読み処理］

続いて、始動口入賞時処理における記憶先読み処理（ステップＳ２１８）の詳細について説明する。図２４は、本実施形態における記憶先読み処理の手順の一例を示すフローチャートである。記憶先読み処理では、特別抽選の結果をあらかじめ取得する先読みを実行するための処理を行う。記憶先読み処理によって取得された特別抽選の結果に基づいて、周辺制御基板４１４０に所定のコマンド（特別図柄保留数指定コマンド）を送信することで、特別図柄の変動表示が開始される前に結果を示唆する特図先読み演出を実行することが可能となる。

【０４２３】

記憶先読み処理が開始されると、主制御プログラムは、まず、制御データ（始動入賞時制御データテーブル）のアドレスを退避させる（ステップＳ２４０）。さらに、保留コマンドとして先読み無し時保留コマンドを設定する（ステップＳ２４２）。

【０４２４】

続いて、主制御プログラムは、始動入賞のタイミングと、実際に変動が開始されるタイミングとで、変動パターンを選択するためのテーブルが変化するか否かを判定する（ステップＳ２４４）。具体的には、変動パターンを選択するためのテーブルが、始動入賞時と変動開始時とで異なるか否かを判定し、変動パターンを選択するためのテーブルが異なる場合に先読みを禁止する。例えば、時短状態の維持回数（ゲーム数）又は変動テーブルの維持回数（ゲーム数）が保留数の上限数（例えば、特別図柄が１個の場合で保留数の上限数が４個の場合には４回、特別図柄が２個の場合で、各保留数の上限数の合算値が８個の場合８回、特別図柄が２個の場合でも、一方の図柄を優先して変動表示を開始する場合には

、優先する側の保留数の上限数等）以内の場合には先読みを禁止する。主制御プログラムは、変動パターンを選択するためのテーブルが変化する場合には（ステップＳ２４４の結果が「ｙｅｓ」）、先読みに関する処理を実行せずに、ステップＳ２８２以降の処理を実行する。

【０４２５】

一方、主制御プログラムは、変動パターンを選択するためのテーブルが変化しない場合には（ステップＳ２４４の結果が「ｎｏ」）、先読み判定禁止期間であるか否かを判定する（ステップＳ２４６）。

【０４２６】

ここで、先読み判定禁止期間の判定について説明する。先読み判定禁止期間であるか否かは図２５に示した予告許可判定データアドレステーブルに基づいて判定される。具体的には、入賞した始動口（始動口識別エリアの設定値）に対応する予告許可判定データアドレステーブルをセットし、特別図柄・電動役物動作番号、時短中フラグに応じた予告許可判定データを取得する。取得した予告許可判定データが“００Ｈ”（_RENZOCK_OK）であれば先読み許可、“０１Ｈ”（_RENZOCK_NG）であれば先読み禁止とする。予告許可判定データについては、図２５に示す。

【０４２７】

図２５は、予告許可判定データに関連するテーブルの一例であり、（Ａ）は予告許可判定データアドレステーブル、（Ｂ）は予告許可判定データの一例を示す。予告許可判定データアドレステーブルは、特別図柄１に対応した判定テーブル（RNEZO_CK1_W）と、特別図柄２に対応した判定テーブル（RNEZO_CK2_W）とが定義されている。また、予告許可判定データは、特別図柄動作番号（T_JOB_NO）に基づくデータ（RENZO_CK1_B）と、時短中フラグ（JITAN_FG）に基づくデータ（RENZO_CK2_B,RENZO_CK3_B）とが定義されている。

【０４２８】

予告許可判定データアドレステーブルの基本構造としては、１バイト目は当該テーブルを参照する回数、２バイト目は参照元となる情報（参照先のＲＡＭエリアの下位アドレス）、３、４バイト目は先読み禁止期間判定の参照テーブルアドレスとなっている。２～４バイト目（３バイト）のデータを基本単位として、参照する回数分この基本単位のデータが設定される。本実施形態では、参照する回数として２回分のデータが設定されているが、当然のことながら、２回に限定されず、１回分であってもよいし、３回以上であってもよい。このようなデータ構造にすることで、プログラムコードの修正をすることなくデータ値のみの修正でどのような仕様にも対応できるようになっている。

【０４２９】

例えば、特別図柄・電動役物動作番号が特別図柄変動中（HEND）であれば、予告許可判定データが“００Ｈ”（_RENZOCK_OK）となり、先読みが許可される。なお、特別図柄・電動役物動作番号は数値データであり、例えば、特別図柄の変動中を示すHENDは１となり、その他、特別図柄の変動待ち（IDOL）では０などとなる。また、上始動口２１０１に遊技球が入賞して時短状態（時短フラグ（JITAN_FG）が１）であれば、予告許可判定データ２（RENZO_CK2_B）が先読み禁止期間判定の参照テーブルとして選択され、時短フラグに対応した値が決定される。このとき、時短フラグが１であるので、予告許可判定データ２の２行目のデータである_RENZOCK_NG（“０１Ｈ”＝先読み判定禁止期間に対応）が選択され、ステップＳ２４６の判定処理において先読みが規制される。予告許可判定データ３（RENZO_CK3_B）は、特図２に対応した先読み禁止期間の参照テーブルであり、データの選択については、予告許可判定データ２（RENXO_CK2_B）と同様であるため詳細な説明については省略する。

【０４３０】

なお、図２５に示した例では、特別図柄１と特別図柄２とで別々の判定テーブルで定義しているが、内容が同じであれば共通のテーブルを使用してもよいし、特別図柄ごとにまったく異なる内容としてもよい。

【０４３１】
また、予告許可判定データアドレステーブルによる判定結果に関わらず、特図先読み演出が実行中の場合には、重複して先読み演出を実行しないようにするために、先読み判定禁止期間と判定してもよい。
【０４３２】
ここで図２４の記憶先読み処理のフローチャートの説明に戻る。主制御プログラムは、先読み判定禁止期間の場合には（ステップＳ２４６の結果が「ｙｅｓ」）、先読み判定を行わず、ステップＳ２８２以降の処理を実行する。
【０４３３】
一方、主制御プログラムは、先読み判定禁止期間でない場合には（ステップＳ２４６の結果が「ｎｏ」）、入賞した始動口及び保留球数に対応した特別図柄保留記憶エリア（保留数毎の乱数を記憶するエリアの総称）に記憶された乱数値を保留１個分の対応した特別図柄保留記憶エリア分（本実施形態では７バイト分）設定された特別図柄保留記憶バッファ（大当り判定用乱数バッファから特別図柄用乱数バッファの総称）に格納する（ステップＳ２４８）。そして、特別図柄保留記憶バッファに格納された乱数に基づいて、先読み判定と変動開始時の判定を行う。すなわち、先読み時には、保留数に対応させて記憶した特別図柄保留記憶エリアの内容を当該バッファに記憶させ、変動開始時には特別図柄保留記憶エリアの先頭のエリアの情報を当該バッファに記憶させることで、先読み時と変動開始時とで共通の参照先で判定が可能となり、いずれの場合であっても以降の処理（大当り判定等の処理）を共通化して使用することが可能となる。
【０４３４】
特別図柄保留記憶エリアは、特別図柄１及び時別図柄２について、大当り判定用乱数記憶Ｎエリア、リーチ判定用乱数記憶Ｎエリア、変動パターン用乱数１記憶Ｎエリア、変動パターン用乱数２記憶Ｎエリア、変動タイプ用乱数記憶Ｎエリア及び特別図柄用乱数記憶Ｎエリアを含む（Ｎは１～４）。また、特別図柄保留記憶バッファは、大当り判定用乱数バッファ、リーチ判定用乱数バッファ、変動パターン用乱数１バッファ、変動パターン用乱数２バッファ、変動タイプ用乱数バッファ及び特別図柄用乱数バッファを含む。
【０４３５】
ステップＳ２４８の処理では、例えば、特別図柄１の３個目の保留記憶を特別図柄保留記憶バッファに格納する場合には、特別図柄１大当り判定用乱数記憶３エリアの値を大当り判定用乱数バッファ、特別図柄１リーチ判定用乱数記憶３エリアの値をリーチ判定用乱数バッファ、特別図柄１変動パターン用乱数１記憶３エリアの値を変動パターン用乱数１バッファ、特別図柄１変動パターン用乱数２記憶３エリアの値を変動パターン用乱数２バッファ、特別図柄１変動タイプ用乱数記憶３エリアの値を変動タイプ用乱数バッファ、特別図柄１特別図柄用乱数記憶３エリアの値を特別図柄用乱数バッファに格納する。
【０４３６】
そして、主制御プログラムは、ステップＳ２４８の処理で設定された特別図柄保留記憶バッファに格納された各乱数を参照して、特別抽選の結果を判定する特別図柄大当り判定処理を実行する（ステップＳ２５０）。特別図柄大当り判定処理の詳細については、図２７にて後述する。
【０４３７】
さらに、主制御プログラムは、特別抽選の結果（大当り）の種類（特別図柄）を判定する特別図柄判定処理を実行する（ステップＳ２５２）。特別図柄判定処理の詳細については、図２８にて後述する。
【０４３８】
続いて、主制御プログラムは、大当りフラグ格納エリアとして、大当りフラグバッファを設定する（ステップＳ２５４）。大当りフラグバッファ（特別図柄当選フラグバッファ（Ｔ_ＨＩＴ_ＦＧＢＦ））とは、先読み判定時に大当りフラグ等を記憶する領域である。なお、変動開始時には、大当りフラグエリア（特別図柄当選フラグエリア）に大当り判定結果が記憶される。

【０４３９】
特別抽選の先読みに係るバッファには、特別図柄当選フラグバッファ（T_HIT_FGBF）の他に、大当り図柄種別バッファ（BRZ_TPBF）、変動パターンバッファ（T_HD_PTBF）、変動タイプ種別バッファ（T_HD_TPBF）、図柄種別コマンドバッファ（TZTP_CMBF）、特別図柄識別フラグバッファ（T_MOV_FGBF）及び特別図柄作動保留球数バッファ（T_SID_CTBF）が含まれる。
【０４４０】
なお、普通抽選についても、特別抽選の場合と同様に、普通抽選の先読みに係るバッファが設けられている。普通抽選の先読みに係るバッファには、当りフラグバッファ（F_HIT_FGBF）、普通図柄種別エリアバッファ（F_FZ_TPBF）及び普通図柄作動保留球数バッファ（F_SID_CTBF）が含まれる。このようにバッファを設けることによって、特別抽選の場合と同様に、先読み時と変動開始時とで処理を共通化することが可能となる。
【０４４１】
さらに、主制御プログラムは、変動パターンを選択するための情報を保持する特別図柄変動振分情報源アドレステーブルとして、特別図柄変動振分情報源アドレステーブル１を設定する（ステップＳ２５６）。その後、特別図柄の変動パターンを選択する変動パターン選択判定処理を実行する（ステップＳ２５８）。なお、変動パターン選択判定処理の詳細については、図２９にて後述する。
【０４４２】
変動パターン選択判定処理が終了すると、主制御プログラムは、変動パターンバッファに抽出された変動パターン値を設定し（ステップＳ２６０）、さらに、変動タイプ種別値を取得する変動タイプ判定処理を実行する（ステップＳ２６２）。変動タイプ種別値とは、各変動パターンに定義された変動タイプを特定するためのパラメータである。一の変動パターンには、一又は複数の変動タイプを定義可能となっている。変動タイプは、例えば、擬似連続変動に対応する変動パターンが選択された場合における、擬似連続変動の種類に対応する。主制御プログラムは、変動タイプ種別値が選択されると、当該選択された変動タイプ種別値を変動タイプ種別バッファに設定する（ステップＳ２６４）。
【０４４３】
その後、主制御プログラムは、大当り判定用乱数バッファから特別図柄用乱数バッファまでの値をクリアする（ステップＳ２６６）。これは、大当り判定を行う際に値が残ることで誤動作することを防ぐためである。
【０４４４】
さらに、主制御プログラムは、先読み結果を示すコマンド（図柄種別先読みコマンド、変動パターン先読みコマンド及び変動タイプ先読みコマンド）を、周辺制御基板４１４０に送信するためのコマンドバッファに設定する（ステップＳ２６８～Ｓ２７８）。さらに、先読み有り時保留コマンド参照値を保留コマンド参照値に設定する（ステップＳ２８０）。
【０４４５】
そして、主制御プログラムは、ステップＳ２４０の処理で退避されていた制御データ（始動入賞時制御データテーブル）のアドレスを復帰させる（ステップＳ２８２）。最後に、設定された保留コマンド参照値に基づいて、保留球数コマンドを取得し（ステップＳ２８４）、当該取得された保留球数コマンド（特別図柄保留球数指定コマンド）をコマンドバッファに設定する（ステップＳ２８６）。
【０４４６】
ここで、保留球数コマンド（特別図柄保留球数指定コマンド）を取得する手順についてさらに説明する。ステップＳ２８２の処理で復帰させた制御データのアドレスには、遊技球が入賞した入賞口（始動口識別エリアの値）に対応する始動口入賞時制御データテーブルのアドレスが設定されている。前述のように、始動口入賞時制御データテーブルの構造が始動口識別エリアの値にかかわらず共通となっているため、以降の処理を共通化することが可能となっている。
【０４４７】

図２６は、特別図柄保留球数コマンドに関連するテーブルを示す図であり、（Ａ）は特別図柄保留球数コマンドアドレステーブル、（Ｂ）は特別図柄保留球数指定コマンド作成テーブルの一例である。始動口入賞時制御データテーブルには、図２２に示したように、特別図柄保留球数コマンドアドレステーブルのアドレスが含まれており（各データテーブルの先頭アドレスに設定されたデータ（T1_SCT_CM_W,T2_SCT_CM_W））、当該アドレスから特別図柄保留球数コマンドアドレステーブルを参照することができる。

【０４４８】

主制御プログラムは、入賞した始動口に対応して特別図柄１に対応する特別図柄１保留球数コマンドアドレステーブル（T1_SCT_CM_W）又は特別図柄２に対応する特別図柄２保留球数コマンドアドレステーブル（T2_SCT_CM_W）を参照し、ステップＳ２４２又はステップＳ２８０の処理でセットされた保留コマンド参照値に基づいて、特別図柄保留球数コマンドアドレステーブルから対応する特別図柄保留球数指定コマンド作成データのアドレスを特定する。図２６（Ｂ）に示すように、特別図柄保留球数指定コマンド作成データは、特別図柄ごとに、先読み禁止時の保留コマンド生成テーブルと（上段、T1_SCT_CM1_B,T2_SCT_CM1_B）、先読み許可時の保留コマンド生成テーブルと（下段、T1_SCT_CM2_B,T2_SCT_CM2_B）が定義されている。

【０４４９】

そして、主制御プログラムは、特別図柄保留球数指定コマンド作成データに基づいて特別図柄保留球数指定コマンドを作成する。特別図柄保留球数指定コマンド作成データ（T1_SCT_CM1_B、T1_SCT_CM2_B、T2_SCT_CM1_B、T2_SCT_CM2_B）のデータ構成は、３バイトのデータで構成される。１バイト目のデータが保留数を参照する記憶領域（ＲＡＭ）の下位アドレス、２バイト目のデータがコマンドのモードデータとして設定する値のデフォルト値、３バイト目のデータがコマンドのステータスデータ値となる。例えば、特別図柄１保留記憶数（T1_SID_CT）が３（保留数３の場合）で、先読みありの場合の特別図柄保留球数指定コマンドは、特別図柄１保留球数指定コマンド作成データ２（T1_SCT_CM2_B）に基づいて作成される。具体的には、ステータス値が“６２Ｈ”、モード値が“０２Ｈ”（保留数３－１）＋“１１Ｈ”（デフォルト値）＝“１３Ｈ”となり、特別図柄保留球数指定コマンドは“６２１３Ｈ”となる。最後に、作成した特別図柄保留球数指定コマンドをコマンドバッファに設定する。

【０４５０】

また、図２６（Ｂ）に示したように、特別図柄保留球数指定コマンド作成データの２バイト目のデータ（モード値のデフォルト値）は、先読み禁止の場合には“０１Ｈ”、先読み許可の場合には“１１Ｈ”となっている。したがって、特別図柄保留球数指定コマンドのモード値の上位ビットは、保留数を加算した後であっても先読み禁止の場合には“０”、先読み許可の場合には“１”となる。そのため、特別図柄保留球数指定コマンドを受信した周辺制御基板４１４０は、特別図柄保留球数指定コマンドのモード値を参照することによって、先読みの有無を判断することができる。これにより、周辺制御基板４１４０は、特別図柄保留球数指定コマンドを受信してモード値を参照することによって、特図先読み演出を実行するために必要な情報（コマンド）を受信するまで待機するか否かを決定することができる。すなわち、特別図柄保留球数指定コマンドのモード値の上位ビットが“０”であれば、先読み関連のコマンドを受信せずに処理を継続することが可能となる。なお、特別図柄保留球数指定コマンド作成データに設定されるデータ構成の順序は、当該記載順に限定されず、例えば、２バイト目に保留数を参照する記憶領域の下位アドレスが設定される等、予め定められた順に設定されていればよい。さらには、３バイト（３情報）に限定されず、予め定められたデータ構成であれば、保留数コマンド出力に伴うような他の情報について設定されていてもよい。

【０４５１】

［９－８．特別図柄大当り判定処理］

続いて、記憶先読み処理における特別図柄大当り判定処理（ステップＳ２５０）について説明する。図２７は、本実施形態における特別図柄大当り判定処理の手順の一例を示すフ

ローチャートである。特別図柄大当り判定処理は、始動入賞時に抽出された大当り判定用乱数に基づいて、特別抽選の結果が大当りか否かを判定する。本処理は、特別抽選の先読み時と、特別図柄の変動開始時（変動表示確定時）に共通して使用される。

【０４５２】

主制御プログラムは、まず、大当り判定用乱数バッファから大当り判定用乱数を取得する（ステップ３００）。続いて、特別図柄大当り判定下限値データ（大当り判定用の下限値テーブル）から確変フラグに基づいて、特別抽選を行うための特別図柄大当り判定下限値を取得する（ステップＳ３０２）。特別図柄大当り判定下限値データ（大当り判定用の下限値テーブル）には、確変フラグに対応して特別図柄大当り判定下限値が定義されている。確変フラグは、確率状態が通常確率（低確率）か高確率かを示す情報であって、低確率であれば“００Ｈ”、高確率であれば“０１Ｈ”が設定されている。特別図柄大当り判定下限値データは、確率状態に応じた値が設定されており、確変フラグに基づいて下限値データが選択され、下限値データを異ならせることで抽選確率を異ならせることが可能となっている。

【０４５３】

続いて、主制御プログラムは、ステップＳ３００の処理で取得された大当り判定用乱数が、ステップＳ３０２の処理で取得された大当り判定下限値よりも小さいか否かを判定する（ステップＳ３０４）。大当り判定用乱数が大当り判定下限値よりも小さくない場合（ステップＳ３０４の結果が「ｎｏ」）、すなわち、大当り判定用乱数が大当り判定下限値以上の場合には、大当り判定用乱数が大当り判定上限値より大きいか否かを判定する（ステップＳ３０６）。なお、本実施形態では、大当り判定用乱数が生成される範囲が０から上限値までとなっており、さらに、大当りと判定される乱数の範囲が大当り判定下限値から上限値までの範囲となっている。そのため、本来であれば、大当り判定用乱数が大当り判定下限値以上であれば大当りと判定してもよいが、ノイズ等の影響で大当り判定用乱数に上限値を超えた値が設定されてしまった場合にも大当りと判定されてしまうおそれがある。本実施形態ではこのような誤動作を防止するために、上限値とも比較している。

【０４５４】

主制御プログラムは、大当り判定用乱数が大当り判定上限値より大きくない場合（ステップＳ３０６の結果が「ｎｏ」）、すなわち、大当り判定用乱数が大当り判定上限値以下の場合には、大当りフラグに大当り当選を設定する（ステップＳ３０８）。具体的には、フラグ設定値として大当り当選を設定し、大当りフラグ格納エリアに当該フラグ設定値を格納する。なお、大当りフラグ格納エリアは、前述のように、変動開始時には大当りフラグエリア（特別図柄当選フラグエリア）、先読み判定時には大当りフラグバッファ（特別図柄当選フラグバッファ）となっている。

【０４５５】

一方、主制御プログラムは、大当り判定用乱数が大当り判定下限値よりも小さい場合（ステップＳ３０４の結果が「ｙｅｓ」）、又は、大当り判定用乱数が大当り判定上限値よりも大きい場合には（ステップＳ３０６の結果が「ｙｅｓ」）、大当りフラグに当選なし（はずれ）を設定する（ステップＳ３１０）。これにより、上限値よりも大きいと判断された場合においても下限値よりも小さいと判断された場合のように、大当りフラグがはずれとなる値が設定されることで、上限値を超えた値が設定されたとしても、誤って大当りと判定されることを防止している。以上のように、大当りフラグが設定されると、特別図柄大当り判定処理を終了する。

【０４５６】

［９－９．特別図柄判定処理］

続いて、記憶先読み処理における特別図柄判定処理（ステップＳ２５２）の詳細について説明する。図２８は、本実施形態における特別図柄判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理は、始動入賞時に抽出された大当り図柄判定用乱数に基づいて特別図柄を特定する。

【０４５７】

主制御プログラムは、まず、大当りフラグ格納エリア（大当りフラグエリア又は大当りフラグバッファ）から大当りフラグを取得する（ステップＳ３２０）。そして、大当りフラグの内容が大当り当選か否かを判定する（ステップＳ３２２）。大当りフラグの内容が大当り当選でない場合には（ステップＳ３２２の結果が「ｎｏ」）、特別図柄番号値にはずれ図柄コマンド値（０）をセットする（ステップＳ３３０）。さらに、特別図柄番号値を図柄種別コマンドのモード値に設定し（ステップＳ３３２）、特別図柄判定処理を終了する。

【０４５８】

一方、主制御プログラムは、大当りフラグの内容が大当り当選の場合には（ステップＳ３２２の結果が「ｙｅｓ」）、大当り図柄乱数に基づいて、特別図柄判定データアドレステーブルから大当り図柄番号及び大当り図柄種別番号を取得する（ステップＳ３２４）。大当り図柄は複数定義されているために、大当り図柄乱数に基づいて特別図柄判定データアドレステーブルから大当り図柄番号が取得される。大当り図柄種別番号は、大当りの種類に一対一に対応した番号である。例えば、１６Ｒ出球あり確変大当り（０１Ｈ）、１６Ｒ出球あり非確変大当り（０２Ｈ）、１６Ｒ出球なし確変大当り（時短なし：潜伏確変、０３Ｈ）、１６Ｒ出球なし確変大当り（時短あり：突確、０４Ｈ）、小当り（０５Ｈ）などである。また、大当り図柄番号は、図柄種別番号に対し複数設けられた値である。例えば、１６Ｒ出球あり確変大当りには０１Ｈ～１０Ｈが、１６Ｒ出球あり非確変大当りには１１Ｈ～２６Ｈが、１６Ｒ出球なし確変大当り（時短なし：潜伏確変）には２７Ｈ～３ＦＨが、１６Ｒ出球なし確変大当り（時短あり：突確）には４０Ｈ～５５Ｈが、小当りには５６Ｈ～５ＦＨが設けられている。このように、大当り図柄番号が同一の大当り種別に対して複数備えられるのは、大当り図柄番号に基づいて、機能表示ユニット１１８０の上特別図柄表示器１１８５又は下特別図柄表示器１１８６に表示される特別図柄（本特図）が遊技者から視認し難くするためである。一方、はずれ図柄は１種類のため、テーブルから選択されるのではなく、はずれ図柄番号には所定の値（はずれ図柄コマンド値（０））が設定される。

【０４５９】

さらに、主制御プログラムは、大当り図柄種別番号に基づいて、大当り図柄を周辺制御基板４１４０に通知するための図柄種別コマンドを設定する（ステップＳ３２６）。最後に、大当り図柄番号に基づいて特別図柄番号値を設定し（ステップＳ３２８）、特別図柄判定処理を終了する。

【０４６０】

［９－１０．変動パターン選択判定処理］

続いて、記憶先読み処理における変動パターン選択判定処理（ステップＳ２５８）の詳細について説明する。図２９及び図３０は、本実施形態における変動パターン選択判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。変動パターン選択判定処理は、特別図柄の変動表示における変動パターンを選択するための処理である。なお、本処理は先読み時と同様に変動開始時にも実行され、先読み時と変動開始時とで同じ変動パターンテーブルを参照する。

【０４６１】

主制御プログラムは、まず、変動テーブル番号に基づいて変動情報源テーブルを取得する（ステップＳ３４０）。変動テーブル番号は、変動情報源アドレステーブルから変動情報源テーブルを選択（取得）するための値である。変動情報源テーブルは、遊技状態に応じた特別図柄１と特別図柄２の、当り（当り変動選択情報状態テーブル）、はずれ（はずれ変動選択情報状態テーブル）、リーチ（リーチ変動選択情報状態テーブル）、リーチ確率（特別図柄リーチ確率テーブル）、変動タイプ（変動タイプ判定データテーブル）を参照するためのテーブル情報が記憶されたデータテーブルである。

【０４６２】

続いて、主制御プログラムは、特別図柄識別値を取得し、変動パターン選択値変動特別識別エリアに格納する（ステップＳ３４２）。さらに、特別図柄識別値と特別図柄別変動振

り分け情報源テーブルの１ブロック分のデータ数に基づいて、変動情報源テーブルの特別図柄（特別図柄１又は特別図柄２）に対応する領域を特定する（ステップＳ３４４）。続いて、特別抽選の結果を導出するための当り判定値（先読み時であれば特別図柄当選フラグバッファ又は変動開始時であれば特別図柄当選フラグエリアに格納された当落結果の値（例えば、００Ｈ：はずれ、０１Ｈ：大当り、０２Ｈ:小当り）を取得する（ステップＳ３４６）。

【０４６３】

主制御プログラムは、当り判定値が大当り値若しくは小当り値と一致するか否かを判定することによって大当り若しくは小当りに当選したか否かを判定する（ステップＳ３５０）。大当り若しくは小当りに当選した場合には（ステップＳ３５０の結果が「ｙｅｓ」）、状態フラグに基づいて、当り変動選択情報状態テーブルから大当り変動選択情報種別テーブルを検索する（ステップＳ３５２）。このとき、検索された大当り変動選択情報種別テーブルのアドレスを退避しておく。大当り変動選択情報種別テーブルは、大当り変動種別（大当り変動パターンを決定する前の段階の変動グループであって、例えば、ＳＰ１系リーチ、ＳＰ２系リーチ等のように、最終的に決定される変動パターン群をグループ単位でまとめられたもの）を選択するためのテーブルである。特別抽選の結果が小当りに当選した場合と大当りに当選した場合とで、変動パターンの選択は、大当り図柄種別に設定された値に基づいて決定しており、大当り図柄種別番号は大当りと小当りとで異なる値が設定されていることから大当りと小当りとで共通の処理により変動パターンを選択することが可能となっている。

【０４６４】

次に、主制御プログラムは、大当り図柄種別（先読み時であれば大当り図柄種別バッファ、又は、変動開始時であれば大当り図柄種別エリアに格納された値）を取得する（ステップＳ３５４）。設定された大当り図柄種別はステップＳ３５８の変動情報番号検索処理で使用される。

【０４６５】

続いて、主制御プログラムは、変動パターン選択時変動特図識別エリアの値に応じた、変動パターン振分用図柄種別設定データ選択テーブルを選択する。（ステップＳ３５６）。変動パターン振分用図柄種別設定データ選択テーブルとは、大当り変動選択情報種別テーブルから当り時変動パターン選択値データテーブルを決定するための種別を、（当り）図柄種別の値に基づいて決定するためのテーブルである。

【０４６６】

次に、主制御プログラムは、ステップＳ３５４の処理で取得された大当り図柄種別を比較値として変動情報番号検索処理を実行することによって変動情報番号（大当り変動選択情報種別テーブルから当り時変動パターン選択値データテーブルを決定するための種別値）を取得する（ステップＳ３５８）。さらに、退避していた大当り変動選択情報種別テーブルを検索データとして設定する（ステップＳ３６０）。また、ステップＳ３５８の処理によって、変動情報番号検索処理の結果である変動情報番号を選択値として設定する（ステップＳ３６２）。

【０４６７】

一方、主制御プログラムは、大当り若しくは小当りに当選していない場合には（ステップＳ３５０の結果が「ｎｏ」）、検索データとして特別図柄リーチ確率テーブルを設定する（ステップＳ３６４）。そして、特別図柄リーチ確率テーブルから状態フラグに対応する特別図柄リーチ確率データを検索する（ステップＳ３６６）。状態フラグとは、遊技状態に対応して数値化されたデータが設定されており、本実施形態においては、００Ｈ（低確率非時短（通常遊技）状態）、０１Ｈ（高確率時短状態）、０２Ｈ（低確率時短状態）、０３Ｈ（高確率非時短状態）の何れかの値が設定されている。これにより、遊技状態に応じた特別図柄のリーチ確率を選択することが可能となっている。さらに、特別図柄リーチ確率データ及び保留球数（当該先読み若しくは変動が特別図柄１か特別図柄２かに対応した保留球数）に基づいて、リーチを発生させるか否かを判定するためのリーチ判定しきい

値を取得する（ステップＳ３６８）。続いて、主制御プログラムは、検索データとしてリーチ変動選択情報状態テーブルを設定する（ステップＳ３７０）。

【０４６８】

続いて、主制御プログラムは、始動入賞に対応する変動表示においてリーチを発生させるか否かを判定する（ステップＳ３７２）。具体的には、リーチ判定用乱数バッファからリーチ判定用乱数を取得し、ステップＳ３６８の処理で取得されたリーチ判定しきい値と比較する。リーチ判定用乱数よりもリーチ判定しきい値が大きい場合にリーチを発生させる。

【０４６９】

主制御プログラムは、当該変動表示においてリーチを発生させない場合には（ステップＳ３７２の結果が「ｎｏ」）、検索データとしてはずれ変動選択情報状態テーブルを設定する（ステップＳ３７４）。さらに、はずれ変動選択情報状態テーブルから状態フラグに対応するはずれ変動選択情報保留テーブルを検索し（ステップＳ３７６）、検索されたはずれ変動選択情報保留テーブルを検索データとして設定する（ステップＳ３７８）。さらに、選択値に保留球数（当該先読み若しくは変動が特別図柄１か特別図柄２かに対応した保留球数）を設定する（ステップ３８０）。

【０４７０】

ステップＳ３７４からステップＳ３８０の処理は、リーチが発生しない通常はずれの場合に変動パターンを選択する処理である。通常はずれの場合には、変動パターンを保留数に応じて変化させる必要があり、例えば、保留数が多い場合には、少ない場合と比較して、変動時間が短い変動パターンが選択される可能性が高くなるように設定された変動パターンテーブルが選択される。

【０４７１】

一方、主制御プログラムは、当該変動表示においてリーチを発生させる場合には（ステップＳ３７２の結果が「ｙｅｓ」）、選択値として状態フラグを設定する（ステップ３８２）。リーチを発生させる場合には、保留数で変動時間の長短を決定していないが、通常はずれの場合と同様に保留数によって変動時間を変化させてもよい。具体的には、同じリーチ変動でも、保留数が多い場合には、少ない場合と比較して所定の変動時間（例えば、変動開始直後の高速変動時間）を調整するようにしてもよい。この場合には、変動時間が異なることから、異なる変動パターンコマンドが設定されることになる。

【０４７２】

主制御プログラムは、ステップＳ３６２、ステップＳ３８０又はステップＳ３８２の処理が終了すると、このとき設定されている検索データから選択値に対応する変動パターン選択値データテーブルを選択する（ステップＳ３８４）。具体的には、特別抽選の結果が大当りの場合には（ステップＳ３６２）、検索データとして大当り変動選択情報種別テーブルが設定され、選択値としてステップＳ３５８の変動情報番号検索処理の検索結果である変動パターン振分用図柄種別値が設定される。また、特別抽選の結果がはずれ、かつ、リーチが発生する場合には（ステップＳ３８２）、検索データとしてリーチ変動選択情報状態テーブルが設定され、選択値として状態フラグが設定される。さらに、特別抽選の結果がはずれ、かつ、リーチが発生しない場合には（ステップＳ３８０）、検索データとしてはずれ変動選択情報保留テーブルが設定され、選択値として保留球数が設定される。

【０４７３】

続いて、主制御プログラムは、変動パターン用乱数１を取得し（ステップＳ３８６）、変動情報番号検索処理を実行する（ステップＳ３８８）。変動情報番号検索処理によって変動パターン選択値データテーブルから変動パターン選択データ選択値が取得される。さらに、主制御プログラムは、変動パターン選択データアドレステーブルから変動パターン選択データ選択値に対応する変動パターン選択値データテーブルを取得する（ステップＳ３９０）。

【０４７４】

続いて、主制御プログラムは、変動パターン用乱数２を取得し（ステップＳ３９２）、変動パターン用乱数２及びステップＳ３９０の処理で取得された変動パターン選択値データ

テーブルに基づいて、変動情報番号検索処理を実行する（ステップＳ３９４）。その後、変動情報番号検索処理の結果に基づいて変動パターンを選択し（ステップＳ３９６）、本処理を終了する。

【０４７５】

変動パターン選択データテーブルは、変動パターン用乱数２下限値と変動パターン設定値を一組のデータとして、一ないし複数組のデータで構成されている。変動情報番号検索処理を実行することにより、変動パターン用乱数２と、変動パターン選択データテーブルに設定された変動パターン用乱数２下限値とを比較し、変動パターン用乱数２下限値よりも変動パターン用乱数２の値の方が大きいと判定された場合に、その変動パターン用乱数２下限値に対応した変動パターン設定値が選択される。変動パターン用乱数２下限値よりも変動パターン用乱数２の値の方が小さい場合には、次に設定された変動パターン用乱数２下限値と比較し、変動パターン用乱数２の値の方が大きいと判定されるまで変動パターン用乱数２下限値を変更しながら繰り返し実行される。

【０４７６】

本実施形態では、変動パターン用乱数１（ステップＳ３８６）及び変動パターン用乱数２（ステップＳ３９２）の２種類の乱数によって２段階で変動パターンが選択される。まず、変動パターン用乱数１に基づいて変動パターンの種別（○○系リーチといった変動パターン群）を選択する。さらに、変動パターン用乱数２に基づいて変動パターン用乱数１によって選択した変動パターン群から、最終的に変動表示する変動パターン（変動パターンコマンドに設定される値）が選択される。なお、２段階で抽選する方法に限定されず、３段階以上で抽選する方式でもよいし、一の変動パターン用乱数で直接変動パターンを選択するようにしてもよい。なお、現状の各変動パターン用乱数は１バイトで構成されているため、二つの乱数で判定することによって合計２バイト分の乱数で判定した結果と同じになる。一の変動パターン用乱数で変動パターンを選択する場合には、変動パターン用乱数を２バイトで構成すればよい。

【０４７７】

［９－１１．変動タイプ判定処理］

続いて、記憶先読み処理における変動タイプ判定処理（ステップＳ２６２）の詳細について説明する。図３１は、本実施形態における変動タイプ判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。変動タイプ判定処理は、前述のように、特別図柄の変動表示における変動パターンに定義された変動タイプを選択するための処理である。

【０４７８】

主制御プログラムは、まず、変動タイプ判定データテーブルから状態フラグに対応する変動タイプ判定データを検索する（ステップＳ４００）。続いて、変動パターン設定値を復帰させて比較値として設定し（ステップＳ４０２）、変動情報番号検索処理を実行する（ステップＳ４０４）。

【０４７９】

変動タイプ判定データテーブルは、遊技状態に応じて異なる変動タイプ判定データが設定されており、ステップＳ４００の処理により遊技状態に対応した変動タイプ判定データが選択される。また、変動タイプ判定データは、変動パターン下限値と変動タイプ選択データ選択値を一組のデータとして、一ないし複数組のデータで構成されている。そして、変動情報番号検索処理を実行することにより、変動パターン選択値と、変動タイプ判定データに設定された変動パターン下限値とを比較し、変動パターン下限値よりも変動パターン選択値の方が大きいと判定された場合に、当該変動パターン下限値に対応した変動タイプ選択データ選択値が選択される。変動パターン下限値よりも変動パターン選択値の方が小さい場合には、次に設定された変動パターン下限値と比較し、変動パターン選択値の方が大きいと判定されるまで変動パターン下限値を変更しながら繰り返し実行される。なお、変動タイプ判定処理を実行する前に、変動情報源アドレステーブルが入力パラメータとして事前に設定されており、この変動情報源アドレステーブルに設定されている変動タイプ判定データテーブルに基づいて変動タイプが判定される。

【０４８０】
次に、主制御プログラムは、ステップＳ４０４の変動情報番号検索処理によって取得された変動タイプ選択データ選択値に対応する変動タイプ選択データ（のアドレス）を変動タイプ判定データアドレステーブルから検索する（ステップＳ４０６）。
【０４８１】
続いて、主制御プログラムは、変動タイプ用乱数を比較値として設定し（ステップＳ４０８）、変動情報番号検索処理を実行する（ステップＳ４１０）。このとき、ステップＳ４０６の処理で取得された変動タイプ選択データが検索データとして設定されており、変動情報番号検索処理によって変動タイプ設定値が取得される。
【０４８２】
変動タイプ選択データは、変動タイプ用乱数下限値と変動タイプ設定値を一組のデータとして、一ないし複数組のデータで構成されている。変動情報番号検索処理を実行することにより、変動タイプ用乱数と、変動タイプ選択データに設定された変動タイプ用乱数下限値とを比較し、変動タイプ用乱数下限値よりも変動タイプ用乱数の方が大きいと判定された場合に、その変動タイプ用乱数下限値に対応した変動タイプ設定値が選択される。変動タイプ用乱数下限値よりも変動タイプ用乱数の値の方が小さい場合には、次に設定された変動タイプ用乱数下限値と比較し、変動タイプ用乱数の値の方が大きいと判定されるまで変動タイプ用乱数下限値を変更しながら繰り返し実行される。
【０４８３】
［９－１２．特別図柄変動待ち処理］
続いて、特別図柄及び特別電動役物制御処理における特別図柄変動待ち処理（ステップＳ１３０）の詳細について説明する。図３２及び図３３は、本実施形態における特別図柄変動待ち処理の手順の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動待ち処理では、特別図柄の変動表示が実行されていない状態で実行され、当該変動表示が保留されている場合には、特別図柄の変動表示を開始する準備を行う。
【０４８４】
主制御プログラムは、まず、特別図柄の変動表示が保留されているか否かを判定する（ステップＳ４２０）。具体的には、特別図柄保留識別エリアの先頭に格納された値から次回実行される変動表示に対応する特別図柄保留識別値（特別図柄保留識別１エリアの値）が０でないか否を判定する。主制御プログラムは、ロードされた値が０の場合、すなわち、特別図柄の変動表示が保留されていない場合には（ステップＳ４２０の結果が「ｎｏ」）、特別図柄の変動表示を開始しないので本処理を終了する。
【０４８５】
一方、特別図柄の変動表示が保留されている場合には（ステップＳ４２０の結果が「ｙｅｓ」）、主制御プログラムは、特別図柄の変動表示を開始するための処理を実行する。具体的には、まず、下始動口２１０２に遊技球が入球した場合（特別図柄２）の変動表示が優先して実行されるため、始動口識別値に特別図柄２をセットし（ステップＳ４２２）、変動設定データとして特別図柄２変動設定データを設定する（ステップＳ４２４）。換言すると、変動設定データに特別図柄２変動設定データを設定する。さらに、特別図柄２作動保留球数エリアから特別図柄２保留球数を取得する（ステップＳ４２６）。
【０４８６】
そして、主制御プログラムは、特別図柄２保留球数が０でない（１以上）か否かを判定する（ステップＳ４２８）。特別図柄２保留球数が０の場合には（ステップＳ４２８の結果が「ｎｏ」）、始動口識別値に特別図柄１をセットし（ステップＳ４３０）、変動設定データとして特別図柄１変動設定データを設定する（ステップＳ４３２）。
【０４８７】
変動設定データは、特別図柄１若しくは特別図柄２における変動開始処理を実行するために参照されるＲＡＭやデータテーブルアドレスで構成されており、参照先としては特別図柄１と特別図柄２とで異なる値が設定可能とされ、データ構造（設定されたデータの個数）は共通となっている。これにより、特別図柄１と特別図柄２とで共通の変動開始処理を

実行することが可能となっている。
【０４８８】
本実施形態における特別図柄１及び特別図柄２の変動設定データは１３バイトで構成されており、具体的には次のようになっている。１バイト目は作動保留球数アドレスの下位バイト、２及び３バイト目は保留球数指定コマンド作成データアドレス、４及び５バイト目は保留記憶エリア転送時転送元アドレス、６及び７バイト目は保留記憶エリア転送時転送先アドレス、８及び９バイト目は保留４記憶エリア転送時転送元アドレス、１０及び１１バイト目は保留４記憶エリア転送時転送先アドレス、１２及び１３バイト目は変動中設定データアドレスである。
【０４８９】
変動設定データを設定すると、主制御プログラムは、特別図柄識別フラグエリアに始動口識別値を格納する（ステップＳ４３４）。続いて、特別図柄の変動を開始するため、始動口識別値に対応した作動保留球数と特別図柄合計作動保留数エリアに格納された特別図柄合計作動保留数を１減算する（ステップＳ４３６）。
【０４９０】
次に、主制御プログラムは、コマンドデータとして保留球数指定コマンドをセットし（ステップＳ４３８）、コマンドバッファに設定する（ステップＳ４４０）。その後、コマンドバッファに設定された保留球数指定コマンドが、主制御側タイマ割り込み処理における周辺制御基板コマンド送信処理（ステップＳ９２）によって送信される。なお、保留球数指定コマンドを作成するためのコマンド作成テーブル（図２６（Ａ））は先読み時と共通であり、先読み時と変動開始時とで同じテーブルを用いることによってプログラム容量を節約している。
【０４９１】
続いて、主制御プログラムは、特別図柄・フラグ設定処理を実行する（ステップＳ４４２）。特別図柄・フラグ設定処理では、始動口入賞時に取得された大当り判定用の乱数などに基づいて、特別抽選を実行する。特別図柄・フラグ設定処理の詳細については、図３４にて後述する。
【０４９２】
さらに、主制御プログラムは、特別図柄変動パターン設定処理を実行する（ステップＳ４４４）。特別図柄変動パターン設定処理では、特別抽選の結果に基づいて、変動パターンを設定する。特別図柄変動パターン設定処理の詳細については、図３５にて後述する。
【０４９３】
次に、主制御プログラムは、特別図柄保留記憶エリア（図２３）に格納されたデータを順次シフトさせる（ステップＳ４４６）。特別図柄保留記憶エリアには、始動入賞によって抽出される大当り判定用乱数等の各種乱数を含む保留記憶（始動記憶）が入賞した始動口ごとに保留数分格納されている。保留記憶に基づく特別図柄の変動が開始される際に変動が開始される保留記憶をクリアし、残りの保留記憶をシフトする。例えば、保留数が最大４個の場合、特別図柄保留記憶２エリアに格納された保留記憶を特別図柄保留記憶１エリアにシフトし、同様に特別図柄保留記憶３エリア及び特別図柄保留記憶４エリアに格納された保留記憶を特別図柄保留記憶２エリア及び特別図柄保留記憶３エリアシフトさせる。その後、特別図柄保留記憶４エリアをクリアする（ステップＳ４４８）。特別図柄保留記憶エリアのシフト処理は、変動設定データに設定された、保留記憶エリア転送時転送元アドレスに設定された値を保留記憶エリア転送時転送先アドレスに格納するとともに、保留記憶エリア転送時転送元アドレスと保留記憶エリア転送時転送先アドレスを次のアドレスに更新して、各保留記憶エリアに記憶されたデータを順次シフトする。
【０４９４】
続いて、主制御プログラムは、設定データアドレスとして変動設定データに設定された変動中データ設定アドレスを設定し、次の割り込み処理で実行される特別図柄変動中処理を実行するために必要な情報を所定の記憶領域に設定する（ステップＳ４５０）。
【０４９５】

さらに、主制御プログラムは、周辺制御基板４１４０に送信するための変動パターンコマンドを作成する。具体的には、まず、コマンド値として、特別図柄識別フラグに対応する特図変動パターン基準コマンドの上位バイトを設定する。例えば、特別図柄識別フラグが特別図柄２であれば特図２変動パターン基準コマンドの上位バイトを設定し、特別図柄１であれば特図１変動パターン基準コマンドの上位バイトを設定する（ステップＳ４５２～Ｓ４５６）。

【０４９６】

さらに、主制御プログラムは、下位のコマンドデータとして、変動パターンエリアに格納された変動パターン値を取得する（ステップＳ４５８）。さらに、変動タイプ種別エリアから変動タイプ種別値を取得し（ステップＳ４６０）、ステップＳ４５２又はステップＳ４５６の処理で設定されたコマンド値に変動タイプ種別値を加算することによって変動タイプに応じた変動パターンコマンドの上位バイトを算出する（ステップＳ４６２）。ステップＳ４５０からステップＳ４６２の処理によって変動パターンコマンドが作成され、作成されたコマンドデータを所定の領域に格納するコマンド格納処理を実行する（ステップＳ４６４）。

【０４９７】

続いて、主制御プログラムは、周辺制御基板４１４０に送信するための図柄種別コマンドを設定する。具体的には、特別図柄識別フラグが特別図柄１であれば図１５に示す特別停止図柄１指定コマンドをコマンドバッファに設定し、特別図柄２であれば図１５に示す特別停止図柄２指定コマンドを設定する（ステップＳ４６６～Ｓ４７２）。

【０４９８】

次に、主制御プログラムは、周辺制御基板４１４０に送信するための変動時状態指定コマンドをコマンドバッファに設定する（ステップＳ４７４、Ｓ４７６）。なお、生成された各コマンドは、生成された順序（コマンドバッファに格納された順序）で送信されるため、送信順序を変更する場合にはコマンドの生成順序（コマンドバッファへの格納順序）を変更すればよい。例えば、変動パターンコマンドよりも図柄種別コマンドを先に送信したい場合には、ステップＳ４６６からステップＳ４７２までの処理を、ステップＳ４５８からステップＳ４６４までの処理よりも先行して実行すればよい。

【０４９９】

次に、主制御プログラムは、変動表示が実行された保留記憶に対応する特別図柄保留履歴をクリアし、特別図柄保留履歴をシフトさせる（ステップＳ４７８）。本実施形態では、８個分（特別図柄１及び特別図柄２、各４個分）の特別図柄保留履歴を記憶する領域が割り当てられており、先頭の保留記憶に対応する変動表示が開始されると、後続の変動表示に対応する特別図柄保留履歴を順次シフトさせる。具体的には、２番目の領域（特別図柄保留履歴識別２エリア）に格納された特別図柄保留履歴を先頭に移動させる。各特別図柄保留履歴識別エリアは連続した領域に割り当てられているので、７個分の特別図柄保留履歴を格納した領域をシフトさせればよい。最後に、特別図柄保留履歴識別エリアの最後の領域（特別図柄保留履歴識別８エリア）をクリアし（ステップＳ４８０）、特別図柄変動待ち処理を終了する。

【０５００】

［９－１３．特別図柄・フラグ設定処理］

続いて、特別図柄変動待ち処理における特別図柄・フラグ設定処理（ステップＳ４４２）の詳細について説明する。特別図柄・フラグ設定処理では、変動開始時に特別図柄の変動表示結果を設定する。図３４は、本実施形態における特別図柄・フラグ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【０５０１】

主制御プログラムは、まず、特別抽選の大当り判定を行うための乱数（特別図柄大当り判定用乱数）を大当り判定用乱数バッファ（変動用乱数記憶エリア）に格納する（ステップＳ５００～Ｓ５０６）。具体的には、特別図柄識別フラグに基づいて、変動表示を開始する特別図柄を特定し、対応する特別図柄大当り判定用乱数記憶１エリア（特別図柄１大当

り判定用乱数記憶１エリア又は特別図柄２大当り判定用乱数記憶１エリア）に格納された特別図柄大当り判定用乱数を設定する。そして、設定された特別図柄大当り判定用乱数を大当り判定用乱数バッファ（変動用乱数記憶エリア）に格納（転送）する。

【０５０２】

すなわち、変動開始の対象となる特別図柄保留記憶エリアを特定し、格納された乱数値を特別図柄保留記憶バッファの対応する領域に格納する。特別図柄１（特別図柄２）大当り判定用乱数記憶１エリアに格納された特別図柄大当り判定用乱数以外にも、特別図柄１（特別図柄２）リーチ判定用乱数記憶１エリアに格納された乱数値をリーチ判定用乱数バッファに、特別図柄１（特別図柄２）変動パターン用乱数１記憶１エリアに格納された乱数値を変動パターン用乱数１バッファに、特別図柄１（特別図柄２）変動パターン用乱数２記憶１エリアに格納された乱数値を変動パターン用乱数２バッファに、特別図柄１（特別図柄２）変動タイプ用乱数記憶１エリアに格納された乱数値を変動タイプ用乱数バッファに、特別図柄１（特別図柄２）特別図柄用乱数記憶１エリアに格納された乱数値を特別図柄用乱数バッファに格納する。

【０５０３】

続いて、主制御プログラムは、大当りフラグ格納エリア（特別図柄当選フラグエリア）として大当りフラグエリアを設定する（ステップＳ５０８）。さらに、大当りフラグエリアに格納された大当りフラグに基づいて、特別抽選の結果を判定する特別図柄大当り判定処理を実行する（ステップＳ５１０）。特別図柄・フラグ設定処理は変動開始時に実行される処理であり、大当りフラグエリア（特別図柄当選フラグエリア）のアドレス値をセットして特別図柄大当り判定処理を実行する。一方、特別図柄大当り判定処理が先読み時に実行される場合（記憶先読み処理のステップＳ２５０の処理で実行される場合）には、前述のように、大当りフラグとして大当りフラグバッファ（特別図柄当選フラグバッファ）が設定される。このように、特別図柄大当り判定処理を実行する前に参照／記憶するＲＡＭの領域を先読み時と変動時とで事前に設定することによって、「特別図柄大当り判定処理」を先読み時と変動時とで共用することが可能となっている。なお、特別図柄大当り判定処理の手順については、図２７にて説明した通りである。

【０５０４】

さらに、主制御プログラムは、特別抽選の結果（大当り）の種類（特別図柄）を判定する特別図柄判定処理を実行する（ステップＳ５１２）。特別図柄判定処理は、記憶先読み処理におけるステップＳ２５２の処理と共通であり、特別図柄大当り判定処理と同様に先読み時と変動時とで共用可能となっており、処理内容については図２８にて説明した通りである。そして、主制御プログラムは、特別図柄番号設定値として、特別図柄判定処理で設定された特別図柄番号値を設定する（ステップＳ５１４）。

【０５０５】

次に、主制御プログラムは、特別停止図柄設定作業領域アドレステーブルから特別図柄識別フラグに対応する特別図柄停止エリア（特別図柄１停止エリア又は特別図柄２停止エリア）を検索する（ステップＳ５１６）。さらに、ステップＳ５１６の処理によって検索された特別図柄停止エリアに特別図柄番号設定値を格納する（ステップＳ５１８）。

【０５０６】

そして、主制御プログラムは、特別図柄表示器（７セグ等）に表示する表示パターンを選択するための特別図柄変換処理を実行する（ステップＳ５２０）。なお、決定した図柄番号をそのまま特別図柄表示器の表示データとして設定すると一定の表示パターンになり、特別図柄表示器に表示された態様で当りの種類を遊技者に容易に識別されてしまうおそれがあるため、演算によって一定の表示パターンとならないように表示パターンを取得している。また、表示パターンが一定にならないように専用のテーブルで図柄番号から表示パターンを選択させることも可能であるが、図柄種別の種類が増加するとその分だけ表示パターンを保持する必要があり、表示パターンを格納するための記憶容量が増大してしまう。そこで、演算によって表示パターンを取得することで、遊技者に表示パターンを識別されることを防止しながら記憶容量の増大を抑制することを可能としている。

【０５０７】
主制御プログラムは、最後に、特別図柄変換処理によって取得された図柄情報値を、ステップＳ５１６の処理で検索された特別図柄停止エリアに対応する領域（検索された特別図柄停止エリアのアドレスに１加算したアドレスに対応する領域）に格納し（ステップＳ５２２）、特別図柄・フラグ設定処理を終了する。
【０５０８】
［９－１４．特別図柄変動パターン設定処理］
続いて、特別図柄変動待ち処理における特別図柄変動パターン設定処理（ステップＳ４４４）の詳細について説明する。特別図柄変動パターン設定処理では、特別図柄の変動表示における変動パターンを設定するための処理である。図３５は、本実施形態における特別図柄変動パターン設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。
【０５０９】
主制御プログラムは、まず、特別図柄識別フラグに対応した特別図柄作動保留球数を特別図柄作動保留球数バッファに格納する（ステップＳ５３０～Ｓ５３６）。具体的には、特別図柄識別フラグに基づいて、変動表示を開始する特別図柄に対応する特別図柄作動保留球数エリア（特別図柄１作動保留球数エリア又は特別図柄２作動保留球数エリア）を特定し、格納値に特別図柄作動保留球数エリアの値（特別図柄作動保留球数）を設定する（ステップＳ５３０～Ｓ５３４）。そして、設定された格納値を特別図柄作動保留球数バッファに格納する（ステップＳ５３６）。
【０５１０】
続いて、主制御プログラムは、大当りフラグ格納エリアに大当りフラグエリアを設定する（ステップＳ５３８）。さらに、変動パターンを選択するための情報を保持する特別図柄変動振分情報源アドレステーブルとして、特別図柄変動振分情報源アドレステーブル１を設定する（ステップＳ５４０）。その後、特別図柄の変動パターンを選択する変動パターン選択判定処理を実行する（ステップＳ５４２）。変動パターン選択判定処理は、記憶先読み処理におけるステップＳ２５８の処理と共通であり、特別図柄大当り判定処理と同様に先読み時と変動時とで共用可能となっており、図２９及び図３０にて説明した通りである。変動パターン選択判定処理が終了すると、主制御プログラムは、抽出された変動パターン値を変動パターンエリアにセットする（ステップＳ５４４）。
【０５１１】
次に、主制御プログラムは、特別図柄変動時間データから変動パターン値に対応するデータ（変動時間値）を検索する（ステップＳ５４６）。このとき取得された変動時間値が基準の変動時間値となり、基準の変動時間値を退避しておく。
【０５１２】
さらに、主制御プログラムは、変動タイプ種別値を取得する変動タイプ判定処理を実行し（ステップＳ５４８）、取得された変動タイプ種別値を変動タイプ種別バッファに設定する（ステップＳ５５０）。変動タイプ判定処理は、記憶先読み処理におけるステップＳ２６２の処理と共通であり、特別図柄大当り判定処理と同様に先読み時と変動時とで共用可能となっており、図３１にて説明した通りである。
【０５１３】
続いて、主制御プログラムは、変動時間加算値データから変動タイプ種別値に対応する変動時間加算値を検索する（ステップＳ５５２）。変動時間加算値は変動タイプに対応する加算時間であり、例えば、擬似連回数に応じた加算時間などに相当する。そして、主制御プログラムは、ステップＳ５４６の処理で検索された基準の変動時間値にステップＳ５５２の処理で検索された加算値を加算し、最終的な変動時間を取得する（ステップＳ５５４）。最後に、最終的な変動時間を特別図柄・電動役物動作タイマエリアに格納し（ステップＳ５５６）、特別図柄変動パターン設定処理を終了する。
【０５１４】
［９－１５．普通図柄及び普通電動役物制御処理］
次に、普通図柄及び普通電動役物制御処理について説明する。図３６は、本実施形態にお

ける普通図柄及び普通電動役物制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普通図柄及び普通電動役物制御処理は、図１９に示した主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ８８の処理で実行される。

【０５１５】

普通図柄及び普通電動役物制御処理が開始されると、主制御プログラムは、まず、ゲート部（普図ゲート）２３５０を遊技球が通過したか否かを判定する（ステップＳ８００）。ゲート部２３５０を遊技球が通過すると、図１９に示した主制御側タイマ割り込み処理におけるステップＳ７４のスイッチ入力処理でゲートスイッチ２３５２からの検出信号の有無を読み取って、主制御内蔵ＲＡＭの入力情報記憶領域に入力情報が書き込まれる。主制御プログラムは、書き込まれた入力情報を参照し、遊技球の通過を判定する。

【０５１６】

主制御プログラムは、ゲート部２３５０を遊技球が通過した場合には（ステップＳ８００の結果が「ｙｅｓ」）、ゲート通過時処理を実行する（ステップＳ８０２）。ゲート通過時処理では、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値等を抽出してゲート情報として主制御内蔵ＲＡＭのゲート情報記憶領域に記憶する。ゲート通過時処理の詳細については、図３７にて後述する。

【０５１７】

主制御プログラムは、ゲート部２３５０を遊技球が通過していない場合には（ステップＳ８００の結果が「ｎｏ」）、又は、ゲート通過時処理が終了した場合には、普通図柄・普通電動役物動作呼出しテーブルから普通図柄・電動役物動作番号に対応する処理を検索し（ステップＳ８０４）、検索された処理を実行する（ステップＳ８１０）。

【０５１８】

ステップＳ８１０処理では、普通図柄・電動役物動作番号に基づいて、普通図柄変動待ち処理（ステップＳ８１２）、普通図柄変動中処理（ステップＳ８１４）、普通図柄大当り判定処理（ステップＳ８１６）、普通図柄はずれ停止処理（ステップＳ８１８）、普通図柄当り停止処理（ステップＳ８２０）、普通電動役物開放閉鎖処理（ステップＳ８２２）又は普電作動終了インターバル処理（ステップＳ８２４）が実行される。

【０５１９】

普通図柄変動待ち処理（ステップＳ８１２）では、ゲート部２３５０を遊技球が通過したことに基づいて、普通図柄表示器１１８９における普通図柄の変動表示を開始させる処理等を行う。

【０５２０】

普通図柄変動中処理（ステップＳ８１４）では、普通図柄表示器１１８９における普通図柄の変動表示を制御する処理等を行う。

【０５２１】

普通図柄当り判定処理（ステップＳ８１６）では、ゲート部２３５０を遊技球が通過したことに基づいて、普通抽選の当選判定等を行う。

【０５２２】

普通図柄はずれ停止処理（ステップＳ８１８）では、普通抽選に当選しない場合に普通図柄表示器１１８９における普通図柄の変動表示を停止させてその旨を報知する処理等を行う。

【０５２３】

普通図柄当り停止処理（ステップＳ８２０）では、普通抽選に当選する場合に普通図柄表示器１１８９における普通図柄の変動表示を停止させてその旨を報知したり、一対の可動片（普通電動役物）２１０６の開閉態様を設定したりする処理等を行う。

【０５２４】

普通電動役物開放閉鎖処理（ステップＳ８２２）では、下始動口２１０２へ遊技球が受け入れ可能となるように一対の可動片（普通電動役物）２１０６を開放状態にしたり、閉鎖状態にして下始動口２１０２に遊技球が受け入れできないようにしたりする動作に関する処理等を行う。

【０５２５】
普電作動終了インターバル処理（ステップＳ８２４）では、可動片（普通電動役物）２１０６の作動が終了したか否かを判定し、終了しているときにはその旨を報知する処理等を行う。
【０５２６】
［９－１６．ゲート通過時処理］
続いて、普通図柄及び普通電動役物制御処理におけるゲート通過時処理（ステップＳ８０２）の詳細について説明する。ゲート通過時処理では、ゲート部２３５０への遊技球の通過を検出した場合に送信されるコマンドを設定したり、普通抽選用乱数等を抽出して所定の領域に格納したり、先読み演出を実行するための処理等を実行したりする。
【０５２７】
ゲート通過時処理では、前述のように、ゲート部２３５０への遊技球の通過を検出し、普通図柄当り判定用乱数を更新するカウンタの値等を抽出してゲート情報として主制御内蔵ＲＡＭのゲート情報記憶領域に記憶する。
【０５２８】
ゲート情報記憶領域には、第０区画～第３区画（４つの区画）が設けられており、第０区画、第１区画、第２区画、そして第３区画の順にゲート情報が格納されるようになっている。例えばゲート情報がゲート情報記憶の第０区画～第２区画に格納されている場合、ゲートスイッチ２３５２からの検出信号が入力端子に入力されていたときにはゲート情報をゲート情報記憶の第３区画に格納する。
【０５２９】
ゲート情報はゲート情報記憶の第０区画に格納されているものが主制御内蔵ＲＡＭの作業領域にセットされる。このゲート情報がセットされると、ゲート情報記憶の第１区画のゲート情報がゲート情報記憶の第０区画に、ゲート情報記憶の第２区画のゲート情報がゲート情報記憶の第１区画に、ゲート情報記憶の第３区画のゲート情報がゲート情報記憶の第２区画に、それぞれシフトされてゲート情報記憶の第３区画が空き領域となる。例えば、ゲート情報記憶の第１区画～第２区画にゲート情報が記憶されている場合には、ゲート情報記憶の第１区画のゲート情報がゲート情報記憶の第０区画に、ゲート情報記憶の第２区画のゲート情報がゲート情報記憶の第１区画にそれぞれシフトされてゲート情報記憶の第２区画及びゲート情報記憶の第３区画が空き領域となる。ここで、ゲート情報記憶の第１区画～第３区画にゲート情報が格納されていると、格納されたゲート情報の総数を保留球として普通図柄記憶表示器１１８８を点灯させるよう、上述したゲート情報に基づいて普通図柄記憶表示器１１８８の点灯信号の出力を設定し、出力情報として上述した出力情報記憶領域に記憶する。以下、図３７に示したフローチャートに沿ってゲート通過時処理の手順を説明する。
【０５３０】
ゲート通過時処理が開始されると、主制御プログラムは、まず、普通図柄作動保留球数エリアの値を作動保留球数として取得する（ステップＳ８３０）。そして、作動保留球数が上限値である４以上であるか否かを判定する（ステップＳ８３２）。作動保留球数が上限値以上の場合には（ステップＳ８３２の結果が「ｙｅｓ」）、ゲート通過時処理を終了する。
【０５３１】
一方、作動保留球数が上限値未満の場合には（ステップＳ８３２の結果が「ｎｏ」）、主制御プログラムは、普通図柄作動保留球数バッファに作動保留球数を格納する（ステップＳ８３４）。さらに、普通図柄作動保留球数エリアの内容に１加算し、普通図柄作動保留球数を更新する（ステップＳ８３６）。
【０５３２】
続いて、主制御プログラムは、当り判定用乱数と当り図柄用乱数を保留数に対応した普通図柄乱数記憶エリアの所定の領域に格納する（ステップＳ８３８）。具体的には、普通図柄乱数記憶エリアは、所定単位で第０区画から第３区画に区画され、各々の区画が普通図

柄の保留数に対応した記憶エリアとなっている、本実施形態では、ゲート通過毎に普通図柄乱数記憶エリアに普通図柄の当落を判定するための当り判定用乱数と普通図柄の当り図柄を判定するための当り図柄乱数を記憶する。当り判定用乱数と当り図柄用乱数は、それぞれ１バイトで構成されているため、所定単位が２となる。なお、普通図柄用として記憶する乱数は、当該乱数に限定するものではなく、例えば、特別図柄のように普通図柄用のリーチ判定用乱数や、変動パターン用乱数を備えているときには、これらをゲート通過毎に記憶する構成とすることができる。

【０５３３】

最後に、主制御プログラムは、新たに記憶された普通図柄の保留記憶に基づく普通図柄先読み処理を実行する（ステップＳ８４０）。普通図柄先読み処理の詳細については、図３８にて後述する。

【０５３４】

［９－１７．普通図柄先読み処理］

続いて、ゲート通過時処理における普通図柄先読み処理（ステップＳ８４８）の詳細について説明する。図３８は、本実施形態における普通図柄先読み処理の手順の一例を示すフローチャートである。普通図柄先読み処理では、新たに記憶された普図保留記憶に基づいて普通図柄の変動表示を開始する前に各種乱数を取得し、取得した乱数値に基づいて普図先読み演出を周辺制御基板で決定するための情報（図１６に示す普通図柄種別先読み演出コマンド）を生成し、周辺制御基板４１４０に対応するコマンドを送信するなどの処理を行う。周辺制御基板４１４０では、普通図柄種別先読みコマンドを受信すると、普図先読み演出の実行可否を判定し、判定結果に応じた処理を行う。

【０５３５】

主制御プログラムは、普通図柄先読み処理が開始されると、先読み判定値を先読み禁止に仮設定する（ステップＳ８５０）。さらに、処理実行時に先読み判定禁止期間となっているか否かを判定する（ステップＳ８５２）。

【０５３６】

ここで、先読み判定が禁止された期間について説明する。図３９は、先読み判定が禁止される期間の一例を示す図である。本実施形態では、可動片２１０６（普通電動役物）の動作（開放）状態によって普通抽選の先読み判定が禁止されるか否かが決定される。

【０５３７】

図３９に示すように、普通電動役物の動作状態は、遊技状態及び特別先読み演出の態様によって決定される。また、遊技状態には、特別抽選の当選確率に対応する確率状態と、普通抽選における変動時間、当選確率及び普通電動役物の動作態様に対応する時短状態と、が含まれる。確率状態には、低確率状態（通常状態）と、低確率状態よりも特図抽選の当選確率が高い高確率状態（確変状態）とがある。また、時短状態には、非時短状態と、非時短状態よりも遊技者にとって有利な時短状態とがある。本実施形態における時短状態では、非時短状態よりも、普通図柄の変動時間が短く、普図抽選の当選確率が高くなっており、さらに、普通電動役物の動作時間（下始動口２１０２に遊技球が入球可能となる時間）が長くなるように構成されている。

【０５３８】

また、本実施形態の普通電動役物の開放態様には、時短状態における開放態様の他に、遊技球が下始動口２１０２に入球しにくいショート開放と、遊技球が下始動口２１０２に十分に入球可能なロング開放の２種類の動作態様がある。さらに、ショート開放とロング開放の開放態様は、非時短状態と時短状態とで異なる態様にしてもよい。非時短状態におけるショート開放は、始動口への入球がしにくい開放態様であるものの、時短状態においては、ロング開放と同様に始動口への入球がし易い開放態様としてもよい。また、ロング開放は、非時短状態と時短状態とで異なる開放態様とし、非時短状態と比較して時短状態の方がさらに始動口への入賞する割合が増える開放態様としてもよい。ショート開放の場合には遊技者が狙って遊技球を下始動口２１０２に入球させることが難しいため、ロング開放の場合のみ普図先読み演出が実行されるようになっている。

【０５３９】
これに対し、ショート開放の場合にも先読み演出を実行するようにしてもよい。例えば、ロング開放とショート開放とで同一の先読み演出を実行させることで、遊技者がロング開放なのかショート開放なのかが分かりづらくなり、先読み演出による期待感をより増幅させることができる。また、ショート開放とロング開放とで先読み演出の態様を異ならせる若しくは一部のみ異ならせることで、遊技者は何れの開放パターンとなるかを識別可能となり、開放パターンに対応した発射操作を行うことで、遊技に対する興趣を高めることができる。
【０５４０】
さらに、先読み演出については、ロング、ショートを問わず、ガセ演出を設けてもよい。ガセ演出とは、先読み演出が実行されるものの、最終的には演出が成功しない（失敗する）ことで、結果的に普通電動役物の開放が行われないことを遊技者に報知するようにしてもよい。ガセ演出は、結果的に遊技者にとって落胆するものとはなるものの、ガセ演出を設けないと先読み演出が行われたときには必ず開放動作が行われるため、先読み演出が実行されることによる遊技者の期待感をより増幅させることを目的とする。また、先読み演出でショート開放かロング開放の何れかが必ず実行されるような確定演出としての先読み演出を設けてもよい。確定演出については、通常の先読み演出とは異なる態様とすることで、遊技者に対し、より期待感を増幅させることができる。
【０５４１】
なお、時短状態の場合には、普図抽選の当選確率が高く、また、普通電動役物の開放時間が長いため、ロング開放を報知する利益が遊技者にとって乏しいため、普図先読み演出を実行しないようにしてもよい。
【０５４２】
さらに、特図先読み演出が実行されている場合には、普図先読み演出の実行を規制してもよい。本実施形態では、保留表示の態様を変化させる特図先読み演出が実行されている場合には、普図先読み演出を並行して実行することを許可している。一方、背景表示を変化させる特図先読み演出が実行されている場合には、確率状態が低確率であれば普図先読み演出の実行を許可し、確率状態が高確率であれば普図先読み演出の実行を規制している。高確率状態における特図先読み演出では、特別抽選が当選することに対する期待感が高いため、普図先読み演出の効果が低下している可能性があるためである。しかし、普図先読み演出を実行することによって、特図先読み演出が実行されている間に遊技者が遊技球の発射を停止させずに発射の継続を促すことができるため、普図先読み演出を実行するようにしてもよい。また、遊技状態に応じて普図先読み演出の実行を規制してもよく、例えば、大当り遊技状態の場合には普図先読み演出の実行を規制してもよい。
【０５４３】
ここで、図３８のフローチャートの説明に戻る。主制御プログラムは、先読み判定禁止期間となっている場合には（ステップＳ８５２の結果が「ｙｅｓ」）、ステップＳ８６８以降の処理を実行する。一方、先読み判定禁止期間となっていない場合には（ステップＳ８５２の結果が「ｎｏ」）、先読み判定を実行するために、先読み対象となる当り判定用乱数記憶エリアの内容を当り判定用乱数バッファに格納する（ステップＳ８５４）。具体的には、まず、保留球数に対応した区画０～３の何れかの普通図柄乱数記憶エリアに記憶された乱数値を普通図柄用乱数バッファに格納する。普通図柄用乱数バッファは、ゲート通過時に普通図柄乱数記憶エリアに記憶される乱数値に対応して構成される。本実施形態では、当り判定用乱数と当り図柄用乱数の２バイト分の領域が確保されており、当り判定用乱数バッファと当り図柄用乱数バッファによって構成される。具体的に保留球数が２の場合について説明すると、普通図柄乱数記憶エリアの区画１に記憶された当り判定用乱数と当り図柄用乱数がそれぞれ、当り判定用乱数バッファと当り図柄用乱数バッファに格納される。このように、抽選に係る乱数値を当り判定用乱数バッファに格納し、当り判定用乱数バッファに格納された乱数値に対して「普通図柄当り判定処理」を実行することによって、先読み時の当り判定と変動開始時の当り判定とを共通の処理で行うことが可能となる。

【０５４４】
続いて、主制御プログラムは、当りフラグ格納エリアとして当りフラグバッファを設定する（ステップＳ８５６）。参照／設定先の基準アドレスとして当りフラグバッファのアドレスを設定し、「普通図柄当り判定処理」を実行することで、当り結果、当り図柄、保留数がそれぞれ、当りフラグバッファ、普通図柄種別エリアバッファ、普通図柄作動保留球数バッファに設定／参照されることになる。さらに、主制御プログラムは、普通図柄の当り判定を行う普通図柄当り判定処理を実行する（ステップＳ８５８）。普通図柄当り判定処理の詳細については、図４０にて後述する。その後、当り判定用乱数バッファと当り図柄乱数バッファをクリアする（ステップＳ８６０）。
【０５４５】
主制御プログラムは、当り判定用乱数バッファと当り図柄乱数バッファをクリアすると、コマンドデータとして普通図柄種別先読みコマンド作成データを設定し（ステップＳ８６２）、普通図柄種別先読みコマンド作成データの内容を参照して普通図柄の先読みコマンド（図１６における普通図柄種別先読み演出コマンドに該当）を生成し、コマンドバッファに設定する（ステップＳ８６４）。さらに、先読み判定値を先読み許可に再設定する（ステップＳ８６６）。
【０５４６】
主制御プログラムは、ステップＳ８６６の処理終了後、又は、先読み判定禁止期間の場合には（ステップＳ８５２の結果が「ｙｅｓ」）、コマンドデータとして普通図柄作動保留球数コマンド作成データ１を仮設定する（ステップＳ８６８）。さらに、先読み判定値が先読み禁止であるか否かを判定し（ステップＳ８７０）、先読み判定値が先読み禁止でない場合（ステップＳ８７０の結果が「ｎｏ」）、すなわち、先読み判定値が先読み許可の場合には、コマンドデータとして普通図柄作動保留球数コマンド作成データ２を再設定する（ステップＳ８７２）。このように、普通図柄作動保留球数コマンドは、先読み許可時と先読み禁止時とで異なるコマンドが作成され、例えば、先読みの許可又は禁止によって異なるモードが設定される。最後に、主制御プログラムは、ステップＳ８６８又はステップＳ８７２の処理で設定されたコマンドデータに基づき先読み許可時又は先読み禁止時の普通図柄作動保留球数コマンドを生成してコマンドバッファに設定する（ステップＳ８７４）。
【０５４７】
［９－１８．普通図柄当り判定処理］
続いて、普通図柄先読み処理における普通図柄当り判定処理（ステップＳ８５８）の詳細について説明する。図４０は、本実施形態における普通図柄当り判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普通図柄当り判定処理では、普通抽選の結果を判定する処理を行う。
【０５４８】
主制御プログラムは、普通図柄当り判定処理が開始されると、まず、当り判定用乱数バッファの値を比較値として設定する（ステップＳ９００）。さらに、時短遊技状態か否かに基づいて普通図柄当り判定下限値データテーブルから当り値の下限等を選択し、普通図柄当り判定下限値データを設定する（ステップＳ９０２）。なお、普通図柄は、時短中に高確率となり、時短中における当り値の数は、非時短中の当り値の数よりも多くするため、下限等の値が時短中の方が小さい値となる（当り値の総数が多くなる）ようになっている。さらに、主制御プログラムは、普通図柄当選判定値にデフォルト値として普通図柄当選なしを仮設定する（ステップＳ９０４）。
【０５４９】
続いて、主制御プログラムは、ステップＳ９００の処理で設定された比較値がステップＳ９０２の処理で設定された当り判定下限値よりも小さいか否かを判定する（ステップＳ９０６）。比較値が当り判定下限値よりも小さい場合には（ステップＳ９０６の結果が「ｙｅｓ」）、普図抽選に当選しなかったので、当りフラグ格納エリアに仮設定された普通図柄当選判定値（普通図柄当選なし）を格納する（ステップＳ９２２）。さらに、普通図柄

種別格納エリアにも普通図柄当選判定値を格納する（ステップＳ９２４）。すなわち、はずれ時には、当りフラグ格納エリアと普通図柄種別格納エリアにそれぞれはずれ値である“０”（普通図柄当選なし）を設定する。

【０５５０】

一方、主制御プログラムは、比較値が当り判定下限値以上の場合には（ステップＳ９０６の結果が「ｎｏ」）、さらに、比較値が当り判定上限値よりも大きいか否かを判定する（ステップＳ９０８）。比較値が当り判定上限値よりも大きい場合には（ステップＳ９０８の結果が「ｙｅｓ」）、普図抽選に当選しなかった場合と同様にはずれと判断し、当りフラグエリアと普通図柄種別エリアにそれぞれはずれ値である“０”を設定する。なお、特図の場合と同様に、本来であれば、当り判定用乱数が当り判定下限値以上であれば当りと判定してもよいが、ノイズ等の影響で当り判定用乱数に上限値を超えた値が設定されてしまう誤動作に対応するために、上限値とも比較している。

【０５５１】

主制御プログラムは、比較値が当り判定上限値以下の場合には（ステップＳ９０８の結果が「ｎｏ」）、普図抽選に当選したと判断し、普通図柄当選判定値として、普通図柄当選（“１”）を設定する（ステップＳ９１０）。そして、普通図柄当選判定値（普通図柄当選）を当りフラグ格納エリアに格納する（ステップＳ９１２）。

【０５５２】

続いて、主制御プログラムは、検索データとして普通図柄判定データ１を設定する（ステップＳ９１４）。さらに、比較値として、当り図柄用乱数を設定し（ステップＳ９１６）、変動情報番号検索処理を実行する（ステップＳ９１８）。変動情報番号検索処理によって当り図柄乱数バッファの値に基づいて普通図柄判定データ１を検索して当り図柄種別を決定し、決定した当り図柄種別を普通図柄種別格納エリアに格納する（ステップＳ９２０）。

【０５５３】

以上のように、普通図柄当り判定処理では、当りフラグ格納エリア及び普通図柄種別格納エリアに判定結果を格納する。そして、当りフラグ格納エリア及び普通図柄種別格納エリアに、先読み時と変動時とで異なる領域を事前に設定することによって、先読み時と変動時とで処理を共用することが可能となっている。具体的には、普通図柄の変動開始時には当りフラグ格納エリアに当りフラグエリアを設定し、普通図柄種別格納エリアに普通図柄種別エリアを設定する。一方、先読み時には当りフラグ格納エリアに当りフラグバッファを設定し、普通図柄種別格納エリアに普通図柄種別エリアバッファを設定する。以上のように構成することによって、本実施形態では、特別抽選の場合と同様に、普通抽選についても、先読み時と変動開始時とで処理を共通化することが可能となっている。

【０５５４】

以上、主制御基板４１００において実行される特別抽選及び普通抽選にかかる主な処理について説明した。本実施形態における遊技制御を実行するためのプログラムは、複数のモジュールによって構成されている。図４１は、本実施形態における主制御プログラムのモジュール構成を説明する図である。図４１では特別図柄及び特別電動役物制御処理と普通図柄及び普通電動役物制御処理の一部のモジュールを抜粋して示している。

【０５５５】

本実施形態の遊技機における制御プログラムでは、機能ごとに分割してモジュール化されている。汎用的なモジュールについては各処理で共通に利用される。例えば、図４１に示すように、主制御基板４１００から周辺制御基板４１４０にコマンドを送信する場合に実行されるコマンドバッファ設定処理は、特別図柄及び特別電動役物制御処理の始動口入賞時処理や特別図柄変動待ち処理などで利用されているだけでなく、普通図柄及び普通電動役物制御処理の普通図柄先読み処理などでも利用されるように構成されている。このように構成することによって、コマンドの種類にかかわらず、コマンド作成時に共通のモジュール、バッファ等を使用することが可能となり、遊技機の資源を有効に利用することが可能となる。

【０５５６】
さらに、所定のテーブルからデータ（変動情報番号）を検索する処理（変動情報番号検索処理）も共通に利用可能となっている。これは、検索対象のテーブルの構成を共通化し、検索範囲、検索パラメータを指定することによって実現されている。このようにモジュールを共通化して構成することによって、プログラムの開発効率やメンテナンス効率を向上させることが可能となる。
【０５５７】
また、コマンドバッファ設定処理や変動情報番号検索処理は、比較的少ない手順のモジュールを共通化したものであるが、本実施形態に係る遊技機では、特別図柄の大当り判定などの処理を先読み時（始動入賞時）と変動開始時で共通化している。
【０５５８】
具体的に説明すると、前述したように、先読み時（記憶先読み処理）と変動開始時（特別図柄変動待ち処理）において、特別図柄大当り判定処理（図２７）、特別図柄判定処理（図２８）、変動パターン選択判定処理（図２９，３０）、変動タイプ判定処理（図３１）が共通して使用されている。これらの処理では、指定されたアドレスに格納された値を参照するように構成されており、処理実行前に参照アドレスを指定することによって、先読み時と変動開始時とで異なる領域に記憶された値に基づいて処理を実行することが可能となる。また、値だけでなく、テーブルの参照先を指定するようにしてもよい。例えば、遊技状態に応じて異なるテーブルを参照する処理に適用すれば、遊技状態によらずに共通の処理とすることができる。
【０５５９】
また、本実施形態では、普通図柄に関連する処理においても普通抽選の当り判定を行う普通図柄当り判定処理を共通化している。普通図柄当り判定処理では、普図抽選の結果を示す当りフラグを当りフラグ格納エリアから取得して処理を行うが、普通図柄先読み判定処理から実行される場合には、当りフラグバッファのアドレスを参照アドレスとして設定するが、普通図柄変動待ち処理から実行される場合には、当りフラグエリアのアドレスを参照アドレスとして設定している。
【０５６０】
以上のように、本実施形態では、上記したような比較的処理の多いモジュールを共通化することを可能とし、プログラムの開発効率やメンテナンス効率を向上させている。
【０５６１】
［１０．周辺制御基板の各種制御処理］
次に、図１６に示した、主制御基板４１００（主制御ＭＰＵ４１００ａ）から各種コマンドを受信する周辺制御基板４１４０の各種処理について、図４２～図４５を参照して説明する。図４２は周辺制御部電源投入時処理の一例を示すフローチャートであり、図４３は周辺制御部Ｖブランク割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図４４は周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートであり、図４５は周辺制御部コマンド受信割り込み処理の一例を示すフローチャートである。
【０５６２】
周辺制御基板４１４０は、図１２に示したように、周辺制御部４１５０と液晶及び音制御部４１６０とを含み、ここでは、周辺制御部４１５０の各種制御処理について説明する。まず、周辺制御部電源投入時処理について説明し、続いて周辺制御部Ｖブランク割り込み処理、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理、周辺制御部コマンド受信割り込み処理、周辺制御部停電予告信号割り込み処理について説明する。なお、本実施形態では、割り込み処理の優先順位として、周辺制御部停電予告信号割り込み処理が最も高く設定され、続いて周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理、周辺制御部コマンド受信割り込み処理、そして周辺制御部Ｖブランク割り込み処理という順番に設定されている。
【０５６３】
［１０－１．周辺制御部電源投入時処理］
まず、周辺制御部電源投入時処理について、図４２を参照して説明する。パチンコ遊技機

１に電源が投入されると、図１２に示した周辺制御部４１５０の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、図４２に示すように、周辺制御部電源投入時処理を行う。この周辺制御部電源投入時処理が開始されると、演出制御プログラムが周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの制御の下、初期設定処理を行う（ステップＳ１０００）。この初期設定処理では、演出制御プログラムが、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ自身を初期化する処理と、ホットスタート／コールドスタートの判定処理と、リセット後のウェイトタイマを設定する処理等を行う。周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、まず自身を初期化する処理を行うが、この周辺制御ＭＰＵ４１５０ａを初期化する処理にかかる時間は、マイクロ秒（μｓ）オーダーであり、極めて短い時間で周辺制御ＭＰＵ４１５０ａを初期化することができる。これにより、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、割り込み許可が設定された状態となることによって、例えば、後述する周辺制御部コマンド受信割り込み処理において、主制御基板４１００から出力される、図１５及び図１６に示した、遊技演出の制御に関するコマンドやパチンコ遊技機１の状態に関するコマンド等の各種コマンドを受信することができる状態となる。また、当該周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ自身を初期化する処理においては、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａが、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａにその内蔵ＶＲＡＭの記憶領域に、例えば「０」を書き込ませることによってその内蔵ＶＲＡＭを初期化する。

【０５６４】

ホットスタート／コールドスタートの判定処理では、図１３に示した周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃついては、そのバックアップ第１エリア４１５０ｃｂにおける、Ｂａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（１ｆｒ）を比較するとともに、Ｂａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（１ｍｓ）を比較し、そのバックアップ第２エリア４１５０ｃｃにおける、Ｂａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（１ｆｒ）を比較するとともに、Ｂａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（１ｍｓ）を比較し、この比較した内容が一致しているときには図１３に示した周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの通常使用する記憶領域である、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に対してＢａｎｋ１（１ｆｒ）に記憶されている内容である演出バックアップ情報（１ｆｒ）と、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）に対してＢａｎｋ１（１ｍｓ）に記憶されている内容である演出バックアップ情報（１ｍｓ）と、をそれぞれコピーバックしてホットスタートとする一方、比較した内容が一致していないとき（つまり、不一致であるとき）には周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの通常使用する記憶領域である、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）及びＢａｎｋ０（１ｍｓ）に対してそれぞれ値０を強制的に書き込んでコールドスタートとする。

【０５６５】

またホットスタート／コールドスタートの判定処理では、周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄについても、そのバックアップ第１エリア４１５０ｄｂにおける、Ｂａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）を比較するとともに、そのバックアップ第２エリア４１５０ｄｃにおける、Ｂａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）にバックアップされている内容である演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）を比較する。この比較した内容が一致しているときには周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄ（図１２参照）の通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に対してＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容である演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）をコピーバックしてホットスタートとする一方、比較した内容が一致していないとき（つまり、不一致であるとき）には周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄの通常使用する記憶領域であるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に対して値０を強制的に書き込んでコールドスタートとする。このようなホットスタート又はコールドスタートに続いて、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃ（図１３参照）のバックアップ非管理対象ワークエリア４１５０ｃｆに対して値０を強制的に書き込んでゼロクリアする。そして周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、この初期化設定処理を行った後に、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆと、周辺制御外

部ＷＤＴ４１５０ｅ（図１２参照）と、にクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ４１５０ａにリセットがかからないようにしている。

【０５６６】

さらに、この周辺制御部電源投入時処理では、タッチパネルモジュール２４６ａ（接触入力制御手段）に内蔵されている電源投入時接触感度調整機能が次のように作動する。すなわち、この電源投入時接触感度調整機能では、タッチパネルモジュール２４６ａ自身が、電源制御部によって電力の供給が開始されたことを契機としてタッチパネル２４６の接触面における接触感度を調整する（初期接触感度調整手段）。具体的には、まず、タッチパネルコントローラ４８１のコントロールレジスタ４８１ａには、タッチパネル２４６の接触面が非接触状態にある場合における静電容量としての接触判定用閾値が記憶されている。タッチパネルコントローラ４８１は、電源制御部によって電力の供給が開始されたことを契機として、コントロールレジスタ４８１ａに記憶されている接触判定用閾値を予め定められた接触判定用閾値の初期値（以下「初期接触判定用閾値」ともいう）で更新する。

【０５６７】

ステップＳ１０００に続いて、演出制御プログラムは現在時刻情報取得処理を行う（ステップＳ１００２）。この現在時刻情報取得処理では、図１２に示したＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ４１６５ａのＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから、年月日を特定するカレンダー情報と時分秒を特定する時刻情報とを取得して、図１３に示した周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのＲＴＣ情報取得記憶領域４１５０ｃａｄに、現在のカレンダー情報としてカレンダー情報記憶部にセットするとともに、現在の時刻情報として時刻情報記憶部にセットする。また、現在時刻情報取得処理では、液晶表示装置の輝度設定処理も行う。この液晶表示装置の輝度設定処理では、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａがＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａから輝度設定情報を取得して、この取得した輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度となるように、遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトの輝度を調節して点灯する処理を行う。輝度設定情報は、上述したように、遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトであるＬＥＤの輝度が１００％～７０％までに亘る範囲を５％刻みで調節するための輝度調節情報と、現在設定されている遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトであるＬＥＤの輝度と、が含まれているものである。

【０５６８】

液晶表示装置の輝度設定処理では、具体的には、ＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに記憶されている輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が７５％で遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトを点灯するときには、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトの輝度を調節して点灯し、ＲＴＣ制御部４１６５のＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａに記憶されている輝度設定情報に含まれるＬＥＤの輝度が８０％で遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトを点灯するときには、輝度設定情報に含まれる輝度調節情報に基づいて遊技盤側液晶表示装置１９００のバックライトの輝度を調節して点灯する。なお、この液晶表示装置の輝度設定処理では、上述した、遊技盤側液晶表示装置１９００の使用時間に応じて遊技盤側液晶表示装置１９００の輝度を補正するための輝度補正プログラムと同様な補正が全く行われないようになっている。これは、この液晶表示装置の輝度設定処理に輝度補正プログラムと同様な補正プログラムが組み込まれることにより、液晶表示装置の輝度設定処理が実行されるごとに、ＬＥＤの輝度が１００％に向かって補正されるのを防止するためである。

【０５６９】

本実施形態では、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａがＲＴＣ４１６５ａのＲＴＣ内蔵ＲＡＭ４１６５ａａからカレンダー情報と時刻情報とを取得するのは、電源投入時の１回のみとなっている。また周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、この現在時刻情報取得処理を行った後に、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆと周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅとにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ４１５０ａにリセットがかからないようにしている。

【０５７０】

ステップＳ１００２に続いて、演出制御プログラムは、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－

ＦＬＧに値０をセットする（ステップＳ１００６）。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、後述する周辺制御部定常処理を実行するか否かを決定するためのフラグであり、周辺制御部定常処理を実行するとき値１、周辺制御部定常処理を実行しないとき値０にそれぞれ設定される。Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号が音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａから入力されたことを契機として実行される後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理において値１がセットされるようになっている。このステップＳ１００６では、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットすることによりＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧを一度初期化している。また周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットした後に、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆと周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅとにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ４１５０ａにリセットがかからないようにしている。

【０５７１】

ステップＳ１００６に続いて、演出制御プログラムは、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定する（ステップＳ１００８）。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１でない（値０である）ときには、再びステップＳ１００８に戻ってＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるか否かを繰り返し判定する。このような判定を繰り返すことにより、周辺制御部定常処理を実行するまで待機する状態となる。また周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるか否かを判定した後に、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆと周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅとにクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ４１５０ａにリセットがかからないようにしている。

【０５７２】

ステップＳ１００８でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるとき、つまり周辺制御部定常処理を実行するときには、まず定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値１をセットする（ステップＳ１００９）。この定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧは、周辺制御部定常処理を実行中であるとき値１、周辺制御部定常処理を実行完了したとき値０にそれぞれセットされる。

【０５７３】

ステップＳ１００９に続いて、演出制御プログラムは１ｍｓ割り込みタイマ起動処理を行う（ステップＳ１０１０）。この１ｍｓ割り込みタイマ起動処理では、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理を実行するための１ｍｓ割り込みタイマを起動するとともに、この１ｍｓ割り込みタイマが起動して周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された回数をカウントするための１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮに値１をセットして１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮの初期化も行う。この１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮは周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理で更新される。

【０５７４】

ステップＳ１０１０に続いて、演出制御プログラムは、ランプデータ出力処理を行う（ステップＳ１０１２）。このランプデータ出力処理では、演出制御プログラムが図１２に示したランプ駆動基板４１７０へのＤＭＡシリアル連続送信を行う。ここでは、図１３に示した周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃを利用してランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート連続送信を行う。このランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート連続送信が開始されるときには、図１３に示した周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに外付けされる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａａに、遊技盤４に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号、又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴが後述するランプデータ作成処理で作成されてセットされた状態となっている。

【０５７５】

周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａは、周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信を指定し

、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａａの先頭アドレスに格納された遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴのうちの最初の１バイトを、外部バス４１５０ｈ、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ、そして周辺バス４１５０ａｉを介して、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込む。これにより、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、遊技盤側発光クロック信号ＳＬ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始する。

【０５７６】

周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃは、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信割り込み要求が発生するごとに、これを契機として（本実施形態では、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに書き込まれた１バイトのデータが送信シフトレジスタに転送され、その送信バッファレジスタに１バイトのデータがなくなって空となったことを契機としている。）、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａがバスを使用していない場合に、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａａに格納された残りの遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴを１バイトずつ、外部バス４１５０ｈ、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ、そして周辺バス４１５０ａｉを介して、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込むことで、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、遊技盤側発光クロック信号ＳＬ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始し、ランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートによる連続送信を行っている。

【０５７７】

またランプデータ出力処理では、演出制御プログラムが、図１２に示した枠装飾駆動アンプ基板１９４へのＤＭＡシリアル連続送信処理を行う。ここでも、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃを利用して枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポート連続送信を行う。この枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポート連続送信が開始されるときには、図１３に示した周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに外付けされる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂに、扉枠５に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴが後述するランプデータ作成処理で作成されてセットされた状態となっている。

【０５７８】

周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａは、周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因に枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信を指定し、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂの先頭アドレスに格納された扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴのうちの最初の１バイトを、外部バス４１５０ｈ、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ、そして周辺バス４１５０ａｉを介して、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込む。これにより、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、扉側発光クロック信号ＳＴＬ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始する。

【０５７９】

周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃは、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信割り込み要求が発生するごとに、これを契機として（本実施形態では、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに書き込まれた１バイトのデータが送信シフトレジスタに転送され、その送信バッファレジスタに１バイトのデータがなくなって空となったことを契機としている。）、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａがバスを使用していない場合に、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂに格納された残りの扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴを１バイト

ずつ、外部バス４１５０ｈ、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ、そして周辺バス４１５０ａｉを介して、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込むことで、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、扉側発光クロック信号ＳＴＬ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始し、枠装飾駆動アンプ基板ＬＥＤ用シリアルＩ／Ｏポートによる連続送信を行っている。

【０５８０】

ステップＳ１０１２に続いて、演出制御プログラムは、操作ユニット監視処理を行う（ステップＳ１０１４）。この操作ユニット監視処理では、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理における操作ユニット情報取得処理において、図１２に示した操作ユニット４００に設けられた各種検出スイッチからの検出信号に基づいてダイヤル操作部４０１の回転（回転方向）及び押圧操作部４０５の操作等を取得した各種情報（例えば、操作ユニット４００に設けられた各種検出スイッチからの検出信号に基づいて作成するダイヤル操作部４０１の回転（回転方向）履歴情報、及び押圧操作部４０５の操作履歴情報など。）がセットされる図１３に示した周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの操作ユニット情報取得記憶領域４１５０ｃａｉに基づいて、ダイヤル操作部４０１の回転方向や押圧操作部４０５の操作有無を監視し、ダイヤル操作部４０１の回転方向や押圧操作部４０５の操作の状態を遊技演出に反映するか否かを適宜決定する。

【０５８１】

ステップＳ１０１４に続いて、演出制御プログラムは、表示データ出力処理を行う（ステップＳ１０１６）。この表示データ出力処理では、後述する表示データ作成処理で音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａの内蔵ＶＲＡＭ上に生成した１画面分（１フレーム分）の描画データを音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａがチャンネルＣＨ１，２から遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置２４４に出力する。これにより、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置２４４にさまざまな画面が描画される。なお、表示データ出力処理では、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａの描画能力を超える描画を行った場合には、生成した１画面分（１フレーム分）の描画データを遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置２４４に出力することをキャンセルするようになっている。これにより、処理時間の遅れを防止することができるが、いわゆるコマ落ちが発生することとなるものの、ステップＳ１０１２のランプデータ出力処理による、遊技盤４に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤ、及び扉枠５に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤによる演出と、後述する音データ出力処理による、図５に示した本体枠３に設けたスピーカボックス９２０に収容されるスピーカ及び図２に示した扉枠５に設けたスピーカから各種演出に合わせた音楽や効果音等による演出と、の同期を優先することができる仕組みとなっている。

【０５８２】

ステップＳ１０１６に続いて、演出制御プログラムは、音データ出力処理を行う（ステップＳ１０１８）。この音データ出力処理では、演出制御プログラムが、後述する音データ作成処理で音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに設定された音楽及び効果音等の音データをシリアル化したオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ４１６０ｃに出力したり、音楽及び効果音のほかに報知音や告知音の音データをシリアル化したオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ４１６０ｃに出力したりする。このオーディオデータ送信ＩＣ４１６０ｃは、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａからのシリアル化したオーディオデータが入力されると、右側オーディオデータを、プラス信号及びマイナス信号とする差分方式のシリアルデータとして枠装飾駆動アンプ基板１９４に向かって送信するとともに、左側オーディオデータを、プラス信号及びマイナス信号とする差分方式のシリアルデータとして枠装飾駆動アンプ基板１９４に向かって送信する。これにより、本体枠３に設けたスピーカボックス９２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカから各種演出に合わせた音楽や効果音等がステレオ再生されたりするほかに報知音や告知音もステレオ再生されたりする。

【０５８３】
ステップＳ１０１８に続いて、演出制御プログラムはスケジューラ更新処理を行う（ステップＳ１０２０）。このスケジューラ更新処理では、演出制御プログラムが図１３に示した周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのスケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた各種スケジュールデータを更新する。例えば、スケジューラ更新処理では、スケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた画面生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された画面データのうち、先頭の画面データから何番目の画面データを音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに出力するのかを指示するために、ポインタを更新する。
【０５８４】
またスケジューラ更新処理では、スケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた発光態様生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された発光データのうち、先頭の発光データから何番目の発光データを各種ＬＥＤの発光態様とするのかを指示するために、ポインタを更新する。
【０５８５】
またスケジューラ更新処理では、スケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた音生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された、音楽や効果音等の音データ、報知音や告知音の音データを指示する音指令データのうち、先頭の音指令データから何番目の音指令データを音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに出力するのかを指示するために、ポインタを更新する。
【０５８６】
またスケジューラ更新処理では、スケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、先頭の駆動データから何番目の駆動データを出力対象とするのかを指示するために、ポインタを更新する。電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データは、後述する、１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに繰り返し実行される周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理におけるモータ及びソレノイド駆動処理で更新される。この１ｍｓタイマ割り込みが発生するごとに繰り返し実行されるモータ及びソレノイド駆動処理では、ポインタが指示する駆動データに従ってモータやソレノイド等の電気的駆動源を駆動するとともに、時系列に規定された次の駆動データにポインタを更新し、自身の処理を実行するごとに、ポインタを更新する。つまり、モータ及びソレノイド駆動処理において更新したポインタの指示する駆動データは、スケジューラ更新処理において強制的に更新される仕組みとなっているため、仮に、モータ及びソレノイド駆動処理においてポインタが何らかの原因で本来指示するはずの駆動データから他の駆動データを指示することとなっても、スケジューラ更新処理において強制的に本来指示するはずの駆動データに指示するように強制的に更新されるようになっている。
【０５８７】
ステップＳ１０２０に続いて、演出制御プログラムは、受信コマンド解析処理を行う（ステップＳ１０２２）。受信コマンド解析処理では、演出制御プログラムが、主制御基板４１００から送信された各種コマンドを、後述する周辺制御部コマンド受信割り込み処理（コマンド受信手段）において受信した各種コマンドの解析を行う（コマンド解析手段）。すなわち、演出制御プログラムは、周辺制御部コマンド受信割り込み処理で受信されたコマンドが、例えば、始動口入賞演出の開始を指示するための始動口入賞コマンド、普通図柄の保留数（０～４個）を識別するための普通図柄記憶コマンド、図柄同調演出の開始を指示するための図柄同調演出開始コマンド、始動保留数が変化すると出力される図柄記憶コマンド、大入賞口２１０３に遊技球が受け入れられる度に出力された大入賞口１カウント表示コマンド（大入賞口カウントコマンド）、又は、図１６に示される満タンという内容を示す枠状態１コマンド（第２のエラー発生コマンド、満タンエラー発生コマンド）であるか否かを解析し（コマンド解析手段）、現在、どの遊技状態であるかを認識する。また、この演出制御プログラムは、電源投入時から所定時間が経過した後、周辺制御部コマ

ンド受信割り込み処理によって受信されたコマンドが本体枠開放コマンド、本体枠閉鎖コマンド、扉枠開放コマンド又は扉枠閉鎖コマンドであるか否かを解析する。主制御基板４１００からの各種コマンドは、周辺制御部コマンド受信割り込み処理で受信されて図１３に示した周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃに記憶されるようになっており、受信コマンド解析処理では、演出制御プログラムが、受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃに記憶された各種コマンドの解析を行う。各種コマンドには、図１５に示した、特図１同調演出関連に区分される各種コマンド、特図２同調演出関連に区分される各種コマンド、大当り関連に区分される各種コマンド、電源投入に区分される各種コマンド、普図同調演出関連に区分される各種コマンド、普通電役演出関連に区分される各種コマンド、図１６に示した、報知表示に区分される各種コマンド、上述した扉枠開放コマンド、扉枠閉鎖コマンド、本体枠開放コマンド及び本体枠閉鎖コマンド並びにエラー解除ナビコマンド（第２のエラー解除コマンドに相当）及び枠状態１コマンド（第２のエラー発生コマンドに相当）などの状態表示に区分される各種コマンド、テスト関連に区分される各種コマンド及びその他に区分される各種コマンドがある。

【０５８８】

ステップＳ１０２２に続いて、演出制御プログラムが警告処理を行う（ステップＳ１０２４）。警告処理では、さらに、演出制御プログラムが、上述のようにステップＳ１０２２の受信コマンド解析処理で解析したコマンドに、図１６に示した報知表示に区分される各種コマンドが含まれているときには、各種異常報知を実行するための異常表示態様に設定されている、画面生成用スケジュールデータ、発光態様生成用スケジュールデータ、音生成用スケジュールデータ、及び電気的駆動源スケジュールデータ等を、周辺制御部４１５０の周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ又は周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅから抽出して周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのスケジュールデータ記憶領域に４１５０ｃａｅにセットする。なお、警告処理では、複数の異常が同時に発生した場合には、予め登録した優先度の高い順から異常報知から行われ、その異常が解決して残っている他の異常報知に自動的に遷移するようになっている。これにより、一の異常が発生した後であってその異常を解決する前に他の異常が発生して一の異常が発生しているという情報を失うことなく、複数の異常を同時に監視することができる。

【０５８９】

さらに、警告処理では、電源投入時から所定時間が経過した後に、演出制御プログラムが、受信コマンド解析処理（ステップＳ１０２２）において解析したコマンドが、図１６に示した状態表示に区分される各種コマンド、例えばエラー解除ナビコマンド（第２のエラー解除コマンド）である場合、演出動作に伴う通常の演出態様とは異なる態様で液晶及び音制御部４１６０を制御することにより、例えば、遊技盤側液晶表示装置１９００（演出装置）、上皿側液晶表示装置２４４（演出装置）、ランプ（演出装置）を用いて視覚的に外部に警告したり、一対のサイドスピーカ（演出装置）を用いて聴覚的に外部に警告する（エラー報知手段）。このようにすると、悪意のある遊技者が、遊技状態であるにも拘わらず払出制御基板４１１０の操作スイッチ９５２を操作することにより主制御基板４１００にエラー解除ナビコマンドを入力しようと試行した際に、パチンコ遊技機１が外部に警告を行う構成となっているため、遊技の進行に影響を及ぼしかねない主制御基板４１００に対する不正行為が抑止されるようになる。

【０５９０】

次に、ステップＳ１０２４の処理に続いて、演出制御プログラムは、ＲＴＣ取得情報更新処理を行う（ステップＳ１０２５）。ＲＴＣ取得情報更新処理では、演出制御プログラムが、ステップＳ１００２の現在時刻情報取得処理で取得して図１３に示した周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのＲＴＣ情報取得記憶領域４１５０ｃａｄにセットした、カレンダー情報記憶部に記憶されたカレンダー情報と時刻情報記憶部に記憶された時刻情報とを更新する。このＲＴＣ取得情報更新処理により、時刻情報記憶部に記憶される時刻情報である時分秒が更新され、この更新される時刻情報に基づいてカレンダー情報記憶部に記憶されるカレンダー情報である年月日が更新される。

【０５９１】
ステップＳ１０２５に続いて、演出制御プログラムは演出制御処理を行う（ステップＳ１０２６）。演出制御処理では、演出制御プログラムが、実行中の演出の進行状態に基づく処理の実行を指示する。例えば、変動表示ゲームが実行されていない状態でデモ画面を表示したり、特図同調演出のコマンドを受信した場合には特図同調演出の進行を制御する。また、変動表示ゲームの結果に基づいて大当り遊技演出などを実行する。演出制御処理の詳細については、図４９にて後述する。
【０５９２】
ステップＳ１０２６に続いて、演出制御プログラムは特図先読み演出制御処理を行う（ステップＳ１０２７）。特図先読み演出制御処理では、演出制御プログラムが、特図先読み演出の実行開始時の設定を行う。特図先読み演出制御処理の詳細については、図７０にて後述する。
【０５９３】
ステップＳ１０２７に続いて、演出制御プログラムは普図先読み演出制御処理を行う（ステップＳ１０２８）。普図先読み演出制御処理では、演出制御プログラムが、普図先読み演出の実行開始時の設定と進行の制御を行う。普図先読み演出制御処理の詳細については、図７６にて後述する。
【０５９４】
ステップＳ１０２７に続いて、演出制御プログラムはランプデータ作成処理を行う（ステップＳ１０２８）。ランプデータ作成処理では、演出制御プログラムが、ステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理においてポインタが更新されて、発光態様生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された発光データのうち、そのポインタが指示する発光データに基づいて、遊技盤４に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号、又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データＳＬ－ＤＡＴを、周辺制御部４１５０の周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ又は周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅから抽出して作成するとともに、図１３に示した周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａａにセットするとともに、扉枠５に設けた各種装飾基板の複数のＬＥＤへの点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データＳＴＬ－ＤＡＴを、周辺制御部４１５０の周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ又は周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅから抽出して作成して、図１３に示した周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂにセットする。
【０５９５】
ステップＳ１０２８に続いて、演出制御プログラムは表示データ作成処理を行う（ステップＳ１０３０）。表示データ作成処理では、ステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理においてポインタが更新されることにより、演出制御プログラムが、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに、上記画面生成用スケジュールデータを構成するデータであって時系列に配列された画面データのうち当該ポインタが示す画面データを、周辺制御部４１５０の周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ又は周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに出力する。この音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａは、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａから画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて液晶及び音制御ＲＯＭ４１６０ｂから少なくとも１つのキャラクタデータを抽出するとともに当該抽出した少なくとも１つのキャラクタデータからスプライトデータを作成し、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置２４４に表示する１画面分（１フレーム分）の描画データを内蔵ＶＲＡＭ（フレームバッファに相当）上に生成する。
【０５９６】
ところで、従来のパチンコ遊技機では、遊技の進行に応じて、各フレームにおいて背景画像に多数の素材画像を重ねて構成した映像を表示することにより、遊技者の興味が尽きにくい態様としようとしており、より多彩な映像を表示すべくさらに多数の素材画像を各フ

レームに含めるように表示制御を実行することが要請されているものの、各フレームに多数の素材画像を含めることは、一見すると、表示制御に大きな負担が掛かるように思える。
【０５９７】
そこで本実施形態では、多数の素材画像を含むフレームの表示制御を簡素化して処理負担を軽減することを目的として、演出制御プログラムが、描画データに基づいて表示される各フレームと、各フレームに表されうる複数の素材画像との対応関係が予め定義されている対応関係情報を管理する一方、各フレームのうちの所定のフレームを表示させようとした際に当該対応関係情報を参照し当該所定のフレームに含めて表すべき少なくとも１つの所定の素材画像を特定し、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに、上記所定の素材画像を含めるとともに当該所定の素材画像を除いた他の素材画像を含めずに描画データを生成させて内蔵ＶＲＡＭ（フレームバッファ）に格納し、この内蔵ＶＲＡＭに格納された描画データに基づく当該所定フレームを遊技盤側液晶表示装置１９００（表示手段）に表示させている。以下、具体的に説明する。
【０５９８】
まず、本実施形態においては、各フレームを構成する多数の背景画像の表示に用いる多数の背景画像データのうち、少なくとも一部の背景画像データ（以下「特定の背景画像データ」ともいう）は、この特定の背景画像データに基づく背景画像上において少なくとも１つのスプライトなどの素材画像（以下「特定のスプライト」ともいう）が、本来配置されるべき位置（以下「本来の配置位置」という）において、視認できない表示態様（以下「秘匿状態」という）で表されるように、次のように管理されている。
【０５９９】
まず、周辺制御基板４１４０においては、周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂに、次のような対応関係紐付けテーブル（対応関係情報管理手段）が格納されており、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ及び音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａなどがこの対応関係紐付けテーブルを参照する。この対応関係紐付けテーブルにおいては、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａによって生成される各描画データに基づいて表示される各フレームと当該各フレーム（若しくは所定数のフレーム群グループ）に表されうる少なくとも１つのスプライトとの対応関係を、当該少なくとも１つのスプライトの視覚的な秘匿状態を解除させる秘匿解除コマンド（秘匿解除指令）とともに、予め定義した対応関係情報が管理されている。この対応関係紐付けテーブルにおいては、スプライト番号を用いて各スプライト（や各背景画像）が識別可能とされているとともに、上記対応関係情報の一部として、各フレームの表示範囲における各スプライトの座標値が管理されている。
【０６００】
この対応関係紐付けテーブルでは、このような対応関係情報として、例えば、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａによって生成される各描画データに基づいて表示される各フレームに表されうるスプライトなどの少なくとも１つの素材画像と、当該少なくとも１つの素材画像の視覚的な秘匿状態を解除させる秘匿解除コマンドとの対応関係が予め定義されている。以下の説明では、当該少なくとも１つの素材画像を「所望のスプライト」という。
【０６０１】
上述したように周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、スケジューラデータに基づいて音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａにスプライトデータから描画データを生成させる機能を有する（描画管理手段）。演出制御プログラムは、始動条件の成立を契機として実行された所定の演出抽選の結果に応じて所定のフレームを表示させようとした際に、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの制御によって対応関係紐付けテーブルの対応関係情報を参照し、当該所定のフレームに含めて表すべき所望のスプライトを特定する（素材画像特定手段）。
【０６０２】
さらに演出制御プログラムは、スケジュールデータに従って所定のフレームに所望のスプライトを表すべき場合に対応関係紐付けテーブルの対応関係情報を参照することによって、当該所望のスプライトに対応する秘匿解除コマンドを特定し、この特定した秘匿解除コマンドを音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに出力する（秘匿解除指示手段）。この秘匿解除コマ

ンドには、上記所定のフレームにおいて秘匿状態を解除すべき所望のスプライトを識別可能なスプライト番号（以下「所望のスプライト番号」という）が含められている。このような秘匿解除コマンドの出力によって名札情報の表示状態フラグは、初期状態としてオフであったものがオンに更新される。この名札情報及びその表示状態フラグは、各フレームに表されうる各スプライトごとに用意されており、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａが描画処理を実行する際に参照される。

【０６０３】

ここで、演出制御プログラムは、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの制御によって所定のフレームを表示させようとした際、次のように音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａ（描画制御手段）を動作させる。すなわち、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａは、上記秘匿解除コマンドを受け取っていない場合、上記対応関係紐付けテーブルの対応関係情報に基づき当該所定のフレームに含められうる所望のスプライトを秘匿状態としたままの表示態様とするための描画データをフレームバッファに生成する。これにより、演出制御プログラムは、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの制御によって、遊技盤側液晶表示装置１９００に、当該所望のスプライトが視認できない態様のフレームを表示させることができる。

【０６０４】

一方、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａは、上記秘匿解除コマンドを受け取った場合には、この秘匿解除コマンドを受け取ってこれに含まれる所望のスプライト番号に対応する名札情報の表示状態フラグがオンに更新されたことを契機として、対応関係紐付けテーブルの対応関係情報を参照し当該秘匿解除コマンドに対応する所望のスプライトを特定する。さらに音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａは、この特定された所望のスプライトの秘匿状態を解除して当該所望のスプライトを視覚的に認識しうる表示態様とするための描画データをフレームバッファに生成する。これにより、演出制御プログラムは、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの制御によって、遊技盤側液晶表示装置１９００に、当該所望のスプライトが本来の配置位置に視認可能な表示態様のフレームを表示させることができる。

【０６０５】

このようにすると、演出制御プログラムは、対応関係紐付けテーブルの存在によって、あるシーンのフレーム群を表示させる際に各フレームに表されうるスプライト群がどれであるかを細かく管理しなくても良くなる一方、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに秘匿解除コマンドを出力させるか否かという、従前の表示制御に比べると非常に簡単な制御によって、音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに、各所望のスプライトを表したフレームを描画させたり所望のスプライトを表さないフレームを描画させることができる。これにより、多数のスプライトを含むフレームの表示制御を簡素化して処理負担を軽減することができる。

【０６０６】

しかも、上述した対応関係紐付けテーブルによって、上記所望のスプライトを含むスプライト群と演出制御プログラム（によって発行される秘匿解除コマンド群）とをリンクさせて対応関係を管理する構成を採用しているため、スプライトデータの創作作業と演出制御プログラムの設計作業とを独立させて完全に分離でき、表示制御に関係する設計作業を簡素化することができる。

【０６０７】

ところで、上述したようにパチンコ遊技機に搭載されうる検知デバイスとしては、一般的に電源投入時に初期処理として感度の調整が実施され、その後当該感度で作動するものが多い。このように初期処理において接触感度の調整が実施されたとしても、その後の遊技環境次第では、一見すると、徐々に感度が適切でなくなってしまうことも考えられる。

【０６０８】

そこで本実施形態では、この表示データ作成処理においてさらに、演出制御プログラムが周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの制御によって、上皿側液晶表示装置２４４（第２の表示手段）に、タッチパネル２４６（接触型入力手段）の操作面への接触を促す態様の表示動作を実行させる上記演出コマンド（演出実行指令）を出力する一方、タッチパネルモジュール２４６ａ（接触入力制御手段）に、タッチパネル２４６の接触面の接触感度を調整させる

機能（接触感度調整手段）を有効にする閾値設定コマンド（感度調整指令）と、を出力する（指令出力手段）。すなわち、演出制御プログラムは、演出コマンド（演出実行指令）として、上皿側液晶表示装置２４４に、タッチパネル２４６の操作面に指で触れることを催促する態様の画面（接触型入力手段の操作面への接触を促す態様）の表示動作を実行させるコマンドを送信情報記憶領域に書き込み、その後、液晶及び音制御部４１６０に出力する（接触催促指令手段）。次に、この液晶及び音制御部４１６０では、当該コマンドを受け取ると、演出制御プログラム（の制御によって表示制御プログラム）が当該コマンドに基づいて、タッチパネル２４６（接触型入力手段）の操作面に指で触れることを催促する態様の画面を、上皿側液晶表示装置２４４に表示させる。

【０６０９】

次にステップＳ１０３０に続いて、演出制御プログラムは、タッチパネル処理を行う（ステップＳ１０３１）。このタッチパネル処理では、主として、演出制御プログラムが周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの制御の下、タッチパネル２４６のタッチパネルモジュール２４６ａから受け取った検知信号としての接触検知信号に基づいて、タッチパネル２４６の操作面における接触状態を検知する（接触状態検知手段）。つまり、この演出制御プログラムは、タッチパネル２４６の操作面における接触状態を検出するタッチパネルドライバ（接触状態検出手段）としての機能も有する。この演出制御プログラムは、上記接触状態に基づく接触部分の中心を示すタッチパネル２４６の操作面の座標値を取得し、この座標値で表される位置を検出ポイントとして特定し（検出ポイント取得手段）、この初期位置を含む操作情報を取得する。なお、この演出制御プログラムは、このような座標値を取得するのみならず操作面の範囲（以下、接触範囲という）を取得するようにしてもよい。

【０６１０】

このタッチパネル処理では、上述した懸念事項への対処として、さらに、演出制御プログラムが周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの制御によって、上述した演出コマンド（演出実行指令）とは別途、その後、タッチパネルコントローラ４８１のコントロールレジスタ４８１ａに記憶済の接触判定用閾値を更新させるための閾値設定コマンド（感度調整指令）を所定のタイミングで上記送信情報記憶領域に書き込み、その後、タッチパネルモジュール２４６ａ（接触入力制御手段）に出力する（感度調整指令手段）。

【０６１１】

具体的には、演出制御プログラムは、上述した所定のタイミングとして、主制御ＭＰＵ４１００ａから、特別図柄１（第一特別図柄）の変動時間が経過した際に特図１同調演出終了コマンド（図１５参照）を最後に受け取ってから所定時間（例えば１分間）が経過したことを契機として、又は、特別図柄２（第二特別図柄）の変動時間が経過した際に特図２同調演出終了コマンド（図１５参照）を最後に受け取ってから所定時間（例えば１分間）が経過したことを契機として、上述した閾値設定コマンドを送信情報記憶領域に書き込んでタッチパネルモジュール２４６ａのタッチパネルコントローラ４８１に対して送信する。

【０６１２】

演出制御プログラムは、このタッチパネルモジュール２４６ａを制御し、タッチパネルコントローラ４８１がその外部の一例としての周辺制御ＭＰＵ４１５０ａから出力された閾値設定コマンド（感度調整コマンド）を受信したことを契機として、タッチパネル２４６の接触面における接触感度を調整させる。つまり、この演出制御プログラムは、タッチパネルモジュール２４６ａのタッチパネルコントローラ４８１に、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａから閾値設定コマンドを受け取ったことを契機として、この閾値設定コマンドに基づいて、コントロールレジスタ４８１ａに記憶されている接触判定用閾値を更新させることにより、タッチパネル２４６による接触感度を調整させる。具体的には、タッチパネルコントローラ４８１は、この閾値設定コマンドを受け取ったことを契機として、タッチパネルセンサ４８２が出力する検知信号に基づく静電容量を取得し、この静電容量を、タッチパネル２４６の接触面が非接触状態にある場合における新たな接触判定用閾値であるとみなすとともに、コントロールレジスタ４８１ａに記憶済の接触判定用閾値を、当該新たな接触判定用閾値で更新する。

【０６１３】
すると、それ以降、タッチパネルコントローラ４８１は、コントロールレジスタ４８１ａにおいて更新された新たな接触判定用閾値と、上述したように接触状態が検知される度に取得される検知静電容量とを比較し、この検知静電容量が接触判定用閾値未満であると判定した場合には接触面が非接触状態にあると判断する一方、この検知静電容量が接触判定用閾値以上であると判定した場合には接触面が接触状態にあると判断する。
【０６１４】
上記同様、タッチパネルコントローラ４８１は、接触面が接触状態にあると判断した場合、接触面における検知座標値が含められた接触検知情報を周辺制御基板４１４０に対して出力する。この周辺制御基板４１４０では、この接触検知情報を受け取ると、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａが、当該受け取った接触検知情報に含まれる検知座標値に基づいて、上述した接触面における接触位置を把握することができる。
【０６１５】
以上のようにすると、タッチパネルコントローラ４８１が、周辺制御基板４１４０の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａによって出力された閾値設定コマンド（感度調整指令）を受け取ったことを契機とした所望のタイミングで、タッチパネル２４６の接触感度を定める接触判定用閾値が更新されるため、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａによる閾値設定コマンドの出力タイミングが適切に制御されれば、所望のタイミングでタッチパネル２４６（接触型入力手段）の接触感度が調整されるようになる（キャリブレーション）。このため、演出制御プログラムが、遊技者による遊技に影響を与えるおそれのある出力タイミングを外して閾値設定コマンドをタッチパネルコントローラ４８１に受け取らせることにより、遊技に影響を与えることなく、常に、タッチパネル２４６における接触状態の検知を適切な作動態様とさせることができる。
【０６１６】
演出制御プログラムが周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの制御によってタッチパネルコントローラ４８１に閾値設定コマンドを出力すべきタイミングとしては、上述したように、例えば、特別図柄の変動表示が終了すると出力される特図１同調演出終了コマンド又は特図２同調演出終了コマンドを受け取ってから所定の時間（例えば１分間）が経過しており、遊技者が遊技を中止しているためタッチパネル２４６の操作面に接触している可能性が低いタイミングを例示することができる。すなわち、このような接触感度の調整は、タッチパネル２４６を用いた演出を実行するかもしれない特別図柄の変動表示中には極力実行を控え、その変動表示が終了したことに伴って行うようにしている。
【０６１７】
また、閾値設定コマンドを出力すべきタイミングとしては、その他にも、演出制御プログラムが主制御ＭＰＵ４１００ａから、普通図柄変動時間が経過した時に送信される普図同調演出終了時コマンド（図１５参照）を受け取ってから所定の時間（例えば１分間）が経過したタイミングであってもよい。
【０６１８】
一方、既述のようにタッチパネル２４６は、静電容量型であるとともに、多数の遊技球を貯留可能であって静電気が発生しやすい上皿３０１に設けられているものの、電源投入後も必要に応じて所定のタイミングで感度調整が実施されるため、このような周辺環境の変化を原因とするものであり遊技者の操作によるものでない場合でも、静電容量に変化が生じたものと誤検知しにくくなる。
【０６１９】
ステップＳ１０３１に続いて、演出制御プログラムは音データ作成処理を行う（ステップＳ１０３２）。音データ作成処理では、演出制御プログラムが、ステップＳ１０２０のスケジューラ更新処理においてポインタが更新されて、音生成用スケジュールデータを構成する時系列に配列された音指令データのうち、そのポインタが指示する音指令データを、周辺制御部４１５０の周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ又は周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅから抽出して音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａに出力する。

音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａは、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａから音指令データが入力されると、液晶及び音制御ＲＯＭ４１６０ｂに記憶されている音楽や効果音等の音データを抽出して内蔵音源を制御することにより、音指令データに規定された、トラック番号に従って音楽及び効果音等の音データを組み込むとともに、出力チャンネル番号に従って使用する出力チャンネルを設定する。

【０６２０】

なお、音データ作成処理では、この音データ作成処理を行うごとに（つまり、周辺制御部定常処理を行うごとに）、図１３に示した周辺制御Ａ／Ｄコンバータ４１５０ａｋを起動し、音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部の回転位置における抵抗値により分圧された電圧を、値０～値１０２３までの１０２４段階の値に変換している。本実施形態では、１０２４段階の値を７つに分割して基板ボリューム０～６として管理しており、基板ボリューム０では消音、基板ボリューム６では最大音量に設定されており、基板ボリューム０から基板ボリューム６に向かって音量が大きくなるようにそれぞれ設定されている。基板ボリューム０～６に設定された音量となるように液晶及び音制御部４１６０の音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａを制御して、上述したステップＳ１０１８の音データ出力処理で音データをシリアル化したオーディオデータとしてオーディオデータ送信ＩＣ４１６０ｃに出力することにより、本体枠３に設けたスピーカボックス９２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカから音楽や効果音が流れるようになっている。

【０６２１】

また、報知音や告知音は、つまみ部の回動操作に基づく音量調整に全く依存されずに流れる仕組みとなっており、消音から最大音量までの音量をプログラムにより液晶及び音制御部４１６０の音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａを制御して調整することができるようになっている。このプログラムにより調整される音量は、上述した７段階に分けられた基板ボリュームと異なり、消音から最大音量までを滑らかに変化させることができるようになっている。例えば、ホールの店員等が音量調整ボリューム４１４０ａのつまみ部を回動操作して音量を小さく設定した場合であっても、本体枠３に設けたスピーカボックス９２０に収容されるスピーカ及び扉枠５に設けたスピーカから流れる音楽や効果音等の演出音が小さくなるものの、パチンコ遊技機１に不具合が発生しているときや遊技者が不正行為を行っているときには大音量（本実施形態では、最大音量）に設定した報知音を流すことができる。従って、演出音の音量を小さくしても、報知音によりホールの店員等が不具合の発生や遊技者の不正行為を気付き難くなることを防止することができる。また、つまみ部の回動操作に基づく音量調整により設定されている現在の基板ボリュームに基づいて、広告音を流す音量を小さくして音楽や効果音の妨げとならないようにしたりする一方、広告音を流す音量を大きくして音楽や効果音に加えて遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置２４４で繰り広げられている画面をより迫力あるものとして演出したり、遊技者にとって有利な遊技状態に移行する可能性が高いこと告知したりすることもできる。

【０６２２】

ステップＳ１０３２に続いて、演出制御プログラムはバックアップ処理を行う（ステップＳ１０３４）。このバックアップ処理では、演出制御プログラムが、図１３に示した、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂと、バックアップ第２エリア４１５０ｃｃと、にそれぞれコピーしてバックアップするとともに、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと外付けされる周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア４１５０ｄｂと、バックアップ第２エリア４１５０ｄｃと、にそれぞれコピーしてバックアップする。

【０６２３】

具体的には、バックアップ処理では、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃについて、図１３に示した、バックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｃａにおける、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに、つまり周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ対象となっているＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる、ランプ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃ

ａａ、枠装飾駆動アンプ基板側ＬＥＤ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｂ、受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃ、ＲＴＣ情報取得記憶領域４１５０ｃａｄ、及びスケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅに記憶されている内容である演出情報（１ｆｒ）を、演出バックアップ情報（１ｆｒ）として、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃが高速にコピーし、そしてバックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃが高速にコピーする。

【０６２４】

この周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃによるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容の高速コピーについて簡単に説明すると、図１３に示した周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ２（１ｆｒ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ２（１ｆｒ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【０６２５】

続いて、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ４（１ｆｒ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ４（１ｆｒ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【０６２６】

またバックアップ処理では、周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄについて、図１３に示した、バックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｄａにおける、１フレーム（１ｆｒａｍｅ）ごとに、つまり周辺制御部定常処理が実行されるごとに、バックアップ対象となっているＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容である演出情報（ＳＲＡＭ）を、演出バックアップ情報（ＳＲＡＭ）として、バックアップ第１エリア４１５０ｄｂのＢａｎｋ１（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃが高速にコピーし、そしてバックアップ第２エリア４１５０ｄｃのＢａｎｋ３（ＳＲＡＭ）及びＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃが高速にコピーする。

【０６２７】

この周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃによるＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容の高速コピーについて簡単に説明すると、図１３に示した周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア４１５０ｄｂのＢａｎｋ１（ＳＲＡＭ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の先

頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア４１５０ｄｂのＢａｎｋ１（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア４１５０ｄｂのＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア４１５０ｄｂのＢａｎｋ２（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【０６２８】

続いて、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア４１５０ｄｃのＢａｎｋ３（ＳＲＡＭ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア４１５０ｄｃのＢａｎｋ３（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア４１５０ｄｃのＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（ＳＲＡＭ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア４１５０ｄｃのＢａｎｋ４（ＳＲＡＭ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【０６２９】

ステップＳ１０３４に続いて、ＷＤＴクリア処理を行う（ステップＳ１０３６）。このＷＤＴクリア処理では、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆと、周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅと、にクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ４１５０ａにリセットがかからないようにしている。

【０６３０】

ステップＳ１０３６に続いて、演出制御プログラムが、周辺制御部定常処理の実行完了として定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値０をセットし（ステップＳ１０３８）、再びステップＳ１００６に戻り、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値０をセットして初期化し、後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理においてＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１がセットされるまで、ステップＳ１００８の判定を繰り返し行う。つまりステップＳ１００８では、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１がセットされるまで待機し、ステップＳ１００８でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であると判定されると、ステップＳ１００９～ステップＳ１０３８の処理を行い、再びステップＳ１００６に戻る。このように、ステップＳ１００８でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であると判定されると、ステップＳ１００９～ステップＳ１０３８の処理を行うようになっている。ステップＳ１００９～ステップＳ１０３８の処理を「周辺制御部定常処理」という。

【０６３１】

周辺制御部定常処理は、演出制御プログラムが、まずステップＳ１００９で周辺制御部定常処理を実行中であるとして定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値１をセットすることから開始し、ステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマ起動処理を行い、ステップＳ１０１２、ステップＳ１０１４、・・・、そしてステップＳ１０３６の各処理を行って最後にステップＳ１０３８において周辺制御部定常処理の実行完了として定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値０をセットすると、完了することとなる。周辺制御部定常処理は、ステップＳ１００８でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧが値１であるときに実行される。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、上述したように、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号が音源

内蔵ＶＤＰ４１６０ａから入力されたことを契機として実行される後述する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理において値１がセットされるようになっている。本実施形態では、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置２４４のフレーム周波数（１秒間あたりの画面更新回数）として、上述したように、概ね秒間３０ｆｐｓに設定しているため、Ｖブランク信号が入力される間隔は、約３３．３ｍｓ（＝１０００ｍｓ÷３０ｆｐｓ）となっている。つまり、周辺制御部定常処理は、約３３．３ｍｓごとに繰り返し実行されるようになっている。

【０６３２】

［１０－２．周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理］

次に、図１２に示した、周辺制御部４１５０の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａからの画面データを受け入れることができる状態である旨を伝えるＶブランク信号が液晶及び音制御部４１６０の音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａから入力されたことを契機として実行する周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理について説明する。この周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理が開始されると、周辺制御部４１５０の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、図１８に示すように、定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるかを判定する（ステップＳ１０４５）。この定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧは、上述したように、図４２の周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００９～ステップＳ１０３８の周辺制御部定常処理を実行中であるとき値１、周辺制御部定常処理を実行完了したとき値０にそれぞれセットされる。

【０６３３】

ステップＳ１０４５で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０でない（値１である）とき、つまり周辺制御部定常処理を実行中であるときには、そのままこのルーチンを終了する。一方、ステップＳ１０４５で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるとき、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したときには、Ｖブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１をセットし（ステップＳ１０５０）、このルーチンを終了する。このＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧは、上述したように、周辺制御部定常処理を実行するか否かを決定するためのフラグであり、周辺制御部定常処理を実行するとき値１、周辺制御部定常処理を実行しないとき値０にそれぞれ設定される。

【０６３４】

本実施形態では、ステップＳ１０４５で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるか否か、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したか否かを判定し、周辺制御部定常処理を実行完了したときにはステップＳ１０５０でＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１をセットするようになっているが、これは、周辺制御部定常処理を実行中であるときに、Ｖブランク信号が入力されてＶブランク信号検出フラグＶＢ－ＦＬＧに値１をセットすると、図４２の周辺制御部電源投入時処理におけるステップＳ１００８の判定で周辺制御部定常処理を実行するものとして、現在実行中の周辺制御部定常処理を途中で強制的にキャンセルして周辺制御部定常処理を最初から実行開始するため、これを防止する目的で、図４２の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップＳ１００９で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値１をセットすることで周辺制御部定常処理を実行中である旨を、本ルーチンである周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理に伝えるとともに、図４２の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップＳ１０３８で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧに値０をセットすることで周辺制御部定常処理を実行完了した旨を、本ルーチンである周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理に伝えることにより、本ルーチンである周辺制御部Ｖブランク信号割り込み処理におけるステップＳ１０４５の判定で定常処理中フラグＳＰ－ＦＬＧが値０であるか否か、つまり周辺制御部定常処理を実行完了したか否かを判定するようになっている。換言すると、Ｖブランク信号が入力されて次のＶブランク信号が入力されるまでに周辺制御部定常処理を実行完了することができず、いわゆる処理落ちした場合の処置である。

【０６３５】

これにより、今回の周辺制御部定常処理においては、約３３．３ｍｓという時間でその処理を完了できず処理落ちした場合には、図４２の周辺制御部電源投入時処理におけるステ

ップＳ１００８の判定で次回のＶブランク信号が入力されるまで待機する状態となる。つまり、処理落ちした今回の周辺制御部定常処理を実行するための時間が約６６．６ｍｓとなる。通常、図４２の周辺制御部電源投入時処理（周辺制御部定常処理）におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマの起動により１ｍｓ割り込みタイマが発生するごとに繰り返し実行する、後述する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理は１回の周辺制御部定常処理に対して３２回だけ実行されるものの、上述した処理落ちした今回の周辺制御部定常処理が存在する場合には、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が６４回ではなく、３２回だけ実行されるようになっている。つまり、周辺制御部定常処理が処理落ちした場合であっても、周辺制御部定常処理による演出の進行状態とタイマ割り込み制御である周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理による演出の進行状態との整合性が崩れないようになっている。従って、周辺制御部定常処理が処理落ちした場合であっても演出の進行状態を確実に整合させることができる。

【０６３６】

［１０－３．周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理］

次に、図４２の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマの起動により１ｍｓ割り込みタイマが発生するごとに繰り返し実行する周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理について説明する。この周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が開始されると、図１２に示した周辺制御部４１５０では、演出制御プログラムが周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの制御の下、図４２に示すように、１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが３３回より小さいか否かを判定する（ステップＳ１１００）。この１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮは、上述したように、図４２の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０の１ｍｓ割り込みタイマ起動処理で１ｍｓ割り込みタイマが起動して本ルーチンである周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された回数をカウントするカウンタである。本実施形態では、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置２４４のフレーム周波数（１秒間あたりの画面更新回数）として、上述したように、概ね秒間３０ｆｐｓに設定しているため、Ｖブランク信号が入力される間隔は、約３３．３ｍｓ（＝１０００ｍｓ÷３０ｆｐｓ）となっている。つまり、周辺制御部定常処理は、約３３．３ｍｓごとに繰り返し実行されるようになっているため、周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマを起動した後、次の周辺制御部定常処理が実行されるまでに、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が３２回だけ実行されるようになっている。具体的には、周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマが起動されると、まず１回目の１ｍｓタイマ割り込みが発生し、２回目、・・・、そして３２回目の１ｍｓタイマ割り込みが順次発生することとなる。

【０６３７】

ステップＳ１１００で１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが３３回より小さくないとき、つまり３３回目の１ｍｓタイマ割り込みが発生してこの周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が開始されたときには、演出制御プログラムは、そのままこのルーチンを終了する。３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、本実施形態では、割り込み処理の優先順位として、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の方が周辺制御部Ｖブランク割り込み処理と比べて高く設定されているものの、この３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルするようになっている。換言すると、本実施形態では、Ｖブランク信号が周辺制御基板４１４０のシステム全体を支配する信号であるため、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、周辺制御部Ｖブランク割り込み処理を実行するために３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始が強制的にキャンセルさせられている。そして、Ｖブランク信号の発生により周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマを再び起動した後、新たに１回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生による周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理を開始するようになっている。

【０６３８】
一方、ステップＳ１１００で１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが３３回より小さいときには、１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮに値１だけ足す（インクリメントする、ステップＳ１１０２）。この１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮに値１が足されることにより、図４２の周辺制御部電源投入時処理の周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０の１ｍｓ割り込みタイマ起動処理で１ｍｓ割り込みタイマが起動して本ルーチンである周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行された回数が１回分だけ増えることとなる。
【０６３９】
ステップＳ１１０２に続いて、演出制御プログラムはモータ及びソレノイド駆動処理を行う（ステップＳ１１０４）。このモータ及びソレノイド駆動処理では、図１３に示した、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのスケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、ポインタが指示する駆動データに従って、演出制御プログラムが、枠装飾駆動アンプ基板１９４及びモータ駆動基板４１８０のモータやソレノイド等の電気的駆動源を駆動するとともに、時系列に規定された次の駆動データにポインタを更新し、このモータ及びソレノイド駆動処理を実行するごとに、ポインタを更新する。
【０６４０】
具体的には、モータ及びソレノイド駆動処理では、演出制御プログラムが枠装飾駆動アンプ基板１９４へのＤＭＡシリアル連続送信処理を行う。ここでは、演出制御プログラムは、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃを利用して枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポート連続送信を行う。この枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポート連続送信が開始されるときには、まず周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのスケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、ポインタが指示する駆動データに基づいて、図１２に示した操作ユニット４００のダイヤル駆動モータ４１４への駆動信号を出力するための扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴを、周辺制御部４１５０の周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ又は周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅから抽出して作成するとともに、図１３に示した周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｆにセットする。そして周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａは、周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因に枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信を指定し、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｆの先頭アドレスに格納された扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴのうちの最初の１バイトを、外部バス４１５０ｈ、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ、そして周辺バス４１５０ａｉを介して、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込む。これにより、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、扉側モータ駆動クロック信号ＳＴＭ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始する。
【０６４１】
周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃは、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信割り込み要求が発生するごとに、これを契機として（本実施形態では、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに書き込まれた１バイトのデータが送信シフトレジスタに転送され、その送信バッファレジスタに１バイトのデータがなくなって空となったことを契機としている。）、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａがバスを使用していない場合に、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｆに格納された残りの扉側モータ駆動データＳＴＭ－ＤＡＴを１バイトずつ、外部バス４１５０ｈ、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ、そして周辺

バス４１５０ａｉを介して、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込むことで、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、扉側モータ駆動クロック信号ＳＴＭ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始し、枠装飾駆動アンプ基板モータ用シリアルＩ／Ｏポートによる連続送信を行っている。

【０６４２】

またモータ及びソレノイド駆動処理では、モータ駆動基板４１８０へのＤＭＡシリアル連続送信処理を行う。ここでも、図１３に示した周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃを利用してモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート連続送信を行う。このモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポート連続送信が開始されるときには、まず周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのスケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅにセットされた電気的駆動源スケジュールデータを構成する時系列に配列されたモータやソレノイド等の電気的駆動源の駆動データのうち、ポインタが指示する駆動データに基づいて、遊技盤４に設けられる各種可動体を可動させるためのモータやソレノイドへの駆動信号を出力するための遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴを、周辺制御部４１５０の周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂ又は周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの各種制御データコピーエリア４１５０ｃｅから抽出して作成するとともに、図１３に示した周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃのモータ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａｇにセットする。そして周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａは、周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にモータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信を指定し、モータ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａｇの先頭アドレスに格納された遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴのうちの最初の１バイトを、外部バス４１５０ｈ、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ、そして周辺バス４１５０ａｉを介して、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込む。これにより、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、遊技盤側モータ駆動クロック信号ＳＭ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始する。

【０６４３】

周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃは、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信割り込み要求が発生するごとに、これを契機として（本実施形態では、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに書き込まれた１バイトのデータが送信シフトレジスタに転送され、その送信バッファレジスタに１バイトのデータがなくなって空となったことを契機としている。）、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａがバスを使用していない場合に、モータ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａｇに格納された残りの遊技盤側モータ駆動データＳＭ－ＤＡＴを１バイトずつ、外部バス４１５０ｈ、周辺制御バスコントローラ４１５０ａｄ、そして周辺バス４１５０ａｉを介して、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートの送信バッファレジスタに転送して書き込むことで、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートは、この書き込まれた送信バッファレジスタのデータを送信シフトレジスタに転送し、遊技盤側モータ駆動クロック信号ＳＭ－ＣＬＫと同期して送信シフトレジスタの１バイトのデータを、１ビットずつ送信開始し、モータ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートによる連続送信を行っている。

【０６４４】

ステップＳ１１０４に続いて、可動体情報取得処理を行う（ステップＳ１１０６）。この可動体情報取得処理では、遊技盤４に設けた各種検出スイッチからの検出信号が入力されているか否かを判定することにより各種検出スイッチからの検出信号の履歴情報（例えば、原位置履歴情報、可動位置履歴情報など。）を作成し、図１３に示した、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの可動体情報取得記憶領域４１５０ｃａｈにセットする。この可動体情報取得記憶領域４１５０ｃａｈにセットされる各種

検出スイッチからの検出信号の履歴情報から遊技盤４に設けた各種可動体の原位置や可動位置等を取得することができる。

【０６４５】

ステップＳ１１０６に続いて、操作ユニット情報取得処理を行う（ステップＳ１１０８）。この操作ユニット情報取得処理では、操作ユニット４００に設けられた各種検出スイッチからの検出信号が入力されているか否かを判定することにより各種検出スイッチからの検出信号の履歴情報（例えば、ダイヤル操作部４０１の回転（回転方向）履歴情報、及び押圧操作部４０５の操作履歴情報など。）を作成し、図１３に示した、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの操作ユニット情報取得記憶領域４１５０ｃａｉにセットする。この操作ユニット情報取得記憶領域４１５０ｃａｉにセットされる各種検出スイッチからの検出信号の履歴情報からダイヤル操作部４０１の回転方向や押圧操作部４０５の操作有無を取得することができる。

【０６４６】

ステップＳ１１０８に続いて、演出制御プログラムは、描画状態取得処理（Ｓ１１１０）を行い、続いてバックアップ処理を行い（ステップＳ１１１２）、このルーチンを終了する。バックアップ処理では、図１３に示した、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂと、バックアップ第２エリア４１５０ｃｃと、にそれぞれコピーしてバックアップするとともに、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと外付けされる周辺制御ＳＲＡＭ４１５０ｄに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア４１５０ｄｂと、バックアップ第２エリア４１５０ｄｃと、にそれぞれコピーしてバックアップする。

【０６４７】

具体的には、バックアップ処理では、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃについて、図１３に示した、バックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｃａにおける、１ｍｓ割り込みタイマが発生するごとに、つまり本ルーチンである周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が実行されるごとに、バックアップ対象となっているＢａｎｋ０（１ｍｓ）に含まれる、枠装飾駆動アンプ基板側モータ用送信データ記憶領域４１５０ｃａｆ、モータ駆動基板側送信データ記憶領域４１５０ｃａｇ、可動体情報取得記憶領域４１５０ｃａｈ、及び操作ユニット情報取得記憶領域４１５０ｃａｉに記憶されている内容である演出情報（１ｍｓ）を、演出バックアップ情報（１ｍｓ）として、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ１（１ｍｓ）及びＢａｎｋ２（１ｍｓ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃが高速にコピーし、そしてバックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ３（１ｍｓ）及びＢａｎｋ４（１ｍｓ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃが高速にコピーする。

【０６４８】

この周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃによるＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容の高速コピーについて簡単に説明すると、図１３に示した周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ１（１ｍｓ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｍｓ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ１（１ｍｓ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容を、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ２（１ｍｓ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｍｓ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ２（１ｍｓ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【０６４９】

続いて、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの

要求要因にＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ３（１ｍｓ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｍｓ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ３（１ｍｓ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｍｓ）に記憶されている内容を、バックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ４（１ｍｓ）へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｍｓ）の先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｍｓ）の終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ４（１ｍｓ）の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【０６５０】

このように、周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理では、１ｍｓという期間内において、演出の進行として上述したステップＳ１１０４～ステップＳ１１０８の演出に関する各種処理を実行している。これに対して、図４２の周辺制御部電源投入時処理における周辺制御部定常処理では、約３３．３ｍｓという期間内において、演出の進行として上述したステップＳ１０１２～ステップＳ１０３２の演出に関する各種処理を実行している。周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理では、ステップＳ１１００で１ｍｓタイマ割り込み実行回数ＳＴＮが値３３より小さくないとき、つまり３３回目の１ｍｓタイマ割り込みが発生してこの周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理が開始されたときには、そのままこのルーチンを終了するようになっているため、仮に、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合でも、この３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルし、Ｖブランク信号の発生により周辺制御部定常処理におけるステップＳ１０１０で１ｍｓ割り込みタイマを再び起動した後、新たに１回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生による周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理を開始するようになっている。つまり、周辺制御部定常処理による演出の進行状態とタイマ割り込み制御である周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理による演出の進行状態との整合性が崩れないようになっている。従って、演出の進行状態を確実に整合させることができる。

【０６５１】

また、上述したように、Ｖブランク信号が出力される間隔は、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表示装置２４４の液晶サイズによって多少変化するし、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと音源内蔵ＶＤＰ４１６０ａとが実装された周辺制御基板４１４０の製造ロットにおいてもＶブランク信号が出力される間隔が多少変化する場合もある。本実施形態では、Ｖブランク信号が周辺制御基板４１４０のシステム全体を支配する信号であるため、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みの発生が次回のＶブランク信号の発生よりたまたま先行した場合には、周辺制御部Ｖブランク割り込み処理を実行するために３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始が強制的にキャンセルさせられている。つまり本実施形態では、Ｖブランク信号が出力される間隔が多少変化する場合であっても、３３回目の１ｍｓタイマ割り込みによる周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の開始を強制的にキャンセルすることによって、このＶブランク信号が出力される間隔が多少変化することによる時間ズレを吸収することができるようになっている。

【０６５２】

［１０－４．周辺制御部コマンド受信割り込み処理］

次に、主制御基板４１００からの各種コマンドを受信する周辺制御部コマンド受信割り込み処理について説明する。図１２に示した周辺制御部４１５０の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、主制御基板４１００からの各種コマンドがシリアルデータとして送信開始されると、これを契機として主周シリアルデータを周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに内蔵する主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートで１バイト（８ビット）の情報を受信バッファに取り込み、この取り込みが完了すると、これを契機として割り込みが発生し、周辺制御部コマンド受信

割り込み処理を行う。主周シリアルデータは、１パケットが３バイトに構成されており、１バイト目としてステータスが割り振られ、２バイト目としてモードが割り振られ、３バイト目としてステータスとモードとを数値とみなしてその合計を算出したサム値が割り振られている。

【０６５３】

周辺制御部コマンド受信割り込み処理が開始されると、周辺制御部４１５０の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、１バイト受信期間タイマがタイムアウトしたか否かを判定する（ステップＳ１２００）。この１バイト受信期間タイマは、主制御基板４１００から送信される主周シリアルデータのうち、１バイト（８ビット）の情報を受信し得る期間を設定するものである。

【０６５４】

ステップＳ１２００で１バイト受信期間タイマがタイムアウトしていないとき、つまり主制御基板４１００から送信される主周シリアルデータのうち、１バイト（８ビット）の情報を受信し得る期間内であるときには、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの内蔵する主制御基板用シリアルＩ／Ｏポートの受信バッファから受信した１バイトの情報を取り込み（ステップＳ１２０２）、受信カウンタＳＲＸＣに値１を加える（インクリメントする、ステップＳ１２０４）。この受信カウンタＳＲＸＣは、受信バッファから取り出した回数を示すカウンタであり、主周シリアルデータの１バイト目であるステータスを受信バッファから取り出すと値１、主周シリアルデータの２バイト目であるモードを受信バッファから取り出すと値２、主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を受信バッファから取り出すと値３となる。なお、受信カウンタＳＲＸＣは、電源投入時等に初期値０がセットされる。

【０６５５】

ステップＳ１２０４に続いて、受信カウンタＳＲＸＣが値３であるか否か、つまり主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を受信バッファから取り出したか否かを判定する（ステップＳ１２０６）。この判定では、主周シリアルデータの１バイト目であるステータスに続いて、主周シリアルデータの２バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出したか否かを判定している。

【０６５６】

ステップＳ１２０６で受信カウンタＳＲＸＣが値３でないとき、つまり主周シリアルデータの１バイト目であるステータスに続いて、まだ主周シリアルデータの２バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出していないときには、１バイト受信期間タイマのセットを行い（ステップＳ１２０８）、このルーチンを終了する。ステップＳ１２０８で１バイト受信期間タイマがセットされることで、主周シリアルデータの２バイト目であるモード又は主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を受信し得る期間が設定される。

【０６５７】

一方、ステップＳ１２０６で受信カウンタＳＲＸＣが値３であるとき、つまり主周シリアルデータの１バイト目であるステータスに続いて、主周シリアルデータの２バイト目であるモード、そして主周シリアルデータの３バイト目であるサム値を、順に受信バッファから取り出したときには、受信カウンタＳＲＸＣに初期値０をセットし（ステップＳ１２１０）、サム値を算出する（ステップＳ１２１２）。この算出は、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した、主周シリアルデータの１バイト目であるステータスと、主周シリアルデータの２バイト目であるモードと、を数値とみなしてその合計（サム値）を算出する。

【０６５８】

ステップＳ１２１２に続いて、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値と、ステップＳ１２１２で算出したサム値と、が一致しているか否かを判定する（ステップＳ１２１４）。ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値は、主制御基板４１００からの主周シリアルデータのうち、主周シリアルデータの３バイト目とし

て割り振られたサム値であるため、ステップＳ１２１２で算出したサム値と一致しているはずである。ところが、パチンコ遊技機１は、パチンコ島設備から遊技球が供給されており、遊技球は、互いにこすれ合って帯電すると、静電放電してノイズを発生するため、パチンコ遊技機１はノイズの影響を受けやすり環境下にある。そこで、本実施形態では、周辺制御部４１５０側において、受信した主周シリアルデータの１バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードと、を数値とみなしてその合計（サム値）を算出し、この算出したサム値が、主制御基板４１００からの主周シリアルデータのうち、主周シリアルデータの３バイト目として割り振られたサム値と一致しているか否かを判定している。これにより、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、主制御基板４１００と周辺制御基板４１４０との基板間において、主周シリアルデータがノイズの影響を受けて正規と異なる主周シリアルデータに変化したか否かを判定することができる。

【０６５９】

ステップＳ１２１４で、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値と、ステップＳ１２１２で算出したサム値と、が一致しているときには、受信した、主周シリアルデータの１バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードとを、図１３に示した、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃに記憶し（ステップＳ１２１６）、このルーチンを終了する。この受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃは、リングバッファとして用いており、主周シリアルデータの１バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードとは、受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃの周辺制御部受信リングバッファに記憶される。この「周辺制御部受信リングバッファ」とは、バッファの最後と先頭が繋がっているように使われるバッファのことであり、バッファの先頭から順次データを記憶し、バッファの最後まできたら最初に戻って記憶する。なお、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、ステップＳ１２１６で周辺制御部受信リングバッファに記憶する際に、受信した、主周シリアルデータの１バイト目として割り振られたステータスと、主周シリアルデータの２バイト目として割り振られたモードと、を対応付けて記憶しており、３バイト目として割り振られたサム値を破棄する。

【０６６０】

一方、ステップＳ１２００で１バイト受信期間タイマがタイムアウトしていないとき、つまり主制御基板４１００から送信される主周シリアルデータのうち、１バイト（８ビット）の情報を受信し得る期間を超えているときには、又はステップＳ１２１４で、ステップＳ１２０２で受信バッファからすでに取り出した主周シリアルデータの３バイト目であるサム値と、ステップＳ１２１２で算出したサム値と、が一致していないときには、そのままこのルーチンを終了する。

【０６６１】

［１０－５．変動パターン］

続いて、本実施形態における演出について説明する。図４７は、本実施形態における変動パターンテーブルの一例を示す図である。変動パターンテーブルは、主制御基板４１００における特別図柄の変動表示（変動表示ゲーム）と同調して周辺制御基板４１４０によって実行される特図同調演出のパターン（変動パターン）を管理するテーブルである。特図同調演出は、変動表示ゲームに対応して、周辺制御基板４１４０が遊技盤側液晶表示装置１９００に装飾図柄を変動表示させたり、キャラクタを表示させたりするなどの演出が含まれる。また、装飾図柄の変動表示中に可動役物を動作させたり、ランプなどの発光体を発光させたり、スピーカから音声を出力するなどの演出を含むようにしてもよい。本実施形態の変動パターンに対応する演出には、ストーリーリーチ、擬似連続変動（擬似連）などが含まれる。また、複数の変動表示ゲームにまたがる変動パターンを定義してもよい。

【０６６２】

ストーリーリーチは、装飾図柄がリーチ態様となり、実行中の変動表示ゲームの期待度（

大当りとなる可能性）に応じた特定演出が一又は複数回実行される演出である。本実施形態では、特定演出の実行回数が多いほど大当りの期待度が高くなるように設定されている。なお、特定演出は、リーチ発生前から実行されるようにしてもよいし、リーチ発生後にのみ実行されるようにしてもよい。また、特定演出の演出態様としては、例えば、キャラクタの登場などの画面表示（カットイン）、セリフ（画面表示、音声出力）、可動役物の動作、ランプの発光などの種類の演出が含まれる。また、同じ種類の演出には、期待度に応じた複数の異なる演出態様が定義されていてもよい。

【０６６３】

擬似連続変動は、装飾図柄（識別図柄）の変動表示が一旦停止（仮停止）し、再変動を行う演出である。仮停止及び再変動は、一又は複数回繰り返される。本実施形態では、停止回数が多いほど大当りの期待度が高くなるように設定されている。また、擬似連続変動を実行する場合には、装飾図柄の仮停止時にキャラクタを登場させるなどの演出を実行させてもよいし、装飾図柄の変動表示中に演出を実行するようにしてもよい。また、擬似連続変動の最終変動でリーチが発生する場合には最終変動におけるリーチの種類を合わせて定義するようにしてもよい。

【０６６４】

変動パターンは、主制御基板４１００から周辺制御基板４１４０に送信される特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドの（以下、特図１変動パターンコマンドと特図２変動パターンコマンドとをあわせて「特図変動パターンコマンド」とする）モードに設定された値（演出パターン）と、特図１図柄種別コマンド又は特図２図柄種別コマンド（以下、特図１図柄種別コマンドと特図２図柄種別コマンドとをあわせて「特図図柄種別コマンド」とする）のモードに設定された値（変動表示ゲームの結果）などに基づいて選択される。また、特図１（２）変動パターンコマンド及び特図１（２）図柄種別コマンドの組み合わせに対し、一の変動パターンが対応してもよいし、複数の変動パターンが対応してもよい。複数の変動パターンが対応する場合には、乱数値を取得して抽選して選択してもよいし、遊技状態などの所定の条件に基づいて選択してもよい。

【０６６５】

変動パターンテーブルには、変動パターン名、当落情報、変動時間、演出挿入数（シナリオ回数）、演出選択パターン、再抽選などの項目が含まれる。「変動パターン名」は、変動パターンを識別する名称である。「当落情報」は、実行される変動表示ゲームの結果であり、特図１図柄種別コマンド又は特図２図柄種別コマンドのモードに設定された値に対応する。なお、「当落情報」の代わりに遊技状態（例えば、「通常状態」「確変状態」「時短状態」）としてもよい。

【０６６６】

「変動時間」は、特別図柄の変動表示が行われる変動時間（変動表示ゲームの実行時間）に対応する。また、始動記憶数に応じて変動時間を変更してもよい。例えば、始動記憶数が多い場合（例えば、始動記憶数が３以上）には、変動時間を短縮してもよい。なお、機能表示ユニット１１８０の上特別図柄表示器１１８５又は下特別図柄表示器１１８６における特別図柄（識別図柄）の変動時間と同じである。また、変動時間を短縮した場合であっても同様である。

【０６６７】

「演出挿入数」は、ストーリーリーチにおいて変動表示中に実行される特定演出の実行回数、又は、擬似連続変動において特別図柄が仮停止（仮停止時の演出の実行有無は問わない）される回数である。「演出選択パターン」は、ストーリーリーチにおいて実行される特定の演出の候補を選択したり、擬似連続変動において仮停止時に実行される演出を選択したりするための定義情報である。本実施形態では、高信頼度の変動パターンが選択されるほど、高信頼度の特定演出が選択されやすい演出選択パターンが設定されている。「演出選択パターン」の具体例については、図５４にて後述する。

【０６６８】

「再抽選」は、特別図柄の変動表示が終了した後、停止した特別図柄を再抽選する処理を

実行するか否かを定義する情報である。本実施形態では、「再抽選」は、変動表示ゲームの結果が特別結果（例えば、大当り）になった場合に実行される。

【０６６９】

［１０－６．受信コマンド解析処理］

続いて、受信コマンド解析処理（図４２のステップＳ１０２２の処理）について、図４８を参照しながら説明する。図４８は、本実施形態の受信コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。

【０６７０】

受信コマンド解析処理では、演出制御プログラムが周辺制御基板４１４０（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）に実行されることによって、まず、主制御基板４１００から送信されたコマンドが周辺制御部受信リングバッファに記憶されているか否かを判断する（ステップＳ１４０１）。

【０６７１】

本実施形態にかかる周辺制御基板４１４０は、主制御基板４１００からコマンドを受信すると、周辺制御部コマンド受信割り込み処理（図４５）を発生させ、この周辺制御部コマンド受信割り込み処理において、主制御基板４１００からの各種コマンドを周辺制御基板４１４０に備えられる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃ（周辺制御部受信リングバッファ）に記憶する。なお、周辺制御部受信リングバッファには複数の領域が設けられており、主制御基板４１００から送信された各種コマンドが受信された順序でそれぞれ記憶される。

【０６７２】

周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、周辺制御部受信リングバッファにコマンドが記憶されている場合には（ステップＳ１４０１の結果が「Ｙｅｓ」）、主制御基板４１００からの受信順序が最も早いコマンドを周辺制御部受信リングバッファから読み出す（ステップＳ１４０２）。

【０６７３】

次いで、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、ステップＳ１４０２の処理で読み出したコマンドが特図変動パターンコマンド（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンド、図１５）であるか否かを判定する（ステップＳ１４０３）。特図変動パターンコマンドであると判定された場合には（ステップＳ１４０３の結果が「Ｙｅｓ」）、周辺制御基板４１４０の変動表示パターン格納領域（ＲＡＭ）に特図変動パターンコマンドを記憶するとともに、変動パターン受信フラグをセットし（ステップＳ１４０４）、受信コマンド解析処理を終了する。

【０６７４】

一方、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、読み出したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合には（ステップＳ１４０３の結果が「Ｎｏ」）、該読み出したコマンドが特図図柄種別コマンド（特図１図柄種別コマンド又は特図２図柄種別コマンド、「はずれ」「特定大当り」「非特定大当り」を示す当選情報コマンド、図１５）であるか否かを判定する（ステップＳ１４０５）。特図図柄種別コマンドであると判定された場合には（ステップＳ１４０５の結果が「Ｙｅｓ」）、周辺制御基板４１４０の当選情報格納領域（ＲＡＭ）に当落情報を記憶し（ステップＳ１４０６）、受信コマンド解析処理を終了する。

【０６７５】

一方、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、読み出した演出コマンドが特図図柄種別コマンドでない場合には（ステップＳ１４０５の結果が「Ｎｏ」）、該読み出したコマンドが特図先読み演出を指示するコマンド（特別図柄１保留数指定コマンド又は特別図柄２保留数指定コマンド（先読み有）、図１６）であるか否かを判定する（ステップＳ１４０７）。特図先読み演出コマンドは、特別図柄１作動保留球数（特別図柄２作動保留球数）が増加したタイミングで主制御基板４１００から送信される。後述するように、読み出した演出コマンドが特図先読み演出を指示するコマンドである場合には、特図先読み演出の実行を示す特図先読み演出実行フラグが設定される。したがって、前述のステップＳ１４０７の処理

における「Ｙｅｓ」の判定は、読み出した演出コマンドが「先読み有」の特別図柄１（２）保留数指定コマンドである場合に限る。「先読み無」の特別図柄１（２）保留数指定コマンドである場合は「Ｎｏ」の判定となる。なお、ステップＳ１４０７の処理における判定対象の特図先読み演出コマンドとして、特別図柄１（２）保留数指定コマンド以外の特図先読み演出を指示するコマンド（図柄種別先読み、変動パターン先読み、変動タイプ先読み）も含めて、これら全ての特図先読み演出を指示するコマンドを受信している場合に「Ｙｅｓ」の判定を行うようにしてもよい。

【０６７６】

さらに、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、読み出した演出コマンドが特図先読み演出コマンドの場合には（ステップＳ１４０７の結果が「Ｙｅｓ」）、特図先読み演出実行フラグを設定し（ステップＳ１４０８）、受信コマンド解析処理を終了する。特図先読み演出実行フラグが設定されると、周辺制御部定常処理において実行される特図先読み演出制御処理（図４２のステップＳ１０２７）において、特図先読み演出の実行可否が決定され、特図先読み演出を実行するために必要な設定を行う。なお、特図先読み演出を実行するか否かを主制御基板４１００で判定するようにしてもよい。

【０６７７】

一方、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、読み出した演出コマンドが特図先読み演出コマンドでない場合には（ステップＳ１４０８の結果が「Ｎｏ」）、読み出したコマンドが普図先読み演出コマンド（普通図柄種別先読みコマンド、図１６）であるか否かを判定する（ステップＳ１４０９）。普図先読み演出コマンドは、普通図柄作動保留球数が増加したタイミングで主制御基板４１００から送信される。また、普図先読み演出コマンドには、普図抽選の結果に対応する情報が含まれる。普図先読み演出コマンドを受信すると、普通図柄種別先読み演出（普図先読み演出）の開始を指示する普図先読み演出実行フラグを設定する。普図先読み演出実行フラグが設定されると、周辺制御部定常処理において実行される普図先読み演出制御処理（図４２のステップＳ１０２８）において、普図先読み演出の実行可否が決定され、普図先読み演出を実行するために必要な設定を行う。なお、普図先読み演出を実行するか否かを主制御基板４１００で判定するようにしてもよい。また、普図先読み演出を実行しない機種の場合には、受信したコマンドを破棄する。

【０６７８】

一方、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、読み出した演出コマンドが普図先読み演出コマンドでない場合には（ステップＳ１４０９の結果が「Ｎｏ」）、受信したコマンドに対応したフラグをセットするなどの処理を実行し（ステップＳ１４１１）、受信コマンド解析処理を終了する。

【０６７９】

なお、主制御基板４１００から受信するコマンドには、図１５及び図１６にて説明したように、例えば、特別図柄の変動表示を停止させる特図同調演出終了コマンド（特図１同調演出終了コマンド又は特図２同調演出終了コマンド）や、変動表示ゲームの結果が大当りとなった場合に、大当り遊技終了後の遊技状態（確変状態、時短状態、通常遊技状態）を指定する変動時状態指定コマンドが含まれる。特図同調演出終了コマンドを受信した場合には、同調演出終了フラグを設定する。また、変動表示ゲームの結果に応じて、大当り遊技の開始時の演出の実行を指示する大当りオープニングコマンドや大当り遊技の終了時の演出の実行を指示する大当りエンディングコマンド等が含まれる。

【０６８０】

さらに、上始動口２１０１又は下始動口２１０２に遊技球が入賞した場合には、主制御基板４１００から始動口入賞コマンドが送信され、始動口に遊技球が入賞したことを報知する始動口入賞演出（例えば、音声出力）の開始が指示される。また、上始動口２１０１への遊技球の入賞や上特別図柄表示器１１８５における特別図柄の変動表示の開始によって特別図柄１作動保留球数が変化した場合には、特別図柄１記憶コマンドを主制御基板４１００から受信する。同様に、下始動口２１０２への遊技球の入賞や下特別図柄表示器１１８６における特別図柄の変動表示の開始によって特別図柄２作動保留球数が変化した場合

には、特別図柄２記憶コマンドを主制御基板４１００から受信する。
【０６８１】
また、特別図柄１記憶コマンド（特別図柄２記憶コマンド）には特別図柄１作動保留球数（特別図柄２作動保留球数）が含まれており、ステップＳ１１０７の処理に基づいて遊技盤側液晶表示装置１９００における特別図柄１作動保留球数（特別図柄２作動保留球数）に対応する表示を更新するように設定される。
【０６８２】
また、演出関連コマンド以外のエラー発生などを報知する報知コマンドを受信した場合には、所定の記憶領域にフラグ等をセットし（ステップＳ１４０７）、警告処理など（図４２のステップＳ１０２４）によって対応する処理を実行する。
【０６８３】
さらに、前述したコマンドの他に、主制御基板４１００に対する電源の供給が遮断された場合には、電断コマンドが送信される。なお、主制御基板４１００には、パチンコ島設備などの外部からの電源供給が停止した場合であっても電源基板８５１に備えられたキャパシタ（バックアップ電源）から所定時間電源が供給されるため、主制御基板４１００のＲＡＭに記憶された情報を保持し、周辺制御基板４１４０等に電断コマンド等のコマンドを送信することができる。また、外部からの電源供給が再開された場合には、電源投入コマンドが送信される。周辺制御基板４１４０は、電断コマンド又は電源投入コマンドを受信すると、状態に応じた処理を実行する。これらの処理の詳細については後述する。
【０６８４】
［１０－７．演出制御処理］
続いて、演出制御処理（図４２のステップＳ１０２６の処理）について、図４９を参照しながら説明する。図４９は、本実施形態の演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【０６８５】
演出制御処理は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値に基づいて、装飾図柄変動開始処理（ステップＳ１５００）、装飾図柄変動処理（ステップＳ１６００）、及び大当り表示処理（ステップＳ１７００）のいずれかの処理を選択的に行う。
【０６８６】
処理選択フラグが「０」の場合に実行される装飾図柄変動開始処理（ステップＳ１５００）では、受信コマンド解析処理のステップＳ１４０４（図４８参照）の処理にて変動パターン受信フラグがセットされている場合に、装飾図柄の変動表示を含む特図同調演出を開始するための処理を行う。例えば、変動パターンや変動表示ゲームの当落情報に基づいて演出内容（装飾図柄の停止図柄、リーチ演出の種類、予告演出の実行可否の判定、予告演出態様（予告種別、予告態様）、延長演出の有無など）を決定し、決定した演出内容に応じた設定等を行う。また、特図同調演出が実行されない場合にデモ演出を実行するように制御する。装飾図柄変動開始処理の詳細については図５０にて後述する。
【０６８７】
また、処理選択フラグが「１」の場合に実行される装飾図柄変動処理（ステップＳ１６００００）では、特図同調演出（装飾図柄の変動表示）が開始されていることを条件に、変動表示ゲームと同調して実行される特図同調演出を制御する。また、特図同調演出終了コマンドを受信した場合には、特図同調演出を終了させて確定停止させるための処理を実行する。すなわち、装飾図柄変動処理では、特図同調演出が開始されてから終了するまでの演出制御を行う。装飾図柄変動処理の詳細については図５２にて後述する。
【０６８８】
また、特図同調演出終了コマンドの受信時には、装飾図柄の変動表示を伴う特図同調演出を終了させるため、演出制御プログラムは、変動表示ゲームの結果に基づく装飾図柄を確定停止させる。最後に、演出制御プログラムは、変動表示ゲームの結果に基づいて、処理選択フラグを設定する。具体的には、変動表示ゲームの結果が「大当り」の場合には処理選択フラグを［２］に設定し、変動表示ゲームの結果が「はずれ」の場合には処理選択フ

ラグを［０］に設定する。
【０６８９】
特図同調演出終了条件を満たすまでの間は、特図同調演出を継続するため、演出制御プログラムは、例えば、遊技盤側液晶表示装置１９００で表示中のシーン（映像）を切り替えたり、キャラクタを登場させたりするなどの演出を実行する。また、変動パターンに依存しない演出を独立して実行するようにしてもよく、例えば、次回以降に実行される変動表示ゲームの結果を示唆する先読み演出などを実行する。
【０６９０】
また、処理選択フラグが「２」の場合に実行される大当り表示処理（ステップＳ１７００）では、ステップＳ１４０７（図４８参照）の処理で設定される大当り時のインターバル演出コマンドに対応したフラグや、大当り開始コマンドに対応したフラグがセットされていることを条件に、大入賞口２００３が開放されることを遊技盤側液晶表示装置１９００に示す表示や、大当り遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示等）をさせる制御をそれぞれ行う。また、当該処理の終了時には、大当り時のインターバル演出コマンドに対応したフラグや、大当り開始コマンドに対応したフラグがリセットされる。
【０６９１】
［１０－８．装飾図柄変動開始処理］
次に、処理選択フラグが「０」のときに実行される装飾図柄変動開始処理（ステップＳ１５００）について説明する。図５０は、本実施形態における装飾図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。
【０６９２】
図５０に示すように、装飾図柄変動開始処理では、演出制御プログラムは、まず、ステップＳ１４０４（図４８参照）の処理で設定される変動パターン受信フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１５０１）。すなわち、ステップＳ１５０１の処理では、主制御基板４１００側で所定の始動条件（所定条件）が成立したことに基づいてステップＳ１４０４（図４９参照）の処理で変動パターン受信フラグがセットされるまで待機する。そして、変動パターン受信フラグがセットされるまでの間（すなわち、変動表示ゲームが開始されるまで）、ステップＳ１５１１からステップＳ１５１３までの処理によってデモ演出にかかる制御を実行する。
【０６９３】
具体的に説明すると、変動パターン受信フラグがセットされていない場合には（ステップＳ１５０１の結果が「Ｎｏ」）、演出制御プログラムは、遊技盤側液晶表示装置１９００においてデモ演出の実行中であるか否かを判定する（ステップＳ１５１１）。そして、デモ演出の実行中でないと判定した場合には（ステップＳ１５１１の結果が「Ｎｏ」）、前回の図柄変動などの表示演出が終了してから所定時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ１５１２）。所定時間が経過した場合には（ステップＳ１５１２の結果が「Ｙｅｓ」）、遊技盤側液晶表示装置１９００においてデモ演出を開始させるデモ演出表示フラグを設定する（ステップＳ１５１３）。
【０６９４】
一方、所定時間が経過していないと判定された場合には（ステップＳ１５１２の結果が「Ｎｏ」）、演出制御プログラムは、当該装飾図柄変動開始処理を一旦終了し、変動パターン受信フラグがセットされるか（ステップＳ１５０１の結果が「Ｙｅｓ」）、所定時間が経過するか（ステップＳ１５１２の結果が「Ｙｅｓ」）のいずれかの条件が満たされるまで待機する。
【０６９５】
また、演出制御プログラムは、遊技盤側液晶表示装置１９００においてデモ演出を実行していると判定された場合には（ステップＳ１５１１の結果が「Ｙｅｓ」）、そのままデモ演出の実行を継続する。
【０６９６】
これに対し、変動パターン受信フラグがセットされている場合には（ステップＳ１５０１

の結果が「Ｙｅｓ」）、演出制御プログラムは、変動パターン受信フラグをクリアする（ステップＳ１５０２）。そして、受信した特図変動パターンコマンド及び特図図柄種別コマンドに基づいて、実行される演出の内容を設定するための演出設定処理を実行する（ステップＳ１５０３）。演出設定処理の詳細については図５１にて後述する。最後に、演出制御プログラムは、処理選択フラグを［１］に更新する（ステップＳ１５０４）。このように制御することによって、装飾図柄変動開始処理は、特図同調演出の実行開始時に１回だけ実行されるようになる。

【０６９７】

［１０－９．演出設定処理］

続いて、演出設定処理について説明する。演出設定処理は、特図同調演出の開始時に演出内容を設定するための処理である。主制御基板４１００から送信された特図変動パターンコマンドに基づいて、対応するフラグの設定やパラメータの設定を行う。図５１は、本実施形態における演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【０６９８】

演出制御プログラムは、まず、主制御基板４１００から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて変動パターンを特定する（ステップＳ１５２０）。このとき、現在の遊技状態（例えば、確率変動状態、時間短縮状態、確変時短状態、通常遊技状態等、演出態様のみに関連する演出モードのようなものであってもよい）に基づいて、変動パターンを選択するようにしてもよい。具体的には、図４７に示した変動パターンテーブルに遊技状態の項目を設け、遊技状態ごとに演出態様の異なる変動パターンを定義するようにしてもよい。

【０６９９】

そして、演出制御プログラムは、変動パターンに対応する演出の設定を行う。具体的には、まず、特定された変動パターンが、ストーリーリーチであるか否かを判定する（ステップＳ１５２１）。ストーリーリーチである場合には（ステップＳ１５２１の結果が「Ｙｅｓ」）、ストーリーリーチの実行に必要なデータを設定するためのストーリーリーチ設定処理を実行する（ステップＳ１５３０）。ストーリーリーチ設定処理の詳細については、図５３にて後述する。

【０７００】

一方、演出制御プログラムは、特定された変動パターンが、ストーリーリーチでない場合には（ステップＳ１５２１の結果が「Ｎｏ」）、変動パターンが擬似連続変動であるか否かを判定する（ステップＳ１５２２）。擬似連続変動である場合には（ステップＳ１５２２の結果が「Ｙｅｓ」）、擬似連続変動の実行に必要なデータを設定するための擬似連続変動設定処理を実行する（ステップＳ１５５０）。

【０７０１】

一方、演出制御プログラムは、特定された変動パターンが、擬似連続変動でない場合には（ステップＳ１５２２の結果が「Ｎｏ」）、当該変動パターンに基づく演出を実行するために必要な情報を設定する（ステップＳ１５２３）。

【０７０２】

変動パターンに対応する演出の設定が完了すると、変動パターンとは独立して演出内容を設定可能な連続先読み演出を実行するための連続先読み演出設定処理を実行する（ステップＳ１５２４）。連続先読み演出設定処理では、図４２のステップＳ１０２７の特図先読み演出制御処理で連続先読み演出が実行されることが決定された場合に、決定された演出内容に基づいて連続先読み演出の進行を制御する。連続先読み演出設定処理の詳細については後述する。

【０７０３】

最後に、演出制御プログラムは、遊技状態に応じた演出パターン及び停止図柄を設定し（ステップＳ１５２５）、演出設定処理を終了する。遊技状態に応じた演出パターンとしては、例えば、遊技盤側液晶表示装置１９００で表示されている画像の背景、スピーカから出力されている音楽や音声などを遊技状態に応じて設定する。ステップＳ１５２４の処理で設定された停止図柄は、主制御基板４１００から特図同調演出終了コマンドを受信した

タイミングで、装飾図柄変動処理において確定表示される。
【０７０４】
最後に、演出制御プログラムは、遊技状態に応じた演出パターン及び停止図柄を設定し（ステップＳ１５２５）、演出設定処理を終了する。遊技状態に応じた演出パターンとしては、例えば、遊技盤側液晶表示装置１９００で表示されている画像の背景、スピーカから出力されている音楽や音声などを遊技状態に応じて設定する。また、演出パターンには、変動パターンに対応した予告態様も含まれる。例えば、変動表示の結果を示唆するために、特定のキャラクタを登場させたり、背景色を通常とは異なる色に設定したりする。ステップＳ１５２４の処理で設定された停止図柄は、主制御基板４１００から特図同調演出終了コマンドを受信したタイミングで、装飾図柄変動処理において確定表示される。
【０７０５】
演出設定処理が終了すると、特図同調演出を実行するために必要な情報が設定される。そして、周辺制御部定常処理（図４２）のランプデータ出力処理（ステップＳ１０１２）、表示データ出力処理（ステップＳ１０１６）、音データ出力処理（ステップＳ１０１８）、ランプデータ作成処理（ステップＳ１０２８）、表示データ作成処理（ステップＳ１０３０）、音データ作成処理（ステップＳ１０３２）などが実行されることによって、装飾図柄の変動表示などの特図同調演出が開始される。
【０７０６】
［１０－１０．装飾図柄変動処理］
次に、処理選択フラグが「１」のときに実行される装飾図柄変動処理（ステップＳ１６００）について説明する。図５２は、本実施形態における装飾図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【０７０７】
装飾図柄変動処理は、装飾図柄変動開始処理が実行されて処理選択フラグが「１」の場合に実行される。そして、装飾図柄変動処理では、特図同調演出（装飾図柄の変動表示）が開始されていることを条件に、変動表示ゲームと同調して実行される特図同調演出を制御する。
【０７０８】
装飾図柄変動処理が開始されると、演出制御プログラムは、まず、装飾図柄の変動表示を終了させる条件、すなわち、特図同調演出の終了条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ１６０１）。特図同調演出の終了条件としては、例えば、主制御基板４１００から特図同調演出終了コマンド（図柄確定コマンド）を受信した場合に特図同調演出を終了してもよいし、特図同調演出の開始から所定時間経過した場合に特図同調演出を終了してもよい。また、特図同調演出終了コマンドの受信及び特図同調演出の開始からの経過時間の両方を特図同調演出の終了条件としてもよく、例えば、特図同調演出の開始から所定時間を経過していなくても、特図同調演出終了コマンドを受信した場合には、変動表示を強制的に終了し、装飾図柄を確定停止させるように表示画面を切り替えるようにしてもよい。
【０７０９】
演出制御プログラムは、特図同調演出の終了条件が成立した場合には（ステップＳ１６０１の結果が「Ｙｅｓ」）、特図図柄種別コマンドに対応する装飾図柄で変動表示を停止（確定停止）させる（ステップＳ１６０２）。そして、変動表示ゲームの結果に基づいて処理選択フラグを設定する（ステップＳ１６０２）。具体的には、変動表示ゲームの結果が「はずれ」の場合には処理選択フラグを「０」、「大当り」の場合には処理選択フラグを「２」に設定する。また、「小当り」がある場合には別の処理選択フラグ（例えば、「３」）に設定する。
【０７１０】
一方、演出制御プログラムは、特図同調演出の終了条件が成立していない場合（ステップＳ１６０１の結果が「Ｙｅｓ」）、すなわち、装飾図柄の変動表示を継続する場合には、まず、変動パターンの種類がストーリーリーチか否かを判定する（ステップＳ１６０４）。変動パターンの種類がストーリーリーチの場合には（ステップＳ１６０４の結果が「Ｙ

」）、ストーリーリーチの進行を制御するためのストーリーリーチ制御処理を実行する（ステップＳ１６１０）。本実施形態では、ストーリーリーチで実行されるシナリオ演出は変動表示の開始時（ストーリーリーチ設定処理）にすべて選択されるが、シナリオ演出実行直前にそれぞれシナリオを選択する場合には、ストーリーリーチ制御処理で選択される。また、操作ユニット４００の操作に基づいてシナリオ演出の進行が制御される場合には、ストーリーリーチ制御処理において操作ユニット４００の操作状況を検出し、当該操作状況に応じた制御が実行するようにすればよい。

【０７１１】

演出制御プログラムは、変動パターンの種類がストーリーリーチでない場合には（ステップＳ１６０４の結果が「Ｎｏ」）、変動パターンの種類が擬似連続変動であるか否かを判定する（ステップＳ１６０５）。変動パターンの種類が擬似連続変動の場合には（ステップＳ１６０４の結果が「Ｙｅｓ」）、擬似連続変動の進行を制御するための擬似連続変動制御処理を実行する（ステップＳ１６３０）。擬似連続変動制御処理の詳細については後述する。

【０７１２】

さらに、演出制御プログラムは、変動パターンの種類が擬似連続変動でない場合には（ステップＳ１６０５の結果が「Ｎｏ」）、スペシャルリーチなどの変動パターンに対応する特図同調演出の制御処理を実行する（ステップＳ１６６０）。例えば、遊技盤側液晶表示装置１９００で表示中のシーン（映像）を切り替えたり、キャラクタを登場させたりするなどの演出を実行する。また、変動パターンに依存しない演出を独立して実行するようにしてもよく、例えば、次回以降に実行される変動表示ゲームの結果を示唆する先読み演出などを実行してもよい。変動パターンに対応する演出の制御が完了すると、変動表示ゲームで実行される演出表示が禁則条件に該当する場合にそれを是正する禁則処理を実行し（ステップＳ１５６０）、その後に本処理を終了する。禁則処理の詳細については後述する。

【０７１３】

［１０－１１．周辺制御部停電予告信号割り込み処理］

次に、主制御基板４１００の停電監視回路４１００ｅからの停電予告信号（周辺停電予告信号）が主制御基板４１００から入力されたことを契機として実行する周辺制御部停電予告信号割り込み処理について説明する。図４６は、周辺制御部停電予告信号割り込み処理の一例を示すフローチャートである。

【０７１４】

周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されると、図１２に示した周辺制御部４１５０の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、まず２マイクロ秒タイマを起動し（ステップＳ１３００）、停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されているか否かを判定する（ステップＳ１３０２）。この判定で停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されていないときには、そのままこのルーチンを終了する。

【０７１５】

一方、ステップＳ１３０２で停電予告信号が入力されているときには、２マイクロ秒経過したか否かを判定する（ステップＳ１３０４）。この判定では、ステップＳ１３００で起動したタイマが２マイクロ秒経過した否かを判定している。ステップＳ１３０４で２マイクロ秒経過していないときには、ステップＳ１３０２に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定し、停電予告信号が入力されていないときにはそのままこのルーチンを終了する一方、停電予告信号が入力されているときには、再びステップＳ１３０４で２マイクロ秒経過したか否かを判定する。つまりステップＳ１３０４の判定では、本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されて２マイクロ秒間、停電予告信号が入力され続けているか否かを判定している。

【０７１６】

ステップＳ１３０４で本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が開始されて２マイクロ秒間、停電予告信号が入力され続けているときには、節電処理を行う（ステップＳ１３０６）。この節電処理では、遊技盤側液晶表示装置１９００及び上皿側液晶表

示装置４７０のバックライトの消灯、遊技盤４に設けられるモータやソレノイドへの励磁ＯＦＦ、各種ＬＥＤの消灯等を順次実行することによりパチンコ遊技機１のシステム全体の消費電力を抑えることによって、パチンコ遊技機１の電力が遮断されても周辺制御ＭＰＵ４１５０ａが動作可能な時間である２０ミリ秒の期間だけ安定動作を確保している。

【０７１７】

ステップＳ１３０６に続いて、コマンド受信待機処理を行う（ステップＳ１３０８）。このコマンド受信待機処理では、主制御基板４１００が送信中の各種コマンドがある場合を想定して、送信中のコマンドを周辺制御ＭＰＵ４１５０ａが受信することができるように、少なくとも、１７ミリ秒の期間だけ待機するようになっている。コマンドを受信すると、上述した、周辺制御部コマンド受信割り込み処理が開始されて、図１３に示した、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａと外付けされる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃ（周辺制御部受信リングバッファ）に受信したコマンドが記憶される。

【０７１８】

ステップＳ１３０８に続いて、コマンドのバックアップ処理を行う（ステップＳ１３１０）。このコマンドのバックアップ処理では、図１３に示した、バックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｃａにおけるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）及びＢａｎｋ２（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃが高速にコピーし、そしてバックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）及びＢａｎｋ４（１ｆｒ）に周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃが高速にコピーする。

【０７１９】

この周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃによるＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃに記憶されている内容の高速コピーについて簡単に説明すると、図１３に示した周辺制御ＭＰＵ４１５０ａの周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃの先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃの終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ１（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ２（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃの先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃの終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第１エリア４１５０ｃｂのＢａｎｋ２（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【０７２０】

続いて、周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃの先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃの終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ３（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域の先頭アドレスから順番にすべてコピーし、そして周辺制御ＣＰＵコア４１５０ａａが周辺制御ＤＭＡコントローラ４１

５０ａｃの要求要因にＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃに記憶されている内容を、バックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ４（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域へのコピーを指定し、Ｂａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃの先頭アドレスに格納された内容からＢａｎｋ０（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃの終端アドレスに格納された内容までを、所定バイト（例えば、１バイト）ずつ連続してバックアップ第２エリア４１５０ｃｃのＢａｎｋ４（１ｆｒ）に含まれる受信コマンド記憶領域の先頭アドレスから順番にすべてコピーする。

【０７２１】

ステップＳ１３１０に続いて、停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されているか否かを判定する（ステップＳ１３１２）。この判定で停電予告信号が入力されているときには、ＷＤＴクリア処理を行う（ステップＳ１３１４）。このＷＤＴクリア処理では、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、図１３に示した周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆと、図１２に示した周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅと、にクリア信号を出力して周辺制御ＭＰＵ４１５０ａにリセットがかからないようにする。

【０７２２】

一方、ステップＳ１３１２で停電予告信号が入力されていないとき、又はステップＳ１３１４に続いて、再びステップＳ１３１２に戻り、停電予告信号が入力されているか否かを判定する。つまり、停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されているか否かを無限に判定し続けることとなる。このように無限に判定し続けることにより、ステップＳ１３１２で停電予告信号（周辺停電予告信号）が入力されていないときには、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆと、周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅと、にクリア信号を出力することができなくなり、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａにリセットがかかる一方、ステップＳ１３１２で停電予告信号が入力されているときには、ステップＳ１３１４でＷＤＴクリア処理を行い、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａにリセットがかからない。なお、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａにリセットがかかると、図４２に示した周辺制御部電源投入時処理が再び開始されることとなる。

【０７２３】

このように、ステップＳ１３１２による判定で無限ループにおいて停電予告信号（周辺停電予告信号）の入力が継続する場合には、ステップＳ１３１４でＷＤＴクリア処理が実行されることによって停電状態になる直前で周辺制御ＭＰＵ４１５０ａにリセットがかからないようになっている。これに対して、ステップＳ１３１２による判定で無限ループにおいて停電予告信号の入力が継続されず解除された場合には、ＷＤＴクリア処理が実行されないため、周辺制御内蔵ＷＤＴ４１５０ａｆと、周辺制御外部ＷＤＴ４１５０ｅと、にクリア信号を出力が中断されるようになっている。これにより、ノイズなどで本ルーチンである周辺制御部停電予告信号割り込み処理が誤って開始され、そのノイズが２マイクロ秒の期間を超えて発生することでステップＳ１３０２の判定を通過したとしても、ステップＳ１３１２による判定で無限ループにおいて停電予告信号（周辺停電予告信号）の入力が継続されず解除された場合には、ステップＳ１３１４のＷＤＴクリア処理が実行されないことにより周辺制御ＭＰＵ４１５０ａにリセットがかかるようになっているため、そのようなノイズに対して自動的にリセット復帰することで対応することができるようになっている。

【０７２４】

［１１．ストーリーリーチ］

続いて、変動パターンとしてストーリーリーチが選択された場合について説明する。本実施形態における遊技機では、主制御基板４１００における特別図柄の変動表示（変動表示ゲーム）と同調して、周辺制御基板４１４０によって特図同調演出が実行される。変動パターンとしてストーリーリーチが選択された場合には、特図同調演出において、所定のタイミングで実行中の変動表示ゲームの期待度を示唆する演出（特定演出）が一回又は複数回実行（挿入）される。

【０７２５】
また、ストーリーリーチにかかる演出では、装飾図柄がリーチ態様となるが、特定演出の実行タイミングはリーチ発生前であってもよいし、リーチ発生後であってもよい。なお、本実施形態では、リーチ発生後にストーリーリーチにおける特定演出が実行されるように構成されている。以下、変動パターンとしてストーリーリーチが選択された場合の演出について説明する。
【０７２６】
［１１－１．ストーリーリーチ設定処理］
まず、ストーリーリーチにおける演出制御について説明する。図５３は、本実施形態におけるストーリーリーチ設定処理の一例を示すフローチャートである。ストーリーリーチ設定処理は、演出設定処理（図５１）のステップＳ１５３０の処理で実行される。なお、図５３に示すストーリーリーチ設定処理では、所定のタイミングで実行される特定演出の設定に関する処理を説明し、その他のリーチ演出などの特図同調演出の設定については、他の変動パターンが選択された場合と同様に処理されるため、説明を省略する。
【０７２７】
ストーリーリーチ設定処理が実行されると、演出制御プログラムは、まず、変動パターンテーブル（図４７）から演出挿入数及び演出選択パターンを取得する（ステップＳ１５３１）。このとき、変動表示ゲームの確率状態（確変状態、通常状態）や普通電動役物の作動状態（時短状態）などの遊技状態に応じて演出挿入数及び演出選択パターンを変更してもよい。さらに、本処理で設定している特定演出の数（カウンタ）を示す選択演出数に初期値（“０”）に設定する（ステップＳ１５３２）。続いて、特定演出のシナリオを演出挿入数だけ選択する（ステップＳ１５３３～ステップＳ１５３９）。本実施形態では、最後に実行される特定演出から順次選択し、最初に実行される特定演出を最後に選択する。
【０７２８】
演出制御プログラムは、選択演出数が演出挿入数以上であるか否か、すなわち、すべての特定演出に対してシナリオを選択したか否かを判定する（ステップＳ１５３３）。選択演出数が演出挿入数未満の場合には（ステップＳ１５３３の結果が「Ｎｏ」）、シナリオが未選択の特定演出が残っているため、シナリオを選択するための処理（ステップＳ１５３４～ステップＳ１５３８）を実行する。
【０７２９】
演出制御プログラムは、特定演出を選択するための乱数値（演出選択情報）を取得する（ステップＳ１５３４）。そして、ステップＳ１５３１の処理で取得された演出選択パターン及びステップＳ１５３４の処理で取得された乱数値に基づいて、演出選択パターンテーブル（図５４）から特定演出を選択する（ステップＳ１５３５）。
【０７３０】
ここで、特定演出を選択する手順についてさらに詳しく説明する。本実施形態のストーリーリーチで実行される演出は、変動パターンに対応して演出選択パターンが設定されている（図４７）。図５４は、本実施形態のストーリーリーチにおける演出選択パターンの一例を示す図である。
【０７３１】
本実施形態では、ストーリーリーチが実行される場合、シナリオ１からシナリオ６のいずれかの特定演出が実行され、また、シナリオ１からシナリオ６の順で変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度（可能性）が高くなるように設定されている。
【０７３２】
また、図５４に示すように、パターン１からパターン３の順で期待度の高いシナリオが選択されやすくなっている。具体的には、パターン１では相対的に期待度の高いシナリオ５及びシナリオ６は選択されないように設定されており、また、パターン３では、相対的に期待度の低いシナリオ１及びシナリオ２が選択されないように設定されている。
【０７３３】
さらに、各シナリオには乱数の範囲が設定されており、図５３のステップＳ１５３４の処

理で取得された乱数値に基づいて各シナリオが選択される。なお、特定のシナリオが選択されないように設定するのではなく、すべてのシナリオを選択可能とし、対応する乱数の範囲を調整することによって各シナリオの選択率を調整するようにしてもよい。

【０７３４】

また、演出選択パターンは、遊技状態ごとに保持するようにしてもよい。例えば、特別図柄の変動表示が当選する確率の高い高確率状態では、期待度の高いシナリオが選択されやすいようにし、より遊技者の期待感を高めるようにしてもよい。さらに、所定条件の成立によって複数の演出選択パターン（抽選テーブル）を選択するようにしてもよい。この所定条件は、例えば、前述した遊技状態であってもよいし、所定の変動パターンに基づく変動表示の実行回数（例えば、ＳＰリーチの実行回数）であってもよいし、大当り遊技における大入賞口への遊技球の入賞数であってもよいし、これらの組み合わせであってもよい。

【０７３５】

特定演出を選択するための乱数は、所定の範囲（本実施形態では“０”から“１０００”の範囲）から抽出される。そのため、期待度の高いシナリオが選択された後に、期待度の低いシナリオが選択されることで（成り下がり）、ストーリーリーチそのものの信頼度を遊技者が把握しにくくなってしまうおそれがあった。例えば、変動パターンとして「ストーリーリーチ２」が選択された場合について説明すると、演出選択パターンとしてパターン１が選択され、挿入演出数が３となる。このとき、最初に実行される特定演出に対応するシナリオが「シナリオ２」、次に実行されるシナリオが「シナリオ３」、最後に実行されるシナリオが「シナリオ１」が選択されたとする。この場合、２回目に実行される特定演出（「シナリオ３」）の後に実行される特定演出が相対的に期待度の低い「シナリオ１」となってしまう。このため、遊技者は実行中の変動表示ゲームの期待度が「シナリオ１」に相当するのか、「シナリオ３」に相当するのかを判断できず、特定演出としてのストーリーリーチの信頼度が損なわれてしまうおそれがある。

【０７３６】

そこで、本実施形態では、ステップＳ１６１３の処理で取得される乱数値の抽出範囲を調整することによって、上述したような成り下がりが発生することを防止する。図５５は、本実施形態における乱数抽出範囲の変化を時系列順に示す図である。

【０７３７】

前述のように、本実施形態では、最後に実行される特定演出から順次選択する。変動パターンとして「ストーリーリーチ２」が選択された場合（挿入演出数３）、まず、最後（３番目）に実行される特定演出を選択する。このとき、ステップＳ１５３４の処理では、０から１０００までの範囲（規定の範囲）で乱数値が抽出される（図５５（Ａ））。このとき抽出された乱数値を“５５０”とした場合、図５４の演出選択パターン選択テーブルを参照すると、「シナリオ３」が選択される。そして、演出制御プログラムは、周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（リーチ態様記憶領域）に選択されたシナリオを記憶する（ステップＳ１５３６）。そして、選択演出数に１を加算する（ステップＳ１５３７）。

【０７３８】

また、演出制御プログラムは、選択した特定演出に同期して予告演出として後述するストーリーリーチ予告演出を実行するか否か、及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告態様、予告種別）を決定するためのストーリーリーチ予告設定処理を実行する（ステップＳ１５７０）。ストーリーリーチ予告設定処理の詳細については後述する。なお、選択されたシナリオや予告の画像データや音声データなどの情報は周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂなどに記憶されている。

【０７３９】

続いて、演出制御プログラムは、２番目に実行される特定演出を選択するために抽出される乱数の範囲（上限値）を設定する（ステップＳ１５３８）。前述したように、最後に実行される特定演出では「シナリオ３」が選択されているため、２番目に実行される特定演出で「シナリオ４」が選択されてしまうと、成り下がりが発生してしまう。そこで、図５

５（Ｂ）に示すように、乱数値の生成範囲を規定の０から１０００まで範囲ではなく、「シナリオ１」から「シナリオ３」だけが選択されるように、乱数値の生成範囲を０から６００まで範囲に設定する。再設定された上限値“６００”は、「シナリオ３」が選択される上限値であり、上限値を“６００”に設定することによって、「シナリオ４」が選択されないようにする。なお、図５５（Ｂ）では、実線の範囲（“０”から“６００”）が乱数の抽出可能な範囲となり、破線の範囲（“６００”から“１０００”までの範囲）が乱数の抽出不可能な範囲となっている。

【０７４０】

ここで、２番目に実行される特定演出を選択するための乱数値として“１５０”が抽出されると、特定演出のシナリオとして「シナリオ２」が選択される。そこで、演出制御プログラムは、最初に実行される特定演出に成り下がりが発生しない「シナリオ１」又は「シナリオ２」が選択されるように、抽出される乱数値の範囲の上限値を“２００”に設定する。その後、例えば、乱数値として“８５”が抽出されると、「シナリオ１」が設定される（図５５（Ｃ））。

【０７４１】

そして、ステップＳ１５３８の処理で選択演出数の値が３となり、選択演出数の値と演出挿入数の値が一致するため、ステップＳ１５３３の処理の結果が「Ｙｅｓ」となり、演出制御プログラムは、特定演出の選択を終了する。最後に、変更された乱数の範囲（上限値）を規定値（０～１０００）に設定し（ステップＳ１５３９）、ストーリーリーチ設定処理を終了する。

【０７４２】

図５３のストーリーリーチ設定処理における手順では、変動開始時（演出制御処理→装飾図柄変動開始処理→演出設定処理→ストーリーリーチ設定処理）にて乱数の範囲を設定していたが、他のタイミングで乱数の範囲を設定してもよい。

【０７４３】

例えば、最初に特定演出が実行されるタイミングで（特定演出の実行開始時）、すべての特定演出のシナリオを選択するようにしてもよい。この場合には、装飾図柄変動処理（図５２）のストーリーリーチ制御処理（ステップＳ１６１０）で、最初の特定演出を実行するタイミングで上述したストーリーリーチ設定処理を実行すればよい。

【０７４４】

このとき、変動開始から特定演出が実行されるまでに主制御基板４１００から送信された始動入賞コマンドや先読み演出関連のコマンドなどに基づいて、選択パターンを再設定するようにしてもよい。このように構成することによって、後に実行される変動表示ゲームの期待度を示唆する演出を実行することも可能となり、演出のバリエーションを多彩にすることができる。なお、特定演出の実行（挿入）がリーチ発生後であれば、リーチ演出の開始時に特定演出を選択するようにしてもよい。

【０７４５】

また、特定演出を選択するタイミングで、演出挿入数に対応する数の乱数値を抽出し、昇順に並び替えて特定演出の実行順序を決定してもよい。例えば、乱数値を３回抽出し、“５５０”、“８５”、“１５０”が抽出された場合には、“８５”（シナリオ１）、“１５０”（シナリオ２）、“５５０”（シナリオ３）の順序で特定演出が実行されるようにしてもよい。

【０７４６】

さらに、特定演出が実行されるたびに乱数値の抽選を行うようにしてもよい。例えば、スケジュールデータに特定演出の実行タイミングが定義されており、当該特定演出の実行タイミングでシナリオを選択するための乱数値を抽出する。この場合には、特定演出のシナリオを選択した後、乱数の下限値を設定する。図５４に示した演出選択パターンテーブルでは、乱数値が大きいほど期待度の高い演出が実行されるように設定されているため、実行される特定演出を実行順に選択する場合には、上限値ではなく、下限値を再設定する。具体的には、最初にシナリオ２が選択された場合には、次の特定演出を選択時には成り下がりが発生しないように下限値を“１００”とし、“１００”から“１０００”の範囲で乱数値

を発生させるようにする。このように制御することによって、変動開始時などに特定演出を選択する場合と同様にストーリーリーチを実行することができる。なお、特定演出の選択が終了すると、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに設定された下限値を保持し、次の特定演出を実行する場合に利用する。さらに、最後の特定演出が選択されたタイミング又は変動表示ゲーム（特図同調演出）が終了したタイミングで下限値をクリア（０に設定）すればよい。なお、さらに具体的な手順については、後述する擬似連続演出における制御にて説明する。

【０７４７】

さらに、特定演出の選択時に下限値及び上限値をともに設定可能としてもよい。こうすることによって、特定の順序でシナリオが実行されやすくなるように制御することが可能となる。例えば、シナリオ１が選択された後、下限値を“０”、上限値を“２００”に設定することによって、「シナリオ１」又は「シナリオ２」のみを選択することが可能となる。また、下限値を“１０１”、上限値を“２００”と設定することによって、必ず「シナリオ２」が選択されるようにすることも可能となる。なお、変動開始時などにすべての特定演出を選択する場合についても同様に処理することができる。さらに、演出選択パターンテーブルに、上限値（又は下限値）のみを設定する、若しくは、上限値及び下限値を設定するなどの項目を設け、演出選択パターンごとに設定可能としてもよい。

【０７４８】

なお、下限値が“０”でない場合には、“０”から“下限値－上限値”までの乱数値を生成させ、抽出した乱数値に下限値を加算してもよい。例えば、下限値が“１０１”、上限値が“２００”の場合には、“０”から“９９（＝下限値－上限値）”までの乱数を発生させ、下限値“１０１”を加算した結果を抽出した乱数としてもよい。

【０７４９】

［１１－２．ストーリーリーチ予告演出］

続いて、ストーリーリーチ予告演出について説明する。本実施形態における遊技機では、主制御基板４１００における特別図柄の変動表示（変動表示ゲーム）と同調して周辺制御基板４１４０によって実行される特図同調演出において、特定演出を実行する場合に、この特定演出に同期してストーリーリーチ予告演出を実行する。

【０７５０】

なお、この例では特定演出に同期してストーリーリーチ予告演出を実行するものを示すが、特定演出とは別個にストーリーリーチ予告演出を実行するものであってもよく、この場合にはストーリーリーチ予告演出の実行タイミングとして左中右の三列で変動表示される装飾図柄のうち左右の装飾図柄のうちいずれか一方（本例では装飾図柄の左図柄）又は両方が停止する以前（例えば装飾図柄の右図柄が左図柄と同じ図柄で停止してリーチが発生する以前）であってもよいし、左右の装飾図柄が停止した後（例えば装飾図柄の右図柄が左図柄と同じ図柄で停止してリーチが発生した後）であってもよい。以下、ストーリーリーチ予告演出について説明する。

【０７５１】

［１１－３．ストーリーリーチ予告設定処理］

まず、ストーリーリーチに同期して実行されるストーリーリーチ予告演出における演出制御について説明する。図５６は、本実施形態におけるストーリーリーチ予告設定処理の一例を示すフローチャートである。ストーリーリーチ予告設定処理は、ストーリーリーチ設定処理（図５３）のステップＳ１５７０の処理で実行される。

【０７５２】

ストーリーリーチ予告設定処理が実行されると、演出制御プログラムは、まず特別図柄の変動パターン種別に応じたストーリーリーチの予告決定テーブル（図５７（Ａ））を選択する（ステップＳ１５７１）。このとき、変動表示ゲームの確率状態（現在の遊技状態が確変状態であるか、通常状態であるか等）や普通電動役物の作動状態（時短状態）などの遊技状態に応じてストーリーリーチの予告決定テーブルを変更してもよい。また、ストーリーリーチの予告決定テーブル（図５７（Ａ））の抽選結果として「予告なし」を含むも

の、換言すると予告種別（予告態様）を決定するだけでなくストーリーリーチ予告演出を実行するか否かについても抽選するようにストーリーリーチの予告決定テーブル（図５７（Ａ））を構成したが、ストーリーリーチ予告演出を実行するか否かについて抽選するテーブルを別個に設け、該テーブルと所定の乱数に基づいてストーリーリーチ予告演出を実行すると判定した場合に、ストーリーリーチの予告決定テーブル（図５７（Ａ））を用いて予告種別を決定するようにしてもよい。

【０７５３】

次いで演出制御プログラムは、ストーリーリーチ予告演出の有無及び予告種別を決定するための乱数値（予告乱数）を取得する（ステップＳ１５７２）。そして、ステップＳ１５７１の処理で選択されたストーリーリーチの予告決定テーブル及びステップＳ１５７２で取得された乱数値に基づいて、ストーリーリーチの予告決定テーブル（図５７（Ａ））からストーリーリーチ予告演出の有無及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告態様、予告種別）を決定する（ステップＳ１５７３）。

【０７５４】

ここで、ストーリーリーチ予告演出の有無及び予告種別を決定する手順についてさらに詳しく説明する。本実施形態で実行されるストーリーリーチ予告演出は、当落判定の結果及び当選種別に対応してストーリーリーチの予告決定テーブルが設定されている（図５７）。図５７（Ａ）は、本実施形態におけるストーリーリーチの予告決定テーブルの一例を示す図である。

【０７５５】

本実施形態では、ストーリーリーチ予告演出が実行される場合、予告１から予告５のいずれかの予告種別（予告態様）に応じたストーリーリーチ予告演出が実行され、また、予告１から予告５の順で変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度（可能性）が高くなるように設定されている。

【０７５６】

また、図５７（Ａ）に示すように、はずれ、非確変大当り、確変大当りの順で期待度の高い予告種別が選択されやすくなっている。具体的には、はずれでは相対的に期待度の高い予告５は選択されないように設定されており、また、確変大当りでは、相対的に期待度の低い予告１、及び予告２が選択されないように設定されている。なお、当落判定の結果が出球のない大当りである場合には、はずれ時の予告決定テーブルを選択してストーリーリーチ予告演出を実行するか否か、及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定するようにしてもよい。

【０７５７】

さらに、各予告種別には乱数の範囲が設定されており、図５６のステップＳ１５７２の処理で取得された乱数値に基づいて予告種別が選択される。なお、特定の予告種別が選択されないように設定するのではなく、すべての予告種別を選択可能とし、対応する乱数の範囲を調整することによって各予告種別の選択率を調整するようにしてもよい。

【０７５８】

また、予告決定テーブルは、遊技状態ごとに保持するようにしてもよい。例えば、特別図柄の変動表示が当選する確率の高い高確率状態では、期待度の高い予告種別が選択されやすいようにし、より遊技者の期待感を高めるようにしてもよい。さらに、所定条件の成立によって複数の予告決定テーブル（抽選テーブル）を選択するようにしてもよい。この所定条件は、例えば、前述した遊技状態であってもよいし、所定の変動パターンに基づく変動表示の実行回数（例えば、ＳＰリーチの実行回数）であってもよいし、大当り遊技における大入賞口への遊技球の入賞数であってもよいし、大当り種別が１６Ｒ大当りか４Ｒ大当りかであってもよいし、大当り種別が出球あり大当りか出球なし大当りかであってもよいし、ストーリーリーチにおいて変動表示中に実行される特定演出の実行回数である演出挿入数であってもよいし（一回の変動表示で実行される特定演出の合計；特定演出を一回実行する変動パターンに対応してストーリーリーチ予告演出を実行するか否か及び実行される予告種別を決定する予告決定テーブル、特定演出を二回実行する変動パターンに対応

してストーリーリーチ予告演出を実行するか否か及び実行される予告種別を決定する予告決定テーブル、・・・特定演出をｎ（この例ではｎ＝１～６）回実行する変動パターンに対応してストーリーリーチ予告演出を実行するか否か及び実行される予告種別を決定する予告決定テーブル）、ストーリーリーチにおいて何回目に実行される特定演出であるかであってもよいし（一回目に実行される特定演出に同期してストーリーリーチ予告演出を実行するか否か及び実行される予告種別を決定する予告決定テーブル、二回目に実行される特定演出に同期してストーリーリーチ予告演出を実行するか否か及び実行される予告種別を決定する予告決定テーブル、・・・ｎ（この例ではｎ＝１～６）回目に実行される特定演出に同期してストーリーリーチ予告演出を実行するか否か及び実行される予告種別を決定する予告決定テーブル）、これらの組み合わせであってもよい。

【０７５９】

また、ストーリーリーチに同期して行われるストーリーリーチ予告演出においても期待度の高い予告種別に応じたストーリーリーチ予告演出が実行された後に期待度の低い予告種別に応じたストーリーリーチ予告演出が実行される「成り下がり」の発生を防止するようになっている。具体的には、ストーリーリーチの成り下がりの発生を防止する処理と同様にステップＳ１５７２で取得される乱数値の抽出範囲を調整することによって、上述したような成り下がりが発生することを防止する。

【０７６０】

即ち、変動パターンとして「ストーリーリーチ２」が選択された場合に（挿入演出数３）、最後（３番目）に実行される特定演出を選択し、この特定演出に同期してストーリーリーチ予告演出を実行するか否か、及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定するためのストーリーリーチ予告設定処理を実行すると、ステップＳ１５７１の処理では当選種別に応じたストーリーリーチの予告決定テーブルを選択し、ステップＳ１５７２の処理では、１から１０００までの範囲で乱数値が抽出される。このとき当選種別が非確変大当りとし、抽出された乱数値を“８００”とした場合、図５７（Ａ）のストーリーリーチの予告決定テーブルを参照すると、「予告３」が選択される（ステップＳ１５７３）。そして、演出制御プログラムは、周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（予告態様記憶領域）に選択された予告種別を記憶する（ステップＳ１５７４）。

【０７６１】

続いて、演出制御プログラムは、２番目に実行される特定演出に同期してストーリーリーチ予告演出を実行するか否か、及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定するために抽出される乱数の範囲（上限値）を設定する（ステップＳ１５７５）。前述したように、最後に実行される特定演出では「予告３」が選択されているため、２番目に実行される特定演出で「予告４」以上が選択されてしまうと、成り下がりが発生してしまう。そこで、乱数値の生成範囲を規定の１から１０００まで範囲ではなく、「予告１」から「予告３」だけが選択されるように、乱数値の生成範囲を１から８４０まで範囲に設定する。再設定された上限値“８４０”は、「予告３」が選択される上限値であり、上限値を“８４０”に設定することによって、「予告４」以上が選択されないようにする。即ち、２番目に実行される特定演出に同期してストーリーリーチ予告演出を実行するか否か、及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定するために抽出可能な乱数の範囲は“１”から“８４０”となり、“８４１”から“１０００”までの乱数の範囲は抽出不可能となっている。

【０７６２】

ここで、２番目に実行される特定演出に同期してストーリーリーチ予告演出を実行するか否か、及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定するための乱数値として“６００”が抽出されると、特定演出に同期して実行されるストーリーリーチ予告演出に応じた予告種別として「予告２」が選択される。そこで、演出制御プログラムは、最初に実行される特定演出に成り下がりが発生しない「予告１」又は「予告２」が選択されるように、抽出される乱数値の範囲の上限値を“６９０”に設定する。その後

、例えば、乱数値として“５００”が抽出されると、「予告１」が設定される。そして、上記ストーリーリーチ設定処理のステップＳ１５３８の処理で選択演出数の値が３となり、選択演出数の値と演出挿入数の値が一致するため、特定演出の選択を終了する場合には、特定演出を選択するための乱数値（演出選択情報）と同様に特定演出に同期してストーリーリーチ予告演出を実行するか否か、及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定するための乱数値（予告乱数）の変更された乱数の範囲（上限値）を規定値（１～１０００）に設定して（ステップＳ１５３９）、ストーリーリーチ設定処理を終了する。即ち、ストーリーリーチ予告演出においてもストーリーリーチで挿入される全ての演出に対してストーリーリーチ予告演出を実行するか否かを抽選するとともに、実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定する処理が行われる。

【０７６３】

このように、ストーリーリーチに同期して行われるストーリーリーチ予告演出ではストーリーリーチを開始する以前にストーリーリーチで実行される演出挿入数分のシナリオ（ストーリーリーチで実行される全てのシナリオ）の夫々に対してストーリーリーチ予告演出を実行するか否か及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定し、この決定結果に応じた予告種別（予告態様）等に関わる情報（予告情報）を周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（予告態様記憶領域）に記憶するようになっている。

【０７６４】

なお、上記した例ではストーリーリーチで実行される特定演出毎に、ストーリーリーチ予告演出を実行するか否か、及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定し、決定結果に応じた予告種別（予告態様）等に関わる情報（予告情報）を個々に予告態様記憶領域に記憶するように構成したが、ストーリーリーチで実行される全て（演出挿入数）の特定演出夫々に対して、ストーリーリーチ予告演出を実行するか否か、及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）をまとめて示す予告種別（予告態様）等に関わる情報（予告情報）を予告態様記憶領域に記憶するようにしてもよい。即ち、実行される特定演出の夫々に対して個別にストーリーリーチ予告演出を実行するか否か、及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定するものに限らず、ストーリーリーチにおいて変動表示中に実行される特定演出の実行回数（演出挿入数）に応じて、実行される全ての特定演出の夫々についてストーリーリーチ予告演出を実行するか否か、及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）を示す（パッケージ化された）複数の予告種別（予告態様）の中からいずれかに決定して、該決定結果に応じた予告種別（予告態様）等に関わる情報（予告情報）を予告態様記憶領域に記憶するようにしてもよい。

【０７６５】

［１１－４．演出例］

以上の処理によって、成り下がりが発生しないように、ストーリーリーチにおいて実行される特定演出及びストーリーリーチ予告演出を選択することができる。続いて、変動パターンとしてストーリーリーチが選択された場合における演出の具体例について説明する。

【０７６６】

図５８は、本実施形態のストーリーリーチにおいて実行される特定演出の一例を示す図である。本実施形態のストーリーリーチでは、装飾図柄の変動表示においてリーチが発生した後、所定のタイミングで特定演出が実行される。特定演出は、装飾図柄１９１０を縮小して右上部に移動するとともに始動記憶表示部１９１１の上方に領域１９１２を形成して、この領域１９１２にシナリオに対応するセリフを表示する演出である。

【０７６７】

また、特定演出に同期してストーリーリーチ予告演出を実行する場合には、セリフの背景（領域１９１２）に予告種別に応じた表示を行う。特定演出に同期するストーリーリーチ予告演出とは、領域１９１２に表示されるセリフの背景の態様を通常とは異なる態様に表

示する演出である。具体的には、予告１に対応して領域１９１２のうちセリフの背景部分を青色に表示し、予告２に対応して領域１９１２のうちセリフの背景部分を緑色に表示し、予告３に対応して領域１９１２のうちセリフの背景部分を赤色に表示し、予告４に対応して領域１９１２のうちセリフの背景部分をヒョウ柄に表示し、予告５に対応して領域１９１２のうちセリフの背景部分を虹色に表示する。なお、予告５は大当り（出球のない大当りを除外してもよい）が確定している場合にのみ選択され（はずれのときには出現が制限される）、出現頻度が極めて低いいわゆるプレミアム予告とされている。また、特定演出に同期してストーリーリーチ予告演出を実行しない場合（デフォルト）には領域１９１２のうちセリフの背景部分を白色に表示するようになっている。

【０７６８】

上記したように、本実施形態では予告１から予告５の順で変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度（可能性）が高くなるように設定され、シナリオ１からシナリオ６の順で変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度（可能性）が高くなるように設定されており、実行されている予告種別（予告態様；予告１から予告５のいずれであるか）と、実行されているシナリオの種別（シナリオ１からシナリオ６のいずれであるか）と、の両方から遊技者に変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度（可能性）を総合的に判断させることができる。

【０７６９】

図５９は、本実施形態のストーリーリーチにおいて実行される特定演出のシナリオ（セリフ）の一例を示す図である。（Ａ）はシナリオ１、（Ｂ）はシナリオ２、（Ｃ）はシナリオ３、（Ｄ）はシナリオ４、（Ｅ）はシナリオ５、（Ｆ）はシナリオ６を示す。前述のように、シナリオ１からシナリオ６の順で実行中の変動表示ゲームの期待度が高いことを示す。具体的には、シナリオ１では期待度が低いことを示すセリフ（「ダメっぽい！！」）が表示され、順次、期待感が高くなるようにセリフが設定されている。シナリオ５では、大当りを示唆するセリフ（「当たりかな？」）が設定され、シナリオ６では大当りが確定したことを示唆するセリフ（「大当りだ～！！」）が設定されている。なお、シナリオ６は大当りが確定している場合にのみ選択されるようにしてもよい。

【０７７０】

続いて、ストーリーリーチの画面遷移について説明する。図６０及び図６１は、本実施形態のストーリーリーチの画面遷移の一例を示す図である。まず、主制御基板４１００から特図１変動パターンコマンドを受信すると、図６０（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示を伴う特図同調演出が開始される。また、変動パターンとしてストーリーリーチが選択されているため、画面（Ｂ）に示すように、所定のタイミングでリーチが発生する。

【０７７１】

その後、最初の特定演出を実行するタイミングになると、領域１９１２にセリフ（シナリオ２）が表示される特定演出が実行される（画面（Ｃ））。その後、二番目の特定演出を実行するタイミングになると、画面（Ｄ）に示すように、より期待度の高いシナリオ３が選択され、対応する演出態様で特定演出が実行される。

【０７７２】

ここで、乱数の生成範囲を調整しない場合には、最後に実行される特定演出において、画面（Ｅ－１）に示すように、以前に実行された特定演出よりも期待度の低い特定演出が実行されてしまうおそれがある。これに対し、本実施形態では、成り下がりを防止するように制御されるため、以前に実行された特定演出と期待度が同じ又は高い特定演出が必ず実行される（画面（Ｅ－２））。なお、本実施形態の手順では、最後に実行される特定演出から順にシナリオが選択されるため、最後にシナリオ１が選択される場合には、すべての特定演出においてシナリオ１が選択される。このような場合、同じ特定演出が連続して実行されてしまうため、同じ期待度に対応するシナリオを複数用意し、同じ特定演出が連続して実行されないようにしてもよい。

【０７７３】

［１２．擬似連続変動］

本実施形態における遊技機では、変動パターンとして擬似連続変動が選択された場合には、特図同調演出において、装飾図柄の仮停止と再変動が１回以上実行され、所定のタイミングで抽選によって選択されたシナリオに基づく演出が実行される。シナリオに基づく演出は、前述したストーリーモードと同様に、実行中の変動表示ゲームの期待度を示唆する演出（特定演出）が実行される。

【０７７４】

装飾図柄の仮停止とは、装飾図柄の変動があたかも停止したように遊技者から認識されるが、実際には変動を継続している状態である。例えば、左図柄、右図柄、中図柄の順で装飾図柄が停止する場合に、最後に停止する中図柄がわずかに上下動している状態であり、この状態から再変動を開始する。

【０７７５】

また、装飾図柄の仮停止については、左図柄、右図柄、中図柄の他に、遊技者が認識しにくい態様で第４図柄を表示し、左図柄、右図柄、中図柄が停止した状態で第４図柄の変動表示を継続し、停止した図柄を再変動させるようにしてもよい。この場合、変動表示の結果態様を、左図柄、右図柄、中図柄に加えて第４図柄の停止態様を含めて示すようにしてもよい。このとき、左図柄、右図柄、中図柄を同じ装飾図柄で停止させ、第４図柄の相違のみで異なる結果態様としてもよい。このように構成することによって、大当りの結果態様の一部と小当りの結果態様とを類似させて当り遊技を実行することで、当り遊技終了後の遊技状態（変動表示ゲームの当選確率など）を遊技者に認識しにくくすることが可能となり、演出のバリエーションを増加させることができる。

【０７７６】

本実施形態におけるストーリーリーチでは、変動開始時に実行されるシナリオをすべて決定していたが、本実施形態における擬似連続変動では、特定演出（シナリオ演出）を実行するタイミングでシナリオを抽選して選択する。また、擬似連続変動では、最後の再変動において、リーチが発生する場合には、擬似連続変動が発生しなくても実行可能な通常のリーチ演出（例えば、ＳＰリーチ）を実行するようにしてもよいし、擬似連続変動の場合のみ実行されるリーチ演出としてもよい。また、擬似連続変動では、最後の変動でリーチを発生させなくてもよい。以下、変動パターンとして擬似連続変動が選択された場合の演出について説明する。

【０７７７】

［１２－１．擬似連続変動設定処理］

まず、擬似連続変動における演出制御について説明する。擬似連続変動では、前述のように、特定演出（シナリオ演出）を実行する直前に演出内容を抽選する。そのため、変動開始時には、擬似連続変動を実行するために必要な初期設定を行う。図６２は、本実施形態における擬似連続変動設定処理の一例を示すフローチャートである。擬似連続変動設定処理は、演出設定処理（図５１）のステップＳ１５５０の処理で実行される。なお、図６２に示す擬似連続変動設定処理では、所定のタイミングで実行される特定演出の設定に関する処理を説明し、その他のリーチ演出などの特図同調演出の設定については、他の変動パターンが選択された場合と同様に処理されるため、説明を省略する。

【０７７８】

擬似連続変動設定処理が実行されると、演出制御プログラムは、まず、変動パターンテーブル（図４７）から演出挿入数（仮停止回数）及び演出選択パターンを取得し（ステップＳ１５５１）、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの所定の領域に格納する。

【０７７９】

さらに、演出制御プログラムは、擬似連続変動において実行される特定演出の残り実行回数である残り演出数に初期値として演出挿入数を設定する（ステップＳ１５５２）。最後に、特定演出のシナリオを選択するための乱数の範囲（上限値及び下限値）を初期化するために、規定値を設定する（ステップＳ１５５３）。本実施形態では、シナリオ演出実行時に演出内容を抽選し、最初に実行されるシナリオ演出から順次選択されるため、シナリオ選択抽選用乱数の範囲として下限値が初期化される。このとき、選択されるシナリオを

限定するために、上限値も設定するようにしてもよい。
【０７８０】
なお、ストーリーモードの場合と同様に、変動開始時にすべてのシナリオ演出を選択するように、擬似連続変動設定処理ですべてのシナリオを抽選してもよい。シナリオ演出を抽選する手順は、ストーリーモードと同様である。
【０７８１】
［１２－２．擬似連続変動制御処理］
続いて、装飾図柄変動処理において実行される擬似連続変動制御処理について説明する。図６３は、本実施形態における擬似連続変動制御処理の一例を示すフローチャートである。擬似連続変動制御処理は、装飾図柄の変動表示が開始されてから停止するまでの間に実行され、擬似連続変動における仮停止の実行やシナリオ演出の実行を制御する。擬似連続変動制御処理は、装飾図柄変動処理（図５２）のステップＳ１６３０の処理において実行される。
【０７８２】
本実施形態の擬似連続変動演出では、仮停止のタイミングにあわせて押圧操作部（演出ボタン）４０５の操作入力受付期間が設定され、当該操作入力受付期間に押圧操作部４０５が操作されると、シナリオ演出が実行される。なお、図６３に示す手順では、押圧操作部４０５が操作されない場合には、シナリオ演出を実行せずに通常の演出が継続される。
【０７８３】
演出制御プログラムは、まず、押圧操作部操作受付可能フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１６３１）。押圧操作部操作受付可能フラグは、シナリオ演出を実行するために押圧操作部４０５の操作入力を受付可能な状態となっている場合にセットされる。すなわち、押圧操作部操作受付可能フラグがセットされている間に押圧操作部４０５が操作されると、シナリオ演出を実行するための処理が実行される。
【０７８４】
押圧操作部操作受付可能フラグがセットされていない場合には（ステップＳ１６３１の結果が「Ｎｏ」）、演出制御プログラムは、押圧操作部４０５の操作受付が可能となるタイミングであるか否かを判定する（ステップＳ１６４６）。押圧操作部４０５の操作受付が可能となるタイミングでない場合には（ステップＳ１６４６の結果が「Ｎｏ」）、擬似連続変動制御処理を終了する。
【０７８５】
押圧操作部４０５の操作受付が可能となるタイミングとなっている場合には（ステップＳ１６４６の結果が「Ｙｅｓ」）、演出制御プログラムは、押圧操作部（演出ボタン）４０５の操作を促す押圧操作部示唆演出に同期して擬似連予告演出を実行するか否か、及び実行する擬似連予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定するための擬似連予告設定処理を実行する（ステップＳ１６７０）。擬似連予告設定処理の詳細については後述する。また、擬似連予告演出の画像データや音声データなどの情報は周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂなどに記憶されている。
【０７８６】
擬似連予告設定処理を実行すると、演出制御プログラムは、押圧操作部４０５の操作入力が受付可能になったことを示唆する（押圧操作部４０５の操作を要求する）演出を実行するための設定を行う（ステップＳ１６４７）。具体的には、押圧操作部４０５の操作入力が受付可能になったことを示唆する（押圧操作部４０５の操作を要求する）演出を実行するために必要な画像データや音声データなどに関連する演出情報を周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂなどから読み出して設定する。設定された演出情報は、周辺制御部定常処理のランプデータ作成処理（ステップＳ１０２８）、表示データ作成処理（ステップＳ１０３０）、音データ作成処理（ステップＳ１０３０）を実行した後、ランプデータ出力処理（ステップＳ１０１２）、表示データ出力処理（ステップＳ１０１６）、音データ作成処理（ステップＳ１０１８）によって実際に演出が実行される。次いで、演出制御プログラムは、押圧操作部操作受付可能フラグをセットし（ステップＳ１６４８）、擬似連続変動制御処理

を終了する。なお、押圧操作部４０５の操作受付が可能となるタイミングは、装飾図柄の仮停止のタイミングに合わせて設定される。例えば、装飾図柄が仮停止される所定時間前に設定される。

【０７８７】

一方、押圧操作部操作受付可能フラグがセットされている場合には（ステップＳ１６３１の結果が「Ｙｅｓ」）、演出制御プログラムは、押圧操作部操作フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１６３２）。押圧操作部操作フラグは、実際に押圧操作部４０５が操作された場合に設定される。具体的には、押圧操作部４０５の操作は周辺制御部１ｍｓタイマ割り込み処理の操作ユニット情報取得処理（ステップＳ１１０８）で取得され、押圧操作部操作フラグは、周辺制御部電源投入時処理（図４２）における周辺制御部定常処理に含まれる操作ユニット監視処理（ステップＳ１０１４）でセットされる。

【０７８８】

押圧操作部操作フラグがセットされている場合には（ステップＳ１６３２の結果が「Ｙｅｓ」）、演出制御プログラムは、設定された上限値及び下限値の範囲の乱数値を取得する（ステップＳ１６３３）。さらに、取得した乱数値に基づいて、演出パターンテーブルから特定演出として実行されるシナリオを取得する（ステップＳ１６３４）。演出パターンテーブルの形式は、ストーリーリーチの場合と同様である。図６４は、本実施形態における擬似連続変動の場合のシナリオを選択するための演出パターンテーブルの一例を示す図である。本実施形態では、期待度の低いシナリオが選択されやすいように乱数の範囲が設定されている。

【０７８９】

演出制御プログラムは、シナリオが選択されると、選択されたシナリオに基づく演出（特定演出）の実行に同期して予告演出として後述する擬似連予告演出を実行するか否か、及び実行する擬似連予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定するための擬似連予告設定処理を実行する（ステップＳ１６８０）。擬似連予告設定処理の詳細については後述する。なお、擬似連予告演出の画像データや音声データなどの情報は周辺制御ＲＯＭ４１５０ｂなどに記憶されている。

【０７９０】

そして、演出制御プログラムは、シナリオが選択されると、選択されたシナリオを基づく演出（特定演出）を実行するために必要な画像データや音データなどに関連する演出情報を設定するシナリオ実行設定処理を実行する（ステップＳ１６３５）。シナリオ実行設定処理で設定された演出情報は、周辺制御部定常処理のランプデータ作成処理（ステップＳ１０２８）、表示データ作成処理（ステップＳ１０３０）、音データ作成処理（ステップＳ１０３０）を実行した後、ランプデータ出力処理（ステップＳ１０１２）、表示データ出力処理（ステップＳ１０１６）、音データ作成処理（ステップＳ１０１８）によって実際に演出が実行される。

【０７９１】

その後、演出制御プログラムは、ステップＳ１６３３の処理で取得された乱数値に基づいて、演出内容の成り下がりが発生しないように、次に実行されるシナリオを選択するための乱数値の範囲の下限値を設定する（ステップＳ１６３６）。具体的には、ステップＳ１６３４の処理で選択されたシナリオよりも期待度の低いシナリオが選択されないように、すなわち、少なくとも同程度のシナリオが選択されるように、乱数の下限値を設定する。例えば、図６４を参照しながら、演出パターン１２が選択された場合について説明する。取得された乱数値が“４５０”とすると、シナリオ２が選択される。このとき、下限値を“３０１”に設定することによって、次の抽選で必ずシナリオ２と同等以上の期待度のシナリオが選択される。また、下限値を“３０１”ではなく、“５０１”に設定することによって、必ず成り上がるように設定することができる。

【０７９２】

一方、演出制御プログラムは、押圧操作部操作フラグがセットされていない場合には（ステップＳ１６３２の結果が「Ｎｏ」）、演出制御プログラムは、押圧操作部操作受付可能

期間計測タイマがタイムアップしているか否かを判定する（ステップＳ１６３８）。タイムアップしていない場合には（ステップＳ１６３８の結果が「Ｎｏ」）、擬似連続演出制御処理を終了し、継続して押圧操作部４０５の操作入力を受け付ける。一方、押圧操作部操作受付可能期間計測タイマがタイムアップした場合には（ステップＳ１６３８の結果が「Ｙｅｓ」）、ステップＳ１６４０以降の処理を実行する。

【０７９３】

押圧操作部操作受付可能期間に押圧操作部４０５の操作入力が受け付けられた場合、又は、押圧操作部操作受付可能期間に押圧操作部４０５の操作入力が受け付けられずにタイムアップした場合には、演出制御プログラムは、押圧操作部操作示唆演出を終了させる（ステップＳ１６４０）。さらに、押圧操作部操作受付可能フラグをクリアし（ステップＳ１６４１）、残り演出回数を１減算する（ステップＳ１６４２）。

【０７９４】

最後に、演出制御プログラムは、残り演出数が０になったか否かを判定する（ステップＳ１６４３）。残り演出数が０になった場合には（ステップＳ１６４３の結果が「Ｙｅｓ」）、最後の特定演出が実行されたため、乱数の下限値を規定値に設定し（ステップＳ１６４５）、擬似連続演出制御処理を終了する。

【０７９５】

一方、残り演出数が０でない場合には（ステップＳ１６４３の結果が「Ｎｏ」）、演出制御プログラムは、次の押圧操作部に対する操作入力タイミングを設定するために、押圧操作部操作受付可能時間計測タイマをセットする（ステップＳ１６４４）。

【０７９６】

以上より、押圧操作部操作受付可能時間計測タイマがタイムアップしていない状態で、かつ、押圧操作部操作受付可能フラグが設定されている状態で、押圧操作部が操作された場合に特定演出が実行されるように制御される。なお、シナリオを基づく演出（特定演出）の実行タイミングは、装飾図柄が仮停止した後であってもよいし、押圧操作部４０５の操作直後であってもよい。例えば、装飾図柄が仮停止した後であれば、押圧操作部操作受付可能時間計測タイマがタイムアップしてからシナリオ実行設定処理が実行されるように制御を変更し、シナリオ実行設定処理後に押圧操作部操作フラグがクリアされるようにすればよい。

【０７９７】

［１２－３．擬似連予告演出］

続いて、擬似連予告演出について説明する。本実施形態における遊技機では、変動パターンとして擬似連続変動が選択された場合には、特図同調演出において、装飾図柄の仮停止と再変動が１回以上実行され、所定のタイミングで抽選によって選択されたシナリオに基づく演出（特定演出）が実行される場合に、この特定演出に同期して擬似連予告演出を実行する。以下、変動パターンとして擬似連続変動が選択された場合の演出について説明する。

【０７９８】

［１２－４．擬似連予告設定処理］

まず、擬似連予告演出における演出制御について説明する。図６５は、本実施形態における擬似連予告設定処理の一例を示すフローチャートである。擬似連予告設定処理は、擬似連続変動制御処理（図６３）のステップＳ１６７０やステップＳ１６８０の処理で実行される。

【０７９９】

擬似連予告設定処理が実行されると、演出制御プログラムは、まず特別図柄の変動パターン種別に応じた擬似連続変動の予告決定テーブル（図５７（Ｂ））を選択する（ステップＳ１６７１）。このとき、変動表示ゲームの確率状態（現在の遊技状態が確変状態であるか、通常状態であるか等）や普通電動役物の作動状態（時短状態）などの遊技状態に応じて擬似連続変動の予告決定テーブルを変更してもよい。なお、当落判定の結果が出球のない大当りである場合には、はずれ時の予告決定テーブルを選択して擬似連予告演出を実行

するか否か、及び実行する擬似連予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定するようにしてもよい。また、擬似連続変動の予告決定テーブル（図５７（Ｂ））の抽選結果として「予告なし」を含むもの、換言すると予告種別を決定するだけでなく擬似連予告演出を実行するか否かについても抽選するように擬似連続変動の予告決定テーブル（図５７（Ｂ））を構成したが、擬似連予告演出を実行するか否かについて抽選するテーブルを別個に設け、該テーブルと所定の乱数に基づいて擬似連予告演出を実行すると判定した場合に、擬似連続変動の予告決定テーブル（図５７（Ｂ））を用いて予告種別を決定するようにしてもよい。

【０８００】

次いで演出制御プログラムは、擬似連予告演出の有無及び予告種別を決定するための乱数値（予告乱数）を取得する（ステップＳ１６７２）。そして、ステップＳ１６７１の処理で選択された擬似連続変動の予告決定テーブル及びステップＳ１６７２で取得された乱数値に基づいて、擬似連続変動の予告決定テーブル（図５７（Ｂ））から擬似連予告演出の有無及び実行する擬似連予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定し（ステップＳ１６７３）、周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（予告態様記憶領域）に選択された予告種別等に関わる情報（予告情報）を記憶する（ステップＳ１６７４）。

【０８０１】

その後、演出制御プログラムは、ステップＳ１６７２の処理で取得された乱数値に基づいて、演出内容の成り下がりが発生しないように、次に実行される擬似連予告演出での予告種別を選択するための乱数値の範囲の下限値を設定する（ステップＳ１６７５）。具体的には、ステップＳ１６７３の処理で選択された予告種別よりも期待度の低い予告種別が選択されないように、すなわち、少なくとも同程度の予告種別が選択されるように、乱数の下限値を設定する。例えば、図５７（Ｂ）を参照しながら、演出挿入数（仮停止回数）が３回で、非確変大当りとなる変動パターンが選択された場合について説明する。取得された乱数値が“１５０”とすると、予告２が選択される。このとき、下限値を“１０１”に設定することによって、次の抽選で必ず予告２と同等以上の期待度の予告種別が選択される。また、下限値を“１０１”ではなく、“２０１”に設定することによって、必ず成り上がるように設定することができる。

【０８０２】

なお、擬似連続変動制御処理のステップＳ１６４３で残り演出数が０になったと判定されたことに基づいて、擬似連続変動で実行される特定演出のシナリオを選択するための乱数の範囲（上限値及び下限値）を初期化するためにこの乱数の下限値を規定値に設定する場合には（ステップＳ１６４５）、擬似連予告演出の有無及び予告種別を決定するための乱数（予告乱数）を初期化するためにこの乱数の下限値を規定値に設定する処理も行われる。これによって次に擬似連続変動制御処理が実行されたときに乱数を全範囲から抽出可能になり、全ての予告種別の中からいずれかの予告種別に決定することが可能になる。

【０８０３】

このように、擬似連続変動に同期して行われる擬似連予告演出では押圧操作部（演出ボタン）４０５が操作される毎に実行されるシナリオに対して擬似連予告演出を実行するか否か及び実行する擬似連予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定し、この決定結果に応じてシナリオ一回分に対する予告種別等に関わる情報（予告情報）を周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（予告態様記憶領域）に記憶するようになっている。

【０８０４】

［１２－６．擬似連続変動の演出例］

続いて、擬似連続変動の演出例について説明する。本実施形態の擬似連続変動では、装飾図柄の変動表示においてリーチが発生する前、装飾図柄の仮停止のタイミングにあわせて特定演出及び擬似連予告演出が実行される。具体的には、装飾図柄が仮停止する所定時間前から押圧操作部示唆演出が開始され（押圧操作部４０５に対する操作受付が可能な状態

になる）、仮停止のタイミングで押圧操作部示唆演出が終了する（押圧操作部４０５に対する操作受付が不能になる）。押圧操作部４０５に対する操作受付が可能な状態（押圧操作部操作受付可能期間）に押圧操作部４０５が操作された場合には、装飾図柄の仮停止後、識別図柄の再変動が開始されるまでの間に特定演出が実行される。また、押圧操作部示唆演出や特定演出に同期して擬似連予告演出が実行される。

【０８０５】

特定演出はストーリーリーチと同様であり、特定演出が実行されると、装飾図柄１９１０が縮小されて右上部に移動し、始動記憶表示部１９１１の上方に領域１９１２が形成される。領域１９１２は、実行される特定演出のシナリオに対応するセリフが表示される。また、特定演出に同期して実行される擬似連予告演出もストーリーリーチ予告演出と同様であり、特定演出が実行されるとセリフの背景（領域１９１２）に予告種別に応じた表示を行う。

【０８０６】

図６６は、本実施形態の擬似連続変動における演出の一例を示す図である。まず、主制御基板４１００から特図１変動パターンコマンドを受信すると、装飾図柄の変動表示を伴う特図同調演出が開始され、図６６（Ａ）に示すように、左図柄、右図柄の順で装飾図柄が停止する。そして、図６６（Ｂ）に示すように、押圧操作部操作受付可能期間となり、押圧操作部（演出ボタン）４０５の操作を促す押圧操作部示唆演出が開始される。また、押圧操作部示唆演出に同期して擬似連予告演出を実行する場合には、押圧操作部（演出ボタン）４０５の操作を促すセリフ（図６６に示す例では「ボタンを押せ！！」）の背景（領域１９１２）に予告種別に応じた表示を行う。押圧操作部示唆演出に同期して実行される擬似連予告演出もストーリーリーチ予告演出と同様であり、予告１に対応して領域１９１２のうちセリフの背景部分を青色に表示し、予告２に対応して領域１９１２のうちセリフの背景部分を緑色に表示し、予告３に対応して領域１９１２のうちセリフの背景部分を赤色に表示し、予告４に対応して領域１９１２のうちセリフの背景部分をヒョウ柄に表示し、予告５に対応して領域１９１２のうちセリフの背景部分を虹色に表示する。また、押圧操作部示唆演出に同期して擬似連予告演出を実行しない場合（デフォルト）には領域１９１２のうちセリフの背景部分を白色に表示するようになっている。

【０８０７】

押圧操作部操作受付可能期間に押圧操作部４０５が操作されると、図６６（Ｃ）に示すように、擬似連続変動が実行されることを示す継続図柄が中図柄として停止し、その後、図６６（Ｄ）に示すように、特定演出が実行される。

【０８０８】

その後、図６６（Ｅ）に示すように、装飾図柄の再変動が開始され、図６６（Ｂ）と同様に、押圧操作部示唆演出が開始される（図６６（Ｆ））。このとき、押圧操作部操作受付可能期間計測タイマがタイムアップするまでに押圧操作部４０５が操作されない場合には、装飾図柄の仮停止後（図６６（Ｇ））、特定演出を実行せずに再変動が開始される（図６６（Ｈ））。その後、最後の装飾図柄の仮停止を行うと（図６６（Ｉ））、リーチ演出が実行される（図６６（Ｊ））。図６６（Ｊ）に示す例では、擬似連続変動が実行されない場合にも実行可能なＳＰリーチ３が実行されるが、このとき実行されるリーチは擬似連続演出に特化した演出であってもよい。また、最後の仮停止の前にも押圧操作部示唆演出を実行し、特定演出の実行後、リーチ演出を実行するようにしてもよい。

【０８０９】

また、図６６に示した例では、押圧操作部操作受付可能期間（押圧操作部操作受付可能期間計測タイマがタイムアップするまで）に押圧操作部４０５が操作されない場合には、特定演出を実行せずに再変動を開始するが、所定時間経過後に特定演出を実行するようにしてもよい。また、この場合に擬似連予告演出を実行することに決定されていれば、所定時間経過後に実行される特定演出に同期して決定されている予告種別に応じた擬似連予告演出を実行するようにしてもよいし、押圧操作部操作受付可能期間（押圧操作部操作受付可能期間計測タイマがタイムアップするまで）に押圧操作部４０５が操作されなかった場合

には、所定時間経過後に特定演出を実行するものの擬似連予告演出については実行することに決定されていても（周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（予告態様記憶領域）に記憶されている予告種別等に関する情報を削除（破棄）したり、所定の記憶領域（予告態様記憶領域）に記憶されている予告種別等に関する情報に基づいて当該予告種別に応じた擬似連予告演出を実行するために必要な画像データや音データなどに関する演出情報を設定する処理を行わないようにしたりすること等により）擬似連予告演出を実行しない（領域１９１２のうちｈ部分をデフォルトの白色に表示する）ようにしてもよい。

【０８１０】

［１２－４．擬似連続変動のタイミングチャート］

さらに、擬似連続変動における演出の実行タイミングについて説明する。図６７及び図６８は、本実施形態における擬似連続変動の制御のタイミングを説明する図である。

【０８１１】

図６７は、図６６に示した演出例に対応するタイミングチャートである。図６７（Ａ）は押圧操作部操作受付可能期間に押圧操作部４０５を操作した場合を示している。

【０８１２】

まず、時刻ｔ１０において、始動口２１０１，２１０２に遊技球が入賞し、主制御基板４１００における特別図柄の変動表示（上特別図柄表示器１１８５又は下特別図柄表示器１１８６における特別図柄（識別図柄）の変動表示、変動表示ゲーム）が開始される。このとき、主制御基板４１００から周辺制御基板４１４０に特図変動パターンコマンド及び特図図柄種別コマンド等が送信される。周辺制御基板４１４０はコマンドを受信し、擬似連続演出を実行する変動パターンを選択する。

【０８１３】

装飾図柄の変動開始（特図同調演出の開始）から所定時間が経過すると、装飾図柄が仮停止する前のタイミングで押圧操作部（演出ボタン）４０５の操作入力の受付期間（押圧操作部操作受付可能期間）が開始され、押圧操作部示唆演出が開始される（時刻ｔ１１）。また押圧操作部示唆演出に同期して擬似連予告演出を実行することに決定されていれば、決定されている予告種別に応じた擬似連予告演出が実行される。押圧操作部操作受付可能期間は装飾図柄の仮停止が完了する時刻ｔ１３まで継続する。このとき、実行するシナリオ演出を抽選する（図６３のステップＳ１６３４）。

【０８１４】

そして、押圧操作部操作受付可能期間に押圧操作部４０５が操作されると（時刻ｔ１２）、装飾図柄の仮停止が終了するタイミング（装飾図柄の再変動を開始するタイミング、時刻ｔ１４）で、抽選されたシナリオに基づく特定演出を実行する。また特定演出に同期して擬似連予告演出を実行することに決定されていれば、決定されている予告種別に応じた擬似連予告演出が実行される。

【０８１５】

同様に、時刻ｔ１５でシナリオ３の特定演出が実行され、時刻ｔ１５でシナリオ３、時刻ｔ１６でシナリオ４の特定演出が実行される。その後、最後の仮停止が終了すると、リーチ演出が開始される（時刻ｔ１７）。そして、リーチ演出終了後、主制御基板４１００における特別図柄の変動表示の終了と同調して装飾図柄の変動が終了し、確定図柄が表示される（時刻ｔ１８）。

【０８１６】

続いて、押圧操作部操作受付可能期間に押圧操作部４０５を操作しない場合について説明する。図６７（Ｂ）は１回目の押圧操作部操作受付可能期間に押圧操作部４０５を操作せずに対応する特定演出の実行がスキップされた場合を示している。

【０８１７】

図６７（Ｂ）に示す例では、時刻ｔ１２のタイミングで押圧操作部４０５を操作しないため、シナリオ１に基づく特定演出及び擬似連予告演出は実行されない。なお、時刻ｔ１５のタイミングで実行される特定演出は、乱数の下限値が再設定されていないため、候補と

なるすべてのシナリオが選択可能になっている。
【０８１８】
次に、図６８を参照しながら変形例について説明する。図６８は、本実施形態における擬似連続変動の変形例のタイミングチャートである。図６８（Ｃ）は押圧操作部操作受付可能期間に押圧操作部４０５を操作した場合を示している。
【０８１９】
図６８（Ｃ）に示す例では、押圧操作部４０５を操作しない場合であっても、装飾図柄の再変動開始時に特定演出及び擬似連予告演出を実行する。また、押圧操作部４０５を操作した場合には、最変動開始前に特定演出及び擬似連予告演出を実行するように構成されている。このように構成されることによって、遊技者の操作したタイミングで特定演出及び擬似連予告演出を実行することが可能となり、違和感のない演出を実行することができる。
【０８２０】
図６８（Ｄ）に示す例では、押圧操作部４０５を操作しない場合には特定演出及び擬似連予告演出を実行せずにスキップし、その後に発生した押圧操作部操作受付可能期間に押圧操作部４０５を操作した場合には、スキップした分の特定演出及び擬似連予告演出を含む複数回分の特定演出及び擬似連予告演出を実行する。
【０８２１】
図６８（Ｄ）を参照すると、２回目の押圧操作部操作受付可能期間に押圧操作部４０５を操作せずに、３回目の押圧操作部操作受付可能期間で押圧操作部４０５を操作した場合を示している。この場合、２回目の仮停止時に実行される特定演出及び擬似連予告演出はスキップされるが、３回目の仮停止時には３回目の仮停止時に実行される特定演出及び擬似連予告演出だけでなく、スキップされた分の（２回目の仮停止時に実行されるはずであった）特定演出及び擬似連予告演出も実行される。
【０８２２】
図６８（Ｄ）に示す例では、最初の仮停止時にシナリオ１に基づく特定演出及び擬似連予告演出が実行され、２回目の仮停止時に実行される特定演出及び擬似連予告演出がスキップされる。３回目の押圧操作部操作受付可能期間で押圧操作部４０５が操作されると、スキップされた分も含めて特定演出及び擬似連予告演出が選択される。装飾図柄の仮停止後、選択された特定演出（シナリオ３、シナリオ４）及び擬似連予告演出が順次実行される。
【０８２３】
以上のように、本実施形態における擬似連続演出では、先行する特定演出を抽選した乱数に基づいて、後続の特定演出を抽選する乱数の範囲（下限値）を設定することによって、先行して実行される特定演出の期待度よりも低い期待度の演出が実行される成り下がりを防止することができる。また、擬似連続演出に同期して実行される擬似連予告演出においても先行する擬似連予告演出を抽選した乱数に基づいて、後続の擬似連予告演出を抽選する乱数の範囲（下限値）を設定することによって、先行して実行される擬似連予告演出の期待度よりも低い演出が実行される成り下がりを防止することができる。
【０８２４】
また、押圧操作部４０５の操作によって特定演出及び擬似連予告演出の実行可否を遊技者が選択できるので、遊技者の意図に沿った演出を実行させることができる。
【０８２５】
［１２－５．擬似連続変動の変形例］
［１２－５－１．シナリオ選択タイミングの変形例］
以上説明した擬似連続変動の例では、装飾図柄が仮停止するタイミングに合わせて押圧操作部操作可能期間を設定し、押圧操作部４０５が操作されたタイミングで特定演出を実行するためのシナリオを選択するとともに、該特定演出に同期して擬似連予告演出を実行するか否か、及び実行する擬似連予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定していた。これに対し、前述したストーリーリーチのように、特定演出を実行するためのシナリオを変動開始時にすべて選択するとともに、該特定演出に同期して擬似連予告演出を実行するか否か、及び実行する擬似連予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定する場合につ

いて説明する。
【０８２６】
変動開始時にシナリオをすべて選択するとともに、該特定演出に同期して擬似連予告演出を実行するか否か、及び実行する擬似連予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定する場合には、演出設定処理（図４９）で実行される擬似連続変動設定処理（ステップＳ１５５０、図６２）において、ストーリーリーチ設定処理（図５３）におけるステップＳ１５３３からステップＳ１５３８と同様の処理を実行する。このように構成することによって、特定演出に対応するすべてのシナリオと該特定演出に同期して実行される擬似連予告演出の予告種別とが設定された状態で装飾図柄の変動表示が開始される。
【０８２７】
上記のように、変動開始時にすべてのシナリオと該特定演出に同期して実行される擬似連予告演出の予告種別とが決定している場合に、押圧操作部操作可能期間において押圧操作部４０５が操作されなかったときには、実行されなかった特定演出と擬似連予告演出との実行を規制（スキップ）してもよい。この場合、後の押圧操作部操作可能期間において押圧操作部４０５が操作された場合には、再抽選を実行してシナリオを再度選択するとともに、該特定演出に同期して擬似連予告演出を実行するか否か、及び実行する擬似連予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定してもよい。また、再抽選を実行せずに規制された特定演出と擬似連予告演出とを実行せずにスキップして、あらかじめ設定されていた特定演出と擬似連予告演出とを実行してもよいし、規制を解除してスキップされたシナリオに基づく特定演出と擬似連予告演出とを実行してもよい。
【０８２８】
なお、最後の特定演出と擬似連予告演出とが実行される場合には、途中で実行されるはずの特定演出と擬似連予告演出とが規制された場合であっても、遊技者に最終的な期待度を報知するために、変動開始時に決定されたシナリオに基づく特定演出と変動開始時に決定された予告種別に基づく擬似連予告演出とを実行するようにしてもよい。
【０８２９】
また、押圧操作部４０５を操作しない場合であっても所定期間経過後に特定演出と擬似連予告演出とを実行するようにしてもよい。
【０８３０】
［１２－５－２．特定演出実行条件の変形例］
以上説明した実施形態では、押圧操作部４０５を操作することによって、装飾図柄の仮停止のタイミングで特定演出が実行されていたが、その他の条件に基づいて、特定演出を実行するようにしてもよい。
【０８３１】
その他の条件とは、例えば、確定停止する図柄で構成され、ハズレ時には出現しない組み合わせの図柄、いわゆるチャンス目で停止した場合には、押圧操作部４０５を操作しなくても特定演出と擬似連予告演出とを実行してもよい（このとき、押圧操作部４０５の操作を要求しなくてもよい）。また、チャンス目ではなく、擬似連の仮停止時のみ出現する擬似連専用図柄を含む組み合わせで装飾図柄が停止した場合に特定演出と擬似連予告演出とを実行するようにしてもよい。この場合、最終停止図柄が擬似連専用図柄でければならないのではなく、表示する図柄列のうちいずれかの図柄が擬似連専用図柄で停止すればよい。また、通常のハズレ時の図柄（いわゆるハズレ目）で停止した場合に特定演出と擬似連予告演出とを実行してもよい。
【０８３２】
また、特定演出実行のタイミングは、所定の可動体（可動役物）が動作したり、所定の発光体（ランプ、ＬＥＤなど）が発光したり、所定の音声が出力されたりした場合であってもよい。
【０８３３】
さらに、本実施形態の遊技機の操作ユニット４００には、押圧操作部４０５の他に、ダイヤル操作部４０１が備えられている。ダイヤル操作部４０１は、前述のように、左右に回

転可能に構成されており、例えば、所定のタイミングでダイヤルを回転させた場合に特定演出と擬似連予告演出とを実行するようにしてもよい。また、ダイヤルの回転方向に応じて演出の態様を変化させるようにしてもよい。

【０８３４】

その他の操作手段として、例えば、操縦桿のようなレバータイプの操作部が上皿３０１の前面に配置し、所定のタイミングでレバーを操作することによって特定演出と擬似連予告演出とを実行するようにしてもよい。

【０８３５】

さらに、上皿側液晶表示装置４７０の表面にタッチパネルを搭載し、このタッチパネルから遊技者の操作入力を可能とし、上皿側液晶表示装置４７０を操作することによって特定演出と擬似連予告演出とを実行するようにしてもよい。また、タッチパネルでは、多様な入力を可能とするため、特定演出や擬似連予告演出の選択だけでなく、操作内容によって特定演出や擬似連予告演出の演出態様を変更するようにしてもよい。

【０８３６】

以上のような接触型の操作手段だけでなく、非接触センサなどの非接触型の操作手段を利用するようにしてもよい。例えば、遊技機の前面側に非接触センサを配置し、遊技盤の前方に手をかざすなどの動作を遊技者が行うことによって特定演出と擬似連予告演出とを実行するようにしてもよい。

【０８３７】

［１３．禁則処理］

続いて、禁則処理について説明する。本実施形態における遊技機では、主制御基板４１００における特別図柄の変動表示（変動表示ゲーム）と同調して周辺制御基板４１４０によって実行される特図同調演出において、上記した予告演出（ストーリーリーチ予告演出、擬似連予告演出）のうち特定の予告種別（この例では予告４の「ヒョウ柄」）に応じた予告演出が２回以上実行された場合には必ず大当り（出球のない大当りを除外してもよい）となるように制御している。また、上記したように特図同調演出において予告演出として特別の予告種別（この例では予告５の「虹色」）に応じた予告演出が１回でも実行されると大当りとなるように制御されている。

【０８３８】

なお、特図同調演出において特定の予告種別として予告４が２回以上の予め決められた所定回数（２回に限られない）実行された場合に必ず大当り（出球のない大当りを除外してもよい）となるように制御して、同一（一回）の特図同調演出内で特定の予告種別が所定回数実行された場合にはそれ以上特定の予告種別が実行されないようにしてもよい。

【０８３９】

次に、禁則処理の制御について説明する。図６９は、本実施形態における禁則処理の一例を示すフローチャートである。禁則処理は、装飾図柄変動処理（図５２）のステップＳ１５６０の処理で実行される。

【０８４０】

禁則処理が実行されると、演出制御プログラムは、まず当落判定の結果が大当りであるか否か、即ち特別抽選結果がはずれか小当りであるかを判定する（ステップＳ１５６１）。なお、当落判定の結果が出球のない大当りであるときに、はずれ時の予告決定テーブルを選択して予告演出を実行するか否か、及び実行する予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定するように構成した場合には、ステップＳ１５６１で大当りと判別されていても出球のない大当りであれば大当りではないと判断して（ステップＳ１５６１でＹＥＳと判断して）、ステップＳ１５６２の処理に進むようにしてもよい。

【０８４１】

次いで、演出制御プログラムは、周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（予告態様記憶領域）に記憶されている予告種別を判別して、この記憶されている予告種別に応じた予告演出が実行されることによって変動表示ゲームで実行される演出表示が禁則条件に該当することになるか否かを判別する（ステップＳ

１５６２）。
【０８４２】
上記したように本実施形態における遊技機では主制御基板４１００における特別図柄の変動表示（変動表示ゲーム）と同調して周辺制御基板４１４０によって実行される特図同調演出において、「予告４」に基づく予告演出が２回以上実行された場合には必ず大当りとなるように制御するものであるため、周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（予告態様記憶領域）に記憶されている予告種別が「予告４」である場合に、この「予告４」に基づく予告演出が実行されることによって当落判定の結果が大当りでないにもかかわらず同一（一回）の特図同調演出内で「予告４」に基づく予告演出が２回実行されるという禁則条件に該当すると判断した場合には（ステップＳ１５６２でＹＥＳ）、周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（予告態様記憶領域）に記憶されている予告種別等に関わる情報（予告情報）を削除（破棄）する（ステップＳ１５６３）。
【０８４３】
ステップＳ１５６３で周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（予告態様記憶領域）に記憶されている予告種別等に関わる情報（予告情報）を削除（破棄）することにより、予告演出が実行されないようになるため、禁則条件に該当しない状態に是正することができる。これにより、当落判定の結果が大当りでないにもかかわらず同一（一回）の特図同調演出内で「予告４」に基づく予告演出が２回以上実行され、遊技者を混乱させることを回避できる。
【０８４４】
なお、上記したように本実施形態における遊技機ではストーリーリーチ予告演出及び擬似連予告演出において期待度の高い予告種別に応じた予告演出が実行された後に期待度の低い予告種別に応じた予告演出が実行される「成り下がり」の発生を防止するようになっているものの、予告態様記憶領域に記憶されている予告種別等に関わる情報（予告情報）が禁則条件に該当する場合にはそれ以前の演出挿入時に実行された又はそれ以前の演出挿入時に実行される予定の予告演出の予告種別と同等の予告種別に応じた予告演出の実行さえも制限するようになっている。換言すると、予告態様記憶領域に記憶されている予告種別等に関わる情報（予告情報）が禁則条件に該当する場合には大当り期待度を維持するような予告演出の実行でさえも制限するようになっている。また、上記したストーリーリーチの予告決定テーブル及び擬似連続変動の予告決定テーブルのうちはずれ時のテーブルにおける判定値の割り振りを、前回実行した予告演出での大当り期待度が維持され易くなるように設定してもよく、具体的には、予告１から予告４の順序で割り振られる判定値の数が少なくなるように、即ち大当り期待度の低い予告種別により多くの判定値が割り振られるようにストーリーリーチの予告決定テーブル及び擬似連続変動の予告決定テーブルのうちはずれ時のテーブルを構成するようにしてもよい。
【０８４５】
また、上記したようにストーリーリーチに同期して行われるストーリーリーチ予告演出では事前（ストーリーリーチを開始する以前）にストーリーリーチで実行される全てのシナリオ（特定演出）の夫々に対してストーリーリーチ予告演出の有無及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定し、この決定結果（予告種別等に関わる情報（予告情報））を周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（予告態様記憶領域）に記憶するようになっている。予告態様記憶領域には複数回分のシナリオに対する予告情報が（シナリオ毎に別個に、又は全てのシナリオ分をまとめる形で）記憶される。この場合に禁則条件に該当すると判断されると（ステップＳ１５６２でＹＥＳ）、演出制御プログラムは予告態様記憶領域に記憶されている禁則条件に該当する予告情報だけでなく、禁則条件に該当しない予告情報を含む全ての予告情報を削除する。これによりストーリーリーチに同期してストーリーリーチ予告演出が行われないようにすることができ、禁則条件に該当しない状態に是正することができる。即ち、ストーリーリーチに同期して行われるストーリーリーチ予告演出では予告態様記

憶領域に記憶されている禁則条件に該当する予告情報だけでなく、禁則条件に該当しない予告情報を含む全ての予告情報をまとめて削除することで禁則条件に該当しない状態に是正する。

【０８４６】

一方、擬似連続変動に同期して行われる擬似連予告演出では押圧操作部（演出ボタン）４０５が操作される毎に、当該操作に応じて実行される一回分のシナリオ（特定演出）に対して擬似連予告演出を実行するか否か及び実行する擬似連予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定し、この決定結果（予告種別等に関わる情報（予告情報））を周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（予告態様記憶領域）に記憶するようになっている。予告態様記憶領域には一回分のシナリオに対する予告情報が記憶される。この場合に禁則条件に該当すると判断されると（ステップＳ１５６２でＹＥＳ）、演出制御プログラムは予告態様記憶領域に記憶されている禁則条件に該当する予告情報だけを削除する。これにより、禁則条件に該当する予告情報に基づく擬似連予告演出を実行させないようにする一方で、禁則条件に該当しない予告情報に基づく擬似連予告演出は実行させることができ、禁則条件に該当しない状態に是正することができる。即ち、擬似連続変動に同期して行われる擬似連予告演出では予告態様記憶領域に記憶されている禁則条件に該当する予告情報だけを削除することで禁則条件に該当しない状態に是正し、禁則条件に該当しない予告情報に基づく擬似連予告演出を実行する。

【０８４７】

このように、ストーリーリーチに同期して行われるストーリーリーチ予告演出が禁則条件に該当する場合には、禁則条件に該当しない予告情報を含む全ての予告情報をまとめて削除することで禁則条件に該当しない状態に是正するのに対し、擬似連続変動に同期して行われる擬似連予告演出が禁則条件に該当する場合には禁則条件に該当する擬似連予告演出に応じた予告情報のうち一部の予告情報だけを削除することで禁則条件に該当しない状態に是正するようになっている。なお、擬似連続変動に同期して行われる擬似連予告演出が禁則条件に該当する場合に禁則条件に該当する予告情報のうち後に実行される擬似連予告演出に応じた予告情報を削除するものに限らず、先に実行される擬似連予告演出に応じた予告情報を削除するようにしてもよい。この場合にはストーリーリーチと同様に擬似連続変動の開始以前に擬似連続変動で実行される全てのシナリオ（特定演出）の夫々に対して擬似連予告演出の有無及び実行する擬似連予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定してこの決定結果（予告種別等に関わる情報（予告情報））を周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（予告態様記憶領域）に記憶し、予告態様記憶領域に記憶されている予告情報が禁則条件に該当する場合に先に実行される擬似連予告演出に応じた予告情報から順に禁則条件に該当しない状態となるまで予告態様記憶領域に記憶されている予告情報を削除するようにしてもよい。また、擬似連続変動に同期して行われる擬似連予告演出において禁則条件に該当すると判断された場合に（ステップＳ１５６２でＹＥＳ）、禁則条件に該当する擬似連予告演出に応じた予告情報のうち一部の予告情報だけを削除した後、該削除した予告情報に換えて演出挿入数に応じて予め決められている予告情報を設定する（予め決められている予告情報に差し替える）ようにしてもよい。

【０８４８】

また、予告態様記憶領域に記憶されている予告情報が禁則条件に該当するものである場合には、予告態様記憶領域に記憶されている予告情報を削除することで禁則条件に該当しない状態に是正して禁則条件に該当する予告演出（ストーリーリーチ予告演出、擬似連予告演出）が実行されないようにすることができる。また、ストーリーリーチの予告決定テーブル（図５７（Ａ））及び擬似連続変動の予告決定テーブル（図５７（Ｂ））には「予告なし」に最も多くの判定値が割り振られている。即ち、予告態様記憶領域に記憶されている予告情報が禁則条件に該当するものである場合には、予告態様記憶領域に記憶されている予告情報を最も出現頻度（選択割合）の高い抽選結果（予告情報）に差し替えると言い換えることもできる。このように予告態様記憶領域に記憶されている予告情報が禁則条件

に該当するものである場合に、予告態様記憶領域に記憶されている予告情報を最も出現頻度の高い抽選結果（予告情報）に差し替えることで、差し替えが行われたことを遊技者に把握され難くすることができ、違和感なく変動演出を実行することができる。

【０８４９】

なお、ストーリーリーチに同期して行われるストーリーリーチ予告演出において禁則条件に該当すると判断された場合に（ステップＳ１５６２でＹＥＳ）、予告態様記憶領域に記憶されている予告情報のうちの禁則条件に該当する予告情報だけでなく禁則条件に該当しない予告情報を含む全ての予告情報を削除した後、特定演出毎にストーリーリーチ予告演出を実行するか否か、及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）が決められて演出挿入数に対応してパッケージ化されている予告情報を予告態様記憶領域に設定する（予告態様記憶領域に記憶されている予告情報を予め決められているパッケージ化された予告情報に差し替える）ようにしてもよい。具体的には、演出挿入数が３のストーリーリーチにおいて禁則条件に該当すると判断された場合に（ステップＳ１５６２でＹＥＳ）、１、２回目の演出挿入時にはストーリーリーチ予告演出を実行することなく３回目の演出挿入時に予告３を実行することを示すようにパッケージ化された予告情報に差し替えるようにしてもよい。また、この場合に当選種別に応じて異なる予告情報を設定するようにしてもよく、例えば特別抽選結果がはずれ（出球のない大当りや小当りを含むようにしてもよい）であれば３回目の演出挿入時に予告１を実行するようにパッケージ化された予告情報を設定し、特別抽選結果が非確変大当り（出球のある大当りに限るようにしてもよい）であれば３回目の演出挿入時に予告２を実行するようにパッケージ化された予告情報を設定し、特別抽選結果が確変大当り（出球のある大当りに限るようにしてもよい）であれば３回目の演出挿入時に予告３を実行するようにパッケージ化された予告情報を設定するようにしてもよい。また、禁則条件に該当すると判断された場合に、パッケージ化された複数の予告情報のうち示唆する期待度（可能性）が最も低い予告情報（例えば特別抽選結果がはずれ（３回目の演出挿入時にのみ予告１を実行する予告種別）に差し替えるようにしてもよい。期待度（可能性）と出現頻度とは反比例関係を有し、期待度が低い演出は出現頻度が多く、期待度が高い演出は出現頻度が少ない。禁則条件に該当すると判断された場合に示唆する期待度が最も低い予告情報に差し替えることで、最も出現頻度が多い予告種別が実行されるようになるため、演出の差し替えが行われたことを遊技者に把握され難い。また、禁則条件に該当すると判断された場合に、新たに設定される(予告態様記憶領域に記憶されている予告情報から差し替える)予告情報に設定される予告種別等は、禁則条件に該当しないようにパッケージされているため、禁則条件に該当すると判断されたことに基づいて差し替える際に禁則条件に該当するか否かの判断が不要になり、禁則条件に該当するか否かを考量しながら特定演出毎に差し替える予告種別を決定していく場合に比べて処理が簡単になるため、処理負担を軽減できる。

【０８５０】

また、ストーリーリーチに同期して行われるストーリーリーチ予告演出において禁則条件に該当すると判断された場合に（ステップＳ１５６２でＹＥＳ）、予告態様記憶領域に記憶されている全ての予告情報を削除した後、演出挿入数に応じて設定する予告情報として最も出現頻度の高い予告種別に応じた予告情報に差し替えるようにしてもよい。例えば、ストーリーリーチ予告演出を実行するか否かについて抽選するテーブルを別個に設けて、ストーリーリーチ設定処理（図５３）のステップＳ１５６０の処理で実行されるストーリーリーチ予告設定処理においてストーリーリーチ予告演出を実行すると抽選されたときに、ストーリーリーチにおいて何回目に実行される特定演出であるかに応じて複数設けられる予告決定テーブルを用いて予告種別を決定するように構成した場合に、禁則条件に該当すると判断されると（ステップＳ１５６２でＹＥＳ）、ストーリーリーチ予告演出を実行すると抽選された回数目に応じた予告決定テーブルにおいて最も出現頻度が高くなるように設定されている（最も多くの判定値が割り振られている）予告種別に差し替えるようにしてもよい。これにより、実行予定のストーリーリーチ予告演出の種別が禁則条件に該当する場合に最も出現頻度の高い予告種別に差し替えることで、差し替えが行われたことを

遊技者に把握され難くすることができ、違和感なく変動演出を実行することができる。
【０８５１】
なお、上記したようにストーリーリーチにおいて変動表示中に実行される特定演出の実行回数（演出挿入数）に応じて、実行される全ての特定演出についてストーリーリーチ予告演出を実行するか否か、及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告種別、予告態様）を示す（パッケージ化された）複数の予告種別（予告態様）の中からいずれかに決定するように構成する場合には、上記した禁則条件等に該当したときに、ストーリーリーチにおいて変動表示中に実行される特定演出の実行回数（演出挿入数）に応じて設けられる複数の予告種別（予告態様）の中から最も大当り期待度の低い予告種別に差し替えるようにしてもよい。
【０８５２】
また、通常は上記した禁則条件に該当したときに予め決められている予告種別に差し替えるものの、禁則条件に該当する場合であっても予め決められている特定の条件が成立していれば予め決められている予告種別とは異なる予告種別に差し替えるようにしてもよく、例えばストーリーリーチ予告演出において禁則条件に該当すると判断された場合であって、特別抽選結果がはずれである場合には予告態様記憶領域に記憶されている禁則条件に該当する予告種別に対応する予告情報のうちの少なくとも一部を予め決められている予告種別（ストーリーリーチ予告演出を実行しないようにしてもよいし、最も大当りとなる期待度が低い予告種別に差し替えるようにしてもよい）に差し替えたり、予告態様記憶領域に記憶されている禁則条件に該当しない予告種別に対応する予告情報を含む全ての予告情報を予め決められている予告種別がパッケージ化された予告情報（ストーリーリーチ予告演出を実行しないようにしてもよいし、パッケージ化された予告情報の中で最も大当りとなる期待度が低い予告情報に差し替えるようにしてもよい）に差し替えたりし、特別抽選結果が小当りや出球のない大当りである場合には予告態様記憶領域に記憶されている禁則条件に該当する予告種別に対応する予告情報のうちの少なくとも一部を予め決められている予告種別よりも大当りとなる期待度が高い予告種別に差し替えたり、予告態様記憶領域に記憶されている禁則条件に該当しない予告種別に対応する予告情報を含む全ての予告情報を予め決められている予告種別がパッケージ化された予告情報よりもパッケージ化された予告種別に応じた大当りとなる期待度が高い予告情報に差し替えたりするようにしてもよい。
【０８５３】
そして、演出制御プログラムは、ストーリーリーチ予告演出を実行するために必要な画像データや音データなどに関連する演出情報を設定する予告実行設定処理を実行する（ステップＳ１５７４）。予告実行設定処理で設定された演出情報は、周辺制御部定常処理のランプデータ作成処理（ステップＳ１０２８）、表示データ作成処理（ステップＳ１０３０）、音データ作成処理（ステップＳ１０３０）を実行した後、ランプデータ出力処理（ステップＳ１０１２）、表示データ出力処理（ステップＳ１０１６）、音データ作成処理（ステップＳ１０１８）によって実際に演出が実行される。
【０８５４】
上記したように本例の遊技機は１回の特図同調演出内で実行するストーリーリーチ予告演出として、予告態様記憶領域に記憶されている予告情報が禁則条件に該当する場合に予告情報の全部又は一部を削除したり、予告情報の全部又は一部を他の予告種別に応じた予告情報に差し替えたりすることで禁則条件に該当しない状態に是正するものである。また、遊技盤側液晶表示装置１９００では特図同調演出とは別に始動記憶表示部１９１１にて始動記憶の保留表示が行われ、この保留表示を通常とは異なる態様で表示することで特別図柄の変動表示が開始される前に変動表示の結果を示唆する先読み演出（保留予告ともいう）が実行されるようになっている。ただし、先読み演出の態様については上記禁則条件の対象とはされていない。即ち、遊技盤側液晶表示装置１９００で実行される特図同調演出において禁則条件に該当する場合には禁則条件に該当しない状態に是正するものであるが、始動記憶表示部１９１１は禁則条件の対象からは除外されている。そのため、遊技盤側

液晶表示装置１９００で実行される特図同調演出において、実行された場合には禁則条件に該当するような演出（予告演出）が、予告演出の態様（予告種別）と始動記憶表示部１９１１で実行される先読み演出の態様とによって行われ得る。これにより、本来であれば行われないような演出（予告演出）が実行されて、遊技者を期待させることができる。

【０８５５】

［１３．特図先読み演出］

続いて、特別図柄の変動表示が開始される前に、変動表示の結果を示唆する先読み演出について説明する。本実施形態における先読み演出は、始動口に遊技球が入賞したタイミングで実行される通常先読み演出と、先読み演出の対象となる始動記憶が消化されるまでの間に所定のタイミングで当該始動記憶に基づく変動表示の期待度が示唆される連続先読み演出とが実行可能に構成されている。

【０８５６】

通常先読み演出は、例えば、先読み対象の始動記憶の保留表示を通常とは異なる態様で表示する。また、連続先読み演出では、先行して変動表示される始動記憶が消化されるたびに、先読み対象の始動記憶の保留表示の態様が変化するように構成される。なお、始動記憶の保留表示の態様を変化させるだけではなく、ストーリーリーチや擬似連続変動における特定演出を保留表示の態様を変化させるタイミングで実行するようにしてもよい。

【０８５７】

［１３－１．特図先読み演出制御処理］

まず、周辺制御部電源投入時処理（図４２）における周辺制御部定常処理の特図先読み演出制御処理（ステップＳ１０２７）について説明する。図７０は、本実施形態における特図先読み演出制御処理の一例を示すフローチャートである。特図先読み演出制御処理では、通常先読み演出を実行するための処理と、連続先読み演出を実行するか否かを決定するための処理を実行する。なお、特図先読み演出制御処理は、受信コマンド解析処理で先読み演出コマンドを受信した場合に実行するようにしてもよい。

【０８５８】

演出制御プログラムは、まず、特図先読み演出実行フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２００１）。特図先読み演出実行フラグは、前述のように、主制御基板４１００から先読み演出コマンドを受信した場合に、受信コマンド解析処理（図４２のステップＳ１０２２）でセットされる（図４８のステップＳ１４０８）。特図先読み演出実行フラグが設定されていない場合には（ステップＳ２００１の結果が「Ｎｏ」）、先読み演出を実行しないので、特図先読み演出制御処理を終了する。

【０８５９】

一方、演出制御プログラムは、特図先読み演出実行フラグがセットされている場合には（ステップＳ２００１の結果が「Ｙｅｓ」）、先読み対象の始動記憶に対応する先読み演出コマンドの内容に基づいて、通常先読み演出の態様を選択する（ステップＳ２００２）。このとき、先読み対象の始動記憶に対応する特別図柄の変動表示においてリーチ演出が実行される場合にのみ通常先読み演出の態様を変化させるようにしてもよい。

【０８６０】

図７１は、本実施形態における通常先読み演出抽選テーブルの一例を示す図である。通常先読み演出では、始動口に遊技球が入賞すると、保留されている始動記憶の数が０の場合を除いて、現在実行中の特別図柄の変動表示の進行にかかわらず、保留表示の態様を所定の割合で変化させる。

【０８６１】

先読み演出が実行されていない場合には保留表示は「白」となっているが、通常先読み演出が実行されると、保留表示の表示色が「白」から大当りとなる期待度に応じて所定の確率（図７１）で「青」、「緑」、「赤」、「虹」に変化する。また、変動表示ゲームの結果が大当りの場合には、はずれの場合よりも高い確率で保留表示の色が変化するように設定されている。

【０８６２】

演出制御プログラムは、保留表示の色が選択されると、選択された色に変化させるための設定を行う通常先読み演出設定処理を実行する（ステップＳ２００３）。通常先読み演出設定処理では、保留表示の表示色を変化させる設定を行うとともに、変化のタイミングで効果音を出力させたり、ランプを点灯させたり、役物を可動させたりするための設定を行う。その後、特図先読み演出実行フラグをクリアする（ステップＳ２００４）。これにより、一の始動記憶に対して複数回の通常先読み演出が実行されることを防止することができる。

【０８６３】

本実施形態では、通常先読み演出を実行する場合に限り、連続先読み演出を実行するように構成されている。すなわち、遊技者は始動口に遊技球が入賞したタイミングで通常先読み演出によって期待感を抱くようになり、遊技の進行によって保留表示の態様がさらに変化すると、より大きな期待感を抱くようになる。なお、通常先読み演出を実行せずに連続先読み演出を実行させるようにしてもよく、例えば、保留されている始動記憶数が多い場合には通常先読み演出を実行せずに連続先読み演出を実行させるようにしてもよい。特に、上始動口と下始動口とが常時入賞可能であって、これらの始動口に交互に入賞可能に構成されて始動記憶を８個まで保留可能な場合に有効である。

【０８６４】

演出制御プログラムは、通常先読み演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ２００５）。通常先読み演出を実行しない場合には（ステップＳ２００５の結果が「Ｎｏ」）、すなわち、保留表示の色が「白」のまま変化しない場合には、連続先読み演出を実行せずに、特図先読み演出制御処理を終了する。

【０８６５】

通常先読み演出を実行する場合には（ステップＳ２００５の結果が「Ｙｅｓ」）、演出制御プログラムは、主制御基板４１００から受信した先読み演出コマンドに含まれる各種情報に基づいて、連続先読み演出抽選テーブル（図７１）から対応する情報を取得し（ステップＳ２００６）、連続先読み演出を実行するか否かを抽選する（ステップＳ２００７）。各種情報には、例えば、変動パターン及び当落情報が含まれる。また、始動記憶数（特別図柄作動保留球数）は先読み演出コマンド同様のタイミングで送信される特別図柄記憶コマンドに含まれる。抽選の結果、連続先読み演出を実行しない場合には（ステップＳ２００７の結果が「Ｎｏ」）、特図先読み演出制御処理を終了する。

【０８６６】

図７２は、本実施形態における連続先読み演出抽選テーブルの一例を示す図である。本実施形態の連続先読み演出は、複数の変動にまたがって、保留表示の態様が変化するため、始動記憶数が３以上の場合に実行されるようになっている。また、始動記憶に基づく変動表示の結果が大当り（又は大当りの可能性が高い）の場合には、連続先読み演出が実行されやすく、また、連続先読み回数が多くなりやすくなるように設定されている。

【０８６７】

なお、連続先読み演出を実行するか否かの抽選（ステップＳ２００７）は、連続先読み演出実行確率に基づいて抽選される。また、先読み対象の始動記憶にリーチが発生しない場合には、連続先読み演出が実行されないように設定されている。なお、図７２の連続先読み演出実行確率の単位は％である。

【０８６８】

演出制御プログラムは、連続先読み演出を実行する場合には（ステップＳ２００７の結果が「Ｙｅｓ」）、連続先読み演出抽選テーブルから取得された演出選択パターンをセットする（ステップＳ２００８）。さらに、残り演出数（残り先読み回数）に連続先読み演出実行回数をセットする（ステップＳ２００９）。

【０８６９】

さらに、演出制御プログラムは、連続先読み演出を選択するための乱数の範囲（上限値及び下限値）を規定値（初期値）に設定する（ステップＳ２０１０）。最後に、連続先読み演出実行フラグをセットし（ステップＳ２０１１）、特図先読み演出制御処理を終了する。

【０８７０】
［１３－２．連続先読み演出設定処理］
続いて、装飾図柄変動処理において実行される連続先読み演出設定処理について説明する。連続先読み演出設定処理は、先読み演出の対象となる始動記憶に対する先読み演出を制御する処理である。本実施形態では、前述のように、先読み演出対象の始動記憶よりも先行して変動表示ゲームが実行される始動記憶が消化されるタイミングで先読み演出対象の始動記憶の保留表示を変更するなどの処理を実行する。
【０８７１】
図７３は、本実施形態の連続先読み演出設定処理の一例を示すフローチャートである。連続先読み演出設定処理は、演出設定処理（図５１）のステップＳ１５２４の処理において実行される。
【０８７２】
演出制御プログラムは、まず、連続先読み演出実行フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２１０１）。連続先読み演出実行フラグは、連続先読み演出を実行する場合に、特図先読み演出制御処理（図７０）のステップＳ２０１１の処理で設定される。連続先読み演出実行フラグがセットされていない場合には（ステップＳ２１０１の結果が「Ｎｏ」）、連続先読み演出を実行しないため、連続先読み演出処理を終了する。
【０８７３】
一方、連続先読み演出実行フラグがセットされている場合には（ステップＳ２１０１の結果が「Ｙｅｓ」）、演出制御プログラムは、実行する先読み演出（特定演出）を選択するための乱数値を取得する（ステップＳ２１０２）。さらに、取得された乱数値に基づいて、連続先読み演出態様選択テーブル（図７４）から特定演出の態様を取得し（ステップＳ２１０３）、特定演出設定処理を実行する（ステップＳ２１０４）。特定演出設定処理では、連続先読み演出（特定演出）を実行するための設定を行う。
【０８７４】
本実施形態における連続先読み演出（特定演出）は、保留表示の形状を期待度に応じて変化させる。また、通常先読み演出が実行された状態で連続先読み演出が実行されるため、保留表示の色が変化した状態で形状が変化するように制御される。図７４は、本実施形態の連続先読み演出（特定演出）における保留表示の態様を選択するための連続先読み演出態様選択テーブルの一例を示す図である。
【０８７５】
図７４に示すように、本実施形態では、期待度に応じて６種類の特定演出が定義され、各特定演出に乱数の範囲が設定されている。例えば、演出選択パターンが「パターン２」の場合には、乱数値が０～２００の場合には特定演出１、２０１～４００の場合には特定演出２、・・・、９０１～１０００の場合には特定演出６が選択される。
【０８７６】
また、パターン１では、期待度の高い特定演出５及び特定演出６が選択されないようになっており、また、パターン１では、すべての特定演出が実行可能となっているが、期待度の高い特定演出が選択されにくいように乱数の範囲が設定されている。これに対し、パターン４では、期待度の低い特定演出１が選択されないようになっているとともに、期待度の高い特定演出４や特定演出５が選択されやすいようになっている。図７２に示すように、パターン１は、期待度の低い変動パターンで選択されるようになっている一方、パターン４は変動表示ゲームの結果が大当りの場合に選択されるようになっている。
【０８７７】
なお、先に実行された連続先読み演出と同じ形状が選択された場合には、連続先読み演出が実行されなかったものとしてそのまま遊技を進行させるようにしてもよいし、保留表示を一時的に点滅させるなどして、連続先読み演出が実行された旨を遊技者に報知するようにしてもよい。
【０８７８】
ここで、図７３のフローチャートの説明に戻る。特定演出設定処理を実行すると、演出制

御プログラムは、残り演出数を１減算する（ステップＳ２１０５）。そして、残り演出数が０になったか否か、すなわち、すべての連続先読み演出（特定演出）が実行されたか否かを判定する（ステップＳ２１０６）。残り演出数が０になった場合には（ステップＳ２１０６の結果が「Ｙｅｓ」）、すべての連続先読み演出が実行されたので、連続先読み演出実行フラグをクリアする（ステップＳ２１０７）。最後に、乱数の下限値を規定値（例えば、“０”）に設定し（ステップＳ２１０８）、連続先読み演出設定処理を終了する。

【０８７９】

一方、演出制御プログラムは、残り演出数が０でない場合（ステップＳ２１０６の結果が「Ｎｏ」）、すなわち、連続先読み演出がすべて実行されていない場合には、ステップＳ２１０２の処理で取得された乱数値に基づいて、乱数の下限値を設定する（ステップＳ２１０９）。例えば、演出選択パターンが「パターン３」で抽出された乱数値が“３５０”の場合には、特定演出３が選択されるため、特定演出１又は特定演出２が選択されないように、すなわち、成り下がりが発生しないように、乱数の下限値を特定演出３が選択される場合の下限値“２０１”を設定する。これにより、次の連続先読み演出が実行される場合には、ステップＳ２１０２の処理で“２０１”～“１０００”の範囲の乱数値が抽出され、連続先読み演出で先行して実行された演出よりも期待度の低い演出が実行されることを防止することができる。

【０８８０】

なお、連続先読み演出において、段階的に保留表示が変化するように、乱数の抽出範囲を調整するようにしてもよい。例えば、演出選択パターンが「パターン３」で連続先読み実行回数が「３」の場合には、最初に実行される特定演出が１～４となるように下限値を“０”、上限値を“６００”とする。このとき、最初に実行される特定演出が２であれば、２回目に実行される特定演出を選択するための乱数値の下限値を“２０１”、上限値を“８００”に設定する。すなわち、特定演出が３～５のいずれかが選択されるように設定される。こうすることによって、必ず期待度が高くなるように（成り上がるように）特定演出が実行され、さらに、特定演出５が選択された場合であっても、次回（最後）の特定演出では特定演出６が選択されるようになり、成り下がりを防止するとともに、確実に期待度が高くなるように特定演出を実行することができる。なお、確実に成り上がるように設定すると、遊技者の期待感を大きく高めることが可能となるため、大当りの場合にのみ確実に成り上がるように制御してもよい。

【０８８１】

［１３－３．演出例］

以上の処理によって、連続先読み演出において、成り下がりが発生しないように特定演出を選択することができる。続いて、連続先読み演出の具体例について説明する。図７５は、本実施形態の連続先読み演出の画面遷移の一例を示す図である。

【０８８２】

図７５（Ａ）は、先読み演出が実行されていない状態で装飾図柄の変動表示が実行されている状態である。図７５（Ｂ）は、図７５（Ａ）の状態で上始動口２１０１に遊技球が入賞した結果、通常先読み演出が実行された状態を示している。その後、図７５（Ｃ）に示すように、装飾図柄が確定表示される。

【０８８３】

その後、図７５（Ｄ）に示すように、保留されている始動記憶が消化され、次の変動表示が開始される。このとき、１回目の連続先読み演出が実行され、特定演出３が実行されている。さらに、図７５（Ｄ）～（Ｇ）に示すように、保留されている始動記憶が消化されて変動表示が開始されるたびに特定演出４、特定演出５が実行され、保留表示の形状が変化する。

【０８８４】

そして、先読み演出の対象となる始動記憶が消化され、装飾図柄の変動表示が開始されると（図７５（Ｈ））、リーチが発生する（図７５（Ｉ））。図７５（Ｊ）に示す例では、ＳＰリーチ３が実行される。

【０８８５】
以上のように、本実施形態によれば、遊技の進行に基づいて先読み演出を実行可能とする（演出態様を変化させる）ことによって、遊技を継続する過程で遊技者の期待感をより高めることが可能となる。特に、始動口に遊技球が入賞したタイミングで先読み演出（通常先読み演出）が実行された後、先読み演出の対象となっている始動記憶が消化されるまでの間に実行される変動表示ゲームに対する遊技興趣が低下してしまうおそれがあるが、変動表示ゲームが実行されるたびに保留表示の態様が変化することで、遊技者の期待感を継続して高めることが可能となり、遊技興趣の低下を防止することができる。
【０８８６】
［１３－４．特図先読み演出の変形例］
［１３－４－１．特図先読み演出制御の変形例］
なお、通常先読み演出と連続先読み演出とを区別しなくてもよい。前述した実施形態では、最初の先読み演出（通常先読み演出）では始動口に遊技球が入賞したタイミングで保留表示の態様（色）が変化し、２回目以降の先読み演出（連続先読み演出）では保留消化時に保留表示の態様（形状）が変化する。この場合、連続先読み演出を実行するか否かだけを始動口に遊技球が入賞したタイミングで判定し、保留消化時に特定演出（保留表示の変化）の内容を抽選していた。
【０８８７】
これに対し、ストーリーリーチのように、始動入賞時にすべての特定演出の内容（シナリオ）を抽選するようにしてもよい。例えば、特図先読み演出制御処理（図４２のステップＳ１０２７、図７０）ですべての特定演出を抽選する。受信コマンド解析処理（図４８）の特図先読み演出実行フラグを設定する処理（ステップＳ１４０８）において、すべての特定演出の内容を抽選するようにしてもよい。
【０８８８】
また、始動入賞時に保留記憶数が２以下、かつ、変動表示が実行中の場合には、連続先読み演出の実行回数を１とし、保留記憶数が３以上の場合には連続先読み演出抽選テーブル（図７２）に基づいて連続先読み演出の態様を選択すればよい（連続先読み演出抽選テーブルですべてのパターンを網羅できるようにしてもよい）。この場合、最初の先読み演出（通常先読み演出と同じ）において保留表示の色を変化させてもよいし、最初から形状を変更させてもよく、また、色及び形状の両方を変化させてもよい。
【０８８９】
また、先読み演出の回数が１回の場合、すなわち、始動入賞時に保留表示の態様が変化し、その後、保留表示の態様が変化しない場合にはきわめて期待度の低いガセ演出としてもよい。すなわち、保留態様の変化の回数が多いほど大当りの期待度が高まるが、１回のみの場合には期待度が低いように構成してもよい。
【０８９０】
［１３－４－２．特図２優先消化］
本実施形態では、上始動口２１０１に遊技球が入賞した場合に上特別図柄表示器１１８５で特別図柄が変動表示される第１特図変動表示ゲームと、下始動口２１０２に遊技球が入賞した場合に下特別図柄表示器１１８６で特別図柄が変動表示される第２特図変動表示ゲームと、が実行される。また、本実施形態では、下始動口２１０２に遊技球が入賞した場合のほうが、上始動口２１０１に遊技球が入賞した場合よりも優先して変動表示が開始される。したがって、上始動口２１０１に遊技球が入賞した始動記憶に基づいて先読み演出が実行されている場合に、下始動口２１０２に遊技球が入賞すると、先読み演出対象の始動記憶の消化が遅れることになる。
【０８９１】
このように、先読み対象の変動表示が割り込まれた場合には、直前に実行された特定演出を継続して実行するようにしてもよい。また、抽選されたシナリオに基づく特定演出を実行し、最後に実行される特定演出を割り込まれた分だけ連続して実行するようにしてもよい。

【０８９２】
また、割り込まれた分だけ、シナリオを再選択するようにしてもよい。このとき、演出内容が成り下がりとならないように、実行済みの特定演出に対応するシナリオに対応して乱数の範囲を設定し、シナリオを新たに抽選してもよいし、実行済みのシナリオを無視し、乱数の範囲を初期化して新たにシナリオを抽選するようにしてもよい。
【０８９３】
さらに、下始動口２１０２に遊技球が入賞した場合には、特定演出を実行せずに、上始動口２１０１に入賞した始動記憶に対応する変動表示のみ特定演出を実行するようにしてもよい。
【０８９４】
また、第１特図変動表示ゲームと、第２特図変動表示ゲームと、が同時に実行可能に構成されている場合には、例えば、第１特図変動表示ゲームの実行に合わせて特定演出を実行すればよい。
【０８９５】
また、本実施形態では、普通図柄の変動表示が当選した場合に、始動口ソレノイド２１０５が駆動して可動片２１０６が開閉されることにより、下始動口２１０２に遊技球が入賞可能となっているが、遊技球が上始動口２１０１及び下始動口２１０２に交互に入賞し、第１特図変動表示ゲームと、第２特図変動表示ゲームと、が交互に実行される場合には、割り込みが発生しない。この場合、第１特図変動表示ゲームのみを実行する場合と同様に制御すればよいが、最大８回分の変動表示を保留することができるため、これらの変動表示ゲームを区別せずに、長期間におよぶ一連の特定演出を実行することが可能となり、さらにバリエーションに富んだ演出を実行することができる。
【０８９６】
［１３－４－３．特図先読み演出態様の変形例］
以上説明した実施形態では、保留表示の態様が変化させていたが、遊技盤側液晶表示装置１９００の画面の背景を変化させるようにしてもよい。具体的には、単に背景色を変更してもよいし、装飾図柄やキャラクタなどの後方に特別な態様の構造物や自然物を配置してもよい。例えば、雲を表示させ、大当りの期待度に応じて雲の色を変化させたり、雲から雷を発生させたりするようにしてもよい。
【０８９７】
［１４．乱数抽選の変形例］
以上説明した演出例では、乱数を生成する範囲（上限値、下限値）を変更することによって、成り下がりを防止するように構成していたが、これ以外の方法で成り下がりを防止するようにしてもよい。なお、図５４に示した演出選択パターンのパターン１が選択された場合について説明する。
【０８９８】
例えば、乱数の生成範囲は変更せずに（すなわち、“０”から“１０００”の範囲のままで）、抽出された乱数値を演算等の処理により変換することによって特定演出を選択するようにしてもよい。以下、具体例について説明する。
【０８９９】
本発明では、特定演出として「シナリオ３」が選択されると、直前に実行される特定演出は「シナリオ１」から「シナリオ３」のいずれかとなる。このような例について説明すると、成り下がりを防止するために、“０”から“６００”までの範囲で乱数が生成されるように設定される。ここで、“０”から“１０００”までの範囲で乱数を生成させ、“６００／１０００”で乗算することによって（小数点以下切捨て）、“０”から“６００”までの範囲の乱数を生成させることができる。
【０９００】
また、“０”から“６００”までの範囲の乱数を生成させる場合に、“０”から“１０００”までの範囲で生成された乱数に対し、“６００”で除算した余りを乱数値としてもよい。この場合、“０”から“４００”までの値が重複するため、乱数のばらつきが偏ってしまうが、例えば

、除算結果が１以上の場合には、乱数の生成範囲と重複する範囲との差分（ここでは６００－４００＝２００）を乱数値に加算することによって（すなわち、重複範囲を“２００”から“６００”にする）、期待度の高いシナリオを実行する可能性が高くなるように設定して遊技者の期待感を高めるようにしてもよい。

【０９０１】

さらに別の例として、“０”から“１０００”までの範囲の乱数を生成する場合に、“０”から“１００”までの範囲で生成された乱数を１０回生成し、各生成された乱数を加算することによって、“０”から“１０００”までの範囲の乱数を生成するようにしてもよい。このように構成することによって、生成する乱数の範囲に応じて乱数の生成回数を設定して加算することによって、実際に生成する乱数の範囲を一定にしながら多様な乱数の範囲を設定することができる。また、乱数を所定回数生成するのではなく、所定倍してもよい。例えば、“０”から“１００”までの範囲で生成された乱数を１０倍することによって“０”から“１０００”までの範囲の乱数を生成してもよい。きめ細かい振り分けはできなくなるが、乱数が一様乱数であれば同様の結果を得ることが可能となる。また、演出選択パターンに応じて乱数の抽出方法を変更してもよく、必要に応じて抽出される乱数の精度を調整してもよい。

【０９０２】

また、最初に実行される特定演出を選択するための乱数を抽出した後、後続の特定演出を選択するための乱数は、先行する特定演出を選択するための乱数に加算するようにしてもよい。このとき、加算後の乱数値が上限値を超えないように乱数の生成範囲を調整するようにしてもよいし、上限値の超過分を切り捨てるようにしてもよい。

【０９０３】

［１５．成り下がりの許容（法則崩れ）］

［１５－１．演出例］

以上説明した実施形態では、連続して実行される特定演出について、演出内容の期待度が低下する成り下がりを防止できるように構成されている。しかしながら、成り下がりが発生しなくても必ずしも変動表示の結果が大当りになるとは限らない。また、最初に期待度の高い特定演出が実行された場合には、以降の演出の流れが遊技者に予測されてしまい、遊技の興趣を高められない可能性もあった。

【０９０４】

そこで、所定の条件を満たす場合には、成り下がりを許容し、通常実行される演出パターンに変化をもたらす変形例について説明する。成り下がりを許容する条件は、例えば、変動表示の当選確率の確率状態や普通電動役物の作動状態（時短状態）などの遊技状態に応じて行うか否かを決定してもよい。具体的には、変動表示の結果が大当りとなる確率が高い場合（高確率状態、確変状態）、又は、時短状態のように遊技者に有利な状態の場合に乱数の生成範囲を調整せずに成り下がりを許容してもよい。逆に、確変状態や時短状態以外の遊技者に有利でない状態の場合に乱数の生成範囲を調整せずに成り下がりが発生するようにしてもよい。

【０９０５】

また、変動表示ゲームの結果が大当りの場合に限り、成り下がりを許容するようにしてもよい。すなわち、期待度が低くなる演出が実行されてがっかりするところで、逆に大当りが確定することを遊技者が認識できるようになる。このように、通常の流れでは実行されない演出が実行された場合に逆に期待度が高くなるようにすることによって、演出のバリエーションを増加させ遊技の興趣を高めることができる。なお、成り下がりが発生しにくく制御しながら通常時にも成り下がりを（低確率で）許容し、変動表示ゲームの結果が大当りの場合に成り下がりが発生する確率を高くするようにしてもよい。

【０９０６】

さらに、変動表示ゲームの結果ではなく、変動パターンに応じて成り下がりを許容するか否かを決定するようにしてもよい。例えば、信頼度の高いリーチ（例えば、ストーリーリーチ、擬似連続演出後のＳＰリーチ３など）が発生する場合には、信頼度の低いリーチよりも成り下がりが発生しやすくしてもよい。一方、信頼度の低いリーチが発生する場合に

、信頼度の高いリーチよりも成り下がりが発生しやすくしてもよい。このように、変動表示ゲームの結果ではなく、成り下がりの許容可否を演出内容に対応させてもよい。

【０９０７】

また、変動表示ゲームの結果が大当りの場合における変動パターンの信頼度で成り下がりを許容してもよい。例えば、高信頼度の変動パターン（リーチ）のほうが低信頼度の変動パターン（リーチ）が選択された場合よりも成り下がりが発生する可能性が高くなるように設定する。逆に、低信頼度の変動パターン（リーチ）のほうが高信頼度の変動パターン（リーチ）が選択された場合よりも成り下がりが発生する可能性が高いようにしてもよい。

【０９０８】

また、大当り遊技が終了した後に変動表示ゲームの確率状態が通常状態か確変状態かを明確に報知しない不明瞭モードを実行されている場合に、実際の確率状態が通常状態の場合に限り、乱数の生成範囲を調整するようにしてもよい。この場合、確率状態が確変状態であれば、成り下がりが発生しても変動表示ゲームの当選確率が高いため、結果的に遊技者を落胆させることが少ないし、通常状態であれば、成り下がりが発生しないため、ストーリーリーチの演出によって遊技者を落胆させることが少なくなる。逆に、確変状態の場合に限り、乱数の生成範囲を調整して成り下がりを防止するようにしてもよい。このように構成することによって、成り下がりが発生したことで遊技者は現在の確率状態が通常状態（低確率）であることを認識することができる。

【０９０９】

さらに、不明瞭モードでは乱数の生成範囲を調整せずに成り下がりが発生した場合に明示的に確率状態を報知するようにしてもよい。また、不明瞭モードに乱数の生成範囲を調整するモードと、乱数の生成範囲を調整しないモードの２種類のモードを設定可能としてもよい。さらに、これらのモードを遊技者が選択できるようにしてもよい。このように構成することによって、遊技者は確率状態を早期に認識可能とするか、落胆の少ない演出が実行できるようにするかを選択することが可能となる。

【０９１０】

［１５－２．制御例］

続いて、成り下がりを許容する制御について説明する。本実施形態では、成り下がりを防ぐために、乱数の生成範囲を調整していたが、具体的な手順について説明する。

【０９１１】

例えば、成り下がりを許容する場合には、乱数の上限値又は下限値を規定値（初期値）に再設定する。この場合、成り下がりとならない可能性もあるが、大当りの報知演出として成り下がりを発生させる場合には、必ず成り下がりを発生させるように乱数の範囲を設定すればよい。また、乱数の上限値又は下限値を規定値（初期値）までではなく所定段階戻すように設定してもよい。このようの構成することによって、成り下がりの発生確率や段階を調整することができる。

【０９１２】

また、前述したように、所定範囲の乱数を重複して発生させることで偏った分布の乱数を発生させてもよい。この場合、重複範囲を成り下がりを発生させる範囲としたり、逆に成り上がりを発生させる範囲としたりすることによって、成り下がり（成り上がり）の発生確率を調整してもよい。さらに、乱数のカウンタの初期値、最小値及び最大値を設定することによって生成される乱数の範囲を調整するようにしてもよい。

【０９１３】

また、乱数を更新するカウンタは、前述のように、所定のタイミング（タイマ割り込み処理）で１ずつ加算されているが、これを遊技状態に応じて加算する数値を変更してもよい。例えば、通常遊技状態では１加算し、高確率状態（確変状態）では別の乱数を抽出して加算する。このように乱数カウンタの更新方法を変化させることによって、遊技状態に応じて成り下がりの発生頻度を変化させることが可能となる。

【０９１４】

［１６．電源遮断時の処理］

ここで、受信コマンド解析処理において、電断コマンド又は電源投入コマンドを受信した場合の処理について説明する。

【０９１５】

前述のように、電断コマンドは、主制御基板４１００に外部からの電源供給が停止した場合に送信される。なお、電断コマンドが送信される前には、前述のように、主制御基板４１００から停電予告信号が出力され、周辺制御部停電予告信号割り込み処理が実行されることによってコマンドのバックアップ等の処理が実行される。

【０９１６】

周辺制御基板４１４０では、電源が遮断される態様に応じた処理を実行する。具体的には、外部からの電源供給が停止して遊技機全体（主制御基板４１００及び周辺制御基板４１４０）に電源の供給が遮断された場合、主制御基板４１００にのみ電源の供給が遮断された場合、周辺制御基板４１４０にのみ電源の供給が遮断された場合がある。以下、それぞれの場合について説明する。

【０９１７】

［１６－１．周辺制御基板のみ電源が遮断された場合］

配線の接触不良などの要因で周辺制御基板４１４０のみに対して電源の供給が遮断された場合、主制御基板４１００における遊技制御は継続されている。このとき、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの記憶内容が消失していない場合、すなわち、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの記憶内容がバックアップ管理対象ワークエリア４１５０ｃａの記憶内容と一致している場合には、前述したように、ホットスタートとして演出制御を再開（継続）する。

【０９１８】

なお、ホットスタートで演出制御を再開した場合であっても、周辺制御基板４１４０において電源供給が一時的に遮断されたことを報知してもよい。電源供給遮断の報知は、例えば、電源投入時の初期画面を表示してもよいし、電源が遮断されたことを報知する画面を表示してもよい。

【０９１９】

また、電源の遮断によって、主制御基板４１００における時間計測（タイマ）と、周辺制御基板４１４０における時間計測との間でずれが生じてしまうおそれがある。例えば、主制御基板４１００における特別図柄の変動表示と、周辺制御基板４１４０における装飾図柄の変動表示の変動開始からの経過時間がずれてしまう可能性がある。この場合には、装飾図柄の変動表示のほうが遅く終了するため、特図同調演出終了コマンドを受信した時点で特図同調演出を終了させてもよい。また、変動開始時に初期図柄を表示する必要がある場合には、デフォルトのハズレ図柄又は所定の図柄を表示する。所定の図柄は、大当り以外の図柄であればよく、停電発生時専用の図柄であってもよい。

【０９２０】

また、大当り遊技の実行時に電源が遮断された場合には、次のラウンドに移行することを示す大入賞口閉鎖表示コマンドやエンディングコマンドなどを受信したタイミングで時間計測のずれを修正すればよい。

【０９２１】

なお、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの記憶内容が消失してしまった場合には、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの通常使用する記憶領域に値０を書き込んでコールドスタートとして演出制御を再開する。

【０９２２】

コールドスタートとして演出制御が再開されたタイミングで特定演出を伴う演出（変動パターン）が実行されていた場合には、一連の特定演出の実行を中断する。一方、ホットスタートの場合には、特定演出の進行情報が保持されていればそのまま演出を継続してもよいし、シナリオの抽選結果を破棄し、シナリオを再抽選してもよい。各特定演出実行時にシナリオを抽選する場合には、各特定演出の内容に齟齬が生じないように、最後の特定演出がすべて終了するタイミングまで、以降の特定演出を実行するためのシナリオを抽選せずに、特定演出を実行しないようにしてもよい。なお、コールドスタート又はホットスタ

ートのいずれであっても、周辺制御基板の電源が遮断された場合には特定演出の実行を中止するようにしてもよい。

【０９２３】

［１６－２．主制御基板のみ電源が遮断された場合］

主制御基板４１００の電源のみが遮断され、周辺制御基板４１４０の電源が供給されている場合には、前述のように、主制御基板４１００から電断コマンドが周辺制御基板４１４０に送信される。このとき、周辺制御基板４１４０は、実行中の演出表示を電源遮断時の画面表示（異常報知画面）に切り替える。その後、主制御基板４１００に電源の供給が再開されると、電源投入コマンドとともに、遊技状態を通知するコマンドを周辺制御基板４１４０に送信する。なお、遊技状態を通知するコマンドは電源投入コマンドと一体となっていてもよい。

【０９２４】

周辺制御基板４１４０は、電源投入コマンドとともに通知された遊技状態が現在実行中の演出内容と一致する場合には、演出画面に復帰させてそのまま演出を継続する。このとき、電源投入コマンドとともに通知された情報だけでは演出画面に復帰できない場合には、遊技者が誤認しないような演出を実行する。例えば、実行中の演出に復帰できない場合とは、例えば、装飾図柄の変動表示の停止結果を表示している状態や大当り遊技中のラウンド演出などである。遊技者が誤認しないような演出とは、例えば、装飾図柄の変動表示中であれば、すべての装飾図柄を高速に変動表示させたり、異常時専用の装飾図柄を表示させたりする。また、大当り遊技中であれば、ラウンド数を表示せずに大当り遊技中であることだけを表示すればよい。

【０９２５】

また、遊技状態と現在演出中の表示状態が異なっていれば、異常報知画面を表示する。そして、主制御基板４１００から正常なコマンドを受信した場合に受信したコマンドに対応した演出を行うことで正常な状態に復帰する。なお、異常報知画面について、遊技者が異常を生じたことを認識できる程度の表示であればよい。このとき、擬似連続変動やストーリーリーチの変動パターンで変動表示が実行されている場合には特定演出の実行は中止され、連続先読み演出が継続中の場合でも以降の特定演出の実行（シナリオの抽選）は中止される。

【０９２６】

［１６－３．主制御基板及び周辺制御基板の電源が遮断された場合］

遊技機に対する電源が遮断された場合、主制御基板４１００にはバックアップ電源から電源が供給され、ＲＡＭに記憶された内容は所定期間保持される。前述のように、主制御基板４１００から電断コマンドが周辺制御基板４１４０に送信される。

【０９２７】

その後、遊技機に再び電源が供給されると、主制御基板４１００は電源投入コマンドを周辺制御基板４１４０に送信する。このとき、主制御基板４１００から周辺制御基板４１４０に遊技状態が通知され、客待ち状態のような遊技停止状態でない場合には、周辺制御基板４１４０は、電源の遮断が発生したことを報知する演出を実行した後、客待ち等の遊技者に誤認を与えないような演出に切り替える。その後、主制御基板４１００から正常なコマンドを受信すると、受信したコマンドに対応した演出を行うことで正常な状態に復帰する。この場合、擬似連続変動やストーリーリーチの変動パターンで変動表示が実行されている場合には特定演出の実行は中止され、連続先読み演出が継続中の場合でも以降の特定演出の実行（シナリオの抽選）は中止される。

【０９２８】

［１６－４．電源遮断時のまとめ］

以上のように構成することによって、主制御基板４１００や周辺制御基板４１４０への電源供給が遮断された場合であっても、擬似連続変動やストーリーリーチの変動パターンで変動表示の実行を継続するか否かを適切に判断することができる。

【０９２９】

［１７．普図先読み演出］
続いて、普通図柄種別先読み演出（普図先読み演出）について説明する。本実施形態では、主制御基板４１００から普通図柄種別先読み演出コマンドを受信すると、普図先読み演出が実行される。図７６は、本実施形態における普図先読み演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。図７７は、本実施形態の普図先読み演出の一例を示す図である。
【０９３０】
演出制御プログラムは、普図先読み演出制御処理が開始されると、まず、普図先読み演出実行フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２２０１）。普図先読み演出実行フラグは、前述のように、普通図柄種別先読み演出コマンドを受信した場合に、受信コマンド解析処理（図４８）において設定される。演出制御プログラムは、普図先読み演出実行フラグがセットされていない場合には（ステップＳ２２０１の結果が「Ｎｏ」）、普図先読み演出を実行しないため、本処理を終了する。
【０９３１】
一方、演出制御プログラムは、普図先読み演出実行フラグがセットされている場合には（ステップＳ２２０１の結果が「Ｙｅｓ」）、普図先読み演出を現在実行中であるか否かを判定する（ステップＳ２２０２）。普図先読み演出を実行中の場合には（ステップＳ２２０２の結果が「Ｙｅｓ」）、実行中の普図先読み演出を継続するため、ステップＳ２２０７以降の処理を実行する。
【０９３２】
演出制御プログラムは、普図先読み演出を実行中でない場合には（ステップＳ２２０２の結果が「Ｎｏ」）、普図先読み演出の実行条件が成立しているか否かを判定する（ステップＳ２２０３）。普図先読み演出の実行条件は、例えば、遊技状態や他の演出の実行状況などに応じて成立可否を判定する。演出制御プログラムは、普図先読み演出の実行条件が不成立の場合には（ステップＳ２２０３の結果が「Ｎｏ」）、普図先読み演出実行フラグをクリアし（ステップＳ２２０９）、本処理を終了する。
【０９３３】
また、本実施形態では、普図先読み演出を実行するタイミングを特に限定していない。例えば、特別図柄の変動表示に対応する装飾図柄の変動表示（特図同調演出）の実行状態とは独立して実行させてもよい。図７７（Ａ）に示すように、特別図柄に対応する装飾図柄が変動表示している間であっても、図７７（Ｂ）に示すように、普図先読み演出が実行される。また、普図先読み演出の実行タイミングは、装飾図柄が停止表示されているタイミングであってもよい。また、図７７に示すように、特図先読み演出が実行されている間であっても、並行して普図先読み演出を実行してもよい。
【０９３４】
一方、主制御基板から４１００から普図先読み演出の実行を指示するコマンド（普通図柄種別先読み演出コマンド）を受信した場合であっても周辺制御基板４１４０が普図先読み演出の実行可否を判定することが可能となっている。例えば、遊技者が注目する演出（例えば、リーチ演出など）が実行されている場合や、普図先読み演出の実行中に特別な演出が実行される場合には、普図先読み演出の実行条件を不成立として、普図先読み演出の実行を規制してもよい。また、複数種類の予告演出が同時に実行されないように、特別抽選の先読み予告演出が実行されている場合には周辺制御基板４１４０側の処理で普通抽選の先読み予告演出の実行を規制するようにしてもよい。
【０９３５】
本実施形態における普図先読み演出では、図７７（Ｂ）に示すように、画面右上部に星形状の普図先読み演出領域が表示され、領域内で図柄が変動表示するように構成される（図７７（Ｃ））。そして、変動表示の結果、当りに対応する図柄（「当」、図７７（Ｄ））やはずれに対応する図柄（「－」、図７７（Ｅ））が停止表示され、普図抽選の結果が報知される。遊技者は、普図先読み演出領域で当りを示す図柄が停止した場合に可動片２１０６を備える下始動口２１０２を狙って遊技球を発射すればよい。また、当りを示す図柄

が停止した場合には、下始動口２１０２を狙って遊技球を発射するように遊技者に報知してもよい。このとき、演出制御プログラムは、遊技者が下始動口２１０２を狙って発射する時間を確保するために、可動片２１０６が左右方向に拡開される所定時間前に、普図先読み演出の結果が表示されるように制御する。

【０９３６】

さらに、普通抽選の当りの種類によって可動片２１０６の可動態様が複数設定されている場合には、遊技者にとっての有利度（下始動口２１０２への遊技球の入賞しやすさ）に応じて普図先読み演出の実行条件が成立したか否かを決定してもよい。例えば、可動片２１０６の可動態様として、可動片２１０６が左右方向に拡開している時間を長く設定したり（ロング開放）、可動片２１０６が可動する回数が多くなるように設定したりする。このとき、ロング解放などの遊技者に有利な可動態様の場合に限り、普図先読み予告演出を実行するようにしてもよい。

【０９３７】

また、当りとはずれ以外の複数種類の図柄を定義し、普通抽選が大当りとなる期待度に応じて停止図柄を設定するようにしてもよい。さらに、停止図柄を可動片２１０６の可動態様に対応させてもよい。普図抽選が当りとなった結果、ロング開放の態様で可動片２１０６が可動する場合には当りとして報知する停止図柄を設定し、短時間の開放態様の場合には、当りでもはずれでもない別の停止図柄としてもよい。

【０９３８】

なお、普通図柄の変動時間が短い時短状態の場合には、普通図柄種別先読み演出を実行しなくてもよい。当選確率が高く、普通抽選の結果を予告しても遊技者にとっての利益が少なく、また、普通図柄の変動時間が短いため、普図先読み演出を実行する時間を十分に確保できないからである。すなわち、遊技状態に応じて普図先読み演出の実行可否を決定するようにしてもよい。

【０９３９】

演出制御プログラムは、普図先読み演出の実行条件が成立した場合には（ステップＳ２２０３の結果が「Ｙｅｓ」）、普図先読み演出領域を表示する（ステップＳ２２０４）。そして、普図先読み演出における図柄を変動表示させる時間を設定するために、普図先読み演出タイマをセットし（ステップＳ２２０５）、普図先読み演出を開始する（ステップＳ２２０６）。なお、普図先読み演出タイマがタイムアップするまでの時間は固定でもよいし、遊技状態に応じてもよいし、普通図柄の変動時間応じてもよいし、これらの組み合わせであってもよい。

【０９４０】

さらに、演出制御プログラムは、普図先読み演出が実行中の場合には（ステップＳ２２０２の結果が「ｙｅｓ」）、普図先読み演出タイマがタイムアップしたか否かを判定する（ステップＳ２２０７）。普図先読み演出タイマがタイムアップしていない場合には（ステップＳ２２０７の結果が「ｎｏ」）、普図先読み演出を継続するため、本処理を終了する。

【０９４１】

一方、演出制御プログラムは、普図先読み演出タイマがタイムアップした場合には（ステップＳ２２０７の結果が「Ｙｅｓ」）、普図抽選の先読み結果を表示するため、変動中の図柄を停止表示させる（ステップＳ２２０８）。最後に、普図先読み演出実行フラグをクリアし（ステップＳ２２０９）、本処理を終了する。

【０９４２】

なお、以上説明した普図先読み演出は、遊技盤側液晶表示装置１９００の画面上にて実行されていたが、上皿側液晶表示装置４７０の画面にて実行するようにしてもよい。また、普図先読み演出は、表示装置に表示するだけでなく、可動役物を動作させたり、ランプなどの発光体を発光させたり、スピーカから音声を出力させたりするなど複数の演出装置で実行可能としてもよく、これらの複数の演出装置による組み合わせであってもよい。複数の演出装置による組み合わせて普図先読み演出を実行する場合、複数の演出装置で同時に実行する場合以外にも、複数の演出装置のうちいずれかの演出装置で普図先読み演出を実

行するようにしてもよい。例えば、画面表示と音声出力で普図先読み演出を行う場合、画面表示によって普図先読み演出を実行することができない状態（例えば、エラー報知中、別の（先読み）演出を実行している場合等）の場合には、表示装置による演出の実行を規制し、音声出力による普図先読み演出のみを実行する。また、普図先読み演出の実行を規制するのではなく、普図先読み演出を他の演出と重複させて実行するようにしてもよい。この場合、普図先読み演出の演出態様を変化させる。例えば、画面表示を半透明にして普図先読み演出を実行してもよいし、ボリュームを絞って音声出力を行うようにしてもよい。

【０９４３】

［１８．効果等］

以上のように、本実施形態によれば、遊技状態などに応じて動的に乱数値の範囲を変更することによって、制御を複雑化させずに成り下がりを防ぐなど、矛盾のない連続演出を実行することができる。

【０９４４】

また、特定演出を含む演出の実行中に所定の初期化条件が成立すると、特定演出を実行するためのフラグや乱数初期値がクリアされる。所定の初期化条件は、例えば、演出の実行中に電源の供給が遮断され、演出を継続することができない場合などである。

【０９４５】

また、演出の実行中に大当りや小当りなどを発生させる始動入賞があった場合、特定の変動パターン（例えば、期待度の高いレアな変動パターンなど）を発生させる始動入賞があった場合、遊技状態（遊技モード）の移行条件が成立した場合にも特定演出を含む演出の実行を中止し、フラグや乱数初期値をクリアする。

【０９４６】

例えば、前述した下始動口２１０２に遊技球が入賞したことに基づく変動表示が上始動口２１０１に入賞した場合よりも優先して実行される仕様において、優先して実行される変動表示の結果が大当りなどの上記初期化条件を満たす場合に、フラグや乱数初期値をクリアし、特定演出を含む演出の実行を中止する。このように構成することによって、大当りの発生や遊技状態の変化などのイベントが発生することで特定演出が中断され、中途半端な状態で再開されることを防止することができる。

【０９４７】

また、成り下がりを防止するためだけでなく、連続的に実行され、順序性を有する演出を実行する場合に本発明を適用してもよい。

【０９４８】

例えば、大当り遊技でラウンドごとの演出を選択する場合に適用してもよい。この場合、大当り遊技の開始時に各ラウンドの演出を選択してもよいし、所定数のラウンドごと（例えば、１５ラウンドの大当り遊技で３ラウンドごと）に演出内容を選択するようにしてもよい。また、途中のラウンド（例えば、１５ラウンド中の７ラウンド）までは、共通の演出を実行し、以降のラウンド（例えば、８ラウンド以降）については、演出内容を選択するようにしてもよい。このとき、例えば、大当り遊技終了後に実行される変動表示ゲームの始動記憶に大当りとなる始動記憶が含まれている場合には、特別な演出が実行されやすい演出パターンを選択して、連続大当りであることを遊技者に示唆（報知）してもよい。

【０９４９】

以上説明したように、本発明の特徴は、遊技状態などに応じて動的に乱数値の範囲を変更することによって、制御を複雑化させずにバリエーションに富んだ演出を実行することが可能となる。

【０９５０】

また、本実施形態によれば、ストーリーリーチ、擬似連続変動、連続先読み演出における特定演出の選択パターンをすべて網羅した予告抽選テーブルを保持する必要がないため、演出の多様化に伴う記憶容量の増大を抑制することが可能となる。

【０９５１】

［１９．特図先読み（判定・演出）の禁止］

ここでは、主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａが特図先読み判定を禁止する制御と周辺制御基板４１４０の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａが特図先読み演出を禁止する制御とについて説明する。

【０９５２】

［１９－１．主制御基板側の制御（特図先読み判定の禁止）］

［１９－１－１．コマンド］

まず、図７８及び図７９は、主制御基板から周辺制御基板へ送信されるコマンドのうち特図先読みに係るコマンドについての詳細な内容を説明するテーブルの一例である。図７８は、図１６にて前述した「８－１０．その他」のコマンド変形例を示すテーブルの一例である。図７９は、図１５にて前述した「８－１．特図１同調演出関連」の特図１図柄種別コマンド及び「８－２．特図２同調演出関連」の特図２図柄種別コマンドの詳細を示すテーブルの一例である。なお、前述と同様の構成については説明を省略する。

【０９５３】

始動口入賞コマンドは、始動口入賞演出の開始を指示するものである。ここでは、上始動口スイッチ３０２２からの検出信号に基づいて上始動口２１０１に遊技球が入球した場合はモード値を「０１Ｈ」とし、下始動口スイッチ２１０９からの検出信号に基づいて下始動口２１０２に遊技球が入球した場合はモード値を「０２Ｈ」とする。

【０９５４】

次に、前述（図１６）では、特別図柄１保留数が変化したタイミング（上始動口２１０１への遊技球入賞による保留数（始動記憶数）の増加タイミング、又は、上特別図柄表示器１１８５における変動表示による保留数の減少タイミング）で、特別図柄１記憶コマンドが周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに送信され、さらに、特別図柄１保留数が増加する場合（上始動口２１０１への遊技球入賞時）は特別図柄１保留数指定コマンドが送信されていた。したがって、特別図柄１記憶コマンドは０～４個の保留数情報を有し、これに合わせてモード値「００Ｈ」～「０４Ｈ」が設定されている。また、前述したように、特別図柄１保留数指定コマンドは増加時の保留数だけでなく先読み演出の有無を通知する。特別図柄１保留数指定コマンドは、モード値の上位４ビットが「１」の場合には「先読み有」情報を表し、モード値の上位ビットが「０」の場合には「先読み無」情報を表している。そして、特別図柄１保留数指定コマンドが「先読み有」の場合には、先読み演出の開始を指示する役割も果たす。なお、特別図柄２記憶コマンド及び特別図柄２保留数指定コマンドは、特別図柄１とステータス値が異なるだけで同様の構成である。

【０９５５】

これに対し、変形例（図７８）では、特別図柄１保留数が減少する場合（変動開始時）と増加する場合（始動口入賞時）とで送信されるコマンドが異なる。特別図柄１保留数が減少したタイミング（上特別図柄表示器１１８５における変動表示による保留数の減少タイミング）、すなわち、該変動表示の開始タイミングで、保留球数を示す変動開始時特別図柄１記憶コマンドが送信される。したがって、保留数減少時に送信される変動開始時特別図柄１記憶コマンドは０～３個の保留数情報を有し、これに合わせてモード値「０１Ｈ」～「０４Ｈ」が設定される。一方、特別図柄１保留数が増加したタイミング（上始動口２１０１への遊技球入賞による保留数の増加タイミング）では、保留球数及び先読みの有無を示す先読み時特別図柄１記憶先読みコマンドが送信される。したがって、保留数増加時に送信される先読み時特別図柄１記憶先読みコマンドは１～４個の保留数情報を有し、これに合わせてモード値「＊２Ｈ」～「＊５Ｈ」が設定される。なお、モード値の上位４ビット「＊」は、「先読み無」の場合に「０」が設定され、「先読み有」の場合に「１」が設定される。これら先読みの有無情報の設定は、後述の記憶先読み処理（図８０）のステップＳ２４２の処理（「先読み無」）及びステップＳ２８０の処理（「先読み有」）にて行われる。先読み時特別図柄１記憶先読みコマンドと前述の特別図柄１保留数指定コマンド（図１６）とは、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに送信する情報は同じであるが、コマンドを構成するステータス値及びモード値の設定が異なる。なお、変動開始時特別図柄２記憶コマンド及び先読み時特別図柄２記憶先読みコマンドは、特別図柄１とステータス値が異

なるだけで同様の構成である。
【０９５６】
また、先読み有り時の場合（すなわち、先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンドのモード値の先頭アドレスが「１」である場合）に限り、図柄種別先読みコマンド、変動パターン先読みコマンド及び変動タイプ先読みコマンドが送信される。なお、変形例では、変動振り分けテーブル情報先読みコマンドも送信される。したがって、変形例では、前述の記憶先読み処理（図２４）に、先読み判定を行った場合に変動振り分けテーブル情報先読みコマンドの送信を設定する処理が追加される。
【０９５７】
ここで、図８０を参照して、変形例の記憶先読み処理について説明する。図８０は、変形例の記憶先読み処理の一例を示すフローチャートである。なお、前述の記憶先読み処理（図２４）と共通する処理については同じ符号を付し説明を省略する。
【０９５８】
変形例では、前述したように、先読み判定を行った場合に変動振り分けテーブル情報先読みコマンドを送信する。したがって、主制御ＭＰＵ４１００ａは、先読み結果を示すコマンド（図柄種別先読みコマンド、変動パターン先読みコマンド及び変動タイプ先読みコマンド）を、周辺制御基板４１４０に送信するためのコマンドバッファに設定する（ステップＳ２６８～Ｓ２７８）ときに、変動振り分けテーブル情報先読みコマンドも該コマンドバッファに設定する（ステップＳ２７９ａ及びＳ２７９ｂ）。変動振り分けテーブル情報先読みコマンドについては、図７８を参照して後述する。また、ステップＳ２８４の処理において取得するコマンドは、対応する特図の先読み時特別図柄記憶先読みコマンド（図７８）が対象となる。前述したように、先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンドは、特別図柄１（２）保留数指定コマンド（図１６）と保持する情報は同じである。
【０９５９】
図７８に戻る。図柄種別先読みコマンドは、記憶先読み処理（図８０）の特別図柄大当り判定処理（ステップＳ２５０、図２７）及び特別図柄判定処理（ステップＳ２５２、図２８）の結果に応じて、はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定するコマンドである。同様に、変動開始時に実行される特別図柄・フラグ設定処理（図３４）の特別図柄大当り判定処理（ステップＳ５１０、図２７）及び特別図柄判定処理（ステップＳ５１２、図２８）の結果に応じて、はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定するコマンドとして、特図１（２）図柄種別コマンドがある。これらのコマンドの詳細な構成について説明する。
【０９６０】
図柄種別先読みコマンド（図７８）及び特図１（２）図柄種別コマンド（図７９）のモード値には、はずれ又は大当り図柄種別０～４８が対応付けられている。図柄種別先読みコマンドは、はずれに対しモード値「０１Ｈ」が設定され、特定大当りを示す大当り図柄種別０～４４に対して図柄種別毎にモード値「０２Ｈ」～「４６Ｈ」が設定され、非特定大当り（小当り）を示す大当り図柄種別４５～４８に対して同一のモード値「５０Ｈ」が設定される。一方、特図１（２）図柄種別コマンドは、非特定大当り（小当り）を示す大当り図柄種別４５～４８に対しても図柄種別毎にそれぞれモード値「４７Ｈ」～「５０Ｈ」が設定される。
【０９６１】
変動パターン先読みコマンドは、前述したとおり、演出パターン（変動パターン）を指定するコマンドである。変動パターンを示す変動パターン値（変動パターン番号）は、記憶先読み処理（図８０）の変動パターン選択判定処理（ステップＳ２５８、図２９、図３０）において変動パターン用乱数１及び変動パターン用乱数２を用いて設定される。変動パターン用乱数１は複数から演出モードを設定するために用いられ、変動パターン用乱数２は、設定された演出モードに応じた詳細の演出内容（演出パターン）を設定するために用いられる。
【０９６２】
変動タイプ先読みコマンドは、設定された変動パターンに対して擬似連続変動を行うか否

かの情報（時間の加算値）を指定するコマンドである。時間の加算値は、記憶先読み処理（図８０）の変動タイプ判定処理（ステップＳ２６２、図３１）において変動タイプ用乱数を用いて設定される。変動タイプ用乱数によって擬似連続変動を行わないと判定された場合には、設定された変動パターンの変動時間を維持する。また、変動タイプ用乱数によって擬似連続変動を行うと判定された場合は、該変動タイプ用乱数によって、設定済みの変動パターンに対応する変動タイプ（タイプＡ～Ｃのいずれか）に応じた擬似連続変動の実行回数（１～３回）が決定される。このとき、擬似連続変動の実行回数に応じて時間の加算値が対応付けられているので、タイプ別の実行回数が決定されることで時間の加算値が設定されることになる。したがって、擬似連続変動が行われる場合には、変動パターンに設定される変動時間が延長される。

【０９６３】

変動振り分けテーブル情報先読みコマンドは、変動開始時に変動パターン選択判定処理（図２９）において変動パターンを決定するときに用いられる変動振り分けテーブルを指定するコマンドである。前述したように、変動振り分けテーブルには、大当りとなる場合（ステップＳ３５０にて「ｙｅｓ」）に用いられる大当り変動選択情報種別テーブル（大当り振り分けテーブル）、はずれとなるがリーチ演出を行う場合（ステップＳ３７２にて「ｙｅｓ」）に用いられるリーチ変動選択情報状態テーブル（リーチ振り分けテーブル）、及び、はずれとなりリーチ演出を行わない場合（ステップＳ３７２にて「ｎｏ」）に用いられるはずれ変動選択情報テーブル（非リーチ振り分けテーブル）が設けられている。そして、変動振り分けテーブル情報先読みコマンドに設定される変動開始時の変動振り分けテーブルには、前述の３つの振り分けテーブルの他に、リーチ又は非リーチ振り分けテーブルがある。リーチ又は非リーチ振り分けテーブルは、先読み時と変動開始時とで保留球数が変化するとリーチ演出を行うか否かのリーチ判定の結果が変わる可能性があるリーチ判定用乱数を有する保留（始動記憶）に対して設定されるテーブルである。

【０９６４】

ここで、図８１を参照して、先読みコマンドの一つとして変動振り分けテーブル情報先読みコマンドを送信するメリットについて説明する。図８１は、（Ａ）変動パターン選択判定処理（図２９）を前述の変動振り分けテーブルに着眼して簡素化した略式フローチャートの一例であり、（Ｂ）リーチ判定用乱数と比較値の相関に応じたリーチ実行可否テーブルの一例である。

【０９６５】

図８１（Ａ）に示すように、変動パターン選択判定処理では、大当り判定用乱数によって大当り判定が行われ、大当りとなる場合には大当り振り分けテーブルが設定される。一方、大当り判定の結果がはずれとなる場合には、リーチ判定用乱数によってリーチ判定が行われる。リーチ判定では、リーチ判定用乱数の値が比較値（リーチしきい値）よりも小さい場合にリーチ振り分けテーブルが設定され、リーチ判定用乱数の値が比較値よりも大きい場合に非リーチ振り分けテーブルが設定される。その後、設定されたテーブルを用いて変動パターン用乱数１から演出モードが決定され、該演出モードにおいて変動パターン用乱数２から変動パターンが決定される。

【０９６６】

リーチ判定では、図８１（Ｂ）に示すように、比較値（リーチしきい値）が判定時の保留球数に応じて変動する。ここでは、判定時の保留球数が４個である場合の比較値を１０とし、保留球数が１個減少するごとに比較値が１０加算されるとする。この場合、リーチ判定用乱数が０～９の場合は、保留球数が０～４個のいずれであってもリーチ振り分けテーブルが設定されることになる。しかし、リーチ判定用乱数が１０～４９の場合は、保留球数に応じてリーチ判定の結果が異なるので、リーチ振り分けテーブル及び非リーチ振り分けテーブルのどちらかが設定されることになる。また、リーチ判定用乱数が５０以上の場合は、保留球数に関係なく常に非リーチ振り分けテーブルが設定されることになる。

【０９６７】

したがって、変動振り分けテーブル情報先読みコマンドのモード値には、大当り判定結果

が大当りとなる場合「０１Ｈ」、はずれとなる場合において、リーチ判定用乱数が０～９のとき「０２Ｈ」、リーチ判定用乱数が１０～４９のとき「０３Ｈ」、リーチ判定用乱数が５０以上のとき「０４Ｈ」が設定される。

【０９６８】

このように、先読み時に主制御基板から周辺制御基板に変動振り分けテーブル情報先読みコマンドを送信することで、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、モード値が「０３Ｈ」の保留に対して先読み時と変動開始時とで保留球数が変動するとリーチ判定の結果が異なる可能性があることを考慮した先読み演出制御を実行することが可能となる。なお、記憶先読み処理（図８０）において、変動振り分けテーブル情報先読みコマンドのモード値が「０３Ｈ」となる場合には、ステップＳ２８０の先読み有り時の保留コマンド参照値を設定する処理を行わず、ステップＳ２４２の先読み無し時の保留コマンド参照値を設定した状態を維持するようにしてもよい。すなわち、主制御ＭＰＵ４１００ａは、先読み判定は行うが先読み判定結果情報を周辺制御基板４１４０に送信しない。この場合は、「先読み無」の特別図柄１（２）記憶先読みコマンドを周辺制御基板に送信する。これにより、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａによる先読み演出制御を簡素化することができ、制御負担を軽減することができる。

【０９６９】

以上のように、上始動口２１０１（下始動口２１０２）への遊技球入賞時に主制御基板から周辺制御基板へ送信される特別図柄１記憶先読みコマンド（特別図柄２記憶先読みコマンド）には、保留球数情報とともに先読み演出を行うか否か（「先読み有」又は「先読み無」）の情報が含まれる。そして、「先読み有」の場合にのみ図柄種別先読みコマンド、変動パターン先読みコマンド、変動タイプ先読みコマンド及び変動振り分けテーブル情報先読みコマンドが送信され、「先読み無」の場合にはこれらの先読みコマンドは送信されない。周辺制御基板４１４０の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、始動口入賞発生時に送信される特別図柄１記憶先読みコマンド（特別図柄２記憶先読みコマンド）さえ受信すれば、他の先読みコマンドの受信を待つことなく先読み演出の実行対象か否かを判別することができる。周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、「先読み有」の特別図柄１記憶先読みコマンド（特別図柄２記憶先読みコマンド）を受信した場合（特定の遊技情報を受信した場合）には、他の先読みコマンドの受信や特図先読み演出実行フラグのセット（受信コマンド解析処理のステップＳ１４０８、図４８）を行って先読み演出の実行条件を成立させる処理（第一事前処理）を実行した上で、特図先読み演出制御処理（図４２のステップＳ１０２７、第二事前処理）を実行し、先読み演出を実行する。また、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、「先読み無」の特別図柄１記憶先読みコマンド（特別図柄２記憶先読みコマンド）を受信した場合は、後に先読みコマンドが送信されてこないことを把握することができるので、その他の先読みコマンドの受信を待つことなく先読み演出の不実行決定（特図先読み演出実行フラグをセットしない）を即断することができる。すなわち、この場合、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、第一事前処理を実行せずに第二事前処理である特図先読み演出制御処理（図７０）を実行することになり、特図先読み演出実行フラグがセットされていないことから（ステップＳ２００１にて「Ｎｏ」）先読み演出を実行することなく当該特図先読み演出制御処理を終了する。

【０９７０】

また、主制御基板４１００側で先読み判定が行われなかった場合（「先読み無」のコマンドを受信した場合）は、周辺制御基板４１４０に先読み演出の設定に必要なコマンド（図柄種別先読みコマンド、変動パターン先読みコマンド、変動タイプ先読みコマンド及び変動振り分けテーブル情報先読みコマンド）が送信されないので、始動口入賞時（先読み時）に送信されるコマンドが簡潔になるとともに、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａが先読み演出を実行してしまう誤制御を未然防止することができる。また、後述するように遊技の進行において発生し得る先読み演出の不具合に対してバックアップ機能を有する主制御基板４１００が先読みの有無情報を周辺制御基板４１４０に送信可能なことで、適切な先読み演出の実行を促進することができる。なお、特別図柄１（２）記憶先読みコマンドに「先読

み無」が設定される条件（すなわち、主制御基板４１００が先読みを禁止する条件）については、図８２にて後述する。

【０９７１】

また、始動口入賞時（先読み時）に送信される図柄種別先読みコマンドは、条件装置の作動を伴う特定大当り（第一特定結果）は特定大当り種類毎に異なるモード値が設定されるが、条件装置の作動を伴わない所謂小当りとされる非特定大当り（第二特定結果）は非特定大当り種類に関係なく共通のモード値が設定される。すなわち、主制御基板４１００は、先読み判定結果が特定大当り（第一特定結果）の場合には特定大当りの種類を特定可能にモード値が設定されたコマンド（第一特定情報）を周辺制御基板４１４０に送信するが、先読み判定結果が非特定大当り（第二特定結果）の場合には非特定大当り種類を特定不能にモード値が統一されたコマンド（第二特定情報）を送信する。そして、変動開始時に送信される特図１（２）図柄種別コマンドは、非特定大当りも非特定大当り種類毎に異なるモード値が設定される。これにより、所謂小当りとされる非特定大当りとなる保留に関しては変動開始時までその種類を周辺制御基板４１４０すら把握することができないので、該保留の先読み演出から遊技者に小当りの種類が読み取られる虞がない。よって、適度に期待度を高める先読み演出を提供でき、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【０９７２】

例えば、小当りを契機に大入賞口が開放され、該大入賞口内の特定領域（Ｖゾーン）への遊技球入賞（Ｖ入賞）によって大当りが発生する２種羽根物のＶゾーン入賞構造を備えるパチンコ遊技機では、小当りの種類に応じて特定領域への遊技球入賞の容易さが異なる。すなわち、小当りの種類に応じて大当りが導出され得るか否かが決まる。また、小当りの種類に応じて導出される大当りの種類が異なるので、遊技者が獲得可能な特典（時短回数等）が異なる。このため、遊技者にとって小当りの種類情報がより重要になる。このようなパチンコ遊技機において小当り種類を把握可能な先読み演出を行うと、遊技者は小当り種類に応じて打ち分けを行い、容易に大当りや特定の特典を狙うことが可能になってしまう。したがって、小当り種類に応じた先読み演出が実行されないようにすることで、変動開始されるまで遊技者には何ら予測可能な要素（情報）が与えられないようにする。これにより、遊技の公平性を保ち、遊技の興趣を高めることができる。

【０９７３】

［１９－１－２．先読み判定の禁止条件］

図８２は、（Ａ）変形例の主制御基板４１００が先読みを禁止する条件を示すテーブルの一例であり、（Ｂ）状態移行時に先読みを禁止する効果について説明する図である。

【０９７４】

前述の記憶先読み処理（図８０）では、遊技球の始動入賞のタイミングと、実際に変動が開始されるタイミングとで変動パターンを選択するテーブルが異なる場合（ステップＳ２４４にて「ｙｅｓ」）、又は、テーブルが変化せずとも先読み判定禁止期間である場合（ステップＳ２４６にて「ｙｅｓ」）に、先読み判定を禁止している。そして、先読み判定を禁止した場合は、特別図柄１（２）記憶先読みコマンドに「先読み無」が設定される。

【０９７５】

ここで、図８２（Ａ）に示すように、変動パターンを選択するテーブルが異なる場合（ステップＳ２４４にて「ｙｅｓ」）とは、具体的には始動入賞時の確率状態が変動開始時の確率状態と異なる場合や始動入賞時の時短状態が変動開始時には非時短状態となる場合等が挙げられ、確率状態や時短状態の状態維持回数（ゲーム数）又は変動パターンを選択するテーブルの状態維持回数（ゲーム数）が４回以内に該当するときを示す。この場合は、特別図柄の種類に関係なく先読み判定を禁止する。

【０９７６】

また、先読み判定禁止期間である場合（ステップＳ２４６にて「ｙｅｓ」）とは、上始動口（特図１始動口）２１０１への遊技球入賞時の遊技状態が時短状態又は条件装置の作動を伴う大当り遊技状態である場合や下始動口（特図２始動口）２１０２への遊技球入賞時の遊技状態が非時短状態又は大当り遊技状態である場合を示す。なお、本パチンコ遊技機

１では、下始動口（特図２始動口）２１０２への遊技球入賞（特別図柄２保留の発生）が時短状態に限定されることから、下始動口（特図２始動口）２１０２への遊技球入賞時の遊技状態が非時短状態（時短状態でない状態）である場合に先読み判定を禁止している。また、大当り遊技中に発生した特別図柄保留に対して先読み判定を行っても、大当り遊技中はそれまでの遊技状態に関係なく通常（低）確率状態及び非時短状態となるので、該特別図柄保留が消化されるときの遊技状態（該大当り遊技後の遊技状態）と異なる可能性が高く、先読み判定の精度低下を招く懸念がある。このため、上始動口２１０１又は下始動口２１０２への遊技球入賞時（特別図柄保留発生時）の遊技状態が大当り遊技中である場合も、先読み判定を禁止している。

【０９７７】

図８２（Ｂ）に示すように、状態Ａが１００回の変動消化を契機に状態Ｂに移行する場合、状態Ａの維持回数（残り変動回数）が４回となるタイミングで（状態Ａにおける９７回目の変動開始時）に先読み判定を禁止する。そして、状態Ａから状態Ｂに移行するまでを先読み判定禁止期間とする。

【０９７８】

状態Ａにおける９７回目の変動が開始される直前に発生した入賞１は、保留記憶１～４エリア全てに保留がなければ９７回目の変動として消化されるが、保留記憶１～３エリアに保留があれば２～４つ目の保留としてそれぞれ保留記憶２～４エリアに記憶される。そして、９８～１００回目の変動として消化される。また、保留記憶１～４エリア全てに保留が記憶されていればオーバーフロー入賞となり記憶されない。

【０９７９】

このように、入賞１は、変動消化が遅い場合であっても状態Ａにおいて変動が実行される。入賞時と変動開始時とで状態移行がない場合、入賞時によって決定される先読み情報（大当り判定結果、変動パターン等）は、変動開始時に決定される変動情報と違わない。しかしながら、入賞１の後、すなわち、状態Ａにおける９７回目の変動開始後に発生した入賞２は、入賞発生時の保留球数によって入賞時と変動開始時とで状態が移行してしまうことが起こり得る。入賞２発生時の保留球数が３個であって、入賞２が４つ目の保留として保留記憶４エリアに記憶される場合は、入賞時は状態Ａであっても変動開始時は状態Ｂとなる。これでは、入賞時に決定される先読み情報と変動開始時に決定される変動情報とでは、各種判定の前提とする状態が異なるので、同一とならない可能性がある。特に、状態Ａが状態Ｂよりも遊技者にとって有利な状態である場合は、先読み情報に基づく先読み演出では期待度の高い演出が行われていたにも関わらず、実際は期待度の低い変動となり、遊技者を大幅に落胆させてしまう事象が発生し得る。

【０９８０】

そこで、入賞発生時の保留球数によって入賞時と変動開始時とで状態移行が発生し得る期間、すなわち、状態Ａにおける９７回目の変動開始後から１００回目の変動が終了して状態Ａから状態Ｂに移行するまでの期間を先読み禁止とする。このように、変動パターンを選択するテーブルが変更になるまでの期間が所定期間（ここでは、状態の残り維持回数４変動）となった場合に先読み演出が行われないようにする。これにより、実際の変動に比較して過度な（乖離した）先読み演出が実行されることで遊技の興趣低下を招くことを防止することができるとともに、先読み演出の信頼度を上げることができる。よって、遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【０９８１】

なお、状態移行には、ＳＴ回数消化による高確率状態から通常確率状態への移行、時短回数消化による時短状態から非時短状態への移行、変動回数に応じた演出モード遷移による状態移行等が挙げられる。これらの状態移行により入賞時（先読み時）と変動開始時とで変動パターンを選択するテーブルが変化することが起こり得る場合は、主制御ＭＰＵ４１００ａは、先読み判定を行わず、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに入賞した始動口に対応する特別図柄の保留球数と先読み無しの情報のみを送信する。

【０９８２】

このような状態移行時の先読み禁止制御を主制御ＭＰＵ４１００ａが行うことで、例えば、時短状態中に電断が発生して復電した場合に、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、従来、残りの時短回数を把握できないため復電後は禁止していた先読み演出を実行することができるようになる。具体的には、前述したように時短状態と非時短状態とでは変動パターンを選択するテーブルが異なる。また、時短状態における変動回数（時短回数）は、主制御ＭＰＵ４１００ａがカウントするが、時短回数情報は周辺制御基板４１４０側には送信されない。したがって、復電したときに周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、時短状態である情報は受信するが時短状態の進捗状況（残りの時短回数）は把握することができなかった。このため、時短状態から非時短状態への状態移行前の残り時短回数が４回以下になった場合に先読み演出を禁止しようとしても、その判定ができず、復電後は時短状態が終了するまで先読み演出を禁止せざるを得なかった。これに対し、本発明では、主制御ＭＰＵ４１００ａが状態移行時の先読み禁止制御を行う。主制御ＭＰＵ４１００ａは、時短状態から非時短状態への状態移行前の残り時短回数が４回（所定回数）以下になった場合は、先読み判定を行わないので、先読み演出に必要な先読みコマンドを周辺制御基板４１４０に送信しない。したがって、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａが先読み演出を行うことはない。これにより、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、時短状態中に電断が発生して復電した場合であっても、主制御ＭＰＵ４１００ａから送信されるコマンドに従って時短状態中の先読み演出を実行することができる。よって、先読み演出が行われない期間を削減することでき、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【０９８３】

また、変動振り分けテーブル情報先読みコマンド（図７８、図８１）の説明において、モード値が「０３Ｈ」となる場合には、先読み時と変動開始時とで保留球数が変動するとリーチ判定の結果が異なる可能性がある、すなわち、変動パターンを選択するテーブルが変化する可能性があると前述した。リーチ判定の結果によって変動パターンを選択するテーブルが変化する可能性があるか否かは、リーチ判定用乱数とリーチ判定に用いる比較値の上下限値によって判断可能である。比較値は、特別図柄リーチ確率データと保留球数から設定される。特別図柄リーチ確率が予め決められていれば、これらの値は、先読み判定によって変動振り分けテーブル情報先読みコマンドを設定せずとも取得可能である。このような場合は、記憶先読み処理（図８０）において先読み判定（ステップＳ２４８～２８０）を実行する前に先読み対象とするか否か判定する対象としてもよい。リーチ又は非リーチ振り分けテーブルのどちらも選択される可能性がある場合は、主制御ＭＰＵ４１００ａは変動パターンを選択するテーブルが異なる場合（ステップ２４４にて「ｙｅｓ」）と判定する。

【０９８４】

なお、本発明のパチンコ遊技機１は、特別図柄２保留が特別図柄１保留よりも優先消化され、それぞれ上限４個まで保留記憶可能な構成であるため、移行前の状態維持回数（ゲーム数）が残り４回以下となる場合に先読みを禁止しているが、これに限らない。パチンコ遊技機１に適用される仕様に応じて判定しきい値の回数（ここでは４回）を変更すればよい。また、前述した主制御基板側で行う特図先読み判定を実行しない制御は、後述する周辺制御基板側で特図先読み演出を行わない制御としてもよい。

【０９８５】

［１９－２．周辺制御基板側の制御（特図先読み演出の禁止）］

続いて、周辺制御基板４１４０の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａが特図先読み演出を禁止する制御について説明する。

【０９８６】

前述では、主制御基板４１００の主制御ＭＰＵ４１００ａによる特図先読み禁止制御について述べたが、主制御ＭＰＵ４１００ａによる先読み禁止制御だけでは、先読み演出に係る不具合発生を防止するには不十分である。例えば、パチンコ遊技機１が電断から復電した場合は、主制御ＭＰＵ４１００ａは復電時情報（遊技バックアップ情報）を把握することが可能であるが、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは把握することができない。電断発生時に

保留が存在していた場合に、主制御ＭＰＵ４１００ａは、保留球数の情報を周辺制御基板４１４０に送信するが、該保留球数分の先読み情報（結果情報、変動パターン等、先読みコマンドの内容）までは送信しない。したがって、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、電断時に保留状態となっていた電断時保留に対して先読み演出を実行することができない。また、復電後に発生した保留に対する先読み情報は主制御ＭＰＵ４１００ａから送信されるが、電断時保留が全て消化されるまでは復電後に発生した保留の先読み演出の実行に懸念がある。

【０９８７】

例えば、復電後の確率状態が高確率状態であって、電断時保留の中に低確率状態になる当り保留が含まれる場合に、主制御ＭＰＵ４１００ａは復電後に発生した保留の先読み判定を高確率状態において実行するが、該当り保留の変動実行によって確率状態は高確率状態から低確率状態となる。すなわち、復電後に発生した保留が消化されるときは低確率状態である。したがって、復電後に発生した保留の先読み演出が期待度の高い演出であっても、該保留の変動演出は通常はずれ演出となる可能性があり、遊技者の期待を著しく裏切ることになり遊技の興趣低下を招く虞がある。

【０９８８】

そこで、変形例１では、復電時を含む電源投入後、所定回数（８回）の変動が開始されるまで、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、特図先読みコマンドを受信しても先読み演出を禁止する。所定回数は、特別図柄１保留と特別図柄２保留の保留上限数とする。また、前述したように、受信した先読み時変動振分テーブル情報コマンドのモード値が「０３Ｈ」である場合にも先読み演出を禁止する。以下では、図８３及び図８４を参照して、変形例１の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａによる先読み演出禁止制御について説明する。

【０９８９】

また、変形例２として、電源投入時に不明保留（電断時保留）がある場合は、該不明保留が消化されるまで、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、特図先読みコマンドを受信しても先読み演出を禁止する。また、変形例２では、遊技状態に限らず周辺制御ＭＰＵ４１５０ａが「先読み無」の先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンドを受信した場合は、該コマンドの保留を不明保留として扱い、同様に、該不明保留が消化されるまで先読み演出を禁止する。以下では、図８５～図８８を参照して、変形例２の周辺制御ＭＰＵ４１５０ａによる先読み演出禁止制御について説明する。

【０９９０】

［１９－２－１．変形例１（電源投入時、所定変動回数先読み禁止）］

まず、変形例１について説明する。図８３は、変形例１の受信コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。なお、前述の受信コマンド解析処理（図４８）と共通の処理は同一の符号を付し、説明を省略する。また、図８４は、変形例１の受信コマンド解析処理における先読み禁止カウント処理の一例を示すフローチャートである。

【０９９１】

前述したように、受信コマンド解析処理において、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、主制御基板４１００からの各種コマンドを周辺制御基板４１４０に備えられる周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃの受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃ（周辺制御部受信リングバッファ）に記憶する。そして、主制御基板４１００からの受信順序が最も早いコマンドを周辺制御部受信リングバッファから読み出し（ステップＳ１４０２）、読み出したコマンドに応じた処理を実行する。

【０９９２】

変形例１において、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、読み出したコマンドが電源投入時状態コマンドである場合に（ステップＳ１４２１にてＹｅｓ）、投入後８変動先読み禁止フラグと、その他コマンドに対応するフラグを設定し（ステップＳ１４２２）、受信コマンド解析処理を終了する。パチンコ遊技機１の電源投入後は、まず、主制御基板４１００の電源投入時に主制御ＭＰＵ４１００ａは、遊技バックアップ情報に応じた各種コマンド（演出開始と遊技状態の指示）を周辺制御基板４１４０へ送信する。したがって、電源投入後

、周辺制御基板４１４０が最初に受信するコマンドは、電源投入時状態コマンドである。
【０９９３】
そして、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、読み出したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合に（ステップＳ１４０３にてＹｅｓ）、先読み禁止カウント処理を実行する（ステップＳ１４３０）。その後、周辺制御基板４１４０の変動表示パターン格納領域（ＲＡＭ）に特図変動パターンコマンドを記憶するとともに、変動パターン受信フラグをセットし（ステップＳ１４０４）、受信コマンド解析処理を終了する。
【０９９４】
ここで、図８４を参照して、先読み禁止カウント処理について説明する。先読み禁止カウント処理は、電源投入後に特別図柄変動表示ゲームが８回実行開始されたか否かを特図先読みコマンドを受信したときも判定可能にするための設定を行う処理である。
【０９９５】
まず、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、投入後８変動先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１４３１）。そして、フラグがセットされている場合には（ステップＳ１４３１にてＹｅｓ）、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに設けられる減算方式の先読み禁止カウントに「８」をセットする（ステップＳ１４３２）。その後、投入後８変動先読み禁止フラグを解除する（ステップＳ１４３３）。これにより、電源投入後、最初の特別図柄変動表示ゲーム開始時に、先読み禁止カウントの設定が完了する。
【０９９６】
また、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、投入後８変動先読み禁止フラグがセットされていない場合には（ステップＳ１４３１にてＮｏ）、後述のステップＳ１４３４の処理に移行する。
【０９９７】
次に、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、先読み禁止カウントが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１４３４）。先読み禁止カウントが「０」でない場合は（ステップＳ１４３４にてＮｏ）、先読み禁止カウントを１減算して更新し（ステップＳ１４３５）、先読み禁止カウント処理を終了する。一方、先読み禁止カウントが「０」である場合は（ステップＳ１４３４にてＹｅｓ）、そのまま先読み禁止カウント処理を終了する。
【０９９８】
時間経過に沿って説明する。電源投入後、1回目の変動開始時にステップＳ１４３１にてＹｅｓ→ステップＳ１４３２→ステップＳ１４３３の処理が実行され、電源投入後の変動回数をカウントする先読み禁止カウントの設定が行われる。その後、ステップＳ１４３４にてＮｏ→ステップＳ１４３５の処理が実行され、先読み禁止カウントは「７」になる。その後、２回目の変動開始時ではステップＳ１４３１にてＮｏ→ステップＳ１４３４にてＮｏ→ステップＳ１４３５の処理が実行され、先読み禁止カウントは「６」になる。３～８回目の変動開始時にも同様の処理が繰り返され、８回目の変動開始時には先読み禁止カウントが「０」になる。したがって、その後の変動開始時ではステップＳ１４３１にてＮｏ→ステップＳ１４３４にてＹｅｓの処理が繰り返される。
【０９９９】
このように、先読み禁止カウント処理では、先読み禁止カウントの値と電源投入後の変動回数とを関連付けて連動させることで、先読み禁止カウントの値から先読み禁止状態か否かを判定できるようにしている。
【１０００】
図８３に戻る。周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、読み出したコマンドが特図先読み演出コマンド（先読み有の先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンド、先読み時図柄種別先読みコマンド、先読み時変動パターン先読みコマンド、先読み時変動タイプ先読みコマンド、先読み時変動振分テーブル情報コマンド）である場合に（ステップＳ１４０７にてＹｅｓ）、該特図先読み演出コマンドとしてステータス値「６９Ｈ」かつモード値「０３Ｈ」の曖昧コマンド（リーチ又は非リーチ振り分けテーブルを示す先読み時変動振分テーブル情報コマンド）を受信しているか否かを判定する（ステップＳ１４４１）。そして、該曖

昧コマンドを受信している場合には（ステップＳ１４４１にてＹｅｓ）、先読み演出を実行しないので、そのまま受信コマンド解析処理を終了する。

【１００１】

一方、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、曖昧コマンドを受信していない、すなわち、他のモード値の先読み時変動振分テーブル情報コマンドを受信している場合には（ステップＳ１４４１にてＮｏ）、先読み禁止カウントが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１４４２）。そして、先読み禁止カウントが「０」でない場合には（ステップＳ１４４２にてＮｏ）、電源投入後に８回変動開始されていない（先読み禁止状態である）ので、先読み演出を実行しない。よって、そのまま受信コマンド解析処理を終了する。

【１００２】

また、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、先読み禁止カウントが「０」である場合には（ステップＳ１４４２にてＹｅｓ）、電源投入後の８回変動開始が終了しているので、先読み演出の実行を指示する特図先読み演出実行フラグをセットし（ステップＳ１４０８）、受信コマンド解析処理を終了する。特図先読み演出実行フラグが設定されると、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、周辺制御部定常処理（図４２）において実行する特図先読み演出制御処理（ステップＳ１０２７、図７０）において、特図先読み演出を実行するために必要な設定を行う。

【１００３】

このように、変形例１の先読み演出禁止制御では、電源投入後、保留上限数である所定回数の変動開始が実行されるまでは、先読み演出を行わない。このため、電断時の保留が復電後に発生する保留の先読み演出に影響を与えることがない。したがって、前述したような課題を解決することができ、遊技の興趣低下を抑制するとともに適切な先読み演出を提供することができる。また、所定回数を特別図柄１保留と特別図柄２保留の合計保留上限数に設定するので、確実に電断時の保留が消化（変動開始）された後に、先読み演出を許可することができる。

【１００４】

なお、電源投入後は必ず先読み演出禁止制御を行うとしたが、前述した課題は電断からの復電による電源投入時に発生する。主制御基板４１００でＲＡＭクリアを実行するような通常の電源投入時には発生しない。主制御基板４１００からは双方を区別したコマンドが送信されるが、周辺制御基板４１４０では処理の簡潔にするため双方の区別をつけていない。しかし、課題が発生しないＲＡＭクリア時まで先読み演出を禁止することも遊技の興趣低下を招きかねない。そこで、周辺制御基板４１４０においてＲＡＭクリア時であるか否かの判定を行い、ＲＡＭクリア時である場合には先読み演出を許可するようにしてもよい。このように不要な先読み演出禁止を解除することで、遊技の興趣低下を抑制するとともに適切な先読み演出を提供することができる。

【１００５】

例えば、復電後の確率状態が高確率状態であって、電断時保留の中に低確率状態になる当り保留が含まれる場合に、主制御ＭＰＵ４１００ａは復電後に発生した保留の先読み判定を高確率状態において実行するが、該当り保留の変動実行によって確率状態は高確率状態から低確率状態となる。すなわち、復電後に発生した保留が消化されるときは低確率状態である。したがって、復電後に発生した保留の先読み演出が期待度の高い演出であっても、該保留の変動演出は通常はずれ演出となる可能性があり、遊技者の期待を著しく裏切ることになり遊技の興趣低下を招く虞がある。

【１００６】

［１９－２－２．変形例２（不明保留消化されるまで先読み禁止）］

次に、変形例２について説明する。図８５は、変形例２の受信コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。なお、変形例１の受信コマンド解析処理（図８３）と共通の処理は同一の符号を付し、説明を省略する。また、図８６は、変形例２の受信コマンド解析処理における投入時不明フラグ設定処理の一例を示すフローチャートである。図８７は、変形例２の受信コマンド解析処理における不明カウント処理の一例を示すフローチャー

トである。図８８は、変形例２の受信コマンド解析処理における特図先読み実行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【１００７】

前述したように、変形例２では、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、変形例１の電源投入時の保留（電断時保留）とともに、主制御基板４１００から先読み無の先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンドを受信した場合の保留を、先読み演出を実行するための先読み情報が不明な「不明保留」として扱う。そして、不明保留が消化されるまでを先読み演出禁止とする。

【１００８】

図８５を参照して、変形例２の受信コマンド解析処理について説明する。まず、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、ステップＳ１４０２の処理で読み出したコマンドが電源投入時状態コマンドである場合に（ステップＳ１４２１にてＹｅｓ）、不明保留による先読み禁止（不明フラグ）を設定する投入時不明フラグ設定処理を実行する（ステップＳ１４５０）。その後、その他コマンドに対応するフラグを設定し（ステップＳ１４２３）、受信コマンド解析処理を終了する。

【１００９】

ここで、図８６を参照して、投入時不明フラグ設定処理（ステップＳ１４５０）について説明する。まず、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに特別図柄毎に設けられる減算方式の特１不明カウント及び特２不明カウントに、それぞれ特図１保留数（不明保留数）及び特２保留数（不明保留数）を設定する（ステップＳ１４５１）。電断発生からの復電時の場合は、復電時情報（バックアップ遊技情報）として電断時の保留数が設定されることになる。

【１０１０】

続いて、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、設定した特１不明カウントが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１４５２）。そして、特１不明カウントが「０」でない場合には（ステップＳ１４５２にてＮｏ）、特１保留の先読み演出禁止を示す特１不明フラグをセットして（ステップＳ１４５３）、ステップＳ１４５４の処理に移行する。一方、特１不明カウントが「０」である場合は（ステップＳ１４５２にてＹｅｓ）、電断時の特１不明保留が存在しなかった、又は、復電時ではなく初期始動であることを意味するので、フラグをセットせずステップＳ１４５４の処理に移行する。

【１０１１】

同様に、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、設定した特２不明カウントが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１４５４）。そして、特２不明カウントが「０」でない場合には（ステップＳ１４５４にてＮｏ）、特２保留の先読み演出禁止を示す特２不明フラグをセットして（ステップＳ１４５５）、投入時不明フラグ設定処理を終了する。一方、特２不明カウントが「０」である場合は（ステップＳ１４５４にてＹｅｓ）、電源時の特２不明保留が存在しなかった、又は、復電時ではなく初期始動であることを意味するので、フラグをセットせず、投入時不明フラグ設定処理を終了する。

【１０１２】

このように、パチンコ遊技機１に電源が投入されると、投入時の状態に応じて特別図柄毎に不明保留の有無に基づいた先読み演出禁止設定（不明フラグセット）が行われる。具体的には、電断時保留があった場合に該電断時保留の対象となる特別図柄の先読み演出禁止設定が行われる。

【１０１３】

図８５に戻る。

【１０１４】

次に、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、ステップＳ１４０２の処理で読み出したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合に（ステップＳ１４０３にてＹｅｓ）、不明カウント処理を実行する（ステップＳ１４６０）。その後、周辺制御基板４１４０の変動表示パターン格納領域（ＲＡＭ）に特図変動パターンコマンドを記憶するとともに、変動パター

ン受信フラグをセットし（ステップＳ１４０４）、受信コマンド解析処理を終了する。
【１０１５】
ここで、図８７を参照して、不明カウント処理（ステップＳ１４６０）について説明する。不明カウント処理は、不明保留の消化によって先読み禁止を解除する（不明フラグをクリアする）か否かを判定する処理である。具体的には、変動開始対象の特別図柄の不明カウントを減算して不明保留の消化判定（先読み演出禁止の解除判定）を行い、消化された場合には不明フラグ（先読み演出禁止）を解除する。
【１０１６】
周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、まず、変動開始対象の特別図柄の不明フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１４６１）。そして、対象特図の不明フラグがセットされていない場合には（ステップＳ１４６１にてＮｏ）、不明カウント処理を終了する。
【１０１７】
一方、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、対象特図の不明フラグがセットされている場合には（ステップＳ１４６１にてＹｅｓ）、対象特図の不明カウントを１減算更新し（ステップＳ１４６２）、更新後の対象特図の不明カウントが「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１４６３）。そして、不明カウントが「０」でない場合は（ステップＳ１４６３にてＮｏ）、不明カウント処理を終了する。一方、不明カウントが「０」である場合は（ステップＳ１４６３にてＹｅｓ）、対象特図の不明フラグをクリア解除して（ステップＳ１４６４）、不明カウント処理を終了する。
【１０１８】
このように、不明カウント処理では、不明カウントの値と不明保留が消化されるまでの変動回数（不明保留情報受信時の保留球数）とを関連付けて連動させ、不明保留の有無を示す不明カウントの値が「０」になった場合に不明フラグを解除する。これにより、後述の特図先読み実行判定処理（図８５のステップＳ１４７０、図８８）において、不明フラグの状態から先読み禁止状態か否かを判定可能にし、発生した保留の先読み演出実行の可否を判定することができるようにしている。
【１０１９】
図８５に戻る。
【１０２０】
ところで、変形例２では、電断時保留に限らず、主制御基板４１００から先読み無の先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンドを受信した場合の保留を「不明保留」として扱う。したがって、不明保留の発生による不明フラグの設定（先読み演出禁止設定）は、電源投入時だけでなく、電源投入後に発生する保留（上始動口２１０１及び下始動口２１０２への遊技球入賞）の先読みコマンド受信時にも行われる。
【１０２１】
周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、ステップＳ１４０２の処理で読み出したコマンドが始動口入賞発生時の保留球数と発生した保留の先読み情報の有無を示す先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンドである場合に（ステップＳ１４６９にてＹｅｓ）、特図先読み実行判定処理を実行する（ステップＳ１４７０）。特図先読み実行判定処理では、受信したコマンドの先読み情報の有無に応じて特別図柄別の不明フラグの設定（先読み演出禁止設定）をしたり、先読み情報及び不明フラグの状態に応じて先読み演出実行フラグの設定をしたりする。
【１０２２】
ここで、図８８を参照して特図先読み実行判定処理についての詳細を説明する。周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、まず、受信した先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンドが特別図柄１を対象としたコマンドか否かを判定する（ステップＳ１４７１）。そして、特別図柄１のコマンドであった場合は（ステップＳ１４７１にてＹｅｓ）、該コマンドが「先読み有」であるか否かを判定する（ステップＳ１４７２ａ）。具体的には、受信した先読み時特別図柄１記憶先読みコマンドのモード値の先頭が「１」であるか否かを判定する。
【１０２３】

そして、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、受信した先読み時特別図柄１記憶先読みコマンドが「先読み有」でない場合には（ステップＳ１４７２ａにてＮｏ）、その他の先読みコマンド（先読み時図柄種別先読みコマンド、先読み時変動パターン先読みコマンド、先読み時変動タイプ先読みコマンド、先読み時変動振分テーブル情報コマンド）が主制御基板４１００から送信されない不明保留なので、特１先読み演出を禁止する特１不明フラグをセットし（ステップＳ１４７３ａ）、このときの先読み時特別図柄１記憶先読みコマンドの保留球数を特１不明カウントにセットして（ステップＳ１４７４ａ）、特図先読み実行判定処理を終了する。なお、すでに特１不明フラグが設定されている場合にはステップＳ１４７３ａの処理でセット状態を確認するとともに、ステップＳ１４７４ａの処理で特１不明カウントの値を新たな保留球数の値に書き換える処理を行う。常に記憶順の新しい不明保留の消化が先読み演出禁止の解除条件となるように更新する。

【１０２４】

一方、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、受信した先読み時特別図柄１記憶先読みコマンドが「先読み有」である場合には（ステップＳ１４７２ａにてＹｅｓ）、その他の先読みコマンドが主制御基板４１００から送信されているので、そのうちの先読み時変動振分テーブル情報コマンドとして「６９０３Ｈ」（曖昧コマンド）を受信しているか否かを判定する（ステップＳ１４７５ａ）。これは、前述の変形例１の受信コマンド解析処理（図８３）のステップＳ１４４１の処理と同じである。そして、曖昧コマンドを受信している、すなわち、「６９０３Ｈ」の先読み時変動振分テーブル情報コマンドを受信している場合には（ステップＳ１４７５ａにてＹｅｓ）、特図先読み実行判定処理を終了する。

【１０２５】

また、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、曖昧コマンドを受信していない、すなわち、「０３Ｈ」以外のモード値の先読み時変動振分テーブル情報コマンドを受信している場合には（ステップＳ１４７５ａにてＮｏ）、特１不明フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１４７６ａ）。そして、特１不明フラグがセットされている場合には（ステップＳ１４７６ａにてＹｅｓ）、特１先読み演出実行禁止中なので、特図先読み実行判定処理を終了する。

【１０２６】

また、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、特１不明フラグがセットされていない場合には（ステップＳ１４７６ａにてＮｏ）、特１先読み演出実行許可中なので、特１先読み演出の実行を指示する特図先読み演出実行フラグをセットし（ステップＳ１４７７ａ）、特図先読み実行判定処理を終了する。特図先読み演出実行フラグが設定されると、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、周辺制御部定常処理（図４２）において実行する特図先読み演出制御処理（ステップＳ１０２７、図７０）において、特図先読み演出を実行するために必要な設定を行う。

【１０２７】

なお、ステップＳ１４７１の処理において、受信した先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンドが特別図柄１を対象としていない、すなわち特別図柄２を対象としたコマンドである場合（ステップＳ１４７１にてＮｏ）に実行されるステップＳ１４７２ｂ～ステップＳ１４７７ｂの処理は、前述の特別図柄１を対象としたステップＳ１４７２ａ～ステップＳ１４７７ａの処理から対象を特別図柄２に変えたものである。

【１０２８】

特図先読み実行判定処理では、先読み無の先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンドを受信した場合は対象の特別図柄の不明フラグをセットし、対応する不明保留が消化されるまで該対象の特別図柄の先読み演出を禁止する。したがって、先読み有の先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンドを受信しても対象の特別図柄の不明フラグがセットされている間は、先読み演出を実行しない。また、受信した先読み時変動振分テーブル情報コマンドが曖昧コマンドの場合も、先読み演出を実行しない。

【１０２９】

このように、変形例２の先読み演出禁止制御では、電源投入時に復電情報として受信する

電断時の保留を「不明保留」とし、復電しても先読み演出の実行対象としない。また、不明保留がある場合（すなわち先読み情報（特定遊技情報）が送信されず周辺制御ＭＰＵ４１５０ａが先読み判定結果を特定不能な保留がある場合）に、該不明保留が消化されるまで対象の特別図柄における先読み演出を行わない。そして、不明保留が消化されれば、先読み演出を許可する。このため、電断時の保留（不明保留）が復電後の先読み演出に影響を与えることがない。また、不明保留数に応じて特別図柄毎に先読み演出の禁止期間を設定するので、より適切な先読み演出禁止制御を実行することができる。よって、先読み演出効果及び遊技の興趣低下を抑制することができる。

【１０３０】

また、主制御基板４１００から先読み無の先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンドを受信した場合も対応する保留を「不明保留」とし、該不明保留が消化されるまで対象の特別図柄における先読み演出を禁止するので、この先読み演出禁止制御を前述の主制御基板４１００による状態移行時の先読み判定禁止制御とともに実行することで、より適切な先読み演出を遊技者に提供することができる。例えば、前述の状態移行時において時短状態から非時短状態に移行する際、時短状態の維持回数が残り４変動以下になった場合は、主制御ＭＰＵ４１００ａは先読み判定を禁止する。このため、先読み判定禁止期間に発生した特別図柄２保留は先読み判定されず、不明保留として周辺制御ＭＰＵ４１５０ａに認識される。したがって、残り４変動の時短状態中に発生した特別図柄２保留（上限４個）が消化されるまでは、状態移行後の非時短状態において特別図柄２における先読み演出が禁止となる。そして、特別図柄２優先消化のパチンコ遊技機１においては状態移行後、特別図柄１より先に不明保留の特別図柄２が消化される。このように、移行状態直前４変動中に発生した保留を主制御基板４１００側で先読み判定の対象とせず、周辺制御基板４１４０側でも該保留が消化されるまでは先読み演出可能な保留を受け取っても先読み演出の対象としないことで、確実に不具合が生じやすい期間の先読み演出の実行を禁止することができる。なお、状態移行後の非時短状態で発生する保留は主に特別図柄１保留である。このとき、先読み演出禁止制御は、特別図柄毎に実行されるので、特別図柄２保留に対するものである。したがって、非時短状態における特別図柄１側の先読み演出の実行を妨げない。

【１０３１】

また、変形例２において、電断時保留以外の不明保留に対する先読み演出禁止制御は、保留数の変化があったタイミングで行われる。具体的には、先読み演出禁止は、先読み無の先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンド（不明コマンド）を受信したタイミングで開始され、該不明コマンドに対応する不明保留が消化されて変動開始するタイミングで解除される。このように、保留記憶エリア内に不明保留が発生したときに先読み演出が禁止され、最後の不明保留が消化されると同時に先読み演出が許可される。よって、より正確な先読み演出禁止制御を実行することができ、先読み演出効果及び遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１０３２】

また、変形例１でも述べたように、電源投入時の先読み演出禁止制御はＲＡＭクリア時を対象としなくてもよい。この場合は、前述の投入時不明フラグ設定処理（図８６）においてＳ１４５１の処理の前に、ＲＡＭクリアコマンドの受信を確認する判定処理を追加し、ＲＡＭクリアコマンド受信時（ＲＡＭクリア時）はその後の処理を実行せず、投入時不明フラグ設定処理を終了すればよい。通常、周辺制御基板４１４０は、ＲＡＭクリアコマンドを受信してはいるが、ＲＡＭクリア時と電源投入時との制御を共通化するため受信コマンド記憶領域４１５０ｃａｃから読み出していない。このように、ＲＡＭクリア時は先読み演出を許可するように制御することで、不要な先読み演出禁止を排除することができ、遊技の興趣低下を抑制するとともに適切な先読み演出を提供することができる。

【１０３３】

また、変形例１及び変形例２では、発生した先読み有りの保留に対しては、曖昧コマンド（リーチ又は非リーチ振り分けテーブルを示すモード値「０３Ｈ」の先読み時変動振分テ

ーブル情報コマンド）を受信している場合に、先読み演出の対象としないが、これに限らない。例えば、変形例２において、高確率状態において非特定当り（小当り）となる保留の発生を契機に先読み演出を禁止してもよい。具体的には、前述の特図先読み実行判定処理（図８８）において、先読み有の先読み時特別図柄１記憶先読みコマンドを受信した場合に（ステップＳ１４７２ａにてＹｅｓ）、小当り（モード値「５０Ｈ」）の図柄種別先読みコマンド（ステータス値「６６Ｈ」）を受信したか否かを判定する処理と、受信した場合に現在の確率状態が高確率状態であるか否かを判定する処理とを追加実行し、コマンド受信かつ高確率状態である場合にはステップＳ１４７３ａ及びステップＳ１４７４ａの処理を実行すればよい。ここで、先読み時の段階では主制御基板４１００から小当りの種別情報は周辺制御基板４１４０に送信されない。小当り種類の中には高確率状態を低確率状態（通常確率状態）に戻してしまうものも含まれる。このような低確率状態への移行を誘発する小当りとなる保留が発生した後も先読み演出を行ってしまうと、該小当り保留の後に発生し、高確率状態での先読み時に大当り判定となった保留が、該小当りを契機に移行した低確率状態での変動開始時にはずれ判定となる事象が起こり得る。このとき先読み演出で当り確定演出が行われてしまうと実際の変動結果（はずれ）は遊技者の期待を著しく落胆させるだけでなく、遊技演出への不信感を招いてしまう虞がある。そこで、先読み有の先読みコマンドを受信しても、小当りの図柄種別先読みコマンド「６６５０Ｈ」を高確率状態において受信している場合には、該小当りの結果が判定する変動開始時（保留消化）まで先読み演出を禁止する。これにより、実際の変動結果に対して過度な（間違った）先読み演出が実行されることによる遊技の興趣低下や遊技者の演出への不信感を招くことを防止することができるとともに、先読み演出の信頼度を上げることができる。

【１０３４】

［１９－２－３．大当り遊技開始時（先読み情報クリア）］

ところで、大当り中に発生する保留は、主制御ＭＰＵ４１００ａによって先読み判定が実行されないので先読み演出が禁止されるが、大当り開始時に既に発生して記憶されている保留は、発生時の遊技状態に応じた先読み判定により先読み情報を有しており、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは先読み演出可能である。しかしながら、大当り開始時の保留の消化（変動開始）される大当り後の遊技状態は、先読み判定時の遊技状態とは異なる（変動パターンテーブルが異なる）可能性があるので、大当り開始時の保留に対して適切な先読み演出とならない虞がある。そこで、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、大当り開始時の保留について、主制御基板４１００から受信した先読みコマンドの保留情報を保持する一方、該保留情報に基づいて設定していた先読み演出情報を大当り開始時にクリアすることで、適切な先読み演出が行われない不具合発生を未然に防止する。以下、図８９及び図９０を参照して、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａによる制御処理を説明する。

【１０３５】

図８９は、大当り表示処理の一例を示すフローチャートである。大当り表示処理は、前述の演出制御処理（図４９）において実行される処理（ステップＳ１７００）である。

【１０３６】

周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、まず、大当り開始コマンドに応じて大当りオープニング表示処理を実行する（ステップＳ１７１０）。次に、大入賞口２００３が開放されることを遊技盤側液晶表示装置１９００に示す表示や、大当り遊技状態中の表示演出（例えば、ラウンド表示等）を行う大当り中表示処理を実行する（ステップＳ１７２０）。その後、大当り遊技状態の終了演出を行う大当りエンディング表示処理を実行し（ステップＳ１７３０）、処理選択フラグを「０」に更新したのち（ステップＳ１７４０）、大当り表示処理を終了する。

【１０３７】

図９０は、大当りオープニング表示処理の一例を示すフローチャートである。大当りオープニング表示処理は、前述の大当り表示処理（図８９）において実行される処理（ステップＳ１７１０）である。

【１０３８】

周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、まず、開始フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ１７１１）。開始フラグは、前述の受信コマンド解析処理（図４８）のステップＳ１４１１の処理において主制御基板４１００から送信された大当りオープニングコマンドを受信した場合に設定されるフラグである。そして、開始フラグがセットされていない場合には（ステップＳ１７１１にてＮｏ）、大当りオープニング表示処理を終了する。

【１０３９】

一方、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、開始フラグがセットされている場合は（ステップＳ１７１１にてＹｅｓ）、周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃ内のスケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅ（所定の記憶領域）から先読みコマンドに対応する演出情報（事前報知態様）をクリアする（ステップＳ１７１２）。スケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅには、主制御基板４１００から受信したコマンドに対応する各種スケジュールデータが設定される記憶領域であり、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａはスケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅに記憶されている演出情報に基づいて演出制御を行っている。したがって、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、所定の記憶領域に先読み演出情報（事前報知態様）を特定可能に設定する機能（事前報知態様特定可能設定手段）と、大当り遊技の実行を条件に当該事前報知態様を特定不能に設定する機能（事前報知態様特定不能設定手段）とを兼ね備えている。ここでクリアされる演出情報は、先読みコマンドを受信したときの演出モードや演出パターン選択テーブルに基づいて設定されたものである。

【１０４０】

次に、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、再度、今回の大当りを契機に切り替え設定される演出モードや演出パターン選択テーブルに基づいて先読みコマンドに対応する演出情報をスケジュールデータ記憶領域４１５０ｃａｅに設定する（ステップＳ１７１３）。

【１０４１】

続いて、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、開始フラグをクリアして（ステップＳ１７１４）、ファンファーレ演出といったオープニング表示を設定する表示設定処理を実行したのち（ステップＳ１７１５）、大当りオープニング表示処理を終了する。その後、アタッカユニット２１００の大入賞口２１０３の開放時に主制御基板４１００から送信される大当り図柄表示コマンドを受信すると、次の大当り中表示処理（図８９のステップＳ１７２０）を実行する。

【１０４２】

このように、大当りオープニング表示処理では、大当り開始を表す演出表示が行われるとともに、大当り開始時に記憶されている保留の先読み演出情報が保留発生時の遊技状態に応じたものから大当り遊技状態に応じたものに書き換えられる。具体的には、例えば、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、保留発生時に通常確率状態のもと選択していた先読み演出情報を削除し、大当りを契機に切り替えられる高確率状態のもとで再度先読み演出情報を選択し直す。また、ステップＳ１７１２の演出情報クリア処理の対象となるのは先読み演出情報であって、主制御基板４１００から受信した先読みコマンドの保留情報（保留球数、先読み有無、図柄種別、変動パターン、変動タイプ、振り分けテーブル）は保持するので、次のステップＳ１７１３の演出情報設定処理で該保留情報に基づく演出情報を再設定可能である。なお、再設定のタイミングは、大当り開始時に限らない。例えば、大当りラウンド確定演出までに再設定されていればよい。これにより、大当り開始時の保留に対して状況に合わせた適切な先読み演出を実行することができ、先読み演出効果及び遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【１０４３】

なお、前述の演出情報クリア処理（ステップＳ１７１２）の対象は、大当り開始時に記憶されている保留に限らない。主制御基板４１００から先読み有の先読み時特別図柄１（２）記憶先読みコマンドを受信し、その他の先読みコマンドを受信している場合であっても、異常な保留数の変化（前回受信時は保留数情報０個であったのに今回受信の保留数情報が４個に増加している等）が生じたときは、このとき記憶されている保留の演出情報をクリアするようにしてもよい。異常判定条件を設けて、成立したときに記憶されている保留

を演出情報クリア処理（ステップＳ１７１２）の対象とすれば、該保留に対する先読み演出の不具合を事前に防止することができ、適正な先読み演出の提供につながる。

【１０４４】

なお、前述した周辺制御基板側で行う特図先読み演出を実行しない制御は、主制御基板側で特図先読み判定を行わない制御としてもよい。

【１０４５】

［２０．演出モード移行］

ところで、前述の受信コマンド解析処理（図４８、図８３、図８５）では、ステップＳ１４０２の処理にて読み出したコマンドが特図変動パターンコマンドであった場合に（ステップＳ１４０３にてＹｅｓ）、ステップＳ１４０４の処理で変動パターン受信フラグがセットされる。そして、変動パターン受信フラグがセットされた場合に、装飾図柄の変動表示を含む特図同調演出を開始するための装飾図柄変動開始処理（図５２）が行われる。そして、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、複数のうち遊技状態に対応する演出モードに基づいて、主制御基板４１００から受信した変動パターンや当落情報に対応する演出パターン（装飾図柄の停止図柄、リーチ演出の種類、予告演出の実行可否の判定、予告演出態様、延長演出の有無など）を決定し、特図同調演出として該演出パターンの演出を実行する。

【１０４６】

具体的に、図９１を参照して、時短回数が６４回付与された確変時短状態における演出遷移の一例を説明する。図９１は、確変時短状態における演出遷移の一例を示す図である。遊技状態が確変時短状態に突入すると、時短回数１回～３０回までは特定Ａ演出モードの特図同調演出（時短時演出）が実行され、時短回数３１回以降は特定Ｂ演出モードの特図同調演出（確変確定演出）が実行される。特定Ａ演出モードの特図同調演出では、時短回数が１０回、２０回、３０回となる変動において時短状態が継続されるか否かの継続演出が実行され、その他の変動では通常演出が実行される。

【１０４７】

このとき、主制御ＭＰＵ４１００ａは、時短回数を管理し、該時短回数に応じた変動パターン（通常演出パターン、継続演出パターン、確変確定演出パターン）を変動パターンコマンドに設定する。具体的には、主制御ＭＰＵ４１００ａは、時短回数（時短状態における抽選遊技実行回数）に応じて、まず、複数設けられたテーブルから一のテーブルを選択する。このとき、時短回数に応じて選択されるテーブルが異なる。そして、選択したテーブルから抽選遊技に応じた変動パターン（遊技パターン）を選択する。図９１に示すように、確変時短状態において時短回数１～９回、１１回～１９回、２１回～２９回となる変動パターンは通常演出パターンが設定されるテーブルから選択され、時短回数１０回、２０回及び３０回となる変動パターンは継続演出パターンが設定されるテーブルから選択され、時短回数３１回以降となる変動パターンは確変確定演出パターンが設定されるテーブルから選択される。また、継続演出パターンには、時短状態が継続する成功演出パターンと、時短状態が終了する失敗演出パターンとが設けられている。したがって、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、自身が時短回数（変動回数）を管理していなくても受信した変動パターンに従うことで時短回数（変動回数）に対応した演出を決定、実行することが可能である。これにより、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、電断時など周辺制御基板４１４０側のデータがクリアされても復電時に適切な演出を実行することが可能である。なお、各演出の演出態様は、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａによって設定される演出モードによって異なる。図９１では、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、時短回数１～３０回では特定Ａ演出モードにおける演出態様を選択し、時短回数３１回以降は特定Ｂ演出モードにおける演出態様を選択する。

【１０４８】

以下に、図９２を参照して、演出の決定だけでなく、演出モードの移行も主制御ＭＰＵ４１００ａから送信される変動パターンコマンドに基づいて実行される演出モード移行処理について説明する。

【１０４９】

図９２は、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａによって実行される演出モード移行処理の一例を示すフローチャートである。演出モード移行処理は、例えば、前述の装飾図柄変動開始処理（図４６）において主制御基板４１００から変動開始時に送信される変動パターンコマンドを受信したときに実行される。なお、演出モードの移行は、前述の図９１の特定Ａ演出モードから特定Ｂ演出モードへの移行を例とする。

【１０５０】

周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、まず、演出モードが特定Ａ演出モード中であるか否かを判定する（ステップＳ１７５１）。ここで、特定Ａ演出モードとは、時短状態であって所定回数毎に継続演出（成功ｏｒ失敗）が実行され、継続成功演出が３回実行されることを特定Ｂ演出モードへの移行条件とする演出モードである。周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、現在、特定Ａ演出モードでない場合には（ステップＳ１７５１にてＮｏ）、演出モード移行処理を終了する。

【１０５１】

そして、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、現在、特定Ａ演出モードである場合には（ステップＳ１７５１にてＹｅｓ）、主制御基板４１００から継続演出パターンのうち成功演出パターンを示す成功コマンド（変動パターンコマンド）を受信したか否かを判定する（ステップＳ１７５２）。そして、成功コマンドを受信していない場合には（ステップＳ１７５２にてＮｏ）、演出モード移行処理を終了する。

【１０５２】

一方、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、成功コマンドを受信した場合には（ステップＳ１７５２にてＹｅｓ）、成功回数のカウントを１加算更新する（ステップＳ１７５３）。そして、更新後の成功回数が３回になったか否かを判定する（ステップＳ１７５４）。成功回数が３でない場合には（ステップＳ１７５４にてＮｏ）、演出モード移行処理を終了する。成功回数が３である場合には（ステップＳ１７５４にてＹｅｓ）、演出モードを特Ａ演出モードから特Ｂ演出モードに移行する（ステップＳ１７５５）。その後、演出モード移行処理を終了する。なお、成功回数のカウントは、特Ａ演出モード中に加算可能とし、特Ａ演出モード終了時にカウントクリアされるものとする。

【１０５３】

このように、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、主制御ＭＰＵ４１００ａから所定回数の特定変動パターンコマンドを受信したときに演出モードを切り替え、主制御ＭＰＵ４１００ａから受信する変動パターンコマンドに応じて特定遊技状態（ここでは時短状態）における変動回数を把握していなくても一連の演出モード（特定Ａ演出モード）における遷移演出（通常演出、継続成功演出、継続失敗演出）を適宜決定することが可能である。周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、常に遊技情報がバックアップされている主制御基板４１００側から受信するコマンドに基づいて適切な演出を決定可能なので、電断時など周辺制御基板４１４０側のデータがクリアされても復電時に該適切な演出を実行することが可能である。

【１０５４】

［２１．特図先読み演出の切替制御］

ここでは、特図先読み演出が実行されている間に、新たに大当りの期待度の高い始動記憶が発生した場合に、先行して実行されている特図先読み演出を、新たに発生した始動記憶に基づく特図先読み演出に切り替える（上書きする）制御について説明する。なお、ここまでの説明と重複する内容については記載を省略する。

【１０５５】

［２１－１．主制御基板側の制御（特図先読み演出の切替制御）］

記憶先読み処理（図２４）にて説明したように、本実施形態では、遊技球が始動入賞したときに先読み判定禁止期間でなければ、特図先読み演出を実行するために必要なコマンド（特別図柄保留数指定コマンド、特図変動パターンコマンド等）を送信する。特図先読み演出の切替制御を実行する場合であっても、図２４に示した記憶先読み処理と同様に、先読み判定禁止期間であるか否かを判定することで特図先読み演出の実行可否を判定し、特図先読み演出の実行に必要なコマンドを生成し、周辺制御基板４１４０に送信する。この

ように、主制御基板４１００は、始動入賞後、最初に特図先読み演出の実行可否を判定する第１の先読み判定手段をなしている。

【１０５６】

［２１－２．周辺制御基板側の制御（特図先読み演出の切替制御）］

周辺制御基板４１４０は、主制御基板４１００から特図先読み演出を実行するためのコマンドを受信すると、コマンドの内容や特図先読み演出の実行状況に基づいて特図先読み演出を実行する。

【１０５７】

また、本実施形態の遊技機では、前述した保留表示を変化させる通常先読み演出など、期待度の高い始動記憶を示唆する特図先読み演出の他に、遊技盤側液晶表示装置１９００に表示されている画像の背景を変化させたり（背景先読み演出）、変動パターンに対応する演出とは独立してキャラクタを登場させたりする（キャラクタ先読み演出）などの特図先読み演出が実行可能となっている。背景先読み演出は特定の保留表示を明示して演出を実行しなくてもよく、現在保留されている始動記憶（実行中の始動記憶を含んでもよい）のいずれかが大当りの期待度が高いことを示すものであってもよい。本実施形態では、先読み対象の保留表示を変化させる先読み演出（通常先読み演出、連続先読み演出、合わせて「保留先読み演出」とする）とともに、背景を変化させる背景先読み演出を実行する。背景先読み演出の例については、図９７から図９９にて後述する。

【１０５８】

続いて、特図先読み演出を実行するための周辺制御基板４１４０による制御について説明する。具体的には、特図先読み演出を設定するための特図先読み演出設定処理について説明する。その他の処理については、これまでに説明した処理と共通である。

【１０５９】

［２１－２－１．特図先読み演出制御処理（特図先読み演出の切替制御）］

図９３は、本実施形態の特図先読み演出の切替制御を含む特図先読み演出制御処理の手順を示すフローチャートである。本処理は、図７０に示した特図先読み演出制御処理と同様に、周辺制御部電源投入時処理（図４２）における周辺制御部定常処理のステップＳ１０２７で実行される処理である。

【１０６０】

特図先読み演出の切替制御を含む特図先読み演出制御処理では、図７０に示した保留表示を変更する通常先読み演出を実行するための処理と、変動表示ごとに保留表示の表示態様を変化可能な連続先読み演出を実行するか否かを決定するための処理の他に、背景先読み演出実行するための処理が含まれる。背景先読み演出を実行するための処理では、先行して実行されている背景先読み演出を、新たに発生した始動記憶に基づく背景先読み演出に切り替える（上書きする）ことが可能となっている。以下、具体的な手順について説明するが、図７０に示したフローチャートと共通する処理については適宜説明を省略する。

【１０６１】

演出制御プログラムは、まず、特図先読み演出実行フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２００１）。特図先読み演出実行フラグは、前述のように、主制御基板４１００から先読み演出コマンドを受信した場合に、受信コマンド解析処理（図４２のステップＳ１０２２）でセットされる（図４８のステップＳ１４０８）。特図先読み演出実行フラグがセットされていない場合には（ステップＳ２００１の結果が「Ｎｏ」）、特図先読み演出を実行しないので、特図先読み演出制御処理を終了する。

【１０６２】

一方、演出制御プログラムは、特図先読み演出実行フラグがセットされている場合には（ステップＳ２００１の結果が「Ｙｅｓ」）、先読み対象の始動記憶に対応する先読み演出コマンドの内容に基づいて、先読み演出の種類及び態様を選択する（ステップＳ２０２０）。具体的には、始動記憶の保留表示の表示態様を変更する通常先読み演出、又は、遊技盤側液晶表示装置１９００に表示された画像の背景を変更する背景先読み演出のいずれかを選択し、選択された特図先読み演出の演出態様を決定する。

【１０６３】
次に、演出制御プログラムは、通常先読み演出が選択されたか否かを判定する（ステップＳ２０２１）。通常先読み演出が選択された場合には（ステップＳ２０２１の結果が「Ｙｅｓ」）、ステップＳ２００５以降の処理を実行する。ステップＳ２００５以降の処理については、図７０にて説明したとおりである。なお、図７０に示した処理とは、特図先読み演出実行フラグをクリアするタイミングが異なっている。
【１０６４】
一方、演出制御プログラムは、通常先読み演出が選択されなかった場合（ステップＳ２０２１の結果が「Ｎｏ」）、すなわち、背景先読み演出が選択された場合には、実際に背景先読み演出を実行するか否かを判定する（ステップＳ２０２２）。実際に背景先読み演出を実行するか否かは、例えば、当該始動記憶に対応する変動パターンの期待度が所定の期待度以上であるか否かを判定する。また、期待度が高い場合に特図先読み演出を実行しやすくするなど、期待度に応じて先読み演出を実行するか否かを抽選するようにしてもよい。
【１０６５】
なお、特図先読み演出は、基本的には全ての変動パターンにおいて実行することが可能であるものの、変動パターンに応じて、実行の可否を判定するための抽選データの割り振りを異ならせている。例えば、通常はずれ変動の場合、保留先読み演出の当選（実行）確率が１／１００（はずれが９９／１００）に対して、ノーマルリーチの場合は、２５／１００（はずれが７５／１００）、スーパーリーチはずれの場合は、５０／１００（はずれが５０／１００）、スーパーリーチ当りの場合は９９／１００（はずれが１／１００）となるように設定された抽選テーブルに基づいて決定される。
【１０６６】
さらに、実際の演出態様（シナリオ）は、別のシナリオテーブルを演出の実行回数に対応させたテーブルに基づいて決定される。例えば、演出回数が２回の場合には、そのシナリオ毎に抽選確率が設定されたテーブルを備える。なお、シナリオテーブルに応じて選択されるシナリオの演出内容、シナリオ数、抽選確率は異なっている。
【１０６７】
図９４は、特図先読み演出（保留先読み演出）の演出回数が２回の場合において保留表示の色が変化するシナリオと変動パターンとの関係を説明する図である。各シナリオは、例えば、シナリオ１（青→青）、シナリオ２（青→緑）、シナリオ３（青→赤）、シナリオ４（赤→金色）とし、シナリオ１からシナリオ４の順で期待度の高い特図先読み演出となる。なお、シナリオ４については、大当り時のみに抽選されるように設定しており、大当り時専用のシナリオである。また、連続演出回数は２回に限定されるのではなく、例えば、３回以上でもよく、連続演出回数に応じてシナリオと変動パターンとの対応を示す表を用意するようにしてもよい。
【１０６８】
本実施形態では、シナリオ抽選確率が設定されたテーブルに基づいて実行するシナリオを決定する。また、変動パターンとは別に、大当りの場合には、大当りの種別に応じてシナリオ抽選用のテーブルを備えていてもよい。なお、変動パターンと大当り図柄とが一義的に決定されるような場合には、変動パターンに基づいたテーブルのみがあればよく、大当り種別により決定するテーブルを設ける必要はない。
【１０６９】
また、保留表示を変化させる特図先読み演出（保留先読み演出）に限定されず、背景先読み演出であっても同様に、抽選テーブルやシナリオテーブルを備える。図９５は、背景先読み演出の演出回数が２回の場合におけるシナリオと変動パターンの関係を説明する図である。各シナリオは、例えば、シナリオＡ（薄曇り→薄曇り）、シナリオＢ（薄曇り→雨雲）、シナリオＣ（雨雲→雷雲）、シナリオＤ（雨雲→晴れ）とし、シナリオＡからシナリオＤの順で期待度の高い特図先読み演出となる。なお、シナリオＤについては、大当り時のみに抽選されるように設定しており、大当り時専用のシナリオである。また、連続演出回数は２回に限定されるのではなく、例えば、３回以上でもよく、連続演出回数に応じ

てシナリオと変動パターンとの対応を示す表を用意するようにしてもよい。
【１０７０】
演出制御プログラムは、背景先読み演出を実行しない場合には（ステップＳ２０２２の結果が「Ｎｏ」）、特図先読み演出実行フラグをクリアし（ステップＳ２０２７）、本処理を終了する。
【１０７１】
一方、背景先読み演出を実行する場合には（ステップＳ２０２２の結果が「Ｙｅｓ」）、演出制御プログラムは、現在、背景先読み演出を実行しているか否かを判定する（ステップＳ２０２３）。背景先読み演出を実行しているか否かの判定は、例えば、背景先読み演出の実行が開始（もしくは決定／選択）されたタイミングでフラグを設定し、背景先読み演出が終了したタイミング（例えば、背景先読み演出を実行する始動記憶に基づく変動表示が開始（終了）したタイミング）でクリアするフラグを設け、このフラグに設定された値に基づいて行えばよい。
【１０７２】
上記フラグの一例としては、先読み演出態様（保留先読みや背景先読み）の期待度毎にフラグ（先読み期待度フラグ）を用意してもよい。例えば、演出態様に応じて大当りとなる期待度が高・中・低のように異なる場合には、それぞれの期待度に応じた先読み期待度フラグを用意する（例えば、高期待度先読み予告フラグ、中期待度先読み予告フラグ、低期待度先読み予告フラグのようにする）。さらに、期待度に応じてフラグを分けるのではなく、一のフラグに設定される情報に応じて期待度を分けてもよい（例えば、フラグの値が“１”のときは低期待度、“２”のときは中期待度、“３”の時は高期待度のようにする）。これらの例はあくまでも一例を示したに過ぎず、期待度として３種類に限定するものである必要はなく、３種類以上であってもよいし、２種類のみであってもよい。つまり、先読み演出態様（背景先読み）の実行の可否を期待度に応じて判別（判定）ができるものであればよい。
【１０７３】
なお、先読み期待度フラグを設ける場合には、特図先読み演出を切り替えるときに実行中の特図先読み演出の先読み期待度フラグを保持しておき、新たに実行する特図先読み演出のフラグと比較すればよい。例えば、実行中の特図先読み演出の先読み期待度フラグが期待度中の場合には、新たに実行する特図先読み演出の先読み期待度フラグが期待度高であれば新たな特図先読み演出に切り替える。新たに実行する特図先読み演出のフラグとしては、上記のシナリオ毎に設定されるような情報（数値情報等）としてもよい。
【１０７４】
演出制御プログラムは、背景先読み演出が実行されている場合には（ステップＳ２０２３の結果が「Ｙｅｓ」）、実行中の背景先読み演出を、新たに実行する背景先読み演出に切り替えるか否かを判定する（ステップＳ２０２４）。
【１０７５】
本実施形態では、新たに実行する背景先読み演出の期待度と、実行中の背景先読み演出の期待度とを比較し、新たに実行する背景先読み演出のほうが期待度が高い場合に背景先読み演出を切り替える。なお、「期待度」は、基本的に特別図柄の変動表示の結果が大当りとなる期待度であるが、大当りの種類（図柄）の期待度や大当り後の遊技状態の期待度としてもよい。さらに、特別図柄の変動表示の結果ではなく、演出としての期待度（例えば、通常はずれ、ノーマルリーチ、ＳＰリーチ等）を含んでもよい。例えば、変動パターン先読みコマンドから変動パターンを特定し、変動パターンに基づいて判定してもよい。具体的には、変動パターンテーブル（図４７）の項目に「期待度」を追加して変動パターンごとの期待度をあらかじめ定義しておいてもよいし、実行されるリーチ演出（ノーマルリーチ、ＳＰリーチ等）に対応して期待度を設定してもよい。また、ＳＰリーチのように期待度の高いリーチ演出は変動時間が長いため、変動時間が長いほど期待度が高いと判定してもよい。また、期待度が同じ場合には、いずれの始動記憶を優先してもよく、抽選で決定してもよい。なお、両方とも大当りになる場合には、大当り遊技中に特図先読み演出を

実行することができないため、実行中の特図先読み演出を優先する。
【１０７６】
また、両方大当りのように、遊技者が多大な利益を獲得可能となる場合については、単体の先読み抽選では出現することのない、特別な先読み演出表示態様に切り替えるようにしてもよい。期待度については、大当りのみに限定する必要はなく、大当りの種類に応じて期待度を分けるものであってもよい。例えば、大当り遊技のラウンド数や大当り後の特別抽選の当選確率、遊技者にとって有利な遊技状態（確変状態、時短状態）の継続回数のように、大当り時における獲得可能な利益量や大当り後の遊技状態に応じて期待度を分けてもよい。
【１０７７】
さらには、決定されたシナリオ毎に優先度を設け、シナリオ毎に設定された優先度に基づいて判断してもよい。例えば、シナリオ毎に数値情報を設定し、数値が大きくなる程期待度が大きくなるようにする。シナリオ情報をＲＡＭに設定記憶する場合には、数値情報として記憶することから、その値自体で期待度の高低を表すことが可能になる。この数値情報は、例えば、演出態様を決定するための情報（数値）と期待度を示す情報（数値）とが該当し、これらの情報に基づいて数値情報を設定すればよい。この場合、特図先読み演出が終了するまでシナリオの数値情報を保持し、新たに実行する特図先読み演出のシナリオに対応する数値情報と比較することによって、特図先読み演出を切り替えるか否かを判定すればよい。
【１０７８】
演出制御プログラムは、実行中の背景先読み演出を継続して新たな背景先読み演出に切り替えない場合には（ステップＳ２０２４の結果が「Ｎｏ」）、特図先読み演出実行フラグをクリアし（ステップＳ２０２７）、本処理を終了する。この場合には、実行中の特図先読み演出が中断されることなく継続して実行されることになる。
【１０７９】
一方、実行中の背景先読み演出を新たな背景先読み演出に切り替える場合には（ステップＳ２０２３の結果が「Ｙｅｓ」）、演出制御プログラムは、実行中の背景先読み演出の設定情報を新たな背景先読み演出を実行するために初期化する（ステップＳ２０２５）。なお、実行中の背景先読み演出が最後まで実行された場合にも当該背景先読み演出の設定情報が初期化される。設定情報の初期化のタイミングは、例えば、実行中の背景先読み演出に係る始動記憶が消化されるタイミングなどである。
【１０８０】
演出制御プログラムは、実行中の背景先読み演出の設定情報を初期化した後（ステップＳ２０２５）、又は、背景先読み演出が実行中でない場合には（ステップＳ２０２３の結果が「Ｎｏ」）、背景先読み演出設定処理を実行する（ステップＳ２０２６）。なお、複数の背景先読み演出を並行して実行することはできないため、背景先読み演出設定処理で無条件に背景先読み演出の設定情報を初期化するようにしてもよい。最後に、演出制御プログラムは、特図先読み演出実行フラグをクリアし（ステップＳ２０２７）、本処理を終了する。
【１０８１】
なお、ステップＳ２０２５の処理で、実行中の背景先読み演出の設定情報を初期化して新たな背景先読み演出を実行するのではなく、実行中の背景先読み演出に継続して新たな背景先読み演出を実行するようにしてもよい。このとき、背景先読み演出が継続（延長）したことを遊技者が認識できるようにしてもよいし、認識できないように（認識しにくく）してもよい。例えば、背景先読み演出が継続（延長）したことを遊技者が認識できなければ期待度の高い状態が長く継続していると感じるため、期待感を長く維持させることができる。このとき、もともと実行されていた特図先読み演出に対応する始動記憶の変動表示がはずれとなった後でも期待度の高い状態維持され、さらに、後に実行される変動表示において、より期待度の高い変動パターンに基づく演出が実行されるため、遊技者を落胆させにくくすることができる。

【１０８２】
また、特図先読み演出が切り替えられた場合に、切り替えられたことを報知する演出を実行するようにしてもよい。例えば、特図先読み演出の切り替え時に通常の演出では実行されない演出（表示・音・発光・駆動体等）を実行することによって遊技者が認識できるようにしてもよい。さらに、特図先読み演出の切り替えが発生することを示唆する演出を実行してもよい。この場合、特図先読み演出の切り替えを行うと判定した後の変動開始時に当該演出を実行するのではなく、切り替えが発生しても、実行中の特図先読み演出を継続しつつも、実行中の先読み演出を認識できる程度の演出（画面フラッシュ、表示画面の周囲のみ色が異なる、装飾図柄自体が変化（色、形状）する、サブリミナル的な演出等）を実行し、遊技者に特図先読み演出の切り替えが発生したことを認識できる程度の演出であればよい。
【１０８３】
本実施形態では、通常先読み演出は、複数の始動記憶に対して並行して実行可能であるが、背景先読み演出は並行して実行不可能となっている。そこで、ステップＳ２０２１の処理は、通常先読み演出を実行するか否かではなく、並行して実行可能な先読み演出であるか否かを判定するようにしてもよい。例えば、並行して実行可能な先読み演出を第１グループ、並行して実行不可能な先読み演出を第２グループとし、ステップＳ２０２０の処理で選択された先読み演出が第１グループに属するか、第２グループに属するかによって処理を分岐させるようにしてもよい。なお、並行して実行可能な先読み演出であっても、実行中の先読み演出を新たに発生した始動記憶に基づく先読み演出に切り替える（上書きする）ようにしてもよい。
【１０８４】
また、背景先読み演出と通常先読み演出（保留先読み演出）とを同時に実行してもよい。図９６は、背景先読み演出と通常先読み演出（保留先読み演出）とを同時に実行可能な特図先読み演出制御処理の手順を示すフローチャートである。
【１０８５】
背景先読み演出と保留先読み演出とを同時に実行する場合には、ステップＳ２０２０の処理で、通常先読み演出又は背景先読み演出、若しくはその両方を選択可能とする。この点で図９３に示した特図先読み演出制御処理のステップＳ２０２０の処理と相違する。さらに、図９３のステップＳ２０２１の処理が削除され、保留先読み演出の設定処理の完了後、背景先読み演出の設定処理を実行する。すなわち、ステップＳ２０１１の処理の後、ステップＳ２０２２からステップ２０２６までの処理を実行すればよい。
【１０８６】
また、特定の状態に限り、複数の通常先読み演出を並行して実行するようにしてもよい。例えば、先行して実行されている通常先読み演出が新たに実行される通常先読み演出よりも期待度が低い場合に限り、複数の通常先読み演出を並行して実行するようにしてもよい。
【１０８７】
また、受信した特別図柄保留コマンドに含まれる特図先読み演出の実行可否を示す情報と、周辺基板側で記憶している現在の遊技状態（ここでいう遊技状態とは、確変、時短に限定されず、変動中、リーチ中、大当り中（オープニング、エンディング、大入賞口作動中等）、客待ち中等のゲームに係るいずれかの状態が該当する）との整合性に基づいて、いずれを優先して特図先読み演出を実行するか否かを判断してもよい。特別図柄保留コマンドを優先する場合には、遊技状態にかかわらず特別図柄保留コマンドに含まれる特図先読み演出の実行可否を示す情報を優先し、遊技状態（確率状態や実行中の特図先読み演出など）を優先する場合には、特別図柄保留コマンドに特図先読み演出の実行を許可する情報が含まれていても特図先読み演出を実行しないようにしてもよい。
【１０８８】
また、特別図柄保留コマンドに特図先読み演出の実行を許可する情報が含まれていても特図先読み演出を実行しない場合には、例えば、専用の先読み抽選テーブル（不一致専用テーブル）を設け、当該不一致専用テーブルに基づいて特図先読み演出の実行可否を抽選す

るようにしてもよい。このとき、この不一致専用テーブルでは、通常態様（特図先読み演出が実行されていない状態）に戻すシナリオを選択する確率が高くなるように設定されており、その他、段階的に期待度が低くなるように演出態様が変化したり、通常の特図先読み演出では実行されない態様の演出が実行されたりする。なお、特別図柄保留コマンドに含まれる特図先読み演出の実行可否を示す情報と、周辺基板側で記憶している現在の遊技状態とが整合しない場合には、遊技者に誤解を与えないように、強制的に通常の演出態様に戻してもよい。

【１０８９】

また、受信した特別図柄保留コマンドに含まれる特図先読み演出の実行可否を示す情報と、遊技状態との整合性が合わない場合には、プログラムのバグや静電気ノイズ等の誤動作の可能性があるために、単に特図先読み演出の実行をしないように制御するよりも通常時には実行されえない演出を実行することによって異常の発生を発見しやすくすることが可能となり、開発時におけるデバッグ、耐久試験等の遊技機検査に役立てることができる。

【１０９０】

以上のように、周辺制御基板４１４０は、主制御基板４１００（第１の先読み判定手段）によって特図先読み演出の実行可否が判定された後に、遊技状態や他の始動記憶などに基づいて特図先読み演出の実行可否や演出内容を判定可能な第２の先読み判定手段をなしている。

【１０９１】

［２１－３．演出例］

続いて、以上説明した制御によって実行される特図先読み演出（背景先読み演出）の具体例について説明する。図９７は、本実施形態における特図先読み演出（背景先読み演出）の一例を示す図である。図９７で説明する特図先読み演出は背景が変化する背景先読み演出であり、期待度に応じて所定のタイミングで背景がさらに変化することが可能となっている。以下、背景先読み演出の具体例について図９７を参照しながら説明する。

【１０９２】

図９７（Ａ）は、背景先読み演出が実行される前の状態を示しており、装飾図柄（特別図柄）１９１０の変動表示が終了し、特別図柄が確定した時点を示している。図９７（Ａ）に示す状態では、特別図柄１の始動記憶が４個分保留されている。

【１０９３】

特別図柄の停止後、保留されていた始動記憶が消化され、特別図柄の変動表示が開始される。そして、図９７（Ｂ）に示すように、背景先読み演出が開始された状態を示している。このとき、背景先読み演出の対象となる始動記憶は保留されている３個の始動記憶のいずれかである。背景先読み演出が開始されたタイミングで特図先読み演出の対象となる始動記憶を遊技者が特定できるようにしてもよいし、背景先読み演出の対象となっている始動記憶が消化されるタイミングで報知するようにしてもよい。なお、背景先読み演出の対象となっている始動記憶では期待度の高い変動パターンが選択されていようにすれば、装飾図柄の変動表示中（例えば、リーチ発生時）に当該変動が背景先読み演出の対象となっていることを遊技者が把握することができる。

【１０９４】

本実施形態の背景先読み演出では、背景に雲が出現する。また、背景先読み演出による背景の変化が段階的に進行するように構成されており、出現した雲が段階的に変化する。背景（雲）が変化するパターンは、大当りの期待度に応じて決定するようにしてもよい。具体的には、装飾図柄の変動が停止し（図９７（Ｃ））、保留された始動記憶が消化され、次の変動が開始されると、図９７（Ｄ）に示すように、雲の色が濃くなることで雨雲に変化する。その後、図９７（Ｅ）に示すように、雷雲に変化し、さらに雷が発生して大嵐となる。このとき、リーチの発生とともに保留表示を縮小もしくは非表示とする。なお、本実施形態では、雲の色が濃いほど期待度が高く、雷雲が発生した場合が最も期待度が高くなるが、特別な演出（例えば、大当り確定）として雲が消え去って太陽が現れるようにしてもよい（図９７（Ｆ））。

【１０９５】
また、背景が最初に変化するタイミングは、遊技球が始動入賞口（上始動口２１０１、下始動口２１０２）に入賞したタイミングであってもよいし、装飾図柄の変動開始時としてもよい。本実施形態では、装飾図柄の変動開始時としており、さらに、所定状態（例えば、通常遊技状態）において複数始動口に入賞したとしても、その複数の始動口への入賞が判別可能なように表示するものの、所定状態とは異なる状態においては複数始動口へ入賞したとしても、その複数の始動口への入賞が判別不能もしくは困難としており、所定状態とは異なる状態の場合に、装飾図柄が変動している間に複数の遊技球が始動入することで、遊技者はいずれの始動記憶の期待度が高いのかを認識しにくくなっている。
【１０９６】
また、保留数が所定数以上（例えば、３以上）の場合など、期待度の高い始動記憶が発生してから変動が開始されるまで一定の猶予があり、背景先読み演出の実行タイミングが複数設定可能な場合には、一定の期間経過後に背景先読み演出を開始するようにしてもよい。例えば、保留数が３以上で発生した特図先読み演出について、保留１、保留２消化時には何も演出を実行せず、保留３が消化したタイミングで特図先読み演出を開始してもよい。この場合、特図先読み演出のシナリオとして、「変化なし→変化なし→先読みＡ」のようなシナリオを設定すればよく、変動ごとに抽選してもよい。変動ごとに抽選する場合には、前述したように、成り下がりが発生しないようにすることで遊技の興趣が低下することを防ぐことができる。
【１０９７】
以上のように構成することによって、遊技者は特図先読み演出の対象となった始動記憶を把握しにくくなり、期待度の高い変動パターンの変動表示が開始されるまでに実行されるすべての変動表示に対して期待感を維持させることが可能となり、遊技の興趣を高めることができる。
【１０９８】
さらに、背景が段階的に変化するタイミングは装飾図柄の変動開始ごとに変化させてもよいし、装飾図柄の変動開始タイミングに関わらず、所定時間ごとに変化させるようにしてもよい。これにより、先行して消化される始動記憶の数が少ない場合であっても背景を複数の段階で変化させることが可能となる。また、装飾図柄の変動表示においてリーチが発生した場合には、背景先読み演出と並行してリーチ演出を実行してもよいし、背景先読み演出を中止してリーチ演出を実行してもよい。
【１０９９】
続いて、背景先読み演出が実行されている間に、新たに大当りの期待度の高い始動記憶が発生した場合に、先行して実行されている背景先読み演出を、新たに発生した始動記憶に基づく背景先読み演出に切り替える（上書きする）場合の演出例について説明する。図９８は、実行中の特図先読み演出（背景先読み演出）を新たに発生した始動記憶に基づく特図先読み演出に切り替える場合の一例を示す図である。
【１１００】
図９８（Ａ）は、図９７（Ａ）と同様に、特図先読み演出（背景先読み演出）が実行される前の状態を示しており、装飾図柄（特別図柄）１９１０の変動表示が終了し、図柄が確定した時点を示している。特別図柄１の始動記憶が４個分保留されている。
【１１０１】
また、図９８（Ｂ）は、図９７（Ｂ）と同様に、保留されていた始動記憶を新たに消化して特別図柄の変動表示を開始し、背景先読み演出を開始した状態を示している。その後装飾図柄の変動表示が停止し（図９８（Ｃ））、保留されていた始動記憶を消化して装飾図柄の変動を開始するとともに背景を段階的に変化させ（図９８（Ｄ））、装飾図柄の変動表示を停止させる（図９８（Ｅ））。このとき、装飾図柄の変動表示とは独立して背景を変化させてもよい。
【１１０２】
このとき、図９８（Ｅ）に示すように、特別図柄の変動表示中に新たに２個の遊技球が始

動入賞口に入賞し、特別図柄１の保留数は再び４個になっている。そして、図９８（Ｂ）で開始された背景先読み演出、すなわち、実行中の背景先読み演出の期待度よりも、新たに発生した始動記憶が大当りとなる期待度が高い場合には、実行中の背景先読み演出を中断し、新たに発生した始動記憶に基づく背景先読み演出を実行する。

【１１０３】

例えば、特図先読み演出の実行中に、新たに発生した始動記憶に基づく特図先読み演出の抽選を可能としてもよい。この抽選は常に可能であってもよいし、特定条件（例えば、現在演出されている先読み演出の内容、装飾図柄の変動内容もしくは停止図柄、さらには乱数抽選で抽選の可否を判断する等）成立により可能としてもよい。新たに発生した始動記憶に基づく特図先読み演出の抽選に当選した場合に、当該特図先読み演出の表示態様を決定する。決定した表示態様と実行中の特図先読み演出の表示態様とを比較し、新たに発生した始動記憶に基づく特図先読み演出の表示態様の方が、期待度の高い表示態様の演出である場合には、所定タイミング（次の変動開始、リーチ発生、図柄停止等）で、新たに実行される特図先読み演出の表示態様に切り替えて実行する。また、新たに実行される特図先読み演出の表示態様が実行中の特図先読み演出の表示態様よりも期待度が低い場合には、新たに実行される特図先読み演出の表示態様に切り替えることなく実行中の特図先読み演出の表示態様を継続してもよいし、実行中の特図先読み演出を停止してもよい。

【１１０４】

本実施形態の背景先読み演出では“天気”に関連した演出態様としているが、新たに実行される後続の特図先読み演出は“天気”に直接関連しないものとしてもよい。例えば、実行中の特図先読み演出が“天気”に関するものであったときに、後続の特図先読み演出の内容が全く関係しないカーレース関するものであってもよい。実行中の特図先読み演出に関連する特図先読み演出を実行することによって、遊技者は一連のシナリオを実行しているように感じられ、先読み演出の期間が延長されたように感じさせることができる。

【１１０５】

また、新たに実行される後続の特図先読み演出のシナリオにおいて、実行中の特図先読み演出のシナリオを比較し、特に実行中の特図先読み演出のシナリオを進行状況からこれらのシナリオを組み合わせて新たなシナリオを組み合わせてもよい。例えば、実行中の特図先読み演出のシナリオが「曇り→雨雲→積乱雲」、後続の特図先読み演出のシナリオが「薄曇り→雪雲→大嵐」とした場合（大当り期待度は、薄曇り＜くもり＜雨雲＜積乱雲＜大嵐とする）、実行中の特図先読み演出の表示態様が「雨雲」のときに後続の特図先読み演出のシナリオに切り換えることで、先読み演出態様の全体の流れとしては、「くもり→雨雲→薄曇り→雷雲→大嵐」のような演出となり、切り替わり時点で一旦期待度が低くなるものの、その後に続く表示態様で一旦低下した期待度がより高くなることになる。この場合、虚偽（ガセ）の特図先読み演出として「くもり→雨雲→薄曇り」の順で変化するシナリオを用意しておくことによって、薄曇りの後に出現する「雷雲」により、遊技者の大当りへの期待度をより高めることができる。

【１１０６】

なお、後続の特図先読み演出のシナリオとして関連性のないシナリオの特図先読み演出を実行する場合、新たに期待度の高い始動記憶が発生したことを遊技者に示唆することができるため、実行中の特図先読み演出に対応する抽選の結果がはずれであっても、後続の始動記憶に基づく特図先読み演出に対応する抽選の結果がわかるまで遊技者の期待感を維持することができる。

【１１０７】

図９８（Ｆ）は、新たに発生した始動記憶に基づく背景先読み演出が開始された状態を示している。その後、図９８（Ｇ）に示すように、雲の色が濃くなるように変化し、図９８（Ｈ）に示すように、さらに黒くなった雲から雷が出現する。

【１１０８】

なお、図９８（Ｆ）では、図９８（Ｅ）よりも雲の色が薄くなり、背景先読み演出の進行が前段階に戻っている。このように、背景先読み演出の進行が前段階に戻った場合には、

遊技者はより期待度の高い始動記憶が追加されたことを認識することができ、期待感をさらに高めさせることができる。なお、これらの雲の変化の演出にはシナリオとして演出態様をあらかじめ設定されており、複数のシナリオを組み合わせ可能としてもよいし、あらかじめ組み合わせられたシナリオを用意しておいてもよい。

【１１０９】

一方、背景先読み演出の進行を前段階に戻さずに、中断する背景先読み演出に継続するように、後続の背景先読み演出を開始するようにしてもよい。このように制御することによって、遊技者は大当りの期待感が継続した状態をより長い時間維持させることができる。

【１１１０】

なお、中断された背景先読み演出に対応する変動表示においてもリーチが発生するが、この場合には、リーチ演出が実行され、次の変動表示が開始された後にも継続して背景先読み演出を実行すればよい。

【１１１１】

なお、背景を変化させる特図先読み演出（背景先読み演出）を、前述した期待度の高い始動記憶の保留表示の表示態様を変化させる特図先読み演出（通常先読み演出）と並行して実行するようにしてもよい。背景先読み演出に対応する始動記憶を遊技者に把握されてしまう場合があるが、この場合には、単に保留表示の表示態様が変化した場合よりも期待度が高くなるようにして、遊技者の期待感をさらに高めるようにしてもよい。

【１１１２】

以上のように、本実施形態では、特図先読み演出が実行されている間に、より大当りの期待度の高い始動記憶が発生した場合には、先行して実行されている特図先読み演出を、新たに発生した始動記憶に基づく特図先読み演出に切り替える（上書きする）ことによって、本来の大当りの期待感を遊技者に与えることが可能となり、先読み演出の効果を最大限発揮させることができる。これにより、遊技の興趣が低減することを抑制することが可能となる。

【１１１３】

最後に、保留先読み演出と背景先読み演出とを並行して実行する場合の演出例について説明する。図９９は、保留先読み演出と背景先読み演出とが並行して実行され、実行中の背景先読み演出を新たに発生した始動記憶に基づく背景先読み演出に切り替える演出例を示す図である。図９９に示す演出例では、保留先読み演出に関連する背景先読み演出が実行される。

【１１１４】

図９９（Ａ）は、先読み演出が実行される前の状態を示しており、装飾図柄（特別図柄）の変動表示が終了し、はずれ図柄が確定した時点を示している。図９９（Ａ）に示す状態では、始動記憶が３個分保留されている。図９９（Ｂ）は、保留されていた始動記憶が消化されて保留数が３から２に変化し、特別図柄の変動表示が開始された状態を示している。

【１１１５】

その後、図９９（Ｂ）の特別図柄の変動中に始動入賞口に遊技球が１個入賞し、当該始動入賞における先読み演出の実行抽選に当選する。図９９（Ｃ）は、特別図柄の変動が継続し、保留先読み演出が実行された状態を示している。このとき、保留３の保留表示が通常の丸形状ではなく、「積乱雲」の形状に変化する。また、保留先読み演出が実行されている始動記憶では、保留先読み演出と並行して背景先読み演出が実行される。背景先読み演出では、背景が「曇り」から「雨雲」に変化し、最後に「雷雲（積乱雲）」に変化する。このように、保留先読み演出によって保留表示が「積乱雲」に変化し、背景が最終的に「積乱雲」に関連する「雷雲」に変化するようになっている。

【１１１６】

図９９（Ｄ）は、特別図柄の変動表示が終了した状態である。続いて、図９９（Ｅ）は、次の保留始動記憶が消化され、特別図柄が変動表示している状態を示している。このとき、背景先読み演出として、背景に「曇り」を示す雲を表示する。その後、図９９（Ｆ）に示すように、特別図柄の変動表示が終了する。このとき、背景に表示された雲をそのまま

残しておいてもよいし、一旦消去してもよい。遊技者が背景先読み演出が実行されたことを認識できればよい。

【１１１７】

図９９（Ｇ）は、さらに次の保留始動記憶が消化され、特別図柄が変動表示されている状態を示している。このとき、保留表示は、保留１が「積乱雲」、保留２が「通常」、保留３が「嵐」、保留４が消灯された状態となっている。さらに、背景先読み演出として背景が「雲」が「雨雲」に変化する。また、特別図柄の変動表示中に２個の遊技球が始動入賞口に入賞し、２個目の始動記憶（保留３）が先読み演出の実行抽選に当選した結果、保留表示が「嵐」を示す形状に変化する。さらに、保留３に対応する始動記憶に基づいて背景先読み演出が実行される。このとき、背景が「薄曇り」から「雷雲」に変化し、最後に「大嵐」に変化するシナリオが選択される。保留表示が「積乱雲」の始動記憶よりも、保留表示が「嵐」の始動記憶のほうが大当りとなる期待度が大きいため、背景先読み演出の切り替え（上書き）が実行される。図９９（Ｈ）は、特別図柄の変動表示が終了した状態であり、背景には雨雲が継続して表示されている。

【１１１８】

図９９（Ｉ）は、保留表示が「積乱雲」であった始動記憶が消化され、特別図柄が変動表示されている状態を示している。また、背景先読み演出が継続されていれば積乱雲（雷雲）が表示されるはずであるが、保留表示が「嵐」の始動記憶に基づく背景先読み演出に切り替えられているため、背景は「薄曇り」に変更される。このとき、保留表示は、保留１が「通常」、保留２が「嵐」、保留３及び保留４が消灯された状態となっている。

【１１１９】

その後、図９９（Ｊ）に示すように、保留表示が「積乱雲」であった始動記憶に基づいてリーチが発生し、リーチ演出が実行される。このとき、背景及び保留表示は変化せずにそのままとなっている。

【１１２０】

図９９（Ｊ）のリーチ変動が終了すると、図９９（Ｋ）に示すように、特別図柄の変動表示の結果がはずれとなる。このとき、背景は薄曇りの状態のままとなっている。

【１１２１】

そして、図９９（Ｌ）に示すように、次の変動が開始されると、背景が雷雲に変化する。その後、図９９（Ｍ）に示すように、特別図柄の変動が終了する。このとき、背景と保留表示は図９９（Ｌ）に示した状態と同じである。

【１１２２】

さらに、保留表示が「嵐」の始動記憶を消化すると、図９９（Ｎ）に示すように、特別図柄の変動表示が開始される。このとき、保留表示はすべて消灯した状態になり、背景は「大嵐（雷＋暴風雨）」に変化する。そして、図９９（Ｏ）に示すように、特別図柄の変動表示が確定停止し、大当りが発生する。

【１１２３】

なお、本実施形態では、保留先読み演出と背景先読み演出とを関連付けて、シナリオの最終段階の表示にあわせて行うことによって、保留表示が変化した時点で最終的にどのように背景が変化するか（どのようなシナリオが選択される（発生する）か）を事前に判別することが可能となっている。また、保留表示に対応する表示態様がシナリオの最終段階に対応しなくてもよく、最初又は途中の段階であってもよい。途中段階であれば、最終段階でより期待度の高い表示態様に変化する可能性があり、遊技者の期待感を高めることができる。

【１１２４】

［２２．レベル管理による演出制御を行う変形例］

以上、演出実行時に成り下がりを防止する制御について説明してきたが、変動パターンごとに所定のタイミングで演出を実行する場合、演出のバリエーションが多くなると、演出データが膨大な量となり、管理が困難になる。また、前述の成り下がり防止の処理などの演出制御も複雑化し、例えば、レアな演出を実行する場合に演出データに誤りがあっても

発見することが困難になってしまうおそれがある。さらに、すべてのパターンについてテストを実行するためには膨大な工数が必要となる。

【１１２５】

そこで、本実施形態の変形例３として、演出を階層的に管理することによって演出データの管理を容易にすることを可能とする遊技機を提案する。これにより、演出を実行するために必要なデータの容量を削減し、演出データの設定の誤りを防止することを目的とする。

【１１２６】

本実施形態の変形例３では、始動入賞時に主制御基板４１００から送信された先読みコマンドや変動開始時に送信される特図変動パターンコマンドに対応して実行可能な演出の内容に対応する「レベル（演出基準情報）」を定義する。演出内容はレベルに基づいて決定される。以下、レベルに基づいて予告演出（上記したストーリーリーチ予告演出、及び擬似連予告演出を含む）や変動時の演出を選択する例について説明する。

【１１２７】

［２２－１．変動パターン］

まず、以降の説明を簡略化するために、簡略化した変動パターンを定義する。図１００は、本実施形態の変形例３の変動パターンの種類の一例を示す図である。図１００に示すように、変動パターンコマンドはステータス（ＳＴＳ）とモード（ＭＯＤＥ）によって構成されており、これらを組み合わせて変動パターンコマンドとする。

【１１２８】

さらに、変動パターン１を「通常はずれ」、変動パターン２を「ノーマルリーチ（はずれ）」、変動パターン３を「ノーマルリーチ（当たり）」、変動パターン４を「ＳＰリーチ（はずれ）」、変動パターン５を「ＳＰリーチ（当たり）」となっている。各変動パターンに付加される枝番は、擬似連回数に対応する。具体的には、枝番が１の場合には擬似連回数が１、・・・、枝番が４の場合には擬似連回数が４となっている。なお、本実施形態の変形例３では、最大４回の擬似連続変動を実行可能としている。したがって、本実施形態の変形例３では図１００に示すように、ステータス（ＳＴＳ）が擬似連回数に対応し、モード（ＭＯＤＥ）が変動パターンに対応している。

【１１２９】

なお、リーチ態様について、ノーマルリーチよりもＳＰリーチのほうが大当りとなる期待度が大きく、また、擬似連続変動の場合には、擬似連回数が多くなるほど大当りとなる期待度が大きくなる。

【１１３０】

［２２－２．レベル（演出基準情報）］

続いて、変動パターンとレベル（演出基準情報）との関係について説明する。本実施形態の変形例３では、レベルが高いほど、大当りの期待度が高くなるように設定されているため、変動パターンの期待度と対応してレベルが設定される。図１０１（Ａ）は、本実施形態の変形例３の変動パターンとレベルとの関係を説明するための図である。図１０１（Ａ）に示すように、各変動パターンには基本レベルが設定されており、変動パターン１にはレベル（ＬＶ）１、変動パターン２にはＬＶ２、変動パターン３にはＬＶ３、変動パターン４にはＬＶ４、変動パターン５にはＬＶ５が設定されている。

【１１３１】

本実施形態の変形例３では、基本レベルが設定されているが、実際には変動パターンと擬似連の回数に基づいてレベルを設定している。例えば、図１０１（Ａ）に示すように、変動パターン３の場合には、基本レベルにＬＶ３が設定されているが、擬似連の回数が３回の場合には基本レベルよりも高いＬＶ４を選択するように設定されている。変動パターン３は、ノーマルリーチが実行されて大当りが発生する場合であるが、ノーマルリーチでは実行されないはずの演出を実行することによって遊技者の期待感を高めることができる。一方、変動パターン４では、擬似連の回数が少ない場合には基本レベルよりも低いＬＶ２が設定されている。変動パターン４は、ＳＰリーチが実行されるが変動表示の結果がはずれになるため、演出の期待度を低くすることによって期待感を過剰に煽ることを防止する

ことができる。
【１１３２】
以上のように、変動パターンと擬似連の回数に基づいてレベルが設定されていることから、本実施形態の変形例３では先読みコマンドや変動パターンコマンドにレベルが対応するようになっている。先読みコマンドが示す変動パターンと変動パターンコマンドが示す変動パターンは同一のものとなるため、始動記憶が同一である場合には先読みコマンドに対応するレベルと変動パターンコマンドに対応するレベルとは同一になる。なお、先読みコマンドを受信したときにレベルを判別して、特定したレベルに応じたフラグ等をセットし、変動パターンコマンドの受信時にはフラグ等からレベルを特定するようにしてもよい。即ち、先読みコマンドの受信時に先読みコマンドに対応するレベルの判別を行って実行可能な演出の内容に対応する「レベル（演出基準情報）」を定義し、変動パターンコマンドの受信時には変動パターンコマンドに対応するレベルの判別を行うことなく、先読みコマンドの受信時に定義したレベルに応じて演出を選択するようにしてもよい。
【１１３３】
また、本実施形態の変形例３では、変動パターン及び遊技状態に基づいてレベルを設定することが可能となっている。図１０１（Ｂ）は、本実施形態の変形例３の変動パターンと遊技状態との関係を説明するための図である。本変形例では、前述したように、変動表示の確率状態（低確率状態（通常状態）、高確率状態）、普通電動役物の作動状態（時短状態）が遊技状態として設定される。具体的には、低確率非時短状態、低確率時短状態、高確率非時短状態（いわゆる潜伏確変）、高確率時短状態（いわゆる確変状態）である。
【１１３４】
遊技状態に応じてレベルを基本レベルと異なるレベルに設定する場合には、例えば、遊技者が遊技状態を把握していない場合に、当該遊技状態を示唆するようにしてもよい。具体的には、高確率非時短状態で遊技者が高確率状態であるか低確率状態であるかを把握できない場合に、図１０１（Ｂ）に示すように、基本レベルとは異なるレベルを設定する。例えば、高確率非時短状態で変動パターン１が選択された場合には基本レベル（ＬＶ１）よりも高いレベル（ＬＶ２）を設定し、変動パターン４の場合には基本レベル（ＬＶ４）よりも低いレベル（ＬＶ１）を設定することで、通常では実行されない演出を実行するように制御、遊技者に高確率状態であることを示唆する。
【１１３５】
なお、高確率非時短状態（いわゆる潜伏確変）について説明したが、遊技性で基本レベルとは異なるレベルを設定するようにしてもよい。例えば、遊技状態が高確率時短状態であって、変動パターン５で高確率状態に移行しない通常大当りが発生する場合には、基本レベルよりも低いレベルを設定し、期待度の低い演出を実行することによって高確率状態から転落してしまうことを示唆することができる。
【１１３６】
また、擬似連の進行とともにレベルを変更してもよい。これにより、期待度の低い変動パターンが選択されても、変動表示の結果が大当りであれば、演出の進行に応じてレベルを昇格させることで期待度の高い演出を実行することが可能となるため、遊技者の興趣を段階的に高めることができる。具体的には、特別図柄の仮停止時に実行される演出のレベルを後半で高くなるように設定してもよい。
【１１３７】
さらに、レベルの選択は、大当り図柄（大当りの種類）に基づいて決定するようにしてもよい。例えば、確変状態に移行して多量の賞球のある大当りであれば、レベルを高く設定し、確変状態に移行しない大当りであったり、賞球のない（少ない）大当りであれば、相対的に低いレベルに設定する。これに遊技状態を加味し、確変状態でありながら、通常状態に移行してしまう大当りの場合にはレベルを低く設定するようにしたり、確変状態に移行又は確変状態を維持する場合には高いレベルに設定するようにしたりしてもよい。
【１１３８】
また、本実施形態の変形例３では、設定されたレベルに応じて演出の実行可否及び実行さ

れる演出の種類が異なるようになっている。図１０２は、本実施形態の変形例３のレベルごとに予告演出の実行可否を設定するテーブルの一例を示す図である。図１０２では、特別図柄の変動表示における大当りの期待度を示唆する演出（予告演出）の実行可否を示している。

【１１３９】

図１０２を参照しながら具体的に説明すると、予告演出の例として、可動役物（役物Ａ、役物Ｂ）、表示画面の背景（背景画像Ａ、背景画像Ｂ、背景画像Ｃ）、上記した特定演出のシナリオに対応するセリフの背景（予告１、予告２、予告３、予告４、予告５）、が実行可能となっており、役物Ａよりも役物Ｂによる演出のほうが期待度が高いことを示唆し、同様に背景画像Ａから背景画像Ｃの順で期待度が高くなるように設定されて背景画像Ａよりも背景画像Ｃが表示されたほうが期待度が高いことを示唆し、予告１から予告５の順で期待度が高くなるように設定されて予告１よりも予告５が表示されたほうが期待度が高いことを示唆している。なお、背景画像Ａは予告２に対応して表示画面の背景を緑色に表示するものであり、背景画像Ｂは予告４に対応して表示画面の背景をヒョウ柄に表示するものであり、背景画像Ｃは予告５に対応して表示画面の背景を虹色に表示するものである。そして、背景画像Ｂは予告４と同様に同一の変動表示ゲーム内で「ヒョウ柄」に応じた予告演出が２回以上実行された場合には必ず大当り（出球のない大当りを除外してもよい）となるように制御されるものであり、背景画像Ｃは予告５と同様に「虹色」に応じた予告演出が１回でも実行されると大当りとなるように制御されるものである。

【１１４０】

また、本実施形態の遊技機では大当り期待度が同程度の予告種別毎に複数のグループに分けられ、レベルが高くなる程に大当り期待度のより高い予告種別に応じた予告演出を可能であるものの、変動パターンに基づいて所定のレベルに設定されると、この設定されたレベルよりも高いレベル、換言すると変動パターンに基づく所定のレベルに設定されている大当り期待度よりも高い大当り期待度が設定されたグループに属する予告種別に応じた予告演出は実行されないようになる。即ち、大当り期待度が同程度のグループとして、役物Ａと予告１からなるグループ１と、背景画像Ａと予告２からなるグループ２と、役物Ｂと予告３からなるグループ３と、背景画像Ｂと予告４からなるグループ４と、背景画像Ｃと予告５からなるグループ５と、の５つのグループに分けられており、グループ１からグループ５の順で大当り期待度が高くなるようになっている。また、変動パターンに基づいて例えばレベル３に設定されると、このレベル３に設定されている大当り期待度よりも低い大当り期待度が設定されたグループ１～３に属する予告種別（役物Ａ、予告１、背景画像Ａ、予告２、役物Ｂ、予告３）に応じた予告演出を実行可能であるものの、レベル３に設定されている大当り期待度よりも高い大当り期待度が設定されたグループ４及びグループ５に属する予告種別（背景画像Ｂ、予告４、背景画像Ｃ、予告５）に応じた予告演出は実行されないようになっている。

【１１４１】

前述のように、レベルが高いほうが大当り期待度が高い予告演出が実行可能になるため、最も低いレベル１の場合には、期待度の低い役物Ａによる予告演出が実行可能にされるのみである。一方、レベル５の場合にはすべての予告演出を実行可能となっており、いずれかの予告演出が実行されるようにしてもよいし、可動役物による予告演出と表示画面の背景変更による予告演出と特定演出のシナリオに対応するセリフの背景変更による予告演出との重複出現（同一の変動表示ゲーム内に複数回出現するものであればよく、同時に出現するものに限られない）を許容するようにしてもよいし、可動役物の動作が互いに阻害しなければ可動役物による演出を重複して実行するなど、各予告演出を並行して実行するようにしてもよい。

【１１４２】

また、図１０２に示すテーブルを各予告演出の実行時に参照し、実際に予告演出を実行してもよいか否かを判定するようにしてもよい。即ち、実行しようとしている予告演出（予告態様記憶領域に記憶されている予告種別等に関する情報）が、図１０２に示す変動パタ

ーンに設定されたレベルに応じて実行可能とされている演出の種類に含まれていない場合には禁則条件に該当すると判断して（予告態様記憶領域に記憶されている予告種別等に関する情報のうちレベルに応じて実行可能とされている演出の種類に含まれていない予告種別に関する情報を削除（破棄）したり、予告態様記憶領域に記憶されている予告種別等に関する情報のうちレベルに応じて実行可能とされている演出の種類に含まれていない予告種別に関する情報に基づいて当該予告種別に応じた予告演出を実行するために必要な画像データや音データなどに関する演出情報を設定する処理を行わないようにしたりすること等により）予告演出を実行しないようにしてもよい。これにより、本来実行すべきでない予告演出が実行されることを防止することが可能となる。レベル５の場合のように、すべて実行可能な場合にはこのような判定を行わなくてもよい。

【１１４３】

なお、役物による予告演出や背景画像による予告演出は、実行中の変動表示（当該変動）の結果を示唆するものであってもよいし、変動表示が開始されていない保留記憶に対する予告演出（先読み予告演出）であってもよい。

【１１４４】

［２２－３．予告演出の抽選］

次に、各抽選タイミングで選択される予告演出の選択手順について説明する。図１０３は、本実施形態における演出設定処理の一例を示すフローチャートであり、図１０４は、本実施形態における通常予告設定処理の一例を示すフローチャートであり、図１０５は、本実施形態の変形例３の予告演出の内容を選択するためのテーブルの一例を示す図であり、（Ａ）は前半変動時、（Ｂ）はリーチ後又は擬似連発生時、（Ｃ）はリーチ後の発展前半又は擬似連発生後のリーチ前半、（Ｄ）はリーチ後の発展後半又は擬似連発生後のリーチ後半の予告演出の抽選確率と演出フラグの設定値を示している。なお、ストーリーリーチ設定処理（ステップＳ１５３０）、擬似連続変動制御処理（ステップＳ１６３０）、及び禁則処理（ステップＳ１５６０）は、上記したものと同様の処理を実行するものであるため、説明を省略する。また、演出設定処理は上記したものと略同様の処理を実行するものであるため、異なる処理についてのみ説明し、重複する部分については説明を行わない。

【１１４５】

演出制御プログラムは、変動パターンコマンドを受信すると、受信した特図変動パターンコマンド及び特図図柄種別コマンドに基づいて、実行される演出の内容を設定するための演出設定処理を実行する（ステップＳ１５０３）。演出設定処理を開始すると、演出制御プログラムは、主制御基板４１００から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて変動パターンを特定すると、上記した予告演出（可動役物（役物Ａ、役物Ｂ）、表示画面の背景（背景画像Ａ、背景画像Ｂ、背景画像Ｃ））を実行するか否かと、実行する予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定するための通常予告設定処理（ステップＳ１５８０）を実行する。なお、特定演出のシナリオに対応するセリフの背景（予告１、予告２、予告３、予告４、予告５）を実行するか否かと、実行する予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定する処理は、上記した例と同様にストーリーリーチ設定処理（ステップＳ１５３０）のストーリーリーチ予告設定処理（ステップＳ１５７０）と擬似連続変動制御処理（ステップＳ１６３０）の擬似連予告設定処理（ステップＳ１６７０）で行われる。

【１１４６】

［２２－４．通常予告設定処理］

まず、通常予告設定処理について説明する。通常予告設定処理が実行されると、演出制御プログラムは、まず特別図柄の変動パターンに設定されている基本レベルを判別し、基本レベルに応じた予告決定テーブル（図１０５）を選択する（ステップＳ１５８１）。このとき、変動表示ゲームの確率状態（現在の遊技状態が確変状態であるか、通常状態であるか等）や普通電動役物の作動状態（時短状態）などの遊技状態に応じて予告決定テーブルを変更してもよい。また、予告決定テーブル（図１０５）の抽選結果として「予告なし」を含むもの、換言すると予告種別（予告態様）を決定するだけでなく予告演出を実行するか否かについても抽選するように予告決定テーブル（図１０５）を構成したが、予告演出

を実行するか否かについて抽選するテーブルを別個に設け、該テーブルと所定の乱数に基づいて予告演出を実行すると判定した場合に、予告決定テーブル（図１０５）を用いて予告種別を決定するようにしてもよい。

【１１４７】

図１０５（Ａ）は、特別図柄の変動前半時に実行される予告演出の抽選確率を示している。レベル１では、５０％の確率で予告演出を実行せず、５０％の確率で役物Ａに応じた予告演出を実行する。予告演出が実行されない場合には、予告フラグのフラグ設定値に０が設定され、同様に、役物Ａに応じた予告演出が実行される場合には１、背景画像Ａに応じた予告演出が実行される場合には２、役物Ｂに応じた予告演出が実行される場合には３、背景画像Ｂに応じた予告演出が実行される場合には４が設定され、背景画像Ｃに応じた予告演出が実行される場合には５が設定される。役物Ａ、背景画像Ａ、役物Ｂ、背景画像Ｂ、背景画像Ｃの順に大当りの期待度が高くなり、期待度の高いレベルが選択された場合により期待度の高い予告種別が選択されやすくなるように設定されている。

【１１４８】

図１０５（Ｂ）はリーチ後又は擬似連発生時に実行される予告演出、（Ｃ）はリーチ後の発展前半又は擬似連発生後のリーチ前半に実行される予告演出、（Ｄ）はリーチ後の発展後半又は擬似連発生後のリーチ後半に実行される予告演出、の抽選確率及び演出フラグの設定値を示している。概ね各予告演出は図１０５（Ａ）の特別図柄の変動前半時に実行される予告演出の場合と同様の傾向で設定されており、図１０５（Ｄ）のリーチ後の発展後半又は擬似連発生後のリーチ後半に実行される予告演出のように実行された時点で大当りの期待度が高い場合にはより期待度の高い予告演出が実行されやすくなるように設定されており、遊技者の期待感を高めるようにしている。なお、レベル１ではリーチ後の発展後半又は擬似連発生後のリーチ後半に予告演出が実行されないため、「なし」に１００％設定されている。

【１１４９】

次いで演出制御プログラムは、予告演出の有無及び予告種別を決定するための乱数値（予告乱数）を取得する（ステップＳ１５８２）。そして、ステップＳ１５８１の処理で選択された予告決定テーブル及びステップＳ１５８２で取得された乱数値に基づいて、予告決定テーブル（図１０５）から予告演出の有無及び実行する予告演出の内容（予告態様、予告種別）を決定し（ステップＳ１５８３）し、周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた所定の記憶領域（通常予告態様記憶領域の予告演出を実行するタイミングに対応する領域）に選択された予告種別を記憶するとともに（ステップＳ１５８４）、予告演出の実行時期に応じた予告フラグをセットして処理を終了する（ステップＳ１５８５）。

【１１５０】

また、上記抽選は、前半変動時、リーチ後又は擬似連発生時、リーチ後の発展前半又は擬似連発生後のリーチ前半、及びリーチ後の発展後半又は擬似連発生後のリーチ後半のそれぞれのタイミング毎に行う。ただし、特別図柄の変動パターンに基づいて実行される特図同調演出の内容に応じて抽選を行わないものもあり、例えば図１００に示す変動パターン１はリーチを発生させないものであるため、図１０５（Ａ）の変動前半予告決定テーブルに基づいて前半変動時に予告演出を実行するか否か及び実行する予告種別を決定する処理を実行し、他のタイミングについては抽選を行わない。なお、特別図柄の変動パターンに基づいて実行される特図同調演出の内容に関わらず全てのタイミングに対して予告演出を実行するか否か及び実行する予告種別を決定する処理を実行し、特図同調演出の内容に応じて決定結果を破棄するようにしてもよく、例えば図１００に示す変動パターン１について図１０５（Ａ）～１０５（Ｄ）の夫々のテーブルに基づいて前半変動時、リーチ後又は擬似連発生時、リーチ後の発展前半又は擬似連発生後のリーチ前半、及びリーチ後の発展後半又は擬似連発生後のリーチ後半のそれぞれのタイミングで予告演出を実行するか否か及び実行する予告種別を決定する処理を実行し、前半変動時以外のタイミングに対する決定結果を通常予告態様記憶領域に記憶することなく破棄したり、通常予告態様記憶領域に

記憶されている予告種別や実行タイミング等に応じた予告情報を削除するようにしてもよい。

【１１５１】

このように、主制御基板４１００から特図変動パターンコマンドを受信すると、該受信した特図変動パターンコマンドから特別図柄の変動パターンを特定し、この特定した特別図柄の変動パターンに設定されている基本レベルに応じた予告決定テーブルを用いて予告演出（可動役物（役物Ａ、役物Ｂ）、表示画面の背景（背景画像Ａ、背景画像Ｂ、背景画像Ｃ））を実行するか否かと、実行する予告演出の内容（予告種別、予告態様）を決定するようになっている。

【１１５２】

［２２－５．ストーリーリーチ予告設定処理］

次に、図１０６を参照して変形例のストーリーリーチ予告設定処理について説明する。図１０６は、変形例のストーリーリーチ予告設定処理の一例を示すフローチャートであり、図１０７（Ａ）は、変形例のストーリーリーチの予告決定テーブルの一例を示すフローチャートである。なお、前述のストーリーリーチ予告設定処理（図５６）と共通する処理については同じ符号を付し説明を省略する。

【１１５３】

変形例では、前述したように特別図柄の変動パターンに設定されている基本レベルに応じて予告演出を実行するか否か及び実行する予告種別を決定する。そのため、本実施形態の遊技機では図１０７（Ａ）に示すように基本レベル毎にストーリーリーチの予告決定テーブルが設けられている。そして、演出制御プログラムは、特別図柄の変動パターンに設定されている基本レベルを判別するとともに、判別した基本レベルに応じたストーリーリーチの予告決定テーブル（図１０７Ａ（Ａ））を選択して（ステップＳ１５７１Ａ）、選択したストーリーリーチの予告決定テーブルとステップＳ１５７２で取得された乱数値に基づいて、ストーリーリーチの予告決定テーブル（図１０７（Ａ））からストーリーリーチ予告演出の有無及び実行するストーリーリーチ予告演出の内容（予告態様、予告種別）を決定する（ステップＳ１５７３）。

【１１５４】

なお、変動表示ゲームの確率状態（現在の遊技状態が確変状態であるか、通常状態であるか等）や普通電動役物の作動状態（時短状態）などの遊技状態に応じてストーリーリーチの予告決定テーブルを変更してもよい。また、予告決定テーブル（図１０７（Ａ））の抽選結果として「予告なし」を含むもの、換言すると予告種別（予告態様）を決定するだけでなく予告演出を実行するか否かについても抽選するようにストーリーリーチの予告決定テーブル（図１０７（Ａ））を構成したが、予告演出を実行するか否かについて抽選するテーブルを別個に設け、該テーブルと所定の乱数に基づいて予告演出を実行すると判定した場合に、ストーリーリーチの予告決定テーブル（図１０７（Ａ））を用いて予告種別を決定するようにしてもよい。

【１１５５】

このように、本実施形態の遊技機では、主制御基板４１００から受信した特図変動パターンコマンドから特定した特別図柄の変動パターンがストーリーリーチを実行する変動パターンである場合に、この特定した特別図柄の変動パターンに設定されている基本レベルに応じたストーリーリーチの予告決定テーブルを用いてストーリーリーチ予告演出を実行するか否かと、実行する予告演出の内容（予告種別、予告態様）とを決定するようになっている。

【１１５６】

［２２－６．擬似連予告設定処理］

次に、図１０８を参照して変形例の擬似連予告設定処理について説明する。図１０８は、変形例の擬似連予告設定処理の一例を示すフローチャートであり、図１０７（Ｂ）は、変形例の擬似連続変動の予告決定テーブルの一例を示すフローチャートである。なお、前述の擬似連予告設定処理（図６５）と共通する処理については同じ符号を付し説明を省略す

る。
【１１５７】
変形例では、前述したように特別図柄の変動パターンに設定されている基本レベルに応じて予告演出を実行するか否か及び実行する予告種別を決定する。そのため、本実施形態の遊技機では図１０７（Ｂ）に示すように基本レベル毎に擬似連続変動の予告決定テーブルが設けられている。そして、演出制御プログラムは、特別図柄の変動パターンに設定されている基本レベルを判別するとともに、判別した基本レベルに応じた擬似連続変動の予告決定テーブル（図１０７Ａ（Ａ））を選択して（ステップＳ１６７１Ａ）、選択した擬似連続変動の予告決定テーブルとステップＳ１６７２で取得された乱数値に基づいて、擬似連続変動の予告決定テーブル（図１０７（Ｂ））から擬似連予告演出の有無及び実行する擬似連予告演出の内容（予告態様、予告種別）を決定する（ステップＳ１６７３）。
【１１５８】
なお、変動表示ゲームの確率状態（現在の遊技状態が確変状態であるか、通常状態であるか等）や普通電動役物の作動状態（時短状態）などの遊技状態に応じて擬似連続変動の予告決定テーブルを変更してもよい。また、予告決定テーブル（図１０７（Ｂ））の抽選結果として「予告なし」を含むもの、換言すると予告種別（予告態様）を決定するだけでなく予告演出を実行するか否かについても抽選するように擬似連続変動の予告決定テーブル（図１０７（Ｂ））を構成したが、予告演出を実行するか否かについて抽選するテーブルを別個に設け、該テーブルと所定の乱数に基づいて予告演出を実行すると判定した場合に、擬似連続変動の予告決定テーブル（図１０７（Ｂ））を用いて予告種別を決定するようにしてもよい。
【１１５９】
このように、本実施形態の遊技機では、主制御基板４１００から受信した特図変動パターンコマンドから特定した特別図柄の変動パターンが擬似連続変動を実行する変動パターンである場合に、この特定した特別図柄の変動パターンに設定されている基本レベルに応じた擬似連続変動の予告決定テーブルを用いて擬似連予告演出を実行するか否かと、実行する予告演出の内容（予告種別、予告態様）とを決定するようになっている。
【１１６０】
［２２－７．特図先読み演出制御処理］
続いて、本実施形態の変形例３における先読み予告演出の実行制御について説明する。図１０９は、本実施形態の変形例３における特図先読み演出制御処理の手順を示すフローチャートであり、図１１０は、本実施形態の変形例３の先読み予告演出の内容を選択するためのテーブルの一例を示す図である。
【１１６１】
特図先読み演出制御処理が開始されると、まず、周辺制御基板４１４０（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）は、始動入賞時に送信される特図先読み演出を指示するコマンド（特別図柄１保留数指定コマンド又は特別図柄２保留数指定コマンド（先読み有）、図１６）を受信したか否かを判定する（ステップＳ３０００）。特図先読み演出を指示するコマンドを受信した場合には（ステップＳ３０００の結果が「Ｙｅｓ」）、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、受信した変動パターン先読みコマンドに基づいて特定した特別図柄の変動パターンに設定されている基本レベルを判別し、判別した基本レベルに応じた先読み演出抽選テーブル（図１１０）を選択するとともに（ステップＳ３００１）、先読み予告演出の有無及び予告種別を決定するための乱数値（先読み予告乱数）を取得して（ステップＳ３００２）、選択した先読み演出抽選テーブルとステップＳ３００２で取得された乱数値に基づいて、先読み演出抽選テーブル（図１０７（Ｂ））から先読み予告演出の有無及び実行する先読み予告演出の内容（予告態様、予告種別）を決定する（ステップＳ３００３）。
【１１６２】
図１１０は、本実施形態における先読み演出抽選テーブルの一例を示す図である。先読み予告演出では、始動口に遊技球が入賞すると、保留されている始動記憶の数が０の場合を除いて、現在実行中の特別図柄の変動表示の進行にかかわらず、保留表示の態様を所定の

割合で変化させる。
【１１６３】
先読み予告演出が実行されていない場合には保留表示は「白」となっているが、先読み予告演出が実行されると、保留表示の表示色が「白」から大当りとなる期待度に応じて所定の確率（図１１０）で「青」、「緑」、「ヒョウ柄」、「虹」に変化する。また、受信した変動パターン先読みコマンドに基づいて特定した特別図柄の変動パターンに設定されている基本レベルが１から５の順に保留表示の色が変化する確率が高くなるように設定されている。
【１１６４】
演出制御プログラムは、保留表示の色が選択されると、選択された色に変化させるための設定を行う先読み演出設定処理を実行する（ステップＳ３００４）。先読み演出設定処理では、保留表示の表示色を変化させる設定を行うとともに、変化のタイミングで効果音を出力させたり、ランプを点灯させたり、役物を可動させたりするための設定を行う。その後、特図先読み演出実行フラグをクリアする（ステップＳ３００５）。これにより、一の始動記憶に対して複数回の先読み予告演出が実行されることを防止することができる。
【１１６５】
なお、保留表示の表示色を「白」以外に変化させる場合に、保留表示の段階的な変化の有無や変化タイミングなどを抽選し、該抽選結果に基づいて先読み予告演出を実行するようにしてもよい。また、先読み予告演出は可動役物の動作によるものであってもよく、また、ランプの点灯や音の出力であってもよい。
【１１６６】
また、特図先読み演出を指示するコマンド受信時と、当該特図先読み演出を指示するコマンドに対応する変動表示開始時の遊技状態が異なる場合には（例えば、所定回数継続する高確率状態が終了する場合等）、予告演出と変動表示の結果に齟齬が生じるおそれがあるため、レベルを１に設定することで、不当に期待度の高い演出が実行されることによる遊技者の落胆を防ぐことができる。また、必ずしもレベルを１にする必要はなく、例えば、変動表示の結果が大当りであれば、レベルを最大値に設定してもよい。
【１１６７】
一方、特図先読み演出を指示するコマンドを受信していない場合には（ステップＳ３０００の結果が「Ｎｏ」）、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａは、本処理を終了する。
【１１６８】
なお、先読み予告演出のレベルが設定された後に、当該変動開始前までに電源が遮断された場合には、先読み予告演出のレベルに関する情報は電断処理で初期化するとともに、所定回数の変動（保留上限数分以内（最大８個））は、当該変動のレベルを最下位レベル（レベル１）として予告抽選を行うようにしてもよい。
【１１６９】
具体的には、電源投入時に、電源投入時コマンドに続けて保留数コマンドを受信した場合には、受信した保留数コマンドに基づく保留数（特図二個タイプは合計数）分当該変動のレベルを最下位レベルとするようにしてもよい。また、電源投入時に、電源投入時コマンドに続けて保留数コマンドが受信していない場合には、所定数（特図二個タイプは８個）分当該変動のレベルを最下位レベルとするようにしてもよい。
【１１７０】
以上のように、本実施形態によれば、変動パターンに対応したレベル（演出基準情報）を設定することによって、階層的に演出データを管理することが可能となる。これにより、演出データの設定の誤りを削減することが可能となる。特にレアな演出パターンなどの発見しにくい誤りの発生を防ぐことが可能となるため、遊技機の動作試験の効率も向上させることが可能となる。そして、安定して動作する遊技機を提供することによって、遊技の興趣の低減を抑制することができる。
【１１７１】
また、レベルに基づいて演出内容を抽選することによって、先読み予告演出の内容と、特

図同期演出（当該変動）で実行される通常の予告演出（可動役物（役物Ａ、役物Ｂ）、表示画面の背景（背景画像Ａ、背景画像Ｂ、背景画像Ｃ））、ストーリーリーチ予告演出、擬似連予告演出、の内容と、が一致しないことを防止することができる。これにより、予告演出発生時に高まった期待感が変動開始後に低下してしまうことによって遊技の興趣が低下することを防止することができる。

【１１７２】

なお、上記通常予告設定処理（ステップＳ１５８０）、ストーリーリーチ予告設定処理（ステップＳ１５７０）、擬似連予告設定処理（ステップＳ１６７０）で特図変動パターンコマンドに基づいて判別した特別図柄の変動パターンに設定されている基本レベルが、始動入賞時（特図先読み演出を指示するコマンド受信時）に設定されたレベルと矛盾が生じていないかを判定して、矛盾が生じている場合には、始動入賞時に決定したレベルを選択するようにしてもよい。これにより、特別図柄の変動パターンによって複数のレベルを選択可能な場合に、先読み時の演出内容と齟齬が生じることを防ぐことが可能となる。なお、変動表示の結果が大当りになることが確定している場合には、レベルが高くなるように設定してもよい。この場合には、先読み演出よりも当該変動における演出の期待度が高くなっても遊技者の期待感を損なうことがないからである。

【１１７３】

また、本実施形態によれば、変動パターンに対応したレベル（演出基準情報）によって、複数種類の予告種別（役物Ａ、役物Ｂ、背景画像Ａ、背景画像Ｂ、背景画像Ｃ、予告１、予告２、予告３、予告４、予告５）のうち、実行可能な予告種別と実行不可能な予告演出とを切り替えると言い換えることができる。即ち、図１０１に示すように演出パターンに対応したレベルが１である場合には、役物Ａに応じた予告演出と、予告１に応じたストーリーリーチ予告演出及び擬似連予告演出と、が実行可能にされる一方、他の予告種別についてはその実行が制限される。そして、変動パターンに応じたレベルが５である場合には、全ての予告種別に応じた予告演出が実行可能にされて、予告演出の実行は制限されない。このように、本実施形態の遊技機は変動パターンに対応したレベル（演出基準情報）に応じて複数種類の予告種別の実行許容範囲が定められ、変動パターンに応じて実行可能な予告種別（予告種別の実行許容範囲）を変化させている。

【１１７４】

なお、変動パターンに対応して一の基本レベルが設定されるものに限らず、変動パターンに対応して複数のレベルが設定されるようにしてもよい。この場合には、抽選等により変動パターンに対応して設定される複数のレベルの中からいずれかのレベルに決定し、該決定したレベルに対応するように、先読み予告演出の内容（予告種別等）と、特図同期演出（当該変動）で実行される通常の予告演出（可動役物（役物Ａ、役物Ｂ）、表示画面の背景（背景画像Ａ、背景画像Ｂ、背景画像Ｃ）、ストーリーリーチ予告演出、擬似連予告演出、）の内容（予告種別等）と、を決定して実行することができ、矛盾の生じないような演出表示を実行することが可能である。

【１１７５】

［２２－８．禁則処理］

次に変形例の禁則処理について説明する。上記したように本実施形態における遊技機では、主制御基板４１００における特別図柄の変動表示（変動表示ゲーム）と同調して周辺制御基板４１４０によって実行される特図同調演出において、上記した予告演出のうち特定の予告種別（この例では「ヒョウ柄」）に応じた予告演出が２回以上実行された場合には必ず大当り（出球のない大当りを除外してもよい）となるように制御している。なお、禁則処理は上記した図６９の処理と同様であるため、異なる箇所だけ説明し、重複した説明を行わない。

【１１７６】

また、上記したように本実施形態では通常予告設定処理（ステップＳ１５８０）で予告演出を実行するか否か及び実行する予告種別が決定される可動役物（役物Ａ、役物Ｂ）や表示画面の背景（背景画像Ａ、背景画像Ｂ、背景画像Ｃ）に関する予告演出（以下、通常予

告演出と記載）においても特定の予告種別（この例では「ヒョウ柄」）に応じた予告演出を実行するようになっている（背景画像Ｂとして表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する）。変形例の禁則処理では、実行される変動表示ゲームの結果が大当りにならない場合（出球のない大当りを除外してもよい）に、上記したストーリーリーチ予告演出や擬似連予告演出で特定の予告種別（「ヒョウ柄」）が２回以上実行されないように規制するだけでなく、１回の変動表示ゲームで通常予告演出とストーリーリーチ予告演出と擬似連予告演出が実行される場合に、特定の予告演出（「ヒョウ柄」）が２回以上実行されないように規制するようになっている。

【１１７７】

図６９に示す禁則処理のステップＳ１５６２では、周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた通常予告態様記憶領域に記憶されている通常予告演出の予告種別と、周辺制御基板４１４０の周辺制御ＲＡＭ４１５０ｃに割り当てられた予告態様記憶領域に記憶されているストーリーリーチ予告演出または擬似連予告演出の予告種別と、を判別して、この記憶されている予告種別に応じた予告演出が実行されることによって変動表示ゲームの結果が大当りにならないにもかかわらず、１回の変動表示ゲームで特定の予告演出（「ヒョウ柄」）が２回以上実行されることになるか否かを判別する。

【１１７８】

具体的には、通常予告態様記憶領域に記憶されている通常予告演出の予告種別が表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する「背景画像Ｂ」であるかと、予告態様記憶領域に記憶されているストーリーリーチ予告演出又は擬似連予告演出の予告種別が領域１９１２のうちセリフの背景部分を「ヒョウ柄」に表示する「予告４」であるかと、を判別して、通常予告態様記憶領域に記憶されている予告種別に基づく通常予告演出が実行されるか、予告態様記憶領域に記憶されている予告種別に基づくストーリーリーチ予告演出又は擬似連予告演出が実行されることによって、当落判定の結果が大当りでないにもかかわらず同一（一回）の特図同調演出内で「ヒョウ柄」の予告演出（通常予告演出の背景予告Ｂ、ストーリーリーチ予告演出及び擬似連予告演出の予告４）が２回以上実行されるという禁則条件に該当すると判断した場合には、通常予告態様記憶領域に記憶されている通常予告演出の予告種別等に関する予告情報と、予告対応記憶領域に記憶されているストーリーリーチ予告演出と擬似連予告演出との予告種別等に関する予告情報と、の一方又は両方を削除(破棄)したり、他の予告種別に応じた予告情報に差し替える（ステップＳ１５６３）。

【１１７９】

このように、本実施形態の遊技機では、通常予告演出の予億種別と、ストーリーリーチ予告演出及び擬似連予告演出の予告種別と、が禁則条件に該当する場合に通常予告態様記憶領域に記憶されている通常予告演出の予告種別等に関する予告情報と、予告対応記憶領域に記憶されているストーリーリーチ予告演出と擬似連予告演出との予告種別等に関する予告情報と、の一方又は双方を削除(破棄)するか、又は他の予億種別に差し替えることにより通常予告演出と、ストーリーリーチ予告演出及び擬似連予告演出と、の一方又は双方が実行されなくしたり、一方又は双方の予告種別が「ヒョウ柄」を表出させる予告種別とは異なる予告種別に差し替えられて「ヒョウ柄」が表出されないようになるため、禁則条件に該当しない状態に是正することができる。これにより、当落判定の結果が大当りでないにもかかわらず同一（一回）の特図同調演出内で「ヒョウ柄」を表出させる予告演出が２回以上実行されて遊技者を落胆させることを回避できる。

【１１８０】

なお、上記したように本実施形態の遊技機では、変動パターンに応じて基本レベルが設定され、該基本レベルに応じて実行可能な予告種別を異ならせるようになっている。そして、変動パターンに応じたレベルが４である場合には、図１００及び図１０１に示すように変動表示ゲームの結果が大当りにならないため、禁則処理で「ヒョウ柄」を表出させる予告演出が２回以上実行されないように是正する処理を実行する一方、変動パターンに応じたレベルが５である場合には変動表示ゲームの結果が大当りになるため、禁則条件に該当しないように是正する処理が実行されない。このように、変動パターンのレベルに応じて

実行が制限される予告種別を変化させるようになっている。
【１１８１】
また、本実施形態の遊技機では、先読み予告演出として保留表示の表示色を「ヒョウ柄」に変化させる場合がある。ただし、変動表示ゲーム中に保留表示の表示色を「ヒョウ柄」に変化させる先読み予告演出が実行されている場合であっても、上記した禁則条件には該当しないようになっている。そのため、保留表示の表示色を「ヒョウ柄」に変化させる先読み予告演出が実行されている場合に、通常予告演出やストーリーリーチ予告演出、擬似連予告演出で「ヒョウ柄」を表出させる予告演出を実行しても大当りになるとは限らない。即ち、遊技盤側液晶表示装置１９００で実行される特図同調演出だけでなく、始動記憶表示部１９１１で実行される始動記憶の保留表示に対しても特定の予告演出（「ヒョウ柄」を所定回数（以上）表出させる予告演出）の実行を期待させて注目させることができ、特定の予告演出（「ヒョウ柄」を所定回数（以上）表出させる予告演出）の実行を期待させて遊技盤側液晶表示装置１９００の特図同調演出が行われる領域と、始動記憶の保留表示が行われる領域と、の複数の領域で実行される演出に注目させることができる。なお、この場合には、先読み予告演出が実行されて２以上の保留表示の表示色を「ヒョウ柄」に変化させた場合に、表示色を「ヒョウ柄」に変化させている保留表示に対応する始動記憶のうちいずれかの変動表示ゲームの結果が大当り（出球のない大当りを除いてもよい）となるようにしてもよい。
【１１８２】
また、先読み予告演出として保留表示の表示色を「ヒョウ柄」に変化させた始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始されて通常予告演出やストーリーリーチ予告演出、擬似連予告演出で「ヒョウ柄」を表出させる予告演出を実行することが予定されていても、上記した禁則条件には該当しないようになっている。即ち先読み予告演出として保留表示の表示色を「ヒョウ柄」に変化させた始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始された場合に、通常予告演出やストーリーリーチ予告演出、擬似連予告演出で「ヒョウ柄」を表出させる予告演出を実行しても大当りになるとは限らない。しかしながら、遊技者は先読み予告演出として保留表示の表示色を「ヒョウ柄」に変化させた始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始されると既に先読み予告演出として「ヒョウ柄」が表出されているため、変動表示ゲーム内で「ヒョウ柄」が１回でも表示されると大当りになると勝手に思い込んで変動表示ゲームの結果に期待するため、特図同調演出に注目させることができる。
【１１８３】
また、上記した擬似連予告演出で押圧操作部４０５が操作されたことに基づいてセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４を実行することに決定した場合に、禁則処理のステップＳ１５６２で通常予告態様記憶領域に記憶されている通常予告演出の予告種別が表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂであれば、通常予告態様記憶領域に記憶されている通常予告演出の予告種別等を示す予告情報と、予告態様記憶領域に記憶されている擬似連予告演出の予告種別等を示す予告情報と、のうち一方又は両方を削除（破棄）したり、他の予告種別に差し変えるようにしてもよい。これにより、変動表示ゲームの結果が大当りとならないにもかかわらず２回以上「ヒョウ柄」の予告演出が実行されることを防止することができる。
【１１８４】
また、上記したように通常予告演出を実行するタイミングは、複数あり（特別図柄の変動前半時、リーチ後又は擬似連発生時、リーチ後の発展前半又は擬似連発生後のリーチ前半、リーチ後の発展後半又は擬似連発生後のリーチ後半）、擬似連予告演出の実行後のタイミングも含んでいる。そして、変動表示ゲームの結果が大当りでない場合に擬似連予告演出を実行するタイミングで既に通常予告演出が実行され、かつ実行された通常予告演出の予告種別が表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂであれば、擬似連予告演出としてセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４は実行されないように制御される。これにより、「ヒョウ柄」を表出させる予告演出が連続して表出することを防止できるとともに変動表示ゲームの結果が大当りとならないにもかかわらず２回以上「ヒョウ柄」

を表出させる予告演出が実行されることを防止できる。また、変動表示ゲームの結果が大当りでない場合に擬似連予告演出を実行するタイミングで未だ通常予告演出が実行されておらず、かつ実行予定の通常予告演出の予告種別が表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂであるとき、即ち通常予告演出よりも先に擬似連予告演出を実行するものであって、擬似連予告演出後に実行される通常予告演出の予告種別として表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂであるときに（通常予告態様記憶領域に記憶されている通常予告演出の予告種別が表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂであるとともに、予告態様記憶領域に記憶されている擬似連予告演出の予告種別がセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４であり、通常予告演出よりも先に擬似連予告演出が実行されるものである場合に）、擬似連予告演出としてセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４を実行しないように制御してもよい（予告態様記憶領域に記憶されている擬似連予告演出の予告種別等を示す予告情報を削除（破棄）したり、他の予告種別に差し変えるようにしてもよい）。これにより、擬似連予告演出を実行するときに未だ「ヒョウ柄」を表出させる予告演出が実行されていなくてもその後に実行されることが事前に決定されている場合には、先に実行される擬似連予告演出の予告種別として「ヒョウ柄」を表出させる予告４を他の予告種別（予告４よりも変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度が低い予告１～予告３のいずれか（予告５は大当りとなる場合にのみ選択されるものであるため））に差し替えることで、遊技の進行に応じて大当り期待度が向上するいわゆる成り上がり状態を作ることができ、遊技者に大当りを期待させて変動表示ゲームに注目させることができる。

【１１８５】

また、上記複数のタイミング（特別図柄の変動前半時、リーチ後又は擬似連発生時、リーチ後の発展前半又は擬似連発生後のリーチ前半、リーチ後の発展後半又は擬似連発生後のリーチ後半）のうち擬似連予告演出よりも先のタイミング（例えば特別図柄の変動前半時）と擬似連予告演出よりも後のタイミング（例えばリーチ後又は擬似連発生時、リーチ後の発展前半又は擬似連発生後のリーチ前半、リーチ後の発展後半又は擬似連発生後のリーチ後半）とを含む２以上のタイミングの夫々で通常予告演出を実行する場合であって、変動表示ゲームの結果が大当りでないときに擬似連予告演出よりも後のタイミング（例えばリーチ後又は擬似連発生時、リーチ後の発展前半又は擬似連発生後のリーチ前半、リーチ後の発展後半又は擬似連発生後のリーチ後半）で実行する通常予告演出の予告種別が表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂに決定されていれば擬似連予告演出としてセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４を実行しないように制御してもよいし、変動表示ゲームの結果が大当りでないときに擬似連予告演出よりも先のタイミングで実行する通常予告演出の予告種別が表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂに決定されていれば擬似連予告演出としてセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４を実行しないように制御してもよい。また、変動表示ゲームの結果が大当りでないときに擬似連予告演出よりも先のタイミングと擬似連予告演出よりも後のタイミングとを含む２以上のタイミングで「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂを実行する通常予告演出に決定され、かつ擬似連予告演出としてセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４に決定されていれば、擬似連予告演出よりも先のタイミングで実行される通常予告演出の予告種別と、擬似連予告演出の予告種別と、で「ヒョウ柄」を表出させる演出（表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂの通常予告演出、セリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４の擬似連予告演出）を実行しないように制御してもよい（通常予告態様記憶領域に記憶されている通常予告演出の予告種別等を示す予告情報のうち擬似連予告演出よりも先のタイミングで実行される背景画像Ｂを示す予告情報を削除（破棄）したり、他の予告種別（背景画像Ａ）に差し変える（背景画像Ｃは大当りとなる場合にのみ選択されるものであるため）とともに、予告態様記憶領域に記憶されている擬似連予告演出の予告種別等を示す予告情報を削除（破棄）したり、他の予告種別（予告４よりも変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度が低い予告１～予告３のいずれか（予告５は大当りとなる場合にのみ選択されるものであるため））に差し変える）ようにしてもよく、この場合にも遊技の進

行に応じて大当り期待度が向上するいわゆる成り上がり状態を作ることができ、遊技者に大当りを期待させて変動表示ゲームに注目させることができる。

【１１８６】

なお、通常予告演出と同様に擬似連予告演出に関わる抽選処理（擬似連予告設定処理）を変動開始時（本例では演出設定処理（図１０３）の擬似連続変動設定処理（ステップＳ１５５０））で実行するようにしてもよく、この場合に通常予告演出設定処理（ステップＳ１５８０）と擬似連予告設定処理（ステップＳ１５５０）とでそれぞれ決定した予告種別が「ヒョウ柄」を表出させるもの、換言すると禁則条件に該当するもの（この例では通常予告演出の予告種別が表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂであり、擬似連予告演出の予告種別がセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４）であれば、通常予告態様記憶領域に記憶されている通常予告演出の予告種別等を示す予告情報と、予告態様記憶領域に記憶されている擬似連予告演出の予告種別等を示す予告情報と、の一方を削除（破棄）したり、一方を他の予告種別に差し変えることで一回の変動表示ゲーム内に「ヒョウ柄」を表出させる演出が複数実行されないようにして禁則条件に該当しない状態に是正するようにしてもよい。また、この場合には通常予告演出の実行タイミングが擬似連予告演出よりも先であるときに予告態様記憶領域に記憶されている擬似連予告演出の予告種別等を示す予告情報を削除したり、他の予告種別に差し替えるようにしてもよく、これにより「ヒョウ柄」を表出させる予告演出が連続して表出することを防止できるとともに変動表示ゲームの結果が大当りとならないにもかかわらず２回以上「ヒョウ柄」を表出させる予告演出が実行されることを防止できる。また、通常予告演出の実行タイミングが擬似連予告演出よりも後であるとき、換言すると通常予告演出よりも先に擬似連予告演出を実行するときにも、予告態様記憶領域に記憶されている擬似連予告演出の予告種別等を示す予告情報を削除したり、他の予告種別に差し替えるようにしてもよく、これにより、擬似連予告演出が実行されるタイミングで未だ「ヒョウ柄」を表出させる予告演出が実行されなくてもその後に実行されることが決定されている場合には、先のタイミングで実行されることが決まっている擬似連予告演出の予告種別として「ヒョウ柄」を表出させる予告４を他の予告種別（予告４よりも変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度が低い予告１～予告３のいずれか（予告５は大当りとなる場合にのみ選択されるものであるため））に差し替えることで、遊技の進行に応じて大当り期待度が向上するいわゆる成り上がり状態を作ることができ、遊技者に大当りを期待させて変動表示ゲームに注目させることができる。

【１１８７】

また、上記したように擬似連続変動の特定演出を実行するためのシナリオを変動開始時にすべて選択するとともに、擬似連予告演出を実行するか否か、及び実行する予告種別を決定する場合に、禁則処理のステップＳ１５６２で通常予告態様記憶領域に記憶されている通常予告演出の予告種別が表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂであるとともに、予告態様記憶領域に記憶されている擬似連予告演出の予告種別がセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４である場合には、通常予告態様記憶領域に記憶されている通常予告演出の予告種別等を示す予告情報と、予告態様記憶領域に記憶されている擬似連予告演出の予告種別等を示す予告情報と、のうち一方又は両方を削除（破棄）したり、一方又は両方の予告種別を他の予告種別に差し変えるようにしてもよい。また、禁則処理のステップＳ１５６２で、予告態様記憶領域に擬似連予告演出の予告種別がセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４が記憶されているとともに、ストーリーリーチ予告演出の予告種別がセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４が記憶されている場合には、予告態様記憶領域に記憶されている通常予告演出の予告種別等を示す予告情報と擬似連予告演出の予告種別等を示す予告情報とのうち一方又は両方を削除（破棄）したり、一方又は両方の予告種別を他の予告種別に差し変えるようにしてもよい。なお、擬似連予告演出は擬似連続変動制御処理（図６３）に示すように押圧操作部４０５が操作されたことに基づいて実行されるものであり、押圧操作部４０５が操作されなかった場合には実行されない。即ち、通常予告演出とストーリーリーチ予告演出は特図同調演出での時間の経過に応じ

て実行されるのに対し、擬似連予告演出は特図同調演出での時間の経過に加えて押圧操作部４０５の操作という付加条件が成立していることに応じて実行される。そのため、変動表示ゲームの結果が大当りになる場合や、通常予告態様記憶領域に記憶される通常予告演出の予告種別が背景画像Ｂでないか又は予告態様記憶領域に記憶される擬似連予告演出の予告種別が予告４でない等の禁則条件に該当しない場合であっても、押圧操作部４０５が操作されるという付加条件が成立しなければ擬似連予告演出は実行されない。換言すると、予告態様記憶領域に擬似連予告演出の予告種別がセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４が記憶されていたとしても必ず実行されるとは限らない。しかし、「ヒョウ柄」を表出させる予告演出は、２回以上実行されることで大当りになることを遊技者に通知するという点で重要なものであり、変動表示ゲームの結果が大当りとならないにもかかわらず２回以上実行されると遊技者を混乱させるばかりか大いに落胆させるおそれがある。そのため、本実施形態の遊技機では予告態様記憶領域に擬似連予告演出の予告種別がセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４が記憶されている場合に、上記した禁則条件に該当すれば、「予告４」に応じた擬似連予告演出については実行されない可能性があるものの、念のため禁則条件に該当しないように是正することで確実に不具合（変動表示ゲームの結果が大当りとならないにもかかわらず２回以上「ヒョウ柄」を表出させる予告演出が実行される）の発生を抑制することができる。

【１１８８】

また、上記した例では禁則条件に該当している場合に禁則条件に該当しないように是正するものを示したが、許容条件に適合し得る状態である場合に所定の割合で許容条件に適合させるようにしてもよい。例えば、変動表示ゲームの結果が大当り（出球のある大当りに限定してもよい）である場合に、抽選などによる所定の割合で特定の予告種別（この例では「ヒョウ柄」を表出させる予告種別）に応じた予告演出が所定回数（以上）実行されるように通常予告態様記憶領域や予告態様記憶領域に記憶されている予告情報を差し替えるようにしてもよい。これにより、「ヒョウ柄」の表出に期待させて変動表示ゲームに注目させることができる。

【１１８９】

また、上記したように本実施形態の遊技機は、大当り期待度が同程度の予告種別毎に複数のグループに分けられ、これら複数のグループのうち特定のグループ（先読み予告演出の保留表示の表示色がヒョウ柄、通常予告演出の背景画像Ｂ、ストーリーリーチ予告演出の予告４、擬似連予告演出の予告４）に属する予告種別に応じた予告演出については、１回の特図同調演出（変動表示ゲーム）での重複出現（１回の特図同調演出内で複数回（２回以上の予め決められている回数であればよい）出現すること）を規制している。なお、本例では変動表示ゲームの結果が大当りとならない場合に特定のグループとして先読み予告演出の保留表示の表示色がヒョウ柄、通常予告演出の背景画像Ｂ、ストーリーリーチ予告演出の予告４、及び擬似連予告演出の予告４の予告種別に応じた予告演出の重複出現（１回の特図同調演出内での複数回の出現）を防止するように構成したが、他のグループについても同様に変動表示ゲームの結果が大当りとならない場合に重複出現（１回の特図同調演出内での複数回の出現）を防止するようにしてもよいし、他のグループのうち一部のグループ（例えば先読み予告演出の保留表示の表示色が虹色、及び通常予告演出の背景画像Ｃ等）については重複出現（１回の特図同調演出内での複数回の出現）を許容するようにしてもよい。また、変動表示ゲームの結果が大当りとなる場合にも一部のグループ（例えばストーリーリーチ予告演出の予告５、及び擬似連予告演出の予告５等の１回でも実行されると大当り確定とされるプレミアム予告）については重複出現（１回の特図同調演出内での複数回の出現）を防止するようにしてもよい。また、予告演出の重複出現（１回の特図同調演出内での複数回の出現）を防止するグループとして「ヒョウ柄」を表出することで見た目上の共通性を有する予告演出を実行するものだけを示したが、「ヒョウ柄」とは異なる態様を表出することで見た目上の共通性を有しない予告演出として例えば役物Ｃの予告演出を含むものであってもよく、この場合には「ヒョウ柄」を表出する予告演出の重複出現（１回の特図同調演出内での複数回の出現）だけでなく、「ヒョウ柄」とは異なる

態様を表出する役物Ｃの予告演出の出現も規制されるようになる。また、通常予告態様記憶領域や予告態様記憶領域に記憶されている予告情報のいずれか又は全てを削除したり他の予告種別に応じた予告情報に差し替えたりすることで重複出現を規制するものに限らず、変動パターンで実行する予告演出の種類と予告種別とを指定することによって重複出現を規制するようにしてもよく、例えばストーリーリーチにおいて予告５のストーリーリーチ予告演出を実行することを指示する変動パターンを備えて、該変動パターンに応じた特図同調演出の実行を指示する特図変動パターンコマンドを受信した場合に、１回だけ「虹色」を表出するストーリーリーチを実行させることで重複出現を防止するようにしてもよい。また、一部のグループや一部の予告種別（例えばストーリーリーチ予告演出の予告５、及び擬似連予告演出の予告５等の１回でも実行されると大当り確定とされるプレミアム予告）について変動パターンで実行する予告演出の種類と予告種別とを指定し、他のグループや他の予告種別については上記した禁則処理を実行して禁則条件に該当する場合に通常予告態様記憶領域や予告態様記憶領域に記憶されている予告情報のいずれか又は全てを削除したり他の予告種別に応じた予告情報に差し替えたりすることで重複出現を防止するようにしてもよい。

【１１９０】

また、上記したように変動表示ゲーム中に保留表示の表示色を「ヒョウ柄」に変化させる先読み予告演出が実行されている場合であっても、上記した禁則条件には該当しない。そのため、保留表示の表示色を「ヒョウ柄」に変化させる先読み予告演出が実行されている場合に、先読み予告演出として保留表示の表示色を「ヒョウ柄」にするものと同程度のグループである通常予告演出の背景画像Ｂ、ストーリーリーチ予告演出の予告４、及び擬似連予告演出の予告４が実行されたとしても大当りになるとは限らない。即ち、１回の特図同調演出内で特定のグループに属する予告種別に応じた予告演出の重複出現（１回の特図同調演出内での複数回の出現）を規制するものの、特図同調演出とは独立した表示がなされる始動記憶表示部１９１１で実行される始動記憶の保留表示では特定のグループに属する予告種別に応じた先読み予告演出の実行を規制していない。そのため、遊技盤側液晶表示装置１９００で実行される特図同調演出だけでなく、始動記憶表示部１９１１で実行される始動記憶の保留表示に対しても特定の予告演出（「ヒョウ柄」を所定回数（以上）表出させる予告演出）の実行を期待させて注目させることができ、特定の予告演出（「ヒョウ柄」を所定回数（以上）表出させる予告演出）の実行を期待させて遊技盤側液晶表示装置１９００の特図同調演出が行われる領域と、始動記憶の保留表示が行われる領域と、の複数の領域で実行される演出に注目させることができる。なお、この場合には、先読み予告演出が実行されて２以上の保留表示の表示色を同時に「ヒョウ柄」に変化させている場合に、表示色を「ヒョウ柄」に変化させている保留表示に対応する始動記憶のうちいずれかの変動表示ゲームの結果が大当り（出球のない大当りを除いてもよい）となるようにしてもよく、この場合には始動記憶表示部１９１１にて特定のグループに属する予告種別に応じた先読み予告演出が同時に複数出現することを規制する（いずれかに大当りとなる始動記憶があれば許容する）が、特図同調演出で出現した特定のグループに属する予告種別に応じた予告演出の回数と、始動記憶表示部１９１１で出現している特定のグループに属する予告種別に応じた先読み予告演出の個数と、の合計が所定数（この例では２）以上になることを規制するものではなく、それぞれ独立して特定のグループに属する予告種別に応じた予告演出の出現数が所定数以上になることを規制するようにすればよい。例えば、特図同調演出で出現した特定のグループに属する予告種別に応じた予告演出の回数が所定回数以上であれば大当り(出球のない大当りを除くようにしてもよい)となるようにし、始動記憶表示部１９１１に同時に出現している特定のグループに属する予告種別に応じた先読み予告演出の個数が所定数以上であれば大当り（出球のない大当りを除くようにしてもよい）となるようにして、特図同調演出での特定のグループに属する予告種別に応じた予告演出と、始動記憶表示部１９１１で実行される始動記憶の保留表示での特定のグループに属する予告種別に応じた先読み予告演出と、が同時に出現することで一見すると特定の予告演出が複数出現しているような場合であっても大当りになるとは限らない。

【１１９１】
また、上記したように先読み予告演出として保留表示の表示色を「ヒョウ柄」に変化させた始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始されて通常予告演出やストーリーリーチ予告演出、擬似連予告演出で「ヒョウ柄」を表出させる予告演出を実行することが予定されていても、上記した禁則条件には該当しない。即ち先読み予告演出として保留表示の表示色を「ヒョウ柄」に変化させた始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始された場合に、先読み予告演出として保留表示の表示色を「ヒョウ柄」にするものと同程度のグループである通常予告演出の背景画像Ｂ、ストーリーリーチ予告演出の予告４、及び擬似連予告演出の予告４が実行されたとしても大当りになるとは限らない。しかしながら、遊技者は先読み予告演出として保留表示の表示色を「ヒョウ柄」に変化させた始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始されると既に先読み予告演出として「ヒョウ柄」が表出されているため、変動表示ゲーム内で「ヒョウ柄」が１回でも表示されると大当りになると勝手に思い込んで変動表示ゲームの結果に期待するため、特図同調演出に注目させることができる。
【１１９２】
また、通常予告演出の予億種別と、ストーリーリーチ予告演出及び擬似連予告演出の予告種別と、が禁則条件に該当すると、禁則条件に該当する予告種別が何れであるかに応じて記憶されている予告情報を削除（破棄）するか、又は記憶されている予告情報を他の予告種別に応じた予告情報に差し替えるか、を異ならせるようにしてもよい。例えば、背景画像Ｂと予告４とからなるグループ４に、通常予告演出としてヒョウ柄の模様が描かれた可動体を表出させる役物Ｃの予告種別を含むように、換言すると所定回数（この例では２回）以上実行された場合に必ず大当り（出球のない大当りを除外してもよい）となるように制御されるグループ４に可動体を動作させる予告種別を含むように構成し、特別抽選結果がはずれの場合に通常予告演出の予告種別として役物Ｃに設定されるとともに、ストーリーリーチ予告演出又は擬似連予告演出として予告４が設定されたことに基づいて禁則条件に該当した場合に、可動体を動作させる予告種別である役物Ｃについて他の予告種別に差し替えることなく役物Ｃに応じた通常予告演出が実行されないように通常予告態様記憶領域に記憶されている予告情報を削除することで是正する制御と、遊技盤側液晶表示装置１９００に画像を表出させる予告種別である予告４について他の予告種別に差し替えて差し替え後の予告種別に応じた画像を表出させることで是正する制御と、の一方又は両方を実行するようにしてもよい。即ち、遊技盤側液晶表示装置１９００に画像を表出させる所謂表示演出については差し替え制御が容易であるため、禁則条件に該当する場合に予告種別を異ならせて他の画像を表出させることで是正する一方、可動体を動作させる所謂可動体演出については可動体の設置数や可動に要する時間等の関係から差し替え制御が困難であるため、可動体演出自体の実行を中止することで是正するようにしてもよい。これにより、遊技処理に係る制御負担を軽減することが可能になる。また、表示演出を差し替える場合には、禁則条件に該当しない予告種別を含む全ての予告情報を、上記パッケージ化された複数の予告種別（予告態様）に応じた予告情報のうち所定の予告情報に差し替えるようにしてもよいし、禁則条件に該当する予告種別だけを他の予告種別に差し替えるようにしてもよい。
【１１９３】
また、上記したように本実施形態の遊技機は、通常予告演出に関する抽選処理（通常予告演出の予告種別等を決定する処理）と、擬似連予告演出に関する抽選処理（擬似連予告演出の予告種別等を決定する処理）と、ストーリーリーチ予告演出に関する抽選処理（ストーリーリーチ予告演出の予告種別等を決定する処理）と、を個々に実行した後、禁則処理を実行してこれらの決定結果が禁則条件に該当するか否かを判別して、禁則条件に該当する場合に是正するように構成したが、先に実行された処理の抽選結果に基づいて禁則条件に該当しないように抽選処理を実行するようにしてもよい。例えば、図１０３に示す演出設定処理にて通常予告設定処理（ステップＳ１５８０）を実行して通常予告演出に関する抽選処理（通常予告演出の予告種別等を決定する処理）を実行した後、ストーリーリーチ予告設定処理（ステップＳ１５３０）を実行して、該ストーリーリーチ予告設定処理（ス

テップＳ１５３０）のステップＳ１５７０でストーリーリーチ予告設定処理を実行する場合に、通常予告設定処理（ステップＳ１５８０）の抽選結果に基づいて、具体的には通常予告設定処理（ステップＳ１５８０）で通常予告演出の予告種別が表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂに決定されているか否か、に基づいてストーリーリーチ予告演出の予告種別等を決定するようにしてもよい。即ち、特別抽選結果がはずれ（出球のない大当りや小当りを含むものでもよい）の場合に通常予告演出の予告種別として表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂに決定されていればストーリーリーチ予告演出の予告種別としてセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４に決定しないように制限して予告４よりも大当りとなる期待度が低い予告種別（予告１～予告３）に決定するようにしてもよいし、特別抽選結果が大当り（出球のない大当りや小当りを含まないものでもよい）の場合に通常予告演出の予告種別として表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂに決定されていればストーリーリーチ予告演出の予告種別としてセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４に決定し得る（予告４に決定することを許容するものであってもよいし、強制的に予告４に決定するものでもよい）ようにようにしてもよい。このように、本実施形態の遊技機では通常予告演出に関する抽選処理を擬似連予告演出に関する抽選処理やストーリーリーチ予告演出に関する抽選処理よりも先のタイミングで実行するが、通常予告演出は上記したように複数のタイミングで実行されるものであり、ストーリーリーチ予告演出や擬似連予告演出よりも後のタイミングで通常予告演出を実行する場合がある。また、この場合に通常予告演出に関する抽選処理の結果が禁則条件に該当するおそれがあると（特別抽選結果がはずれ（出球のない大当りや小当りを含むものでもよい）の場合に通常予告演出の予告種別として表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂに決定された）、通常予告演出に関する抽選処理よりも後のタイミングで実行される抽選処理で禁則条件に該当しないように抽選内容（予告種別等）を制限するようになっている。即ち、演出の実行される順序としては先のタイミングであるものの、抽選処理を実行する順序が後のタイミングである演出について抽選内容を制限することで禁則条件に該当しないようにするため、一旦決定した内容を変更する処理が不要になる。また、特別抽選結果がはずれ（出球のない大当りや小当りを含むものでもよい）の場合に通常予告演出の予告種別として表示画面の背景に「ヒョウ柄」を表示する背景画像Ｂに決定されていればストーリーリーチ予告演出の予告種別としてセリフの背景に「ヒョウ柄」を表示する予告４に決定しないように制限して予告４よりも大当りとなる期待度が低い予告種別（予告１～予告３）に決定することで遊技の進行に応じて大当り期待度が向上するいわゆる成り上がり状態を作ることができ、遊技者に大当りを期待させて変動表示ゲームに注目させることができる。

【１１９４】

［２３．レベル管理によるシナリオ演出制御手順］

ここで、前述したレベル管理による演出制御についてさらに詳細な手順を第４の変形例として説明する。信頼度レベルは、主制御基板４１００から送信された情報に基づいて設定される。また、信頼度レベルは、先読み予告演出と当該変動の予告演出を実行するために抽選し、各々の場合について設定する。以下、信頼度レベルを設定するための手順の概要について説明する。

【１１９５】

［２３－１．先読み予告演出の抽選］

先読み予告演出の信頼度レベルは、遊技球が始動入賞口に入賞した時（保留入賞時）に設定される。遊技球が始動入賞口に入賞すると、主制御基板４１００から先読み情報が演出制御基板４１４０に送信される。演出制御基板４１４０は、受信した先読み情報に基づいて、擬似連続変動の種類（擬似連種別）や一又は複数の先読み予告演出の種類を抽選する。先読み情報には、変動パターンコマンドや特別図柄の変動表示の結果の種類（大当りの種別）を示す図柄種別先読みコマンドなどが含まれる。

【１１９６】

［２３－１－１．擬似連続変動の種類（擬似連種別）の選択］

ここで、擬似連続変動の種類（擬似連種別）の選択について説明する。擬似連続変動の実行可否及び変動回数は保留入賞時に決定され、先読み情報とともに演出制御基板４１４０に送信される。そして、演出制御基板４１４０は、擬似連続変動の実行可否及び変動回数に応じて擬似連続変動の種類（擬似連種別）を抽選する。

【１１９７】

図１１１及び図１１２は、本変形例における擬似連続変動の種類（擬似連種別）の一例を示す図である。本変形例の擬似連続変動は最大４回となっており、擬似連回数ごとに変動パターンに応じて実行される擬似連種別の選択確率が定義されている。図１１１は擬似連回数が０の場合、図１１２は擬似連回数が４回の場合を示している。なお、擬似連回数１回から３回の場合については抽選確率が異なるのみなので図示を省略する。

【１１９８】

本変形例における擬似連続変動には、ＳＴＯＲＹ（ストーリー）擬似連、必殺技擬似連、ハイパー擬似連の３種類があり、それぞれの場合において実行すると見せかけて実行しないガセ演出が実行可能となっている。また、擬似連の実行なしも選択できるようになっている。そして、変動パターンに応じて抽選確率が定義されている。

【１１９９】

また、擬似連回数が多いほど、大当りの期待度が高くなるため、図１１１及び図１１２を比較すると、擬似連回数が４回の場合のほうが擬似連が実行される確率が高くなるように設定されている。また、擬似連回数が４回の場合にはリーチが発生しない変動を除いていわゆるガセ演出が実行されないようになっている。

【１２００】

［２３－１－２．入賞時信頼度レベルの抽選］

擬似連続変動の種類（擬似連種別）が決定されると、演出制御基板４１４０は、決定された擬似連続変動の種類と、先読み情報に含まれる図柄種別先読みコマンドに基づいて、入賞時信頼度レベルを抽選する。前述した例では、変動パターンに基づいて信頼度レベルを設定していたが、本変形例では、変動パターン情報とともに大当りの種別に基づいて入賞時信頼度レベルを決定する。すなわち、特別図柄の変動表示の結果を考慮して決定される。

【１２０１】

本変形例における入賞時信頼度レベルは、特別図柄の種別（大当り図柄、図柄種別先読みコマンド）に対応する図柄グループ及び変動パターン（変動パターン先読みコマンド）に対応して決定される。図１１３は、本変形例における図柄グループの種類の一例を説明する図である。図１１４は、本変形例における図柄グループの定義の一例を説明する図である。

【１２０２】

本変形例では、図１１３に示すように、３種類の図柄グループが定義されている。具体的には、グループ１がはずれの図柄用、グループ２が最大ラウンドの大当りを除く大当りの図柄用、グループ３が最大ラウンドの場合の大当り図柄用である。

【１２０３】

続いて、図１１４を参照すると、図柄先読みコマンド値（図柄種別先読みコマンドのモード値）に対応する図柄グループが定義されている。なお、図柄先読みコマンド値は図柄名称（大当りの種類）に対応する。なお、出玉のない大当りは、はずれ図柄用のグループ１に対応する。また、特図１で最大ラウンド（１０Ｒ）となる「０５Ｈ」「０９Ｈ」「０ＡＨ」、特図２で最大ラウンド（１６Ｒ）となる「０ＥＨ」にグループ３が設定されている。

【１２０４】

以上のように、主制御基板４１００から通知された図柄先読みコマンド値に基づいて払い出される遊技球数など（遊技者に提供される遊技価値）に応じたグループに分類し、分類されたグループに応じて入賞時信頼度レベルを設定することができる。

【１２０５】

本変形例では、図柄グループ及び擬似連回数に応じて入賞時信頼度レベル抽選テーブルが設定されている。図柄グループ及び擬似連回数が決定されると、対応する入賞時信頼度レ

ベル抽選テーブルを特定する。そして、特定された入賞時信頼度レベル抽選テーブルに基づいて、入賞時信頼度レベルを決定する。以下、入賞時信頼度レベルを決定する手順について説明する。

【１２０６】

まず、入賞時信頼度レベルについて具体的に説明する。図１１５は、本変形例における入賞時信頼度レベルの一例を示す図である。図１１５に示すように、大当りの期待度（信頼度）が低い順にレベル（ＬＶ）０からレベル７までの入賞時信頼度レベルが設定される。

【１２０７】

入賞時信頼度レベルに応じた演出内容としては、レベル０の場合には演出は実行されず、レベル１の場合にはガセ演出が実行される。そして、レベルが高くなるごとに信頼度が高くなり、レベル６では高信頼度のキャラクタ（てんとう虫）が登場し、レベル７では大当り確定を示すプレミアム演出が実行される。

【１２０８】

続いて、入賞時信頼度レベル抽選テーブルの一例について説明する。図１１６から図１２１は、本変形例における入賞時信頼度レベル抽選テーブルの一例を示す図である。図１１６は図柄グループ１で擬似連回数０回の場合、図１１７は図柄グループ１で擬似連回数４回の場合、図１１８は図柄グループ２で擬似連回数０回の場合、図１１９は図柄グループ２で擬似連回数４回の場合、図１２０は図柄グループ３で擬似連回数０回の場合、図１２１は図柄グループ３で擬似連回数４回の場合である。なお、擬似連回数１回から３回の場合については抽選確率が異なるのみなので図示を省略する。なお、本変形例では擬似連回数別に入賞時信頼度レベル抽選テーブルを設けるようにしているが、さらに擬似連の種類ごとに入賞時信頼度レベル抽選テーブルを設けるようにしてもよい。

【１２０９】

本変形例では、主制御基板４１００から通知された変動パターンに基づいて、図１１６から図１２１に示した入賞時信頼度レベル抽選テーブルから入賞時の信頼度レベルを抽選する。例えば、図柄グループ２が選択され、擬似連回数が４回の場合において、変動パターンが「キャラショートリーチ大当り」（ＰＴＮが２１）の場合には、図１１９の入賞時信頼度レベル抽選テーブルを取得する。そして、レベル４が３０％、レベル５が３０％、レベル６が４０％の確率で選択される。

【１２１０】

このように特別図柄の変動表示の結果を考慮して入賞時信頼度レベルを抽選することによって、例えばレベル７の予告態様（出現すると大当りが確定する特別な予告演出であるプレミアム予告）を最大出玉数となる大当り変動が発生する場合にのみ出現させることが可能となり、出玉数の少ない大当りや高確率状態に移行しない大当りなど、比較的遊技者に有利でない大当りを発生させる変動には、入賞時信頼度レベルに低いレベルを設定することで、遊技者の期待感を過剰に煽ることを防止することができる。

【１２１１】

［２３－１－３．先読み演出組み合わせ抽選］

以上のようにして入賞時信頼度レベルが選択されると、実行される先読み演出（先読み予告演出）を抽選する。本変形例では、先読み演出として、背景表示を変更するなど特定の演出を実行する先読み演出と、保留表示を変化させる先読み演出とが実行可能となっている。また、先読み演出は、先読み演出の対象となる変動が開始されるまでの間に実行するものであるため、先読み演出の実行可能な変動回数に応じた演出が実行される。

【１２１２】

特定の演出を実行する先読み演出は、複数の演出を組み合わせて実行することが可能となっており、入賞時信頼度レベルに応じて一又は複数の先読み演出（先読み予告演出）を組み合わせて実行する。本変形例では、所定の予告演出を実行する「ストーリーエフェクト先読み予告」「必殺技レベル先読み」「ハイパーエフェクト先読み予告」や期待度の大きい変動までのカウントダウン表示を行う「カウントダウン先読み予告」、同色の識別図柄を停止させたり、変動停止時に特定の演出を行ったりするうことで後続の変動が高期待度

であることを示唆する「同色図柄停止先読み」「変動停止時先読み予告」、導光板を利用する「導光板先読み」、背景に雷雲を表示する「雷雲モード」などが実行可能となっている。

【１２１３】

図１２２から図１２９は、本変形例の先読み演出組み合わせ抽選の一例を示す図であり、実行される擬似連の種類及び先読み演出を実行可能な変動数に応じて抽選テーブルが設定されている。図１２２は擬似連なし、当該変動の場合、図１２３は擬似連なし、先読み可能変動数が４回の場合を示す。図１２４は擬似連種別がＳＴＯＲＹ擬似連、当該変動の場合、図１２５は擬似連種別がＳＴＯＲＹ擬似連、先読み可能変動数が４回の場合を示す。図１２６は擬似連種別が必殺技擬似連、当該変動の場合、図１２７は擬似連種別が必殺技擬似連、先読み可能変動数が４回の場合を示す。図１２８は擬似連種別がハイパー擬似連、当該変動の場合、図１２９は擬似連種別がハイパー擬似連、先読み可能変動数が４回の場合を示す。なお、先読み可能変動数が１回から３回の場合については抽選確率が異なるのみなので図示を省略する。

【１２１４】

本変形例では、擬似連種別に対応する先読み演出が実行され、例えば、図１２４に示すように、ＳＴＯＲＹ擬似連が実行される場合にはストーリーエフェクト先読み予告が実行される。同様に、必殺技擬似連が実行される場合には必殺技レベル先読みが実行され、ハイパー擬似連が実行される場合にはハイパーエフェクト先読み予告が実行される。

【１２１５】

また、カウントダウン先読み予告、同色図柄停止先読み、変動停止時先読み予告、導光板先読み及び雷雲モードは、それぞれ単独又は他の演出と組み合わせて実行可能となっている。本変形例では、先読み演出を実行しない場合（レベル０の場合）を含めて２５パターンの組み合わせで先読み予告演出が実行可能となっている。さらに、パターン（ＰＴＮ）１からパターン２５の順で大当りの期待度が高くなるように設定されており、複数の先読み演出が実行されやすくなっており、パターン２５ではカウントダウン先読み予告、同色図柄停止先読み、変動停止時先読み予告がそれぞれ実行されるように設定されている。

【１２１６】

図を参照しながら具体的に説明すると、例えば、擬似連種別が「必殺技擬似連」に決定され、入賞時信頼度がレベル２（ＬＶ２）の場合には（図１２６）、３０％の確率で先読み演出を実行せず（ＰＴＮ１）、３％の確率で「必殺技レベル先読み」を実行する（ＰＴＮ２）。また、「カウントダウン先読み予告」「同色図柄停止先読み」「変動停止時先読み予告」「導光板先読み」「雷雲モード」がそれぞれ３％の確率で実行される（ＰＴＮ３～ＰＴＮ７）。さらに、「必殺技レベル先読み」とともに、「カウントダウン先読み予告」「同色図柄停止先読み」「変動停止時先読み予告」がそれぞれ１０％の確率で実行される（ＰＴＮ８～ＰＴＮ１０）。

【１２１７】

［２３－１－４．先読み入賞時保留抽選］

続いて、保留表示を変化させる先読み演出について説明する。保留表示は、始動口に遊技球が入賞した場合に表示装置上に保留されている変動数分だけ所定の形状で表示される。保留表示は、通常の表示（通常保留）以外に、先読み予告演出として別の色彩や形状で表示することが可能となっている。本変形例では、通常保留が白色となっており、期待度に応じて白点滅、青、緑、紫、赤、虹（レインボー）に変化する。

【１２１８】

図１３０から図１３３は、本変形例の先読み入賞時保留抽選の一例を説明する図である。図１３０は始動入賞時に当該変動の開始時の保留表示可能な態様を抽選するための表を示す図である。本変形例では、保留表示の変化の上限色、すなわち、始動入賞後から当該変動が開始されるまでの間に保留表示が最終的に変化可能な態様を、入賞時信頼度レベルに基づいて、図１３０に示した表から始動入賞時に抽選する。なお、当該変動の保留は、変動開始前の保留表示とは異なる領域（例えば、保留表示領域に隣接して設けられる領域）

に表示され、当該変動前の状態における表示態様がどのような態様であったかが遊技者に認識できるようになっており、さらに、当該変動の間に変化することによって期待度の高低を報知することができる。

【１２１９】

図１３１は始動入賞時の保留数が１、図１３２は始動入賞時の保留数が２、図１３３は始動入賞時の保留数が４の場合を示し、それぞれの保留色を抽選するための表を示す図であり、図１３０に示した表によって決定した、保留表示の変化の上限色に基づいて、始動口入賞時に抽選する。例えば、始動入賞時の保留数が４であって、かつ、決定済みの保留表示の変化の上限色が青色であれば、図１３３に示した表に基づいて始動入賞時の保留表示の態様を抽選し、具体的には、５０％の確率で通常保留、３０％の確率で白点滅、２０％の確率で青に保留表示される。なお、保留数が３の保留が消化されるにつれて段階的に保留表示を変化させることで遊技者の期待感を高めるこ場合については抽選確率が異なるだけなので図示を省略する。

【１２２０】

本変形例では保留が消化されるにつれて段階的に保留表示を変化させることで遊技者の期待感を高めることができる。そのため、保留数が少なければ保留変化の契機が少なくなる。そこで、保留数が０の場合には図１３０に示したテーブルに基づいて保留表示が行われて変化せずに変動表示が開始される。一方、保留数が１の場合には、始動入賞時の保留表示の態様が図１３０に示したテーブルに基づいて抽選され、遊技の進行に応じて（例えば、保留されている変動表示が開始された場合）、保留表示を変化させる。さらに、保留数が多い場合（例えば、４の場合）には、保留が消化されるたびに保留表示を変化させることができる。このとき、始動入賞時に抽選された変化の上限を超えないように保留表示を変化させる。保留表示は所定の契機ごとに抽選して変化させるようにしてもよいし、変化の上限まで段階的に変化させてもよい。また、一段階ずつ変化させる必要はなく、青から紫に変化させるようにしてもよいし、最後の契機に通常保留から上限（例えば、レインボー）まで一気に変化させるようにしてもよい。

【１２２１】

さらに、保留表示の段階的な変化は、期待度が低くならない（成り下がらない）ようにしてもよいし、一旦成り下がってから最終的に変化開始から最も期待度が高くなるように変化させてもよい。また、保留表示が段階的に変化する態様をあらかじめ定義した保留表示変化シナリオを、保留表示の最終的な態様に基づいて抽選で選択するようにしてもよい。これにより、保留消化のたびに表示態様を抽選する必要がなくなり、制御を簡略化することができる。また、成り下がりの発生しない保留表示変化シナリオのみを選択可能とすることで成り下がりの発生を防止するための制御を不要にすることができる。

【１２２２】

以上のように、遊技球の始動入賞後に抽選された入賞時信頼度レベルに基づいて、先読み予告演出を実行することによって、変動パターンや大当り図柄、また、これらの組み合わせごとに演出パターンを定義する必要がなくなるため、演出制御データの管理を容易にすることができる。

【１２２３】

［２３－２．当該変動時　予告シナリオ抽選］

次に、当該変動時の予告シナリオの抽選手順について説明する。まず、当該変動時の予告シナリオの抽選は、変動開始時に抽選される。具体的には、主制御基板４１００から送信された特図変動パターンコマンドを受信した後に決定される。決定済みの入賞時信頼度レベルを用いて、予告シナリオを抽選し、個別の予告演出を抽選するまでの流れを具体的に説明する。

【１２２４】

［２３－２－１．変動パターン分類抽選］

演出制御基板４１４０は、特図変動パターンコマンドを受信すると、保留入賞時に設定された入賞時信頼度レベルと、受信した特図変動パターンコマンド（変動パターン）に基づ

いて、変動パターン分類を抽選する。変動パターン分類は変動パターンを細分化するものであり、より詳細に演出期待度を調整した変動パターンを選択可能になっている。図１３４及び図１３５は、本変形例の変動パターン分類の一例を説明する図であり、図１３４は入賞時信頼度レベルが０の場合の抽選表となり、図１３５は入賞時信頼度レベル７の場合の抽選表を示す。なお、他の入賞時信頼度レベルについては、抽選確率もしくは各演出の信頼度レベルを異ならせているだけであるため、図示及び詳細な説明を省略する。

【１２２５】

なお、当該変動時の予告レベルの抽選に使用する入賞時信頼度レベルは、始動入賞時に決定された入賞時信頼度レベルを使用するが、先読み禁止（非時短中の特図２、時短中の特図１、大当り中、主制御側の遊技状態の変化前又は変化後若しくは変化前及び変化後の所定変動数分、電源投入時所定変動数分の全ての条件又はいずれかの条件の組み合わせ）等で始動入賞時に信頼度レベルが作成できない場合には、特図変動パターンコマンドを用いて、始動入賞時に入賞時信頼度レベルを決定する手順と同様に入賞時信頼度レベルを作成する。また、始動入賞時に入賞時信頼度レベルを決定するのではなく特図変動パターンコマンドの図柄種別コマンドに基づいてのみ信頼度レベルを抽選してもよいし、さらに、始動（保留）入賞時と変動開始時とで、個別に信頼度レベルを抽選（決定）してもよい。この場合、入賞時信頼度レベルと変動開始時の信頼度レベルとは、一定の関連性を持たせて抽選（決定）する。一定の関連性とは、変動開始時の信頼度レベルを入賞時信頼度レベル以上もしくは以下となるように抽選（決定）するようにしたり、作成済みの入賞時信頼度レベルを特図変動パターンコマンドの内容と比較し、保留入賞時に決定した入賞時信頼度レベルを補正するようにする。このように構成することにより、入賞時信頼度レベルと変動開始時の信頼度レベルとが乖離することを防止し、遊技者に違和感を抱かせることを防ぎ、遊技の興趣低下を抑制することができる。

【１２２６】

入賞時信頼度レベルが０の場合には大当りとなる期待度が低いため、例えば、変動パターンが「キャラショートリーチはずれ」であれば、図１３４を参照すると、信頼度の低い「キャラショートリーチ信頼度５％」と「キャラショートリーチ信頼度２０％」のいずれかが５０％の抽選確率で選択され、より信頼度の高い変動パターン分類は選択されないようになっている。

【１２２７】

一方、入賞時信頼度レベルが７の場合には大当りとなる期待度が高いため、例えば、変動パターンが同じ「キャラショートリーチはずれ」であっても、図１３５を参照すると、「信頼度の低い「キャラショートリーチ信頼度５％」は２０％の確率で「キャラショートリーチ信頼度２０％」は３０％、「キャラショートリーチ信頼度５０％」は５０％の抽選確率で選択され、より信頼度の高い変動パターン分類が選択されるようになっている。なお、変動パターン分類の信頼度は信頼度値に応じた信頼度値を持つ予告態様が抽選されるようになっている。

【１２２８】

このように、変動パターン分類を設定することによって、主制御基板４１００から同じ変動パターンを指定するコマンドを受信した場合であっても、入賞時信頼度レベルに応じた詳細な演出内容（変動パターン分類）を選択することが可能となり、先読み予告演出とより整合した演出を実行することができる。変動パターン分類を設定しない場合、先読み予告演出時に抽選で信頼度の高い演出が実行される場合に、当該変動時の予告演出で抽選によって信頼度の低い演出を実行してしまう可能性がある。これに対し、本変形例では、変動パターンとともに入賞時信頼度レベルに基づいて演出を決定することによって演出内容に齟齬が生じにくくすることが可能となり、遊技者の興趣低下を抑制することができる。

【１２２９】

なお、変動パターン分類は、図１００に示したように、枝番のない変動パターンが変動パターンそのものに対応し、一方、枝番が付与された変動パターンが変動パターン分類に対応するとしてもよい。このとき、変動パターン分類についても主制御基板４１００で決定

されることとしてもよい。
【１２３０】
［２３－２－２．抽選ポイントと予告レベル］
本変形例では、変動全体を４分割し、分割した区間ごとに抽選ポイントを設けて、抽選ポイント毎に予告レベルを抽選する、分割する区間は、変動中（変動開始時からテンパイ時まで）、テンパイ時（リーチ発生時）、ＳＰリーチ前半、ＳＰリーチ後半である。
【１２３１】
図１３６から図１３９は、本変形例の各抽選ポイントにおける予告レベルを示す予告レベル表の一例を示す図であり、図１３６は当該変動における変動中の予告レベル表、図１３７はテンパイ時の予告演出の予告レベル表、図１３８はＳＰリーチ前半における予告演出の予告レベル表、図１３９はＳＰリーチ後半における予告演出の予告レベル表を示す。予告レベルのレベルと入賞時信頼度レベルは一対一の関係を持っており、入賞時信頼度レベルのＬＶ７はプレミアムと定義しているが、予告レベルのＬＶ７も同様にプレミアムと定義している。これは入賞時信頼度レベルを用いて予告レベルを抽選することで、変動中の予告演出における予告態様を入賞時信頼度レベルで決定済みの先読み予告演出及び保留抽選とより整合した演出で実行するためである。
【１２３２】
図１３６から図１３９に示す予告レベル表には、信頼度レベルとして演出パターンの内容が付加されて設定されており、さらに、具体的な説明をあわせて示している。なお、実際のプログラムでは、パターン番号（ＰＴＮ）を用いて制御される。例えば、変動中レベルのパターン１は、信頼度レベルが１であり、５秒変動でガセ予告を出現させることから「変動中＿ＬＶ１＿５」となっている。
【１２３３】
また、同じ信頼度レベルであっても演出内容（変動パターン）に応じて複数のパターンを割り当てることが可能となっており、例えば、変動中の信頼度レベル１には、パターン１から７が割り当てられている。同様に、パターン８から１２には信頼度レベル２、パターン１３から１７には信頼度レベル３、パターン１８から２２には信頼度レベル４、パターン２３から２７には信頼度レベル５、パターン２８から３２には信頼度レベル６、パターン３３から３７には信頼度レベル７が割り当てられている、複数のパターンに関して、図１３６に示した変動中ＬＶ２を用いて説明すると、パターン８は擬似連を行わないリーチが確定する変動に割り当てられ、またパターン９はリーチが確定し且つ擬似連変動を１回行う変動に割り当てられることとなる、パターン１０～１２に関しても同様に擬似連回数と一対一となっている。
【１２３４】
また、ＳＰリーチは信頼度レベルが３以上の場合にのみ実行されるため、図１３８及び図１３９に示すように、予告レベル表には信頼度レベルが３以上の場合が定義される。
【１２３５】
［２３－２－３．予告レベル組み合わせシナリオ抽選］
続いて、選択された変動パターン分類に基づいて予告レベル組み合わせシナリオを抽選する。図１４０から図１４３は、予告レベル組み合わせシナリオの一例を示す図である。図１４０は擬似連回数が０回（擬似連なし）であって通常変動又はノーマルリーチの場合の抽選表の一例であり、図１４１は擬似連回数が０回であってＳＰリーチに発展する場合の抽選表の一例である。図１４２は擬似連回数が４回であって通常変動又はノーマルリーチの場合の抽選表の一例であり、図１４３は擬似連回数が４回であってＳＰリーチに発展する場合の抽選表の一例である。なお、擬似連回数が１から３回の場合については図示を省略する。
【１２３６】
具体的に変動パターン分類抽選について説明する。例えば、「ＳＰ発展＿キャラＳＰ後半信頼度８０％」が選択された場合には、図１４３を参照すると、１０％の抽選確率でＰＴＮ５が抽選される。この場合、予告レベル「変動中ＬＶ」には「変動中＿ＬＶ４＿４回擬

似連」が、「テンパイ時ＬＶ」には「テンパイ＿ＬＶ５」が、「ＳＰリーチ前半＿予告ＬＶ」には「ＳＰリーチ前半ＬＶ５」が、「ＳＰリーチ後半＿予告ＬＶ」には「ＳＰリーチ後半ＬＶ５」が選択される。

【１２３７】

このように変動パターン分類ごとに複数の予告レベルを組み合わせてシナリオ化したパターンを複数持つことで、特別図柄の変動開始から終了までの間、多種多様な演出を実行することが可能となり、予告演出の期待度を効果的に変化させることができる。

【１２３８】

［２３－２－４．予告レベル別予告抽選］

続いて、選択された各抽選ポイントの予告レベルに基づいて予告演出の内容を抽選する。図１４４及び図１４５は、複数ある予告抽選表の一例を抜粋した図であり、図１４４は「変動開始時ウインドウ予告」の抽選表を示す図である。図１４５は「ＳＰ後半カットイン予告」の抽選表を示す図である。「変動開始時ウインドウ予告」は予告ポイントの変動中に区分され、既に決定済みの「変動中ＬＶ」の内容によって抽選が行われる。具体的には、「変動中ＬＶ」に「変動中＿ＬＶ７」が選択された場合には、図１４４を参照すると、「激熱枠赤」は３０％の確率で「プレミア枠虹」は５０％の確率で選択されるようになっている。また「ＳＰ後半カットイン予告」は予告ポイントのＳＰリーチ後半に区分され、既に決定済みの「変動中ＬＶ」の内容によって抽選が行われる。具体的には、「ＳＰリーチ後半＿予告ＬＶ」に「ＳＰリーチ後半ＬＶ６」が選択された場合には、図１４５を参照すると、「赤の星７個」は２０％の確率で「赤の星３３個」は８０％の確率で選択されるようになっている。なお、抽選ポイントごとのレベルに基づいて予告内容（予告種別、予告態様）を決定するのではなく、変動パターンコマンドや図柄種別コマンド、入賞時信頼度レベル、変動パターン分類に基づいて直接抽選を行ってもよい。

【１２３９】

なお、変動パターン分類を抽選せずに、予告レベル組み合わせシナリオを直接変動パターンコマンドに関連付けるようにしてもよい。

【１２４０】

［複数の演出操作ユニットを備えた遊技機］

以下では、図１４６～図１９７を参照して、より遊技者の操作意欲を高めることが可能な遊技機について説明する。なお、以下に述べる演出操作ユニットの演出制御は、周辺制御基板４１４０によって行われる。

【１２４１】

図１４６は、刀演出操作ユニット５０００を備えた遊技機の正面図である。図１４７は、刀演出操作ユニット５０００を備えた遊技機の右側面図である。ここでは、パチンコ遊技機１の扉枠３に配設される刀演出操作ユニット５０００について述べるが、前述と同様の構成については、適宜説明を省略する。なお、扉枠３に設けられた操作ボタン４１０が前述の押圧操作部４０５に相当し、同じく扉枠３に設けられた演出選択左ボタン３３１及び演出選択右ボタン３３２が前述のダイヤル操作部４０１に相当する。例えば、演出提示時には、操作ボタン４１０、演出選択左ボタン３３１や演出選択右ボタン３３２を遊技者が操作することによってその演出への参加を可能とし、演出提示時以外では、演出選択左ボタン３３１や演出選択右ボタン３３２を遊技者が操作することによってスピーカから出力される音量の調整を可能としている。

【１２４２】

刀演出操作ユニット５０００は、正面視右側の扉枠３の前面に設けられる。刀演出操作ユニット５０００は、刀身部５０１１と、柄部５０１２と、刀身部５０１１と柄部５０１２との間に挟まれる鍔部５０１３とを有する刀部５０１０と、刀部５０１０の刀身部５０１１を納めることが可能な鞘部５０２０とからなる刀装飾体５００１を構成している。

【１２４３】

刀装飾体５００１は、扉枠３に正面視左右方向に鞘部５０２０を可動可能に設けられている。また、刀部５０１０を抜刀方向及び納刀方向に可動可能に設けられている。刀部５０

１０は、通常は刀身部５０１１が鞘部５０２０に納められた納刀状態であり、抜刀演出において抜刀動作により刀身部５０１１が遊技者に視認可能になる抜刀状態になる。そして、抜刀状態となった刀部５０１０は、遊技者による納刀操作を受け付けて納刀状態に戻る操作手段として機能可能になる。

【１２４４】

ここで、図１４８を参照して、刀演出操作ユニット５０００（刀装飾体５００１）の可動を伴う抜刀演出の実行機会ついて説明する。図１４８は、抜刀演出を実行可能な演出モードにおける演出パターンの選択テーブルの一例を示す図であり、（Ａ）変動パターンの種別に応じた抜刀準備移行演出の有無を選択する選択テーブルの一例を示し、（Ｂ）抜刀本演出の有無を選択する選択テーブルの一例を示す。

【１２４５】

ここで述べる演出パターンには、抜刀準備移行演出実行後に抜刀本演出が行われるパターン、事前に抜刀準備移行演出が行われることなく抜刀本演出が行われるパターン、事前に抜刀準備移行演出が行われたにもかかわらず抜刀本演出が行われないパターン、抜刀準備移行演出が行われることも抜刀本演出が行われることもないパターンがあり、さらに抜刀本演出における刀装飾体５００１の形態には、オーラ部材付き形態とオーラ部材なし形態の２パターンが設けられている。

【１２４６】

図１４８（Ａ）に示すように、主制御基板４１００において決定され、周辺制御基板４１４０に送信される変動パターンの種類に応じて、抜刀準備移行演出の実行有無が抽選される。ここで、複数種類の変動パターンは大当り時の大当り変動用変動パターン、小当り時の小当り変動用変動パターン及びはずれ時のはずれ変動用変動パターンに分類され、遊技者にとって有利な結果となる変動パターンであるほど抜刀準備移行演出が実行される確率が高くなるように設定されている。具体的には、抜刀準備移行演出は、大当り変動用変動パターンのときは５０％の確率で実行され、小当り変動用変動パターンのときには３０％の確率で実行され、はずれ変動用変動パターンのときには２０％の確率で実行される。なお、はずれ変動時変動パターンは、リーチ演出が行われる場合は行われない場合に比べて抜刀準備移行演出が実行される確率が高くなるようにリーチ演出の有無に応じて確率を変えてもよい。

【１２４７】

次に、図１４８（Ｂ）に示すように、変動パターンの種類と抜刀準備移行演出の有無に応じて、抜刀本演出の実行有無が抽選される。変動パターンの種類が同じでも抜刀準備移行演出が実行される場合は、抜刀準備移行演出が実行されない場合よりも抜刀本演出が実行される確率が高くなるよう設定される。また、遊技者にとって有利な結果となる変動パターンであるほど抜刀本演出が実行される確率が高くなるように設定される。ここで、変動パターンの有利度が低くても抜刀準備移行演出が実行される方が、抜刀本演出が実行される確率が高くなるよう設定される。具体的には、はずれ変動用変動パターンで抜刀準備移行演出が実行される場合は、小当り変動用変動パターンで抜刀準備移行演出が実行されない場合よりも抜刀本演出が実行される確率が高い。なお、大当り変動用変動パターンの場合には抜刀準備移行演出の有無に関わらず必ず抜刀本演出が実行される。

【１２４８】

また、抜刀本演出が実行される場合は、事前に抜刀準備移行演出が実行され、遊技者にとって有利な結果となる変動パターンであるほどオーラ部材付き形態の抜刀本演出が実行される確率が高くなるよう設定される。なお、ここでは小当り変動用変動パターンの場合にはオーラ部材付き形態の抜刀本演出が選択されることはない。

【１２４９】

（刀装飾体の抜刀動作による状態遷移とオーラ部材の動作）

続いて、図１４９～図１５２を参照して、抜刀演出（抜刀準備移行演出及び抜刀本演出）における刀装飾体５００１の抜刀動作について説明する。また、オーラ部材５０３０が遊技者による納刀操作を受け付け可能な刀部５０１０（刀身部５０１１）自体に設けられ、

刀部５０１０が自身の構成部材（オーラ部材５０３０）によって変形する場合（図１４９、図１５０）と、オーラ部材５０３５が刀部５０１０（刀身部５０１１）を収納する扉枠３の鞘部５０２０に設けられ、刀部５０１０が扉枠３側の部材（オーラ部材５０３５）と合体して一体的な装飾体となる場合（図１５１、図１５２）について、オーラ部材５０３０、５０３５の動作について説明する。

【１２５０】

図１４９は、オーラ部材５０３０が刀部５０１０（刀身部５０１１）自体に設けられる場合の刀装飾体５００１の抜刀動作について説明する状態遷移図であり、（Ａ）納刀状態、（Ｂ）第一抜刀状態、（Ｃ）第二抜刀状態を示す。図１５０は、オーラ部材５０３０の動作について説明する縦断面図である。なお、図１５０は、オーラ部材５０３０の動作を分かり易くするために刀身部５０１１を鞘部５０２０から抜き出した状態における縦断面図である。

【１２５１】

通常状態における刀装飾体５００１は、図１４９（Ａ）に示すように、刀身部５０１１が鞘部５０２０に納められた納刀状態である。抜刀準備移行演出における抜刀動作後の刀装飾体５００１は、図１４９（Ｂ）に示すように、刀身部５０１１の手元に嵌められるハバキ５０１１ａの部分のみが鞘部５０２０から抜かれて遊技者から視認可能になる第一抜刀状態となる。そして、抜刀本演出における抜刀動作後の刀装飾体５００１は、図１４９（Ｃ）に示すように、刀身部５０１１が鞘部５０２０からさらに抜かれて大部分が遊技者から視認可能になる第二抜刀状態となる。ここで、第二抜刀状態となった刀装飾体５００１は、遊技者による納刀操作を受け付け可能な操作手段として機能することができるようになる。

【１２５２】

刀身部５０１１に設けられるオーラ部材５０３０は、刀身部５０１１の抜刀動作とは別に単独で動作可能に構成されている。刀装飾体５００１がオーラ部材付き形態となる場合では、オーラ部材５０３０は、刀身部５０１１が納刀状態（図１４９（Ａ））から第一抜刀状態（図１４９（Ｂ））となるときに鞘部５０２０の内部で閉状態（図１５０（Ａ））から開状態（図１５０（Ｂ））に可動域を可能な限り動作（最大動作）し、刀身部５０１１を変形させる。このため、オーラ部材５０３０によって変形された刀身部５０１１が第一抜刀状態から第二抜刀状態（図１４９（Ｃ））となる変化過程においても遊技者はオーラ部材５０３０を視認することができる。なお、後述するがオーラ部材５０３０は最大動作しても刀身部５０１１のハバキ５０１１ａの下方に位置するよう設けられるので、遊技者は第一抜刀状態でオーラ部材５０３０を視認することができない。

【１２５３】

通常状態（閉状態）におけるオーラ部材５０３０は、図１５０（Ａ）に示すように、刀身部５０１１に内包される。オーラ部材５０３０は、刀身部５０１１のハバキ５０１１ａの下方に設けられ、右オーラ部材５０３１と、左オーラ部材５０３２と、右オーラ部材５０３１に設けられるラック５０３１ａ及び左オーラ部材５０３２に設けられるラック５０３２ａと噛み合うピニオン５０３３とを有する。オーラ部材５０３０は、駆動手段（図示省略）によってピニオン５０３３が正面視反時計回りに回転されることで、回転力がラック５０３１ａの右方向及びラック５０３２ａの左方向の直線運動に変換され、図１５０（Ｂ）に示すように、右オーラ部材５０３１及び左オーラ部材５０３２がそれぞれ刀身部５０１１の外形から外側に突出した位置（開状態）で停止する。

【１２５４】

また、刀身部５０１１のハバキ５０１１ａの下方には刀身軸５０１１ｂに複数のＬＥＤを有するＬＥＤ基板５０１１ｃが内包されている。これらＬＥＤが発光されることで、刀身部５００１１（オーラ部材５０３０）を発光装飾させることが可能となる。

【１２５５】

なお、ここでは、オーラ部材５０３０の動作タイミングについて刀装飾体５００１（刀部５０１０）が納刀状態から第一抜刀状態になるときに閉状態から開状態となり、オーラ部

材５０３０の動作によって刀身部５０１１を変形させた上で刀装飾体５００１が第一抜刀状態から第二抜刀状態に変化する例を示したが、これに限らない。オーラ部材５０３０は、刀装飾体５００１が第二抜刀状態になってから動作（変形）を開始してもよい。第二抜刀状態となった刀装飾体５００１が操作手段として機能するまでに設定された演出パターンに基づく最終態様（最大動作して成る形態に限らず、途中で動作を停止して成る形態を含む）になっていればよい。

【１２５６】

図１５１は、オーラ部材５０３５が鞘部５０２０に設けられる場合の刀装飾体５００１の抜刀動作について説明する状態遷移図であり、（Ａ）納刀状態、（Ｂ）第一抜刀状態、（Ｃ）第二抜刀状態を示す。図１５２は、オーラ部材５０３５の動作について説明する縦断面図である。なお、図１５２は、オーラ部材５０３５の動作を分かり易くするために刀身部５０１１を鞘部５０２０から抜き出した状態における縦断面図である。ここでは、前述の図１５０及び図１５１と同様の構成には同じ符号を付して説明を適宜省略する。

【１２５７】

図１５１（Ａ）～（Ｃ）に示すように、刀部５０１０（刀身部５０１１）を収納する扉枠３の鞘部５０２０に設けられるオーラ部材５０３５は、前述の刀部５０１０（刀身部５０１１）自体に設けられるオーラ部材５０３０が左右方向に可動するのに対し、上下方向に可動する。また、オーラ部材５０３５は、刀身部５０１１の外周を囲うように設けられる。そして、刀装飾体５００１がオーラ部材付き形態となる場合では、オーラ部材５０３５は、納刀状態における刀身部５０１１とオーラ部材５０３５との相対位置関係を保ちながら刀身部５０１１の状態変化（納刀状態⇔第一抜刀状態⇔第二抜刀状態）に合わせて動作する。これにより、刀部５０１０（刀身部５０１１）が枠側の部材（オーラ部材５０３５）と合体して一体的な装飾体とみせることを可能にしている。

【１２５８】

通常状態（完全収容状態）におけるオーラ部材５０３５は、図１５２（Ａ）に示すように、鞘部５０２０に収容される。オーラ部材５０３５は、完全収容状態において上端が刀身部５０１１のハバキ５０１１ａの下方になるよう設けられ、刀身部５０１１の外周を囲うように設けられる中空円柱状の囲いオーラ部材５０３６と、囲いオーラ部材５０３６の中空部下方に設けられる右ラック５０３６ａ及び左ラック５０３６ｂと、右ラック５０３６ａ及び左ラック５０３６ｂとそれぞれ噛み合う右ピニオン５０３７ａ及び左ピニオン５０３７ｂとを有する。囲いオーラ部材５０３６は、駆動手段（図示省略）によって右ピニオン５０３７ａが正面視反時計回りに回転され、左ピニオン５０３７ｂが正面視時計回りに回転され、両ピニオンも噛み合うことで、回転力がラック右ラック５０３６ａ及び左ラック５０３６ｂの上方向の直線運動に変換され、図１５２（Ｂ）に示すように、囲いオーラ部材５０３６が刀身部５０１１と合体して第二抜刀状態を形成する位置で停止する。このときのオーラ部材５０３５は、囲いオーラ部材５０３６が可動域上限まで可動（最大動作）している完全出現状態となる。

【１２５９】

また、図示は省略しているが、刀身部５０１１には複数のＬＥＤを有するＬＥＤ基板が内包されており、刀身部５０１１及びオーラ部材５０３５を発光装飾させることが可能である。

【１２６０】

なお、ここでは、オーラ部材５０３５の動作タイミングについて刀装飾体５００１（刀部５０１０）の状態変化（納刀状態⇔第一抜刀状態⇔第二抜刀状態）に応じて相対位置関係を保ちながら刀身部５０１１と合体する例を示したが、これに限らない。オーラ部材５０３５は、刀装飾体５００１が第二抜刀状態になってから動作（合体）を開始してもよい。第二抜刀状態となった刀装飾体５００１が操作手段として機能するまでに設定された演出パターンに基づく最終態様（最大動作して成る完全出現状態に限らず、途中で動作を止めて成る途中出現状態のオーラ部材付き形態を含む）になることができればよい。また、オーラ部材５０３５は、納刀状態から第一抜刀状態において遊技者から視認されないように

刀身部５０１１と合体すればよい。
【１２６１】
（刀装飾体を用いた抜刀演出例）
続いて、図１５３～図１５８を参照して、刀演出操作ユニット５０００（刀装飾体５００１）を用いた抜刀演出について説明する。以下では、リーチ演出において抜刀準備移行演出が実行される場合（図中（Ｘ１）～（Ｘ５））であって、抜刀本演出は実行されない演出パターン（図中（Ｘ６）及び（Ｘ７））と、抜刀本演出が実行される演出パターン（図中（Ａ１）～（Ｄ２））について、演出表示装置１６００（遊技盤側液晶表示装置１９００）の画面遷移及び刀装飾体５００１の動作遷移を説明する。図１５３～図１５７は、抜刀演出の演出遷移図である。図１５８は、刀装飾体５００１の状態変化タイミングと操作手段に係る操作有効期間との関係を示すタイミングチャートである。
【１２６２】
リーチ演出は、まず、演出表示装置１６００の表示領域において変動表示されていた左側装飾図柄及び右側装飾図柄が同一図柄（ここでは「７」）で停止表示され、中央装飾図柄のみが変動表示されるリーチ状態を形成して始まる（図１５３（Ｘ１））。続いて、リーチ状態の装飾図柄が表示領域の右上方に縮小表示され、中央の表示領域では、抜刀演出（刀装飾体５００１の可動）の実行を示唆する演出画像が表示される。具体的には、２人の武士が向き合い、居合を開始する画像（図１５３（Ｘ２））が表示された後、一方の武士が柄を握って鞘に納まったままの刀を構える画像（図１５３（Ｘ３））が表示される。ここでは、演出表示装置１６００の表示領域における画像によって、刀装飾体５００１が可動することを示唆する演出が行われる。この間、刀演出操作ユニット５０００の刀装飾体５００１は、納刀状態（図１４９（Ａ））を維持している。
【１２６３】
次に、周辺制御基板４１４０に送信される変動パターンの種類に基づく抽選によって抜刀準備移行演出が実行される場合には、図１５４（Ｘ４）及び（Ｘ５）に示すように、抜刀準備移行演出が開始されると、演出表示装置１６００の表示領域では、前述の画像で刀を構えた武士の目を閉じた顔が表示され、時間経過とともに目元が拡大表示される。このとき、刀装飾体５００１が納刀状態から第一抜刀状態に変化することで抜刀準備移行演出が行われる。なお、抜刀準備移行演出が行われると、行われない場合に比べて、その後抜刀本演出が実行されやすい。したがって、抜刀準備移行演出は、抜刀本演出が実行される期待度を刀装飾体５００１の可動によって示す期待度演出とも言える。抜刀準備移行演出では、第一抜刀状態となった刀装飾体５００１を上下に揺動させることで、遊技者に刀装飾体５００１がさらに第二抜刀状態へと変化する期待を煽るようにしてもよい。なお、第一抜刀状態における刀装飾体５００１の上下揺動は、オーラ部材付き形態である場合にオーラ部材５０３０（５０３５）が遊技者から視認されない程度に行われる。一方、抜刀準備移行演出が実行されない場合には、刀装飾体５００１は納刀状態を維持し、前述の図１５３（Ｘ３）に示す画像が表示され続けるようにすればよい。
【１２６４】
ここで、その後の抜刀本演出における刀装飾体５００１がオーラ部材付き形態である場合には、この抜刀準備移行演出のタイミングにおいて、オーラ部材５０３０が鞘部５０２０の内部で閉状態（図１５０（Ａ））から開状態（図１５０（Ｂ））に可動域を可能な限り動作（最大動作）し、刀身部５０１１を変形させている。このとき、第一抜刀状態における刀装飾体５０１１は、刀身部５０１１の手元からハバキ５０１１ａの部分までが遊技者から視認可能となるが、前述したようにオーラ部材５０３０は刀身部５０１１のハバキ５０１１ａの下方に設けられるので、オーラ部材５０３０が最大動作してもオーラ部材５０３０を遊技者に視認される恐れがない。さらには、オーラ部材５０３０は、刀装飾体５００１が第一抜刀状態から第二抜刀状態に変化するタイミングとほぼ同時のタイミングで遊技者に視認可能となるように構成されている。したがって、第二抜刀状態となった刀装飾体５００１は、遊技者による納刀操作を受け付け可能な操作手段として機能すると同時に、遊技者が操作する操作部（刀部５０１０）の形態によって期待度を示唆することが可能

である。
【１２６５】
そして、抜刀準備移行演出が終了した後、変動パターンの種類と抜刀準備移行演出の有無に基づく抽選によって抜刀本演出が実行されない場合には、演出表示装置１６００の表示領域において、目元が拡大表示された武士の額に汗が滲み（図１５４（Ｘ６））、変動表示されていた中央装飾図柄が停止表示されるタイミングで武士が居合を断念する画像とともに画面中央にて中央装飾図柄が左側装飾図柄及び右側装飾図柄とは異なる停止態様、すなわちはずれ態様（ここでは「６」）で停止表示される（図１５４（Ｘ７））。このとき、刀装飾体５００１は、図１５４（Ｘ６）の時点で第一抜刀状態から納刀状態に状態を戻され、納刀状態を維持する。すなわち、刀装飾体５００１が操作手段として機能することなくリーチ演出が終了される。
【１２６６】
一方、抜刀本演出が実行される場合には、抜刀準備移行演出が終了した後、演出表示装置１６００の表示領域において居合斬りが行われる画像が表示されるとともに、刀装飾体５００１が第二抜刀状態となる。ここで、第二抜刀状態となった刀装飾体５００１の形態には、オーラ部材５０３０によって刀身部５０１１を変形させた形態にて視認可能となるオーラ部材付き形態と、オーラ部材５０３０は視認不能で変形していない刀身部５０１１を視認可能なオーラ部材なし形態とが設けられる。
【１２６７】
まず、図１５５及び図１５６を参照して、第二抜刀状態となる刀装飾体５００１がオーラ部材なし形態である場合について説明する。抜刀本演出が始まると、演出表示装置１６００の表示領域では、前述の図１５４（Ｘ５）の目を閉じた武士の目元拡大画像から、武士が目を開け眼光が鋭くなる画像が表示され（図１５５（Ａ１））、構えていた刀を抜刀して相手の武士を斬る画像が表示される（図１５５（Ａ２））。このとき、刀装飾体５００１は、図１５５（Ａ１）の時点で第一抜刀状態から第二抜刀状態に変化し、刀身部５０１１が遊技者から視認可能となる。
【１２６８】
次いで、刀装飾体５００１が第二抜刀状態になって所定期間が経過すると、刀装飾体５００１を、遊技者による納刀操作、すなわち遊技者が鞘部５０２０から飛び出た刀部５０１０の柄部５０１２を握って刀身部５０１１が鞘部５０２０に納まるよう下方に押し込む動作を受付可能な操作手段として機能させるべく、刀装飾体５００１の納刀操作を有効検出する操作有効期間が発生する。このとき、演出表示装置１６００の表示領域では、刀装飾体５００１の納刀操作を促す操作促進演出が行われる。具体的には、刀装飾体５００１の第二抜刀状態と同じ形態の刀が表示され、「刀を納めろ！」のメッセージとともに操作方向及び操作有効期間を示す画像が表示される（図１５５（Ａ３））。なお、刀装飾体５００１は、操作有効期間中であることを示すために内部のＬＥＤ基板５０１１ｃのＬＥＤが点滅発光される。また、操作促進演出における画像は、一連の居合に関連する画像であることが好ましく、直前の居合斬りシーン画像（図１５５（Ａ２））に重ねて操作演出画像が前面に表示されるようにしてもよい（後述の図１６１（Ｇ２）参照）。
【１２６９】
そして、操作有効期間中に遊技者が刀装飾体５００１の柄部５０１２を掴んで刀身部５０１１を鞘部５０２０に納める納刀操作を行い、刀装飾体５００１が納刀状態になると、遊技者にとって有利な結果となる期待度に応じた操作後演出が行われ、図柄種別の当落通知とともに演出が終了される（図１５６）。具体的には、図柄種別が大当りである場合、演出表示装置１６００の表示領域では、斬ったエフェクト画像が派手に表示され（図１５６（Ｃ１））、変動表示されていた中央装飾図柄が停止表示されるタイミングで相手の武士を倒して居合の決着がついた画像とともに画面中央にて中央装飾図柄が左側装飾図柄及び右側装飾図柄と同じ停止態様、すなわち大当り態様（ここでは「７」）で停止表示される（図１５６（Ｃ２））。一方、図柄種別がはずれである場合、演出表示装置１６００の表示領域では、斬ったエフェクト画像が大当りの場合よりも地味に表示され（図１５６（Ｄ

１））、変動表示されていた中央装飾図柄が停止表示されるタイミングで相手の武士を倒せず居合の決着がつかない画像とともに画面中央にて中央装飾図柄が左側装飾図柄及び右側装飾図柄と異なる停止態様、すなわちはずれ態様（ここでは「６」）で停止表示される（図１５６（Ｄ２））。

【１２７０】

次に、図１５７を参照して、第二抜刀状態となる刀装飾体５００１がオーラ部材付き形態である場合について説明する。抜刀本演出が始まると、演出表示装置１６００の表示領域では、前述の図１５４（Ｘ５）の目を閉じた武士の目元拡大画像から、武士が目を開け眼光が鋭くなる画像が表示され（図１５７（Ｂ１））、構えていた刀を抜刀して相手の武士を斬る画像が表示される（図１５７（Ｂ２））。このとき、刀装飾体５００１は、図１５７（Ｂ１）の時点で第一抜刀状態から第二抜刀状態に変化し、オーラ部材５０３０（右オーラ部材５０３１及び左オーラ部材５０３２）によって変形した刀身部５０１１が遊技者から視認可能となる。なお、ここでは第一抜刀状態から第二抜刀状態に状態変化する時点でオーラ部材５０３０によって刀身部５０１１がすでに変形しているが、これに限らない。まずは、刀身部５０１１のみ遊技者から視認可能に第二抜刀状態となった後にオーラ部材５０３０が閉状態から開状態となって刀身部５０１１を変形させてオーラ部材付き形態を形成するようにしてもよく、操作有効期間が開始されるまでに刀装飾体５００１が第二抜刀状態にてオーラ部材付き形態になっていればよい。但し、既に刀装飾体５００１は遊技者が納刀操作可能な第二抜刀状態になっているので、オーラ部材５０３０の出現により期待度の変化を確実認識させることができる一方で、オーラ部材５０３０の動作に時間を要していると、遊技者による誤操作を誘発させる懸念がある。したがって、本例のように第一抜刀状態から第二抜刀状態への一連の可動が行われる中でオーラ部材５０３０を遊技者に認識可能にさせ、刀装飾体５００１が第二抜刀状態になったら速やかに操作有効期間が開始されるようにするのが好ましい。

【１２７１】

また、図１５７（Ｂ１）及び（Ｂ２）の画像は前述の図１５５（Ａ１）及び（Ａ２）の画像と同じであり、遊技者は画像を見るだけでは刀装飾体５００１がオーラ部材付き形態か否かの判断ができないようにしている。遊技者は実際に刀装飾体５００１を見ることで、オーラ部材付き形態及びオーラ部材なし形態のどちらであるかを把握可能である。これにより、刀装飾体５００１を操作手段として機能させる以前から刀装飾体５００１に注目させることができ、遊技者は操作手段としての刀装飾体５００１を認識し易くなり、戸惑い無く操作演出を楽しむことができる。なお、このとき演出表示装置１６００に表示される画像は、前述のように同一である必要はなく、遊技者に刀装飾体５００１を見るように仕向けることができる程度に似通った画像であればよい。例えば、武士画像の一部の違い（目の色やエフェクト効果の違い）があってもよい。

【１２７２】

そして、遊技者による刀装飾体５００１の操作が有効な操作有効期間となると、演出表示装置１６００の表示領域で行われる操作促進演出における刀の画像は、刀装飾体５００１と同じオーラ部材付き形態で表示されることになる（図１５７（Ｂ３））。その後の演出は、前述の図１５６と同様であるので、説明は省略する。なお、オーラ部材付き形態の場合は、前述の図１５６（Ｃ１）及び（Ｄ１）におけるエフェクト画像がオーラ部材なし形態に比べて派手に表示されるようにしてもよい。

【１２７３】

続いて、図１５８を参照して、抜刀準備移行演出及び抜刀本演出が行われる抜刀演出における刀装飾体５００１の状態変化タイミングと操作有効期間の関係について説明する。図１５８に示すように、リーチ演出が開始されると（時刻ｔ０）、演出表示装置１６００の表示領域では居合演出が開始され、まずは抜刀準備移行演出として刀装飾体５００１が納刀状態から第一抜刀状態へと状態変化する（時刻ｔ１）。このとき、オーラ部材付き形態となる演出パターンが設定されている場合は、オーラ部材５０３０が閉状態から開状態となっているが、開状態となっても第一抜刀状態ではオーラ部材５０３０が遊技者から視認

不能となるように設けられている。したがって、第一抜刀状態の段階で遊技者は、刀装飾体５００１がさらに第二抜刀状態に変化するのか否か、変化する場合に刀装飾体５００１はオーラ部材付き形態なのか否か、把握することができない。しかし、抜刀準備移行演出が実行されると抜刀本演出が実行され、さらにオーラ部材付き形態となる可能性が高くなるので、遊技者の期待感を高めることができる。また、抜刀本演出が実行されない場合であっても、抜刀準備移行演出の開始前に演出表示装置１６００にて刀可動示唆演出（図１５３（Ｘ３））が実行されるので、遊技者に刀可動示唆演出に対応する可動体演出として刀装飾体５００１の納刀状態から第一抜刀状態への状態変化（可動）を捉えさせることができる。

【１２７４】

そして、抜刀準備移行演出が終わると、続いて抜刀本演出が開始され、刀装飾体５００１が第一抜刀状態から第二抜刀状態へと変化する（時刻ｔ２）。その後、所定期間経過したのちに操作有効期間が開始され、刀装飾体５００１が操作手段として機能する（時刻ｔ３）。操作有効期間になると演出表示装置１６００の表示領域では、一連の居合演出に関連する刀を用いた操作促進演出が行われる。そして、操作有効期間中に遊技者による納刀操作が検出されると（時刻ｔｘ）、操作後演出が行われる。このとき、刀装飾体５００１は、遊技者による納刀操作によって第二抜刀状態から納刀状態に戻る。そして、予め設定されていた操作有効期間が終了するとともにリーチ状態が終了し（時刻ｔ４）、演出表示装置１６００の表示領域にて図柄種別が報知されることで一連の居合演出が終了される（時刻ｔ５）。なお、操作有効期間は、図中一点鎖線で示すように、遊技者による操作の検出により終了してもよい。また、操作有効期間中に操作が検出されない場合には、操作有効期間終了とともに刀装飾体５００１は第二抜刀状態から納刀状態へと自動的に戻される。

【１２７５】

ここで、刀装飾体５００１が第二抜刀状態になってから操作有効期間が始まるまでの所定期間（時刻ｔ３－ｔ２）は、遊技者が刀装飾体５００１の第二抜刀状態における態様（オーラ部材付き形態か否か、発光態様等）を確認することができる態様確認期間として、操作有効期間（時刻ｔ４－ｔ３）よりも長い期間を確保している。すなわち、遊技者により操作可能な操作部（刀部５０１０）が操作手段として機能する操作位置（第二抜刀状態）になっても、すぐに操作受け付けを開始する（操作有効期間を発生させる）のではなく、遊技者が操作位置における操作部の最終態様を確認してから操作できるようにしている。これにより、遊技者は刀装飾体５００１を操作する前に最終態様を確認し、その後の展開に期待感を膨らませたり（例えば、オーラ部材付き形態の場合は期待感が高まる）、心の準備をしたりすることができるので、第二抜刀状態になった途端に操作有効期間が始まって操作手段の態様を確認できないまま慌しく操作演出に移行してしまうことによって遊技の興趣が低下する懸念を払拭することができる。

【１２７６】

また、刀装飾体５００１の抜刀演出は、演出表示装置１６００の表示領域にて行われる一連の居合演出の中で行われ、刀装飾体５００１の可動体としての可動演出（時刻ｔ０～ｔ３）と操作手段としての操作演出（時刻ｔ３～ｔ４）とを関連した演出とする。これにより、遊技者に刀装飾体５００１の機能の切り替えに意外性や演出の多様性を印象付けることができるので、従来の操作手段による画一的な演出が招く遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１２７７】

なお、前述の演出例はオーラ部材５０３０が刀部５０１０（刀身部５０１１）自体に設けられ、オーラ部材５０３０によって刀身部５０１１が変形する場合について説明したが、オーラ部材５０３５が扉枠３の鞘部５０２０に設けられ、刀部５０１０が枠側の部材（オーラ部材５０３５）と合体して一体的な装飾体となる場合についても同様である。

【１２７８】

このように、本例の刀装飾体５００１は、外観が一般的な装飾可動体と同系統の部材（刀部５０１０やオーラ部材５０３０）の態様が変化（変形や合体）可能な操作手段を構成し

ている。そして、刀装飾体５００１の態様（納刀状態、第一抜刀状態、第二抜刀状態、オーラ部材なし形態及びオーラ部材あり形態）は、一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に基づいて決定される（図１４８参照）。したがって、刀装飾体５００１は、自身の態様の変化によって変動表示が遊技者にとって有利な結果となる期待度を示唆することができ、遊技者の操作手段（刀装飾体５００１）への関心を高めることができるので、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１２７９】

また、刀装飾体５００１が遊技者による操作可能な第二抜刀状態（操作位置）となる前に、刀装飾体５００１を納刀状態から第一抜刀状態への状態変化させることで期待度を示唆している。また、第一抜刀状態から第二抜刀状態への状態変化においてオーラ部材５０３０、５０３５を出現させることで期待度を示唆している。このように、本例の刀装飾体５００１は、納刀状態から第二抜刀状態（操作位置）に変化する過程で期待示唆態様（第一抜刀状態やオーラ部材の出現）に変化していくので、遊技者は操作手段が操作可能な状態になるまで操作手段に対して強い関心を抱くようになる。また、操作手段の状態変化と期待度示唆が別々に行われる場合に、具体的には、先行して期待度示唆が行われた後に操作位置への動作が行われる場合に、期待度が高い態様になると遊技者が把握した時点でまだ操作手段が操作可能な操作位置になっていないにも関わらず遊技者が操作してしまう誤操作が懸念されるが、本例の刀装飾体５００１は操作位置への状態変化と期待度示唆が同時進行されるので、上述のような誤操作を未然防止することができる。

【１２８０】

なお、前述の第一抜刀状態では、オーラ部材５０３０（５０３５）を遊技者が視認することができないように刀身部５０１１のハバキ５０１１ａ部分のみを鞘部５０１２から抜き出した状態を示していたが、第一抜刀状態においてオーラ部材５０３０（５０３５）の一部を視認可能にしてもよい。このとき、第一抜刀状態における抜刀量が第二抜刀状態（操作位置）の最大抜刀量に満たないようにする。ここで、オーラ部材５０３０（５０３５）は第二抜刀状態になったときに完全出現状態となる。第一抜刀状態から期待度が高いことを示すオーラ部材５０３０（５０３５）の一部を遊技者が視認可能となるので、遊技者に第一抜刀状態の時点でより高い期待感を抱かせるとともに、その後の変化への関心を高めることができる。

【１２８１】

また、第一抜刀状態においてオーラ部材５０３０（５０３５）の一部を遊技者が視認可能となる場合には、抜刀準備移行演出の段階でオーラ部材付き形態であること（期待度が高いこと）を遊技者が把握するができ、大きな期待を寄せるので、その後の展開で抜刀本演出が実行されなかったときの落胆は非常に大きくなる。よって、抜刀準備移行演出が行われるときは抜刀本演出の有無により遊技者の心情を大きく揺さぶることになり、遊技興趣の高い演出を提供することができる。

【１２８２】

（変形例１-操作ボタンを用いた抜刀演出）

以下では、図１５９～図１６２を参照して、リーチ演出において抜刀演出が実行される場合であって、抜刀演出における刀装飾体５００１の抜刀動作を、遊技者による操作ボタン４１０の押圧操作を契機とする場合について説明する。図１５９～図１６１は、変形例１の抜刀演出の演出遷移図の例である。図１６２は、変形例１の刀装飾体５００１の状態変化タイミングと操作手段の操作タイミングとの関係を示すタイミングチャートである。なお、前述の抜刀演出（図１５３～図１５８）と同様の説明は適宜省略する。

【１２８３】

ここでは、抜刀準備移行演出が行われることも抜刀本演出が行われることもない演出パターン（図中（Ｙ１）～（Ｙ３）→（Ｅ１）及び（Ｅ２））と、抜刀準備移行演出実行後に抜刀本演出が行われる演出パターン（図中（Ｙ１）～（Ｙ３）→（Ｆ１）～（Ｆ３）→（Ｇ１）～（Ｇ４））について、演出表示装置１６００の画面遷移、操作ボタン４１０の状

態遷移及び刀装飾体５００１の動作遷移を説明する。
【１２８４】
リーチ演出が開始されると、演出表示装置１６００の表示領域では、居合演出が開始され（図１５９（Ｙ１））、エフェクトが付加された操作ボタン画像の表示により操作ボタン４１０の操作を示唆する演出が行われる（図１５９（Ｙ２））。そして、操作ボタン４１０の操作有効期間が開始されると、操作対象となる操作ボタンの画像表示と操作有効期間のゲージ表示を行い、遊技者に操作を促す操作促進演出が行われる（図１５９（Ｙ３））。このとき、操作対象となる操作ボタン４１０は発光されており、画像表示の操作ボタンも同様の発光態様で表示される。このため、遊技者は容易に操作ボタン４１０の操作演出が行われることを察知することができる。なお、操作ボタン４１０の発光は、遊技者による操作が検出されると終了される。
【１２８５】
抜刀準備移行演出及び抜刀本演出が行われず、はずれ結果となる場合には、遊技者による操作ボタン４１０への押圧操作が検出されると、演出表示装置１６００の表示領域では、リーチ演出を終えてはずれ結果（「７６７」）を報知する画像が表示され（図１６０（Ｅ１）及び（Ｅ２））、演出が終了される。このとき、刀装飾体５００１及び操作ボタン４１０に変化はない。
【１２８６】
また、抜刀準備移行演出実行後に抜刀本演出が行われる場合には、遊技者による操作ボタン４１０への押圧操作が検出されると、刀装飾体５００１が納刀状態から第一抜刀状態に変化する抜刀準備移行演出が行われる（図１６０（Ｆ１）及び（Ｆ２））。このとき演出表示装置１６００の表示領域では、ブラックアウト画面に「天誅」の白文字が表示され（図１６０（Ｆ１））、まさに味方の武士が刀に手をかけようとする画像が表示される（図１６０（Ｆ２））。次いで、刀装飾体５００１が第一抜刀状態から第二抜刀状態（オーラ部材付き形態）に変化する抜刀本演出が開始される（図１６０（Ｆ３）、図１６１（Ｇ２）及び（Ｇ２））。このとき演出表示装置１６００の表示領域では、刀装飾体５００１が抜刀本演出によって第一抜刀状態から第二抜刀状態（オーラ部材付き形態）となったときに、直前の図１６０（Ｆ２）及び直後の図１６１（Ｇ１）の武士の居合画像とは異なり、図１６０（Ｆ３）に示すようなブラックアウト画面に稲妻が走る画像が割り込み表示され、刀装飾体５００１の態様（オーラ部材付き形態か否か）とともに稲妻の強弱によって居合に勝利する（当りとなる）期待度が示される。
【１２８７】
その後の演出は、前述の図１５５（Ａ２）、（Ａ３）及び図１５６と同様であり、刀装飾体５００１が第二抜刀状態となって所定期間が経過すると、刀装飾体５００１を、遊技者の操作を有効に受付可能な操作手段として機能させるべく、刀装飾体５００１の納刀操作を有効検出する操作有効期間が発生する。そして、遊技者に操作有効期間内の納刀操作を促し（図１６１（Ｇ２））、遊技者による納刀操作によって図柄種別（当り、はずれ）の報知が行われる（図１６１（Ｇ３）又は（Ｇ４））。
【１２８８】
続いて、図１６２に示すタイミングチャートを参照して、遊技者による操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１の操作と刀装飾体５００１の状態変化について説明する。変形例１では、遊技者による操作ボタン４１０の操作が刀装飾体５００１の状態変化を開始させる点に特徴がある。リーチ演出が開始されると（時刻ｔ０）、早い段階で操作ボタン４１０の操作有効期間が発生し、遊技者に操作ボタン４１０の操作を促す操作促進演出が行われる（時刻ｔ１）。そして、操作ボタン４１０の操作有効期間内（時刻ｔ１～ｔ２）に遊技者が操作すると（時刻ｔｙ）、刀装飾体５００１が状態変化を開始し、まずは納刀状態から第一抜刀状態になる。ここで、第一抜刀状態では遊技者はオーラ部材５０３０が出現するのか否か（オーラ部材５０３０によって刀身部５０１１が変形されるのか否か）判断できない。その後、刀装飾体５００１は、第一抜刀状態から第二抜刀状態に変化し（時刻ｔ２）、所定時間経過したのちに今度は刀装飾体５００１を操作手段として機能させるべく

刀装飾体５００１の操作有効期間が発生し、遊技者に刀装飾体５００１の操作を促す操作促進演出が行われ（時刻ｔ３）、刀装飾体５００１の操作有効期間内（時刻ｔ３～ｔ４）に遊技者が操作すると（時刻ｔｘ）、リーチ状態の装飾図柄が停止して結果が報知されて演出が終了される（時刻ｔ５）。なお、予め設定される操作ボタン４１０の操作有効期間内（時刻ｔ１～ｔ２）に遊技者による操作ボタン４１０の操作が検出されない場合には、操作有効期間終了とともに刀装飾体５００１が最終形態（第二抜刀状態のオーラ部材付き形態）に一気に変形及び状態変化するようにしてもよい。また、第一抜刀状態から第二抜刀状態への状態変化タイミングは、遊技者の操作ボタン４１０の操作に応じて、すなわち第一抜刀状態になって一定時間経過後に第二抜刀状態に変化するようにしてもよい。また、予め設定される刀装飾体５００１の操作有効期間内（時刻ｔ３～ｔ４）に遊技者による刀装飾体５００１の操作が検出されない場合には、操作有効期間終了とともに刀装飾体５００１は第二抜刀状態から納刀状態へと戻される。

【１２８９】

変形例１では、刀装飾体５００１の状態変化タイミングが遊技者による操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１の操作によって決まる。刀装飾体５００１の抜刀動作開始タイミングは操作ボタン４１０の操作によって決まり（時刻ｔｙ）、刀装飾体５００１の納刀動作開始タイミングは刀装飾体５００１の操作によって決まる（時刻ｔｘ）。このように操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のどちらの操作手段を操作対象とするかに応じて刀装飾体５００１の可動が間逆（抜刀動作と納刀動作）となるので、互いの操作有効期間（時刻ｔ１～ｔ２と時刻ｔ３～ｔ４）が重複しないように設けられる。したがって、一方の操作手段の操作有効期間中に他方の操作手段を操作しても無効になる。

【１２９０】

このように、変形例１では、遊技者による操作ボタン４１０の操作に基づいて刀装飾体５００１の状態変化が開始される。したがって、遊技者による操作ボタン４１０の操作によって、刀装飾体５００１が操作手段として機能するときの形態（最終形態）が決定される（例えば刀装飾体５００１を変形及び状態変化させてオーラ部材付き形態の第二抜刀状態にする）ように見せることができる。これにより、操作ボタン４１０の操作価値をより高めることができ、遊技者の操作意欲を高めることができる。

【１２９１】

また、遊技者による操作ボタン４１０の操作に基づき、演出表示装置１６００の表示領域では、刀装飾体５００１の変形及び状態変化に対応させた演出画像（図１６０（Ｆ１）～（Ｆ３）→図１６１（Ｇ１）及び（Ｇ２））が表示されるので、より操作ボタン４１０の操作価値を高めるとともに、遊技の興趣を高めることができる。

【１２９２】

（変形例２-操作ボタンを用いた段階オーラ抜刀演出）

以下では、図１６３～図１６７を参照して、変形例１をベースに、刀装飾体５００１のオーラ部材付き形態におけるオーラ部材５０３５の出現度、具体的には刀身部５０１１に対するオーラ部材５０３５の合体度合い（オーラレベル）を、遊技者による操作ボタン４１０の操作回数に応じて変化させる場合について説明する。図１６３～図１６７は、変形例２の抜刀演出の演出遷移図の例である。なお、前述と同様の演出については適宜説明を省略する。

【１２９３】

ここで設けられるオーラレベルには０～３の段階がある。オーラレベル０は、オーラ部材５０３５が遊技者に視認されない完全収容状態（図１５２（Ａ））を示す。オーラレベル３は、オーラ部材５０３５が第二抜刀状態の刀身部５０１１に対して納刀状態における相対位置関係を保って合体していることで遊技者から最大限に視認される完全出現状態（図１５２（Ｂ））を示す。オーラレベル１は、完全出現状態の３分の１だけオーラ部材５０３５が遊技者に視認可能に出現している１／３出現状態を示す。オーラレベル２は、完全出現状態の３分の２だけオーラ部材５０３５が遊技者に視認可能に出現している２／３出現状態を示す。

【１２９４】
ここでは、抜刀準備移行演出が行われることも抜刀本演出が行われることもない演出パターン（図中（Ｚ１）～（Ｚ３）→（Ｈ１）及び（Ｈ２））と、抜刀準備移行演出はないが抜刀本演出が行われる場合であって、１回の操作ボタン４１０の操作で刀装飾体５００１が最終形態（完全出現状態（オーラレベル３）のオーラ部材付き形態）となる演出パターン（図中（Ｚ１）～（Ｚ３）→（Ｉ１）及び（Ｉ２）→（Ｇ１）～（Ｇ４））と、複数回の操作ボタン４１０の操作が要求され、刀装飾体５００１のオーラレベルが段階的に変化する演出パターン（図中（Ｚ１）～（Ｚ３）→（Ｊ１）～（Ｉ２）→（Ｇ１）～（Ｇ４））について、演出表示装置１６００の画面遷移、操作ボタン４１０の状態遷移及び刀装飾体５００１の動作遷移を説明する。

【１２９５】
前述の変形例１では、一度の操作ボタン４１０の操作によって刀装飾体５００１の最終形態（操作時の形態）が判明するが、変形例２では、複数回の操作ボタン４１０の操作によって段階的にオーラ部材５０３５を刀身部５０１１に合体させて刀装飾体５００１のオーラレベルを変化させる段階操作演出が行われることを特徴とする。

【１２９６】
まず、抜刀準備移行演出が行われることも抜刀本演出が行われることもない、すなわち操作ボタン４１０を操作しても刀装飾体５００１が状態変化しない演出パターンでは、前述の変形例１の図１５９（Ｙ１）～（Ｙ３）→図１６０（Ｅ１）（Ｅ２）と同じ演出遷移を辿る（図１６３（Ｚ１）～（Ｚ３）→図１６４（Ｈ１）及び（Ｈ２））。

【１２９７】
また、抜刀準備移行演出はないが抜刀本演出が行われる場合であって、１回の操作ボタン４１０の操作で刀装飾体５００１が最終形態（完全出現状態（オーラレベル３）のオーラ部材付き形態）となる演出パターンでは、前述の変形例１の図１５９（Ｙ１）～（Ｙ３）と同じ演出の後（図１６３（Ｚ１）～（Ｚ３））、遊技者による操作ボタン４１０の操作が検出されると、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態へと状態変化する。このとき、刀装飾体５００１のオーラ部材５０３５は、納刀状態における刀身部５０１１との相対位置関係を保ちながら刀身部５０１１と合体しており、刀装飾体５００１が第二抜刀状態になると完全出現状態（オーラレベル３）となる（図１６４（Ｉ１））。前述の変形例１の刀装飾体５００１のオーラ部材付き形態がオーラ部材５０３０で構成され、変形例２ではオーラ部材５０３５で構成される点は異なるが、その他の演出は、前述の変形例１の図１６０（Ｆ１）（Ｆ２）→図１６１と同様の演出遷移を辿る（図１６４（Ｉ１）（Ｉ２）→図１６１（Ｇ１）～（Ｇ４））。

【１２９８】
また、抜刀準備移行演出はないが抜刀本演出が行われる場合であって、複数回の操作ボタン４１０の操作が要求され、刀装飾体５００１のオーラレベルが段階的に変化する演出パターンでは、１回目の操作ボタン４１０の操作まではこれまでと同様の演出遷移を辿るが（図１６３（Ｚ１）～（Ｚ３））、１回目操作後の刀装飾体５００１は、納刀状態から第二抜刀状態に状態変化するが、オーラ部材５０３５が遊技者に視認されない完全収容状態（オーラレベル０）である。このときの演出表示装置１６００の表示領域に表示される画像は、前述の図１６４（Ｉ１）と同じ画像である（図１６５（Ｊ１））。

【１２９９】
次いで、２回目の操作ボタン４１０の操作演出が開始される。操作ボタン４１０の操作有効期間が始まると、演出表示装置１６００の表示領域に遊技者による操作ボタン４１０の操作を促す操作促進画像が表示され、操作対象の操作ボタン４１０が発光装飾される操作促進演出が行われる（図１６５（Ｊ２））。そして、遊技者による操作ボタン４１０の操作が検出されると、予め設定されるオーラレベル０～３に応じて次の演出が行われる。

【１３００】
まず、設定されるオーラレベルが「０」の場合（すなわち、オーラ部材なし形態の場合）は、遊技者による操作ボタン４１０の操作が検出されてもオーラ部材５０３５は完全収容

状態を維持し、演出表示装置１６００の表示領域では段階操作演出を終了（これ以降、操作ボタン４１０の操作要求なし）し、第二抜刀状態の刀装飾体５００１に対応する抜刀演出（居合演出）に戻ることを報知する画像（ここでは、ブラックアウト画面に「いざ」の白文字）が表示される（図１６５（Ｊ３））。その後、刀装飾体５００１はオーラ部材なし形態で、オーラレベル０に応じた演出態様（色や音など）にて前述の変形例１の図１６０（Ｆ２）→図１６１と同様の演出遷移を辿る（図１６５（Ｊ４）→図１６１（Ｇ１）～（Ｇ４））。

【１３０１】

一方、設定されるオーラレベルが「１」～「３」のいずれかの場合は、遊技者による操作ボタン４１０の操作が検出されると、オーラ部材５０３５が完全収容状態から１／３出現状態となる。そして、演出表示装置１６００の表示領域では、オーラレベル１を示す画像が表示される（図１６５（Ｊ５））。このとき刀装飾体５００１は、オーラレベル１を示す緑色に発光装飾される。

【１３０２】

次いで、３回目の操作ボタン４１０の操作演出が開始される。操作ボタン４１０の操作有効期間が始まると、演出表示装置１６００の表示領域に遊技者による操作ボタン４１０の操作を促す操作促進画像が表示され、操作対象の操作ボタン４１０が発光装飾される操作促進演出が行われる。このとき、演出表示装置１６００の表示領域には、オーラレベル１を示す画像が表示される（図１６６（Ｋ１））。このときの操作ボタン４１０の発光色は、オーラレベル１を示す緑色にしてもよい。そして、遊技者による操作ボタン４１０の操作が検出されると、予め設定されるオーラレベルに応じて次の演出が行われる。

【１３０３】

オーラレベルが「１」の場合は、遊技者による操作ボタン４１０の操作が検出されてもオーラ部材５０３５は１／３出現状態を維持し、演出表示装置１６００の表示領域では段階操作演出を終了（これ以降、操作ボタン４１０の操作要求なし）し、第二抜刀状態の刀装飾体５００１に対応する抜刀演出（居合演出）に戻ることを報知する画像（ここでは、ブラックアウト画面に「いざ」の白文字）が表示されるとともに、オーラレベル１を示す画像が表示される（図１６６（Ｋ２））。その後、刀装飾体５００１は１／３出現状態のオーラ部材付き形態で、オーラレベル１に応じた演出態様（色や音など）にて前述の変形例１の図１６０（Ｆ２）→図１６１と同様の演出遷移を辿る（図１６６（Ｋ３）→図１６１（Ｇ１）～（Ｇ４））。このとき、演出表示装置１６００の表示領域には、常にオーラレベル１を示す画像が表示される。

【１３０４】

オーラレベルが「２」又は「３」の場合は、遊技者による操作ボタン４１０の操作が検出されると、オーラ部材５０３５が１／３出現状態から２／３出現状態となる。そして、演出表示装置１６００の表示領域では、オーラレベル２を示す画像が表示される（図１６６（Ｋ４））。このとき刀装飾体５００１は、オーラレベル２を示す赤色に発光装飾される。

【１３０５】

次いで、４回目の操作ボタン４１０の操作演出が開始される。操作ボタン４１０の操作有効期間が始まると、オーラレベル２を示す画像とともに演出表示装置１６００の表示領域に遊技者による操作ボタン４１０の操作を促す操作促進画像が表示され、操作対象の操作ボタン４１０が発光装飾される操作促進演出が行われる（図１６６（Ｋ５））。このときの操作ボタン４１０の発光色は、オーラレベル２を示す赤色にしてもよい。そして、遊技者による操作ボタン４１０の操作が検出されると、予め設定されるオーラレベルに応じて次の演出が行われる。

【１３０６】

オーラレベルが「２」の場合には、遊技者による操作ボタン４１０の操作が検出されてもオーラ部材５０３５は２／３出現状態を維持し、演出表示装置１６００の表示領域では段階操作演出を終了（これ以降、操作ボタン４１０の操作要求なし）し、第二抜刀状態の刀装飾体５００１に対応する抜刀演出（居合演出）に戻ることを報知する画像（ここでは、

ブラックアウト画面に「いざ」の白文字）が表示されるとともに、オーラレベルを示す画像が表示される（図１６７（Ｍ１））。その後、刀装飾体５００１は２／３出現状態のオーラ部材付き形態で、オーラレベル２に応じた演出態様（色や音など）にて前述の変形例１の図１６０（Ｆ２）→図１６１と同様の演出遷移を辿る（図１６７（Ｍ１）→図１６１（Ｇ１）～（Ｇ４））。このとき、演出表示装置１６００の表示領域には、常にオーラレベル２を示す画像が表示される。

【１３０７】

オーラレベルが「３」の場合には、遊技者による操作ボタン４１０の操作が検出されると、オーラ部材５０３５が２／３出現状態から完全出現状態となる。そして、演出表示装置１６００の表示領域では、オーラレベル３（ＭＡＸ）を示す画像が表示される（図１６７（Ｌ１））。このとき刀装飾体５００１は、オーラレベル３を示す虹色に発光装飾される。続いて、演出表示装置１６００の表示領域では、段階操作演出を終了（これ以降、操作ボタン４１０の操作要求なし）し、第二抜刀状態の刀装飾体５００１に対応する抜刀演出（居合演出）に戻ることを報知する画像（ここでは、ブラックアウト画面に「いざ」の白文字）が表示されるとともに、オーラレベル３を示す画像が表示される（図１６７（Ｌ２））。その後、刀装飾体５００１は完全出現状態のオーラ部材付き形態で、オーラレベル３に応じた演出態様（色や音など）にて前述の変形例１の図１６０（Ｆ２）→図１６１と同様の演出遷移を辿る（図１６７（Ｌ３）→図１６１（Ｇ１）～（Ｇ４））。このとき、演出表示装置１６００の表示領域には、常にオーラレベル３を示す画像が表示される。

【１３０８】

なお、前述では、オーラレベルが上がる操作タイミングでオーラ部材５０３５の刀身部５０１１との合体度合を都度変化させて遊技者から視認される範囲を広げている（出現度を上げている）が、これに限らない。オーラレベルが上がってもオーラ部材５０３５の出現度を上げることなく、オーラレベルが確定したときに（具体的には、ブラックアウト画面に「いざ」の白文字が表示されるときに）確定したオーラレベルに応じた出現度になるよう一気にオーラ部材５０３５を刀身部５０１１に合体させるストックタイプの合体を行うようにしてもよい。また、段階的に出現度を上げる対象はオーラ部材５０３５に限らず、刀部５０１０（刀身部５０１１）を対象としてもよい。例えば、刀部５０１０（刀身部５０１１）を第一抜刀状態から段階的に状態変化させて第二抜刀状態になるようにしてもよい。

【１３０９】

このように、変形例２では、操作手段として機能する刀装飾体５００１が可動状態にある最中にあえて他方の可動していない操作ボタン４１０の操作を遊技者に要求するので、意外性ある斬新な操作演出を提供することができ、変形例１よりもさらに遊技の興趣を高めることができる。また、複数の操作機会を遊技者に与えて段階的に演出を発展させていくので、遊技者に演出への多大な関与を印象付けることができるとともに、演出への関心が途切れるのを防止することができる。また、確定したオーラレベルはその後の演出でも認識可能に報知されるので、遊技者は操作演出の余韻を感じることができる。

【１３１０】

（刀装飾体５００１を用いる他の演出パターン１）

続いて、図１６８～図１７０を参照して、前述の刀装飾体５００１を用いる他のリーチ演出について説明する。図１６８～図１７０は、姫リーチ演出における演出表示装置１６００の画面遷移及び刀装飾体５００１の動作遷移を説明する図である。ここでは、前述の刀装飾体５００１と主に以下の点が異なる。第一に、納刀状態の刀装飾体５００１が操作手段として機能し、遊技者による抜刀操作を操作検出する。第二に、扉枠３に設けられる鞘部５０２０は、正面視左右方向に可動することができるように構成されており、第二抜刀状態となった刀装飾体５００１は、演出表示装置１６００の前面中央まで動作可能である。

【１３１１】

変動中の図柄がリーチ状態を形成すると、演出表示装置１６００の表示領域では、三つの装飾図柄の変動表示がリーチ状態となり（図１６８（Ａ１））、姫リーチの開始画像が表

示される（図１６８（Ａ２））。ここで、演出表示装置１６００の表示領域の上方には、上下方向に可動させることができる特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が設けられている。特定装飾部材ＳＤＹは、通常状態では正面視で演出表示装置１６００の表示領域に重なることなく、表示領域の上方にて簾の一部が遊技者から視認可能な状態（初期状態）で静止されている。また、このとき刀装飾体５００１は納刀状態である。

【１３１２】

姫リーチ演出では、簾の奥に姫が向かう画像が表示されたのち（図１６８（Ａ３））、操作演出を示唆する操作演出示唆画像が表示される（図１６８（Ｂ１））。そして、刀装飾体５００１の操作演出が開始されて刀装飾体５００１の操作を受け付ける操作有効期間が始まるとともに、演出表示装置１６００の表示領域には、遊技者に刀装飾体５００１の抜刀操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される（図１６９（Ｂ２））。このとき、操作演出示唆画像が表示されてから操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示されるまでの間、刀装飾体５００１や特定装飾部材ＳＤＹを上下方向に小刻みに可動させるようにしてもよい。そして、遊技者による抜刀操作が検出されると、予め設定される発展パターンもしくは終了パターンに応じて演出が行われる。

【１３１３】

遊技者による抜刀操作は、納刀状態の刀装飾体５００１の柄部５０１２を遊技者が掴んで上方に刀部５０１０を持ち上げるようにして刀身部５０１１を鞘部５０２０から抜き出す動作をいう。刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態になると遊技者による抜刀操作が検出され、遊技者に検出を報知する検出報知動作が行われる。検出報知動作は、刀部５０１０（もしくは柄部５０１２）が上下運動する可動や振動等、遊技者が掴んだ柄部５０１２を介して自身の抜刀操作とは別の動作を感じ取れるような動作であればよい。また、検出報知動作は、操作を検出してから一定期間行われ、遊技者が柄部５０１２から手を離しても動作を視認することができる。このため、遊技者は視覚でも操作検出を確認することができるので、刀装飾体５００１への不要な接触（検出確認のために再度掴む等）を減らし、可動体の故障や破損を防止することができる。

【１３１４】

ここでの遊技者による抜刀操作では、オーラ部材５０３０（５０３５）は出現しないが、期待度に応じて、遊技者が抜刀操作したときにオーラ部材５０３０（５０３５）が遊技者から視認可能に出現するようにしてもよい。

【１３１５】

終了パターンが行われる場合には、遊技者による抜刀操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹは、演出表示装置１６００の表示領域に重なることなく、表示領域の上方にて静止された状態（初期状態）を維持し、刀装飾体５００１による操作演出の終了を示す画面が表示される（図１６９（Ｃ１））。そして、装飾図柄がはずれ態様「７６７」で停止表示される（図１６９（Ｃ２））。このとき、刀装飾体５００１は、図１６９（Ｃ２）の停止結果が報知されるタイミングで納刀状態に戻されるが、これに限らず、検出報知動作を終了するタイミングで納刀状態に戻されるようにしてもよい。

【１３１６】

一方、発展パターンが行われる場合には、遊技者による抜刀操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は、演出表示装置１６００の表示領域と重なる前面中央（表示領域の下方の保留表示領域のみ視認可能な状態（全落下状態）に落下可動される（図１６９（Ｄ１））。次いで、演出表示装置１６００の表示領域には姫の影が映し出される。このとき、刀装飾体５００１は、第二抜刀状態を維持している（図１６９（Ｄ２））。なお、このときに演出表示装置１６００の表示領域に映し出される姫の影の表示を複数パターン設けてもよく、例えば、影の色や影の大きさ、その後表示されるコメントを異ならせることで姫リーチによる抽選結果の期待度（当り期待度や、当りであるときの遊技利益など）を示唆するようにしてもよい。

【１３１７】

そして、刀装飾体５００１が遊技者による抜刀操作によって第二抜刀状態となってから、

すなわち演出表示装置１６００の表示領域に姫の影が映し出されてから所定期間が経過すると、第二抜刀状態の刀装飾体５００１は、扉枠３に設けられる鞘部５０２０が可動されることで演出表示装置１６００の表示領域の前面左右方向中央まで移動する（図１６９（Ｄ３））。そして、刀装飾体５００１が演出表示装置１６００の表示領域の前面中央位置に到達すると、特定装飾部材ＳＤＹが全落下状態から初期状態に戻り、視界良好となった演出表示装置１６００の表示領域には簾を外されて驚く姫の画像が表示される（図１７０（Ｄ４））。その後、刀装飾体５００１は、再び元の抜刀操作が行われた位置まで戻り、演出表示装置１６００の表示領域では、今回の変動表示の結果が当りとなる場合に笑顔の姫とともに当りを報知する画像が表示され（図１７０（Ｅ１）（Ｅ２））、はずれとなる場合に悲しむ姫とともにはずれを報知する画像が表示される（図１７０（Ｆ１）（Ｆ２））。

【１３１８】

なお、遊技者による抜刀操作が検出された際には、上述した通り検出報知動作を行うこととしているが、刀装飾体５００１が演出表示装置１６００の表示領域の前面左右方向中央まで移動する可動演出を実行する際に遊技者が掴んでいることにより移動できない場合には、「刀を離して下さい」等のアナウンスや表示が行われる。遊技者が刀装飾体５００１の掴みを止めなくても演出自体は進行するが、刀装飾体５００１の左右方向の可動演出タイミング（図１６９（Ｄ３））に刀装飾体５００１が遊技者による操作が行われた位置に保持される場合には左右方向の可動演出の遅延を引き起こすことになる。しかし、刀装飾体５００１の左右方向の可動演出が実行されたか否かに拘わらず演出表示装置１６００の表示領域にて実行される演出及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下可動演出は進展するように構成されているため、遊技進行が停滞することはない。なお、刀装飾体５００１は、遊技者による刀装飾体５００１の保持が解除された場合に、直ちに左右方向の可動演出を行うように構成されてもよいし、可動演出を行わないように構成されてもよい。

【１３１９】

このように、姫リーチ演出では、遊技者による刀装飾体５００１の抜刀操作（上下方向動作）によって、刀装飾体５００１の操作演出（操作有効）の示唆を行った特定装飾部材ＳＤＹを落下可動させるとともに、演出表示装置１６００の表示領域外にて操作が行われた刀装飾体５００１自体を、扉枠３に設けられる鞘部５０２０が可動されることで演出表示装置１６００の前方方向（操作位置に対して左方向）に可動させることができる。すなわち、遊技者による抜刀操作に基づき、刀装飾体５００１自体を抜刀操作が行われた操作位置とは異なる動作位置に移動させることが可能となり、遊技者の操作価値を高め、遊技者の操作意欲の減退を抑制することができる。また、遊技者による操作によって、一の操作手段が段階的に異なる態様（操作時は上下方向、操作後は左右方向）で動作可能に構成されているので、複数の可動態様を用いる演出を提供することができ、一可動態様しか持たない従来の操作手段に比べて操作手段の操作価値を高めることができる。よって、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１３２０】

なお、刀装飾体５００１の左右方向の可動演出は、演出表示装置１６００の表示領域で行われる演出画像、及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）との一体的な演出を行う目的で、演出表示装置１６００の表示領域外となる操作位置から演出表示装置１６００の表示領域の前方となる動作位置に変位させたが、これに限らない。例えば、演出表示装置１６００の表示領域の前方に刀装飾体５００１を位置させた状態で抜刀操作を行わせたのち、刀装飾体５００１を可動させて演出表示装置１６００の表示領域外に位置するように左方向（枠の左端）まで変位させる左右方向の可動演出を行ってもよい。また、本例の刀装飾体５００１の遊技者による操作が上下方向の動作（刀部５０１１を下から上に引き上げる抜刀動作）となるので、操作に基づいて当該操作後に行われる刀装飾体５００１の可動演出は遊技者の操作時の動作方向（ここでは上下方向）とは異なる方向（本例のように左右方向等）に刀装飾体５００１が動作することが望ましい。

【１３２１】

また、遊技者による抜刀操作が検出されたときには遊技者が操作した操作部（刀部５０１０）を介して遊技者に検出を報知する検出報知動作が行われるので、遊技者は操作終了タイミングを的確に判断することができる。また、検出報知動作は一定期間、遊技者が視覚でも確認できるように行われるので、検出確認のために再度操作部に触れる等の不要な接触を抑制することができる。よって、遊技者が操作を継続してしまい、その後の刀装飾体５００１の可動演出が遅延してしまったり、不要な接触により可動体が破損してしまったりするのを防止することができる。さらに、検出報知動作後も刀装飾体５００１への接触により可動演出が実行できない場合には、遊技者に手を離すようアナウンス等の警告が行われ、操作有効期間には操作を求められていた操作手段が検出報知動作終了後は接触すら禁止されるので、操作手段の操作価値を高めることができる。

【１３２２】

（刀装飾体５００１を用いる他の演出パターン２）

続いて、図１７１～図１７３を参照して、前述の刀装飾体５００１を用いる他のリーチ演出について説明する。図１７１～図１７３は、多面的に使われる操作ボタン４１０の操作演出を含むリーチ演出における演出表示装置１６００の画面遷移、操作ボタン４１０の状態遷移及び刀装飾体５００１の動作遷移を説明する図である。ここでは、操作ボタン４１０の操作演出として実行中の変動が大当りとなる期待度を示唆する期待度示唆演出が行われるパターン（図中（Ａ）（Ｂ）→Ｎ）と、操作ボタン４１０の操作演出として刀装飾体５００１の操作演出の示唆及び展開が行われるパターン（図中（Ａ）（Ｂ）→Ｍ）とについて説明する。

【１３２３】

ここでのリーチ演出は、演出表示装置１６００の表示領域において、三つの装飾図柄の変動表示がリーチ状態となると（図１７１（Ａ））、まず、操作ボタン４１０の押圧操作を受け付ける操作有効期間が開始され、遊技者に操作ボタン４１０の押圧操作を促す操作促進演出が行われる（図１７１（Ｂ））。演出表示装置１６００の表示領域には、操作対象となる操作手段（操作ボタン４１０）の画像と操作有効期間が表示され、操作対象の操作ボタン４１０は発光装飾される。このとき、刀装飾体５００１は納刀状態を維持している。そして、遊技者による操作ボタン４１０への押圧操作が検出されると、予め設定される演出パターンに応じて演出が行われる。

【１３２４】

まず、操作ボタン４１０の押圧操作によって期待度示唆演出が行われるパターンでは、遊技者による操作ボタン４１０への押圧操作が検出されると、演出表示装置１６００の表示領域には、エフェクト画像が表示されたのち（図１７１（Ｎ１））、大当り期待度を示唆する画像が表示される（図１７２（Ｎ２））。その後、今回の変動表示の結果（大当り、はずれ）が報知される（図１７２（Ｎ３）又は（Ｎ４））。なお、実行中の変動表示に対する期待度示唆演出の代わりに先読み演出が行われてもよく、例えば、期待度を示す画像（図１７２（Ｎ２））の代わりに演出表示装置１６００の表示領域に表示されている保留表示を変化させるキャラクタを登場させるようにしてもよい。

【１３２５】

また、操作ボタン４１０の押圧操作によって刀装飾体５００１の操作演出の示唆及び展開が行われるパターンでは、遊技者による操作ボタン４１０への押圧操作が検出されると、演出表示装置１６００の表示領域には、刀装飾体５００１の納刀操作を要求する操作演出が行われることを示唆するエフェクト画像が表示される図１７１（Ｍ１））。次いで、演出表示装置１６００の表示領域に、刀装飾体５００１の操作演出の開始画像（ここでは、タイトル「抜刀チャンス」及び操作説明「刀を納めて頂きたくござ候う」のメッセージ）が表示されるとともに、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に変化する。このときの刀装飾体５００１は、オーラ部材５０３０の最大動作によって刀身部５０１１が変形されたオーラ部材付き形態である（図１７３（Ｍ２））。続いて、第二抜刀状態になって所定期間が経過し、刀装飾体５００１の操作有効期間が始まると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態で上下方向に小刻みに可動され、演出表示装置１６００の表示領域

には、遊技者に刀装飾体５００１の納刀操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される（図１７３（Ｍ３））。そして、遊技者による納刀操作が検出されると、今回の変動表示の結果に基づいた演出が行われる。

【１３２６】

今回の変動表示の結果が大当りとなる場合には、遊技者による納刀操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態になるよう落下可動される（図１７３（Ｍ４））。次いで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が再び初期状態に戻されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）との重複が解除された演出表示装置１６００の表示領域には、大当りを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７７７」、「お見事」のメッセージ）が表示される（図１７３（Ｍ５））。一方、今回の変動表示の結果がはずれとなる場合には、遊技者による納刀操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は、初期状態における小刻み可動が停止されるのみで、演出表示装置１６００の表示領域には、はずれを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７６７」）が表示される（図１７３（Ｍ６））。

【１３２７】

このように、操作ボタン４１０の押圧操作によって、期待度を示唆したり他の操作手段（刀装飾体５００１）の操作演出を展開したりと多様な演出が可能になり、遊技者は操作ボタン４１０を操作する時点でその後の展開を特定することができない。したがって、遊技者の操作ボタン４１０の操作への関心を高めることができ、操作後の演出が単調なことで懸念される操作意欲の減退及び遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１３２８】

また、一連のリーチ演出において一回目の操作（操作ボタン４１０の押圧操作）と二回目の操作（刀装飾体５００１の納刀操作）とで異なる操作態様（押圧操作と納刀操作）が一回目の操作（操作ボタン４１０の押圧操作）に基づいて遊技者に要求されることとなる。したがって、遊技者の操作参加への関心を高めることができ、代わり映えせず単調な操作になることで懸念される遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１３２９】

なお、本例では一回目の操作機会として操作ボタン４１０を有効な操作手段とし、操作ボタン４１０の押圧操作に基づいて二回目の操作機会（刀装飾体５００１の納刀操作）を付与するものとしたが、これに限らない。一回目の操作機会として刀装飾体５００１の納刀操作を有効な操作としてもよい。この場合の二回目の操作機会に有効とする操作手段は、一回目の刀装飾体５００１よりも相対的に期待度が低い操作ボタン４１０を対象とするよりも、刀装飾体５００１を対象とするのが望ましい。

【１３３０】

（刀装飾体５００１を用いる他の演出パターン３）

続いて、図１７４～図１７８を参照して、前述の刀装飾体５００１を用いる他のリーチ演出について説明する。図１７４～図１７８は、リーチ演出における演出表示装置１６００の画面遷移、操作ボタン４１０の状態遷移及び刀装飾体５００１の動作遷移を説明する図である。ここでは、操作ボタン４１０の押圧操作に基づいて特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が可動した場合に大当りとなるパターン（図中（Ａ）（Ｂ１）（Ｂ２）→Ｏ）と、操作ボタン４１０の押圧操作に基づいて特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が可動せずに、はずれ態様で表示された場合でも、はずれ態様の図柄表示から再変動が行われ再度遊技者に操作機会が与えられるパターン（図中（Ａ）（Ｂ１）（Ｂ２）→（Ｐ１）～（Ｐ４）→刀装飾体５００１の操作機会が与えられる場合はＱ／操作ボタン４１０の操作機会が与えられる場合はＲ）とについて説明する。

【１３３１】

ここでのリーチ演出は、演出表示装置１６００の表示領域において、三つの装飾図柄の変動表示がリーチ状態となると（図１７４（Ａ））、まず、操作ボタン４１０の操作演出の開始画像（ここでは、「ボタン一撃で可動体を動かすでござる」のメッセージ）が表示され（図１７４（Ｂ））、次いで、操作ボタン４１０の押圧操作を受け付ける操作有効期間が開始され、操作ボタン４１０の押圧操作を促す操作促進演出が行われる（図１７４（Ｃ

））。演出表示装置１６００の表示領域には、操作対象となる操作手段（操作ボタン４１０）の画像と操作回数と操作有効期間が表示され、操作対象の操作ボタン４１０は発光装飾される。このとき、刀装飾体５００１は納刀状態を維持している。そして、遊技者による操作ボタン４１０への押圧操作が検出されると、予め設定される演出パターンに応じて演出が行われる。なお、操作ボタン４１０の押圧操作は、一撃（１回）に限らず連打（複数回）でもよい。また、遊技者が操作によって動く対象（可動体）を把握しやすいように、操作ボタン４１０の操作有効期間中に特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態で上下方向に小刻みに可動されるようにしてもよい。また、後に刀装飾体５００１が操作対象となる場合には、この時点で刀装飾体５００１を納刀状態から第二抜刀状態に状態変化させてもよい。

【１３３２】

特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が可動して大当りとなるパターンでは、遊技者による操作ボタン４１０の押圧操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態になるよう落下可動される（図１７５（Ｏ１））。次いで、特定装飾部材ＳＤＹが再び初期状態に戻されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）との重複が解除された演出表示装置１６００の表示領域には、大当りを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７７７」、「お見事」のメッセージ）が表示される（図１７５（Ｏ２））。このとき、操作ボタン４１０を振動させるようにしてもよい。

【１３３３】

特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が可動しないパターンでは、遊技者による操作ボタン４１０の押圧操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の小刻み可動が停止されるのみで落下可動されない。そして、演出表示装置１６００の表示領域には、画面中央にはずれ態様（「７６７」）の装飾図柄が揺動表示される（図１７６（Ｐ１）。その後、設定される演出パターンに応じて、そのまま装飾図柄がはずれ態様（「７６７」）で停止表示されるパターン（図１７６（Ｐ２））、又は、再度リーチ状態が復活する復活パターンに展開される。

【１３３４】

復活パターンでは、演出表示装置１６００の表示領域には、図１７６（Ｐ１）のはずれ態様の装飾図柄の揺動表示から、まだ変動表示が終わらないことを示す復活開始画像（「まだじゃ」と言う武士画像）が挿入され（図１７６（Ｐ３））、再度、装飾図柄がリーチ状態となって画面右上に縮小表示されるとともに、画面中央に操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のどちらかの操作手段が有効となる操作有効示唆画像（味方の武士の目を閉じた顔）が表示される（図１７６（Ｐ４））。そして、時間経過とともに、表示された武士の目元が拡大表示されるとともに、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態で上下方向に小刻みに可動される（図１７６（Ｐ５））。これにより遊技者は特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を用いる演出が行われることへの期待感を高める。また、このとき操作ボタン４１０を高速点滅態様で発光装飾させたり、刀装飾体５００１を納刀状態から第一抜刀状態に変化させて上下可動させたりしてもよい。そして、設定される演出パターンに応じて、操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１が操作有効な操作手段として機能し、操作ボタン４１０の押圧操作又は刀装飾体５００１の納刀操作に基づく特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の演出が行われる。なお、操作ボタン４１０が操作対象となるパターンは、刀装飾体５００１が操作対象となるパターンよりも期待度が低いように設定されている。

【１３３５】

操作手段として操作ボタン４１０が用いられる場合には、演出表示装置１６００の表示領域に表示されていた操作有効示唆画像の武士の額に汗が滲む画像（操作ボタン確定画像）が表示され、操作ボタン４１０が発光装飾される（図１７７（Ｒ１））。そして、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の小刻み可動が継続されるとともに、操作ボタン４１０が発光装飾される中、操作ボタン４１０の操作有効期間が開始され、操作ボタン４１０の押圧操作を促す操作促進演出が行われる（図１７７（Ｒ２））。演出表示装置１６００の表示領域には、操作対象となる操作手段（操作ボタン４１０）の画像と操作回数と操作有効期間が

表示される。ここで、操作ボタン４１０は、必要回数操作されると発光装飾されなくなる。
【１３３６】
そして、変動表示の結果が大当りとなる場合には、遊技者による操作ボタン４１０の押圧操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態に落下可動される（図１７７（Ｒ３））。このとき、演出表示装置１６００の表示領域の画面右上に表示されていた装飾図柄は画面右下に遊技者から視認可能に停止表示される。なお、前述（図１７３（Ｍ４））と同様にこの時点では遊技者に装飾図柄の態様が把握されにくいようにしてもよい。次いで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が全落下状態から再び初期状態に戻され、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）との重複が解除された演出表示装置１６００の表示領域には、画面中央に大当りを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７７７」、「お見事」のメッセージ）が表示される（図１７７（Ｒ４））。
【１３３７】
一方、変動表示の結果がはずれとなる場合には、遊技者による操作ボタン４１０の押圧操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の小刻み可動が停止され、演出表示装置１６００の表示領域には、画面中央にはずれ態様（「７６７」）の装飾図柄が停止表示される（図１７７（Ｒ５））。
【１３３８】
操作手段として刀装飾体５００１が用いられる場合には、演出表示装置１６００の表示領域に表示されていた操作有効示唆画像の目を閉じていた武士が目を開け眼光が鋭くなる画像（刀装飾体確定画像）が表示され、刀装飾体５００１は、納刀状態からオーラ部材付き形態の第二抜刀状態にされる（図１７８（Ｑ１））。このとき、刀装飾体５００１は発光装飾されてもよい。遊技者は表示領域の画像によって操作ボタン４１０ではなく刀装飾体５００１が操作有効であることを把握可能であるが、この時点で刀装飾体５００１がオーラ部材付き形態であるか否か等の形態は刀装飾体５００１を実際に見ることで把握可能である。次いで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が小刻みに可動される中、第二抜刀状態になって所定期間が経過し、刀装飾体５００１の操作有効期間が始まると、演出表示装置１６００の表示領域には、遊技者に刀装飾体５００１の納刀操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される（図１７８（Ｑ２））。
【１３３９】
そして、今回の変動表示の結果が大当りとなる場合には、遊技者による納刀操作が検出されると、前述の図１７７（Ｒ３）及び（Ｒ４）と同様の演出遷移を辿る（図１７８（Ｑ３）及び（Ｑ４））。一方、変動表示結果がはずれとなる場合には、遊技者による納刀操作が検出されると、前述の図１７７（Ｒ５）と同様の演出遷移を辿る（図１７８（Ｑ５））。
【１３４０】
このように、操作ボタン４１０の押圧操作に基づいて実行される特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下状態に応じて期待度が示唆されるので、画像による期待度示唆よりも迫力ある期待度示唆を提供することができ、遊技興趣の低下を抑制することができる。また、操作ボタン４１０の押圧操作に基づいて特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が落下可動されない場合でも、遊技者に操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のどちらかの操作手段の操作機会が再度付与される。操作機会が付与される操作手段によっても期待度を示唆することができるので、代わり映えせず単調な操作演出となることで懸念される遊技興趣の低下を抑制することができる。
【１３４１】
なお、前述の図１６８～図１７８には、刀装飾体５００１を用いたリーチ演出の演出パターンを３例挙げたが、各種演出態様を組合せてもよい。これにより、多種多様な演出を提供でき、より遊技興趣を高めることができる。
【１３４２】
（刀装飾体を用いた擬似連演出）
続いて、図１７９～図１９３を参照して、擬似連変動（再変動）の継続回数に応じて形態を段階変化させる刀装飾体５００１を用いた擬似連演出について説明する。擬似連演出は

、装飾図柄の変動表示を仮停止し、再変動する演出であって仮停止及び再変動が一回又は複数回繰り返される擬似連変動とともに擬似連変動に対応して行われる役物等の演出を示す。ここで、前述の仮停止は、あたかも変動表示が停止したように見せるが実際にはわずかに揺動して変動を継続している状態を示す。本例では、主制御基板４１００によって擬似連変動（再変動）を行う変動パターンが選択された場合に、周辺制御基板４１４０による演出内容の抽選にて選択され得る演出パターンの擬似連演出について、以下に説明する。

【１３４３】

（刀装飾体の形態）

まず、図１７９を参照して、本例の刀装飾体５００１の形態について説明する。前述までの刀装飾体５００１の形態は、オーラ部材付き形態とオーラ部材なし形態の２種類が設けられていたが、ここでは、さらに柄部５０１２が動作されることで刀部５０１０が変形する形態が２種類設けられる。

【１３４４】

図１７９は、擬似連演出に用いられる刀装飾体５００１の形態について説明する図である。ここでの刀装飾体５００１は、柄部５０１２の変形によって２段階の形態変化を可能に設けられるとともに、扉枠３の鞘部５０２０の内部に設けられ、鞘部５０２０の左右側部から遊技者に視認可能に出現するオーラ部材５０４０を有することを特徴とする。オーラ部材５０４０は、前述のオーラ部材５０３５と同様に扉枠３の鞘部５０２０の内部に設けられるが、その動作態様は前述のオーラ部材５０３０と同様に左右方向に可動するものである。図１７９（Ａ）～（Ｄ）は、納刀状態における刀装飾体５００１の形態の種類（段階変化）を示す図であり、順に、段階０形態～段階３形態を示す。刀装飾体５００１は、演出に応じて段階０形態～段階３形態のいずれかの形態となる。

【１３４５】

図１７９（Ａ）に示すように、段階０形態は、前述の図１４９（Ａ）及び図１５１（Ａ）と同様の通常状態における形態であり、どの構成部材も動作が何ら要求されていない初期形態を示す。図１７９（Ｂ）に示すように、段階１形態は、段階０形態からオーラ部材５０４０の動作によってオーラ部材５０４０が鞘部５０１２の側面外部に出現する形態を示す。図１７９（Ｃ）に示すように、段階２形態は、段階１形態から柄部５０１２が中心から左右に二分割されるように広がって可動し、中から第一装飾部５０１２ａが出現する形態を示す。図１７９（Ｄ）に示すように、段階３形態は、段階２形態においてさらに柄部５０１２の内部から第二装飾部５０１２ｂが上方に可動されて第一装飾部５０１２ａと一体的な装飾を形成する形態を示す。ここでの段階１形態～段階３形態は刀装飾体５００１を第二抜刀状態にさせずとも形態変化を可能としている。さらに、操作手段の操作部として遊技者による操作を受け付け可能な刀部５０１０と、動作しない鞘部５０２０が共に動作して一体的な装飾体を形成するので、より迫力ある操作手段を提供することができる。

【１３４６】

（擬似連演出例）

次に、図１８０～図１９３を参照して、擬似連演出を行う演出パターンについて演出遷移の一例を説明する。まず、図１８８を参照して、演出パターンの種類について説明する。図１８８は、変動パターンに基づいて選択可能な演出パターンの種類を説明する図である。

【１３４７】

図１８８（Ａ）に示すように、主制御基板４１００によって、刀ＬＶ１弱変動パターン、刀ＬＶ１強変動パターン、刀ＬＶ２弱変動パターン、刀ＬＶ２強変動パターン、刀ＬＶ３弱変動パターン及び刀ＬＶ３強変動パターンの６種類の変動パターンのうちいずれかの変動パターンが選択される場合に擬似連演出が行われる。擬似連演出を行う演出パターンには、６種類の変動パターンにそれぞれ対応する基本演出パターン（刀ＬＶ１弱演出パターン、刀ＬＶ１強演出パターン、刀ＬＶ２弱演出パターン、刀ＬＶ２強演出パターン、刀ＬＶ３弱演出パターン及び刀ＬＶ３強演出パターン）の他に、特定演出パターン（擬似刀ＬＶ１弱演出パターン、擬似刀ＬＶ１強演出パターン及び擬似復活刀ＬＶ１演出パターン）が設けられている。変動パターンが刀ＬＶ１弱変動パターン（刀ＬＶ１強変動パターン）

である場合に、刀ＬＶ１弱演出パターン又は擬似刀ＬＶ１弱演出パターン（刀ＬＶ１強演出パターン又は擬似刀ＬＶ１強演出パターン）が選択され、変動パターンが刀ＬＶ２弱変動パターン（刀ＬＶ２強変動パターン）である場合に、刀ＬＶ２弱演出パターン（刀ＬＶ２強演出パターン）が選択され、変動パターンが刀ＬＶ３弱変動パターン（刀ＬＶ３強変動パターン）である場合に、刀ＬＶ３弱演出パターン、擬似刀ＬＶ１弱演出パターン及び擬似復活刀ＬＶ１演出パターン（刀ＬＶ３強演出パターン、擬似刀ＬＶ１強演出パターン及び擬似復活刀ＬＶ１演出パターン）のいずれかが選択される。

【１３４８】

演出パターンには、それぞれ擬似連変動（再変動）の継続回数（１回～３回）と、継続回数に応じた刀装飾体５００１の操作機会付与の有無と、操作機会が付与された場合の特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の態様とが設定されている（図１８８（Ｂ）参照）。演出パターン名の「ＬＶ１」～「ＬＶ３」は、擬似連変動（再変動）の継続回数１回～３回に対応する。また、「弱」及び「強」は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出における落下位置（半落下、全落下）に対応する。また、「擬似刀ＬＶ１」は、擬似連変動（再変動）１回目に刀装飾体５００１の選択操作機会を付与し、遊技者が操作しない選択をすることで擬似連変動（再変動）の継続を獲得し得る演出であることを示す。また、「擬似復活刀ＬＶ１」は、擬似連変動（再変動）１回目に刀装飾体５００１の操作機会を付与する基本演出パターンの刀ＬＶ１弱演出パターンと同様の演出遷移を辿るが、擬似連変動１回目の操作機会に基づく特別装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出終了後に、再び擬似連変動（再変動）が行われる演出であることを示す。なお、各演出パターンの演出内容の詳細については、後述する。

【１３４９】

ここで、基本演出パターンは、擬似連変動（再変動）の継続回数が多いほど、すなわち刀装飾体５００１の形態変化が進むほど期待度が高くなるよう設定され、さらに特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下位置が低いほど期待度が高くなるよう設定されるが、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下位置が半落下の場合と、擬似連変動（再変動）の継続回数が１回少ない演出パターンで特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下位置が全落下となる場合とでは同じ期待度になるよう設定されている。具体的には、擬似連変動（再変動）の継続回数１回及び半落下の刀ＬＶ１弱演出パターンの期待度は２９％、擬似連変動（再変動）の継続回数１回及び全落下の刀ＬＶ１強演出パターンの期待度は４０％、擬似連変動（再変動）の継続回数２回及び半落下の刀ＬＶ２弱演出パターンの期待度は４０％、擬似連変動（再変動）の継続回数２回及び全落下の刀ＬＶ２強演出パターンの期待度は５０％、擬似連変動（再変動）の継続回数３回及び半落下の刀ＬＶ３弱演出パターンの期待度は５０％、擬似連変動（再変動）の継続回数３回及び全落下の刀ＬＶ３強演出パターンの期待度は６５％となるよう設定されている。また、特定演出パターンは、同じ演出パターンであっても選択された変動パターンに応じて期待度が異なるように設定され、期待度の高い変動パターンであるほど期待度が高くなるよう設定される。遊技者に選択操作機会を付与する擬似刀ＬＶ１弱演出パターンの期待度は、選択された変動パターンが刀ＬＶ１弱変動パターンの場合と刀ＬＶ３弱変動パターンの場合とで、それぞれ３８％と５３％となる。また、擬似刀ＬＶ１強演出パターンの期待度は、選択された変動パターンが刀ＬＶ１強変動パターンの場合と刀ＬＶ３強変動パターンの場合とで、それぞれ４７％と７４％となる。また、刀ＬＶ１弱演出パターンと同じ演出遷移を辿った後、擬似連変動（再変動）が復活する擬似復活刀ＬＶ１演出パターンの期待度は、変動パターンに拘わらず１００％に設定される。

【１３５０】

以下では、図１８８（Ｂ）に示す各演出パターンの擬似連演出について、図１８０～図１８７に示す演出遷移例と、図１８９～図１９３に示す演出実行タイミングチャートとを参照して説明する。図１８０は、全演出パターンに共通する擬似連演出の演出遷移例を示す図である。図１８１～図１８３は、擬似連変動（再変動）が行われている中、刀装飾体５００１の操作機会が付与されるか否かの演出の遷移例を示す図である。また、図１８４は

、全演出パターンに共通する擬似連変動（再変動）中における刀装飾体５００１の操作後演出（特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出）の遷移例を示す図である。また、図１８５及び図１８６は、擬似刀ＬＶ１弱演出パターン及び擬似刀ＬＶ１強演出パターンの特徴となる演出遷移例を示す図である。また、図１８７は、擬似復活刀ＬＶ１演出パターンの特徴となる演出遷移例を示す図である。また、図１８９～図１９３は、擬似連演出における刀装飾体５００１及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作実行タイミングチャートであり、図１８９は刀ＬＶ１弱演出パターン（刀ＬＶ１強演出パターン）、図１９０は刀ＬＶ２弱演出パターン（刀ＬＶ２強演出パターン）、図１９１は刀ＬＶ３弱演出パターン（刀ＬＶ３強演出パターン）、図１９２は擬似刀ＬＶ１弱演出パターン（擬似刀ＬＶ１強演出パターン）、図１９３は擬似復活刀ＬＶ１演出パターンを示す。以下では、変動表示が開始されてリーチ状態となる前の演出において擬似連演出が実行される場合の演出遷移例に沿って説明する。

【１３５１】

（全演出パターン共通）

図１８０（Ａ）に示すように、変動表示が開始されると、演出表示装置１６００の表示領域には、三つの装飾図柄が変動表示される。このとき、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は正面視で演出表示装置１６００の表示領域と重複することなく、表示領域の上方にて簾の一部が遊技者から視認可能な状態（初期状態）で静止されている。また、このとき刀装飾体５００１は段階０形態（初期形態）の納刀状態である。

【１３５２】

次いで、図１８０（Ｂ）及び（Ｃ）に示すように、演出表示装置１６００の表示領域には、擬似連演出の開始を示す開始画像（演出内容報知「１００体撃破できれば大チャンス」メッセージ、武士がオーラを溜める画像）が表示され、擬似連演出が開始されることを遊技者に示唆している。このとき、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）及び刀装飾体５００１に変化はない。

【１３５３】

次いで、図１８０（Ｄ）に示すように、演出表示装置１６００の表示領域に変動表示されていた三つの装飾図柄が擬似連態様で仮停止表示され、遊技者に装飾図柄の再変動が行われることを報知する。ここでは、三つの装飾図柄のうち中央の装飾図柄を左右の装飾図柄には用意されていない擬似連刀図柄、具体的には刀装飾体５００１の形態及び演出レベル（擬似連変動回数）を示す態様の擬似連刀図柄で表示することで、遊技者が容易に装飾図柄の再変動（擬似連変動の開始）を認識できるようにしている。このとき、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）及び刀装飾体５００１に変化はないが、演出表示装置１６００の表示領域に表示される擬似連刀図柄には、１回目の擬似連変動（再変動）における刀装飾体５００１の形態（段階１形態）を事前に示す刀画像が表示される。このように、擬似連変動（再変動）が始まる直前の仮停止表示時に当該擬似連変動（再変動）における刀装飾体５００１の形態及び演出レベル（擬似連変動回数）を報知するので、遊技者はどの段階の擬似連変動（再変動）なのかを把握して臨むことができる。

【１３５４】

そして、１回目の擬似連変動（再変動）が開始されると、図１８０（Ｅ）に示すように、演出表示装置１６００の表示領域には、前述の図１８０（Ｄ）の時点で表示された擬似連刀図柄が拡大表示されるとともにエフェクト表示が刀装飾体５００１に作用するように刀装飾体５００１に向けて移動表示され、装飾図柄の再変動が表示される。そして、刀装飾体５００１は、段階０形態（初期形態）からオーラ部材５０４０が視認可能になる段階１形態に形態変化する。このときの刀装飾体５００１の形態変化は、擬似連変動（再変動）が開始されて刀装飾体５００１に向けて移動表示されるエフェクト表示から遊技者の視線が刀装飾体５００１に移ったタイミングで、すなわち擬似連変動（再変動）開始後に行われる。なお、刀装飾体５００１の形態変化タイミングは、擬似連変動（再変動）開始前でもよく、例えば、前述の図１８０（Ｄ）の時点で擬似連刀図柄の表示とともに行われるようにして、その後に擬似連変動（再変動）が開始されるようにしてもよい。

【１３５５】
その後、図１８０（Ｆ）に示すように、演出表示装置１６００の表示領域に表示される擬似連刀図柄の刀画像が拡大表示された状態で納刀状態から第二抜刀状態に変化されるとともに、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化する。
【１３５６】
そして、図１８０（Ｇ）に示すように、演出表示装置１６００の表示領域には、遊技者による納刀操作が可能となった第二抜刀状態の刀装飾体５００１を操作手段として有効にするか否か、すなわち遊技者に操作機会を付与するか否かの決定結果を示す操作機会示唆画像（目を閉じた武士画像）が表示される。その後の演出は、予め設定される演出パターンに応じて、刀装飾体５００１が操作有効となるパターン（名に「ＬＶ１」が付く演出パターン）と、刀装飾体５００１が操作有効とならないパターン（名に「ＬＶ２」又は「ＬＶ３」が付く演出パターン）とに分岐する。以下では、９種類の演出パターンについて順に演出遷移の一例を説明する。
【１３５７】
（刀ＬＶ１弱演出パターン／刀ＬＶ１強演出パターン）
まず、図１８１及び図１８４を参照して、１回目の擬似連変動（再変動）において刀装飾体５００１を操作手段として有効にする刀ＬＶ１弱演出パターン又は刀ＬＶ１強演出パターンが設定されている場合の演出遷移例について説明する。これらの演出パターンが設定され、１回目の擬似連変動（再変動）で刀装飾体５００１の操作機会が付与される場合には、演出表示装置１６００の表示領域には、前述の図１８０（Ｇ）に示す操作機会示唆画像から操作機会が付与されることを示す操作確定画像（武士の目が開いた画像）が表示される（図１８１（Ｔ１））。次いで、演出表示装置１６００の表示領域には、遊技者に積極的な操作を求める操作機会が付与されることを示す画像（「好機！！」メッセージ）が表示される（図１８１（Ｔ２））。そして、刀装飾体５００１の操作有効期間を発生させると共に、演出表示装置１６００の表示領域では、刀装飾体５００１の納刀操作を促す操作促進演出が行われる。具体的には、刀装飾体５００１と同じ第二抜刀状態（段階１形態）の刀画像が表示され、「刀を納めろ！」のメッセージとともに操作方向及び操作有効期間を示す画像が表示される（図１８１（Ｔ３））。そして、遊技者による納刀操作が検出されると、設定された演出パターンに応じて特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出による期待度報知演出が行われる。
【１３５８】
ここで、設定された演出パターンが「強」演出パターンである場合には、遊技者による納刀操作が検出されると、図１８４（Ｕ１）に示すように、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態に落下可動される。そして、刀装飾体５００１は、遊技者による納刀操作により第二抜刀状態から納刀状態になるとともに段階０形態（初期形態）に戻される。その後、図１８４（Ｕ２）に示すように、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が全落下状態から初期状態に戻され、演出表示装置１６００の表示領域には、前述の図１８０（Ｂ）に示す擬似連演出の開始画像に対応させた態様で変動表示結果の期待度を報知する期待度報知画像（「１００体撃破！」）が表示される。ここで、全落下状態が示す期待度は、後述の半落下状態が示す期待度よりも高くなるよう設定されている。このとき刀装飾体５００１に変化はない。ここで期待度報知画像が表示されたことによって擬似連変動（再変動）の終了を遊技者が把握できるようにしている。
【１３５９】
また、設定された演出パターンが「弱」演出パターンである場合には、遊技者による納刀操作が検出されると、図１８４（Ｕ３）に示すように、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から半落下状態になるよう落下可動される。半落下状態とは、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態と全落下状態の中間位置に落下可動され、正面視で演出表示装置１６００の表示領域の上半分領域と重複する状態をいう。そして、刀装飾体５００１は、遊技者による納刀操作により第二抜刀状態から納刀状態になるとともに段階０形態（初期形態）に戻される。その後、図１８４（Ｕ４）に示すように、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役

物）が半落下状態から初期状態に戻され、演出表示装置１６００の表示領域には、前述の図１８０（Ｂ）に示す擬似連演出の開始画像に対応させた態様で変動表示結果の期待度を報知する期待度報知画像（「５０体撃破！」）が表示される。このとき刀装飾体５００１に変化はない。そして、「強」演出パターンと同様に、このときの期待度報知画像が表示されたことによって擬似連変動（再変動）の終了を遊技者が把握できるようにしている。

【１３６０】

なお、刀装飾体５００１の操作有効期間内に遊技者による納刀操作が検出されない場合には、設定された演出パターンが「強」演出パターンであるか「弱」演出パターンであるかに拘わらず、演出表示装置１６００の表示領域には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出が行われずに擬似連変動（再変動）が終了したことを示す逃走画像（「敵、逃走！」）が表示される（図１８６（Ｗ２）参照）。つまりは、操作有効期間内に遊技者による納刀操作が検出されない場合には、遊技者に変動表示結果の期待度を把握させないようにしている。このとき、刀装飾体５００１は、操作有効期間が終了すると初期形態の納刀状態に戻される。ここでは逃走画像が表示されることによって擬似連変動（再変動）の終了を遊技者が把握できるようにしている。

【１３６１】

そして、擬似連変動（再変動）が終了すると、図１８４（Ｕ５）に示すように、演出表示装置１６００の表示領域には、通常態様の装飾図柄によってリーチ状態が形成され、リーチ演出が開始される。このときのリーチ演出については、「弱」演出パターンと「強」演出パターンとで同じ演出内容のリーチ演出が実行される。このように、刀装飾体５００１の納刀操作が求められたときに操作することで、遊技者は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下位置によって期待度を把握した上でリーチ演出を迎えることができる。よって、後のリーチ演出が同じものであっても、毎回異なる期待感を抱くことができるので、遊技者による操作意欲の減退を抑制し、さらには画一的な演出に対する遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１３６２】

続いて、図１８８（Ｂ）及び図１８９を参照して、刀ＬＶ１弱演出パターン又は刀ＬＶ１強演出パターンが設定されている場合の刀装飾体５００１及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作実行タイミングについて説明する。

【１３６３】

図１８８（Ｂ）に示すように、刀ＬＶ１弱演出パターン及び刀ＬＶ１強演出パターンでは、１回目の擬似連変動（再変動）が行われる期間Ｔ１において、段階１形態の刀装飾体５００１を操作手段として有効にし、遊技者に操作機会を付与する。そして、刀ＬＶ１弱演出パターンが設定されている場合は、遊技者の操作によって特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が半落下する落下演出（期待度報知演出）が行われる。また、刀ＬＶ１強演出パターンが設定されている場合は、遊技者の操作によって特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が全落下する落下演出（期待度報知演出）が行われる。なお、遊技者の操作がない場合は、どちらの演出パターンであっても落下演出（期待度報知演出）は行われない。

【１３６４】

図１８９に示すように、刀ＬＶ１弱演出パターンが設定される場合には、１回目の擬似連変動（再変動）の開始と同時に刀装飾体５００１が初期形態から段階１形態に形態変化する（図１８０（Ｅ）参照）。その後、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化し（図１８０（Ｆ）参照）、演出表示装置１６００の表示領域に表示される操作機会示唆画像によって操作が有効になるか否か遊技者のドキドキ感を高め、遊技者に操作可能状態（第二抜刀状態）となった刀装飾体５００１を十分認識させたのち（図１８０（Ｇ）→図１８１（Ｔ１）→（Ｔ２）参照）、遊技者の操作を有効に受け付ける操作有効期間が開始される（図１８１（Ｔ３）参照）。

【１３６５】

そして、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行うと、刀装飾体５００１は、第二抜刀状態から納刀状態に状態変化するとともに、段階１形態から初期形態に形態変化する。

このとき、「弱」演出パターンの場合は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から半落下状態に変化する（図１８４（Ｕ３）参照）。そして、１回目の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ１の終了タイミングで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態に戻り、演出表示装置１６００の表示領域に半落下に対応する期待度の期待度報知画像が表示されるので（図１８４（Ｕ４）参照）、遊技者は期間Ｔ１の終了を認識する。また、「強」演出パターンの場合は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態に変化し（図１８４（Ｕ１）参照）、全落下に対応する期待度の期待度報知画像が表示される（図１８４（Ｕ２）参照）点が異なる。

【１３６６】

一方、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行わない場合は、刀装飾体５００１は、操作有効期間の終了とともに第二抜刀状態から納刀状態に状態変化し、段階１形態から初期形態に形態変化する。そして、１回目の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ１の終了タイミングで、演出表示装置１６００の表示領域に期待度を報知しないことを示す逃走画像が表示されるので（図１８６（Ｗ２）参照）、遊技者は期間Ｔ１の終了を認識する。

【１３６７】

（刀ＬＶ２弱演出パターン／刀ＬＶ２強演出パターン）

次に、図１８１及び図１８２を参照して、２回目の擬似連変動（再変動）において刀装飾体５００１を操作手段として有効にする刀ＬＶ２弱演出パターン又は刀ＬＶ２強演出パターンが設定されている場合の演出遷移例について説明する。前述の演出パターンと同様の演出遷移の説明は、適宜省略する。

【１３６８】

設定された演出パターンが刀ＬＶ２弱演出パターン又は刀ＬＶ２強演出パターンである場合には、１回目の擬似連変動（再変動）の操作機会付与タイミングでは刀装飾体５００１の操作機会は付与されないので、前述の図１８０（Ａ）～（Ｇ）に示す演出遷移を辿ったのち、演出表示装置１６００の表示領域には、前述の図１８０（Ｇ）に示す操作機会示唆画像から操作機会を付与しないことを示す継続画像（武士の目が閉じたままの画像）が表示され、第二抜刀状態であった刀装飾体５００１は、形態を段階１形態に維持したまま納刀状態に戻される（図１８１（Ｓ１））。

【１３６９】

次いで、演出表示装置１６００の表示領域に変動表示されていた三つの装飾図柄が擬似連態様で仮停止表示され、遊技者に装飾図柄の再変動が行われることを報知する（図１８１（Ｓ２））。ここでは、三つの装飾図柄のうち中央の装飾図柄を左右の装飾図柄には用意されていない擬似連刀図柄、具体的には刀装飾体５００１の形態及び演出レベル（擬似連変動回数）を示す態様の擬似連刀図柄で表示することで、遊技者が容易に装飾図柄の再変動（擬似連変動の開始）を認識できるようにしている。そして、演出表示装置１６００の表示領域に表示される擬似連刀図柄には、２回目の擬似連変動（再変動）における刀装飾体５００１の形態（段階２形態）を事前に示す刀画像が表示される。このとき、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）及び刀装飾体５００１に変化はない。また、刀装飾体５００１は段階１形態を維持している。このように、２回目の擬似連変動（再変動）が始まる直前の仮停止表示時に当該２回目の擬似連変動（再変動）における刀装飾体５００１の形態及び演出レベル（擬似連変動回数）を報知するので、遊技者はどの段階の擬似連変動（再変動）なのかを把握して臨むことができる。

【１３７０】

そして、２回目の擬似連変動（再変動）が開始されると、演出表示装置１６００の表示領域には、前述の図１８１（Ｓ２）の時点で表示された擬似連刀図柄が拡大表示されるとともにエフェクト表示が刀装飾体５００１に作用するように刀装飾体５００１に向けて移動表示され、装飾図柄の再変動が表示される。そして、刀装飾体５００１は、段階１形態から柄部５０１２が左右に割れて第一装飾部５０１２ａが視認可能になる段階２形態に形態変化する（図１８１（Ｓ３））。続いて、演出表示装置１６００の表示領域に表示される

擬似連刀図柄の刀画像が納刀状態から第二抜刀状態にされるとともに、実際に刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化する（図１８１（Ｓ４））。なお、刀装飾体５００１の段階１形態から段階２形態への形態変化タイミングと納刀状態から第二抜刀状態への状態変化タイミングは、同時になるように設定されてもよい。演出表示装置１６００の表示領域に表示されるエフェクト表示は刀装飾体５００１に作用するように行われ、遊技者の視線が刀装飾体５００１に向けられるタイミングで刀装飾体５００１が一気に変化するので、迫力ある動作を印象付け、遊技者の関心を惹きつけることができる。

【１３７１】

その後、演出表示装置１６００の表示領域には、遊技者による納刀操作が可能となった第二抜刀状態（段階２形態）の刀装飾体５００１を操作手段として有効にするか否か、すなわち遊技者に操作機会を付与するか否かの決定結果を示す操作機会示唆画像（目を閉じた武士画像）が表示される（図１８２（Ｖ１））。

【１３７２】

ここで、設定された演出パターンが刀ＬＶ２弱演出パターン又は刀ＬＶ２強演出パターンである場合には、２回目の擬似連変動（再変動）で刀装飾体５００１の操作機会が付与されるので、演出表示装置１６００の表示領域には、前述の図１８２（Ｖ１）に示す操作機会示唆画像から操作機会が付与されることを示す操作確定画像（武士の目が開いた画像）が表示される（図１８２（Ｖ２））。次いで、演出表示装置１６００の表示領域には、遊技者に積極的な操作を求める操作機会が付与されることを示す画像（「好機！！」メッセージ）が表示される（図１８２（Ｖ３））。そして、刀装飾体５００１の操作有効期間を発生させると共に、演出表示装置１６００の表示領域では、刀装飾体５００１の納刀操作を促す操作促進演出が行われる。具体的には、刀装飾体５００１と同じ第二抜刀状態（段階２形態）の刀画像が表示され、「刀を納めろ！」のメッセージとともに操作方向及び操作有効期間を示す画像が表示される（図１８２（Ｖ４））。そして、遊技者による納刀操作が検出されると、前述の図１８４に示すように、設定された演出パターンに応じて特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出による期待度報知演出が行われ、擬似連変動（再変動）が終了したことを遊技者が把握できるようにしている。また、操作有効期間中に遊技者による納刀操作が検出されない場合は、設定された演出パターンが「強」演出パターンであるか「弱」演出パターンであるかに拘わらず、演出表示装置１６００の表示領域には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出が行われずに擬似連変動（再変動）が終了したことを示す逃走画像（「敵、逃走！」）が表示される（図１８６（Ｗ２）参照）。つまりは、操作有効期間内に遊技者による納刀操作が検出されない場合には、遊技者に変動表示結果の期待度を把握させないようにしている。このとき、刀装飾体５００１は、操作有効期間が終了すると初期形態の納刀状態に戻される。ここでは逃走画像が表示されることによって擬似連変動（再変動）の終了を遊技者が把握できるようにしている。

【１３７３】

続いて、図１８８（Ｂ）及び図１９０を参照して、刀ＬＶ２弱演出パターン又は刀ＬＶ２強演出パターンが設定されている場合の刀装飾体５００１及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作実行タイミングについて説明する。

【１３７４】

図１８８（Ｂ）に示すように、刀ＬＶ２弱演出パターン及び刀ＬＶ２強演出パターンでは、１回目の擬似連変動（再変動）が行われる期間Ｔ１では刀装飾体５００１の操作機会を付与せず、２回目の擬似連変動（再変動）が行われる期間Ｔ２において、段階２形態の刀装飾体５００１を操作手段として有効にし、遊技者に操作機会を付与する。そして、刀ＬＶ２弱演出パターンが設定されている場合は、遊技者の操作によって特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が半落下する落下演出（期待度報知演出）が行われる。また、刀ＬＶ２強演出パターンが設定されている場合は、遊技者の操作によって特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が全落下する落下演出（期待度報知演出）が行われる。なお、遊技者の操作が検出されない場合は、どちらの演出パターンであっても落下演出（期待度報知演出）は行われない。

【１３７５】

図１９０に示すように、刀ＬＶ２弱演出パターンが設定される場合には、１回目の擬似連変動（再変動）の開始と同時に刀装飾体５００１が初期形態から段階１形態に形態変化する（図１８０（Ｅ）参照）。その後、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化し（図１８０（Ｆ）参照）、演出表示装置１６００の表示領域に表示される操作機会示唆画像によって操作が有効になるか否か遊技者のドキドキ感を高めるが（図１８０（Ｇ）参照）、遊技者の操作を有効に受け付ける操作有効期間を発生させることなく、操作可能状態（第二抜刀状態）の刀装飾体５００１を納刀状態に戻す（図１８１（Ｓ１）参照）。そして、刀装飾体は段階１形態を維持したまま、２回目の擬似連変動（再変動）を迎える（図１８１（Ｓ２）参照）。

【１３７６】

そして、２回目の擬似連変動（再変動）の開始と同時に刀装飾体５００１が段階１形態から段階２形態に形態変化する（図１８１（Ｓ３）参照）。その後、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化し（図１８１（Ｓ４）参照）、演出表示装置１６００の表示領域に表示される操作機会示唆画像によって操作が有効になるか否か遊技者のドキドキ感を高め、遊技者に操作可能状態（第二抜刀状態）となった刀装飾体５００１を十分認識させたのち（図１８２（Ｖ１）→（Ｖ２）→（Ｖ３）参照）、遊技者の操作を有効に受け付ける操作有効期間が開始される（図１８２（Ｖ４）参照）。

【１３７７】

そして、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行うと、刀装飾体５００１は、第二抜刀状態から納刀状態に状態変化するとともに、段階２形態から初期形態に形態変化する。このとき、「弱」演出パターンの場合は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から半落下状態に変化する（図１８４（Ｕ３）参照）。そして、２回目の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ２の終了タイミングで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態に戻り、演出表示装置１６００の表示領域に半落下に対応する期待度の期待度報知画像が表示されるので（図１８４（Ｕ４）参照）、遊技者は期間Ｔ２の終了を認識する。また、「強」演出パターンの場合は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態に変化し（図１８４（Ｕ１）参照）、全落下に対応する期待度の期待度報知画像が表示される（図１８４（Ｕ２）参照）点が異なる。

【１３７８】

一方、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行わない場合は、刀装飾体５００１は、操作有効期間の終了とともに第二抜刀状態から納刀状態に状態変化し、段階２形態から初期形態に形態変化する。そして、２回目の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ２の終了タイミングで、演出表示装置１６００の表示領域に期待度を報知しないことを示す逃走画像が表示されるので（図１８６（Ｗ２）参照）、遊技者は期間Ｔ２の終了を認識する。

【１３７９】

（刀ＬＶ３弱演出パターン／刀ＬＶ３強演出パターン）

続いて、図１８２及び図１８３を参照して、３回目の擬似連変動（再変動）において刀装飾体５００１を操作手段として有効にする刀ＬＶ３弱演出パターン又は刀ＬＶ３強演出パターンが設定されている場合の演出遷移例について説明する。前述の演出パターンと同様の演出遷移の説明は、適宜省略する。

【１３８０】

設定された演出パターンが刀ＬＶ３弱演出パターン又は刀ＬＶ３強演出パターンである場合は、前述の図１８２（Ｖ１）に示す２回目の擬似連変動（再変動）の操作機会付与タイミングでは刀装飾体５００１の操作機会は付与されないので、前述の図１８０（Ａ）～（Ｇ）→図１８１（Ｓ１）～（Ｓ４）→図１８２（Ｖ１）に示す演出遷移を辿ったのち、演出表示装置１６００の表示領域には、前述の図１８２（Ｖ１）に示す操作機会示唆画像から操作機会を付与しないことを示す継続画像（武士の目が閉じたままの画像）が表示され、第二抜刀状態であった刀装飾体５００１は、形態を段階２形態に維持したまま納刀状態に戻される（図１８２（Ｖ５））。

【１３８１】
次いで、演出表示装置１６００の表示領域に変動表示されていた三つの装飾図柄が擬似連態様で仮停止表示され、遊技者に装飾図柄の再変動が行われることを報知する（図１８２（Ｖ６））。ここでは、三つの装飾図柄のうち中央の装飾図柄を左右の装飾図柄には用意されていない擬似連刀図柄、具体的には刀装飾体５００１の形態及び演出レベル（擬似連変動回数）を示す態様の擬似連刀図柄で表示することで、遊技者が容易に装飾図柄の再変動（擬似連変動の開始）を認識できるようにしている。そして、演出表示装置１６００の表示領域に表示される擬似連刀図柄には、３回目の擬似連変動（再変動）における刀装飾体５００１の形態（段階３形態）を事前に示す刀画像が表示される。このとき、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）及び刀装飾体５００１に変化はない。また、刀装飾体５００１は段階２形態を維持している。このように、３回目の擬似連変動（再変動）が始まる直前の仮停止表示時に当該３回目の擬似連変動（再変動）における刀装飾体５００１の形態及び演出レベル（擬似連変動回数）を報知するので、遊技者はどの段階の擬似連変動（再変動）なのかを把握して臨むことができる。
【１３８２】
そして、３回目の擬似連変動（再変動）が開始されると、演出表示装置１６００の表示領域には、前述の図１８２（Ｖ６）の時点で表示された擬似連刀図柄が拡大表示されるとともにエフェクト表示が刀装飾体５００１に作用するように刀装飾体５００１に向けて移動表示され、装飾図柄の再変動が表示される。そして、刀装飾体５００１は、段階２形態から第一装飾部５０１２ａの上方に第二装飾部５０１２ｂが突出して両装飾部が一体的な装飾体として視認可能になる段階３形態に形態変化する（図１８２（Ｖ７））。続いて、演出表示装置１６００の表示領域に表示される擬似連刀図柄の刀画像が納刀状態から第二抜刀状態にされるとともに、実際に刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化する（図１８２（Ｖ８））。なお、刀装飾体５００１の段階２形態から段階３形態への形態変化タイミングと納刀状態から第二抜刀状態への状態変化タイミングは、同時になるように設定されてもよい。また、刀装飾体５００１の形態は、擬似連変動の回数に応じて都度変化させなくてもよく、最終段階に到達したとき複数段階分まとめて形態変化させるようにしてもよい。演出表示装置１６００の表示領域に表示されるエフェクト表示は刀装飾体５００１に作用するように行われ、遊技者の視線が刀装飾体５００１に向けられるタイミングで刀装飾体５００１が一気に変化するので、迫力ある動作を印象付け、遊技者の関心を惹きつけることができる。
【１３８３】
その後、演出表示装置１６００の表示領域には、遊技者による納刀操作が可能となった第二抜刀状態（段階３形態）の刀装飾体５００１を操作手段として有効にするか否か、すなわち遊技者に操作機会を付与するか否かの決定結果を示す操作機会示唆画像（目を閉じた武士画像）が表示される（図１８３（Ｘ１））。
【１３８４】
ここで、設定された演出パターンが刀ＬＶ３弱演出パターン及び刀ＬＶ３強演出パターンである場合には、３回目の擬似連変動（再変動）で刀装飾体５００１の操作機会が付与されるので、演出表示装置１６００の表示領域には、前述の図１８３（Ｘ１）に示す操作機会示唆画像から操作機会が付与されることを示す操作確定画像（武士の目が開いた画像）が表示される（図１８３（Ｘ２））。次いで、演出表示装置１６００の表示領域には、遊技者に積極的な操作を求める操作機会が付与されることを示す画像（「好機！！」メッセージ）が表示される（図１８３（Ｘ３））。そして、刀装飾体５００１の操作有効期間を発生させると共に、演出表示装置１６００の表示領域では、刀装飾体５００１の納刀操作を促す操作促進演出が行われる。具体的には、刀装飾体５００１と同じ第二抜刀状態（段階３形態）の刀画像が表示され、「刀を納めろ！」のメッセージとともに操作方向及び操作有効期間を示す画像が表示される（図１８３（Ｘ４））。そして、遊技者による納刀操作が検出されると、前述の図１８４に示すように、設定された演出パターンに応じて特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出による期待度報知演出が行われ、擬似連変動（再変

動）が終了したことを遊技者が把握できるようにしている。また、操作有効期間中に遊技者による納刀操作が検出されない場合は、設定された演出パターンが「強」演出パターンであるか、「弱」演出パターンであるかに拘わらず、演出表示装置１６００の表示領域には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出が行われずに擬似連変動（再変動）が終了したことを示す逃走画像（「敵、逃走！」）が表示される（図１８６（Ｗ２）参照）。つまりは、操作有効期間内に遊技者による納刀操作が検出されない場合には、遊技者に変動表示結果の期待度を把握させないようにしている。このとき、刀装飾体５００１は、操作有効期間が終了すると初期形態の納刀状態に戻される。ここでは逃走画像が表示されることによって擬似連変動（再変動）の終了を遊技者が把握できるようにしている。

【１３８５】

続いて、図１８８（Ｂ）及び図１９１を参照して、刀ＬＶ３弱演出パターン又は刀ＬＶ３強演出パターンが設定されている場合の刀装飾体５００１及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作実行タイミングについて説明する。

【１３８６】

図１８８（Ｂ）に示すように、刀ＬＶ３弱演出パターン及び刀ＬＶ３強演出パターンでは、１回目の擬似連変動（再変動）が行われる期間Ｔ１及び２回目の擬似連変動（再変動）が行われる期間Ｔ２では刀装飾体５００１の操作機会を付与せず、３回目の擬似連変動（再変動）が行われる期間Ｔ３において、段階３形態の刀装飾体５００１を操作手段として有効にし、遊技者に操作機会を付与する。そして、刀ＬＶ３弱演出パターンが設定されている場合は、遊技者の操作によって特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が半落下する落下演出（期待度報知演出）が行われる。また、刀ＬＶ３強演出パターンが設定されている場合は、遊技者の操作によって特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が全落下する落下演出（期待度報知演出）が行われる。なお、遊技者の操作が検出されない場合は、どちらの演出パターンであっても落下演出（期待度報知演出）は行われない。

【１３８７】

図１９１に示すように、刀ＬＶ３弱演出パターンが設定される場合には、１回目の擬似連変動（再変動）の開始と同時に刀装飾体５００１が初期形態から段階１形態に形態変化する（図１８０（Ｅ）参照）。その後、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化し（図１８０（Ｆ）参照）、演出表示装置１６００の表示領域に表示される操作機会示唆画像によって操作が有効になるか否か遊技者のドキドキ感を高めるが（図１８０（Ｇ）参照）、遊技者の操作を有効に受け付ける操作有効期間を発生させることなく、操作可能状態（第二抜刀状態）の刀装飾体５００１を納刀状態に戻す（図１８１（Ｓ１）参照）。そして、刀装飾体は段階１形態を維持したまま、２回目の擬似連変動（再変動）を迎える（図１８１（Ｓ２）参照）。

【１３８８】

そして、２回目の擬似連変動（再変動）の開始と同時に刀装飾体５００１が段階１形態から段階２形態に形態変化する（図１８１（Ｓ３）参照）。その後、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化し（図１８１（Ｓ４）参照）、演出表示装置１６００の表示領域に表示される操作機会示唆画像によって操作が有効になるか否か遊技者のドキドキ感を高めるが（図１８２（Ｖ１）参照）、遊技者の操作を有効に受け付ける操作有効期間を発生させることなく、操作可能状態（第二抜刀状態）の刀装飾体５００１を納刀状態に戻す（図１８２（Ｖ５）参照）。そして、刀装飾体は段階２形態を維持したまま、３回目の擬似連変動（再変動）を迎える（図１８２（Ｖ６）参照）。

【１３８９】

そして、３回目の擬似連変動（再変動）の開始と同時に刀装飾体５００１が段階２形態から段階３形態に形態変化する（図１８２（Ｖ７）参照）。その後、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化し（図１８２（Ｖ８）参照）、演出表示装置１６００の表示領域に表示される操作機会示唆画像によって操作が有効になるか否か遊技者のドキドキ感を高め、遊技者に操作可能状態（第二抜刀状態）となった刀装飾体５００１を十分認識させたのち（図１８３（Ｘ１）→（Ｘ２）→（Ｘ３）参照）、遊技者の操作を有効に

受け付ける操作有効期間が開始される（図１８３（Ｘ４）参照）。
【１３９０】
そして、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行うと、刀装飾体５００１は、第二抜刀状態から納刀状態に状態変化するとともに、段階３形態から初期形態に形態変化する。このとき、「弱」演出パターンの場合は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から半落下状態に変化する（図１８４（Ｕ３）参照）。そして、３回目の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ３の終了タイミングで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態に戻り、演出表示装置１６００の表示領域に半落下に対応する期待度の期待度報知画像が表示されるので（図１８４（Ｕ４）参照）、遊技者は期間Ｔ３の終了を認識する。また、「強」演出パターンの場合は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態に変化し（図１８４（Ｕ１）参照）、全落下に対応する期待度の期待度報知画像が表示される（図１８４（Ｕ２）参照）点が異なる。
【１３９１】
一方、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行わない場合は、刀装飾体５００１は、操作有効期間の終了とともに第二抜刀状態から納刀状態に状態変化し、段階３形態から初期形態に形態変化する。そして、３回目の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ３の終了タイミングで、演出表示装置１６００の表示領域に期待度を報知しないことを示す逃走画像が表示されるので（図１８６（Ｗ２）参照）、遊技者は期間Ｔ３の終了を認識する。
【１３９２】
（擬似刀ＬＶ１弱演出パターン／擬似刀ＬＶ１強演出パターン）
続いて、図１８５及び図１８６を参照して、１回目の擬似連変動（再変動）において刀装飾体５００１を操作手段として有効にするが、遊技者が操作しない選択をすることで擬似連変動（再変動）の継続（レベルアップ演出）を獲得し得る擬似刀ＬＶ１弱演出パターン又は擬似刀ＬＶ１強演出パターンが設定されている場合の演出遷移例について説明する。前述の演出パターンと同様の演出遷移の説明は、適宜省略する。
【１３９３】
設定された演出パターンが擬似刀ＬＶ１弱演出パターン又は擬似刀ＬＶ１強演出パターンである場合は、１回目の擬似連変動（再変動）の操作機会付与タイミングで刀装飾体５００１の操作機会を付与する。ただし、このときの操作機会は、前述のような遊技者に積極的な操作を求める操作機会ではなく、遊技者に操作するか否かの選択を求める選択操作機会である。したがって、前述の図１８０（Ａ）～（Ｇ）→図１８１（Ｔ１）に示す演出遷移を辿ったのち、演出表示装置１６００の表示領域には、前述の図１８１（Ｔ１）の操作機会が付与されることを示す操作確定画像から遊技者に操作するか否かの選択を求める選択操作機会であることを示す操作選択画像（「好機かも！？」メッセージ）が表示される（図１８５（Ｚ１））。そして、刀装飾体５００１の操作有効期間を発生させると共に、演出表示装置１６００の表示領域では、刀装飾体５００１の納刀操作の選択を促す操作選択促進演出が行われる。具体的には、刀装飾体５００１と同じ第二抜刀状態（段階１形態）の刀画像が表示され、「刀を納めるか選んで頂きたくござ候う」のメッセージとともに操作方向及び操作有効期間を示す画像が表示される（図１８５（Ｚ２））。
【１３９４】
ここで、設定された擬似刀ＬＶ１弱演出パターン（擬似刀ＬＶ１強演出パターン）は、刀ＬＶ１弱変動パターン及び刀ＬＶ３弱変動パターン（刀ＬＶ１強変動パターン及び刀ＬＶ３強変動パターン）のどちらの変動パターンに基づいて設定された演出パターンであるかにより、その後の演出遷移が大きく異なる。
【１３９５】
刀ＬＶ１弱変動パターン（刀ＬＶ１強変動パターン）に基づいて設定された擬似刀ＬＶ１弱演出パターン（擬似刀ＬＶ１強演出パターン）である場合には、操作有効期間中に遊技者による納刀操作が検出されると、基本演出パターンの刀ＬＶ１弱演出パターン（刀ＬＶ１強演出パターン）と同様の演出遷移（図１８４）を辿る。

【１３９６】
一方、操作有効期間中に遊技者による納刀操作が検出されない場合は、設定された演出パターン（「弱」又は「強」）に拘わらず、前述の図１８５（Ｚ２）に示す操作選択促進演出が行われる操作有効期間が終了すると、刀装飾体５００１は段階１形態の第二抜刀状態から初期形態の納刀状態に戻され、演出表示装置１６００の表示領域には、今回の選択操作機会は操作すべき機会であったことを示す画像（「好機であったか・・・」）が表示される（図１８６（Ｗ１））。このとき、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）に変化はない。次いで、演出表示装置１６００の表示領域には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出が行われずに擬似連変動（再変動）が終了したことを示す逃走画像（「敵、逃走！」）が表示される（図１８６（Ｗ２））。そして、擬似連変動（再変動）が終了すると、演出表示装置１６００の表示領域には、通常態様の装飾図柄によってリーチ状態が形成され、リーチ演出が開始される（図１８６（Ｗ３））。
【１３９７】
刀ＬＶ３弱変動パターン（刀ＬＶ３強変動パターン）に基づいて設定された擬似刀ＬＶ１弱演出パターン（擬似刀ＬＶ１強演出パターン）である場合には、操作有効期間中に遊技者による納刀操作が検出されると、基本演出パターンの刀ＬＶ３弱演出パターン（刀ＬＶ３強演出パターン）において操作機会に操作が検出されたときと同様に図１８４（Ｕ３）→（Ｕ４）（図１８４（Ｕ１）→（Ｕ２））の演出遷移を辿ったのち、残りの演出期間（期間Ｔ２及びＴ３の合計期間）は通常態様の装飾図柄による変動表示が行われる（図示省略）。そして、刀ＬＶ３弱変動パターン（刀ＬＶ３強変動パターン）にて予め定められたタイミングと同じタイミングで通常態様の装飾図柄によってリーチ状態が形成され、その後リーチ演出が開始される（図１８４（Ｕ５）参照）。
【１３９８】
一方、操作有効期間中に遊技者による納刀操作が検出されない場合は、設定された演出パターン（「弱」又は「強」）に拘わらず、前述の図１８５（Ｚ２）に示す操作選択促進演出が行われる操作有効期間が終了すると、レベルアップ演出の獲得により操作擬似連変動（再変動）が継続される。このときの演出遷移は、前述の図１８５（Ｚ２）から１回目の操作付与タイミングで操作機会を付与しないことを示す、すなわち擬似連変動の継続を示す継続画像（図１８１（Ｓ１））に移行し、その後、基本演出パターンの刀ＬＶ３弱演出パターン（刀ＬＶ３強演出パターン）と同様に、前述の図１８１（Ｓ２）～（Ｓ４）→図１８２（Ｖ１）→図１８２（Ｖ５）～（Ｖ８）→図１８３（Ｘ１）～（Ｘ４）→図１８４（Ｕ１）→（Ｕ２）又は（Ｕ３）→（Ｕ４）→図１８４（Ｕ５）の演出遷移を辿る。
【１３９９】
このように、擬似刀ＬＶ１弱演出パターン（擬似刀ＬＶ１強演出パターン）は、主制御基板４１００にて選択された変動パターンに応じて選択操作機会が付与された後の演出展開が大きく異なる。選択された変動パターンが刀ＬＶ１弱変動パターン（刀ＬＶ１強変動パターン）である場合は、選択操作機会に遊技者は操作することを選択するべきであり、選択操作機会に操作すると基本演出パターンと同様に期待度を把握してリーチ演出に臨むことができる。一方、操作しないことを選択すると、後述のレベルアップ演出を獲得することができないだけでなく、本来操作をしていれば知り得た期待度を把握することもできないままリーチ演出を迎えることになる。また、選択された変動パターンが刀ＬＶ３弱変動パターン（刀ＬＶ３強変動パターン）である場合は、選択操作機会に遊技者は操作しないことを選択するべきである。選択操作機会に操作しなければ、基本演出パターンと同様に擬似連変動（再変動）の継続による演出を楽しむことができる。一方、操作してしまうと、操作しなければ獲得できた擬似連変動（再変動）の継続による演出（レベルアップ演出による刀装飾体５００１の形態変化）を見逃すとともに刀装飾体５００１の形態を初期形態に戻すことになる。選択操作機会における操作は、遊技者には知り得ない主制御基板４１００によって選択される変動パターンに応じて得られる操作効果が真逆になり、操作が有効に受け付けられる操作有効期間における操作が遊技者に不利益となる操作結果をもたらすという斬新な演出を提供している。また、基本演出パターンの操作機会における操作

よりも特定演出パターンの選択操作機会における操作の方がその後の演出展開に及ぼす影響が大きい。したがって、遊技者は緊張感と期待感をもって選択操作機会における操作に臨むことになる。よって、遊技者の操作意欲の減退を抑制するとともに画一的な操作効果が招く遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１４００】

特に、擬似刀ＬＶ１弱演出パターン（擬似刀ＬＶ１強演出パターン）が刀ＬＶ３弱変動パターン（刀ＬＶ３強変動パターン）に基づいて設定された場合には、１回目の擬似連変動（再変動）における選択操作機会において遊技者が刀装飾体５００１を操作すると、段階３形態どころが選択操作機会のときの段階１形態から段階０形態（初期形態）にレベルダウンされる。一方、遊技者が刀装飾体５００１を操作しなければ継続して擬似連変動（再変動）が２回行われて段階３形態にレベルアップされるとともに再び操作機会が付与される。従来は演出パターンで予め設定された回数の操作が要求されるが、本例では予め２回（ＬＶ１とＬ３）の操作機会が付与可能であるところ、遊技者が操作することで１回の操作機会で付与終了となり、より遊技者の意思を反映した目新しい演出を提供することができる。よって、代わり映えしない操作効果に対する遊技者の操作意欲の減退を抑制するとともに遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１４０１】

言い換えると、主制御基板４１００によって選択された変動パターンによって刀装飾体５００１が初期形態から段階３形態まで変化可能な演出パターンが設定されていても、遊技者の操作によっては初期形態から段階１形態までの変化しか見ることできずにリーチ演出に至ることになる。選択された変動パターン（設定された演出パターン）に捉われずに遊技者に操作選択させることができるので、より遊技者に自身の操作選択が演出を決めている実感を与えることができる。よって、遊技者の操作意欲の減退を抑制するとともに遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１４０２】

また、選択操作機会において刀装飾体５００１を操作すると、刀装飾体５００１の形態は初期形態に戻ってしまうが、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出によって期待度を把握することができる。刀装飾体５００１を操作しないと、期待度を把握することができずに終わる場合と、さらに形態が段階変化（レベルアップ）し、段階３形態になってから付与される操作機会において操作することで特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出によって期待度を把握することができる場合とがある。このように、選択操作機会での操作選択は基本演出パターンと同じ通常の操作効果を生み、操作しない選択は通常の操作効果よりも低い効果若しくは通常の操作効果よりも高い効果を生み出す。そこで、高い効果となる場合は低い効果となる場合よりも期待度が高くなるように設定するのが好ましい。図１８８（Ａ）では同一演出パターン（擬似刀ＬＶ１弱演出パターン、擬似刀ＬＶ１強演出パターン）における期待度を変動パターンに応じて変えているが、これに限らない。例えば、同一演出パターンの期待度を変動パターンに拘わらず一定にしてもよい。なお、より遊技者自身の選択感覚に合った適切な演出を提供するためには、同一演出パターンにおける期待度を変動パターンや効果に応じて変えたほうが好ましい。これにより、遊技者の操作意欲の減退を抑制するとともに遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１４０３】

続いて、図１８８（Ｂ）及び図１９２を参照して、擬似刀ＬＶ１弱演出パターン又は擬似刀ＬＶ１強演出パターンが設定されている場合の刀装飾体５００１及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作実行タイミングについて説明する。

【１４０４】

図１８８（Ｂ）に示すように、擬似刀ＬＶ１弱演出パターン及び擬似刀ＬＶ１強演出パターンでは、１回目の擬似連変動（再変動）が行われる期間Ｔ１において、段階１形態の刀装飾体５００１を操作手段として有効にし、遊技者に操作機会を付与する。そして擬似刀ＬＶ１弱演出パターンが設定されている場合は、遊技者の操作によって特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が半落下する落下演出（期待度報知演出）が行われる。また、擬似刀ＬＶ１

強演出パターンが設定されている場合は、遊技者の操作によって特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が全落下する落下演出（期待度報知演出）が行われる。また、このとき選択されている変動パターンが刀ＬＶ３弱変動パターン又は刀ＬＶ３強変動パターンである場合は、本来３回の擬似連変動（再変動）が実行可能に設けられているので、特定装飾部材ＳＤＹの落下演出の後、残りの演出期間（期間Ｔ２＋期間Ｔ３）において通常態様の図柄変動が行われる。

【１４０５】

なお、遊技者の操作が検出されない場合は、どちらの演出パターンであっても落下演出（期待度報知演出）は行われない。そして、このとき選択されている変動パターンが刀ＬＶ３弱変動パターン又は刀ＬＶ３強変動パターンである場合は、２回目及び３回目の擬似連変動（再変動）を継続し、２回目の擬似連変動（再変動）が行われる期間Ｔ２では刀装飾体５００１の操作機会を付与せず、３回目の擬似連変動（再変動）が行われる期間Ｔ３において、段階３形態の刀装飾体５００１を操作手段として有効にし、遊技者に操作機会を付与する。そして、擬似刀ＬＶ１弱演出パターンが設定されている場合は、遊技者の操作によって特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が半落下する落下演出（期待度報知演出）が行われる。また、擬似刀ＬＶ１強演出パターンが設定されている場合は、遊技者の操作によって特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が全落下する落下演出（期待度報知演出）が行われる。なお、遊技者の操作が検出されない場合は、どちらの演出パターンであっても落下演出（期待度報知演出）は行われない。

【１４０６】

図１９２に示すように、擬似刀ＬＶ１弱演出パターンが設定される場合には、１回目の擬似連変動（再変動）の開始と同時に刀装飾体５００１が初期形態から段階１形態に形態変化する（図１８０（Ｅ）参照）。その後、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化し（図１８０（Ｆ）参照）、演出表示装置１６００の表示領域に表示される操作機会示唆画像によって操作が有効になるか否か遊技者のドキドキ感を高め、遊技者に操作可能状態（第二抜刀状態）となった刀装飾体５００１を十分認識させたのち（図１８０（Ｇ）→図１８１（Ｔ１）→図１８５（Ｚ１）参照）、遊技者の操作を有効に受け付ける操作有効期間が開始される（図１８５（Ｚ２）参照）。

【１４０７】

そして、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行うと、刀装飾体５００１は、第二抜刀状態から納刀状態に状態変化するとともに、段階１形態から初期形態に形態変化する。このとき、「弱」演出パターンの場合は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から半落下状態に変化する（図１８４（Ｕ３）参照）。そして、１回目の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ１の終了タイミングで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態に戻り、演出表示装置１６００の表示領域に半落下に対応する期待度の期待度報知画像が表示されるので（図１８４（Ｕ４）参照）、遊技者は期間Ｔ１の終了を認識する。また、図示は省略するが、「強」演出パターンの場合は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態に変化し（図１８４（Ｕ１）参照）、全落下に対応する期待度の期待度報知画像が表示される（図１８４（Ｕ２）参照）点が異なる。

【１４０８】

一方、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行わず、擬似連変動（再変動）が継続する場合（刀ＬＶ３弱変動パターン又は刀ＬＶ３強変動パターンに基づいて設定された場合）は、刀装飾体５００１は、操作有効期間の終了とともに第二抜刀状態から納刀状態に状態変化するが、段階１形態を維持する（図１８１（Ｓ１）参照）。

【１４０９】

そして、２回目の擬似連変動（再変動）の開始と同時に刀装飾体５００１が段階１形態から段階２形態に形態変化する（図１８１（Ｓ３）参照）。その後、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化し（図１８１（Ｓ４）参照）、演出表示装置１６００の表示領域に表示される操作機会示唆画像によって操作が有効になるか否か遊技者のドキドキ感を高めるが（図１８２（Ｖ１）参照）、遊技者の操作を有効に受け付ける操作有効

期間を発生させることなく、操作可能状態（第二抜刀状態）の刀装飾体５００１を納刀状態に戻す（図１８２（Ｖ５）参照）。そして、刀装飾体は段階２形態を維持したまま、３回目の擬似連変動（再変動）を迎える（図１８２（Ｖ６）参照）。

【１４１０】

そして、３回目の擬似連変動（再変動）の開始と同時に刀装飾体５００１が段階２形態から段階３形態に形態変化する（図１８２（Ｖ７）参照）。その後、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化し（図１８２（Ｖ８）参照）、演出表示装置１６００の表示領域に表示される操作機会示唆画像によって操作が有効になるか否か遊技者のドキドキ感を高め、遊技者に操作可能状態（第二抜刀状態）となった刀装飾体５００１を十分認識させたのち（図１８３（Ｘ１）→（Ｘ２）→（Ｘ３）参照）、遊技者の操作を有効に受け付ける操作有効期間が開始される（図１８３（Ｘ４）参照）。

【１４１１】

そして、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行うと、刀装飾体５００１は、第二抜刀状態から納刀状態に状態変化するとともに、段階３形態から初期形態に形態変化する。このとき、「弱」演出パターンの場合は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から半落下状態に変化する（図１８４（Ｕ３）参照）。そして、３回目の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ３の終了タイミングで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態に戻り、演出表示装置１６００の表示領域に半落下に対応する期待度の期待度報知画像が表示されるので（図１８４（Ｕ４）参照）、遊技者は期間Ｔ３の終了を認識する。また、図示は省略するが、「強」演出パターンの場合は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態に変化し（図１８４（Ｕ１）参照）、全落下に対応する期待度の期待度報知画像が表示される（図１８４（Ｕ２）参照）点が異なる。

【１４１２】

一方、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行わない場合は、刀装飾体５００１は、操作有効期間の終了とともに第二抜刀状態から納刀状態に状態変化し、段階３形態から初期形態に形態変化する。そして、３回目の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ３の終了タイミングで、演出表示装置１６００の表示領域に期待度を報知しないことを示す逃走画像が表示されるので（図１８６（Ｗ２）参照）、遊技者は期間Ｔ３の終了を認識する。

【１４１３】

また、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行わず、擬似連変動（再変動）が継続されない場合（刀ＬＶ１弱変動パターン又は刀ＬＶ１強変動パターンに基づいて設定された場合）は、刀装飾体５００１は、操作有効期間の終了とともに第二抜刀状態から納刀状態に状態変化し、段階１形態から初期形態に形態変化する。そして、１回目の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ１の終了タイミングで、演出表示装置１６００の表示領域に期待度を報知しないことを示す逃走画像が表示されるので（図１８６（Ｗ２）参照）、遊技者は期間Ｔ１の終了を認識する。

【１４１４】

（擬似復活刀ＬＶ１演出パターン）

続いて、図１８７を参照して、前述の刀ＬＶ１弱演出パターンと同じ演出遷移を辿り、そのままリーチ演出に突入するかのように見せた後、擬似連変動（再変動）が復活する擬似復活刀ＬＶ１演出パターンが設定された場合の演出遷移例について説明する。前述の演出パターンと同様の演出遷移の説明は、適宜省略する。

【１４１５】

擬似復活刀ＬＶ１演出パターンは、主制御基板４１００によって刀ＬＶ３弱変動パターン又は刀ＬＶ３強変動パターンが選択された場合に、周辺制御基板４１４０によって設定され得る演出パターンである。

【１４１６】

設定された演出パターンが擬似復活刀ＬＶ１演出パターンである場合は、前述の刀ＬＶ１弱演出パターンと同様に、前述の図１８０（Ａ）～（Ｇ）→図１８１（Ｔ１）～（Ｔ３）

の演出遷移を辿る。そして、１回目の操作機会において遊技者による操作が検出された場合は、変動パターンの種類に拘わらず、前述の図１８４（Ｕ３）、（Ｕ４）及び（Ｕ５）と同じ演出である図１８７（ＵＡ１）→（ＵＡ２）→（ＵＡ３）の演出遷移を辿ったのち、再び擬似連刀図柄による擬似連変動が再開される。なお、１回目の操作機会において遊技者による操作が検出されなかった場合は、他の演出パターンと同様に、操作有効期間の終了とともに刀装飾体５００１が初期形態の納刀状態に状態変化し、前述の図１８７（ＵＡ１）→（ＵＡ２）の代わりに、演出表示装置１６００の表示領域には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出が行われずに擬似連変動（再変動）が終了したことを示す逃走画像（「敵、逃走！」）が表示される（図１８６（Ｗ２）参照）。

【１４１７】

擬似連変動（再変動）の復活再開は、前述の図１８７（ＵＡ３）に示す演出表示装置１６００の表示領域に表示されているリーチ状態（「７↓７」）の三つの装飾図柄のうち中央の装飾図柄が左右の装飾図柄には用意されていない擬似連刀図柄、具体的には刀装飾体５００１の形態及び演出レベル（擬似連変動回数）を示す態様の擬似連刀図柄で仮停止表示されることで遊技者に報知する（図１８７（ＵＡ４））。このときの擬似連刀図柄には、段階３形態の刀装飾体５００１の刀画像及び演出レベル３が表示されている。この時点では、刀装飾体５００１に変化はなく、初期形態（納刀状態）を維持している。このように、擬似復活刀ＬＶ１演出パターンでは、擬似連変動（再変動）が復活すると、段階1形態及び段階２形態の刀装飾体５００１に対応する擬似連変動（再変動）を行うことなく、段階３形態の刀装飾体５００１に対応する擬似連変動（再変動）が行われる。そして、段階３形態での擬似連変動（再変動）が始まる直前の仮停止表示時（図１８７（ＵＡ４））に当該擬似連変動（再変動）における刀装飾体５００１の形態及び演出レベルを報知するので、遊技者はどの段階の擬似連変動（再変動）なのかを把握して臨むことができる。

【１４１８】

そして、演出表示装置１６００の表示領域には、前述の図１８７（ＵＡ４）の時点で表示された擬似連刀図柄が拡大表示されるとともにエフェクト表示が刀装飾体５００１に作用するように刀装飾体５００１に向けて移動表示され、装飾図柄の再変動が表示される。そして、刀装飾体５００１は、初期形態からオーラ部材５０４０、第一装飾部５０１２ａ及び第二装飾部５０１２ｂが動作して両装飾部が一体的な装飾体として視認可能になる段階３形態に形態変化する（図１８７（ＵＡ５））。続いて、演出表示装置１６００の表示領域に表示される擬似連刀図柄の刀画像が納刀状態から第二抜刀状態にされるとともに、実際に刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化する（図１８７（ＵＡ６））。ここでは、刀装飾体５００１が初期形態から段階３形態まで複数段階分まとめて一気に形態変化するので、迫力ある動作を印象付け、遊技者の関心を惹きつけることができる。

【１４１９】

その後、遊技者による納刀操作が可能となった第二抜刀状態（段階３形態）の刀装飾体５００１を操作手段として有効にし、操作機会を付与する前述の図１８３（Ｘ１）～（Ｘ５）の演出遷移を辿ったのち、遊技者による操作が検出された場合は、図示しないが、変動パターンの種類に拘わらず、１回目の操作機会での操作検出の有無に応じて特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出の種類が決定される。１回目の操作機会で操作検出されていた場合には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は一度半落下状態になっているので、レベルアップして前述の図１８４（Ｕ１）→（Ｕ２）→（Ｕ５）と同じ特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の全落下演出による期待度報知演出が行われ、擬似連変動（再変動）が終了する。一方、１回目の操作機会で操作検出されていない場合には、前述の図１８４（Ｕ３）→（Ｕ４）→（Ｕ５）と同じ特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の半落下演出による期待度報知演出が行われ、擬似連変動（再変動）が終了する。

【１４２０】

なお、第二抜刀状態（段階３形態）の刀装飾体５００１を操作手段として有効にする操作機会において遊技者による操作が検出されない場合には、他の演出パターンと同様に、操作有効期間の終了とともに刀装飾体５００１が初期形態の納刀状態に状態変化し、演出表

示装置１６００の表示領域には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出が行われずに擬似連変動（再変動）が終了したことを示す逃走画像（「敵、逃走！」）が表示され（図１８６（Ｗ２）参照）、擬似連変動（再変動）が終了する。

【１４２１】

このように、擬似復活刀ＬＶ１演出パターンでは、前述の刀ＬＶ１弱演出パターンと同様の演出遷移を辿り、再度擬似連変動（再変動）が復活すると、段階２形態のレベルを飛び越えて段階３形態のレベルの演出（基本演出パターンにおける３回目の擬似連変動（再変動）の演出）と同様の展開が行われるので、遊技者は驚きとともに他の演出パターンよりも強い期待感を持ってリーチ演出に臨むことができる。また、遊技者は１回目の擬似連変動（再変動）で操作機会が付与されたり、その後の特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出が半落下となっても、気を落とすことなく擬似連変動（再変動）の復活を期待して遊技を楽しむことができる。

【１４２２】

続いて、図１８８（Ｂ）及び図１９３を参照して、擬似復活刀ＬＶ１演出パターンが設定されている場合の刀装飾体５００１及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作実行タイミングについて説明する。

【１４２３】

図１８８（Ｂ）に示すように、擬似復活刀ＬＶ１演出パターンでは、１回目の擬似連変動（再変動）が行われる期間Ｔ１において、段階１形態の刀装飾体５００１を操作手段として有効にし、遊技者に操作機会を付与する。このとき、選択されている変動パターン（刀ＬＶ３弱変動パターン又は刀ＬＶ３強変動パターン）に拘わらず、遊技者の操作によって特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が半落下する落下演出（期待度報知演出）が行われる。なお、遊技者の操作がない場合は、落下演出（期待度報知演出）は行われない。

【１４２４】

そして、１回目の擬似連変動（再変動）が終了し、一旦は通常態様の装飾図柄の変動表示に戻った後、他の演出パターンにおける３回目の擬似連変動（再変動）が行われる期間Ｔ３に対応する、すなわち段階３形態に形態変化する刀装飾体５００１を用いた擬似連変動（再変動）が行われる。そして、段階３形態の刀装飾体５００１を操作手段として有効にし、遊技者に操作機会を付与する。このとき期間Ｔ１にて特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出が行われた場合には、遊技者の操作によって特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が全落下する落下演出（期待度報知演出）が行われる。また、期間Ｔ１にて期間Ｔ１にて特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出が行われていない場合には、遊技者の操作によって特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が半落下する落下演出（期待度報知演出）が行われる。なお、遊技者の操作がない場合は、落下演出（期待度報知演出）は行われない。

【１４２５】

図１９３に示すように、擬似復活刀ＬＶ１演出パターンが設定される場合には、１回目の擬似連変動（再変動）の開始と同時に刀装飾体５００１が初期形態から段階１形態に形態変化する（図１８０（Ｅ）参照）。その後、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化し（図１８０（Ｆ）参照）、演出表示装置１６００の表示領域に表示される操作機会示唆画像によって操作が有効になるか否か遊技者のドキドキ感を高め、遊技者に操作可能状態（第二抜刀状態）となった刀装飾体５００１を十分認識させたのち（図１８０（Ｇ）→図１８１（Ｔ１）→（Ｔ２）参照）、遊技者の操作を有効に受け付ける操作有効期間が開始される（図１８１（Ｔ３）参照）。

【１４２６】

そして、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行うと、刀装飾体５００１は、第二抜刀状態から納刀状態に状態変化するとともに、段階１形態から初期形態に形態変化する。そして、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から半落下状態に変化する（図１８７（ＵＡ１）参照）。そして、１回目の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ１の終了タイミングで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態に戻り、演出表示装置１６００の表示領域に半落下に対応する期待度の期待度報知画像が表示されるので（図１８７

（ＵＡ２）参照）、遊技者は期間Ｔ１の終了を認識する。

【１４２７】

一方、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行わない場合は、刀装飾体５００１は、操作有効期間の終了とともに第二抜刀状態から納刀状態に状態変化し、段階１形態から初期形態に形態変化する。そして、１回目の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ１の終了タイミングで、演出表示装置１６００の表示領域に期待度を報知しないことを示す逃走画像が表示されるので（図１８６（Ｗ２）参照）、遊技者は期間Ｔ１の終了を認識する。

【１４２８】

その後、演出表示装置１６００の表示領域では、一旦、通常態様の装飾図柄によってリーチ状態が形成されるが（図１８７（ＵＡ３）参照）、擬似連変動（再変動）が復活する（図１８７（ＵＡ４）参照）。

【１４２９】

そして、擬似連変動（再変動）の再開と同時に刀装飾体５００１が初期形態（段階０形態）から段階３形態に形態変化する（図１８７（ＵＡ５）参照）。その後、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に状態変化し（図１８７（ＵＡ６）参照）、演出表示装置１６００の表示領域に表示される操作機会示唆画像によって操作が有効になるか否か遊技者のドキドキ感を高め、遊技者に操作可能状態（第二抜刀状態）となった刀装飾体５００１を十分認識させたのち（図１８３（Ｘ１）→（Ｘ２）→（Ｘ３）参照）、遊技者の操作を有効に受け付ける操作有効期間が開始される（図１８３（Ｘ４）参照）。

【１４３０】

そして、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行うと、刀装飾体５００１は、第二抜刀状態から納刀状態に状態変化するとともに、段階３形態から初期形態に形態変化する。このとき、１回目の擬似連変動（再変動）において特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出が行われた場合は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態に変化する落下演出が行われる（図１８４（Ｕ１）参照）。そして、復活の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ３の終了タイミングで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態に戻り、演出表示装置１６００の表示領域に全落下に対応する期待度の期待度報知画像が表示されるので（図１８４（Ｕ２）参照）、遊技者は期間Ｔ３の終了を認識する。また、図示しないが、１回目の擬似連変動（再変動）において特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出が行われていない場合は、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から半落下状態に変化し（図１８４（Ｕ３）参照）、半落下に対応する期待度の期待度報知画像が表示される（図１８４（Ｕ４）参照）点が異なる。

【１４３１】

一方、操作有効期間において遊技者が納刀操作を行わない場合は、刀装飾体５００１は、操作有効期間の終了とともに第二抜刀状態から納刀状態に状態変化し、段階３形態から初期形態に形態変化する。そして、復活の擬似連変動（再変動）の終了、すなわち期間Ｔ３の終了タイミングで、演出表示装置１６００の表示領域に期待度を報知しないことを示す逃走画像が表示されるので（図１８６（Ｗ２）参照）、遊技者は期間Ｔ３の終了を認識する。

【１４３２】

このように、刀装飾体５００１を用いた擬似連演出では、擬似連変動（再変動）が複数回行われる刀ＬＶ２演出パターン及び刀ＬＶ３演出パターンにおいて、擬似連変動回数がそれぞれ２回及び３回未満の場合に、擬似連変動（再変動）一回ごとに刀装飾体５００１を納刀状態から第二抜刀状態に状態変化させて遊技者が操作可能な状態にするが、操作有効期間を設けることなく（遊技者に操作機会を付与することなく）、納刀状態に戻すことを特徴とする。このため、遊技者は、刀装飾体５００１が操作可能な状態になっても操作有効となるのか否か期待感を募らせることになるので、操作手段としての刀装飾体５００１に関心を持たせることができ、操作意欲の減退及び遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１４３３】
また、擬似連変動（再変動）では、初期形態から形態変化した刀装飾体５００１を遊技者が納刀操作することにより、刀装飾体５００１が初期形態に戻ることを特徴とする。このため、遊技者の操作により遊技者にとって有益な演出を提供する従来の画一的な操作効果とは異なる斬新な印象を遊技者に与えることができる。遊技者の操作選択を慎重にさせる。よって、刀装飾体５００１における操作に関心を持たせることができ、操作意欲の減退及び遊技興趣の低下を抑制することができる。
【１４３４】
また、刀装飾体５００１は、操作機会が付与されるまで（操作有効期間が発生されるまで）に段階的に形態変化することができるので、遊技者の期待や関心を段階的に高め、遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、刀装飾体５００１が操作時形態かつ第二抜刀状態（操作位置）となってから操作有効期間が発生されるまでの期間は、遊技者が操作位置における操作時態様（形態、発光、可動等）を十分に確認することができる期間設けられることが望ましい。これにより、遊技者は刀装飾体５００１を操作する前に操作時態様を確認することができるので、第二抜刀状態になった途端に操作有効期間が発生されて操作手段の態様を確認できないまま慌しく操作演出に移行してしまうことによって遊技興趣が低下してしまう懸念を払拭することができる。
【１４３５】
なお、前述の刀装飾体５００１の段階変化は形態で示したが、これに限らない。刀装飾体５００１の発光態様や動作態様の変化等、各演出態様を擬似連変動（再変動）の継続回数に対応させて段階変化することができるようにしてもよい。
【１４３６】
（先読み演出への適用）
なお、前述では擬似連リーチ演出における抜刀演出について説明したが、先読み演出としても実行可能である。先読み演出に適用する場合について以下に述べる。以下では、３つ目の保留が先読み演出対象となって、先読み演出パターンとして刀ＬＶ３強演出パターンが設定された場合を例に説明する。
【１４３７】
先読み演出対象となる保留が３番目の保留３として発生すると、発生時に実行される変動表示において前述の図１８０（Ｂ）～（Ｆ）と同様の演出が行われる。なお、刀装飾体５００１は、第二抜刀状態となるのは操作機会が付与される（操作有効期間が発生される）ときに限定される点が異なる。そして、次の変動表示（すなわち保留３発生時における保留１の変動表示）において前述の図１８０（Ｇ）→図１８１（Ｓ１）～（Ｓ４）と同様の演出が行われる。さらに次の変動表示（すなわち保留３発生時における保留２の変動表示）において前述の図１８２（Ｖ１）→（Ｖ５）→（Ｖ８）→図１８３（Ｘ１）～（Ｘ３）と同様の演出が行われる。なお、前述したように、先読み演出において刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態に変化するのは、操作有効期間の発生タイミングに限られる。ここで操作有効期間は、先読み演出対象となる保留３の変動表示が開始されるタイミングで発生され、前述の図１８３（Ｘ４）に示す操作促進演出及び刀装飾体５００１の状態変化（納刀状態から第二抜刀状態）が行われる。その後、図１８４（Ｕ１）→（Ｕ２）→（Ｕ５）と同様の演出遷移を辿り、先読み演出が終了される。
【１４３８】
刀装飾体５００１の納刀状態から第二抜刀状態への状態変化は操作有効期間の発生タイミングに限定されるが、段階的な形態変化は変動表示終了時に行われるようにしても次の変動表示開始時に行われるようにしてもよい。先読み演出においても擬似連リーチ演出と同様の効果を奏する。
【１４３９】
（特定装飾部材ＳＤＹを用いた操作前示唆演出）
続いて、図１９４～図１９７を参照して、リーチ演出において操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１が操作有効となる操作有効期間の前に実行される操作前示唆演出について説

明する。操作前示唆演出では、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作によって複数の操作手段のうち、操作ボタン４１０が操作有効となるか、刀装飾体５００１が操作有効となるかを示唆可能としている。具体的には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を用いた操作前示唆演出による示唆パターンとして、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置に位置された状態で操作有効期間を発生させる第１示唆パターンと、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置から示唆位置へ動作された状態で操作有効期間を発生させる第２示唆パターンとがあり、刀装飾体５００１（操作ボタン４１０よりも当り期待度が高く設定）が操作有効になる場合には、第１示唆パターンよりも高い割合で第２示唆パターンが実行される。具体的には、操作有効期間においても特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置に位置された状態で操作有効期間を発生させる第１示唆パターン（図１９４（Ｂ））の操作前示唆演出が行われた場合には、３０％の確率で刀装飾体５００１が操作有効となり、７０％の確率で操作ボタン４１０が操作有効となる。これに対し、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置へ動作された状態で操作有効期間が発生させる第２示唆パターン（図１９６（ＡＡ１））の操作前示唆演出が行われた場合には、７０％の確率（ステップアップパターン含む）で刀装飾体５００１が操作有効となり、３０％の確率で操作ボタン４１０が操作有効となる。以下に、操作前示唆演出の第１示唆パターン及び第２示唆パターンにおける特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作に応じた演出遷移例について説明する。

【１４４０】

（第１示唆パターン）

図１９４及び図１９５は、主制御基板４１００によって抽選された変動パターンの変動演出（リーチ演出）に基づいて、周辺制御基板４１４０による抽選によってリーチ演出中に操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１のいずれかが操作有効とされると決定した場合に、第１示唆パターンの操作前示唆演出が実行されるリーチ演出の遷移例を示す図である。このリーチ演出では、演出表示装置１６００の表示領域において三つの装飾図柄がリーチ状態となると（図１９４（Ａ））、周辺制御基板４１４０の抽選により操作有効とされることが予め決定された操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１のいずれかの操作手段に対する操作有効期間が発生される前に第１示唆パターンの操作前示唆演出が実行される。第１示唆パターンの具体的な演出内容として、操作有効期間が発生される前の演出表示装置１６００の表示領域に操作手段が操作有効となることを示唆する操作演出示唆画像（オーラの回転）が表示され（図１９４（Ｂ））、このとき、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は、初期位置を維持している。また、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１に変化はない。

【１４４１】

そして、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を初期位置に維持した状態で、操作有効とされることが予め決定されている操作手段（操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１）に対する操作有効期間を発生させる。本例では、操作ボタン５００１が操作有効とされる場合には、操作前示唆演出として第２示唆パターン（後述する）よりも高い割合で第１示唆パターンが実行されるように設定している。つまりは、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置にある状態で操作有効期間が発生した場合には、刀装飾体５００１よりも操作ボタン４１０のほうが高い割合で操作有効とされることを遊技者に示唆可能となる。

【１４４２】

操作ボタン４１０が操作有効になる場合には、図１９４（Ｃ）に示すように、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置を維持している状態で操作ボタン４１０に対する操作有効期間を発生させる。それとともに演出表示装置１６００の表示領域では、遊技者に操作ボタン４１０の押圧操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される操作促進演出が行われる。また、このとき操作ボタン４１０は発光装飾され、遊技者が操作対象を容易に認識できるようにしている。また、刀装飾体５００１が操作有効となる場合においても、操作ボタン４１０よりも低い割合であるが操作前示唆演出が第１示唆パターンで実行される場合がある。そのときには、図１９４（Ｄ）に示すように、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置を維持している状態で、刀装飾体５００１に対する操作有効期間を発生させる。それとともに演出表示装置１６００の表示領域では、遊技者に刀装飾体

５００１の納刀操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される操作促進演出が行われる。また、このとき刀装飾体５００１は納刀状態から第二抜刀状態（オーラ部材付き形態）に状態変化され、遊技者による納刀操作が可能にされる。

【１４４３】

前述の図１９４（Ｃ）又は（Ｄ）において操作有効な操作手段（操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１）への操作が検出されると、今回の変動表示の結果が大当りとなる場合には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態になるよう落下可動される（図１９５（ＣＣ１））。次いで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が再び初期状態に戻されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）との重複が解除された演出表示装置１６００の表示領域には、大当りを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７７７」、「お見事」のメッセージ）が表示される（図１９５（ＣＣ２））。一方、今回の変動表示の結果がはずれとなる場合には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は初期状態を維持して可動されないまま、演出表示装置１６００の表示領域には、はずれを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７６７」）が表示される（図１９５（ＣＣ３））。

【１４４４】

（第２示唆パターン）

図１９６は、前述した第１示唆パターンと同様にリーチ演出中に操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１のいずれかが操作有効とされると決定した場合に、第２示唆パターンの操作前示唆演出が実行されるリーチ演出の遷移例を示す図である。尚、図１９７は、操作前示唆演出として第２示唆パターンが行われたにも拘わらず、刀装飾体５００１が操作有効とならずに一旦は操作ボタン４１０が操作有効になり、その後に刀装飾体５００１が操作有効になるステップアップパターンの操作前示唆演出について示す図である。

【１４４５】

図１９６（ＡＡ１）に示すように、第２示唆パターンの操作前示唆演出は、周辺制御基板４１４０の抽選により操作有効とされることが予め決定された操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１のいずれかの操作手段に対する操作有効期間が発生される前に実行される。第２示唆パターンの具体的な演出内容として、操作有効期間が発生される前の演出表示装置１６００の表示領域に操作手段が操作有効となることを示唆する操作演出示唆画像（オーラの回転）が表示される。このとき表示される操作演出示唆画像は、第１示唆パターンにおいて表示される画像と同じであるが、第２示唆パターンにおいては操作演出示唆画像の表示とともに、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置から正面視で演出表示装置１６００の表示領域の上方部分と重なる小落下状態（示唆位置）に動作し、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は、初期位置と示唆位置との間で上下方向に小刻みに可動される。このとき、操作ボタン４１０及び刀装飾体に変化はない。

【１４４６】

そして、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を示唆位置に動作された状態で、操作有効とされることが予め決定されている操作手段（操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１）に対する操作有効期間を発生させる。本例では、刀装飾体５００１が操作有効とされる場合には、操作前示唆演出として第１示唆パターンよりも高い割合で第２示唆パターンが実行されるように設定している。つまりは、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置にある状態で操作有効期間が発生した場合には、操作ボタン４１０よりも刀装飾体５００１のほうが高い割合で操作有効とされることを遊技者に示唆可能となる。

【１４４７】

刀装飾体５００１が操作有効となる場合には、図１９６（ＡＡ３）に示すように、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置に動作している状態で刀装飾体５００１に対する操作有効期間を発生させる。それとともに演出表示装置１６００の表示領域では、遊技者に刀装飾体５００１の納刀操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される操作促進演出が行われる。このとき刀装飾体５００１は納刀状態から第二抜刀状態（オーラ付き形態）に状態変化され、遊技者による納刀操作が可能にされる。また、操作ボタン４１０が操作有効となる場合においても、低い割合ではあるが操作前示唆演出が第２示唆

パターンで実行される場合がある。そのときには、図１９６（ＡＡ２）に示すように、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置に動作している状態で操作ボタン４１０に対する操作有効期間を発生させ、それとともに演出表示装置１６００の表示領域では、遊技者に操作ボタン４１０の押圧操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される操作促進演出が行われる。なお、第２示唆パターンでは、操作促進演出において遊技者の操作が検出されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置に動作している状態から初期状態に可動される。また、初期状態に戻されることなく示唆位置に動作している状態から特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の全落下状態若しくは初期状態への可動が行われるようにしてもよい。

【１４４８】

そして、前述の図１９６（ＡＡ２）又は（ＡＡ３）において操作有効な操作手段（操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１）への操作が検出されると、前述の図１９４（Ｃ）又は（Ｄ）と同様に、今回の変動表示の結果が大当りとなる場合には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期状態から全落下状態になるよう落下可動される（図１９５（ＣＣ１））。次いで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が再び初期状態に戻されると、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）との重複が解除された演出表示装置１６００の表示領域には、大当りを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７７７」、「お見事」のメッセージ）が表示される（図１９５（ＣＣ２））。一方、今回の変動表示の結果がはずれとなる場合には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は初期状態を維持して可動されないまま、演出表示装置１６００の表示領域には、はずれを報知する画像（装飾図柄の停止態様「７６７」）が表示される（図１９５（ＣＣ３））。操作促進演出以降の演出遷移は、第１示唆パターンにおける操作促進演出以降の演出遷移と同様である。

【１４４９】

なお、第２示唆パターンにおける特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作パターンは示唆位置に動作されるパターンだけでなく、複数の動作パターンが設けられてもよい。例えば、刀装飾体５００１が操作有効となる割合が異なるように複数種類の動作パターンを設ける場合には、動作に対する遊技者の関心を高めることができるので、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を用いた操作前示唆演出及び操作促進演出の興趣を高めることができる。

【１４５０】

（ステップアップパターン）

特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置へ動作された状態で操作有効期間が発生させる第２示唆パターンの操作前示唆演出が行われ、刀装飾体５００１が操作有効になる場合には、刀装飾体５００１が操作有効となるまでに前述の図１９６（ＡＡ１）→（ＡＡ３）の演出遷移を辿る基本パターンの他に、一旦は操作ボタン４１０が操作有効になり、その後刀装飾体５００１が操作有効になるステップアップパターンが設けられている。

【１４５１】

図１９７（ＢＢ１）～（ＢＢ４）に示すように、ステップアップパターンの操作前示唆演出は、周辺制御基板４１４０の抽選により操作有効とされることが予め決定された刀装飾体５００１に対する操作有効期間が発生される前に、すなわち前述の図１９６（ＡＡ３）に示す刀装飾体５００１の操作促進演出が行われる前に実行される。

【１４５２】

ステップアップパターンでは、まず、前述の図１９６（ＡＡ１）と同様の操作演出示唆画像（オーラの回転）の表示及び特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の小刻み可動が行われる（図１９７（ＢＢ１））。次いで、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を示唆位置に動作された状態で、操作ボタン４１０に対する操作有効期間を発生させる。それとともに操作ボタン４１０が発光装飾され、演出表示装置１６００の表示領域では、遊技者に操作ボタン４１０の押圧操作を促す操作促進画像と操作有効期間を示すゲージが表示される操作促進演出が行われる（図１９７（ＢＢ２））。ここでは操作ボタン４１０の操作有効期間中に遊技者による操作ボタン４１０の押圧操作が検出されても前述の図１９５に示すような結果報知は行われず、操作有効な操作手段の切り替えを示唆する切替示唆画像（大部分のブラッ

クアウト画像）が表示される（図１９７（ＢＢ３））。切替示唆画像は、遊技者による操作ボタン４１０の押圧操作又は操作ボタン４１０の操作有効期間の終了を契機に表示される。その後、刀装飾体５００１が納刀状態から第二抜刀状態（オーラ付き形態）に変化するとともに、演出表示装置１６００の表示領域には、操作有効となる操作手段が操作ボタン４１０から刀装飾体５００１に切り替えられることを報知する切替報知画像（「抜刀チャンス」「刀を納めて頂きたくござ候う」のメッセージ）が表示される（図１９７（ＢＢ４））。この間、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は示唆位置に動作した状態である。そして、刀装飾体５００１の操作有効期間を発生させると、前述の図１９６（ＡＡ３）に示す刀装飾体５００１の操作促進演出が行われる。操作促進演出以降の演出遷移は、前述の第２示唆パターンにおける操作促進演出以降の演出遷移（図１９５）と同様である。

【１４５３】

なお、前述の図１９７（ＢＢ２）のときに操作ボタン４１０を操作有効にすることなく（操作促進演出なし）、操作ボタン４１０の画像表示のみが行われるようにしてもよい。遊技者の関心を一旦は操作ボタン４１０に向けたのちに刀装飾体５００１を操作させるようにできればよい。また、ステップアップパターンは、第２示唆パターンとなるときに限らず、第１示唆パターンとなるときにも選択可能にしてもよい。

【１４５４】

このように、本例の操作前示唆演出では、複数の操作手段のうち一方の操作手段が操作有効とされる操作手段の操作有効期間が発生される前に、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の位置を変化可能とし、その位置によって操作有効とされる操作手段を示唆する。具体的には、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が初期位置に位置している状態において操作有効期間が発生される第１示唆パターン（図１９４（Ｂ））では、操作ボタン４１０が操作有効とされる期待度が高く、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置に位置している状態において操作有効期間が発生される第２示唆パターン（図１９６（ＡＡ１）では、刀装飾体５００１が操作有効とされる期待度が高い。このため、遊技者はいずれの操作手段が操作有効となるか把握するために特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の状態に着目するので、操作前示唆演出の興趣を高めることができる。

【１４５５】

また、第２示唆パターンでは操作前示唆演出において特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の上下方向の小刻み可動が行われる。そして、操作手段の操作後の結果報知（図１９５）にも特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作演出（落下演出）が用いられるので、操作前示唆演出の上下小刻み可動から落下演出を一連の演出に見せることができ、遊技興趣の低下を抑制することができる。なお、前述では特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の状態、すなわち可動体によって操作有効となる操作手段が操作有効となる期待度を示したが、これに限らず、操作前示唆演出中にキャラクタ表示を行って期待度を示唆してもよい。また、操作有効となる操作手段が決まったときに、操作ボタン４１０の点灯、又は、刀装飾体５００１の第二抜刀状態への変化だけでなく、操作有効となる操作手段を振動等によって可動させたりしてもよい。

【１４５６】

また、第２示唆パターンには、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置に位置している状態において一旦は操作ボタン４１０が操作有効になったのちに（もしくは操作有効になると見せかけたのちに）刀装飾体５００１が操作有効になるステップアップパターンが設けられている。これにより、遊技者は双方の操作手段に関心を持つ。また、操作前示唆演出の直後に操作ボタン４１０が操作有効となってもその後に刀装飾体５００１が操作有効になるかもしれない期待をもつことができるので、操作意欲の減退及び遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１４５７】

なお、操作前示唆演出の第１示唆パターンにおいて、複数の操作手段（操作ボタン４１０又は刀装飾体５００１）のうちいずれかが操作有効とされる操作有効期間の前の操作演出示唆画像が表示されるタイミングにおいて（図１９４（Ｂ））、第２示唆パターンと同様

に（図１９６（ＡＡ１））、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）を初期位置から正面視で演出表示装置１６００の表示領域の上方部分と重複する小落下状態（示唆位置）に動作し、初期位置と示唆位置との間で上下方向の小刻み可動をさせるようにしても良い。なお、その後に操作有効期間を発生させるときには特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）は初期位置（静止）に戻される。これにより、第１示唆パターンにおける特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の動作は、同タイミングの第２示唆パターンにおける動作と一部同じ動作となるので、遊技者に第１示唆パターンによる操作演出示唆画像が表示された場合においても、第２示唆パターンの操作前示唆演出が実行されていると思わせることが可能となる。このため、第１示唆パターンによる操作前示唆演出が実行されている場合においても遊技者に刀装飾体５００１が操作有効となることを期待させることが可能となる。そして、遊技者は、操作演出示唆画像の表示タイミングで動作される特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）が示唆位置に動作された状態で操作有効期間が発生することを強く望むので、操作前示唆演出の興趣を向上させることができる。

【１４５８】

［特定の操作関連演出］

上述の通り、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、大当り判定の結果に応じた演出判定で特定の結果が得られた場合、演出表示装置１６００において特定の演出パターンで演出を実行する。特定の演出パターンが実行される演出期間では、遊技者による操作によって特定の演出実行条件を成立させる特定演出受付期間（有効期間）を発生可能であり、該特定演出受付期間内で操作が行われると、特定の演出実行条件の成立に基づき特定の操作時演出（特典付与にかかる期待度が示唆される演出など）を実行可能としている。特定の操作時演出の結果として示唆される特典付与にかかる期待度は１００％や０％であってもよい。

【１４５９】

また、これも上述した通り、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１では、このような操作時演出（操作すると特典付与にかかる期待度が示唆される演出など）に供される操作手段として、操作ボタン４１０のほか、これとは別の操作手段（刀装飾体５００１など）をさらに備えることが可能とされている。この点、特定の演出パターンでは、演出判定の結果に基づいて、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与される場合（操作ボタン４１０を操作すると特定の演出実行条件が成立する場合）と、これとは別の操作手段（刀装飾体５００１など）に対して操作機会が付与される場合（別の操作手段を操作すると特定の演出実行条件が成立する場合）とがある。そして、別の操作手段（刀装飾体５００１など）に対して操作機会が付与されると、その操作機会で操作が行われずとも該操作機会が付与される当該操作前演出が発生しただけで、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与される場合よりも特典付与にかかる期待度（大当り期待度）が高いことを遊技者に対して認識可能とされるようにしている。別の操作手段（刀装飾体５００１など）に対して操作機会が付与されたときに示唆される特典付与にかかる期待度は１００％や０％であってもよい。

【１４６０】

このような構成によれば、別の操作手段（刀装飾体５００１など）に対して操作機会が付与された場合は、該別の操作手段（刀装飾体５００１など）に対する操作に応じた操作時演出が未だ行われていない前段階にあり、且つ今まさに操作が行われようとしている状況にあるときの遊技興趣の向上を図ることができるようになる。すなわちこの場合、別の操作手段（刀装飾体５００１など）に対する操作に応じた操作時演出において所望の演出結果（特典付与にかかる期待度が高いことが示唆される演出結果など）が現れないようになっていたり、特定演出受付期間（有効期間）内に操作手段に対する操作を行うことができなかった場合であっても、このような操作関連演出を通じて遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【１４６１】

そして、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、

このような演出的性質を有した複数の操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１など）のいずれかに操作機会を付与する場合は、それら操作機会の付与に際して、共通の操作関連演出を実行可能としている。

【１４６２】

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、操作ボタン４１０に対する操作が有効化（演出受付可能に）される有効期間（演出受付期間）を発生させる演出態様として、少なくとも、

・刀装飾体５００１に対する操作が有効化（演出受付可能に）される場合にも現れうる「特定の操作関連演出」が演出開始されてから当該操作ボタン４１０に対する操作が有効化（演出受付可能に）される有効期間（演出受付期間）を発生させる第１の演出態様、及び

・「特定の操作関連演出」が演出開始されることなく当該操作ボタン４１０に対する操作が有効化（演出受付可能に）される有効期間（演出受付期間）を発生させる第２の演出態様

といった複数の演出態様を用意しており、それら演出態様のいずれかを実行することで、操作ボタン４１０に対する操作が有効化（演出受付可能に）される有効期間（演出受付期間）を発生させるようにしている。

【１４６３】

このような構成によれば、複数の操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１など）のうち特定操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対する操作が演出受付可能とされる期間が発生する場合と該特定操作手段とは別の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）が演出受付可能とされる期間が発生する場合とのいずれの場合であっても、それらの期間発生に先立って共通（特定）の操作関連演出が実行可能とされるようになることから、特定操作手段及び別の操作手段のいずれが演出受付可能とされるかについての面白みを持たせることができるようになり、こうした演出が行われるもとで操作を行わせることで、遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【１４６４】

なお、このような共通（特定）の操作関連演出では、該演出が演出開始されてから所定時間が経過すると複数の操作手段（例えば、操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のいずれかに対応する演出受付期間が発生されることとなるが、少なくとも該演出が演出開始された時点ではそれら操作手段（例えば、操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のいずれに対応する演出受付期間が発生するかについては秘匿にするようにすることが望ましい。

【１４６５】

以下、このような共通（特定）の操作関連演出を実施するときに採用可能ないくつかの演出態様を順次説明する。なお、以下の各説明例やそれらの別例では、共通（特定）の操作関連演出の対象とされる複数の操作手段として操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とをそれぞれ用いることとしているが、該操作手段の種類としてはこれらに限られないし、共通（特定）の操作関連演出の対象とされる複数の操作手段として３つ以上の操作手段を用意するようにしてもよい。また、以下の演出例やそれらの別例では、主に、共通（特定）の操作関連演出が実行されてからいずれかの演出受付期間が発生する場合における演出内容を示しており、共通（特定）の操作関連演出が実行されることなくいずれかの演出受付期間が発生する場合についてはその演出内容を割愛する場合がある。ただし、共通（特定）の操作関連演出が実行されないままで、いずれかの演出受付期間が発生する場合における演出内容としては、例えば、図２０６（Ｅ），（Ｇ）などで示した通りである。すなわちこの場合、特定の操作関連演出が実行されないままで、操作ボタン４１０に対する操作を促す操作指示画像が現れるか、刀装飾体５００１に対する操作を促す操作指示画像が現れることとなる。またさらに、以下の各演出例やそれらの別例では、リーチ状態が形成されていない状態にあるときに共通（特定）の操作関連演出を行うこととしているが、リーチ状態が形成されてリーチ演出が実行されている期間中に該リーチ演出として表示されている演出画像とは別の画像として共通（特定）の操作関連演出を発生させるようにしてもよいし、大当り遊技の実行期間中に共通（特定）の操作関連演出を発生させるようにしてもよい。

【１４６６】
なお、以下に説明する各演出は、後述する各別例の演出との間で適宜に組み合わせて実行することが可能であるとともに、上述した各演出との間でも適宜に組み合わせて実行することが可能である。以下に説明する各演出は、後述する各別例の演出にその一部を置き換えることによって組み合わせることも可能であるし、第１の演出パターンが実行されるときには以下に説明する各演出が行われて、第２の演出パターンが実行されるときには後述する各別例の演出が行われるようにすることも可能である。このことは、後述する各別例の演出の間でも同じことが言える。
【１４６７】
［第１の演出態様］
図１９８及び図１９９は、特定の操作関連演出が演出開始された以降、該特定の操作関連演出が実行されている期間中に操作ボタン４１０と刀装飾体５００１との少なくとも一方が演出受付可能とされる演出例（第１の演出態様）を示す図である。
【１４６８】
図１９８（ａ）は、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた特定の演出パターンで演出表示装置１６００にて行われている演出状況を示している。
【１４６９】
図１９８（ｂ）は、図１９８（ａ）に示した装飾図柄ＳＺの変動表示の実行中に、特定の操作関連演出が演出開始された演出状況を示している。
【１４７０】
ここで、図１９８（ｂ）に示される特定の操作関連演出では、操作ボタン４１０に対応するボタン画像ＢＴＧと、刀装飾体５００１に対応する刀装飾画像ＳＹＧとが、演出表示装置１６００の表示領域内をそれぞれ移動する表示が行われる。このように、異種の操作手段にそれぞれ対応する複数種の操作関連画像（ここでは、ボタン画像ＢＴＧ、刀装飾画像ＳＹＧ）を表示領域内で同時表示するようにしたことで、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのいずれが演出受付可能とされるのかを不明としたままで、それら操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のいずれかに対する操作が間もなく演出受付可能とされることを示唆することができるようになる。
【１４７１】
図１９８（ｃ）は、図１９８（ｂ）に示した特定の操作関連演出が進展し、操作ボタン４１０に対応するボタン画像ＢＴＧと刀装飾体５００１に対応する刀装飾画像ＳＹＧとの両方が表示領域内でそれぞれ停止表示された状態で、それら操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のいずれかを操作することを促す指示表示（ここでは、「操作せよ」といった文字表示と、演出受付可能期間の残り時間を示すバー表示）が現れた演出状況を示している。
【１４７２】
このような演出態様によれば、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１との少なくともいずれかに対する操作が演出受付可能とされているにもかかわらず、それら操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のいずれが演出受付可能とされているのかを不明とすることができるようになる。これは、操作ボタン４１０に対する操作が演出受付可能とされる状況と、刀装飾体５００１に対する操作が演出受付可能とされる状況とのいずれの状況においても同じ演出態様（図１９８（ｃ））が表示されているからに他ならない。すなわち、この演出例（第１の演出態様）では、複数の操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）の少なくとも１つに対する操作が演出受付可能とされるよりも前から、複数の操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）の少なくとも１つに対する操作が演出受付可能とされた後までの期間にわたって、図１９８（ｂ），（ｃ）に示されるような共通（特定）の操作関連演出を実行するようにしている。
【１４７３】
したがって、この演出例はもとより、以下に説明する各演出例やそれらの別例においても

、特定の操作関連演出の演出内容としては、図１９８（ｂ），（ｃ）に示される内容に限られない。要は、特定の操作関連演出が実行されると、操作ボタン４１０に対する演出受付期間、及び刀装飾体５００１に対する演出受付期間の少なくともいずれかがその後（ここでは、当該特定の操作関連演出の実行期間中）に発生するようになっていればよい。このような構成であれば、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのいずれが演出受付可能とされるのかを不明としたままで、それら操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）の少なくとも１つに対する操作が演出受付可能とされることを示唆することは可能である。例えば、異種の操作手段にそれぞれ対応する複数種の操作関連画像（ここでは、ボタン画像ＢＴＧ、刀装飾画像ＳＹＧ）についても、必ずしもそれらを同時表示しなくてもよいし、ボタン画像ＢＴＧ及び刀装飾画像ＳＹＧのいずれも出現させずそれらのいずれとも異なる演出画像を特定の操作関連演出として出現させるようにしてもよい。

【１４７４】

ただし、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのいずれが演出受付可能とされるのかをより確実に秘匿にする上では、操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生する場合と、刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生する場合とで、特定の操作関連演出が実行（演出開始）されてからそれらの演出受付期間が発生するまでに要する時間を同じに設定するようにすることがより望ましい。

【１４７５】

また、特定の操作関連演出が行われているなかで表示される操作指示としては、操作手段のいずれを操作すべきかは不明であるが、いずれかの操作手段に対する操作を促す表示（「操作せよ」など）を行うものであってもよいし、複数の操作手段がそれぞれどのように演出受付可能とされるかにかかわらず、常に、複数の操作手段のうちの特定の操作手段を操作することを促す表示を行うようにしたものであってもよい。要は、操作指示としても、操作ボタン４１０に対する操作が演出受付可能とされる状況と、刀装飾体５００１に対する操作が演出受付可能とされる状況とのいずれの状況においても同じ演出態様を出現させるようにすることで、複数の操作手段のいずれが演出受付可能とされているのかを秘匿にしたままで操作機会を付与することが可能とされるようになる。

【１４７６】

また、図１９８（ｃ）に示される演出例（第１の演出態様）では、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのいずれに対する操作が演出受付可能とされているのか秘匿にされているなかで、刀装飾体５００１に対する操作が演出受付可能とされているときも、刀装飾体５００１に対する操作が演出受付可能とされていないときも（後述する第１～第３状況のいずれの状況にある場合であっても）、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのうちの操作ボタン４１０のみを発光状態にしており、操作ボタン４１０に対する操作を促すようにしている。ただしこれに代えて、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１との両方を非発光の状態にしてもよいし、刀装飾体５００１側にも発光手段を設けて操作ボタン４１０と刀装飾体５００１との両方を発光させるようにしてもよい。

【１４７７】

ここで、この演出例（第１の演出態様）では、図１９８（ｃ）に示される画像が現れる演出状況とは、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのうちの操作ボタン４１０に対する操作のみが演出受付可能とされている第１状況にあるか、刀装飾体５００１に対する操作のみが演出受付可能とされている第２状況にあるか、若しくは操作ボタン４１０に対する操作と刀装飾体５００１に対する操作との両方が演出受付可能とされている第３状況のいずれかにあるように設定されている。なお、これら複数の状況のうち、第２状況（刀装飾体５００１に対して操作機会が付与される状況）が発生した場合は、第１状況（操作ボタン４１０に対して操作機会が付与される状況）が発生したときよりも特典付与にかかる期待度が高くなるようにされている。したがって、大当り判定の結果に応じた図柄変動内で第２状況（刀装飾体５００１に対して操作機会が付与される状況）が発生する割合は、第１状況（操作ボタン４１０に対して操作機会が付与される状況）が発生する割合よりも低くされるようにすることが望ましい。

【１４７８】
そして、この演出例（第１の演出態様）では、第１状況（操作ボタン４１０）及び第３状況（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のいずれかの状況にあるときに操作ボタン４１０に対する操作が行われるか（図中「ＦＦ」の進展がなされるか）、第２状況（刀装飾体５００１）及び第３状況（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のいずれかの状況にあるときに刀装飾体５００１に対する操作が行われると（図中「ＧＧ」の進展がなされると）、演出受付がなされて該操作に応じた操作時演出（図１９９（ｄ）、図１９９（ｆ））が行われるようになっている。
【１４７９】
操作時演出では、図１９９（ｄ），（ｆ）に示される状況のいずれの場合であっても、特定装飾部材ＳＤＹを表示領域の前方まで変位させるとともに、演出表示装置１６００において所定の表示演出（「チャンス！！」）を実行させるようになっている。なお、所定の表示演出としては、例えば、相対的に低い期待度であることが示唆される「チャンス！！」と、相対的に高い期待度であることが示唆される「激熱！！」といった複数の演出態様を用意し、これら演出態様のいずれかを演出受付に応じて表示させることで、特典付与にかかる期待度を示唆するようにしてもよい。特定装飾部材ＳＤＹの動作についても、これと同様、例えば、表示領域の前方まで変位させる動作を行わない演出態様を持たせておき、それら演出態様のいずれかを演出受付に応じて出現させることで、特典付与にかかる期待度を示唆するようにしてもよい。期待度は、「１００％」や「０％」であってもよい。
【１４８０】
しかも、この演出例（第１の演出態様）にかかる操作時演出では、図１９９（ｄ），（ｆ）に示される状況のいずれの場合であっても、遊技者による操作によって演出受付がなされると該操作に基づいて操作手段を動作状態（操作前の非動作状態とは異なる状態）にする制御を実行可能としている。
【１４８１】
より具体的には、まず、図１９９（ｄ）に示される演出状況においては、操作ボタン４１０に対して遊技者による操作が行われたにもかかわらず、その演出受付に応じて、該操作が行われていない側の刀装飾体５００１を第一位置と第二位置との間で往復動作させる制御を実行可能としている。このような構成によれば、操作ボタン４１０に対して遊技者による操作が行われた結果として演出受付が発生して操作ボタン４１０側の操作時演出が実行された状況にはあるものの、「操作ボタン４１０を操作せず、より期待度の高い側の刀装飾体５００１を操作した場合であっても、演出受付が発生して刀装飾体５００１側の操作時演出が実行されたのではないか」といった可能性を遊技者に対してアピールすることができるようになる。
【１４８２】
これに対し、図１９９（ｆ）に示される演出状況においては、刀装飾体５００１に対して遊技者による抜刀操作が行われた結果、その演出受付に応じて、刀装飾体５００１を納刀位置（納刀状態）へと戻すのではなく抜刀位置（抜刀状態）にて維持させる制御を実行可能としている。これにより、刀装飾体５００１は、遊技者による操作に基づいて納刀位置（納刀状態）から抜刀位置（抜刀状態）へと移動することとなり、こうした抜刀状態にて維持されている状態にあるときに操作時演出が行われるようになる。したがって、操作ボタン４１０側の操作時演出と刀装飾体５００１側の操作時演出とで同じ演出（特定装飾部材ＳＤＹや、所定の表示演出など）が実行されたとしても、その際の刀装飾体５００１の動作状態を確認することで、刀装飾体５００１側の操作に起因した操作時演出が実行されている実感を覚えさせることができるようになる。
【１４８３】
そして、こうして操作時演出（図１９９（ｄ），（ｆ））が行われた後は、図１９９（ｅ）に示されるように、リーチ状態が形成されてリーチ演出が行われうる。ただし、リーチ演出の実行期間中は刀装飾体５００１を用いた演出が実行される可能性があることから、操作ボタン４１０側の操作時演出と刀装飾体５００１側の操作時演出とのいずれが実行さ

れた場合であっても、所定時間が経過したときに（該リーチ演出が開始されるよりも前の段階で）刀装飾体５００１を非操作の状態（納刀位置（納刀状態））へと戻す制御を行うこととなる。ただし、上述の作用効果を好適に得る上では、刀装飾体５００１については、特定装飾部材ＳＤＹが表示領域側へと移動してから初期位置（非駆動位置）に戻るまでの期間の少なくとも半分以上の期間にわたって、その動作状態（往復動作、または抜刀状態での維持）を継続させるようにすることが望ましい。また、刀装飾体５００１については、特定装飾部材ＳＤＹが初期位置（非駆動位置）へと戻るまでよりも早い段階でその動作状態を終了させて駆動力が付与されないようにすることが消費する電力量（可動負荷）との関係でより望ましい。

【１４８４】

このような図１９８及び図１９９に示される演出例（第１の演出態様）によれば、複数の操作手段（操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１）のうち特定の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）が演出受付可能とされる場合と演出受付可能とされない場合とのいずれの場合であっても、共通（特定）の操作関連演出が演出開始され、該演出開始された共通（特定）の操作関連演出が実行されているなかで特定の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）が演出受付可能とされたり、該特定の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）は演出受付可能とされずに操作ボタン４１０が演出受付可能とされたりするようになることから、該特定の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）及び別の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）がそれぞれ演出受付可能とされているかを秘匿にした状態で操作機会を付与することができるようになる。

【１４８５】

この演出例（第１の演出態様）では、特に、特定の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）が演出受付可能とされるか、該特定の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）は演出受付可能とされずに操作ボタン４１０が演出受付可能とされるかにかかわらず、このような共通（特定）の操作関連演出が行われている間に操作機会が付与されるときには操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のうちの操作ボタン４１０のみが発光するようになっていることも相まって、刀装飾体５００１が演出受付可能とされていたとしても、該刀装飾体５００１は演出受付可能とされていないかのように惑わすことができるようになる。すなわちこの場合、演出受付されると相対的に期待度の高い演出が行われる割合の高い側である刀装飾体５００１ではなく、低い側の操作ボタン４１０に対する操作を促すことができるようになり、共通（特定）の操作関連演出が行われたときにいずれの操作手段を操作すべきかについての面白みを付与することが期待されるようになる。

【１４８６】

なお、このような共通（特定）の操作関連演出が行われている間に演出受付可能とされていない側（演出受付期間が発生していない側）の操作手段が操作された場合には、何らの反応も生じないこととなる。ただし、このような誤った操作を行った分だけ演出受付期間が消化されてその残り時間が少なくなってしまうデメリットを享受させることは可能である。

【１４８７】

ただし、共通（特定）の操作関連演出が行われている間に演出受付可能とされていない側（演出受付期間が発生していない側）の操作手段が操作された場合には、上記操作時演出（特定装飾部材ＳＤＹや、所定の表示演出など）の実行に要する演出受付は成立させないものの該操作の検出これ自体は行うこととし、該検出に基づいて演出受付可能とされている側の操作手段に対する演出受付期間をその時点で終了させる制御を行うようにしてもよい。このような構成によれば、操作機会が喪失されるリスクが生じるようになることから、複数の操作手段のいずれが演出受付可能とされているかを熟慮させて慎重に操作させることを促すことができるようになる。

【１４８８】

また、上記演出例（第１の演出態様）では、操作ボタン４１０側の操作時演出と刀装飾体５００１側の操作時演出とで同じ演出（特定装飾部材ＳＤＹや、所定の表示演出など）が

実行されるようにしたが、これらの操作時演出を互いに異なる演出内容にしてもよい。例えば、刀装飾体５００１側の操作時演出では、操作ボタン４１０側の操作時演出で行われる演出態様に加えて、別の演出態様（例えば、演出表示装置１６００とは異なる発光部が発光したり、独自の演出音が発生したりするなど）がさらに現れるようにすれば、刀装飾体５００１に対する操作が演出受付されたときの遊技興趣の向上をより適切に図ることができるようになる。

【１４８９】

また、第１の操作手段（例えば、操作ボタン４１０または刀装飾体５００１）が操作されたときにのみ実行可能とされる別の演出態様を用意する場合は、該別の演出態様の発生に関わる演出受付期間が当該第１の操作手段（例えば、操作ボタン４１０または刀装飾体５００１）に対して設定されている場合と、該別の演出態様の発生に関わる演出受付期間は設定されておらず第２の操作手段（例えば、第１の操作手段が操作ボタン４１０であれば刀装飾体５００１であり、第１の操作手段が刀装飾体５００１であれば操作ボタン４１０）に対する演出受付期間が設定されている場合とのいずれの場合であっても、図１９８（ｃ）に示される状況において第１の操作手段に対する操作があったときには操作時演出を行いうるようにしてもよい。すなわちこの場合、共通（特定）の操作関連演出が行われているなかで上記別の演出態様の発生に関わる演出受付期間が設定されているときに第１の操作手段に対する操作があったときには、操作時演出として別の演出態様を実行するのに対し、共通（特定）の操作関連演出が行われているなかで上記別の演出態様の発生に関わる演出受付期間が設定されていないとき（第２の操作手段に対する演出受付期間が設定されているとき）に第１の操作手段に対する操作があったときには、操作時演出として別の演出態様は実行しないが、操作ボタン４１０が操作されたときと同じ操作時演出を行うこととなる。要は、別の演出態様の発生に関わる演出受付期間が上記第１の操作手段に対して設定されないときには、第２の操作手段側の操作時演出の発生に関わる演出受付期間を上記第２の操作手段と上記第１の操作手段との両方に対して設定することとなる。なお、操作時演出として別の演出態様を出現させる場合は、第２の操作手段側の操作時演出で行われる演出態様に加えて当該別の演出態様を出現させるのではなく、第２の操作手段側の操作時演出とは異なる演出内容として操作時演出を行うようにしてもよい。

【１４９０】

なお、上記演出例（第１の演出態様）では、共通（特定）の操作関連演出が行われている間に操作を促す指示表示が現れる状況とは、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのうちの操作ボタン４１０に対する操作のみが演出受付可能とされている第１状況、刀装飾体５００１に対する操作のみが演出受付可能とされている第２状況、及び操作ボタン４１０に対する操作と刀装飾体５００１に対する操作との両方が演出受付可能とされている第３状況のいずれかに該当するように設定することとしている。なおこの場合、第１状況及び第２状況では、演出受付がなされると同じ操作時演出が現れるようにするのに対し、第３状況では、第１状況及び第２状況のいずれとも異なる操作時演出または上記別の演出態様（第１状況及び第２状況の操作時演出とも異なる）が現れるようにすることが望ましい。ただし、上記演出例にあって、上記第３状況は必ずしもなくてもよい。

【１４９１】

また、上記演出例にかかる操作ボタン４１０は、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａによる制御によって駆動力が付与される操作手段としては設けられないものではあるが、操作ボタン４１０を動作可能な操作手段として設けるようにした上で、上記演出例（第１の演出態様）のうち、図１９９（ｆ）に示される演出状況においても、図１９９（ｄ）に示される演出状況と同様、遊技者による操作が行われなかった側の操作ボタン４１０を動作させる制御を実行可能とするようにしてもよい。なお、このような制御では、遊技者による操作が行われなかった側の操作手段を少なくとも動作させることが重要なのであり、この際に、遊技者による操作が行われた側の操作手段も動作させるか否かについては適宜に設計するようにすればよい。ただし、遊技者による操作が行われなかった側の操作手段を動作させる制御については、遊技盤５側に設けられる特定装飾部材ＳＤＹが初期位置（非駆動位置）

へと戻るまでよりも早い段階でその動作状態を終了させ、遊技者による注視が遊技盤５側へと自然に戻されるようにすることが望ましい。

【１４９２】

また、操作ボタン４１０を動作可能な操作手段として設ける場合、操作ボタン４１０に対して駆動力を付与する駆動源と刀装飾体５００１に対して駆動力を付与する駆動源とは異なる駆動源であってもよいし、同じ駆動源であってもよい。

【１４９３】

［第２の演出態様］

図２００～図２０３は、特定の操作関連演出が第１の演出結果と第２の演出結果とのいずれかが出現するまでの演出経過を示す演出として実行されるものとなっており、該演出の結果として第１の演出結果が出現すると複数の操作手段のうち操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生することが示唆されて、該演出の結果として第２の演出結果が出現すると複数の操作手段のうち刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生することが示唆される演出例（第２の演出態様）を示す図である。

【１４９４】

図２００（ａ）は、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた特定の演出パターンで演出表示装置１６００にて行われている演出状況を示している。

【１４９５】

図２００（ｂ）は、図２００（ａ）に示した装飾図柄ＳＺの変動表示の実行中に、特定の操作関連演出が演出開始された演出状況を示している。

【１４９６】

ここで、図２００（ｂ）に示される特定の操作関連演出では、操作ボタン４１０に対応するボタン画像ＢＴＧと、刀装飾体５００１に対応する刀装飾画像ＳＹＧとが、演出表示装置１６００の表示領域内で同時表示されて、それらの画像ＢＴＧ，ＳＹＧに対して稲妻画像ＩＺが作用している様子が描写されている。このように、異種の操作手段にそれぞれ対応する複数種の操作関連画像（ここでは、ボタン画像ＢＴＧ、刀装飾画像ＳＹＧ）を表示領域内で同時表示するようにしたことで、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのいずれが演出受付可能とされるのかを不明としたままで、それら操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）のいずれかに対する操作が間もなく演出受付可能とされることを示唆することができるようになる。

【１４９７】

図２００（ｃ）は、図２００（ｂ）に示した特定の操作関連演出が進展し、操作ボタン４１０に対応するボタン画像ＢＴＧと、刀装飾体５００１に対応する刀装飾画像ＳＹＧとが演出表示装置１６００の表示領域内で互いに押し合いを行って、相手方を表示領域内から押し出そうとする演出が行われている。

【１４９８】

すなわち、この演出例（第２の演出態様）にかかる特定の操作関連演出（図２００（ｂ），（ｃ））は、「ボタン画像ＢＴＧと刀装飾画像ＳＹＧとが押し合いを行って、それら画像ＢＴＧ，ＳＹＧのいずれが表示領域内に残されるか」といった演出として実行されるようになっており、ボタン画像ＢＴＧが残される演出結果（第１の演出結果）が現れると操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生し、刀装飾画像ＳＹＧが残される演出結果（第２の演出結果）が現れると刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生するようになっている。したがって、この演出例（第２の演出態様）では、図２００（ｂ），（ｃ））に示される演出が、「操作ボタン４１０に対する演出受付期間と刀装飾体５００１に対する演出受付期間とのいずれが発生する場合であってもそれら期間の発生に先立って出現可能とされる特定の操作関連演出」に相当している。

【１４９９】

なお、図２００（ｃ）のうち左側の図は、ボタン画像ＢＴＧが表示領域内に残るのに優勢な状況になっている様子を描写しており、右側の図は、刀装飾画像ＳＹＧが表示領域内に

残るのに優勢な状況になっている様子を描写している。特定の操作関連演出では、このような劣勢・優勢の状況が時間経過に応じて刻々と変化するようになっている。

【１５００】

図２０１（ｄ）は、図２００（ｃ）に示した演出が行われた結果、刀装飾画像ＳＹＧが表示領域外へと完全に押し出されて、ボタン画像ＢＴＧが表示領域内に残された様子を描写した演出が行われている（第１の演出結果）。この演出内容へと進展したときには、刀装飾体５００１に対する演出受付期間は発生せず、操作ボタン４１０に対する演出受付期間のみが発生することとなる。

【１５０１】

すなわち、複数の操作手段のいずれが演出受付可能とされるのかを秘匿にしつつ操作機会が間もなく付与されることを示唆する特定の操作関連演出（図２００（ｂ），（ｃ））が実行された結果として、刀装飾体５００１に対応する刀装飾画像ＳＹＧが表示領域にて表示されず、且つ操作ボタン４１０に対応するボタン画像ＢＴＧが表示領域にて表示される演出（図２０１（ｄ））が実行されることで、複数の操作手段のうち操作ボタン４１０に対する操作が演出受付可能とされること（操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生すること）が認識可能とされるようになる。

【１５０２】

またこの際、操作ボタン４１０に対応するボタン画像ＢＴＧに加えて、操作を促す指示表示（「押せ」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）が表示されることで、複数の操作手段のうち操作ボタン４１０に対する操作が演出受付可能とされている状態にあること（操作ボタン４１０に対する演出受付期間中にあること）が認識可能とされるようになる。特に、この演出例では、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのうちの操作ボタン４１０のみを発光状態にすることによっても、操作ボタン４１０に対する操作を促すようにしている。

【１５０３】

なお、図２０１（ｄ）に示される演出は、特定の操作関連演出（図２００（ｂ），（ｃ）など）を経て演出進展される場合のほか、該特定の操作関連演出を経ることなく演出進展（例えば、図２００（ａ）に示される演出状態からの演出進展）される場合もあるようにされている。ただし、図２０１（ｄ）に示される同じ演出が行われるとしても、特定の操作関連演出を経て当該演出が行われた場合は、特定の操作関連演出を経ずに当該演出が行われた場合よりも特典付与にかかる期待度が高くされるようにすることが望ましい。

【１５０４】

また、演出受付期間の長さに関しても、特定の操作関連演出を経て操作ボタン４１０に対して操作機会が付与される演出（図２０１（ｄ））が行われた場合は、特定の操作関連演出を経ずに操作ボタン４１０に対して操作機会が付与される演出（図２０１（ｄ））が行われた場合よりも、操作ボタン４１０に対して発生する演出受付期間の長さが短くなる割合が高くなるようにすることが望ましい。このような構成によれば、特定の操作関連演出を経たときの後述の演出的間延びによる遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【１５０５】

図２０１（ｅ）は、図２０１（ｄ）に示した演出が行われているなかで複数の操作手段のうち操作ボタン４１０に対する操作が行われた結果、演出受付がなされて該操作に応じた操作時演出が行われている様子を描写したものである。

【１５０６】

図２０１（ｅ）に示される操作時演出は、図１９９（ｄ）と同様である。すなわち、図２０１（ｅ）に示される操作時演出では、特定装飾部材ＳＤＹを表示領域の前方側まで変位させるとともに、演出表示装置１６００において所定の表示演出（「チャンス！！」）を実行させるようになっている。またこの際、操作ボタン４１０に対して遊技者による操作が行われたにもかかわらず、その演出受付に応じて、該操作が行われていない側の刀装飾体５００１を第一位置と第二位置との間で往復動作させる制御（動作状態にする制御）が実行可能とされている点も同じである。なお、所定の表示演出としては、例えば、相対的

に低い期待度であることが示唆される「チャンス！！」と、相対的に高い期待度であることが示唆される「激熱！！」といった複数の演出態様を用意し、これら演出態様のいずれかを演出受付に応じて表示させることで、特典付与にかかる期待度を示唆するようにしてもよい。特定装飾部材ＳＤＹの動作についても、これと同様、例えば、表示領域の前方側まで変位させる動作を行わない演出態様を持たせておき、それら演出態様のいずれかを演出受付に応じて出現させることで、特典付与にかかる期待度を示唆するようにしてもよい。期待度は、「１００％」や「０％」であってもよい。

【１５０７】

そして、このような操作時演出（図２０１（ｅ））が行われた後は、図２０１（ｆ）に示されるように、リーチ状態が形成されてリーチ演出が行われうることとなる。ただし、リーチ演出の実行期間中は刀装飾体５００１を用いた演出が実行される可能性があることから、操作時演出が実行されてから所定時間が経過したときに（リーチ演出が開始されるよりも前の段階で）刀装飾体５００１を非操作の状態（納刀状態））へと戻す制御を行うこととなる。ただし、上述の作用効果を好適に得る上では、刀装飾体５００１については、特定装飾部材ＳＤＹが表示領域側へと移動してから初期位置（非駆動位置）に戻るまでの期間の少なくとも半分以上の期間にわたって、その動作状態（往復動作、または抜刀状態での維持）を継続させるようにすることが望ましい。また、刀装飾体５００１については、特定装飾部材ＳＤＹが初期位置（非駆動位置）へと戻るまでよりも早い段階でその動作状態を終了させて駆動力が付与されないようにすることが消費する電力量（可動負荷）との関係でより望ましい。

【１５０８】

これに対し、図２０２（ｇ）は、図２００（ｃ）に示した演出が行われた結果、ボタン画像ＢＴＧが表示領域外へと完全に押し出されて、刀装飾画像ＳＹＧが表示領域内に残された様子を描写した演出が行われている（第２の演出結果）。この演出内容へと進展したときには、操作ボタン４１０に対する演出受付期間は発生せず、刀装飾体５００１に対する演出受付期間のみが発生することとなる。

【１５０９】

すなわち、複数の操作手段のいずれが演出受付可能とされるのかを秘匿にしつつ操作機会が間もなく付与されることを示唆する特定の操作関連演出（図２００（ｂ），（ｃ））が実行された結果として、操作ボタン４１０に対応するボタン画像ＢＴＧが表示領域にて表示されず、且つ刀装飾体５００１に対応する刀装飾画像ＳＹＧが表示領域にて表示される演出（図２０２（ｇ））が実行されることで、複数の操作手段のうち刀装飾体５００１に対する操作が演出受付可能とされること（刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生すること）が認識可能とされるようになる。

【１５１０】

またこの際、刀装飾体５００１に対応する刀装飾画像ＳＹＧに加えて、操作を促す指示表示（「抜刀せよ」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）が表示されることで、複数の操作手段のうち刀装飾体５００１に対する操作が演出受付可能とされている状態にあること（刀装飾体５００１に対する演出受付期間中にあること）が認識可能とされるようになる。特に、この演出例では、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのうちの刀装飾体５００１を備える操作ユニット（刀装飾体５００１これ自体を発光状態にするようにしてもよい）のみを発光状態にすることによっても、刀装飾体５００１に対する操作を促すようにしている。

【１５１１】

なお、図２０２（ｇ）に示される演出は、特定の操作関連演出（図２００（ｂ），（ｃ）など）を経て演出進展される場合のほか、該特定の操作関連演出を経ることなく演出進展（例えば、図２００（ａ）に示される演出状態からの演出進展）される場合もあるようにされている。ただし、図２０２（ｇ）に示される同じ演出が行われるとしても、特定の操作関連演出を経て当該演出が行われた場合は、特定の操作関連演出を経ずに当該演出が行われた場合よりも特典付与にかかる期待度が高くされるようにすることが望ましい。また

さらに言えば、特定の操作関連演出を経て図２０１（ｄ）に示される演出が行われた場合は、特定の操作関連演出を経ずに図２０２（ｇ）に示される演出が行われた場合よりも特典付与にかかる期待度が高く、且つ特定の操作関連演出を経て図２０２（ｇ）に示される演出が行われた場合よりも特典付与にかかる期待度が低くされるようにすることが望ましい。

【１５１２】

図２０２（ｈ）は、図２０２（ｇ）に示した演出が行われているなかで複数の操作手段のうち刀装飾体５００１に対する操作が行われた結果、演出受付がなされて該操作に応じた操作時演出が行われている様子を描写したものである。

【１５１３】

図２０２（ｈ）に示される操作時演出も、図２０１（ｅ）に示される操作時演出と基本的には同様、特定装飾部材ＳＤＹを表示領域の前方側へと変位させるとともに、演出表示装置１６００において所定の表示演出を実行させるようになっている。なおここでは、相対的に高い期待度であることが示唆される「激熱！！」といった演出態様を演出受付に応じて表示させているが、相対的に低い期待度であることが示唆される「チャンス！！」が表示される場合もある。特定装飾部材ＳＤＹの動作についても、これと同様、例えば、表示領域の前方側へと変位させる動作を行わない演出態様を持たせておき、それら演出態様のいずれかを演出受付に応じて出現させることで、特典付与にかかる期待度を示唆するようにしてもよい。期待度は、「１００％」や「０％」であってもよい。

【１５１４】

ただし、図２０２（ｈ）に示される操作時演出では、刀装飾体５００１に対する操作に基づいて、該刀装飾体５００１これ自体の演出態様が、上述した複数の態様のうちのいずれかに変化（図１７９に示される段階０形態から、段階１形態～段階３形態のいずれかへの変化）可能とされており、これらの態様のいずれが現れるかによっても大当りなどの特典付与にかかる期待度の高さが示唆されるようになっている。

【１５１５】

しかも、図２０２（ｉ）に示されるように、操作時演出（図２０２（ｈ））が終了されて特定装飾部材ＳＤＹが初期位置（非駆動位置）へと戻される状況になったとしても、刀装飾体５００１については納刀状態へと戻さず、これを抜刀状態にて維持したままにするようにしている。すなわち、この演出例では、図示は割愛するが、刀装飾体５００１を抜刀状態にて維持したままにして、その後（リーチ演出が行われる期間中など）、刀装飾体５００１を納刀状態へと操作させる操作機会をさらに付与するようにしており、その際には該納刀状態への操作に応じた操作時演出をさらに実行可能としている。

【１５１６】

このような構成によれば、１つの操作手段（刀装飾体５００１）に対して２段階にわたって操作機会が付与されるとともに、１段階目の操作（抜刀状態への操作）と２段階目の操作（納刀状態への操作）との各操作に応じてそれぞれ操作時演出が行われるようになることから、操作手段（刀装飾体５００１）に対する操作を行っているときのみならず、１段階目の操作（抜刀状態への操作）が行われてから２段階目の操作（納刀状態への操作）が行われるまでの非操作期間においても操作に対する遊技興趣を好適に維持することが期待されるようになる。なお、１段階目の操作と２段階目の操作とは互いに異なる操作態様（ここでは、互いに逆向きの方向への操作）であることが望ましい。また、１段階目の操作に応じた操作時演出と、２段階目の操作に応じた操作時演出とは互いに異なる演出内容であることが望ましい。

【１５１７】

また、１段階目の操作に応じた操作時演出（図２０２（ｈ））が行われた場合には、刀装飾体５００１が必ずしも抜刀状態にて維持されないようにし、抜刀状態にて維持されなかった場合は２段階目の操作機会が付与されないようにすることが望ましい。１段階目の操作に応じた操作時演出では、２段階目の操作機会（抜刀状態から納刀状態への操作機会）を付与可能とする位置（抜刀状態）で刀装飾体５００１を維持するか否かの期待度を示唆

する演出として実行されるようにしてもよい。すなわち、刀装飾体５００１が抜刀状態で維持されず納刀状態に戻されたときには、２段階目の操作機会（抜刀状態から納刀状態への操作機会）を付与することが実質的に不可能とされるようになることは明らかである。期待度は、「１００％」や「０％」であってもよい。

【１５１８】

なお、１段階目の操作に応じた操作時演出（図２０２（ｈ））が行われた結果、刀装飾体５００１が抜刀状態にて維持されない場合は、所定時間が経過したときに（リーチ演出が開始されるよりも前の段階で）刀装飾体５００１を非駆動の状態（納刀状態））へと戻す制御を行うこととなる。ただしこの場合、刀装飾体５００１については、特定装飾部材ＳＤＹが表示領域側へと移動してから初期位置（非駆動位置）に戻るまでの期間の少なくとも半分以上の期間にわたって、その動作状態（往復動作、または抜刀状態での維持）を継続させるようにすることが望ましい。また、刀装飾体５００１については、特定装飾部材ＳＤＹが初期位置（非駆動位置）へと戻るまでよりも早い段階でその動作状態を終了させて駆動力が付与されないようにすることが消費する電力量（可動負荷）との関係でより望ましい。

【１５１９】

一方、図２０３（ｊ）は、図２００（ｃ）に示した演出が行われた結果、図２０１（ｄ）に示される場合と同様、刀装飾画像ＳＹＧが表示領域外へと完全に押し出されて、ボタン画像ＢＴＧが表示領域内に残された様子を描写した演出が行われている。すなわち、この演出例（第２の演出態様）では、図２００（ｃ）に示した演出が行われてから所定時間が経過すると、図２０１（ｄ）に示される演出か、図２０２（ｇ）に示される演出か、若しくは図２０３（ｊ）に示される演出のいずれかが現れるようになっている。なお、いずれの演出内容が現れるかについては、大当り判定の結果に応じた演出パターンの判定処理内にて予め決定済みとされている。

【１５２０】

ただし、図２０３（ｊ）に示される演出では、図２０１（ｄ）に示した演出の場合とは異なり、特定の操作関連演出（図２００（ｂ），（ｃ））で行われていた演出（ここでは、稲妻画像ＩＺ）が継続されており、このような稲妻画像ＩＺによってボタン画像ＢＴＧに対して何らかの変化が生じる可能性を示唆するようにしている。

【１５２１】

また、図２０３（ｊ）に示される演出では、操作を促す指示表示（「押せ」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）が表示されていない点でも、図２０１（ｄ）に示した演出の場合とは異なっている。これにより、刀装飾画像ＳＹＧが表示領域外へと完全に押し出されて、ボタン画像ＢＴＧが表示領域内に残された状況ではあるものの、ボタン画像ＢＴＧに対する演出受付期間は未だ発生していない状況にあることが認識可能とされるようになる。

【１５２２】

図２０３（ｋ）は、図２０３（ｊ）に示される演出が進展した結果、稲妻画像ＩＺがボタン画像ＢＴＧに作用して該ボタン画像ＢＴＧが靄ＭＹに包まれて、その外形描写すらも失われてしまう演出が行われている。

【１５２３】

すなわち、図２０３（ｋ）に示される演出では、操作ボタン４１０に対する操作が演出受付可能とされることを示唆していた演出要素（ボタン画像ＢＴＧ）が全て取り除かれることとなる。したがって、操作ボタン４１０に対する操作が演出受付可能とされることが図２０３（ｊ）に示される演出によって一旦示唆された状況にはあるものの、このような図２０３（ｋ）に示される演出が現れることで、操作ボタン４１０に対する演出受付期間が果たして発生するのかの疑念を持たせることができるようになる。

【１５２４】

なお、図２０３（ｋ）に示される演出においても、特定の操作関連演出（図２００（ｂ），（ｃ））で行われていた演出表示（ここでは、稲妻画像ＩＺ）が継続されている。ただ

しここでは、稲妻画像ＩＺの態様が変化（消えかかっている）しつつあり、複数の操作手段のいずれに対して演出受付期間が発生するのかが確定的に示されるまでの残り時間が少なくなっていることを示唆している。

【１５２５】

図２０３（ｉ）は、図２０３（ｋ）に示される演出が進展した結果、靄ＭＹの外形が、操作ボタン４１０（ボタン画像ＢＴＧ）ではなく、刀装飾体５００１（刀装飾画像ＳＹＧ）に近付いてきた様子を描写した演出が行われている。

【１５２６】

このような構成によれば、刀装飾画像ＳＹＧが未だ表示されていない状況にあるものの、靄ＭＹの外形によって、操作ボタン４１０ではなく、刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生する可能性を示唆することができるようになる。

【１５２７】

また、図２０３（ｉ）に示される演出においても、特定の操作関連演出（図２００（ｂ），（ｃ））で行われていた演出表示（ここでは、稲妻画像ＩＺ）が継続されている。ただしここでは、稲妻画像ＩＺの態様が図２０３（ｋ）よりもさらに変化（消える直前）しており、複数の操作手段のいずれに対して演出受付期間が発生するのかが確定的に示されるまでの残り時間がより一層少なくなっていることを示唆している。

【１５２８】

そして、この演出例（第２の演出態様）では、図２０３（ｉ）に示される演出がさらに進展して靄ＭＹが非表示にされるようになると、刀装飾画像ＳＹＧが表示されて図２０２（ｇ）に示される演出が行われるようになっている。

【１５２９】

このような構成によれば、特定の操作関連演出（図２００（ｂ），（ｃ））が行われた結果、演出表示装置１６００において刀装飾画像ＳＹＧが表示されず、且つボタン画像ＢＴＧが表示された場合（図２０１（ｄ），図２０３（ｊ））であっても、刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生する可能性が残されるようになることから、遊技興趣の維持を図ることができるようになる。

【１５３０】

特に、この演出例（第２の演出態様）では、演出表示装置１６００において刀装飾画像ＳＹＧが表示されず、且つボタン画像ＢＴＧが表示された場合（図２０１（ｄ），図２０３（ｊ））、特定の操作関連演出（図２００（ｂ），（ｃ））で現れていた稲妻画像ＩＺによる演出表示が未だ継続されているか否かを確認するようにすることで、刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生する可能性が残されているかを把握可能とされており、これによっても遊技興趣の維持を図ることができるようになる。

【１５３１】

なお、この演出例（第２の演出態様）では、図２０３（ｊ）に示される演出が現れた時点で、ボタン画像ＢＴＧが靄ＭＹによって非表示にされて（図２０３（ｋ））、さらに演出進展されると、刀装飾画像ＳＹＧが表示されて図２０２（ｇ）に示される演出が必ず発生するようになっている。この意味では、図２０３（ｊ）に示される演出は、演出表示装置１６００において刀装飾画像ＳＹＧを表示せず、且つボタン画像ＢＴＧを表示させるものではあるが、こうした表示内容に反して、刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生することを示唆する演出であるということもできる。

【１５３２】

ただしこれに代えて、図２０３（ｋ）に示される演出が進展すると、靄ＭＹの外形が、刀装飾体５００１（刀装飾画像ＳＹＧ）に必ずしも近付かないようにして、操作ボタン４１０（ボタン画像ＢＴＧ）の外形に近付く演出パターンも現れうるように設定し、該演出パターンが現れると、その後、ボタン画像ＢＴＧが再び表示されて図２０１（ｄ）に示される演出が行われるようにしてもよい。なお、このような演出パターンが行われうるようにした場合は、図２０３（ｊ），（ｋ）に示される演出も、複数の操作手段のいずれが演出受付可能とされるのかを秘匿にする特定の操作関連演出として実行されることとなる。

【１５３３】
また、操作ボタン４１０を動作可能な操作手段として設けるようにした上で、上記演出例（第２の演出態様）のうち、図２０２（ｈ）に示される演出状況においても、図２０１（ｅ）に示される演出状況と同様、遊技者による操作が行われなかった側の操作ボタン４１０を動作させる制御を実行可能とするようにしてもよい。なお、このような制御では、遊技者による操作が行われなかった側の操作手段を少なくとも動作させることが重要なのであり、この際に、遊技者による操作が行われた側の操作手段も動作させるか否かについては適宜に設計するようにすればよい。
【１５３４】
また、操作ボタン４１０を動作可能な操作手段として設ける場合、操作ボタン４１０に対して駆動力を付与する駆動源と刀装飾体５００１に対して駆動力を付与する駆動源とは異なる駆動源であってもよいし、同じ駆動源であってもよい。
【１５３５】
［第３の演出態様］
図２０４～図２０７は、特定の操作関連演出に関して基本的には第２の演出態様と同じであるが、該第２の演出態様とは別の演出例（第３の演出態様）を示す図である。
【１５３６】
図２０４（ａ）は、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた特定の演出パターンで演出表示装置１６００にて行われている演出状況を示している。
【１５３７】
図２０４（ｂ）は、図２０４（ａ）に示した装飾図柄ＳＺの変動表示の実行中に、特定の操作関連演出が演出開始された演出状況を示している。ただし、同図２０４（ｂ）に示されるように、この演出例（第３の演出態様）にかかる特定の操作関連演出では、まず、演出表示装置１６００とは異なる所定の可動部材を動作させることによって、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のいずれかが間もなく演出受付可能とされることを示唆するようにしている。
【１５３８】
特に、この演出例（第３の演出態様）では、このような所定の可動部材として操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１を採用することとしており、これら操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１をそれぞれ動作させることで、操作に関連した演出表示が演出表示装置１６００側で未だ行われていない状態にあるときから、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のいずれかが間もなく演出受付可能とされることを容易に認識可能とされるようにしている。なおここでは、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１を初期位置から操作位置へと向けて動作させる制御が行われることとなるが、操作機会を付与するときに操作位置へとそれぞれ動作させるときに比べてゆっくりとした速度でそれぞれ動作させるようにしている。
【１５３９】
このような構成によれば、演出受付期間が発生するまでに時間が未だ残されている操作手段、若しくは当該図柄変動が終了するまでの間に演出受付期間がそもそも発生しない操作手段であるにもかかわらず、これらの操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）がそれぞれ動作することとなる。したがって、演出受付期間が発生するまでに時間が未だ残されている状況、若しくは当該図柄変動が終了するまでの間に演出受付期間がそもそも発生しない状況にあるときから、それらの操作に対する遊技興趣を好適に維持することができるようになる。
【１５４０】
そして、この演出例（第３の演出態様）では、演出表示装置１６００における演出表示ではなく、こうして操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１による各動作（図２０４（ｂ））によって特定の操作関連演出が開始された以降は、基本的に、上記第２の演出態様と同じ演出進展がなされるようになっている。

【１５４１】
例えば、まず、図２０４（ｃ）に示される演出のうち、演出表示装置１６００における演出表示は、ボタン画像ＢＴＧが「可動式の操作ボタン４１０」に対応するものとして表示されていることを除けば、図２００（ｂ）を参照して説明した通りの演出内容になっている。
【１５４２】
ただし、図２０４（ｃ）に示される演出では、図２００（ｂ）に示した演出とは異なり、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１が、それぞれ初期位置（非駆動時の位置）から動作した状態になっている。図２０４（ｃ）に示される演出では、このような可動演出によっても、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のいずれかが演出受付可能とされることを示唆するようにしている。
【１５４３】
また、図２０４（ｃ）に示される演出では、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１については、特定の操作関連演出が演出開始された以降、それぞれ初期位置（非駆動時の位置）とは異なる位置であり、且つ操作機会が付与されるときの操作位置とも異なる位置にて動作状態（駆動力を付与した状態）として位置させるようにしている。
【１５４４】
すなわち、このような操作関連演出を行うようにした場合、該操作関連演出が行われずにすぐに操作機会が付与される場合と比べて操作関連の演出が間延びすることとなるが、可動式の操作手段が採用されている場合は、このような操作関連演出がようやく終了したとしても、演出受付可能とされた側の操作手段についてはこれを少なくとも操作位置まで動作させる必要が生じることとなる。したがって、こうした動作に要する時間分だけさらに操作関連の演出に間延びを生じてさせてしまうこととなり、このような間延びによって遊技興趣が低下する懸念がある。
【１５４５】
そこで、この演出例（第３の演出態様）では、特定の操作関連演出が行われる期間中、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１を、初期位置（非駆動時の位置）及び操作位置のいずれとも異なる位置（例えば、中間位置）にて動作状態（駆動力を付与した状態）として位置させるようにしている。これにより、特定の操作関連演出が終了されて演出受付期間が発生するときには、演出受付期間が発生した側の操作手段をより短い時間だけで操作位置まで動作させたり、演出受付期間が発生しなかった側の操作手段をより短い時間だけで初期位置まで動作させることができるようになり、操作関連の演出の間延びによって遊技興趣が低下するのを抑制することができるようになる。また、演出受付期間が発生するまでの間は、操作対象とされる側の操作手段を操作位置とは異なる位置にて動作状態として位置させるようにしたことで、動作状態ではあるものの演出受付期間これ自体は未だ発生していないことを容易に認識可能とすることができるようになる。
【１５４６】
そして、図２０４（ｃ）に示される演出が進展し、図２０４（ｄ）に示される演出が行われるようになると、演出表示装置１６００における演出表示は、ボタン画像ＢＴＧが「可動式の操作ボタン４１０」に対応するものとして表示されていることを除けば、図２００（ｃ）を参照して説明した通りの演出内容になっている。ただし、図２０４（ｄ）に示される演出においても、図２００（ｃ）に示した演出とは異なり、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１を、それぞれ初期位置（非駆動時の位置）と操作位置とのいずれとも異なる位置にて動作状態（駆動力を付与した状態）として位置させるようにしている。
【１５４７】
なお、図２０４（ｂ），（ｃ）に示される演出にあっては、演出表示装置１６００内におけるボタン画像ＢＴＧ及び刀装飾画像ＳＹＧは、初期位置（非駆動の位置）にあるときの態様を模して表示されるのに対し、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１は、初期位置（非駆動の位置）とは異なる位置で動作状態として位置されている。このように、演出表示装置１６００内におけるボタン画像ＢＴＧ及び刀装飾画像ＳＹＧの態様と、操作ボタン

４１０及び刀装飾体５００１の態様とをあえて異ならせるようにすることで、近いうちにそれらの整合が図られる演出（ボタン画像ＢＴＧ及び刀装飾画像ＳＹＧの態様が変化するか、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１が動作するか）が発生することを示唆することができるようになる。

【１５４８】

また、図２０４（ｄ）に示される演出が行われた結果、図２０５（ｅ）に示される演出が行われるようになると、演出表示装置１６００における演出表示は、ボタン画像ＢＴＧが「操作位置にあるときの可動式の操作ボタン４１０」に対応するものとして表示されていることを除けば、図２０１（ｄ）を参照して説明した通りの演出内容になっている。

【１５４９】

ただし、図２０５（ｅ）に示される演出においては、図２０１（ｄ）に示した演出とは異なり、操作ボタン４１０が操作位置で動作した状態になっており、且つ刀装飾体５００１が初期位置（非駆動時の位置）と操作位置とのいずれとも異なる位置で動作した状態になっている。すなわちこの場合、操作ボタン４１０は、初期位置（非駆動時の位置）よりも操作位置に近い位置から操作位置に向けて移動したこととなることから、操作関連の演出の間延びが好適に抑制されるようになる。

【１５５０】

なお、図２０５（ｅ）に示される演出としては、「ボタン画像ＢＴＧが表示（操作位置まで移動した態様で表示されることが望ましい）され、且つ刀装飾画像ＳＹＧが表示されない表示演出」をまずは行うこととし、該表示演出を行った後に、操作ボタン４１０を操作位置まで動作させるとともに、該操作ボタン４１０に対する演出受付期間を発生させて操作を促す指示表示（「押せ」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）を表示するようにしてもよい。このような構成によれば、特定の操作関連演出が実行された結果として現れたボタン画像ＢＴＧは「操作位置まで移動した態様」で表示されるのに対し、該表示される時点での操作ボタン４１０は「操作位置まで移動した態様」とは異なる態様とされることとなる。このように、特定の操作関連演出が実行された結果として現れるボタン画像ＢＴＧを、その際における操作ボタン４１０の態様とはあえて異なる態様として表示させるようにすることで、それら態様のズレが間もなく埋まる（ここでは、操作ボタン４１０が操作位置へと動く）ことを事前示唆することができるようになる。

【１５５１】

そして、図２０５（ｅ）に示される演出が行われた結果、図２０５（ｆ）に示される演出が行われるようになると、演出表示装置１６００においては図２０１（ｅ）を参照して説明した通りの演出内容が現れることとなる。ただし、図２０５（ｆ）に示される演出では、図２０１（ｅ）に示した演出とは異なり、操作ボタン４１０が操作位置から初期位置（非駆動の位置）に戻された状態になっており、且つ刀装飾体５００１が初期位置（非駆動時の位置）と操作位置とのいずれとも異なる位置で動作した状態になっている。

【１５５２】

このような操作時演出（図２０５（ｆ））が行われた後は、図２０５（ｇ）に示されるように、リーチ状態が形成されてリーチ演出が行われうることとなるが、これについても図２０１（ｆ）を参照して説明した通りである。

【１５５３】

これに対し、図２０４（ｄ）に示される演出が行われた結果、図２０６（ｈ）に示される演出が行われるようになると、演出表示装置１６００における演出表示は、刀装飾体５００１の操作に関する指示内容が「押し込め」になっており、且つ刀装飾画像ＳＹＧが「操作位置まで移動した態様」で表示されていることを除けば、図２０２（ｇ）を参照して説明した通りの演出内容になっている。

【１５５４】

ただし、図２０６（ｈ）に示される演出においては、図２０２（ｇ）に示した演出とは異なり、操作ボタン４１０が初期位置（非駆動時の位置）と操作位置とのいずれとも異なる位置で動作した状態になっており、且つ刀装飾体５００１が操作位置で動作した状態にな

っている。すなわちこの場合、刀装飾体５００１は、初期位置（非駆動時の位置）よりも操作位置に近い位置から操作位置に向けて移動したこととなることから、操作関連の演出の間延びが好適に抑制されるようになる。

【１５５５】

なお、図２０６（ｈ）に示される演出としても、「ボタン画像ＢＴＧが表示されず、且つ刀装飾画像ＳＹＧが表示（操作位置まで移動した態様で表示されることが望ましい）される表示演出」をまずは行うこととし、該表示演出を行った後に、刀装飾体５００１を操作位置まで動作させるとともに、該刀装飾体５００１に対する演出受付期間を発生させて操作を促す指示表示（「押し込め」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）を表示するようにしてもよい。このような構成によれば、特定の操作関連演出が実行された結果として現れた刀装飾画像ＳＹＧは「操作位置まで移動した態様」で表示されるのに対し、該表示される時点での刀装飾画像ＳＹＧは「操作位置まで移動した態様」とは異なる態様とされることとなる。このように、特定の操作関連演出が実行された結果として現れる刀装飾画像ＳＹＧを、その際における刀装飾体５００１の態様とはあえて異なる態様として表示させるようにすることで、それら態様のズレが間もなく埋まる（ここでは、刀装飾体５００１が操作位置へと動く）ことを事前示唆することができるようになる。

【１５５６】

そして、図２０６（ｈ）に示される演出が行われた結果、図２０６（ｉ）に示される演出が行われるようになると、演出表示装置１６００においては図２０２（ｈ）を参照して説明した通りの演出内容が現れることとなる。ただし、図２０６（ｉ）に示される演出では、図２０２（ｈ）に示した演出とは異なり、操作ボタン４１０が初期位置（非駆動時の位置）と操作位置とのいずれとも異なる位置で動作した状態になっており、且つ刀装飾体５００１が操作位置から初期位置（非駆動の位置）に戻された状態になっている。

【１５５７】

このような操作時演出（図２０６（ｉ））が行われた後は、図２０６（ｊ）に示されるように、リーチ状態が形成されてリーチ演出が行われうることとなるが、これについては図２０１（ｆ）を参照して説明した通りである。

【１５５８】

一方、図２０４（ｄ）に示される演出が行われた結果、図２０７（ｋ）に示される演出が行われるようになると、演出表示装置１６００における演出表示は、ボタン画像ＢＴＧが「操作位置にあるときの可動式の操作ボタン４１０」に対応するものとして表示されていることを除けば、図２０３（ｊ）を参照して説明した通りの演出内容になっている。

【１５５９】

ただし、図２０７（ｋ）に示される演出においては、図２０３（ｊ）に示した演出や図２０５（ｅ）に示した演出とは異なり、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１がそれぞれ初期位置（非駆動時の位置）と操作位置とのいずれとも異なる位置で動作した状態になっている。このような動作状況にすることによっても、操作ボタン４１０に対する演出受付期間が未だ発生していないことや、刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生する可能性が未だ残されていることを示唆することができるようになる。

【１５６０】

そして、図２０７（ｋ）に示される演出が行われた結果、図２０７（ｌ）に示される演出が行われるようになると、演出表示装置１６００においては図２０３（ｋ）を参照して説明した通りの演出内容が現れることとなる。ただし、図２０７（ｌ）に示される演出では、図２０３（ｋ）に示した演出とは異なり、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１がそれぞれ初期位置（非駆動時の位置）と操作位置とのいずれとも異なる位置で動作した状態になっている。

【１５６１】

そして、図２０７（ｌ）に示される演出が行われた結果、図２０７（ｍ）に示される演出が行われるようになると、演出表示装置１６００においては図２０３（ｌ）を参照して説

明した通りの演出内容が現れることとなる。ただし、図２０７（ｌ）に示される演出では、図２０３（ｋ）に示した演出とは異なり、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１がそれぞれ初期位置（非駆動時の位置）と操作位置とのいずれとも異なる位置で動作した状態になっている。図２０７（ｍ）に示される演出では、靄ＭＹの外形を、初期位置にあるときの刀装飾体５００１ではなく、操作位置にあるときの刀装飾体５００１に近付けるようにすることがより望ましい。

【１５６２】

なお、図２０７（ｍ）に示される演出がさらに演出進展されると、刀装飾画像ＳＹＧが表示されて図２０６（ｈ）に示される演出が必ず発生するようになっている。この意味では、図２０７（ｋ）に示される演出は、演出表示装置１６００において刀装飾画像ＳＹＧを表示せず、且つボタン画像ＢＴＧを表示させるものではあるが、こうした表示内容に反して、刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生することを示唆する演出であるということもできる。

【１５６３】

ただしこれに代えて、図２０７（ｌ）に示される演出が進展すると、靄ＭＹの外形が、刀装飾体５００１（刀装飾画像ＳＹＧ）に必ずしも近付かないようにして、操作ボタン４１０（ボタン画像ＢＴＧ）の外形に近付く演出パターンも現れうるように設定し、該演出パターンが現れると、その後、ボタン画像ＢＴＧが再び表示されて図２０５（ｅ）に示される演出が行われるようにしてもよい。なお、このような演出パターンが行われうるようにした場合は、図２０７（ｋ），（ｌ）に示される演出も、複数の操作手段のいずれが演出受付可能とされるのかを秘匿にする特定の操作関連演出として実行されることとなる。

【１５６４】

なお、この演出例（第３の演出態様）においては、操作ボタン４１０に対して駆動力を付与する駆動源と刀装飾体５００１に対して駆動力を付与する駆動源とは異なる駆動源であってもよいし、同じ駆動源であってもよい。

【１５６５】

上記した各演出態様、及びそれらの別例では、特定の操作関連演出が行われた演出結果として「操作ボタン４１０を模したボタン画像ＢＴＧ（第１の表示態様）」が現れた場合、基本的には、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのうち操作ボタン４１０に対してのみ操作機会が付与され、該操作ボタン４１０に対する操作が演出受付されるとボタン側の操作時演出が行われることとなる。また、特定の操作関連演出が行われた演出結果として「刀装飾体５００１を模した刀装飾画像ＳＹＧ（第２の表示態様）」が現れた場合、基本的には、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのうち刀装飾体５００１に対してのみ操作機会が付与され、該刀装飾体５００１に対する操作が演出受付されると刀役物側の操作時演出が行われることとなる。この点、ボタン側の操作時演出では、大当り判定に応じた演出抽選の結果に基づいて成功時演出（特定装飾部材ＳＤＹを動作させる）と失敗時演出（特定装飾部材ＳＤＹを動作させない）とのいずれかを出現させることとしているのに対し、刀役物側の操作時演出でも、大当り判定に応じた演出抽選の結果に基づいて成功時演出（特定装飾部材ＳＤＹを動作させる）と失敗時演出（特定装飾部材ＳＤＹを動作させない）とのいずれかを出現させることとしており、それらの演出内容は同じとされている。したがって、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のうち遊技者が所望する側とは異なる側の操作手段に対して操作機会が付与されたときの遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【１５６６】

なお、ボタン側の操作時演出と刀役物側の操作時演出とでは、特定装飾部材ＳＤＹが動作するか否かについての演出のほか、演出表示装置１６００で行われる表示演出についても互いに同じ演出内容とするようにしてもよい。

【１５６７】

また、特定の操作関連演出に関して上記説明した各演出例では、複数の操作手段のいずれに対して操作機会が付与されるかについての演出を行うこととし、その結果に応じた側の

操作手段に対して操作機会が付与されるようにした。ただし、特定の操作手段同士で押し合いを行うようにするなど、いずれの演出結果が現れたとしても特定の操作手段に対して操作機会が付与される演出内容で特定の操作関連演出を行う場合があるようにしてもよい。

【１５６８】

例えば、１つの操作手段に対していずれの態様（例えば、納刀状態にある刀装飾体５００１を抜刀状態にする態様での操作、抜刀状態にある刀装飾体５００１を納刀状態にする態様での操作）で操作機会が付与されるかについての演出を行うこととし、その結果に応じた側の態様で操作手段に対して操作機会が付与されるようにしてもよい。なおこの場合、特定の操作関連演出が行われる間に刀装飾体５００１を納刀状態と抜刀状態とのいずれとも異なる状態に動作させるようにし、該特定の操作関連演出にていずれの態様で操作させるかの演出結果が示されるときに刀装飾体５００１を納刀状態または抜刀状態に動作させるようにすることが望ましい。

【１５６９】

また、保留状態にある図柄変動が消化されると該図柄変動の実行期間内で特定の操作関連演出が行われることを、該図柄変動が保留状態にあるとき（これよりも前に消化された図柄変動の実行期間内）から示唆する演出を行うようにしてもよい。このような構成によれば、複数の操作手段のいずれかにしか操作機会が付与されないにもかかわらず、操作機会が付与される側の操作手段と、操作機会が付与されない側の操作手段との両方に対して操作に関する遊技興趣をより長い期間にわたって持続させることができるようになる。なお、このような演出としては、特定の操作関連演出が行われる図柄変動が保留状態にあるとき（これよりも前に消化された図柄変動の実行期間内）に、該特定の操作関連演出に供される複数の操作手段をそれぞれ動作させるようにすることが望ましい。

【１５７０】

上記した第２，第３の演出態様、及びそれらの別例では、特定の操作関連演出として、複数の操作手段（操作ボタン４１０、刀装飾体５００１）に対応する複数の画像（ボタン画像ＢＴＧ、刀装飾画像ＳＹＧ）を表示することとしたが、これらの画像は必ずしも表示しなくてもよい。要は、特定の操作関連演出が実行されると、操作ボタン４１０に対する演出受付期間、及び刀装飾体５００１に対する演出受付期間のいずれかがその後に発生するようになっていればよい。このような構成であれば、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のいずれかに対して演出受付期間が発生することを示唆するようにしつつも、演出受付期間が発生するまでの間は、それら操作手段のいずれに対して演出受付期間が発生するのかを秘匿にすることができるようになる。したがって、異種の操作手段にそれぞれ対応する複数種の操作関連画像（ここでは、ボタン画像ＢＴＧ、刀装飾画像ＳＹＧ）についても、必ずしもそれらを同時表示しなくてもよいし、ボタン画像ＢＴＧ及び刀装飾画像ＳＹＧのいずれも出現させずそれらのいずれとも異なる演出画像を特定の操作関連演出として出現させるようにしてもよい。

【１５７１】

ただし、特定の操作関連演出が実行されている間はボタン画像ＢＴＧ及び刀装飾画像ＳＹＧを同時表示しない演出態様を採用する場合であっても、該特定の操作関連演出が終了されるときにはボタン画像ＢＴＧ（操作ボタン４１０に対応する画像）及び刀装飾画像ＳＹＧ（刀装飾体５００１に対応する画像）のいずれかを表示して、それら操作手段のいずれに対して演出受付期間が発生するのかを示すこととなる。そしてこの場合、こうして表示されるボタン画像ＢＴＧ（操作ボタン４１０に対応する画像）または刀装飾画像ＳＹＧ（刀装飾体５００１に対応する画像）に対し、特定の操作関連演出の実行期間中に表示されていた特定画像（例えば、稲妻画像ＩＺなど）が関わる演出内容として実行するようにすることが、当該特定の操作関連演出を、複数の操作手段のいずれに対して演出受付期間が発生するかを示唆する演出として機能させるようにする上で重要であるといえる。例えば、特定の操作関連演出を、二つの岩のいずれかに向けて稲妻を落とす演出として実行されるようにし、一方側の岩に稲妻が落ちると岩の中からボタン画像ＢＴＧを出現させ、他方側の岩に稲妻が落ちると岩の中から刀装飾画像ＳＹＧを出現させるようにすることで、図

２０１（ｄ）や図２０２（ｇ）に示される演出へと演出進展させることが可能である。若しくは、特定の操作関連演出を、１つの岩に向けて稲妻を落とす演出として実行されるようにし、岩に稲妻が落ちると岩の中からボタン画像ＢＴＧ及び刀装飾画像ＳＹＧのいずれかを出現させて、図２０１（ｄ）や図２０２（ｇ）に示される演出へと演出進展させるようにすることも可能である。要は、特定の操作関連演出の演出結果としてボタン画像ＢＴＧまたは刀装飾画像ＳＹＧが表示されるような演出内容として演出進展させるようにすることが望ましい。

【１５７２】

また、上記した第２，第３の演出態様、及びそれらの別例では、操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生する場合と、刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生する場合とで、特定の操作関連演出が実行（演出開始）されてからそれらの演出受付期間が発生するまでに要する時間を同じに設定するようにすることがより望ましい。また、特定の操作関連演出が行われた後、いずれの操作手段に対して操作機会が付与される場合であっても、同じ時間だけ演出受付期間が発生するように設定することが望ましい。

【１５７３】

また、特定の操作関連演出として複数の演出態様を用意しておき、それら演出態様のいずれで当該演出が行われるかに応じて、特定演出（操作時演出）を発生可能とする演出受付期間が複数の操作手段のうちの特定操作手段に対して設定される割合が異なるようにしてもよい。該割合は、１００％であってもよいし、０％であってもよい。

【１５７４】

また、上記した第２，第３の演出態様、及びそれらの別例において、特定の操作関連演出で示された側の操作手段に対して操作を行ったことに基づいて、該操作しなかった側の操作手段を動作させるときには（図２０１（ｅ）など）、該操作があったときを基準とした所定時間の経過後に該操作しなかった側の操作手段を初期位置に戻す制御を行うようにしてもよい。ただし、該操作があったときを基準とせず、演出受付期間のうちのいずれのタイミングで操作されたかに応じて、該操作しなかった側の操作手段を動作させてからその動作を終了させるまでの時間長さを異ならせるようにすることが望ましい。

【１５７５】

すなわち、特定の操作関連演出で示された側の操作手段が操作されたときにその演出受付期間の残り時間が少なかったときほど、特定の操作関連演出で示された側の操作手段を操作すべきか、若しくは特定の操作関連演出で示されなかった側の操作手段を操作すべきかで遊技者が葛藤した可能性が高いといえる。したがって、演出受付期間のうちのいずれのタイミングで操作されたかに応じて（葛藤した可能性の高さに応じて）、該操作しなかった側の操作手段を動作させてからその動作を終了させるまでの時間長さ（「特定の操作関連演出で示された側の操作手段を操作した場合であっても、演出受付が発生して操作時演出が実行されたのではないか」といった可能性を遊技者に対してアピールする時間長さ）を異ならせるようにすれば、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１５７６】

また、特定の操作関連演出が行われた後、該演出に供された複数の操作手段のいずれも操作されなかった場合、演出受付期間が終了するときに該演出に供された複数の操作手段を全て動作させるようにしてもよい。

【１５７７】

また、特定の操作関連演出が開始されてから演出結果（ボタン画像ＢＴＧや、刀装飾画像ＳＹＧなど）が表示されるまでの間に、該特定の操作関連演出の演出結果として期待度の高い側の演出画像（刀装飾画像ＳＹＧ）が表示される割合を示唆する所定の演出を行うようにしてもよい。所定の演出として可動体演出を行うようにしてもよいが、この場合は、特定の操作関連演出が行われた後の演出受付期間内での演出受付に基づいて動作する特定可動体（ここでは、特定装飾部材ＳＤＹ）とは異なる可動体を動作させるようにすることが、特定の操作関連演出が行われた後の演出受付期間内での演出受付に基づいて特定可動体をより確実に動作可能とする上で望ましい。

【１５７８】
また、特定の操作関連演出が開始されてから演出結果（ボタン画像ＢＴＧや、刀装飾画像ＳＹＧなど）が表示されるまでの間に、それら演出結果で現れうる画像のいずれか１つに対応する特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して操作機会を付与するようにしてもよい。このような構成によれば、例えば、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のいずれを用いて特定演出（特定装飾部材ＳＤＹを動作させるなどの演出）に関する演出受付期間を発生させるかについての特定の操作関連演出が行われているなかで、それら操作手段のあえて一方側（例えば、操作ボタン４１０）に対してのみ演出受付期間を発生させることとなる。これにより、特定の操作関連演出の途中段階であるにもかかわらずその演出結果が示されて当該演出が終了されたかのような特殊な演出態様を生み出すことができるようになり、当該演出が行われている間における遊技興趣を好適に維持することができるようになる。なお、特定の操作関連演出が行われているなかで、それら操作手段の一方側（例えば、操作ボタン４１０）に対する操作が演出受付された場合は、該演出受付に基づいて所定の演出を行うことで、該特定の操作関連演出の演出結果として期待度の高い側の演出画像（刀装飾画像ＳＹＧ）が表示される割合を示唆するようにすることが望ましい。

【１５７９】
ここで、特定の操作関連演出の実行途中に操作機会が付与される上記特定の操作手段としては、複数の操作手段（例えば、操作ボタン４１０，刀装飾体５００１）のうち相対的に期待度が低い側の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）を用いるようにすることが、特定の操作関連演出の途中段階であったことが遊技者側に把握されたときの遊技興趣を向上させる上で望ましい。

【１５８０】
また、複数の操作手段に関する上記特定の操作関連演出が行われている途中段階にあるなかで、それら操作手段のあえて操作ボタン４１０に対してのみ演出受付期間を発生させる場合、該演出受付期間内において操作ボタン４１０に対して操作が行われると、所定の演出条件が満たされているときには特別操作演出が実行されるようにし、該特別操作演出が実行されると、複数の操作手段（例えば、操作ボタン４１０，刀装飾体５００１）のいずれが演出結果として現れた場合であっても特典付与にかかる期待度が同じになるようにしてもよい。期待度は、１００％であってもよい。このような構成によれば、特定の操作関連演出が演出開始されてからその演出結果が示されるまでの間に当該特定の操作関連演出としての演出性を喪失させることができるようになり、その結果として、相対的に期待度が低い側の操作手段に対して操作機会が付与されたときの遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。ただし、特別操作演出が実行されたときには、該特別操作演出が実行されず、且つ複数の操作手段のうち期待度が高い側の操作手段に対して操作機会が付与されたときよりも特典付与にかかる期待度が高くなるようにすることが望ましい。

【１５８１】
また、上述した各演出受付期間では通常、遊技者による操作があったとき該操作に基づいて演出を発生させることとなるが、このような操作が行われなかったとしても演出受付期間が経過するよりも前に該操作が行われたときと同じ演出を開始させる制御が行われる自動ボタン演出モードを設定可能とするようにしてもよい。このような自動ボタン演出モードによれば、演出受付期間が発生する度に操作せずとも操作時演出が発生するようになることから操作し忘れによる遊技興趣の低下を抑制することができるようになる。そして、このような自動ボタン演出モードに設定されているなかで上記特定の操作関連演出が行われた場合は、該演出の結果として上記複数の操作手段のいずれに対する演出受付期間が発生した場合であっても、それらの演出受付期間内で対応する側の操作手段を操作せずとも該操作手段を操作したときと同じ操作時演出が実行されることとなる。

【１５８２】
ただし、自動ボタン演出モードに設定されている場合であっても、特定の操作関連演出が行われている途中段階にあるなかでそれら操作手段のあえて操作ボタン４１０に対しての

み演出受付期間を発生させる場合は、該演出受付期間内で操作ボタン４１０が操作されなければ上記特別操作演出が実行されないようにすること（自動ボタン機能が機能しないようにすること）が望ましい。なおこの後、特定の操作関連演出が行われた結果として上記複数の操作手段のいずれに対する演出受付期間が発生した場合であっても、それらの演出受付期間内では対応する側の操作手段を操作せずとも該操作手段を操作したときと同じ操作時演出が実行されるようにすること（自動ボタン機能が機能するようにすること）が望ましい。このような構成によれば、自動ボタン機能が機能するか否かによって特定の操作関連演出が行われている途中段階にあるか否かを把握することが可能とされるようになり、遊技興趣の低下を抑制することが期待されるようになる。

【１５８３】

なお、自動ボタン演出モードのオン・オフにかかる設定変更に関しては、例えば、操作ボタン４１０の操作によって、図柄変動が実行されていない期間のみならず、図柄変動が実行されている期間中にも可能とされるようにすることが望ましい。例えば、操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生していないときに該操作ボタン４１０を操作すると自動ボタン演出モードがオフ状態からオン状態に設定変更可能とされ、操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生しているときに該操作ボタン４１０を操作すると該操作に応じた操作時演出が行われることに加えて自動ボタン演出モードがオフ状態からオン状態に設定変更可能とされるようにすることが可能である。ただし、自動ボタン演出モードがオン状態にされている場合であっても、たまには遊技者による操作によって操作時演出を発生させたくなる場合もありうると考えられることから、例えば、自動ボタン演出モードがオン状態にされているときの操作ボタン４１０に対する演出受付期間内では、操作ボタン４１０はもとより、該操作ボタン４１０とは別の操作手段に対する操作も有効化させて該別の操作手段に対して操作が行われたときには、操作ボタン４１０が操作された場合とは異なり、自動ボタン演出モードがオン状態で維持されたままで操作ボタン４１０を操作したときと同じ操作時演出が発生するようにすることが望ましい。

【１５８４】

自動ボタン演出モードがオフ状態からオン状態にされるときと、オン状態からオフ状態にされるときとで操作態様を異ならせてもよい。

【１５８５】

また、上記した第２，第３の演出態様、及びそれらの別例では、特定の操作関連演出が行われた演出結果として、操作ボタン４１０を模したボタン画像ＢＴＧ、または刀装飾体５００１を模した刀装飾画像ＳＹＧを表示させた状態で、それらに対応した操作機会を付与することとしたが、これに限られない。すなわち、２つの異なる表示態様（第１の表示態様、第２の表示態様）を用意し、それら表示態様のうち第１の表示態様が表示されると操作ボタン４１０に対して操作機会（演出受付期間）を付与し、且つ第２の表示態様が表示されると刀装飾体５００１に対して操作機会（演出受付期間）を付与するものであれば、第１の表示態様及び第２の表示態様としていかなる表示内容のものを採用してもよい。

【１５８６】

例えば、上記した第２，第３の演出態様にあって、図２０１（ｄ），図２０５（ｅ）に示される演出画像に代えて図２０８（ａ）に示される演出画像ＣＧ（第１の表示態様）を表示させ、図２０２（ｇ），図２０６（ｈ）に示される演出画像に代えて図２０８（ｂ）に示される演出画像ＴＧ（第２の表示態様）を表示させるようにしてもよい。このような構成によれば、特定の操作関連演出が行われているなかでその演出部分とそれ以外の背景画像（特定の操作関連演出が演出開始される前から表示されていた部分）との両方が、当該特定の操作関連演出の演出結果としての演出画像ＣＧ（第１の表示態様）、または演出画像ＴＧ（第２の表示態様）へと突然に差し替え（表示領域における演出の略全体が差し替え）られるようになることから、図２０１（ｄ），図２０２（ｇ），図２０５（ｅ），図２０６（ｈ）に示した表示領域内における部分的な表示態様（ボタン画像ＢＴＧ，刀装飾画像ＳＹＧ）が現れる場合とは異なり、表示領域の略全域を用いて（期待度が示唆されうる背景部分などの他の演出画像を非表示にしてまで）操作機会の付与に関わる演出表示が

行われることで操作に対する遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。
【１５８７】
なお、図２０８（ａ）に示される演出画像ＣＧ（第１の表示態様）では、操作ボタン４１０をデザインに取り入れた盾（操作ボタン４１０を模したボタン画像ＢＴＧ）を保有している第１のキャラクタが表示されるようになっており、図２０８（ｂ）に示される演出画像ＴＧ（第２の表示態様）では、刀装飾体５００１を模した剣（刀装飾画像ＳＹＧ）を保有している第２のキャラクタが表示されるようになっており、いずれの操作手段（操作ボタン４１０，刀装飾体５００１）を操作すべき状況にあるかについてはそれとなく示唆するようにしている。このように、演出画像ＣＧ（第１の表示態様）及び演出画像ＴＧ（第２の表示態様）としては、操作ボタン４１０や刀装飾体５００１そのものを模した演出画像として用意する必要性はないが、それら操作手段の少なくとも一部形状や一部デザインなどの態様を取り入れた演出画像として表示するようにすることが望ましい。
【１５８８】
また、このように表示領域全体を用いた演出画像ＣＧ（第１の表示態様）、演出画像ＴＧ（第２の表示態様）については、それら演出画像ＣＧ（第１の表示態様）及び演出画像ＴＧ（第２の表示態様）のいずれが表示されるかによって異なる期待度を示唆する演出を兼ねて行われるようにしてもよい。例えば、演出画像ＴＧ（第２の表示態様）が現れたときには、演出画像ＣＧ（第１の表示態様）が現れたときよりも特典付与にかかる期待度が高いことが示唆されるようにする。また、演出画像ＣＧ（第１の表示態様）や演出画像ＴＧ（第２の表示態様）として、複数の演出態様（色違いなど）を用意し、それら演出態様のいずれで表示されるかに応じて期待度を示唆するようにしてもよい。この場合、演出画像ＣＧ（第１の表示態様）が現れたとしても特定の表示態様で表示されたときには、演出画像ＴＧ（第２の表示態様）が現れたときよりも期待度が高くなるようにしてもよい。
【１５８９】
また、ボタン画像ＢＴＧや刀装飾画像ＳＹＧについては、特定の操作関連演出が実行されてその演出結果として表示される場合（相対的に期待度が高い演出状況であることが望ましい）と、特定の操作関連演出が実行されずに（例えば、特定の操作関連演出ではない後述の前兆演出が実行された後に）表示される場合（相対的に期待度が低い演出状況であることが望ましい）とがあるようにしてもよい。そしてこの場合、例えば、特定の操作関連演出が実行されてその演出結果としてボタン画像ＢＴＧ（第１の表示態様）が表示された場合は、複数の操作手段のうち操作ボタン４１０に対してのみ演出受付期間を発生させるのに対し、特定の操作関連演出が実行されずに（例えば、特定の操作関連演出ではない後述の前兆演出が実行された後に）ボタン画像ＢＴＧ（第１の表示態様）が表示された場合は、該ボタン画像ＢＴＧと対応する操作手段（操作ボタン４１０）のほか、該ボタン画像ＢＴＧと対応しない別の操作手段（例えば、刀装飾体５００１など）に対しても演出受付期間を発生させるようにしてもよい。このような構成によれば、特定の操作関連演出が実行されず相対的に期待度の低い演出状況にあるなかでボタン画像ＢＴＧが現れた場合であっても、特定の操作関連演出が実行されて相対的に期待度の高い演出状況にあるなかでボタン画像ＢＴＧが現れる場合とは異なる面白みを操作に関して付与することができるようになり、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。別の操作手段は、刀装飾体５００１とは異なる操作手段であってもよい。
【１５９０】
また、特定の操作関連演出が実行されず相対的に期待度の低い演出状況にあるなかでボタン画像ＢＴＧが現れた場合にその演出受付期間内でボタン画像ＢＴＧと対応しない別の操作手段に対する操作が演出受付されると、所定の演出条件が満たされているときには特別操作演出が実行されるようにし、該特別操作演出が実行されると、「特定の操作関連演出が実行されて相対的に期待度の高い演出状況にあるなかで刀装飾画像ＳＹＧが現れる演出状況」にあるときよりも期待度が高い演出状況にあることが示唆されるようにすることが望ましい。期待度は１００％であってもよい。
【１５９１】

ここで、特定の操作関連演出が実行されず相対的に期待度の低い演出状況にあるなかでボタン画像ＢＴＧが現れた場合にその演出受付期間内でボタン画像ＢＴＧと対応する操作手段（操作ボタン４１０）が操作された場合は、これと同時に発生している別の操作手段に対する演出受付期間も終了させて特別操作演出が実行されないようにするとともに、操作手段（操作ボタン４１０）に対する操作に応じた操作時演出が実行されるようにすることが望ましい。

【１５９２】

これに対し、特定の操作関連演出が実行されず相対的に期待度の低い演出状況にあるなかでボタン画像ＢＴＧが現れた場合にその演出受付期間内でボタン画像ＢＴＧと対応する操作手段とは別の操作手段が操作された場合は、ボタン画像ＢＴＧと対応する操作手段に対する演出受付期間も終了させて、所定の演出条件が満たされているときには特別操作演出が実行されるようにすることが望ましい。なおこの場合、所定の演出条件が満たされていないときには特別操作演出を実行せず、これに代えて、ボタン画像ＢＴＧと対応する操作手段（操作ボタン４１０）が操作されておらず、且つ該操作手段とは別の操作手段が操作されているにもかかわらず、ボタン画像ＢＴＧと対応する操作手段（操作ボタン４１０）が操作されたときの操作時演出を実行するようにしてもよい。

【１５９３】

なお、上述の自動ボタン演出モードに設定されているときに特定の操作関連演出が実行された場合は、該演出が行われた結果として上記ボタン画像ＢＴＧ，刀装飾画像ＳＹＧのいずれに対応する側の操作手段に対して演出受付期間が発生する場合であっても、その演出受付期間内では対応する側の操作手段を操作せずとも該操作手段を操作したときと同じ操作時演出が実行されるようにすること（自動ボタン機能が機能するようにすること）が望ましい。ただし、上述の自動ボタン演出モードに設定されているときに特定の操作関連演出が実行されずにボタン画像ＢＴＧが現れた場合には、該ボタン画像ＢＴＧと対応する操作手段（操作ボタン４１０）と、該操作手段とは別の操作手段との両方に対して演出受付期間を発生させるようにした場合であっても、何らの操作が行われなくても該ボタン画像ＢＴＧと対応する操作手段を操作したときと同じ操作時演出のみが実行されるようにして、該ボタン画像ＢＴＧと対応しない別の操作手段を操作したときにのみ現れうる特別操作演出については実行されないようにすることが望ましい。

【１５９４】

ただし、演出受付期間内のうち、上述の自動ボタン機能によって操作時演出（ボタン画像ＢＴＧと対応する操作手段を操作したときの演出）が出現されることとなる特定タイミングよりも前に、別の操作手段に対して操作が行われた場合であり、且つ所定の演出条件が満たされている場合は、該演出受付に応じて特別操作演出が行われるようにするとともに、特定タイミングが到来したとしても操作時演出（ボタン画像ＢＴＧと対応する操作手段を操作したときの演出）が現れないようにすることが望ましい。この場合、上述の自動ボタン機能については、該演出受付期間では実質的に機能しないこととなるが、該演出受付期間が終了した以降も自動ボタン演出モードはオン状態にて継続されるようにすることが望ましい。

【１５９５】

また、上記した演出例では、ボタン画像ＢＴＧと刀装飾画像ＳＹＧとを逆転させた上で、上記説明した各演出（操作時演出や自動ボタン機能など）をそれぞれ適用するようにしてもよい。すなわちこの場合、特定の操作関連演出が実行されずに（例えば、特定の操作関連演出ではない後述の前兆演出が実行された後に）ボタン画像ＢＴＧ（第１の表示態様）が表示された場合ではなく、特定の操作関連演出が実行されずに（例えば、特定の操作関連演出ではない後述の前兆演出が実行された後に）刀装飾画像ＳＹＧ（第２の表示態様）が表示された場合に、該刀装飾画像ＳＹＧと対応する操作手段（刀装飾体５００１）のほか、該刀装飾画像ＳＹＧと対応しない別の操作手段（例えば、操作ボタン４１０など）に対しても演出受付期間を発生させることとなる。

【１５９６】

また上述の通り、上記した各演出態様、及びそれらの別例では、特定の操作関連演出が行われた演出結果として「操作ボタン４１０を模したボタン画像ＢＴＧ（第１の表示態様）」、または「刀装飾体５００１を模した刀装飾画像ＳＹＧ（第２の表示態様）」のいずれかが表示された場合であり、且つ表示された側の操作手段によって演出受付がなされた場合は、相対的に期待度の高いことが示唆される演出内容とされた第１の操作時演出（例えば、特定装飾部材ＳＤＹが動作する演出態様）と、相対的に期待度の低いことが示唆される演出内容とされた第２の操作時演出（例えば、特定装飾部材ＳＤＹが動作しない演出態様）とのいずれかを出現させることが可能とされている。すなわちこの場合、刀装飾画像ＳＹＧ（第２の表示態様）が表示されたときには、ボタン画像ＢＴＧ（第１の表示態様）が表示されたときよりも高い割合で、相対的に期待度が高いことを示唆する演出内容とされた第１の操作時演出が実行されることとなる。ただし、特定の操作関連演出を経て発生する演出受付期間内における演出受付に基づいて第１の操作時演出が実行された場合は、該第１の操作時演出が、上記ボタン画像ＢＴＧ（第１の表示態様）が表示されたときの操作ボタン４１０に対する演出受付に基づいて実行されたときと、上記刀装飾画像ＳＹＧ（第２の表示態様）が表示されたときの刀装飾体５００１に対する演出受付に基づいて実行されたときとで同じ期待度を示唆するようにすることが望ましい。期待度は、０％であってもよいし、１００％であってもよい。このような構成によれば、特定の操作関連演出が行われた演出結果として相対的に期待度の低い側の演出画像（ボタン画像ＢＴＧ（第１の表示態様））が表示された場合であっても、演出受付されたことに基づいて第１の操作時演出が実行されさえすれば、特定の操作関連演出が行われた演出結果として相対的に期待度の高い側の演出画像（刀装飾画像ＳＹＧ（第２の表示態様））が表示された場合と比べて演出結果上は何らのデメリットも生じないようになることから、遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【１５９７】

また、上述したタイマ演出では（図１４８～図２０７）、「操作手段に対する操作機会の付与」をその演出対象（タイマ対象とされる上記複数の演出態様の１つ）として設定することが可能である。すなわち、「操作手段に対する操作機会の付与」を演出対象としたタイマ演出では、カウント表示が所定値（ここでは、「０」）に達すると、操作手段に対して操作機会が間もなく付与されるようになり、これによって操作時演出を楽しむことができるようになる。なおこの場合、タイマ演出の演出対象の候補として用意される「操作手段に対する操作機会」では、操作手段に対する操作が行われると、所定の演出抽選の結果に応じて遊技者に有利な演出結果と不利な演出結果とのいずれかが現れうるようにしておく。ただし、タイマ演出の演出対象として当該「操作手段に対する操作機会」が付与された場合は、タイマ演出の演出対象とされなかった場合と比較して、遊技者に有利な演出結果が現れる割合が高くなるようにすることがより望ましい。割合は、１００％であってもよい。

【１５９８】

この点、「操作手段（例えば、刀装飾体５００１）に対する操作機会の付与」を演出対象としたタイマ演出が実行される演出パターンが現れる場合、該演出対象とされる「操作手段に対する操作機会の付与」を利用した特定の操作関連演出がさらに行われうるようにしてもよい。すなわちこの場合、タイマ演出のカウント表示が所定値（ここでは「０」）に達すると、刀装飾画像ＳＹＧが現れて刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されることとなるが、この際、該刀装飾画像ＳＹＧが現れるよりも前に、ボタン画像ＢＴＧと刀装飾画像ＳＹＧとのいずれが現れるかについての特定の操作関連演出が実行されることとなる。

【１５９９】

このような構成によれば、タイマ演出と特定の操作関連演出とがそれぞれ同じ演出を対象として実行されるようになることから、操作手段（例えば、刀装飾体５００１）に対して操作機会が付与されたときの遊技興趣の向上を図ることができるようになる。

【１６００】

ただしこの際、一の演出対象（刀装飾体５００１に対する操作機会の付与）に対して２つの異なる演出（タイマ演出、特定の操作関連演出）がその直前まで同時進展されるようなことがあると、いずれの演出を注視すべきかを理解できず、注意が散漫となり、遊技興趣が逆に低下する懸念がある。

【１６０１】

そこで、一の演出対象（刀装飾体５００１に対する操作機会の付与）に対して特定のタイマ演出と特定の操作関連演出とをそれぞれ実行する場合は、以下に図２０９を参照して説明するように、特定のタイマ演出のカウント表示が実行されてそのカウント値が所定値（ここでは、カウント「０」）になるまでの間は「特定の操作関連演出」を未実行の状態とし、該カウント値が所定値（ここでは、カウント「０」）になった以降に「特定の操作関連演出」を演出開始させるようにすることが望ましい。

【１６０２】

図２０９は、一の演出対象（刀装飾体５００１に対する操作機会の付与）に対して特定のタイマ演出と特定の操作関連演出とをそれぞれ実行するときの演出についてその一例を説明する図である。なお、以下のタイマ演出は、上述した予告側タイマ演出に相当するものであり、それに応じた各種の処理が行われた結果として実行されるものである。

【１６０３】

図２０９（ａ）は、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた特定の演出パターンで演出表示装置１６００にて行われている演出状況を示している。

【１６０４】

図２０９（ｂ）は、図２０９（ａ）に示した装飾図柄ＳＺの変動表示の実行中に、タイマ演出が特定数値（ここでは「３」）をもって演出開始（ここではカウントダウン表示）された演出状況を示している。なお、図２０９（ｂ）に示される演出状況では、「特定の操作関連演出」は未だ実行されておらず、当該タイマ演出がいずれの演出を対象としたものであるか不明な状態となっている。

【１６０５】

すなわち、この演出例にかかるタイマ演出では、複数用意されているタイマ対象演出候補のうちいずれの演出を対象として実行されているのか不明な状態としたままで、まず、そのカウント値が所定値（ここでは、カウント「０」）に達してこれが表示されるようにする。そして、こうしてカウント値としての「０（所定値）」が表示された後、図２０９（ｄ）に示されるように、「特定の操作関連演出」を演出開始させるようにしている。なお、「特定の操作関連演出」が演出開始される時点では、カウント値は「０」ですらもなく、非表示にされている。

【１６０６】

このようなタイマ演出によれば、カウント表示が所定値（ここでは、カウント「０」）に達した後に、ボタン画像ＢＴＧ（第１の表示態様）と刀装飾画像ＳＹＧ（第２の表示態様）とのいずれが表示されるかについての特定の操作関連演出が実行されるようになる。すなわちこの場合、一の演出対象（刀装飾体５００１に対する操作機会の付与）に対して２つの異なる演出（タイマ演出、特定の操作関連演出）が実行されるにもかかわらず、それらの演出が時系列的に重なることが回避されるようになることから、各異なる演出をそれぞれ楽しむことができるようになる。

【１６０７】

ただし、特定の操作関連演出が未実行の状態にあるときにタイマ演出のカウント表示が所定値（ここでは、カウント「０」）に達するようにしてしまうと、該タイマ演出がいずれの演出を対象として行われたものであるかを認識できず、遊技興趣が低下してしまう懸念がある。そこで、この演出例では、図２０９（ｃ）に示されるように、カウント表示が所定値（ここでは、カウント「０」）に達してから特定の操作関連演出が開始されるまでの間に、当該タイマ演出が演出対象としている演出種別（刀装飾体５００１に対する操作機会の付与）を示唆する演出を行うようにしている。

【１６０８】
図２０９（ｃ）に示される例では、タイマ演出のカウント表示が所定値（ここでは、カウント「０」）に達すると、まず、演出表示装置１６００において「納刀」の表示が行われるようにしており、これによって「刀装飾体５００１に対する操作機会（「納刀」による操作機会）の付与」を演出対象としたタイマ演出であったことが示唆されるようにしている。
【１６０９】
このような構成によれば、図２０９（ｄ）に示されるように、刀装飾体５００１に対応する演出画像（刀装飾画像ＳＹＧ（第２の表示態様））が表示されること（「納刀」による操作機会が付与されること）を遊技者側が認識した演出状況にあるなかで「特定の操作関連演出」が演出開始されるようになることから、遊技興趣の向上を図ることができるようになる。なお、タイマ演出のカウント表示が所定値（ここでは、カウント「０」）に達したとき、そのカウント表示（カウント「０」）は、演出表示装置１６００において「納刀」の表示が行われるときにも継続して表示されるようにしてもよい。
【１６１０】
また、この演出例では、図２０９（ｃ）に示されるように、タイマ演出のカウント表示が所定値（ここでは、カウント「０」）に達すると、刀装飾体５００１が所定動作（ここでは、上下方向への往復動作）を行うようになっており、これによっても「刀装飾体５００１に対する操作機会（「納刀」による操作機会）の付与」がタイマ演出の演出対象とされていることを示唆するようにしている。
【１６１１】
なお、こうした刀装飾体５００１による所定動作については、タイマ演出が「刀装飾体５００１に対する操作機会の付与」を演出対象としているときのみならず、他の演出を演出対象としている場合にもカウント表示が０になったときに行うようにしてもよい。すなわちこの場合、刀装飾体５００１による所定動作は、当該タイマ演出が演出対象としている演出種別を示唆する演出として機能するのではなく、カウント表示が０になったことを示唆する演出として機能することとなる。この意味では、刀装飾体５００１による所定動作については、カウント表示が０になった以降であり、且つ演出対象とされる演出が開始されるよりも前であり、且つ当該タイマ演出が演出対象としている演出種別を示唆する演出が開始されるタイミングと同じか、これよりも前に実行されるようにし、その実行状態中に当該タイマ演出が演出対象としている演出種別を示唆する演出も実行中とされるようにすることが重要であると言える。
【１６１２】
図２０９（ｄ）は、「特定の操作関連演出」が演出開始された演出状況を示している。
この演出状況では、上述の通り、カウント値が既に非表示にされていることはもとより、当該タイマ演出が演出対象としている演出種別を示唆する演出も非表示にされている。また、刀装飾体５００１による所定動作についても終了した状態になっている。ただし、タイマ演出が演出対象としている演出種別を示唆する演出や、刀装飾体５００１による所定動作については、特定の操作関連演出が演出開始されるよりも前に実行することが重要なのであり、特定の操作関連演出が演出開始された以降もその実行状態を継続させるようにしてもよい。
【１６１３】
そして、こうして「特定の操作関連演出」が演出開始された以降は、図２０９（ｅ）～（ｈ）の順に演出が進展されることとなるが、これらの演出内容については、図２００（ｃ），図２０２（ｇ）～（ｉ）、若しくは図２０４（ｄ），図２０６（ｈ）～（ｊ）を参照して説明した内容と概ね同じであるから、詳細は割愛することとする。
【１６１４】
なお、特定の操作関連演出と関連して行われるタイマ演出としては、図２０９に示したタイマ演出と、該タイマ演出とは別のタイマ演出とのいずれかが所定の演出抽選の結果に基づいて実行可能とされるようにしてもよい。すなわち、別のタイマ演出では、タイマ演出

を開始させた後に特定の操作関連演出が演出開始される点については、図２０９に示したタイマ演出と同じであるが、該特定の操作関連演出が演出開始されるタイミング（厳密には、これよりも少し前）に合わせてカウント値が所定値（ここでは「０」）に達せず、該特定の操作関連演出が演出開始された以降も継続するようになっている。そしてこの場合、特定の操作関連演出の演出結果としてボタン画像ＢＴＧ（第１の表示態様）及び刀装飾画像ＳＹＧ（第２の表示態様）のいずれが示された場合であっても、特典付与（大当り）にかかる期待度が同じになるようになっている。期待度は、１００％であってもよい。

【１６１５】

このような別のタイマ演出によれば、特定の操作関連演出とタイマ演出とが同時に演出進展されることとなるが、同時に演出進展される演出状況が現れた時点で、特定の操作関連演出の演出結果としてボタン画像ＢＴＧ（第１の表示態様）及び刀装飾画像ＳＹＧ（第２の表示態様）のいずれが示されたとしてもそれらの演出価値は同じ（特典付与（大当り）にかかる期待度が同じ）とされるようになる。すなわちこの場合、特定の操作関連演出これ自体の演出性を実質的に喪失させることができるようになることから、特定の操作関連演出とタイマ演出とが同時に演出進展されたとしても、いずれの演出に注視すべきかを理解できず、注意が散漫となるような事態が発生することは回避されるようになる。ただし、遊技興趣の向上を図る上では、特定の操作関連演出とタイマ演出とが同時に演出進展される演出パターンが現れた場合は、図２０９に示した演出パターンが現れた場合よりも特典付与にかかる期待度が高くなるようにすることが望ましい。

【１６１６】

また、図２０９（ｃ）に示される例では、タイマ演出のカウント表示が所定値（ここでは、カウント「０」）に達すると、まず、演出表示装置１６００において演出対象の種別を示唆する表示（「納刀」）が行われるようにしたが、このような演出対象を示唆する表示については、タイマ演出として別の演出態様を演出対象とした場合にも行うようにしてもよい。ただし、タイマ対象とされうる複数の演出のうち、特定の演出がタイマ対象とされたときにはいずれの演出を対象としたタイマ演出であるかを示唆する表示を行わないようにしてもよい。

【１６１７】

また、上記した各演出態様、及びそれらの別例では、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のいずれかに対して操作機会を付与するのに先立って、それら操作手段のいずれに対して操作機会が付与されるかについての特定の操作関連演出を行うこととした。ただし、操作ボタン４１０に対して操作機会を付与するのに先立って（演出受付期間が発生するのに先立って）、刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されるときには現れない第一前兆演出を行うようにしたり、刀装飾体５００１に対して操作機会を付与するのに先立って（演出受付期間が発生するのに先立って）、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与されるときには現れない第二前兆演出を行ったりする演出パターンが現れうるようにしてもよい。これらの前兆演出（第一前兆演出、第二前兆演出）を行うようにする場合は、特定の操作関連演出が行われる場合よりも当該演出（前兆演出）に要する時間を短く設定するとともに、該演出が出現したときの特典付与にかかる期待度も低くなるようにすることが、特定の操作関連演出が行われるときの遊技興趣を高めるようにする上で望ましい。

【１６１８】

ここで、前兆演出としては、例えば、操作機会が付与される側の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）を模した演出画像（例えば、ボタン画像ＢＴＧ）が現れるよりも前に、例えば、霧が立ち込めた様子を表現するなどの特定画像を表示する。次いで、特定画像の表示が行われているなかで、該特定画像と重なることによって視認し難くされる位置（レイヤー上、特定画像の背後側となる位置）にボタン画像ＢＴＧを表示する。そしてこの後、特定画像を徐々に非表示へと変化（透過率を高くしていったり、特定画像が表示される領域を減少させていくなど）させるようにすることで、ボタン画像ＢＴＧが徐々に露にされるようにする演出などとして実行することが可能である。なお、このような前兆演出にかかる具体的な描写態様の例については後述することとする。

【１６１９】
そしてこの際、特典付与（大当り）にかかる期待度が異なる複数の表示態様（例えば、青色のボタン画像ＢＴＧ、赤色のボタン画像ＢＴＧなど）のいずれかでボタン画像ＢＴＧを表示させるようにすれば、ボタン画像ＢＴＧが徐々に露にされていく前兆演出が進展されるなかで、いずれの表示態様のボタン画像ＢＴＧが現れるかについての面白みを持たせることができるようになる。
【１６２０】
なお、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与され且つ刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されないときに現れる第一前兆演出と、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与されず且つ刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されるときに現れる第二前兆演出と、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのいずれかに対して操作機会が付与されるときに現れる上記特定の操作関連演出とは、それぞれ異なる演出内容として実行されるようにすることが重要である。また、演出内容のみならず、該演出に要する時間も異なるようにすることが望ましい。
【１６２１】
このような前兆演出は、「特定の操作手段に対して操作機会を付与するに際し、該操作機会の付与に関連した演出として行われるもの」という意味では、上述の「特定の操作関連演出」を含む上位の概念であると言える。そして、「特定の操作関連演出」を含めて、前兆演出については、以下に図２１０を参照して説明するように、複数の演出態様を用意するとともに、それら演出態様のいずれで前兆演出が行われたかによって、該前兆演出に対応して発生する演出受付期間がどれだけの長さを有するものであるかを示唆するようにすることが、当該前兆演出が行われるときの遊技興趣の向上を図るようにする上でより望ましい。
【１６２２】
図２１０は、前兆演出として複数の種別（前兆演出Ａ，Ｂ１，Ｂ２，Ｃ）が用意されているときの演出について、それら種別毎に演出内容の一例を説明するタイムチャートである。
【１６２３】
まず、図２１０（ａ）に示される例（前兆演出Ａ）では、図柄変動が開始されてから第１の所定時間が経過したときに、前兆演出Ａが演出開始されるようになっている。この前兆演出Ａは、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のいずれに対して操作機会が付与されるかについての上述した「特定の操作関連演出」として実行されるものとなっており、該前兆演出Ａが実行されると、その演出結果として示された側の特定操作手段に対して演出受付期間（有効期間）Ｔ１が発生するようになっている。すなわち、図２１０（ａ）に示される例（前兆演出Ａ）では、前兆演出Ａが行われると、いずれの操作手段に対して操作機会を付与することになったとしても、同じ時間長さを持った演出受付期間（有効期間）Ｔ１が発生することとなる。
【１６２４】
演出受付期間（有効期間）Ｔ１では、前兆演出Ａの結果として示した側の特定操作手段に対して操作を促す指示表示（「押せ」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）が表示される。そして、演出受付期間（有効期間）Ｔ１内で特定操作手段に対する操作によって演出受付がなされると、該演出受付に基づいて、上述した操作時演出（例えば、図１９９（ｄ），（ｆ）や、図２０１（ｅ），図２０２（ｈ），図２０５（ｆ），図２０６（ｉ）などを参照して説明した演出）が実行されるとともに、当該期間Ｔ１をその時点で終了させる処理が行われるようになっている。
【１６２５】
これに対し、図２１０（ｂ）に示される例（前兆演出Ｂ１）では、図柄変動が開始されてから第１の所定時間が経過したときではなく、第２の所定時間が経過したときに、前兆演出Ｂ１が演出開始されるようになっている。この前兆演出Ｂ１は、「特定の操作関連演出」ではなく、特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して操作機会が付与されるときにこれに先立って実行されるもの（特定の操作手段に対して操作機会が付与される

ときには実行されないもの）となっており、該前兆演出Ｂ１が実行されると、特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対する演出受付期間（有効期間）Ｔ２が発生するようになっている。

【１６２６】

演出受付期間（有効期間）Ｔ２では、前兆演出Ｂ１に対応する特定の操作手段に対して操作を促す指示表示（「押せ」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）が表示される。そして、演出受付期間（有効期間）Ｔ２内で特定の操作手段に対する操作によって演出受付がなされると、該演出受付に基づいて、上述した操作時演出とは異なる所定の操作時演出が実行されるとともに、当該期間Ｔ２をその時点で終了させる処理が行われるようになっている。

【１６２７】

この点、この演出例にあって、前兆演出Ｂ１に対応する演出受付期間（有効期間）Ｔ２は、図２１０（ａ），（ｂ）に示されるように、前兆演出Ａに対応する演出受付期間（有効期間）Ｔ１とは異なる時間長さ（ここでは、短い時間長さ）をもった期間として発生するようになっている。これにより、いずれの態様（前兆演出Ａ，前兆演出Ｂ１）で前兆演出が行われたかによって、該前兆演出に対応して発生する演出受付期間がどれだけの長さを有するものであるかを示唆することができるようになり、前兆演出が行われるときの遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１６２８】

一方、図２１０（ｃ）に示される例（前兆演出Ｂ２）では、図柄変動が開始されてから第２の所定時間が経過したときに、前兆演出Ｂ２が演出開始されるようになっている。この前兆演出Ｂ２も、前兆演出Ｂ１と同様、「特定の操作関連演出」ではなく、特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して操作機会が付与されるときにこれに先立って実行されるもの（特定の操作手段に対して操作機会が付与されるときには実行されないもの）となっている。ただし、前兆演出Ｂ２が実行されると、前兆演出Ｂ１に対応する演出受付期間（有効期間）Ｔ２とは異なる時間長さをもった演出受付期間（特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対する演出受付期間）Ｔ３が発生するようになっている。

【１６２９】

なお、この演出受付期間（有効期間）Ｔ３においても、前兆演出Ｂ２に対応する特定の操作手段に対して操作を促す指示表示（「押せ」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）が表示される。また、演出受付期間（有効期間）Ｔ３内で特定の操作手段に対する操作によって演出受付がなされると、該演出受付に基づいて、前兆演出Ａ，Ｂ１が実行された場合といずれとも異なる操作時演出が実行されるとともに、当該期間Ｔ３をその時点で終了させる処理が行われる。

【１６３０】

この点、この演出例にあって、前兆演出Ｂ２に対応する演出受付期間（有効期間）Ｔ３は、図２１０（ａ），（ｃ）に示されるように、前兆演出Ａに対応する演出受付期間（有効期間）Ｔ１と同じ時間長さを持った期間として発生するようになっている。すなわちこの場合、相対的に特典付与（大当り）にかかる期待度の低い前兆演出Ｂ２が実行されたにもかかわらず、相対的に期待度の高い特定の操作関連演出が実行されたときと同じ時間長さを持った演出受付期間（有効期間）Ｔ３が発生することが示唆されるようになることから、特定の操作関連演出が行われたかのような演出状況が生み出されることとなり、前兆演出Ｂ２が行われるときの遊技興趣を好適に維持することができるようになる。なおこの場合、演出受付期間（有効期間）Ｔ２が発生したときと、演出受付期間（有効期間）Ｔ３が発生したときとで特典付与にかかる期待度が異なるようにすることが望ましい。

【１６３１】

なお、前兆演出Ｂ１，Ｂ２については、当該演出が開始されてからその途中のタイミングまでは同じ演出態様が現れるようにし、該タイミングが経過してから異なる演出態様が現れるようにすることで、特定の操作手段に対して演出受付期間（有効期間）Ｔ２と演出受付期間（有効期間）Ｔ３とのいずれを発生させるのかについての演出性を持たせるように

してもよい。ただし、こうした演出性については必ずしも持たせなくてもよいし、前兆演出Ｂ１，Ｂ２が演出開始されるタイミングとしても、図柄変動が開始されてから異なる時間が経過したときに演出開始されるようにしてもよいし、前兆演出Ｂ１，Ｂ２が互いに異なる時間長さを有したものであってもよい。

【１６３２】

他方、図２１０（ｄ）に示される例（前兆演出Ｃ）では、図柄変動が開始されてから第３の所定時間が経過したときに、前兆演出Ｃが演出開始されるようになっている。この前兆演出Ｃは、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のいずれに対して操作機会が付与されるかについての上述した「特定の操作関連演出」として実行されるものとなっており、該前兆演出Ｃが実行されると、その演出結果として示された側の特定操作手段に対して演出受付期間（有効期間）Ｔ４が発生するようになっている。すなわち、図２１０（ｄ）に示される例（前兆演出Ｃ）では、前兆演出Ｃが行われると、いずれの操作手段に対して操作機会を付与することになったとしても、同じ時間長さを持った演出受付期間（有効期間）Ｔ４が発生することとなる。

【１６３３】

演出受付期間（有効期間）Ｔ４でも、前兆演出Ｃの結果として示した側の特定操作手段に対して操作を促す指示表示（「押せ」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）が表示される。そして、演出受付期間（有効期間）Ｔ４内で特定操作手段に対する操作によって演出受付がなされると、該演出受付に基づいて、上述した操作時演出（例えば、図１９９（ｄ），（ｆ）や、図２０１（ｅ），図２０２（ｈ），図２０５（ｆ），図２０６（ｉ）などを参照して説明した演出）が実行されるとともに、当該期間Ｔ４をその時点で終了させる処理が行われるようになっている。

【１６３４】

この点、この演出例にあって、前兆演出Ｃに対応する演出受付期間（有効期間）Ｔ４は、図２１０（ａ），（ｄ）に示されるように、前兆演出Ａに対応する演出受付期間（有効期間）Ｔ１と同じ時間長さを持った期間として発生するようになっている。すなわちこの場合、前兆演出Ｃこれ自体に要する時間の長さが、前兆演出Ａよりも短い場合であっても、当該前兆演出が上述した「特定の操作関連演出」として実行されるものであれば、前兆演出Ａの場合と同じ時間長さを持った演出受付期間（有効期間）Ｔ４が発生することが示唆されるようになることから、前兆演出Ｃが行われるときの遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１６３５】

なお、図２１０に示した演出例では、前兆演出Ａ，Ｂ１，Ｂ２，Ｃの種別に対し、演出受付期間（有効期間）の長さを一対一の関係で対応付けすることで、演出受付期間（有効期間）の長さを示唆するようにした。ただし、前兆演出の種別毎に、所定時間の長さを持った特定の演出受付期間（例えば、演出受付期間Ｔ２など）が発生する割合が異なるように設定することで、演出受付期間（有効期間）の長さを示唆するようにしてもよい。

【１６３６】

また、上記した各演出態様、及びそれらの別例では、特定の操作関連演出が行われた後、該演出の結果として示唆された側の特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して演出受付期間（有効期間）が発生するときには、該特定の操作手段を模した演出画像（例えば、ボタン画像ＢＴＧ）が表示される。そしてこの際、該演出画像（例えば、ボタン画像ＢＴＧ）については、特定の操作手段のその時点における状態と同じ状態を模すように表示されるようにしている。例えば、図２０５（ｅ）に示される例では、操作ボタン４１０が操作位置で動作した状態になっているがボタン画像ＢＴＧもこれに合わせて操作位置で動作した状態として表示されており、図２０６（ｈ）に示される例では、刀装飾体５００１が操作位置で動作した状態（抜刀状態）になっているが刀装飾画像ＳＹＧもこれに合わせて操作位置で動作した状態（抜刀状態）として表示されている。

【１６３７】

ただし、特定の操作関連演出が行われた後に操作機会が付与される特定の操作手段（例え

ば、操作ボタン４１０）をその見た目どおりに模した演出画像（例えば、ボタン画像ＢＴＧ）として表示するようにしてしまうと、相対的に期待度の高い特定の操作関連演出が行われているにもかかわらず演出の結果を表示するに際しては当該演出としての幅が著しく狭められることとなり、遊技興趣の低下が懸念される。

【１６３８】

そこで、特定の操作関連演出が行われる場合は、以下に図２１１及び図２１２を参照して説明するように、特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）を模した演出画像（例えば、ボタン画像ＢＴＧ）については、その際における特定の操作手段の状態を必ずしもそのまま表現せず、その際における特定の操作手段とは異なる状態として表示するようにすることが望ましい。

【１６３９】

図２１１は、特定の操作関連演出ではない前兆演出が行われるときの演出内容と、特定の操作関連演出としての前兆演出が行われるときの演出内容とについてそれらの演出例を示す図である。

【１６４０】

まず、図２１１（ａ）～（ｃ）では、特定の操作関連演出ではない前兆演出が行われるときの演出内容を示している。例えば、いま、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた特定の演出パターンで演出表示装置１６００にて行われている演出状況にあるとする。そして、該演出状況にあるなかで、図２１１（ａ）に示されるように、「特定の操作関連演出」ではなく、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のうち刀装飾体５００１側にのみ対応する前兆演出が実行されたとすると、刀装飾体５００１に対して操作機会が間もなく付与されることが認識可能とされるようになる。なお、前兆演出（他の別例における前兆演出も同様）では、操作機会が間もなく付与される側の操作手段に対応する所定の表示がなされるものであれば、該操作手段を模した演出画像については必ずしも表示しなくてもよい。このような構成によれば、演出受付期間中に表示される刀装飾画像ＳＹＧが未だ表示されていない状況にあるときから、刀装飾体５００１に対して操作機会が間もなく付与されることが認識可能とされるようになる。

【１６４１】

なお、図２１１（ａ）に示される前兆演出では、相対的に期待度の低い青色のオーラをまとった刀装飾画像ＳＹＧａと、相対的に期待度の高い赤色のオーラをまとった刀装飾画像ＳＹＧｂとが演出表示装置１６００にて表示されており、それらのいずれが最終的に表示領域内に残されるかについての演出内容が現れている。したがって、この演出状況においては、刀装飾体５００１に対して操作機会が間もなく付与されることは認識可能とされるものの、刀装飾画像ＳＹＧとして期待度の低い刀装飾画像ＳＹＧａか、若しくは期待度の高い刀装飾画像ＳＹＧｂのいずれが表示されるかについては秘匿にされている。

【１６４２】

図２１１（ｂ）は、赤色のオーラをまとった刀装飾画像ＳＹＧｂが最終的に残された演出結果を示しており、これによって相対的に期待度の高い演出状況にあるなかで刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生することが示唆されるようになる。図２１１（ｂ）に示される表示では、赤色のオーラをまとった刀装飾画像ＳＹＧｂから他の演出画像（刀装飾画像ＳＹＧａなど）に変化することがないことを示唆する最終エフェクトが表示されている。

【１６４３】

図２１１（ｃ）は、刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生したときの演出例を示しており、該演出受付期間が発生すると、刀装飾体５００１に対して操作を促す指示表示（「押し込め」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）が表示される。また、刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生するときには、刀装飾体５００１が納刀状態から抜刀状態へと状態変化することとなるが、刀装飾画像ＳＹＧｂもこれに合わせて納刀状態から抜刀状態へと状態変化させるようにしている。なお、該演出受付

期間内で演出受付がなされたときには、該演出受付に基づいて所定の操作時演出が行われるとともに、刀装飾画像ＳＹＧは非表示とされ、刀装飾体５００１は納刀状態で維持される。また、当該演出受付期間をその時点で終了させる処理が行われる。

【１６４４】

このような構成によれば、操作ボタン４１０及び刀装飾体５００１のいずれか側にのみ対応する前兆演出が行われた場合は、その演出受付期間が発生すると、操作対象側の操作手段（ここでは、刀装飾体５００１）を模した演出画像（ここでは、刀装飾画像ＳＹＧｂ）が、その際における操作対象側の操作手段（ここでは、刀装飾体５００１）と同じ状態（抜刀状態）で表示されるようになる。特に、この演出例にかかる演出受付期間では、操作対象側の操作手段を模した演出画像（ここでは、刀装飾画像ＳＹＧｂ）と、操作対象側の操作手段（ここでは、刀装飾体５００１）とがいずれも所定位置にて停止された状態とされるようになっている。

【１６４５】

これに対し、図２１１（ｄ）～（ｇ）は、前兆演出として特定の操作関連演出が行われるときの演出内容を示している。例えば、いま、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた特定の演出パターンで演出表示装置１６００にて行われている演出状況にあるとする。そして、該演出状況にあるなかで、図２１１（ｄ）に示されるように、「特定の操作関連演出」としての前兆演出が演出開始されたとすると、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのいずれかに対して操作機会が間もなく付与されることが認識可能とされるようになる。

【１６４６】

図２１１（ｅ）は、「特定の操作関連演出」としての前兆演出が進展してその演出結果が現れた演出状況を示している。この演出状況では、「特定の操作関連演出」の演出結果として、刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されることを示唆するべく、ボタン画像ＢＴＧは表示されず、刀装飾画像ＳＹＧが表示されている。図２１１（ｅ）に示される表示では、刀装飾画像ＳＹＧから他の演出画像（ボタン画像ＢＴＧなど）に変化することがないことを示唆する最終エフェクトが表示されている。

【１６４７】

図２１１（ｆ）は、刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生したときの演出例を示しており、該演出受付期間が発生すると、刀装飾体５００１に対して操作を促す指示表示（「押し込め」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）が表示される。また、刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生するときには、刀装飾体５００１が納刀状態から抜刀状態へと状態変化するとともに、刀装飾画像ＳＹＧが抜刀状態で表示されることとなる。

【１６４８】

この点、図２１１（ｆ）、（ｇ）に示される例では、当該演出受付期間において、刀装飾画像ＳＹＧは、刀装飾体５００１が抜刀状態にあるときの表示内容として維持（刀装飾画像ＳＹＧが停止された状態に）されるのに対し、刀装飾体５００１は、演出受付期間が終了するまでの期間にわたってゆっくりと上方向への変位を継続実行するようにしており、互いに異なる状態とされるようにしている。

【１６４９】

なお、演出受付期間では、刀装飾体５００１がいずれの位置にあったとしても、該操作対象役物１４１に対して納刀状態への操作を行ったときには演出受付がなされることとなり、該演出受付に基づいて所定の操作時演出が行われるとともに、刀装飾画像ＳＹＧは非表示とされ、刀装飾体５００１は納刀状態で維持される。また、当該演出受付期間をその時点で終了させる処理が行われる。

【１６５０】

このような構成によれば、特定の操作関連演出を経て演出受付期間が発生するときには、刀装飾体５００１と刀装飾画像ＳＹＧとの一方側は動作を継続して演出に供されるようになっているのに対し、その他方側は動作せず現在の状況を正確に伝達する役割を担わせる

ことができるようになる。なお、図２１１（ｆ），（ｇ）の例では、演出受付期間において、刀装飾画像ＳＹＧを停止状態とし、刀装飾体５００１を継続的に動作させることとしたが、これに限られず、刀装飾画像ＳＹＧを継続的に動作させ、刀装飾体５００１を停止状態にするようにしてもよい。

【１６５１】

このように、図２１１に示した演出例においては、特定の操作関連演出を経ずに発生する演出受付期間（図２１１（ｃ））では、刀装飾体５００１と刀装飾画像ＳＹＧとの両方を停止状態とするのに対し、特定の操作関連演出を経て発生する演出受付期間（図２１１（ｆ））では、刀装飾体５００１と刀装飾画像ＳＹＧとの一方についてはこれを停止状態にするが、その他方側については演出に供することが可能とされるようにこれを動的な状態として継続させるようにしている。したがって、特定の操作関連演出を経て演出受付期間が発生するときにはその演出の幅を広げることができるようになり、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。

【１６５２】

特に、操作ボタン４１０これ自体は周辺制御ＭＰＵ４１５０ａによる制御によって駆動力が付与される操作手段でなかったとしても、特定の操作関連演出を経て該操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生するときには、該操作ボタン４１０これ自体は停止状態にされるのに対し、該操作ボタン４１０を模したボタン画像ＢＴＧについてはこれを動的な状態としてその描写を継続させるようにすれば、特定の操作関連演出を経て操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生するときの演出の幅を大きく改善することが期待されるようになる。

【１６５３】

なお、相対的に期待度の低い青色のオーラをまとった刀装飾画像ＳＹＧａと、相対的に期待度の高い赤色のオーラをまとった刀装飾画像ＳＹＧｂとのいずれかを刀装飾画像ＳＹＧとして表示する手法については、特定の操作関連演出ではない前兆演出が行われるときのみならず、前兆演出としての特定の操作関連演出が行われるときにも採用するようにしてもよい。すなわちこの場合、特定の操作関連演出では、操作ボタン４１０を模したボタン画像ＢＴＧと、刀装飾体５００１を模した刀装飾画像ＳＹＧとのいずれが現れるかについての演出性に加えて、いずれかの演出画像（例えば、ボタン画像ＢＴＧ）が現れるときには、該演出画像（ボタン画像ＢＴＧ）が相対的に期待度の高い表示態様と相対的に期待度の低い表示態様とのいずれで表示されるかについての演出性をさらに提供することができるようになる。該手法については、図２１１の演出例のほか、上記した各演出態様、及びそれらの別例においても適宜に採用するようにしてもよい。

【１６５４】

そして、このような２つの演出性を特定の操作関連演出に対して持たせるようにする場合は、まず、該特定の操作関連演出の演出結果としてボタン画像ＢＴＧと刀装飾画像ＳＹＧとのいずれが現れるか認識可能な状態であり、且つ現れる側の演出画像の表示態様が期待度の高いものであるか否か不明な状態（例えば、操作手段を模した演出画像を白抜きにして輪郭だけを認識可能な表示状態にするなど）が演出進展によって現れるようにする。そしてこの後、特定の操作関連演出の演出結果として現れる側の演出画像の表示態様が期待度の高いものであるか否かを認識可能な状態（例えば、操作手段を模した演出画像の白抜き状態を解除して色を確認可能にするなど）をさらなる演出進展によって順次に出現させるようにすることが望ましい。また、このような演出進展を経てボタン画像ＢＴＧが表示された場合は、所定の条件下では、その表示態様が期待度の高いものであるか否かを認識可能な状態（例えば、操作手段を模した演出画像の白抜き状態を解除するなど）とした後に、さらにボタン画像ＢＴＧを非表示にして、該特定の操作関連演出の演出結果として刀装飾画像ＳＹＧが現れることを認識可能な状態であり、且つ刀装飾画像ＳＹＧの表示態様が期待度の高いものであるか否かを不明な状態（例えば、刀装飾画像ＳＹＧを白抜きにして輪郭だけを認識可能な表示状態にするなど）へとさらに演出進展させる演出パターンが発生しうるようにしてもよい。なおこの後は、特定の操作関連演出の演出結果として現れ

た刀装飾画像ＳＹＧの表示態様が期待度の高いものであるか否かを認識可能な状態（例えば、刀装飾画像ＳＹＧの白抜き状態を解除して色を確認可能にするなど）にすることとなる。なおこの場合、ボタン画像ＢＴＧが表示されたときの表示態様が期待度の高い側の表示態様（例えば、赤色）であるときには、期待度の低い側の表示態様（例えば、青色）であるときよりも、このようなさらなる演出進展が発生する割合が高くなるようにすることが望ましい。

【１６５５】

図２１２（ａ）～（ｅ）は、前兆演出として特定の操作関連演出が行われるときの演出内容として、図２１１（ｄ）～（ｇ）に示した演出の別例を示す図である。すなわち、図２１２（ａ）では、「特定の操作関連演出」としての前兆演出が演出開始されているが、該前兆演出では、操作ボタン４１０を模した盾（ボタン画像ＢＴＧ）を保有している第１のキャラクタ（操作ボタン４１０に対応する演出画像）と、刀装飾体５００１を模した剣（刀装飾画像ＳＹＧ）を保有している第２のキャラクタ（刀装飾体５００１に対応する演出画像）とが対峙している様子が描写されており、これらキャラクタのいずれが表示領域内に残されるかによって操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのいずれに対して操作機会が付与されるかを示唆するようにしている。

【１６５６】

図２１２（ｂ）は、「特定の操作関連演出」としての前兆演出の演出結果が現れている演出状況にある。この演出状況では、刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されることを示唆するべく、第１のキャラクタ（操作ボタン４１０に対応する演出画像）は表示されず、第２のキャラクタ（刀装飾体５００１に対応する演出画像）が表示されている。図２１２（ｂ）に示される表示画像は、図２０８（ｂ）に示される表示画像ＴＧと概ね同じ（刀装飾体５００１に対して操作を促す指示表示は非表示の状態）であり、特定の操作関連演出が行われているなかでその演出部分（キャラクタ同士の対峙）とそれ以外の背景画像（特定の操作関連演出が演出開始される前から表示されていた部分）との両方が、当該特定の操作関連演出の演出結果としての演出画像（図２１２（ｂ）に示される表示画像）へと突然に差し替え（表示領域における演出の略全体が差し替え）られるようになる。

【１６５７】

図２１２（ｃ）～（ｅ）は、刀装飾体５００１に対する演出受付期間が発生したときの演出例を示しており、該演出受付期間が発生すると、まず、図２１２（ｃ）に示されるように、刀装飾体５００１に対して操作を促す指示表示（「押し込め」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）が表示される。

【１６５８】

ここで、この演出例では、図２１２（ｃ）に示されるように、演出受付期間が発生するときに刀装飾体５００１が納刀状態から抜刀状態への動作を開始するようになっており、図２１２（ｄ）に示されるように、該演出受付期間が開始されてから比較的短い時間が経過するだけで、刀装飾体５００１は、納刀状態から抜刀状態への動作（移動）を完了するようになっている。そしてこれ以降、図２１２（ｅ）に示されるように、遊技者による操作がない限り、刀装飾体５００１は、演出受付期間が少なくとも終了されるまでの間は抜刀状態にて維持され、遊技者による操作（抜刀状態から納刀状態への操作）を待つこととなる。

【１６５９】

これに対し、演出表示装置１６００では、図２１２（ｃ）～（ｅ）に示されるように、このような刀装飾体５００１の動き（直線方向の動作）とは全く異なる動き（回転方向の振り下ろし動作）で、第２のキャラクタが刀装飾画像ＳＹＧを振り下ろす描写が行われるようになっており、刀装飾体５００１が抜刀状態にて維持された以降も、刀装飾画像ＳＹＧは継続して動作を行うようになっている。この演出例にかかる刀装飾画像ＳＹＧは、振り下ろしの動作が開始（図２１２（ｃ））されてから終了（図２１２（ｅ））されるまでの一連の表示を、演出受付期間内においてループ処理によって繰り返し行うようになっている。

【１６６０】
ただし、このループ処理が行われたとしても、演出受付期間の残り時間を示すバー表示はその影響を受けずに時間経過に応じた分だけ表示変化が進展することとなる。また、刀装飾体５００１についても、振り下ろしの動作が開始（図２１２（ｃ））されてから終了（図２１２（ｅ））されるまでの一連の表示が行われている間に抜刀状態への動作を完了させるものとなっているが、ループ処理が行われたとしてもその影響を受けずに抜刀状態のままで維持されることとなる。なお、演出受付期間内で操作対象役物１４１に対して納刀状態への操作を行ったときには演出受付がなされることとなり、該演出受付に基づいて所定の操作時演出が行われるとともに、上記ループ処理は終了されて刀装飾画像ＳＹＧは非表示とされ、刀装飾体５００１は納刀状態で維持される。また、当該演出受付期間をその時点で終了させる処理が行われる。
【１６６１】
このような構成によれば、特定の操作関連演出としての前兆演出が行われた場合は、その演出受付期間内で刀装飾体５００１と刀装飾画像ＳＹＧとの両方が動作することとなるが、その動作態様（現在の状況を正確に伝達する役割を担った動作（操作位置に移動するまでの動作）、演出に供されるループ動作）は互いに異なっており、刀装飾体５００１の動作が終了した以降も、刀装飾画像ＳＹＧはその動作を終了せず継続させるようになる。これにより、特定の操作関連演出を経て発生する演出受付期間（図２１２（ｃ）～（ｅ））が発生するときには、特定の操作関連演出の演出内容を演出受付期間が発生した後にまで継続（背景も継続）して実行可能とするなど、その演出の幅を広げることができるようになり、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。
【１６６２】
また、図２１２に示した演出例によれば、特定の操作関連演出としての前兆演出（図２１２（ａ））が行われているときに現れていた演出内容（キャラクタ同士が対峙する表示）と背景画像との両方を変化させるかたちで演出受付期間が発生するときの演出（図２１２（ｃ）～（ｅ））を実行するようにしている。特に、この演出例にかかる演出受付期間では、専用背景（満月）が表示されているもとで、操作手段を模した演出画像（刀装飾画像ＳＹＧ）とキャラクタ（刀装飾画像ＳＹＧとは異なる特定画像）との両方を動的表示することによって受付期間中表示を行うようにしていることから、当該演出受付期間にあるときの演出性を向上させることができるようになる。この意味では、前兆演出においても、操作手段を模した演出画像（刀装飾画像ＳＹＧ）とキャラクタとの少なくとも一方を用いて演出を行うようにすることが、前兆演出と演出受付期間における演出との間に演出的な繋がりを持たせてさらなる演出性の向上を図るようにする上でより望ましいといえる。また、専用背景（満月）については、特典付与にかかる期待度の異なる複数の表示態様を有しており、それら表示態様のいずれかによって表示されるようにしてもよい。
【１６６３】
なお、特定の操作関連演出としての前兆演出や、演出受付期間内における演出では、それらの演出として複数の演出態様を用意することとし、それら演出態様のいずれが現れるかに応じて、該演出受付期間で演出受付がなされたときの操作時演出として期待度の高い態様が現れるかについての示唆を行うようにしてもよい。前兆演出が行われるときに現れている背景画像を用いて特典付与にかかる期待度が示唆されるようにしてもよい。
【１６６４】
また、図２１２に示した演出例では、特定の操作関連演出としての前兆演出が行われているときに、その前兆演出で現れていた演出内容と背景画像との両方を変化させるかたちで演出受付期間内における演出を実行することとしたが、特定の操作関連演出ではない上述の前兆演出が行われているときに、その前兆演出で現れていた演出内容と背景画像との両方を変化させるかたちで演出受付期間が発生するときの演出を実行するようにしてもよい。
【１６６５】
なお、図２１２に示した演出例では、演出受付期間が発生した後に刀装飾体５００１の動作を開始させることとしたが、演出受付期間が発生するよりも前に刀装飾体５００１の動

作を開始させるようにしてもよいし、演出受付期間が発生するよりも前に開始させた刀装飾体５００１の動作が演出受付期間が発生するよりも前に完了（現在の状況を正確に伝達する役割を担った動作を演出受付期間が発生するよりも前に完了）してその後は停止状態を維持するようにしてもよい。

【１６６６】

また、特定の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）に対して操作機会を付与する場合であっても、演出受付期間の発生に際して背景画像を変更させる表示を行う場合と、該背景画像を変更させる表示が行われない場合とがあるようにしてもよい。そしてこの場合、演出受付期間の発生に際して背景画像を変更させる表示が行われると、演出受付期間の発生に際して背景画像を変更させる表示が行われない場合よりも特典付与にかかる期待度が高くなるようにすることが望ましい。

【１６６７】

また、上記した各演出態様、及びそれらの別例では、特定の操作関連演出が行われた後、該演出の結果として示唆された側の特定の操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対する操作によって演出受付がなされると、該演出受付に基づく操作時演出として特定装飾部材ＳＤＹ（遊技盤５側に設けられる可動体）を動作させることとした。そしてこの際、例えば、図１９９（ｄ），図２０１（ｅ），図２０２（ｈ）に示した演出例などでは、扉枠３側に設けられる可動体として刀装飾体５００１（または、操作ボタン４１０）も動作させるようにすることで、特定の操作関連演出を経たときの操作時演出にかかる演出性の向上を図るようにしている。このように、特定の操作関連演出を経たときの操作時演出にかかる演出性の向上を図るようにする上では、特定の操作関連演出を経たときの操作時演出では、その演出の結果に応じて、遊技盤５側に設けられる可動体と扉枠３側（遊技機本体側）に設けられる可動体との両方が作動する成功時の演出状況が現れるか、遊技盤５側に設けられる可動体と扉枠３側に設けられる可動体との両方が作動しない失敗時の演出状況が現れるようにするのに対し、特定の操作関連演出を経ずに行われる操作時演出（例えば、特定の操作関連演出ではない前兆演出が行われた後の操作時演出）では、その演出の結果に応じて、遊技盤５側に設けられる可動体と扉枠３側に設けられる可動体とのいずれかのみが作動する成功時の演出状況が現れるか、遊技盤５側に設けられる可動体と扉枠３側に設けられる可動体との両方が作動しない失敗時の演出状況が現れるようにすることが望ましい。

【１６６８】

また、上記した各演出態様、及びそれらの別例にかかる特定の操作関連演出では、該演出の結果として刀装飾画像ＳＹＧが表示されると、該演出の結果としてボタン画像ＢＴＧが表示されたときよりも特典付与にかかる期待度が高くなるようにしている。この点、特定の操作関連演出の演出結果としてボタン画像ＢＴＧが表示されるときには、例えば、図２１３（ａ）に示されるように、姫キャラクタが付加された態様（特定の演出態様）で該ボタン画像ＢＴＧが表示される場合があるようにし、ボタン画像ＢＴＧが該態様で表示されたときには、特定の操作関連演出の演出結果として刀装飾画像ＳＹＧが表示されたときよりも特典付与にかかる期待度が高くなるようにすれば、特定の操作関連演出の演出結果としてボタン画像ＢＴＧが表示されたときの遊技興趣を好適に維持することが可能とされるようになる。

【１６６９】

また、姫キャラクタが表示される態様（特定の演出態様）については、図２１３（ｂ）に示されるように、刀装飾画像ＳＹＧに対して適用するようにしてもよい。なおこの場合、刀装飾画像ＳＹＧが特定の演出態様で表示されたときは、通常態様で表示されたときよりも特典付与にかかる期待度が高くなるようにすることが望ましい。

【１６７０】

また、特定の操作関連演出が行われた結果として現れる可能性のある演出パターンとして、ボタン画像ＢＴＧが特定の演出態様（姫キャラクタが表示される態様）で表示される第１の演出パターン（図２１３（ａ））と、特定の操作関連演出が行われた結果として刀装

飾画像ＳＹＧが特定の演出態様（姫キャラクタが表示される態様）で表示される第２の演出パターン（図２１３（ｂ））とをそれぞれ用意するようにしてもよい。そしてこの場合、特定の操作関連演出が行われた結果として第１の演出パターンが現れた場合と第２の演出パターンが現れた場合とでは、特典付与にかかる期待度が同じになるように設定することが望ましい。このような構成によれば、特定の操作関連演出が行われた結果としてボタン画像ＢＴＧと刀装飾画像ＳＹＧとのいずれが現れるかについての面白みを提供することができることはもとより、ボタン画像ＢＴＧと刀装飾画像ＳＹＧとのいずれが現れるかには拘らないが特定の演出態様（姫キャラクタが表示される態様）が現れるか否かといった全く別の面白みを提供することができるようになる。期待度は、０％であってもよいし、１００％であってもよい。

【１６７１】

また、特定の操作関連演出が行われた結果として、このような特定の演出態様（姫キャラクタが表示される態様）が現れうるようにする場合は、所定の演出条件が満たされているときには、図２１３（ｃ）に示されるように、該特定の演出態様を、特定の操作関連演出の演出結果（ボタン画像ＢＴＧ及び刀装飾画像ＳＹＧのいずれが現れるか）が未だ現れていない段階にあるときから（例えば、特定の操作関連演出の演出途中にあるときから）これを先行して表示させるようにしてもよい。このような構成によれば、ボタン画像ＢＴＧ及び刀装飾画像ＳＹＧのいずれが現れるかについての特定の操作関連演出が行われている段階にあるにもかかわらず、特定の演出態様（姫キャラクタが表示される態様）が現れることで、それらボタン画像ＢＴＧ及び刀装飾画像ＳＹＧは同じ演出価値（同じ期待度）にされてしまうこととなる。すなわちこの場合、特定の操作関連演出これ自体の演出性は喪失されることとなることから、特定の操作関連演出が行われている状況にあるにもかかわらず「姫キャラクタによる前兆演出」といったような全く趣旨の異なる演出性を提供することができるようになる。

【１６７２】

また、上記した各演出態様、及びそれらの別例にかかる刀装飾体５００１は、該刀装飾体５００１のうちの刀部位（柄部５０１２、刀身部５０１１）が上下方向に操作可能とされる第１の操作態様（第１の動作態様）のほか、図１６９に示したように、該刀装飾体５００１のうちの鞘部位（鞘部５０２０）が横方向に操作可能とされる第２の操作態様（第２の動作態様）を併せ持つように設けられている。したがって、上記した各演出態様、及びそれらの別例では、１つの操作ユニットとして設けられる刀装飾体５００１に対して第１の操作態様及び第２の操作態様のいずれによる操作機会が付与されるかについての演出として上記特定の操作関連演出を行うようにしてもよい。なお、刀部位（柄部５０１２、刀身部５０１１）及び鞘部位（鞘部５０２０）はいずれも扉枠３に設けられる図示しない一の本体支持部によって動作（操作）可能に支持されており、且つ刀部位（柄部５０１２、刀身部５０１１）及び鞘部位（鞘部５０２０）の一方側が動作（操作）された状態にある場合であっても、その他方側が動作（操作）可能とされる構造をもって形成されている。

【１６７３】

ただし、このような態様で特定の操作関連演出を行うようにした場合は、いずれの演出結果が現れたとしても操作態様が異なるだけであり、刀装飾体５００１に対して操作を行うことには変わりがないことから、遊技者側に操作誤りが発生してしまう可能性が高くなる懸念がある。特に、第１の操作態様と第２の操作態様とのいずれに対して操作機会を付与する場合であっても、例えば、刀装飾体５００１のうちの刀部位を模した演出画像（及び、その操作を促す指示表示）が表示されるようになっている場合は、遊技者側に第１の操作態様と第２の操作態様との間での操作誤りが発生する懸念がますます生じることとなる。すなわちこの場合、演出受付期間の残り時間が刻々と少なくなっていくなかで、操作誤りを是正する操作を遊技者側にまずは行わせて、その後、本来の正しい態様での操作をさらに行わせようとすることは困難であり、相対的に期待度の高い特定の操作関連演出が行われたにもかかわらず演出受付がなされる前に当該演出受付期間が終了してしまうようなことになれば、遊技興趣が低下する懸念が生じる。

【１６７４】
また、刀装飾体５００１では、刀部位による「上下方向への移動」といった態様と、鞘部位による「横方向への移動」といった態様とがあり、このような逆転関係にない複雑な複数の操作態様を提供可能とする操作ユニットでは、操作機会が付与されたときに誤った側の操作を行ってしまうと、適正な側の操作を行うまでに時間を要してしまい、演出受付期間が終了して操作機会が喪失されるリスクが高くされるといえる。
【１６７５】
そこで、１つの操作ユニットとして設けられる刀装飾体５００１に対して第１の操作態様及び第２の操作態様のいずれによる操作機会が付与されるかについての演出として上記特定の操作関連演出を行うときには、以下に図２１４及び図２１５を参照して説明するように、遊技者側に第１の操作態様と第２の操作態様との間での操作誤りが発生してその操作誤りの状態が是正されず本来の正しい操作がそのままの状態から行われたとしても、演出受付が適正になされるようにし、該演出受付に応じた操作時演出が実行されるようにすることが望ましい。
【１６７６】
図２１４及び図２１５は、特定の操作関連演出が行われる演出パターンにおいて、遊技者側に第１の操作態様と第２の操作態様との間での操作誤りが発生した場合における演出例を示す図である。
【１６７７】
図２１４（ａ）は、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた特定の演出パターンで演出表示装置１６００にて行われている演出状況を示している。
【１６７８】
図２１４（ｂ）は、図２１４（ａ）に示した装飾図柄ＳＺの変動表示の実行中に、特定の操作関連演出が演出開始された演出状況を示している。
【１６７９】
ここで、図２１４（ｂ）に示される特定の操作関連演出では、刀装飾体５００１のうちの刀部位を抜刀状態から納刀状態へと操作させる第１の操作態様を模した第１の演出画像ＯＸと、該刀装飾体５００１のうちの鞘部位を横方向に移動させるように操作する第２の操作態様を模した第２の演出画像ＴＸとが、演出表示装置１６００の表示領域内で同時表示されて、それら操作態様のいずれかによる操作機会が間もなく演出受付可能とされることを示唆するようにしている。この点、第１の演出画像ＯＸでは、刀装飾体５００１のうちの刀部位を模した画像部分が第２の演出画像ＴＸよりも大きく表示されてはいるものの、第１の演出画像ＯＸと第２の演出画像ＴＸとではいずれも刀部位が画像として表示されており、第１の操作態様と第２の操作態様との間での操作誤りが発生しかねないものとなっている。
【１６８０】
図２１４（ｃ）は、図２１４（ｂ）に示した特定の操作関連演出が進展し、第１の操作態様に対応する第１の演出画像ＯＸと、第２の操作態様に対応する第２の演出画像ＴＸとが演出表示装置１６００の表示領域内で互いに押し合いを行って、相手方を表示領域内から押し出そうとする演出が行われている。第１の演出画像ＯＸが残される演出結果（第１の演出結果）が現れると第１の操作態様に対する演出受付期間が発生し、第２の演出画像ＴＸが残される演出結果（第２の演出結果）が現れると第２の操作態様に対する演出受付期間が発生するようになっている。
【１６８１】
なお、この演出例にかかる特定の操作関連演出では、図２１４（ｃ）に示されるように、第１の演出画像ＯＸが残されるのに優勢な状況になると「押し込め」といった表示が視認可能とされるようになり、第２の演出画像ＴＸが残されるのに優勢な状況になると「スライド」といった表示が視認可能とされるようになっている。演出の状況に応じて操作内容の詳細が認識しやすくされるようにしている。ただし、これらの表示は、演出受付期間が

未だ発生していない当該タイミングでの操作を促していると誤認識される懸念があることから、必ずしも行わないようにしてもよい。

【１６８２】

図２１４（ｄ）は、図２１４（ｃ）に示した演出が行われた結果、第２の演出画像ＴＸが表示領域外へと完全に押し出されて、第１の演出画像ＯＸが表示領域内に残された様子を描写した演出が行われている（第１の演出結果）。この演出内容へと進展したときには、第２の操作態様での操作が行われたとしても特定の操作時演出（特定装飾部材ＳＤＹによる可動演出など）は発生せず、第１の操作態様での操作が行われたときに演出受付がなされて該演出受付に応じた特定の操作時演出（特定装飾部材ＳＤＹによる可動演出など）が発生することとなる。

【１６８３】

すなわち、図２１４（ｄ）に示される演出状況では、第１の操作態様及び第２の操作態様のうち第１の操作態様側に対してのみ、特定の操作時演出に関する演出受付期間が発生することとなり、該演出受付期間においては、第１の操作態様に対応する第１の演出画像ＯＸに加えて、操作を促す指示表示（「押し込め」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）が表示されるようになる。またこの際、刀装飾体５００１は、第１の操作態様による操作を行いうるように納刀状態から抜刀状態へと動作することとなる。

【１６８４】

図２１５（ｅ）は、第１の操作態様に対応する第１の演出画像ＯＸが表示されているにもかかわらず、第１の操作態様ではなく、第２の操作態様による操作（誤操作）が遊技者によって行われたときの演出状況を示している。

【１６８５】

すなわち、この演出例では、第１の操作態様及び第２の操作態様のうち第１の操作態様側に対してのみ、特定の操作時演出に関する演出受付期間が発生した場合であっても、第２の操作態様これ自体の操作検出は有効化されるようにしている。そして、該演出受付期間において第２の操作態様での操作が検出されたときには、遊技者による操作誤りがあったとして、第１の操作態様による操作が演出受付されたときには出現し得ない特定報知（ここでは、「そのままで良い」）を行うようにしている。

【１６８６】

また、図２１５（ｆ）に示されるように、このような特定報知は、遊技者が冷静さを取り戻せるように時間経過に応じて報知内容が変化（ここでは、「落ち着いて押し込め」）されるようになっている。このような構成によれば、報知すべき内容が複雑であったとしても、短いワードで順次報知することができるようになることから、遊技者側がパニック状態になっていたとしてもこれを好適に抑制することが期待されるようになる。これにより、第２の操作態様の状態になっている刀装飾体５００１に対してそのままの状態で第１の操作態様による操作を行ったとしてもこれが適正に演出受付されることを遊技者側に認識させることができるようになる。

【１６８７】

図２１５（ｇ）は、図２１５（ｅ）や図２１５（ｆ）の演出状況（誤操作状態にあるときの演出受付期間）にあるなかで適正な側の操作（第１の操作態様）が行われた結果、演出受付がなされて該操作に応じた上述の操作時演出が行われている様子を描写したものである。ただしこの際、遊技者による手が刀装飾体５００１から離されると（操作が終了されると）、該刀装飾体５００１は、第２の操作態様の状態から非操作の状態（通常時の状態）へと戻されることとなる。

【１６８８】

このような構成によれば、遊技者側に第１の操作態様と第２の操作態様との間での操作誤りが発生してその操作誤りの状態が是正されず本来の正しい操作がそのままの状態（操作誤りの状態）から行われたとしても、演出受付が適正になされるようになることから、操作誤りが発生したときの遊技興趣の低下が抑制されるようになる。

【１６８９】

なお、上記演出例では、遊技者による誤操作が行われたとき、操作誤りを是正せずにそのまま操作すべき旨の報知を行うこととしたが、該内容（操作誤りを是正せずにそのまま操作すべき）を目的とした詳細な報知については必ずしも行わなくてもよい。すなわち上述の通り、誤操作が行われた状況では遊技者がパニックになっている可能性があることから、複雑な内容の報知を行うことは逆効果になりかねない。したがって、該演出受付期間において遊技者による操作誤りがあったときには、適正な態様での操作が演出受付されたときには出現し得ない特定報知として、メッセージによる表示ではなく、エフェクトや、音のみによる報知などの簡単な報知を行うようにすることが望ましい。この場合、操作誤りを行ったことを遊技者側が認識しない可能性もあるが、操作を行ったことに基づいて特定報知が行われ且つ操作時演出が行われない、といった特殊な状況を確認することで、適正な側の操作に操作を切り換えたりすることも十分期待することは可能であるといえる。

【１６９０】

一方、遊技者（特に、高齢の遊技者など）によっては、特定の操作関連演出のうち演出受付期間が発生する前から誤って操作を行ってしまうような事態が発生することも想定されうる。例えば、第２の操作部（例えば、鞘部位）に関する操作指示がなされていないにもかかわらず第２の操作部に対する操作（鞘部位を横移動など）を行った状態にあるときに、第１の操作部（例えば、刀部位）側に対してのみ特定の操作時演出に関する演出受付期間が発生するような事態が発生することも想定され、この場合も、遊技者側がどのように操作すればよいか認識できなくなってしまう懸念がある。

【１６９１】

したがって、第１の操作部（刀部位）と第２の操作部（鞘部位）とのいずれに対して操作機会が付与されるかについての特定の操作関連演出が行われているときに、第２の操作部側に対する操作指示（残り時間のバー表示）がなされていない状況（例えば、図２１４（ｂ），（ｃ）に示される状況など）にあるにもかかわらず、第２の操作部に対する操作が行われた場合も、適正な態様での操作が演出受付されたときには出現し得ない特定報知を行いうるようにすることが望ましい。この特定報知としては、「その操作状態を維持したままで、間もなく操作機会が付与される適正な側の操作部を操作すればよい旨のメッセージ表示」であってもよいし、メッセージによる表示ではなく、エフェクトや、音のみによる報知などの簡単な報知などであってもよい。いずれにせよ、操作を行ったにもかかわらず、該操作に基づいて特定報知が行われ且つ操作時演出が行われない、といった特殊な状況を確認することで、その後に適正な側で操作を行ったりするキッカケになることも十分期待することは可能であるといえる。

【１６９２】

そしてこの場合、例えば、第２の操作部（例えば、鞘部位）に対する操作が行われている状態（刀装飾体５００１が左方向に移動した状態）にあるままで、第１の操作部（例えば、刀部位）側に対してのみ特定の操作時演出に関する演出受付期間が発生した場合であっても、第２の操作部（例えば、鞘部位）に対する操作が行われている状態（刀装飾体５００１が左方向に移動した状態）を維持したままで、第１の操作部（例えば、刀部位）側が操作されたときには演出受付がなされて該操作に応じた上述の操作時演出が行われることとなる。

【１６９３】

このような構成によれば、演出受付期間が発生する前に第１の操作態様と第２の操作態様との間での操作誤りが発生し、その操作誤りが維持されたままで発生した演出受付期間内においてその操作誤りの状態が是正されず本来の正しい操作がそのままの状態から行われたとしても、演出受付が適正になされるようになることから、演出受付期間が発生する前に操作誤りが発生したときも遊技興趣の低下が抑制されるようになる。

【１６９４】

ただし、第１の操作部と第２の操作部とのいずれに対して操作機会が付与されるかについての特定の操作関連演出が行われる期間のうち、その演出結果が示されて演出受付期間が発生する直前の期間で上述の特定報知を行うようにしてしまうと、演出受付期間内で報知

（指示表示など）される内容との間で情報が交錯して遊技者をますます混乱させてしまう懸念がある。したがって、第１の操作部に対して操作機会が付与されることを示唆する演出結果が最終的には表示される特定の操作関連演出にあって、該演出結果が表示されるまでの期間では、第２の操作部（例えば、鞘部位）に関する操作指示が表示されていない状況にあるにもかかわらず第２の操作態様での操作を行ったときに上述の特定報知が実行される第一期間と、該状況において第２の操作態様での操作を行ったとしても上述の特定報知が実行されない第二期間とがあるようにし、第一期間と第二期間とを順次に経た後に上記第１の操作部に対する演出受付期間を発生させるようにすることが望ましい。

【１６９５】

上記演出例にあって、特定報知を行うときには特典付与にかかる期待度が示唆されうるようにしてもよい。期待度は０％や１００％であってもよい。

【１６９６】

また、上記した各演出態様、及びそれらの別例にかかる刀装飾体５００１では、該刀装飾体５００１これ自体の演出態様が、上述した複数の態様のうちのいずれかに変化（例えば、図１７９に示される段階０形態から、段階１形態～段階３形態のいずれかへの変化）可能とされている。この点、特定の操作関連演出が行われた後には、刀装飾体５００１を上述した複数の態様のうちのいずれかに変化させ、該変化した状態で該刀装飾体５００１に対する演出受付期間を発生させるようにしてもよい。若しくは、特定の操作関連演出が行われた後に演出受付期間が発生するときに、刀装飾体５００１を上述した複数の態様のうちのいずれかに変化させるようにしてもよい。

【１６９７】

そしてこの場合、演出受付期間における演出表示装置１６００では、刀装飾体５００１に対する操作を促す指示表示（「押し込め」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）や、刀装飾体５００１を模した刀装飾画像ＳＹＧを表示することとなるが、該刀装飾画像ＳＹＧについては、その際における刀装飾体５００１と同じ態様（図１７９に示される段階０形態～段階３形態）で表示することとなる。

【１６９８】

ただし、演出表示装置１６００において刀装飾画像ＳＹＧを表示する際、刀装飾体５００１と常に同じ態様で表示されるようにすると、該刀装飾画像ＳＹＧを確認することに何ら面白みを持たせることができず、演出受付期間にあるときの演出性が乏しいものとなる。そこで、演出表示装置１６００において刀装飾画像ＳＹＧを表示する場合、所定の演出条件が満たされているときには、その際における刀装飾体５００１と異なる態様で刀装飾画像ＳＹＧを表示するようにすることが演出受付期間にあるときの演出性を確保する上で望ましい。

【１６９９】

この際、刀装飾体５００１の態様よりも、刀装飾画像ＳＹＧで表現されている態様のほうが期待度が高い態様になっているようにすることが、演出受付期間にあるときの演出性をより好適に確保するようにする上で望ましい。例えば、刀装飾体５００１が段階１形態とされる場合であり、且つ所定の演出条件が満たされている場合は、刀装飾画像ＳＹＧを、段階１形態ではなく、段階２形態または段階３形態で表示するようにする。このような構成によれば、刀装飾体５００１が段階１形態であったとしても、刀装飾画像ＳＹＧの態様を確認することでより高い期待度になっていることを把握可能とされるようになることから、演出受付期間にあるときの遊技興趣が好適に維持されるようになる。

【１７００】

なお、このような作用効果を得る上では、刀装飾体５００１側の演出態様の数よりも、刀装飾画像ＳＹＧ側の演出態様の数のほうが多ければよい。刀装飾体５００１側の演出態様の数は１つであってもよい。また、刀装飾体５００１として複数の演出態様を用意する場合、それら複数の演出態様としては必ずしも形態を変化させるものでなくてもよい。

【１７０１】

ただし、刀装飾体５００１の態様と刀装飾画像ＳＹＧの態様とをこのように単純に異なら

せるようにしてしまうと、遊技者によっては、虚偽的な表示がなされているとして不快感を持つことが懸念され、これによって遊技興趣が低下しかねない。したがって、より好ましくは、刀装飾画像ＳＹＧの態様としては、刀装飾体５００１の態様として用意されている態様（ここでは、図１７９に示される段階０形態～段階３形態）のいずれとも異なる特別態様を用意しておき、所定の演出条件が満たされたときには、刀装飾画像ＳＹＧを、その際における刀装飾体５００１の態様ではなく、特別態様で表示することによって、刀装飾体５００１の態様と刀装飾画像ＳＹＧの態様とを互いに異ならせるようにすることが望ましい。該特別態様については、刀装飾画像ＳＹＧをさらに変形、合体させることによってその外形を変化させる態様であってもよいし、刀装飾体５００１では現れない態様で動作したり、若しくは刀装飾体５００１では現れない態様で発光したりするものであってもよい。

【１７０２】

このような構成によれば、刀装飾体５００１の構造上難しい演出表現を刀装飾画像ＳＹＧによって実現した格好になることから、虚偽的な表示がなされているとして不快感を持たれる懸念を抑制することができることはもとより、刀装飾体５００１の構造を見たときの遊技者側の想像を超えた演出性が提供されることで、遊技興趣の向上を図ることが期待されるようになる。

【１７０３】

なお、このように刀装飾画像ＳＹＧに特別態様を持たせる場合であっても、該刀装飾画像ＳＹＧについては、刀装飾体５００１の態様として用意されている各態様（ここでは、図１７９に示される段階０形態～段階３形態）での表示も行いうるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、基本的には、刀装飾体５００１と同じ態様で刀装飾画像ＳＹＧが表示されるようになっているなかで、所定の演出条件が満たされた場合に限り、刀装飾画像ＳＹＧが特別態様で表示されることとなる。なお、刀装飾画像ＳＹＧが特別態様で表示されたときには、それ以外の態様で表示されたときよりも特典付与にかかる期待度が高いことが示唆されるようにすることが望ましい。期待度は、１００％であってもよい。

【１７０４】

また、刀装飾画像ＳＹＧを特別態様で表示可能とする手法については、特定の操作関連演出が行われる場合のほか、別の演出（例えば、図１８０～図１８７に示した演出など）に対して適用するようにしてもよい。

【１７０５】

例えば、いま、図１８３（Ｘ１）に示される演出状況にあるとすると、次の演出進展先として、図１８３（Ｘ２）に示される演出状況のほか、図２１６（ａ）に示される演出状況へと演出進展される演出パターンが用意されることとなる。そして、演出パターンへと演出進展されたときには、まず、図２１６（ａ）に示されるように、演出表示装置１６００の表示領域には、前述の図１８３（Ｘ１）に示す操作機会示唆画像から操作機会を付与しないことを示す継続画像（武士の目が閉じたままの画像）が表示され、第二抜刀状態であった刀装飾体５００１は、形態を段階３形態に維持したまま納刀状態に戻される。

【１７０６】

次いで、演出表示装置１６００の表示領域に変動表示されていた三つの装飾図柄が擬似連態様で仮停止表示され、遊技者に装飾図柄の再変動が行われることを報知する（図２１６（ｂ））。ここでは、三つの装飾図柄のうち中央の装飾図柄を左右の装飾図柄には用意されていない擬似連刀図柄、具体的には刀装飾体５００１の形態及び演出レベル（擬似連変動回数）を示す態様の擬似連刀図柄で表示することで、遊技者が容易に装飾図柄の再変動（擬似連変動の開始）を認識できるようにしている。

【１７０７】

ただしここでは、図２１６（ｃ）に示されるように、演出表示装置１６００の表示領域に表示される擬似連刀図柄には、４回目の擬似連変動（再変動）における刀装飾体５００１の形態（特別態様）を示す刀画像が表示されるが、この特別態様は、表示領域内において刀装飾体５００１を模した刀画像（刀装飾画像ＳＹＧ）でのみ現れうるものとなっており

、刀装飾体５００１これ自体は変化し得ないものとなっている。この演出例にかかる特別態様は、鞘部位が２つに分かれる態様となっている。したがって、同図２１６（ｃ）に示されるように、表示領域内において刀装飾体５００１を模した刀画像（刀装飾画像ＳＹＧ）が特別態様に変化したとしても、刀装飾体５００１は段階３形態を維持したまま、納刀状態から第二抜刀状態に変化することとなる。

【１７０８】

そしてこの後、刀装飾体５００１の操作有効期間を発生させると共に、演出表示装置１６００の表示領域では、刀装飾体５００１の納刀操作を促す操作促進演出が行われる。具体的には、刀装飾体５００１が第二抜刀状態（段階３形態）であるのに対し、特別態様になっている刀装飾体５００１を模した刀画像（刀装飾画像ＳＹＧ）が表示され、「刀を納めろ！」のメッセージとともに操作方向及び操作有効期間を示す画像（バー表示）が表示される（図２１６（ｄ））。そして、図２１６（ｅ）に示されるように、操作有効期間において遊技者による納刀操作が検出されると、設定された演出パターンに応じて特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）の落下演出による期待度報知演出が行われるとともに、刀装飾体５００１が段階３形態から初期形態に形態変化するようになる。これにより、擬似連変動（再変動）が終了したことを遊技者が把握できるようになる。

【１７０９】

また、上記した各演出態様、及びそれらの別例では、例えば、大当り判定の結果に基づいて第１の演出パターンで図柄変動が行われる場合は、該図柄変動内で、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与され且つ刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されないときに現れる第一前兆演出を実行可能としている。また、大当り判定の結果に基づいて第２の演出パターンで図柄変動が行われる場合は、該図柄変動内で、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与されず且つ刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されるときに現れる第二前兆演出を実行可能としている。また、大当り判定の結果に基づいて第３の演出パターンで図柄変動が行われる場合は、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのいずれかに対して操作機会が付与されるときに現れる第三前兆演出（特定の操作関連演出）を実行可能としている。

【１７１０】

この点、これらの前兆演出は、互いに異なった演出内容として実行されるものとなっているが、それらの演出内容としては、例えば、

・操作機会が付与される側の操作手段を模した演出画像が表示領域内にて現れるよりも前に、少なくとも該演出画像が現れる領域部分を覆うように特定画像を表示し、

・その後、該特定画像によって視認困難とされる位置に、操作機会が付与される側の操作手段を模した演出画像を表示し、

・その後、特定画像を表示領域から徐々に非表示へと変化（特定画像これ自体の透過率を高くしていったり、特定画像が表示される領域を減少させていくなど）させる

といった点で共通化させるようにしてもよい。例えば、第一前兆演出では、特定画像として「雲エフェクト」による表示演出（操作手段を模した演出画像を徐々に視認し易くする表示演出）を行い、第二前兆演出では、特定画像として「炎エフェクト」による表示演出（操作手段を模した演出画像を徐々に視認し易くする表示演出を行い、第三前兆演出では、特定画像として「水エフェクト」による表示演出（操作手段を模した演出画像を徐々に視認し易くする表示演出を行うようにするなど、特定画像の種別を異ならせるようにすれば、それらの前兆演出を互いに異ならせることは可能である。すなわちこの場合、「雲エフェクト」による表示演出が行われたときには、操作ボタン４１０に対して操作機会が付与されるのに先立って第一前兆演出が行われていることが認識可能とされ、「炎エフェクト」による表示演出が行われたときには、刀装飾体５００１に対して操作機会が付与されるのに先立って第二前兆演出が行われていることが認識可能とされ、「水エフェクト」による表示演出が行われたときには、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのいずれに操作機会が付与されるかについての第三前兆演出（特定の操作関連演出）が行われていることが認識可能とされるようになる。

【１７１１】
そして、このような演出内容で前兆演出（第一前兆演出、第二前兆演出、及び第三前兆演出の少なくとも１つ）を行うようにする場合は、特定画像によって操作手段を模した演出画像が視認し難くされている期間中に、該操作手段に対する演出受付期間を発生させるようにすることが望ましい。第一前兆演出及び第二前兆演出のいずれかに対してこのような構成を適用した場合は、操作手段を模した演出画像が、期待度の高い表示態様（例えば、赤色）と期待度の低い表示態様（例えば、青色）とのいずれで表示されるかについての確信が持てない段階から該操作手段に対して操作機会が付与されるようになることから、該演出受付期間にあるときの演出性を向上させることができるようになる。また、第三前兆演出（特定の操作関連演出）に対してこのような構成を適用した場合も、操作ボタン４１０と刀装飾体５００１とのいずれに対して操作機会が付与されるかについての確信が持てない段階から該操作手段に対して操作機会が付与されるようになることから、該演出受付期間にあるときの演出性を向上させることができるようになる。
【１７１２】
図２１７は、このような演出内容で第一前兆演出が行われるとするときの演出例を示す図であり、図２１８は、同内容で第一前兆演出が行われるとするときの演出例を示すタイムチャートである。以下、図２１７及び図２１８を参照して、第一前兆演出が行われるとするときの演出例を説明するが、この演出例については、第一前兆演出ではなく、第二前兆演出や第三前兆演出に対して適用することも可能である。
【１７１３】
図２１７（ａ）は、通常遊技状態において、保留数が０の状態で装飾図柄ＳＺ（特別図柄）の変動表示が大当り判定の結果に応じた特定の演出パターンで演出表示装置１６００にて行われている演出状況を示している。
【１７１４】
図２１７（ｂ）は、図２１７（ａ）に示した装飾図柄ＳＺの変動表示の実行中に、第一前兆演出が演出開始された演出状況を示している。
【１７１５】
ここで、図２１７（ｂ）に示される演出状況では、演出表示装置１６００の表示領域内の大きな範囲で「雲エフェクト」による表示演出が行われている。このような「雲エフェクト」による表示演出は、図２１８に示されるタイミングｔ１で演出開始された以降は、表示領域から徐々に非表示へと変化（特定画像これ自体の透過率を高くしていったり、特定画像が表示される領域を減少させていくなど）されるようになっている。
【１７１６】
そして、この演出例では、同図２１８に示されるように、「雲エフェクト」による表示演出が徐々に非表示へと変化している途中段階となるタイミングｔ２において、操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生するとともに、該操作ボタン４１０を模したボタン画像ＢＴＧと、該操作ボタン４１０に対する操作を促す指示表示（演出受付期間の残り時間を示すバー表示）とがそれぞれ表示されるようになっている（図２１７（ｃ））。
【１７１７】
この演出例では、ボタン画像ＢＴＧとして複数態様のいずれかによる表示が可能とされており、第１の表示態様（例えば、赤色）でボタン画像ＢＴＧが表示されたときには、第２の表示態様（例えば、青色）でボタン画像ＢＴＧが表示されたときよりも、期待度の高い態様で操作時演出が行われる割合が高くなるようになっている。この点、図２１７（ｃ）に示される演出状況では、「雲エフェクト」によってボタン画像ＢＴＧが第１の表示態様と第２の表示態様とのいずれで表示されるかの確信を持てない状況となっているにもかかわらず、操作ボタン４１０に対して操作が行われると演出受付がなされて該演出受付に応じた操作時演出が実行されるようになる。すなわちこの場合、演出表示装置１６００の表示領域においても、このような前兆演出から演出内容が切り替わるかたちで操作時演出が実行されるようになることから、ボタン画像ＢＴＧが第１の表示態様と第２の表示態様とのいずれで表示されるかの確信を持てないままで演出を進展させることができるようにな

る。
【１７１８】
また、図２１７（ｃ）に示される演出状況では、「雲エフェクト」によってボタン画像ＢＴＧが第１の表示態様と第２の表示態様とのいずれで表示されるかの確信を持てない状況となっているにもかかわらず、操作ボタン４１０に対する操作を促す指示表示は、演出受付期間の残り時間が徐々に減少していることを示唆するように、バー表示の長さを変化し続ける。
【１７１９】
これに対し、図２１７（ｃ）に示される演出状況が発生してから所定時間が経過したタイミングｔ３になると、タイミングｔ２にて発生した演出受付期間は継続されているなかで、「雲エフェクト」が完全に非表示の状態とされるようになる（図２１７（ｄ））。このような状況では、ボタン画像ＢＴＧが第１の表示態様と第２の表示態様とのいずれで表示されているかが容易に認識可能とされているなかで、操作ボタン４１０に対する操作を行うことができるようになる。すなわちこの場合、図２１７（ｄ）に示される演出から演出内容が切り替わるかたちで操作時演出が実行されるようになる。
【１７２０】
このような構成によれば、演出受付期間（タイミングｔ２～ｔ４）のうち、ボタン画像ＢＴＧが表示されてから「雲エフェクト」が完全に非表示の状態とされるまでの期間（タイミングｔ２～ｔ３）では、ボタン画像ＢＴＧが相対的に視認し難くされることによる演出性を提供することができるようになる。
【１７２１】
なお、演出受付期間（タイミングｔ２～ｔ４）にあるときの演出性をその全期間で高めるようにする上では、「雲エフェクト」が完全に非表示の状態とされる期間（タイミングｔ３～ｔ４）にあるときに、上記タイミングｔ２～ｔ３の期間では行われない演出表示を行うようにすることが望ましい。この演出例では、「雲エフェクト」が完全に非表示の状態とされる期間（タイミングｔ３～ｔ４）になると、「押せ」といったメッセージ表示を行うようにしているが、例えば、タイミングｔ２～ｔ３の期間では停止態様で表示されていたボタン画像ＢＴＧを、タイミングｔ３～ｔ４の期間では動的表示させる演出を行うようにすれば、該期間（タイミングｔ３～ｔ４）における演出性をより好適に高めることができるようになる。
【１７２２】
また、図２１７に示した演出例では、操作ボタン４１０に対する操作を促す指示表示と、操作ボタン４１０を模したボタン画像ＢＴＧとを同時（演出受付期間の発生時）に表示することとしたが、操作ボタン４１０を模したボタン画像ＢＴＧについては、演出受付期間が発生するよりも前から表示するようにしてもよい。すなわちこの場合、「雲エフェクト」による演出表示が行われた後、ボタン画像ＢＴＧが視認し難い演出状況がまずは現れることとなり、該状況になってから所定時間後、視認し難い演出状況とされたままで、操作ボタン４１０に対する演出受付期間が発生して該操作ボタン４１０に対する操作を促す指示表示が現れることとなる。
【１７２３】
なおこの際、演出受付期間が発生する前の、ボタン画像ＢＴＧが視認し難い演出状況にあるときには、該ボタン画像ＢＴＧの表示態様がより期待度の高い態様へと変化する演出パターン（第三前兆演出の場合は、ボタン画像ＢＴＧから刀装飾画像ＳＹＧに変化する演出パターン）が現れうるようにしてもよい。このような構成によれば、ボタン画像ＢＴＧが視認し難い演出状況にあるときほど、該ボタン画像ＢＴＧに対して注視する価値が高くなる面白さを提供することができるようになり、遊技興趣を好適に維持することができるようになる。
【１７２４】
また、図２１７に示した演出例では、ボタン画像ＢＴＧについては、「雲エフェクト」によって視認し難くされるようにしたが、操作ボタン４１０に対する操作を促す指示表示に

ついては、「雲エフェクト」による影響を受けずその視認性が維持されるように表示することとした。これにより、演出受付期間の残り時間を把握しながら、ボタン画像ＢＴＧの視認性が変化していく様子を安心して楽しむことができるようになる。

【１７２５】

ただし、操作ボタン４１０に対する操作を促す指示表示についても、「雲エフェクト」による影響を受けてタイミングｔ３までは視認し難くされるようにしてもよい。すなわちこの場合、演出受付期間の残り時間をうまく把握することができないなかで、表示態様の確信を持てないまま操作ボタン４１０を操作すべきかについての葛藤を遊技者に対して持たせることができるようになり、これまでにない斬新な演出性を提供することができるようになる。

【１７２６】

なお、第一前兆演出、第二前兆演出、及び第三前兆演出のいずれにおいても、このような演出性を適用する場合は、それら前兆演出が開始されてから操作手段を模した演出画像が明瞭に視認可能とされるまでの時間（特定画像が非表示にされるまでの時間）の長さが互いに異なっていたとしても、操作手段を模した演出画像が表示されてから該演出画像が明瞭に視認可能とされるまでの時間（特定画像が非表示にされるまでの時間）については互いに同じ時間に設定するようにすることが望ましい。また、第一前兆演出、第二前兆演出、及び第三前兆演出のいずれかの前兆演出に対してこのような演出性を適用する場合、該前兆演出が開始されてから操作手段を模した演出画像が明瞭に視認可能とされるまでの時間（特定画像が非表示にされるまでの時間）の長さについてはこれを複数用意するようにして期待度の異なる複数の演出性を持たせるようにしてもよいが、操作手段を模した演出画像が表示されてから該演出画像が明瞭に視認可能とされるまでの時間（特定画像が非表示にされるまでの時間）についてはいずれも同じ時間に設定するようにすることが望ましい。

【１７２７】

また、操作手段を模した演出画像を視認し難くする手法としては、必ずしも別画像（特定画像）を用いなくてもよい。例えば、操作手段を模した演出画像これ自体の透過率の設定変化などによって、操作手段を模した演出画像が、相対的に視認し難くされる表示態様（タイミングｔ２）で現れるようにしてから、相対的に視認し易い表示態様（タイミングｔ３）に向けて徐々に変化されるようにしてもよい。ただし、操作手段を模した演出画像が相対的に視認し難くされる表示態様で現れるタイミングは、タイミングｔ２よりも前のタイミングであってもよく、この場合、このような表示態様で現れることこれ自体を前兆演出として行うようにしてもよいし、これとは別の表示を前兆演出として行っているなかで操作手段を模した演出画像を相対的に視認し難くされる表示態様で出現させるようにしてもよい。

【１７２８】

［図柄遊技の条件とは別の条件成立を契機とした可動演出］

上述の通り、このパチンコ遊技機１（主制御ＭＰＵ４１００ａ）では、始動口（第一始動口２００２，第二始動口２００４）に遊技球が受け入れられると、当りに関する判定を行う。そしてこの結果、大当りに当選したときは、大当り図柄が表示される図柄変動を実行した後に大量の遊技球が獲得可能とされる大当り遊技を実行するとともに、該大当り遊技の後、遊技者に有利な遊技状態（時短状態、確変状態）に制御しうる。また、このような図柄遊技が行われるなかで、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａでは、当りに関する判定の結果に応じた演出（例えば、演出パターンのほか、タイマ演出や、操作演出、先読み演出などの各種の予告演出など）を実行可能としており、これによって大当り遊技が行われるまでの遊技興趣の維持を図るようにしていることも上述した通りである。

【１７２９】

しかしながら、上記主制御ＭＰＵ４１００ａによる図柄遊技に応じた演出を行うだけでは、演出表示装置１６００における表示変化や、可動装飾体の挙動（例えば、裏前飾りユニット３１００や、裏中可動演出ユニット３２００、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）など）

などが単調になってしまい、当該パチンコ遊技機１を長い期間にわたって高い稼動率にて維持することが困難とされる懸念がある。
【１７３０】
そこで、このパチンコ遊技機１では、遊技の進行にかかる判定処理やそれに応じた図柄変動（図柄遊技の開始条件）とは関係のない別条件が成立したときにも演出表示装置１６００における表示内容や可動装飾体の挙動に変化を生じさせることが可能とされる処理を実行可能としている。すなわちこの場合、図柄遊技の範疇を超えた態様での表示変化や可動体動作が現れることとなり、その単調さが解消されることで、当該パチンコ遊技機１を長い期間にわたって高い稼動率にて維持することが期待されうるようになる。
【１７３１】
ここで、遊技の進行にかかる判定処理やそれに応じた図柄変動（図柄遊技の開始条件）とは関係のない別条件が成立したときに演出表示装置１６００における表示内容や可動装飾体の挙動に変化を生じさせる手法としては、例えば、以下に列記する各手法などを想定することができる。なお、図柄遊技の開始条件とは関係のない別条件が成立したときに演出表示装置１６００における表示内容や可動装飾体の挙動に変化を生じさせるにあたっては、以下の各手法のいずれを採用してもよいし、以下に列記した各手法のいずれとも異なる手法を採用してもよいが、図柄変動が仮に実行されていない状況（図２５６に示した処理フラグが「０」であり、且つ保留数が「０」である状態）にあったとしても上述の別条件は成立しうるものでなければならないし、該状況において別条件が成立した場合であっても、演出表示装置１６００における表示内容や可動装飾体の挙動に変化を生じさせることが可能とされるものでなければならない。
・図柄変動とは関係のない演出抽選を定期的に実行し、この演出抽選で特定の結果が得られることを上述の「別条件の成立」とする手法
・特定の操作手段に対する累積の操作回数が所定数に達することを上述の「別条件の成立」とする手法
・ＲＴＣ（リアルタイムクロック）機能または周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ（または主制御ＭＰＵ４１００ａ）内の演算処理によって時間を計測（例えば、電源投入されてからの時間を計測）し、この計測した時間が所定時間に達することを上述の「別条件の成立」とする手法
【１７３２】
一般に、パチンコ遊技機では、ＲＴＣ機能を用いてその計測した時間が所定時間に達したときに、別条件が成立したとして、演出表示装置１６００における表示内容や可動装飾体の挙動に変化を生じさせる手法を採用することが多い。ただし、いずれの手法を採用するにせよ、図柄遊技の開始条件とは関係のない別条件が成立したときに表示内容や可動体の挙動に変化を生じさせる場合は、その変化タイミングが到来するまでに比較的長い時間（少なくとも数時間など）を要するようにすることが一般的であることから、こうした長い時間を要したにもかかわらず表示内容または可動装飾体の挙動に変化を生じさせることができない事態が生じるようなことがあると、遊技興趣が低下することが懸念される。
【１７３３】
そこで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１では、まず、可動装飾体を特定態様で動作させる可動体動作時期が予め設定されている特定状態（例えば、ＲＴＣ状態）を、図柄遊技の開始条件とは別の特定条件（例えば、ＲＴＣ機能による計測時間が所定時間に達すること）が成立したことに基づいて発生可能としている。そして、可動装飾体が異常状態（例えば、原位置に位置するべき状況であるにもかかわらず原位置に位置していないなど）にあり且つ特定状態が発生していない状況においては、図柄変動に対応する復元動作時期が到来したときに、該可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理を開始可能とするのに対し、可動装飾体が異常状態にあり且つ特定状態が発生している状況においては、予め定められた復元動作時期が到来しても所定の復元動作を行わせる処理を開始させず、特定状態内における所定時期で所定の復元動作を行わせる処理を開始可能としている。
【１７３４】

すなわちこの場合、図柄遊技の開始条件とは別の特定条件が成立したことに基づいて発生可能とされる特定状態においては、図柄変動側に応じた所定の復元動作を行わせる処理を禁止状態にし、特定状態内における所定時期で所定の復元動作を行わせる処理が開始可能とされることから、図柄変動の実行状況による影響を受けずに特定状態内の予め定められた手順で可動体異常を復元させて、可動装飾体による特定態様での動作（別条件が成立したときの動作）をより確実に実行させることが期待されるようになる。

【１７３５】

以下、図２１９を参照して、このような特定条件が成立したときに可動装飾体を動作させるときの処理内容についてその一例を説明する。なお、図２１９に示される例では、説明の便宜上、「電源投入からの経過時間がＲＴＣ機能を利用して所定時間に達した旨判定されるとそれまでとは異なる表示内容が現れるＲＴＣ状態（特定状態）を発生させ、該ＲＴＣ状態（特定状態）の発生タイミングに合わせて３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃを順次に動作させる処理を実行可能なもの」として記載しているが、図柄遊技の開始条件とは関係のない別条件（特定条件）が成立したときに演出表示装置１６００における表示内容や可動装飾体の挙動に変化を生じさせる手法としてはこれに限られないことは上述した通りであり、他の手法を採用したときにも以下に説明する各技術を適宜採用することは可能である。

【１７３６】

いま、ＲＴＣ状態（特定状態）が発生するよりも前の状態にあるとすると、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａでは、まず、電源投入からの経過時間が所定時間に達するまでの残り時間（ＲＴＣ状態が発生するまでの残り時間）を定期的に更新することとなる。この点、図２１９に示される例では、タイミングＲｔ２において、電源投入からの経過時間が所定時間に達してＲＴＣ状態（特定状態）を発生させるようになっており、ＲＴＣ状態（特定状態）が発生したことに基づいて３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃを順次に動作させる処理を実行可能としている。このように、図柄変動の状況とは関係のない条件成立（第二条件の成立）に基づいて３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃが順次動作されることで、これまでの遊技の流れが変わるかのような期待感を持たせることができるようになる。この際、演出表示装置１６００における表示内容に変化を生じさせるようにしてもよい。

【１７３７】

なお、ＲＴＣ状態（特定状態）が発生するときの期待感をより好適に高めるようにする上では、例えば、該ＲＴＣ状態を所定時間（１０分間）に制限された演出期間として機能させ、該演出期間（ＲＴＣ状態）が発生してから終了するまでの間に大当りに当選すると、ＲＴＣ状態（特定状態）が発生していないとき（通常状態）には出現し得ない演出用キャラクタによる演出進展（特別演出モード）が可能とされるようにするなどの演出特典を持たせるようにすることがより望ましい。

【１７３８】

また、図２１９に示される例では、このようなタイミングＲｔ２より少し前（例えば、５秒前）のタイミングＲｔ１においても図柄変動の状況とは関係のない条件が成立するようになっており、該条件成立（第一条件の成立）に基づいて、もうすぐＲＴＣ状態が発生すること（第二条件が成立すること）を示す前表示を実行可能としている。すなわち、この例にかかる周辺制御ＭＰＵ４１５０ａでは、電源投入からの時間経過を定期的に確認することで、タイミングＲｔ２のほか、タイミングＲｔ１が到来したか否かを判定するものとなっており、タイミングＲｔ１が到来した旨判定されると前表示（表示変化）が出現され、タイミングＲｔ２が到来した旨判定されるとＲＴＣ状態の発生に応じた処理（可動装飾体の挙動）が実行されるようになる。なお、「前表示」としては、例えば、「間もなくＲＴＣ状態」といった表示や、タイミングＲｔ２に向けてのカウントダウン表示などとして実行することが可能である。

【１７３９】

このような構成によれば、ＲＴＣ状態（特定状態）が発生するタイミングＲｔ２に合わせて３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃを順次に動作させるときに、これらの可動体動作が大当り判定の結果を基にしたものではない（何らの大当り期待度も持たない）ことが遊技者に対

して事前示唆されるようになることから、遊技者による認識誤りによって遊技興趣が低下することを好適に回避することができるようになる。

【１７４０】

特に、図２１９に示される例では、少なくともタイミングＲｔ１～Ｒｔ２の期間においては、演出表示装置１６００における表示内容として何らの期待度も示されない表示（図柄変動に準じない表示）のみが現れるようにしており、装飾図柄（演出パターン）これ自体の表示もされないようにこれを非表示とするようにしている。すなわちこの場合、演出表示装置１６００における表示内容として何らの期待度も示されない表示（図柄変動に準じない表示）のみが現れているなかで、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃを順次に動作させる処理が開始されるようになることから、遊技者による認識誤りによって遊技興趣が低下することをより好適に回避することが期待されるようになる。

【１７４１】

ここで、「タイミングＲｔ１において現れる前表示」や「タイミングＲｔ２において現れる可動体動作」はそれぞれ、「図柄変動に準じない表示」に相当し、「図柄変動に準じない可動装飾体の挙動」に相当するものである。したがって、タイミングＲｔ１，Ｒｔ２においては、それらタイミングにおける図柄変動の実行状況（実行有無を含めて）にかかわらず、表示や可動体の挙動がそれぞれ生じることなる。しかしながら、図柄変動の実行状況によっては可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃを動作させるための準備が整っていない事態（タイミングＲｔ２が到来したにもかかわらず可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃが原位置に位置していないなど）が生じかねず、ひいてはタイミングＲｔ２がようやく到来したにもかかわらず可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃを順次に動作させる処理を行い得なくなることが懸念される。

【１７４２】

例えば、大当り判定の結果に応じた図柄変動としていくつかの変動パターンのうちのいずれかが選択された場合、それら図柄変動が行われる期間内においては、可動装飾体Ａや、可動装飾体Ｂ、可動装飾体Ｃを用いた可動演出が実行されることがあるが、こうした可動演出の実行途中で上述したＲＴＣ状態内における可動体動作時期（ここでは、ＲＴＣ状態の発生時）が到来するようなことがあると、少なくとも可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃのうち実行途中の状態にある可動装飾体についてはこれを上述した「図柄変動に準じない可動装飾体の挙動」として用いることができなくなる場合が想定されうる。

【１７４３】

また、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、図柄変動に対応する復元動作時期が到来すると、可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃはもとより、当該パチンコ遊技機１が備える各種の可動装飾体が原位置（正常状態）にあるか否かなどの可動異常判定を実行可能としている。そして、この可動異常判定において正常状態にない可動装飾体がある旨判定（異常判定）されると、該異常判定の処理に続くかたちで、その判定対象とされた可動装飾体に対して所定の復元動作（原位置へと移動させる動作など）を行わせる復元処理を実行することで、異常状態にある可動装飾体の早期復旧を可能ならしめるものとなっている。したがって、可動装飾体に対して所定の復元動作（原位置へと移動させる動作など）を行わせる復元処理を実行している途中で上述したＲＴＣ状態内における可動体動作時期が到来するようなことがあると、少なくとも可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃのうち復元動作の途中段階にある可動装飾体についてはこれを上述した「図柄変動に準じない可動装飾体の挙動」として用いることができなくなる場合が想定されうる。

【１７４４】

なお、「図柄変動に対応する復元動作時期」としては、例えば、図柄変動の開始時期（図柄変動が開始されるときに主制御ＭＰＵ４１００ａ側から送出されるコマンドを取得する時期）や、図柄変動の停止時期（図柄変動が停止されるときに主制御ＭＰＵ４１００ａ側から送出されるコマンドを取得する時期）のうち少なくとも一方のタイミングなどとして実行（コマンドの取得に基づいて復元処理を実行）することが可能である。

【１７４５】

そこで、図２１９に示される例（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、まず、少なくとも「

ＲＴＣ状態（特定状態）が発生するタイミングＲｔ２が到来してから、ＲＴＣ状態内における可動体動作時期によって可動装飾体が特定態様で動作（ここでは、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作）し終わるまでの期間」にあるときには、該期間内で用いられる可動装飾体（可動装飾体Ａ、可動装飾体Ｂ、可動装飾体Ｃ）が図柄変動側の演出パターンに応じた可動演出として用いられないようにこれを禁止することで、ＲＴＣ状態内における特定態様での可動体動作（図柄変動に準じない可動装飾体の挙動）が図柄変動側の可動演出によって行い得なくなる事態が生じることを抑制しうるようにしている。

【１７４６】

ただしこの際、可動演出に対応する演出パターンが表示されているにもかかわらず、該演出パターン内で可動演出が実行されないようなことがあると遊技興趣の低下が懸念される。この点、図２１９に示される例（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、タイミングＲｔ１において、演出表示装置１６００における表示内容として何らの期待度も示されない表示（図柄変動に準じない表示）のみが現れるようにしていることは上述した。

【１７４７】

そこで、図２１９に示される例では、タイミングＲｔ２が到来したときに実行途中の段階にある図柄変動（図中では、Ｂ変動（ハズレ））があるときには、それまで表示していた「何らの期待度も示されない表示（タイミングＲｔ１からの表示）」をこの時点で非表示にはせず、該図柄変動（図中では、Ｂ変動（ハズレ））が停止されるタイミングＲｔ２ａまでの期間にわたってこれを維持するようにしている。

【１７４８】

このような構成によれば、タイミングＲｔ２～Ｒｔ２ａでは、ＲＴＣ状態（特定状態）が発生して図柄変動が実際には行われている状況であるにもかかわらず、演出表示装置１６００においては、装飾図柄による演出パターンが非表示にされており何らの期待度も示されない表示のみが現れるようになる。そして、このような表示が現れているなかで、ＲＴＣ状態の発生に応じた可動装飾体による動作（ここでは、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作）が進展されることから、タイミングＲｔ２～Ｒｔ２ａの期間内で演出パターンに応じた可動演出が実行されないことによる遊技興趣の低下を好適に抑制することが期待されるようになる。

【１７４９】

図２１９に示される例では、タイミングＲｔ２が到来したときに実行途中の段階にあった図柄変動（図中では、Ｂ変動（ハズレ））が終了（停止）されると（タイミングＲｔ２ａが到来すると）、ＲＴＣ状態の発生に応じた可動装飾体による動作期間内であったとしても、それまで表示していた「何らの期待度も示されない表示（タイミングＲｔ１からの表示）」をこの時点で非表示にして、ＲＴＣ状態（特定状態）の発生後の特定背景（例えば、ＲＴＣ状態中）を出現可能としている。そしてこの後、新たな図柄変動（図中では、Ｃ変動（ハズレ））が開始されると、ＲＴＣ状態の発生に応じた可動装飾体による動作期間内であったとしても、該図柄変動に応じた演出パターンや予告演出などの期待度が示される表示を通常通りに開始させるようにしている。

【１７５０】

ただし、こうして新たな図柄変動（図中では、Ｃ変動（ハズレ））が開始されて演出パターンが表示される状況になったとしても、「ＲＴＣ状態（特定状態）が発生するタイミングＲｔ２が到来してから、ＲＴＣ状態内における可動体動作時期によって可動装飾体が特定態様で動作（ここでは、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作）し終わるまでの期間」にある限りは、少なくとも可動装飾体Ａ、可動装飾体Ｂ、及び可動装飾体Ｃのいずれかを用いた図柄変動側の可動演出が禁止にされることは言うまでもない。この状態では、図柄変動側の可動演出こそ禁止されているが、ＲＴＣ状態の発生に応じた可動体動作が実行途中の状態にあることから、図柄変動側の可動演出を禁止にしたことによる遊技興趣の低下は抑制されるようになる。

【１７５１】

このような禁止処理としては、図柄変動（図中では、Ｃ変動）の開始時に禁止すべき状況

にあるかを判定し、禁止すべき状況にある旨判定したときは、該当の図柄変動（図中では、Ｃ変動）これ自体を可動演出（少なくとも可動装飾体Ａ、可動装飾体Ｂ、及び可動装飾体Ｃのいずれかを用いた可動演出）の禁止対象として設定するようにしてもよい。すなわちこの場合、該当の図柄変動（図中では、Ｃ変動）の途中で「ＲＴＣ状態（特定状態）が発生するタイミングＲｔ２が到来してから、ＲＴＣ状態内における可動体動作時期によって可動装飾体が特定態様で動作（ここでは、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作）し終わるまでの期間」が完了されたとしても、当該図柄変動が終了されるまでの間は、可動演出（少なくとも可動装飾体Ａ、可動装飾体Ｂ、及び可動装飾体Ｃのいずれかを用いた可動演出）の実行が許容されないようになる。

【１７５２】

ところで、図２１９に示される例では、ＲＴＣ状態（特定状態）の発生後の特定背景（例えば、ＲＴＣ状態中）を出現させるタイミングを、本来のタイミングＲｔ２よりも遅いタイミングＲｔ２ａとしていることによる遊技興趣の低下が懸念される。ただし、ＲＴＣ状態これ自体はタイミングＲｔ２にて発生するが、ＲＴＣ状態が発生したことによる演出特典（ＲＴＣ状態が発生してから終了するまでの間に大当りに当選すると、特別演出モードに制御されるなど）についてはタイミングＲｔ２にて発生せず、該ＲＴＣ状態が発生してから最初に消化された図柄変動以降の図柄変動（図中では、Ｃ，Ｄ変動）のみが対象になっていることから、タイミングＲｔ２ａが到来したときに特定背景（例えば、ＲＴＣ状態中）を出現させることは適正であると言える。

【１７５３】

ちなみに、タイミングＲｔ２が到来したときに実行途中の段階にあった図柄変動（図中では、Ｂ変動（ハズレ））が終了（停止）されるまでの間に（タイミングＲｔ２ａが到来するまでの間に）、「ＲＴＣ状態（特定状態）が発生するタイミングＲｔ２が到来してから、ＲＴＣ状態内における可動体動作時期によって可動装飾体が特定態様で動作（ここでは、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作）し終わるまでの期間」が経過するような場合も想定されうる。ただし、この場合であっても、タイミングＲｔ２ａが到来しない限りは、「何らの期待度も示されない表示（タイミングＲｔ１からの表示）」が現れている状態は維持されることとなる。これは、図２１９に示される例にあって、ＲＴＣ状態の発生前後（タイミングＲｔ２前後）に跨るように実行される図柄変動（図中では、Ｂ変動）は、ＲＴＣの演出特典の対象にされていないためである。

【１７５４】

またさらに、図２１９に示される例（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、少なくとも「ＲＴＣ状態（特定状態）が発生するタイミングＲｔ２が到来してから、ＲＴＣ状態内における可動体動作時期によって可動装飾体が特定態様で動作（ここでは、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作）し終わるまでの期間」にあるときには、図柄変動に対応する復元動作時期が到来したとしてもこれを契機とした復元処理（異常状態にある可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理）が行われないようにこれを禁止することで、ＲＴＣ状態内における特定態様での可動体動作（図柄変動に準じない可動装飾体の挙動）が図柄変動側の復元処理によって行い得なくなる事態が生じることを抑制しうるようにしている。

【１７５５】

このような構成によれば、遊技開始条件とは別の特定条件が成立したことに基づいて発生可能とされるＲＴＣ状態（特定状態）においては、図柄変動側に応じた所定の復元動作を行わせる処理が禁止状態とされるようになり、ＲＴＣ状態（特定状態）内における所定時期で所定の復元動作を行わせる処理が実行可能とされるようになることから、図柄変動の実行状況による影響を受けずにＲＴＣ状態（特定状態）内の予め定められた手順で可動体異常を復元させて、可動装飾体による上記特定態様での動作をより確実に実行させることが期待されるようになる。

【１７５６】

すなわち、図２１９に示される例では、通常遊技状態に制御されており、且つ大当り判定

に応じた図柄変動（図中では、Ａ変動（ハズレ））が行われている途中の段階にあるときに上記タイミングＲｔ１が到来する場合を想定している。そして上述の通り、まず、該タイミングＲｔ１においては、該図柄変動に準じない表示として、例えば、演出表示装置１６００における背景表示に「間もなくＲＴＣ状態」といった表示が現れる。そして、「間もなくＲＴＣ状態」といった表示が行われてからＲＴＣ状態が発生するタイミングＲｔ２が到来するまでの間に該図柄変動（図中では、Ａ変動（ハズレ））が終了されて、新たな図柄変動（変動Ｂ（ハズレ））が開始される。そして、該図柄変動が行われている途中の段階にあるときに上記タイミングＲｔ２が到来するようになっており、該タイミングＲｔ２においては、図柄変動に準じない可動装飾体の挙動として、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃを順次に動作させる処理が実行されるようになっている。なお、タイミングＲｔ１からの「図柄変動に準じない表示」は、新たな図柄変動（図中では、変動Ｂ（ハズレ））が停止されるまでの期間にわたって継続される。

【１７５７】

また、これも上述したが、図２１９に示される例では、「ＲＴＣ状態（特定状態）が発生するタイミングＲｔ２が到来してから、ＲＴＣ状態内における可動体動作時期によって３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作が完了されるまでの期間（正常時：タイミングＲｔ２～Ｒｔ５、異常時：タイミングＲｔ２～Ｒｔ５´）」においては、各種の可動装飾体のうち少なくとも可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃを用いた図柄変動側の可動演出と、図柄変動側の復元処理とがいずれも行われないようにこれを禁止することとしている。したがって、図２１９に示される例にあって、タイミングＲｔ２～Ｒｔ２ａの期間では、図柄変動（図中では、Ｂ変動（ハズレ））が実行されているにもかかわらず、図柄変動側の演出表示（期待度が示される表示）と、図柄変動側の可動演出（期待度が示される可動体動作）と、図柄変動側の復元処理とのいずれもが実行されない期間として制御されることとなる（第一の制限）。これに対し、図２１９に示される例にあって、タイミングＲｔ２ａ～Ｒｔ５の期間では、図柄変動側の演出表示（期待度が示される表示）は実行されるが、図柄変動側の可動演出（期待度が示される可動体動作）と、図柄変動側の復元処理とのいずれもが実行されない期間として制御されることとなる（第二の制限）。

【１７５８】

なお、このようなタイミングＲｔ２～Ｒｔ２ａにおける制御（図柄変動側の演出表示（期待度が示される表示）と可動演出（期待度が示される可動体動作）とのいずれもが実行されない）は、該期間における図柄変動が、ハズレ変動ではなく、大当りの当選に基づいて行われるもの（大当り変動）であったとしても実行される。すなわちこの場合、何らの期待演出も実行されておらず、且つ３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作が実行途中の段階にあるタイミングＲｔ２ａになると、大当り図柄が突然現れるようになることから、ＲＴＣ状態になることを期待していた遊技者としてはその期待を超えたサプライズ的な演出としての面白みを享受することができるようになる。なお、こうして大当り図柄が現れた後は、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作が行われているなかで大当り遊技状態が発生することとなる。

【１７５９】

また、これも上述したが、タイミングＲｔ１からの表示（装飾図柄の変動すら行われず、何らの期待度も示されない表示のみ）については、タイミングＲｔ２が到来したときに実行途中にあった図柄変動が停止されるタイミングＲｔ２ａにて非表示にされることとなり、これに代えてＲＴＣ状態が発生した後の特定背景（「ＲＴＣ状態中」など）が表示されるようになる。また、特定背景（「ＲＴＣ状態中」など）が表示される状態で図柄変動（図中では、変動パターンＣ）が新たに開始されると、その変動パターンに応じた演出表示（期待度が示される表示）が通常通りに実行されるようになる。ただし、可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃを用いた図柄変動側の可動演出については、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃを順次に動作させる処理が完了されない限りは、タイミングＲｔ２ａが到来した以降も禁止状態として維持されることとなる。したがって、大当り判定の結果に基づいて、可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃのいずれかを用いた図柄変動側の可動演出が行われる演出パターンが仮に選択され

た場合であっても、該可動演出時の液晶内表示や音響、ランプ点灯などは通常通りに実行されるものの、該当の可動装飾体が動作することはないようにされている。

【１７６０】

また、これも上述したが、図２１９に示される例では、ＲＴＣ状態（特定状態）が発生するタイミングＲｔ２が到来してから、ＲＴＣ状態内における可動体動作時期によって３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作が完了されるまでの期間（正常時：タイミングＲｔ２～Ｒｔ５、異常時：タイミングＲｔ２～Ｒｔ５´）」においては、図柄変動に対応する復元動作時期（ここでは、図柄変動の開始時期、停止時期）が到来したとしてもこれを契機とした復元処理（異常状態にある可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理）が行われないようにこれを禁止することとしている。したがって、図２１９に示される例にあって、タイミングＲｔ２ａでは、図柄変動（図中では、Ｂ変動（ハズレ））の停止時期（復元動作時期）や、図柄変動（図中では、Ｃ変動（ハズレ））の開始時期（復元動作時期）が到来するようになっているが、これらの復元動作時期では、異常状態にある可動装飾体が存在していたとしても、該可動装飾体に対して復元処理が実行されることはない。

【１７６１】

ただし、タイミングＲｔ２～Ｒｔ５（異常時は、タイミングＲｔ２～Ｒｔ５´）の期間においては、こうして図柄変動側の復元処理を禁止にする代わりに、まず、タイミングＲｔ２において、可動装飾体Ａが異常状態になっているか否かを判定する。そして、図２１９（ｆ）に示される例では、可動装飾体Ａが異常状態になっていない旨判定されることとなり、該判定の結果に基づいて、可動装飾体Ａを正常時の動作態様で動作（正常時動作）させる処理が実行されることとなる。ここで、可動装飾体Ａにかかる正常時の動作態様とは、例えば、原位置にある可動装飾体Ａを所定の演出位置（第１位置）まで移動させた後、該所定の演出位置にある可動装飾体Ａを原位置まで移動させる動作態様のこととして実現することが可能である。

【１７６２】

次いで、可動装飾体Ａによる正常時動作が終了した後のタイミングＲｔ３において、可動装飾体Ｂが異常状態になっているか否かを判定する。そして、図２１９（ｆ）に示される例では、可動装飾体Ｂが異常状態になっていない旨判定されることとなり、該判定の結果に基づいて、可動装飾体Ｂを正常時の動作態様で動作（正常時動作）させる処理が実行されることとなる。ここで、可動装飾体Ｂにかかる正常時の動作態様とは、例えば、原位置にある可動装飾体Ｂを所定の演出位置（第２位置）まで移動させた後、該所定の演出位置にある可動装飾体Ｂを原位置まで移動させる動作態様のこととして実現することが可能である。

【１７６３】

そして次に、可動装飾体Ｂによる正常時動作が終了した後のタイミングＲｔ４において、可動装飾体Ｃが異常状態になっているか否かを判定する。そして、図２１９（ｆ）に示される例では、可動装飾体Ｃが異常状態になっていない旨判定されることとなり、該判定の結果に基づいて、可動装飾体Ｃを正常時の動作態様で動作（正常時動作）させる処理が実行されることとなる。ここで、可動装飾体Ｃにかかる正常時の動作態様とは、例えば、原位置にある可動装飾体Ｃを所定の演出位置（第３位置）まで移動させた後、該所定の演出位置にある可動装飾体Ｃを原位置まで移動させる動作態様のこととして実現することが可能である。

【１７６４】

そして、図２１９（ｅ）に示される例では、このような可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる各動作が順次完了された後のタイミングＲｔ５が到来すると、ＲＴＣ状態（特定状態）の発生時における「図柄変動に準じない可動装飾体の挙動」が終了されて、図柄変動側の復元処理に対する禁止状態が解除されることとなる。

【１７６５】

これに対し、可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃに対する各異常判定のいずれかで異常状態にある旨判

定された場合は、該異常状態にある可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理を実行可能としている。ただし、ＲＴＣ状態の発生時における一連の可動体動作（ここでは、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作）を実行しているなかで、異常状態にある可動装飾体に対して所定の復元動作を行っている様子を遊技者側が感じ取ってしまうようなことがあると興ざめとなり、遊技興趣の低下が懸念される。

【１７６６】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、異常状態にある可動装飾体に対する所定の復元動作を、ＲＴＣ状態の発生時における一連の可動体動作（ここでは、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作）とは別の動作として独立して実行するのではなく、異常状態にある可動装飾体を復帰させる動作を含む特殊態様の動作として実行させるようにしている。すなわちこの場合、異常状態にある可動装飾体に対する所定の復元動作これ自体が、ＲＴＣ状態の発生時動作の一部に組み込まれている動作であるかのように見せることができるようになることから、異常状態にある可動装飾体に対して所定の復元動作を行うときの遊技興趣の低下が好適に回避されるようになる。

【１７６７】

例えば、図２１９（ｆ）に示される例では、可動装飾体Ａによる正常時動作が終了した後のタイミングＲｔ３において、可動装飾体Ｂが異常状態になっている旨判定される場合を想定したものであるが、該異常判定の結果に基づいて、可動装飾体Ｂを正常時の動作態様で動作（正常時動作）させる処理ではなく、可動装飾体Ｂを復帰（復元）させる動作を含む異常時の動作態様で動作（特殊動作）させる処理を実行可能としている。そしてこの後は、該復帰（復元）させた可動装飾体Ｂを正常時の動作態様で動作（正常時動作）し直すようなことをせず、図２１９（ｅ）において示したタイミングＲｔ４（可動装飾体Ｂによる正常時動作が終了した後のタイミング）と同様、可動装飾体Ｃが異常状態になっているか否かを判定し、該可動装飾体Ｃが異常状態になっていないときには、可動装飾体Ｃを正常時の動作態様で動作（正常時動作）させる処理が実行されることとなる。なお、可動装飾体Ｂによる正常時動作に要する時間と、可動装飾体Ｂによる特殊動作に要する時間とは同じであってもよいし、同じでなくてもよい。

【１７６８】

このような構成によれば、ＲＴＣ状態が発生した以降（例えば、可動装飾体Ａの動作中など）に可動装飾体Ｂに異常が発生した場合であっても、その異常発生した可動装飾体Ｂを動作させるべきタイミングが到来するまでの間は、図柄変動側の状況にかかわらず、これを異常状態のままであえて放置することとなる。そして、可動装飾体Ｂを動作させるべきタイミングが到来したときには、可動装飾体Ｂを、正常時の動作態様に代えて、復元動作を含む特殊態様で動作させるようにしていることから、「３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作」といったＲＴＣ状態の発生時における演出態様を好適に維持しつつ、該異常発生した可動装飾体Ｂを復元させることができるようになる。すなわちこの場合、ＲＴＣ状態の発生時動作として複数用意されている動作態様の１つが実行されたかのように見せることができるようになることから、異常状態にある可動装飾体に対して所定の復元動作を行うときの遊技興趣の低下が好適に回避されるようになる。

【１７６９】

なお、タイミングＲｔ２ａで開始される図柄変動（図中では、Ｃ変動（ハズレ））は、ＲＴＣ状態内における可動体動作時期によって３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作が実行されている途中段階にあるときに開始されて、該３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作が完了された以降までにわたって継続されるものとなっている。したがって、図柄変動（図中では、Ｃ変動（ハズレ））の停止時期（復元動作時期）やその次の図柄変動（図中では、Ｄ変動（ハズレ））の開始時期（復元動作時期）が到来するときには、図柄変動側の復元処理に対する禁止状態は既に解除されていることから、それら時期において異常状態にある可動装飾体が存在しているときには、該可動装飾体に対して復元処理が実行されることとなる。

【１７７０】
また、図２１９（ｆ）に示される例にあって、可動装飾体Ｂを「復元動作を含む特殊態様」で動作させるときの該「復元動作を含む特殊態様」については、「正常時の動作態様」と異なる動作態様によって可動装飾体Ｂを復元（原位置復帰）させるものであればよく、例えば、可動装飾体Ｂを原位置に戻すために要する最低限の動作態様であってもよい。
【１７７１】
また、図２１９に示される例では、タイミングＲｔ１において、演出表示装置１６００における表示内容として何らの期待度も示されない表示（例えば、「まもなくＲＴＣ状態」など）のみが現れるようにしている。そして、該表示については、タイミングＲｔ２ａが到来するまで維持することとしたが、該表示については、タイミングＲｔ２においてＲＴＣ状態が発生したことに基づいて異なる表示内容（例えば、「ＲＴＣ準備状態」など）へと切り換えるようにしてもよい。ただし、タイミングＲｔ２において表示内容を切り換えて新たな表示を出現させる場合であっても、タイミングＲｔ２～Ｒｔ２ａの期間においては、演出表示装置１６００における表示内容として何らの期待度も示されない表示（図柄変動に準じない表示）が現れるようにすることが重要である。
【１７７２】
また、図２１９に示される例では、可動装飾体Ｂに異常発生した場合について説明したが、可動装飾体Ａ，Ｃを動作させるにあたり、異常判定がなされた場合にも、正常時の動作態様に代えて、復元動作を含む特殊態様でそれぞれ動作させるようにすることが望ましい。
【１７７３】
また、図２１９に示される例では、可動装飾体を特定態様で動作させる可動体動作時期を、ＲＴＣ状態（特定状態）の発生時期として設定することとした。ただし、該可動体動作時期については、ＲＴＣ状態（特定状態）が発生してから所定時間が経過したタイミングに設定するようにしてもよい。
【１７７４】
また、図２１９に示される例では、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ側の図柄変動に準じない機能（ＲＴＣ機能）に基づいて条件成立されるタイミングＲｔ１，Ｒｔ２が到来したことに基づいて、「図柄変動に準じない表示」や、「図柄変動に準じない可動装飾体の挙動」を開始させることとした。ただしこれに代えて、主制御ＭＰＵ４１００ａ側の図柄変動に準じない機能に基づいて送信されたコマンドに基づいて、「図柄変動に準じない表示」や、「図柄変動に準じない可動装飾体の挙動」を開始させるようにしてもよい。
【１７７５】
また、図２１９に示される例では、「ＲＴＣ状態（特定状態）が発生するタイミングＲｔ２が到来してから、ＲＴＣ状態内における可動体動作時期によって可動装飾体が特定態様で動作（ここでは、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作）し終わるまでの期間」にあるときに、図柄変動側の復元処理が行われないようにこれを禁止するものとなっており、これによってＲＴＣ状態（特定状態）内における特定態様での可動体動作（図柄変動に準じない可動装飾体の挙動）が図柄変動側の復元処理との競合によって行い得なくなる事態を生じ難くするようにしている。しかしながら、ＲＴＣ状態（特定状態）の発生直前に、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃのいずれかに対する復元処理が開始されるようなことがあると、該復元処理が実行状態とされているなかでＲＴＣ状態（特定状態）が発生し、ひいてはＲＴＣ状態（特定状態）内における可動体動作時期が到来することにもなりかねない。すなわちこの場合、ＲＴＣ状態（特定状態）の発生直前に開始された復元処理によって、ＲＴＣ状態（特定状態）内における特定態様での可動体動作（図柄変動に準じない可動装飾体の挙動）が行い得なくなることが懸念される。したがって、図２１９に示される例にあっては、タイミングＲｔ１～Ｒｔ２の期間においても、当該パチンコ遊技機１が備える各種の可動装飾体のうち少なくとも３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃに対する復元処理が実行されないようにこれを禁止することが望ましい。
【１７７６】
図２２０は、図２１９に示した例に対する変形例であり、「タイミングＲｔ１～Ｒｔ２の

期間において、当該パチンコ遊技機１が備える各種の可動装飾体のうち少なくとも３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃの復元処理が実行されない」ようになっている点で、図２１９に示した例と異なるものとなっている。

【１７７７】

すなわち、図２２０に示される例では、タイミングＲｔ１が到来してからＲＴＣ状態が発生するまでの期間（タイミングＲｔ１～Ｒｔ２）においては、少なくとも３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃに対する異常判定（若しくは、復元処理）これ自体を実行しないようにしている。これにより、図柄変動に準じない表示（「間もなくＲＴＣ状態」など）がなされているなかで、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃのいずれかが異常状態になっていたとしてもこれが復元されることはなく、異常状態のままで放置されることとなる。

【１７７８】

そして、図２２０に示される例では、ＲＴＣ状態が発生するタイミングＲｔ２が到来すると、まず、ＲＴＣ状態内における可動体動作に関する処理を実行するのに先立って、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃのいずれかが異常状態になっているか否かについての異常判定（第一異常判定）を行うこととしている。

【１７７９】

上記異常判定の結果、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃのいずれにも異常がない旨判定されたときには、ＲＴＣ状態内における可動体動作時期（第二異常判定）が到来したとして、図２１９を参照して上述した通りの処理（ＲＴＣ状態内における可動体動作に関する処理）を行うこととなる。したがって、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃを順次に動作させるに際しては、動作対象の可動装飾体に異常が発生していないかの異常判定が改めて個別実行されることとなり、異常がない旨判定されたときには正常時態様での動作（図２１９（ｅ）を参照）が現れ、異常がある旨判定されたときには特殊態様での動作（図２１９（ｆ）を参照）が現れるようになる。すなわちこの場合、例えば、可動装飾体Ｂでは、ＲＴＣ状態内における可動体動作に関する処理が開始されるのに先立って、第一異常判定が実行され、ＲＴＣ状態内における可動体動作に関する処理が開始された後にも当該可動装飾体Ｂを動作させるのに先立って、第二異常判定が実行されることとなる。

【１７８０】

これに対し、ＲＴＣ状態内における可動体動作に関する処理を実行するのに先立って、上記異常判定が行われた結果、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃのいずれかに異常がある旨判定されたときには、ＲＴＣ状態内における可動体動作時期が到来するのを遅延させるかたちで、該異常状態にある可動装飾体に対する復元処理を実行するようにしている。すなわち、当該異常判定がなされた状況とは、「ＲＴＣ状態内における可動体動作時期が未だ到来しておらず、可動装飾体による特定態様での動作が未だ開始されていない状況」であることから、該状況を維持させたままで異常状態にある可動装飾体を復元させることで、可動装飾体による特定態様での動作が、上述の「特殊態様」ではなく「正常時態様」で実行可能とされるようになる。

【１７８１】

例えば、いま、図２２０（ｆ）に示されるように、ＲＴＣ状態が発生するタイミングＲｔ２において、「ＲＴＣ状態内における可動体動作時期が未だ到来しておらず、可動装飾体による特定態様での動作が未だ開始されていない状況」にあるときの異常判定が行われた結果として、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃのいずれかに異常がある旨判定されたとする。すると、「ＲＴＣ状態内における可動体動作時期が未だ到来しておらず、可動装飾体による特定態様での動作が未だ開始されていない状況」を維持したままで、該異常判定された可動装飾体に対する復元処理を実行することとなる。

【１７８２】

すなわちこの場合、図２２０（ｅ），（ｆ）に併せて示されるように、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃのいずれもが異常でない旨判定されたときに比べて、ＲＴＣ状態内における可動体動作時期が到来するのを遅延（図中では、タイミングＲｔ２から、タイミングＲｔ２ｂへの遅延）させることとなるが、こうした遅延によって生まれる期間（図中では、タイ

ミングＲｔ２～Ｒｔ２ｂ）を利用することで、異常判定された可動装飾体を復元させてからＲＴＣ状態内における可動体動作時期が到来するようにすることができるようになる。そしてこの後、ＲＴＣ状態内における可動体動作時期が到来すると、図２１９を参照して上述した通りの処理が行われることとなる。

【１７８３】

この点、図２２０（ｆ）に示される例では、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃを順次に動作させるに際して、いずれの可動装飾体も異常が発生していない旨判定される場合を想定している。すなわちこの場合、遅延されたタイミングＲｔ２ｂから、図２１９（ｅ）を参照して説明した態様で３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃが順次動作することとなる。そして、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃがそれぞれ正常時態様で順次動作し終わった後のタイミングＲｔ５ｂが到来すると、ＲＴＣ状態（特定状態）の発生時における「図柄変動に準じない可動装飾体の挙動」が終了されて、図柄変動側の復元処理に対する禁止状態（タイミングＲｔ１～Ｒｔ５ａにわたる禁止状態）が解除されることとなる。

【１７８４】

これに対し、図２２０（ｇ）に示される例では、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃを順次に動作させるに際して、可動装飾体Ｂに異常が発生している旨判定された場合（タイミングＲｔ２における異常判定（第一異常判定）が行われた後（若しくは、復元された後）、可動装飾体Ｂに対して異常が新たに発生した場合）を想定している。すなわちこの場合、遅延されたタイミングＲｔ２ｂから、図２１９（ｆ）を参照して説明した態様で３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃが順次動作することとなる。そして、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃが各判定結果に応じた態様（可動装飾体Ａ，Ｃは正常時態様であり、可動装飾体Ｂは特殊態様）で順次動作し終わった後のタイミングＲｔ５ｂが到来すると、ＲＴＣ状態（特定状態）の発生時における「図柄変動に準じない可動装飾体の挙動」が終了されて、図柄変動側の復元処理に対する禁止状態（タイミングＲｔ１～Ｒｔ５ｂにわたる禁止状態）が解除されることとなる。すなわちこの場合、例えば、第一異常判定においても可動装飾体Ｂに異常が発生していた場合は、該第一異常判定に応じた復元処理（復元動作）と、上記第二異常判定に応じた特殊態様での動作とがそれぞれ実行されることとなる。

【１７８５】

このような構成によれば、ＲＴＣ状態の開始直前や開始直後の可動体動作中に可動異常が発生した場合であっても、ＲＴＣ状態の発生時における一連の可動体動作（ここでは、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作）を適切に実行することができるようになり、ＲＴＣ状態が発生したことに対する期待感が好適に維持されうるようになる。

【１７８６】

なお、図２２０に示す例にあって、タイミングＲｔ２における異常判定において複数の可動装飾体に異常があったときには、それら異常状態にある可動装飾体に対する復元処理を順次に実行した後、ＲＴＣ状態の発生時における一連の可動体動作（ここでは、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作）を実行するようにすることが望ましい。なおこの場合、復元処理の対象とされる可動装飾体の数が多くなる分だけ、ＲＴＣ状態の発生時における一連の可動体動作（ここでは、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作）が開始される時期がより長い時間にわたって遅延されることとなるが、ＲＴＣ状態の発生時における一連の可動体動作を正常時態様で実行することが可能とされるようになる。複数の可動装飾体に対する復元動作を並行して実行させるようにしてもよく、この場合は、ＲＴＣ状態の発生時における一連の可動体動作が開始されるまでの遅延時間を抑制することができるようになる。

【１７８７】

ただし、図２２０に示される例にあっても、異常状態にある可動装飾体に対して所定の復元動作を行っている様子を遊技者側が感じ取ってしまうようなことがあると興ざめとなり、遊技興趣の低下が懸念される。したがって、図２２０（ｆ），（ｇ）に示される例では、「復元動作」が終了されるとこれに続いて「３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作」が実行（順次実行）されるようにすることで、タイミングＲｔ２にて現れる復元動作

も含めたタイミングＲｔ５ａ，Ｒｔ５ｂまでの一連の可動体動作が「ＲＴＣ状態の発生時における一連の可動体動作」として見えるようにして、異常状態にある可動装飾体に対して所定の復元動作を行っていることを認識し難くするようにしている。

【１７８８】

したがって、当該パチンコ遊技機１では、これらの異常発生状況とは異なる状況において異常が発生した場合は、可動装飾体に異常が発生していることを示す表示（エラーコードなど）を行いうるが、図２１９（ｆ）に示される例ではもとより、図２２０（ｆ），（ｇ）に示される例においては、異常状態にある可動装飾体に対して復元動作（復元処理）を実行している期間中（第一異常判定に応じた復元動作中）や、可動装飾体Ｂを特殊態様で動作させる期間中（第二異常判定に応じた特殊態様での動作中）で、可動装飾体に異常が発生していることを示す表示（エラーコードなど）を出現させることはない。また、正常時態様での動作が終わってから特殊態様での動作が開始されるタイミングや、特殊態様での動作が終わってから正常時態様での動作が開始されるタイミング、さらには図２２０（ｆ），（ｇ）に示した復元動作が終わってから３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作が開始されるタイミングなどにおいて、これらタイミングの発生を契機として演出表示装置１６００における表示内容に変化を生じさせるようなこともない。これらのことも、「ＲＴＣ状態の発生時における一連の可動体動作」が行われているだけに見えるようにして、異常状態にある可動装飾体に対して所定の復元動作を行っていることを認識し難くするようにする上で重要であるといえる。

【１７８９】

なお、図２１９及びその別例や、図２２０及びその別例においては、ＲＴＣ状態の発生に基づく可動体動作として、３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作を行うこととしたがこれに限られず、図柄変動側の可動演出でも用いられる可動装飾体（１つ、または２つ、若しくは３つ以上など）を、遊技開始条件（始動条件）とは別の特定条件の成立に基づいて発生する特定状態内における可動体動作時期において特定の態様で動作させるものであればよい。

【１７９０】

また、このようなＲＴＣ状態（特定状態）内における可動体動作時期にて動作可能とされる可動装飾体として、扉枠３側に設けられる枠側可動装飾体（例えば、動作可能に設けられた操作ボタン４１０や、刀装飾体５００１など）と、遊技盤５側に設けられる盤側可動装飾体（例えば、裏前飾りユニット３１００や、裏中可動演出ユニット３２００、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）など）とをそれぞれ用いるようにしてもよい。

【１７９１】

ただし、例えば、図２１９及びその別例や、図２２０及びその別例において、ＲＴＣ状態（特定状態）内における可動体動作時期にて動作可能とされる可動装飾体の１つとして、操作手段としても用いられる枠側可動装飾体（操作ボタン４１０や刀装飾体５００１など）を用いるようにした場合、タイミングＲｔ２ａが到来した以降においても、このような操作手段としても用いられる枠側可動装飾体が「図柄変動に準じない動作」を行っている状況が生じかねない。

【１７９２】

すなわち上述の通り、タイミングＲｔ２ａにおいては、ＲＴＣ状態の発生に応じた可動装飾体による動作期間内であったとしても、それまで表示していた「何らの期待度も示されない表示（タイミングＲｔ１からの表示）」をこの時点で非表示にして、ＲＴＣ状態（特定状態）の発生後の特定背景（例えば、ＲＴＣ状態中）が出現可能とされる。そしてこの後、新たな図柄変動（図中では、Ｃ変動（ハズレ））が開始されると、ＲＴＣ状態の発生に応じた可動装飾体による動作期間内であったとしても、該図柄変動に応じた演出パターンや予告演出などの期待度が示される表示が通常通りに開始されることも上述した。したがって、このような新たな図柄変動（図中では、Ｃ変動（ハズレ））が行われる期間内では、操作手段としても用いられる枠側可動装飾体（操作ボタン４１０や刀装飾体５００１など）がＲＴＣ状態の発生に応じた特定動作に供されている状態にあるにもかかわらず、

その演出パターンによっては、操作手段としても用いられる枠側可動装飾体に対して操作機会が付与されかねず、演出的に混乱を招く事態が生じうる。なお、タイミングＲｔ２～Ｒｔ２ａの期間（さらには、それ以前のタイミングＲｔ１～Ｒｔ２の期間）においては、図柄変動に準じない表示（何らの期待度も示されない表示）が現れているだけであるから、図柄変動（図中では、Ｃ変動（ハズレ））が行われていたとしても当該期間内で操作機会が付与されることはない。

【１７９３】

そこで、特定の操作手段（枠側可動装飾体）がＲＴＣ状態の発生に応じた特定動作に供されている状態にあるにもかかわらず、該特定の操作手段に対して大当り判定の結果に応じた操作機会付与にかかる演出時期が到来した場合は、演出表示装置１６００においては、該特定の操作手段に対して操作を行うことを促す特定表示（操作指示画像）を行うようにする一方で、特定動作を行っている状態にある特定の操作手段を操作したとしてもこれを演出受付しないようにすることが望ましい。このような構成によれば、ＲＴＣ状態の発生に応じた特定動作が実行されているときに、該特定の操作手段に対して本来であれば操作機会が付与された状況にあったことを遊技者に対して適切に示唆することが可能である。また、特定の操作手段に対する操作を演出受付しないようにしたことで、動作状態にある特定の操作手段に対して操作が行われることにより故障や異常などが発生することを好適に抑制することが期待されるようになる。

【１７９４】

ただし、ＲＴＣ状態の発生に応じた特定動作の実行期間中、特定の操作手段に対して操作を行うことを促す特定表示が行われているにもかかわらず特定の操作手段に対する操作が演出受付されないようなことが頻出すると、演出が進展されないことによる遊技興趣が低下しかねない。したがって、扉枠３側に設けられる枠側可動装飾体（例えば、動作可能に設けられた操作ボタン４１０や、刀装飾体５００１など）のうち、大当り判定に応じた図柄変動内での操作演出の発生割合が相対的に高い操作手段（例えば、操作ボタン４１０）については、ＲＴＣ状態（特定状態）内における可動体動作時期にて動作可能とされる可動装飾体の１つとして用いられないようにすることが望ましい。なおこの場合、ＲＴＣ状態の発生に応じた可動装飾体による動作期間内に、図柄変動内での操作演出の発生割合が相対的に高い操作手段（例えば、操作ボタン４１０）に対して操作機会が付与されるときには、操作指示画像にかかる表示と操作されたときの演出受付（演出受付に応じた所定演出）とが通常通りに実行されるようにすることが望ましい。

【１７９５】

すなわち、扉枠３側に設けられる枠側可動装飾体（例えば、動作（例えば、振動など）可能に設けられた操作ボタン４１０や、刀装飾体５００１など）のうち、大当り判定に応じた図柄変動内での操作演出の発生割合が相対的に低い特定の操作手段（例えば、刀装飾体５００１）を、ＲＴＣ状態（特定状態）内における可動体動作時期にて動作可能とされる可動装飾体の１つとして用いるようにすることで、該可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）がＲＴＣ状態の発生に応じた特定動作に供されている状態にあるにもかかわらず、該可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）に対して大当り判定の結果に応じた操作機会付与にかかる演出時期が到来する事態が発生することを抑制することができるようになる。

【１７９６】

また、扉枠３側に設けられる枠側可動装飾体（好ましくは、図柄変動内での操作演出の発生割合が相対的に低い特定の操作手段）を、ＲＴＣ状態（特定状態）内における可動体動作時期にて動作可能とされる可動装飾体の１つとして用いるようにする場合は、ＲＴＣ状態の発生時に、上記３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作とは独立した動作として、該枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）による動作を行うようにすることが望ましい。このような構成によれば、上記３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃのいずれかに対して特殊動作（図２１９を参照）や復元動作（図２２０を参照）が実行された場合であっても、これら動作が行われたことによる影響（遅延など）を受けることなく枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）による図柄変動に準じない動作を行うことができるようにな

る。なおこの場合、上記３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃについてはいずれも盤側可動装飾体として用いられるようにすることが望ましい。これにより、上記３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃのいずれが復元動作していたとしても、該可動装飾体との間で干渉が生じる可能性を排除して、扉枠３側に設けられる枠側可動装飾体による動作を並行して実行させることができるようになる。

【１７９７】

そしてこの上で、ＲＴＣ状態（特定状態）が発生してから枠側可動装飾体（好ましくは、図柄変動内での操作演出の発生割合が相対的に低い特定の操作手段（例えば、刀装飾体５００１））による図柄変動に準じない動作（ＲＴＣ状態の発生に応じた動作）が完了されるまでに要する時間を「特定時間」とするとき、大当り判定に応じた演出パターンのいずれが実行された場合であっても、図柄変動が開始（演出パターンが開始）されてから「特定時間」が少なくとも経過しない限りは、演出パターン内の予め定められた操作機会付与タイミング（ここでは、枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）に対する操作機会）が到来しないように、各演出パターン（内の操作機会付与タイミング）にかかる設定を行うようにすることが望ましい。

【１７９８】

このような構成によれば、図２１９及びその別例や、図２２０及びその別例にあって、タイミングＲｔ２ａにていずれの演出パターンをもった図柄変動が開始されたとしても、該図柄変動内で枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）に対して操作機会が付与される頃には、ＲＴＣ状態の発生に応じた該枠側可動装飾体による動作（ＲＴＣ状態の発生に応じた動作）は既に完了されており演出受付可能とされることから、図柄変動側の演出性を犠牲にすることなくＲＴＣ状態の発生時における演出性を高めることができるようになる。

【１７９９】

また上述の通り、ＲＴＣ状態が発生してから最初に消化された図柄変動以降の図柄変動でしか通常通りの演出制御が許容されないようになっていることに鑑みれば、枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）による図柄変動に準じない動作（ＲＴＣ状態の発生に応じた動作）については、ＲＴＣ状態の発生に基づいてその実行が開始可能とされるのに対し、ＲＴＣ状態が発生してから最初に消化される図柄変動はこれに遅れて開始せざるを得ないこととなることから、その遅れ時間（タイミングＲｔ２～Ｒｔ２ａ）分だけ、枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）による図柄変動に準じない動作を先行して完了させるのに余裕を持たせることができるようになる。

【１８００】

また、枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）によるＲＴＣ状態の発生時における動作を、上記３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作とは独立した動作として実行する場合も、その実行に際しては、該枠側可動装飾体に異常が発生していないかを判定し、該異常が発生している旨判定したときには、正常時態様の動作に代えて、復元動作を含む特殊態様の動作として枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）による動作を実行するか、復元動作を行ってからこれに続くかたちで正常時態様の動作を行うようにすることが望ましい。なお、この場合における「復元動作を含む特殊態様」も、「正常時の動作態様」と異なる動作態様によって枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）を復元（原位置復帰）させるものであればよく、例えば、枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）に戻すために要する最低限の動作態様であってもよい。

【１８０１】

そして、枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）によるＲＴＣ状態の発生時における動作が、「正常時態様」、「復元動作を含む特殊態様」、及び「復元動作を行ってからこれに続くかたちで正常時態様の動作を行う態様」のいずれの態様で実行される場合であっても、当該動作が完了しない限りは、上記枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）に対して操作機会が付与されるタイミングが到来しないように、各演出パターンにかかる設定を行うようにすることがより望ましい。このような構成によれば、タイミングＲｔ

２ａにおいて大当り判定に応じた演出パターンのいずれが実行された場合であっても、枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）によるＲＴＣ状態の発生時における動作が、正常時態様と、異常判定されたときの態様とのいずれで実行されるかにかかわらず、該動作が完了した後に限り、上記枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）に対して操作機会が付与されうるようにすることができるようになる。

【１８０２】

また、枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）に対する操作機会が演出受付されると、該演出受付に基づいて、上記３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃの少なくとも１つを動作させる特定の可動演出を実行可能とするようにしてもよい。ただしこの場合、タイミングＲｔ２ａにて開始された図柄変動内で枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）に対して操作機会が付与されるときに、該枠側可動装飾体による動作（ＲＴＣ状態の発生に応じた動作）は既に完了されていたとしても、上記３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作は未だ実行途中の段階にあるようなことがあると、その操作機会を演出受付することができなくなってしまい、遊技興趣の低下が懸念される。したがって、上記３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作が正常時態様で行われたときにこれが完了されるまでに要する上記タイミングＲｔ２からの時間を「特別時間」とするとき、大当り判定に応じた演出パターンのいずれが実行された場合であっても、図柄変動が開始（演出パターンが開始）されてから上記「特定時間」と当該「特別時間」とのいずれもが経過しない限りは、演出パターン内の予め定められた操作機会付与タイミング（ここでは、枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１に対する操作機会）が到来しないように、各演出パターン（内の操作機会付与タイミング）にかかる設定を行うようにすることが望ましい。

【１８０３】

なお、枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）についてもこれがタイミングＲｔ１～Ｒｔ２の期間内において異常状態であったときには、該枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）に対する復元処理を禁止にするようにして、異常状態をあえて維持したままでタイミングＲｔ２が到来するようにすることが望ましい。

【１８０４】

これに対し、上記３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃのうち特定の可動装飾体（例えば、動作順序の早い可動装飾体Ａや、復元動作に要する時間が長い可動装飾体など）についてはこれがタイミングＲｔ１～Ｒｔ２の期間内において異常状態であったときには、該可動装飾体に対する復元処理（復元動作）を禁止にするが、特定の可動装飾体とは異なる可動装飾体（例えば、動作順序の遅い可動装飾体Ｂ（または、可動装飾体Ｃ）や、復元動作に要する時間が短い可動装飾体など）についてはこれがタイミングＲｔ１～Ｒｔ２の期間内において異常状態であったときには、該可動装飾体に対する復元処理（復元動作）を禁止にせず行うようにしてもよい。これは、例えば、可動装飾体Ｂ（または、可動装飾体Ｃ）に対する復元処理（復元動作）は、タイミングＲｔ２までに完了される必要はなく、上記可動装飾体ＡがＲＴＣ発生時の動きを行っている間に完了させることができれば、上記３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃによる順次動作を正常時態様にて実行することが可能とされるためである。

【１８０５】

また、ＲＴＣ状態が発生してから上記３つの可動装飾体Ａ，Ｂ，Ｃの一連の動作が開始されるタイミングと、枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１）の動作が開始されるタイミングとは異なっていてもよい。

【１８０６】

［可動演出への影響を少なくした可動異常に対する復元処理］

上述の通り、このパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、特定の可動装飾体が異常状態にある状況（より正確には、且つ特定状態が発生していない状況）にあるときに図柄変動に対応する復元動作時期（例えば、図柄変動の開始時期や停止時期など）が到来すると、該特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理を実行可能としている。ただし、演出の状況にかかわらずこのような復元処理が実行されると興ざめであ

り遊技興趣の低下が懸念される。
【１８０７】
例えば、「図柄変動に対応する復元動作時期」として、上述した「図柄変動の開始時期」が設定されているとする。そして、いま、図２２１に示されるように、特定の可動装飾体が異常状態にある状況において新たな図柄変動が開始されるタイミングｔｍ１が到来したとすると、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａでは、少なくとも下記の各処理を実行することとなる。
・図柄変動が開始されるときに主制御ＭＰＵ４１００ａ側から送出されるコマンドを取得したことに基づいて該図柄変動に応じた演出パターンを設定するとともに、該設定した演出パターンを、図柄変動が行われるなかで演出進展させる処理
・図柄変動が開始されるときに主制御ＭＰＵ４１００ａ側から送出されるコマンドを取得したことに基づいて（図柄変動に対応する復元動作時期が到来したことに基づいて）、特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理
【１８０８】
ここで、図２２１に示される例では、演出パターンとして「特定の可動装飾体を図柄変動内の特定タイミングｔｍ２で動作させうる特定の演出パターン」が設定された場合を想定している。したがって、タイミングｔｍ１が到来すると、「特定の可動装飾体を図柄変動内の特定タイミングｔｍ２で動作させうる特定の演出パターン」にかかる演出進展と、特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理とがそれぞれ並行される状況が現れることとなる。
【１８０９】
なお一般に、このような特定の演出パターンが実行可能とされるパチンコ遊技機１にあっては、該特定の演出パターンとの間で演出的に対の関係となる演出パターン（相対的に期待度の低い演出パターン）が用意される。そして、対の関係となる演出パターン（相対的に期待度の低い演出パターン）においては、特定の可動装飾体を図柄変動内の特定タイミングｔｍ２で動作させないにもかかわらず、特定タイミングｔｍ２に向けて「特定の可動装飾体を図柄変動内の特定タイミングｔｍ２で動作させうる特定の演出パターン（相対的に期待度の高い演出パターン）」の場合と同じ態様の演出が行われるようにすることがなされる。このように、演出的に対の関係となる２つの演出パターン（特定の可動装飾体を動作させる演出パターン、特定の可動装飾体を動作させない演出パターン）が用意されることで、特定タイミングｔｍ２に際しては（例えば、特定タイミングｔｍ２が到来するまでの所定時間は）、特定の可動装飾体が動作するか否かの演出性をもった所定演出（例えば、動作するか否かについての演出表示など）が実行可能とされるようになり、こうした演出性によって遊技興趣が好適に維持されるようになる。
【１８１０】
ただし、図柄変動が開始された以降、特定タイミングｔｍ２が到来する時点においても特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理が未だ実行状態にあるようなことがあると、特定タイミングｔｍ２が到来したにもかかわらず該特定の可動装飾体が演出動作し得ない状況にあることが明らかになってしまう。すなわちこの場合、図柄変動内の特定タイミングｔｍ２に際して上記所定演出が行われたとしても、特定の可動装飾体が動作するか否かの演出性をもった当該所定演出としての機能が喪失されかねず、遊技興趣が低下する懸念がある。
【１８１１】
そこで、同図２２１に示される例では、演出パターンのうち「特定の可動装飾体を特定タイミングｔｍ２で動作させうる特定の演出パターン」にかかる演出進展と、特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理（図柄変動に対応する復元動作時期に基づく復元処理）とがそれぞれ並行される状況が現れると、復元の状況にかかわらず特定タイミングｔｍ２が到来するまでの間に「特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理」が終了されるようになっている。なお、「特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理」としては、様々な手法を採用することが可能であるが、以下の説明で

は、「異常状態が解消されるか、所定の上限数に達するまで特定の可動装飾体に対する復元動作が繰り返し行われる処理」が実行されるものとして説明する。

【１８１２】

より具体的には、「特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理」については、該特定の可動装飾体が異常になっている程度によって、該異常状態からの復元が完了されるまでに要する時間が異なることとなる。例えば、特定の可動装飾体に対して１回目の復元動作を実行しただけでその異常状態が解消されて原位置へと復帰（復元）したときには、「特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理」が完了されるタイミングｔｘも比較的早い時期で到来することとなるが、特定の可動装飾体に対する復元動作が失敗して復帰（復元）されるまでにこれが繰り返される回数が多くなるほど、「特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理」が完了されるタイミングｔｘは遅い時期へとずれるかたちで先送りされることとなる。そして遅くとも、特定の可動装飾体に対する復元動作に失敗しており未だ復帰（復元）されていないが復元動作をもう一回実行するとタイミングｔｘを超えてしまうような状況になると、該特定の可動装飾体を異常状態にしたままで所定の復元動作を行わせる処理を終了させることで、復元の状況にかかわらず特定タイミングｔｍが到来するまでの間に所定の復元動作を行わせる処理が終了されるようになる。

【１８１３】

なお、特定の可動装飾体に対する復元動作を１回行うとｘ時間を要するとするときに、「ｘ時間×ｎ回＜タイミングｔｍ１～ｔｍ２の時間」なる関係が成立するように、１回の図柄変動内で所定の復元動作を繰り返す上限回数ｎを設定しておき、該上限回数ｎに達した段階で復帰（復元）していなかったとしても所定の復元動作を行わせる処理が終了されるようにすることで、復元の状況にかかわらず特定タイミングｔｍ２が到来するまでの間に所定の復元動作を行わせる処理が終了されるようにしてもよい。

【１８１４】

このような構成によれば、特定の可動装飾体を図柄変動内の特定タイミングｔｍ２で動作させうる特定の演出パターンにかかる演出進展と、特定の可動装飾体に対する所定の復元動作とがそれぞれ並行される状況が現れると、復元の状況にかかわらず特定タイミングｔｍ２が到来するまでの間に所定の復元動作を行わせる処理が終了されるようになる。すなわちこの場合、特定タイミングｔｍ２が到来するまでの間に特定の可動装飾体が復元された場合はもとより、特定の可動装飾体が復元されなかった場合であっても、特定タイミングｔｍ２においては特定の可動装飾体が停止状態とされるようになることから、該特定タイミングｔｍ２が到来したときに特定の可動装飾体が動作するか否かの演出性についてはこれを好適に維持することができるようになる。例えば、特定の可動装飾体が原位置とは異なる位置で停止状態にあったとしても、特定タイミングｔｍ２が到来したときにはこれを契機として何らかの挙動を生じさせるかもしれない、または可動装飾体は動作しないとしても該可動装飾体が有するランプは発光するかもしれない（可動装飾体による演出動作が行われるときには該可動装飾体が有するランプが発光するとした場合）などといった希望を持たせることは可能である。

【１８１５】

ただし実際は、上記所定演出が行われている間に特定の可動装飾体が復元動作を行っているような状況にあると、該特定の可動装飾体が動作するか否かの演出性をもった当該所定演出としての機能が喪失されかねない。したがって、「特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理」が完了されるタイミングｔｘについては、復元の状況にかかわらず上記所定演出が開始されるまでの間に終了されるようにすることが、遊技興趣を維持する上でより望ましいといえる。

【１８１６】

なお、所定演出としては、例えば、特定の可動装飾体が「スーパーリーチ演出内で特定の表示結果（例えば、攻撃が命中する表示結果）が現れると動作し該特定の表示結果が現れなければ動作しないもの」として設けられるものであるときには、「特定の表示結果が現

れるか否かを煽るようなかたちで先行して現れる表示演出」を例示することが可能であり、特定の可動装飾体が「遊技者による操作によって演出受付されたことに基づいて動作する（若しくは、演出受付されたが動作しない）もの」として設けられるものであるときには、「遊技者による操作を促す特定表示を出現させる演出」を例示することが可能である。

【１８１７】

ここで、図２２１に示される例では、「特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理」が完了されるタイミングｔｘにおいて、特定の可動装飾体が異常状態から復帰（復元）されて正常状態になった場合を想定している。このように、変動開始時（若しくは、前回の図柄停止時などの「復元動作時期」）には異常状態であったとしても、正常状態へと復元されたもとで図柄変動内の特定タイミングｔｍ２が到来すると、該特定タイミングｔｍ２において特定の可動装飾体を演出動作させることが可能とされるようになる。

【１８１８】

これに対し、「特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理」が完了されるタイミングｔｘにおいて、特定の可動装飾体が異常状態から復帰（復元）できず、異常状態のままで図柄変動内の特定タイミングｔｍ２が到来するときには、少なくとも該特定タイミングｔｍ２（より正確には、タイミングｔｘ）から図柄変動が終了されて次の復元動作時期が到来するときまで停止状態を維持することとなる。すなわちこの場合、特定タイミングｔｍ２において特定の可動装飾体を演出動作させることはできないものの、特定の可動装飾体が動作するか否かの演出性についてはこれを好適に維持することが可能であり、当該特定の演出パターンが大当り変動に基づくものであるときには、特定タイミングｔｍ２において特定の可動装飾体が演出動作しなかったにもかかわらず大当り図柄が停止されることで、サプライズ的な演出を提供することができるようになる。

【１８１９】

しかしながら、近年、パチンコ遊技機では、より複雑な構造で多段階の動きを行う可動装飾体を備えるようになりつつあり、このような可動装飾体では、その復元処理としてもこれが完了されるまでにより長い時間を要することとなることが多い。ただしその一方で、特定の可動装飾体を図柄変動内の特定タイミングｔｍ２で動作させうる特定の演出パターンや、これと対の関係となる演出パターンなどでは、それらの演出パターンが開始されるときに特定の可動装飾体が異常状態にあったとしても、図柄変動が開始されてから特定タイミングｔｍ２が到来するまでに要する時間（より好ましくは、所定演出が行われるまでの時間）よりも短い時間内で特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理を終了させることが求められることは上述した。すなわちこの場合、特定の可動装飾体が異常状態になる度にこれを応急処置的で簡素な態様でしか復元させることができず、これでは当該特定の可動装飾体としての劣化を早めてしまうことにもなりかねない。

【１８２０】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、特別の演出パターン（復元・診断用の演出パターン）を用意しており、図柄変動が開始されるときに主制御ＭＰＵ４１００ａ側から送出されるコマンドに基づいて該特別の演出パターンを選択した場合は、該特別の演出パターンが演出進展される間（特別の演出パターンに対応する図柄変動が行われている間）、特定の可動装飾体を動作させず、且つ所定演出（例えば、動作するか否かについての演出表示など）を出現させないように制御するものとなっている。そして、図２２２（ａ），（ｄ）に示されるように、特定の可動装飾体が異常状態にある状況において図柄変動が開始されるタイミングｔｍ１１が到来した結果、特別の演出パターンにかかる演出進展と、特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理とがそれぞれ並行される状況が現れたときには、少なくとも特別の演出パターンが行われている間（図柄停止されるまでの期間）は復元処理を終了させずにこれが継続されるようにしている。

【１８２１】

より具体的には、タイミングｔｍ１１から開始された復元処理において、特定の可動装飾体に対して１回目の復元動作を実行しただけでその異常状態が解消されて原位置へと復帰

（復元）する場合であっても、当該復元処理は、少なくとも特別の演出パターンが行われている間は終了されず、その全期間にわたって特定の可動装飾体に対する復元処理を実行することとなる。

【１８２２】

このような構成によれば、特定の可動装飾体が異常状態にあるときには上記特別の演出パターンが行われるときを狙って、より本格的な態様での復元処理（例えば、復元後にも正常診断を追加実施するなど）を行うことができるようになることから、当該特別の演出パターンについてはこれが復元・診断用の演出パターンとして機能するようになり、遊技者としてもこのように念入りに復元される様子を見て安心してその後の演出を楽しむことができるようになる。なおこの意味では、特別の演出パターンについては、大当り判定にて落選したときに限り選択可能とされるものとして用意するようにすることが望ましい。また、演出表示装置１６００における表示内容としても「復元・診断用の演出パターンです。しばらくお待ちください」などといったようなユニークな表示態様を出現させることが望ましい。

【１８２３】

しかも、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、図２２２（ａ），（ｄ）に示されるように、特定の可動装飾体が異常状態にあるときにタイミングｔｍ１１が到来して上記特別の演出パターンが行われる場合、該特別の演出パターンが終了されるタイミングｔｍ１２以降も、タイミングｔｍ１１にて開始させた復元処理を終了させずこれを継続するようにしている。このような構成によれば、「特定の可動装飾体に異常が発生しているにもかかわらずその復元処理については図柄変動が行われる単位毎に実行せざるを得ない」といった制約が排除されることから、より本格的な態様での復元処理を行うことが可能とされるようになる。

【１８２４】

ただし、特別の演出パターンが終了されるタイミングｔｍ１２において、保留消化が途切れず、新たな図柄変動に応じた演出パターンが行われるようなことがあると、次の復元動作時期（ここでは、次回の図柄変動開始時期）が到来することとなる。そしてこの際、タイミングｔｍ１１にて開始させた復元処理を未だ継続しているような状況にあったとすると、特定の可動装飾体が未だ異常状態（原位置に位置していないなど）にある旨判定されることとなる。そして、該判定に基づいて、特定の可動装飾体に対する復元処理を新たに開始させることがなされるようなことがあると、実質的には、一の図柄変動が行われる時間内で完結可能な復元処理しか行い得なくなることからその処理内容としても自ずと限界のあるものとなり、異常に対して十分な対処ができないことによって当該特定の可動装飾体としての劣化を早めてしまうことにもなりかねない。

【１８２５】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、図２２２（ｂ），（ｄ）に示されるように、特定の可動装飾体に対する復元処理を実行している状況にあるときに次の復元動作時期（ここでは、次回の図柄変動開始時期）が到来した場合、実行状態にある復元処理を終了させずこれを次の復元動作時期を跨るかたちで継続させるようにしている。このような構成によれば、特定の可動装飾体に対する復元処理を実行しているときの保留がいかなる状況にあったとしても、「特定の可動装飾体に異常が発生しているにもかかわらずその復元処理については図柄変動が行われる単位毎に実行せざるを得ない」といった制約が排除されることから、より本格的な態様での復元処理を行うことが可能とされるようになる。

【１８２６】

ただし、図２２２（ｃ），（ｄ）に示されるように、特定の可動装飾体に対する復元処理を実行している状況にあるときに新たな図柄変動が開始された結果、該新たな図柄変動として、「特定の可動装飾体を図柄変動内の特定タイミングｔｍ２で動作させうる特定の演出パターン」が現れる場合もありうる。したがって、図２２２（ａ）～（ｃ）に示されるように、特別の演出パターンが終了された後の遊技や演出の状況（さらには、復元の状況

など）にかかわらず、タイミングｔｍ１１から開始された「特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理」が完了されるタイミングｔｘについては、その次の図柄変動内の特定タイミングｔｍ２が到来するまでに要する時間（より好ましくは、所定演出が行われるまでの時間）よりも短い時間内で終了させるようにすることが望ましい。このような構成であっても、タイミングｔｍ１１～ｔｍ１２の時間（特別の演出パターンの消化に要する時間）に加えて、タイミングｔｍ１２～ｔｘの時間が終了されるまでの比較的長い時間にわたって特定の可動装飾体に対する復元処理を継続して行うことが可能とされるようになる。

【１８２７】

なお、特別の演出パターン（復元・診断用の演出パターン）が終了された後、特別の演出パターン（復元・診断用の演出パターン）が連続して実行される状況が現れた場合には、該新たな特別の演出パターン（復元・診断用の演出パターン）内で復元処理を終了させず、３回以上の図柄変動（演出パターン）に跨る（一の復元処理が開始された後、該一の復元処理が２つ以上の復元動作時期に跨る）かたちで一の復元処理を継続させるようにしてもよい。

【１８２８】

図２２２に示される例では、「特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理」が完了されるタイミングｔｘにおいて、特定の可動装飾体が異常状態から復帰（復元）されて正常状態になった場合を想定している。このように、次の復元動作時期（ここでは、次回の図柄変動開始時期）を跨ぐかたちで一の復元処理を継続させるようにしたことで、従来では復元し得なかった深刻な異常状態であってもこれが復帰可能とされうるようになり、特定タイミングｔｍ２において特定の可動装飾体を演出動作させることが可能とされるようになる。

【１８２９】

これに対し、次の復元動作時期（ここでは、次回の図柄変動開始時期）を跨ぐかたちで一の復元処理を継続させるようにしたにもかかわらず、タイミングｔｘにおいて、特定の可動装飾体が異常状態から復帰（復元）できなかったときには、タイミングｔｘから図柄変動が終了されて次の復元動作時期がさらに到来するときまで停止状態を維持することとなる。すなわちこの場合、特定タイミングｔｍ２において特定の可動装飾体を演出動作させることはできないものの、特定の可動装飾体が動作するか否かの演出性についてはこれを好適に維持することが可能であり、当該特定の演出パターンが大当り変動に基づくものであるときには、特定タイミングｔｍ２において特定の可動装飾体が演出動作しなかったにもかかわらず大当り図柄が停止されることで、サプライズ的な演出を提供することができるようになる。

【１８３０】

なお、特定の可動装飾体が異常状態にあり、且つ該特定の可動装飾体に対する復元処理が実行されていない状況において、復元動作時期（ここでは、図柄変動開始時期）が到来する都度、該特定の可動装飾体に対する復元処理を幾度も開始させるようなことがあると、特定の可動装飾体が復元不可能な程度に故障している場合、復元し得ないにもかかわらず該特定の可動装飾体に対する復元処理がひたすら繰り返されることによって遊技興趣が低下することが懸念される。したがって、特定の可動装飾体が異常状態にされた以降、復元動作時期が所定の上限数だけ到来したにもかかわらず（復元処理（特定の可動装飾体）の実行回数が所定の上限数に達したにもかかわらず）該異常状態から復元されていないときには、これ以降、新たな復元動作時期が到来したとしても特定の可動装飾体に対する復元処理を新たに開始させないようにすることが望ましい。

【１８３１】

ただしその一方で、特定の可動装飾体が異常状態にされた以降、特別の演出パターン（復元・診断用の演出パターン）のみが上記所定の上限数分だけ連続して実行（開始）された後に、特別の演出パターン（復元・診断用の演出パターン）とは異なる演出パターン（例えば、特定の演出パターン）が実行される状況が現れた場合は、所定の上限数分の特別の

演出パターンとその次の演出パターンとに跨るかたちで一の復元処理を継続させるようにしてもよい。すなわちこの場合、特定の可動装飾体が異常状態にされた以降、復元動作時期が所定の上限数だけ到来したにもかかわらず該異常状態から復元されていないこととなるが、「所定の上限数＋１」回目の復元動作時期が到来したときにも特定の可動装飾体に対する復元処理を終了させずにこれを継続させることとなる。このように、復元動作時期を跨ぐかたちで一の復元処理が継続される態様については、該一の復元処理が継続されている間に復元動作時期が何回到来したとしても上記所定の上限数に対する計数としては１回分の復元処理として扱ってこれが終了されないようにすることで、より本格的な態様での復元処理を行うことが妨げられないようにすることが望ましい。

【１８３２】

ところで、このような復元処理（図柄変動に対応する復元動作時期に基づいて行われる復元処理）については、遊技盤５側に設けられる盤側可動装飾体（例えば、裏前飾りユニット３１００や、裏中可動演出ユニット３２００、特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）など）のほか、扉枠３側に設けられる枠側可動装飾体に対しても、基本的には、上述した通りの態様で実行される。ただし、扉枠３側に設けられる枠側可動装飾体のうち、操作手段としても用いられる枠側可動装飾体（例えば、動作可能に設けられた操作ボタン４１０や、刀装飾体５００１など）については、上述した特定の可動装飾体（盤側可動装飾体）の場合とは異なる態様で復元（復帰）させる場合があるようにしている。

【１８３３】

例えば、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、上述の通り、図柄変動が行われる期間中、刀装飾体５００１に対する操作機会を付与する操作機会付与演出が実行される可動操作系の演出パターン（例えば、図２０９で示した演出パターン）を用意している。そして、これも上述したが、このような操作機会付与演出では、「刀装飾体５００１を原位置から操作位置へと所定の駆動力によって移動させる処理（図２０９（ｆ）を参照）」と、「刀装飾体５００１に対する演出受付期間を発生させる処理（図２０９（ｆ）を参照）」、さらには「操作を促す表示（「押し込め」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）を行う処理（図２０９（ｆ）を参照）」がそれぞれ行われる。そしてこの結果、操作位置へと移動した状態にある刀装飾体５００１が操作（ここでは、押し込む操作）されてこれが演出受付されると、該演出受付に基づいて「特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）などの盤側可動装飾体を演出動作させる処理（図２０９（ｇ）を参照）」と「表示内容に変化を生じさせる処理（図２０９（ｇ）を参照）」とがそれぞれ行われることとなる。なお、この処理にて演出動作される盤側可動装飾体は、図２２１や図２２２にて説明した特定の可動装飾体であってもよい。

【１８３４】

ただし、このような操作機会付与演出のうち「刀装飾体５００１を原位置から操作位置へと所定の駆動力によって移動させる処理」については、刀装飾体５００１が異常状態にあるときには実行されず正常状態にあるときに実行可能とされるのに対し、「刀装飾体５００１に対する演出受付期間を発生させる処理」と「操作を促す表示を行う処理」とについては、刀装飾体５００１が正常状態にあるときと異常状態にあるときとのいずれであっても実行可能とされるものとなっている。したがって、可動操作系の演出パターンでは、刀装飾体５００１が異常状態にあったとしても、「操作を促す表示」を見た遊技者によって刀装飾体５００１が操作されてこれが演出受付されると、「特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）などの盤側可動装飾体を演出動作させる処理」と「演出表示装置１６００における表示内容に変化を生じさせる処理」とがそれぞれ行われることとなる。そればかりか、可動操作系の演出パターンでは、刀装飾体５００１が異常状態にあったとしても、こうした遊技者による操作によって刀装飾体５００１が外力を受けて操作部位が動作することでその異常状態が自ずと解消される場合も生じうることとなる。

【１８３５】

そこで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、操作手段としても用いられる枠側可動装飾体（例えば、動作可能に設けられた操作ボタン

４１０や、刀装飾体５００１など）が異常状態になった場合、当該枠側可動装飾体（操作手段）に対して原位置へと復帰させるための駆動力を付与する復帰処理（図２２１，図２２２を参照して説明した態様での復元処理）を、「上述の復元動作時期（ここでは、図柄変動の開始時期）」と、「可動操作系の演出パターン内で遊技者による操作によって演出受付された後」との各タイミングにおいてそれぞれ実行可能としている。

【１８３６】

このような構成によれば、盤側可動装飾体が異常状態であるときには、図柄変動の開始時や停止時（より厳密には、開始後や停止後）などのタイミングを狙って、盤側可動装飾体を復帰させる処理が行われるのに対し、枠側可動装飾体が異常状態であるときには、図柄変動の開始時や停止時などのタイミングはもとより、これとは別の独自タイミング（変動期間中のうち、枠側可動装飾体（操作手段）に対して外力（遊技者による操作）が加えられてその異常状態が解消される可能性があるタイミング）を狙って、枠側可動装飾体（操作手段）を復元（復帰）させる処理が行われるようになることから、異常状態にある枠側可動装飾体（操作手段）の原位置復帰を早期に実現可能とすることが期待されるようになる。

【１８３７】

図２２３は、このような枠側可動装飾体（操作手段）として刀装飾体５００１が用いられた場合に、該刀装飾体５００１が原位置復帰されるまでの処理についてその一例を示すタイムチャートである。

【１８３８】

同図２２３に示されるように、いま、可動操作系の演出パターン（図柄変動が行われる期間中、刀装飾体５００１に対する操作機会を付与する操作機会付与演出が実行される演出パターン）が実行されており、タイミングｔｍ２１において、「刀装飾体５００１を原位置から操作位置へと移動させる処理」が実行されたとする。そして、刀装飾体５００１が操作位置に位置した状態にあるときに、「刀装飾体５００１に対する演出受付期間を発生させる処理」、「操作を促す表示（「押し込め」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）が実行されているなかで、遊技者によって刀装飾体５００１が操作されてこれが演出受付されたとすると（タイミングｔｍ２２）、「特定装飾部材ＳＤＹ（簾役物）などの盤側可動装飾体を演出動作させる処理」と「演出表示装置１６００における表示内容に変化を生じさせる処理」とがそれぞれ行われることとなる。なお、図２２３に示される例では、演出受付されたことに基づいて、図２２１や図２２２にて説明した特定の可動装飾体を盤側可動装飾体として演出動作させるようになっている。

【１８３９】

この点、図２２３に示される例では、こうして演出受付されたタイミングｔｍ２２において刀装飾体５００１に異常が発生してこれが原位置に復帰されなくなるとともに、演出受付に基づいて演出動作した特定の可動装飾体（盤側可動装飾体）にも別の異常が発生してこれが原位置に復帰されなくなった場合を想定している。なおこの際、刀装飾体５００１に異常が発生した旨の判定と、特定の可動装飾体に異常が発生した旨の判定がそれぞれなされることとなるが、特定の可動装飾体に異常が発生した旨の判定についてはこれに伴う特定の報知音及び表示報知のいずれもが実行されないようにするとともに、刀装飾体５００１に異常が発生した旨の判定についてはこれに伴って特定の報知音及び表示報知の少なくとも一方が行われるようにすることが望ましい。これは、刀装飾体５００１が「遊技者による手の届くところ（扉枠３）に置かれるもの」であり、これが異常状態になったことを報知するようにすれば異常状態からの修復作業を遊技者の手によって行うことが期待されるのに対し、特定の可動装飾体は「遊技者による手の届かないところ（遊技盤５）に置かれるもの」であり、これが異常状態になったことを報知したところで、遊技者として何も手助けできないし、可動演出が実行されない状態にあることを強調するだけで遊技興趣の低下を助長しかねないからである。ただし、こうした報知は、所定時間が経過したときに終了されるようにすることが望ましい。

【１８４０】

さらに言えば、図２２３に示される例では、タイミングｔｍ２２において演出受付されたことに基づいて「特定の可動装飾体を演出動作させる処理」を行っているなかで該特定の可動装飾体に異常が発生することとなるが、「演出表示装置１６００における表示内容に変化を生じさせる処理」についてはこれが通常通りに実行されるようにすることで、特定の可動装飾体に異常発生したことを認識し難くするようにすることが望ましい。そしてこの後、刀装飾体５００１及び特定の可動装飾体はいずれも異常状態とされたままで当該可動操作系の演出パターンが演出進展されることとなり、タイミングｔｍ２３において図柄変動が停止されることとなる。

【１８４１】

図２２３に示される例では、タイミングｔｍ２３になると、既に保留状態になっている図柄変動がすぐに（例えば、０．６秒後に）消化（開始）されるようになっており、該新たな図柄変動に応じた演出パターンとして図２２１にて説明した特定の演出パターンが実行される場合を想定している。すなわち、特定の演出パターンでは、図柄変動が開始されてから所定時間が経過したタイミングｔｍ２において特定の可動装飾体を演出動作させるものとなっているが、復元動作時期（ここでは、図柄変動開始時）に開始される「特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理」が完了されるタイミングｔｘについては、復元の状況にかかわらずタイミングｔｍ２よりも短い時間内（より好ましくは、所定演出が開始されるまでの間）で終了されるようになっていることは上述した通りである。

【１８４２】

この点、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、刀装飾体５００１についても復元動作時期（ここでは、図柄変動開始時）が到来したことに基づいて、「特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理」と少なくとも一部の動作が並行されるかたちでこれを原位置へと戻すように動作（駆動力付与）させる処理を実行可能としている。しかも、このような「刀装飾体５００１に対して所定の復元動作を行わせる処理」が完了されるタイミングも同様、復元の状況にかかわらずタイミングｔｍ２よりも短い時間内（より好ましくは、所定演出が開始されるまでの間）で終了されるようにしている。

【１８４３】

このような構成によれば、特定の可動装飾体の異常状態が解消され、タイミングｔｍ２において該特定の可動装飾体による可動演出が行われる状況になったときに、刀装飾体５００１による復元動作が継続されているようなことがなくなることから、復元動作と可動演出とが並行されるときの興ざめの発生を回避することができるようになる。

【１８４４】

なお、図２２３に示される例では、特定の可動装飾体に対する復元処理が開始・終了されるタイミングと、刀装飾体５００１に対する復元処理が開始・終了されるタイミングとがいずれも同じとされているが、それらタイミングの一方のみが同じであってもよいし、それらタイミングのいずれもが異なっていてもよい。

【１８４５】

また、「特定の可動装飾体に対して所定の復元動作を行わせる処理」については、図２２２を参照して説明した通り、特別の演出パターン（復元・診断用の演出パターン）が現れたときには該特別の演出パターンが終了した以降も継続可能であることはもとより、特別の演出パターンが終了されてから保留状態にある図柄変動がすぐに（例えば、０．６秒後に）消化（開始）される状況においては次の復元動作時期（ここでは、次回の図柄変動開始時期）を跨るときに当該処理（一の復元処理）を終了せずこれを継続させるかたちで実行可能としているが、「刀装飾体５００１に対して所定の復元動作を行わせる処理」についてもこれと同じ態様（図２２２を参照して説明した態様）で実行可能とされるようにすることが望ましい。すなわちこの場合、「刀装飾体５００１に対して所定の復元動作を行わせる処理」についても、特別の演出パターンが現れたときには次の復元動作時期（ここでは、次回の図柄変動開始時期）を跨るかたちで実行されることとなるが、次の図柄変動が開始されてからタイミングｔｍ２が到来するまでに要する時間が経過するまでの間に、

復元の状況にかかわらず終了されるようにすることとなる。
【１８４６】
また、刀装飾体５００１についてもこれが異常状態にされた以降、特別の演出パターン（復元・診断用の演出パターン）のみが所定の上限数分だけ連続して実行された後に、特別の演出パターン（復元・診断用の演出パターン）とは異なる演出パターン（例えば、特定の演出パターン）が実行される状況が現れた場合、所定の上限数分の特別の演出パターンとその次の演出パターンとに跨るかたち当該刀装飾体５００１に対する一の復元処理を継続させるようにしてもよい
【１８４７】
そして、図２２３に示される例では、タイミングｔｘにおいて、特定の可動装飾体に対する復元処理と刀装飾体５００１に対する復元処理とがそれぞれ終了されるがいずれも復元に失敗した場合を想定している。したがって、タイミングｔｍ２においては特定の可動装飾体による可動演出が行われることなく、刀装飾体５００１及び特定の可動装飾体はいずれも異常状態とされたままで当該特定の演出パターンが演出進展されることとなり、タイミングｔｍ２４において図柄変動が停止されることとなる。
【１８４８】
なお、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、特定の演出パターン内においてタイミングｔｘ～ｔｍ２の期間内で、特定の可動装飾体を外力（モータなどによる駆動力を付与しない）によって原位置へと復帰させた（正常状態にさせた）としても、タイミングｔｍ２において、特定の可動装飾体による演出動作が行われることはない。すなわち、タイミングｔｘ～ｔｍ２の期間内で特定の可動装飾体に対して外力（モータなどによる駆動力を付与しない）が加えられることこれ自体が異常な事態であるといえる。このような信頼性の低い状況にあるなかで特定の可動装飾体による演出動作を行ったとしてもこれに失敗する可能性が高いことからこれを行わないようにすることが遊技興趣の低下を抑制する上で望ましいといえる。
【１８４９】
また、刀装飾体５００１に対する復元処理に失敗して再び異常状態になった場合は、これに伴う特定の報知音及び表示報知のいずれもが行われないようにすることが望ましい。すなわち、刀装飾体５００１に対する復元処理に失敗して再び異常状態になる都度に報知を行うようなことがあると、異常状態が解消されないことを遊技者の責任にしているかのような誤解を与えかねないことから、正常状態から異常状態になった最初の異常発生時に限り上述の報知（特定の報知音及び表示報知の少なくとも一方）を行うようにして遊技者による修復作業を促すようにすることが望ましい。
【１８５０】
また、図２２３に示される例では、タイミングｔｍ２４以降に到来するいずれかの復元動作時期（ここでは、図柄変動開始時期）を契機とした復元処理によって、刀装飾体５００１及び特定の可動装飾体のうち特定の可動装飾体のみが異常状態から復帰した場合を想定している。そして、いま、刀装飾体５００１のみが異常状態にあるなかで可動操作系の演出パターンが再び行われており、図２２３に示されるように、タイミングｔｍ２５において異常状態にあった刀装飾体５００１が遊技者による操作によって演出受付されたとすると、このような操作によって刀装飾体５００１に発生していた異常が解消された可能性を期待することができるようになる。
【１８５１】
そこで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、タイミングｔｍ２５において異常状態にあった刀装飾体５００１が遊技者による操作によって演出受付されたときには、その後、刀装飾体５００１を原位置へと戻す（原位置にて留まらせる）ように駆動力を付与可能となっている。なおこの際、演出受付に基づいて特定の可動装飾体による可動演出が行われることに鑑みれば、刀装飾体５００１を原位置へと戻すように駆動力を付与する処理が行われる期間（１回の復帰動作で成功した場合の期間）としては、特定の可動装飾体による可動演出が開始された後に発生させ、且つ特定の

可動装飾体による可動演出が終了（特定の可動装飾体が原位置へと戻る）されるよりも前に終了させるようにすることが、このような復帰処理が実行されていることを認識し難くする上で望ましい。ただし、このような外力（遊技者による操作）によってこれまで復帰できなかった刀装飾体５００１の復帰可能性が高まっている数少ないチャンスが到来していることに鑑みれば、刀装飾体５００１を原位置へと戻すように駆動力を付与する処理（刀装飾体５００１に対する復帰動作）に失敗した場合は、特定の可動装飾体による可動演出が終了された後の期間までにわたって、刀装飾体５００１を原位置へと戻すように駆動力を付与する処理を継続して実行（刀装飾体５００１に対する復帰動作を再び実行）するようにして遊技者側に異常状況を認識し易くすることで、遊技者による手助けを促すようにすることが望ましい。ただし、この復帰処理に失敗した場合も、これに伴う特定の報知音及び表示報知のいずれもが行われないようにすることが望ましい。

【１８５２】

そして、図２２３に示される例では、このような外力（遊技者による操作）を利用した刀装飾体５００１に対する復帰処理（原位置への復帰）に成功した場合を想定しており、この後は、刀装飾体５００１及び特定の可動装飾体はいずれも正常状態とされたままで当該可動操作系の演出パターンが演出進展されることとなり、タイミングｔｍ２６において図柄変動が停止されることとなる。

【１８５３】

このように、図２２３に示した例によれば、操作手段としても用いられる枠側可動装飾体（刀装飾体５００１）については、盤側可動装飾体（特定の可動装飾体）に対して設定される復元動作時期（図柄変動開始時）に加えて、外力（遊技者による操作）を利用した復元動作時期（演出受付された後のタイミング）が設定されることとなる。すなわち、操作手段としても用いられる枠側可動装飾体（刀装飾体５００１）は、遊技者によって直接接触されることもあって異常状態になり易いものの、異常状態になった場合であっても原位置復帰の機会が多めに付与されるとともにその復帰方法としても様々な態様（駆動力付与のみによって復帰させる態様、少なくとも外力を利用して復帰させる態様）が用いられることから、異常状態が解消される可能性も高くなり遊技興趣の低下が抑制されうるようになる。

【１８５４】

なお、異常状態にあった刀装飾体５００１が遊技者による操作によって演出受付された後に該刀装飾体５００１に対して原位置へと復帰させるための駆動力を付与する処理については、図柄変動開始時期（例えば、タイミングｔｍ２３）が到来したときに行われる復元処理と異なる内容（異なる動作態様）で刀装飾体５００１に対して駆動力を付与するようにしてもよい。すなわち、当該処理については、外力（遊技者による操作）を利用して刀装飾体５００１を復帰させるものであるから、外力を利用しないときの処理とは異なる内容で行うようにすることが、復帰確率を高める上で望ましいといえる。また、当該処理については、復帰の状況にかかわらずその図柄変動内で復帰処理が終了されるような簡易的な態様で実行することとし、復帰に失敗したときには次の復元動作時期でより本格的な復帰処理が行われるようにすることが望ましい。

【１８５５】

また、図２２３に示した例にあっては、復元動作時期（ここでは、図柄変動開始時期）が所定の上限数だけ到来してその回数分だけ該刀装飾体５００１に対する復元処理を実行したにもかかわらず異常状態から復元されず、新たな復元動作時期（ここでは、図柄変動開始時期）が到来したとしても刀装飾体５００１に対する復元処理を新たに開始させない状況になっているときに、可動操作系の演出パターンが開始されて、タイミングｔｍ２５において異常状態にある刀装飾体５００１が遊技者による操作によって演出受付された場合であっても、該演出受付された後には、刀装飾体５００１を原位置へと戻す（原位置にて留まらせる）ように駆動力を付与する処理を行うようにすることが望ましい。すなわち上述の通り、演出受付された後の復帰処理は、外力（遊技者による操作）によってこれまで復帰できなかった刀装飾体５００１の復帰可能性が高まっている状況にあるときに行われ

るものであるといえることから、外力無しでの復帰が諦められている上述の状況にあったとしても、当該処理については諦めずに実行するようにすることが望ましいといえる。したがって、「刀装飾体５００１に対する演出受付期間を発生させる処理（図２０９（ｆ）を参照）」、及び「操作を促す表示（「押し込め」といった文字表示や、演出受付期間の残り時間を示すバー表示）を行う処理（図２０９（ｆ）を参照）」についても、外力無しでの復帰が諦められている上述の状況においても通常通りに行われるようにすることが重要である。

【１８５６】

また、刀装飾体５００１が、操作位置に位置した状態で押し込む（特定の検出位置まで動作させる）ように第１操作機会を付与する場合と、原位置にあるときに押し込む（特定の検出位置まで動作させる）ように第２操作機会を付与する場合とがあるように設けられる操作手段であったときは、異常状態にあった刀装飾体５００１に対する第２操作機会において演出受付が発生したとしても原位置へと復帰させるための駆動力を付与せず、異常状態にあった刀装飾体５００１に対する第１操作機会において演出受付が発生したときに限り原位置へと復帰させるための駆動力を付与するようにすることが望ましい。すなわち、第２操作機会が付与されるときに演出受付されたとしても操作部位の動作量は比較的少ないことから、異常状態が解消されている可能性も自ずと低いと予想されるためである。

【１８５７】

また、異常状態にあった刀装飾体５００１が遊技者による操作によって演出受付された後に該刀装飾体５００１に対して原位置へと復帰させるための駆動力を付与する処理については、必ずしも演出受付されたことを条件として実行されるものでなくてもよく、例えば、演出受付期間が終了した以降に実行するようにしてもよい。

【１８５８】

なお、図２１９～図２２３に示した例では、図柄変動に対応する復元動作時期として図柄変動開始時期（さらには、演出受付後のタイミング）を例示することとしたが、該復元動作時期については、図柄変動が実行されることを少なくとも条件として到来する所定のタイミングであればよく、例えば、図柄変動開始時期及び図柄変動停止時期の少なくとも一方として用いるようにしてもよい。図柄変動に対応する復元動作時期として図柄変動停止時期を用いるようにした場合、図柄変動が停止されるときに主制御ＭＰＵ４１００ａ側から送出されるコマンドに基づいて復元処理を開始させることとなり、この開始させた復元処理を、保留消化された特定の演出パターン内のタイミングｔｍ２が到来するまでの間に終了させたり、保留消化された特別の演出パターンの終了後までに跨るように実行させたりするなどの上述した各処理が行われることとなる。

【１８５９】

また、特別の演出パターン（復元・診断用の演出パターン）については、遊技の状態に応じてその出現頻度が異なるようにしてもよい。例えば、可動装飾体の動作頻度が高くなる特別の演出状態が発生した場合は、動作頻度が高くされる分だけ異常状態も発生しやすくなることから、該特別の演出状態においては、通常の演出状態にあるときよりも特別の演出パターン（復元・診断用の演出パターン）の出現頻度が高くなるように遊技可能とすることが望ましい。

【１８６０】

ところで、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機１（周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ）では、操作手段としても用いられる枠側可動装飾体（例えば、刀装飾体５００１など）や特定の可動装飾体などが異常状態にあるときに上記特別の演出パターン（復元・診断用の演出パターン）が行われると、図２２２に示したように、次の図柄変動に応じた演出パターンが開始された以降までの期間にわたって該異常状態にある可動装飾体に対する一の復元処理を継続して実行可能なものとなっている。ただしこの場合、一の復元処理が継続して実行されている間に新たな復元動作時期（例えば、図柄変動開始時期）が到来したとしても、該異常状態にある可動装飾体に対する復元処理を改めて開始させるようなことはせず、既に実行状態にある一の復元処理を終了させずにこれを継続させることとなることから、

該復元処理の対象となっている可動装飾体とは別の可動装飾体が新たに異常状態になったときに該別の可動装飾体に対する復元処理をいずれのタイミングで開始させるかが問題となる。

【１８６１】

例えば、図２２２に示される例にあって、タイミングｔｍ１１において開始された特定の可動装飾体に対する復元処理は、特別の演出パターンが終了されるタイミングｔｍ１２が到来した以降、新たな復元動作時期（次の図柄変動の開始時期）を跨ぐときにも終了することなく継続実行されるようになっている。この点、タイミングｔｍ１１が経過してから新たな復元動作時期（次の図柄変動の開始時期）が到来するまでの間に特定の可動装飾体とは別の可動装飾体に新たに異常が発生した場合は、少なくとも以下の手法１～３のうちの１つ、または「手法１及び手法２の両方」、または「手法１及び手法３の両方」を採用して該別の可動装飾体に対する復元処理を実行するようにすることが望ましい。

【１８６２】

手法１：少なくとも「特定の可動装飾体が盤側可動装飾体として設けられるものであるのに対し、上記別の可動装飾体が枠側可動装飾体として設けられるもの」といった関係にある場合、特定の可動装飾体に対する一の復元処理が継続実行されるなかで新たな復元動作時期（次の図柄変動の開始時期）が到来したときに、該新たな復元動作時期（次の図柄変動の開始時期）が到来したことに基づいて別の可動装飾体（枠側可動装飾体）に対する復元処理を新たに開始させるようにする。

【１８６３】

このような手法１によれば、新たな復元動作時期（次の図柄変動の開始時期）は、既に実行状態にある特定の可動装飾体に対する復元処理に対しては無効なものとして扱われるが、復元処理が未だ実行状態にない別の可動装飾体（枠側可動装飾体）に対しては有効なものとして扱われることとなり、当該タイミング（新たな復元動作時期）を契機として該別の可動装飾体（枠側可動装飾体）に対する復元処理を新たに開始させることができるようになる。すなわちこの場合、特定の可動装飾体（盤側可動装飾体）に対する復元処理と、別の可動装飾体（枠側可動装飾体）に対する復元処理とが同時実行される状況が現れることとなるが、それら可動装飾体の間で干渉が生じる懸念はなく、それら可動装飾体の早期復帰が期待されるようになる。

【１８６４】

手法２：少なくとも「特定の可動装飾体と別の可動装飾体とのいずれもが盤側可動装飾体として設けられるもの」といった関係にある場合は、特定の可動装飾体に対する一の復元処理が継続実行されるなかで新たな復元動作時期（次の図柄変動の開始時期）が到来したとしても、その時点では別の可動装飾体（枠側可動装飾体）に対する復元処理を開始させず、特定の可動装飾体に対する一の復元処理が終了されるのを待ってから、上記新たな復元動作時期（次の図柄変動の開始時期）が到来したことに基づいて別の可動装飾体（枠側可動装飾体）に対する復元処理を新たに開始させるようにする。

【１８６５】

このような手法２によれば、新たな復元動作時期（次の図柄変動の開始時期）は、既に実行状態にある特定の可動装飾体に対する復元処理に対しては無効なものとして扱われるが、復元処理が未だ実行状態にない別の可動装飾体（枠側可動装飾体）に対しては有効なものとして扱われることとなる。この点、別の可動装飾体（枠側可動装飾体）に対する復元処理についてはこれを開始させるにあたり、特定の可動装飾体に対する一の復元処理が終了されるのを待つようにしたことから、それら可動装飾体の間で干渉が生じる懸念はなく、それら可動装飾体の早期復帰が期待されるようになる。

【１８６６】

手法３：少なくとも「特定の可動装飾体と別の可動装飾体とのいずれもが盤側可動装飾体として設けられるもの」といった関係にある場合は、特定の可動装飾体に対する一の復元処理が継続実行されるなかで新たな復元動作時期（次の図柄変動の開始時期）が到来したとしても、該新たな復元動作時期（次の図柄変動の開始時期）の到来を契機として別の可

動装飾体に対する復元処理を実行することはせず、特定の可動装飾体に対する一の復元処理が終了されるのを待ってからその後に到来した復元動作時期を契機として、別の可動装飾体（枠側可動装飾体）に対する復元処理を新たに開始させるようにする。

【１８６７】

このような手法３によれば、新たな復元動作時期（次の図柄変動の開始時期）は、既に実行状態にある特定の可動装飾体に対する復元処理と、未だ実行状態にない別の可動装飾体に対する復元処理とのいずれに対しても無効なものとして扱われることとなり、特定の可動装飾体に対する一の復元処理が終了されない限りは、別の可動装飾体に新たな異常が発生したとしても該異常状態に対する処理が何ら実行されないこととなる。すなわちこの場合、特定の可動装飾体に対する一の復元処理が実行状態にあるときに別の可動装飾体が異常状態になったとしても、それら可動装飾体を１つずつ丁寧に復元させることができるようになり、異常に対して十分な対処を行うことが可能とされるようになることで、それら可動装飾体としての劣化の進行速度を抑えることが期待されるようになる。

【１８６８】

（操作ボタンの動作確認期間）

上述の通り、このパチンコ遊技機１（主制御ＭＰＵ４１００ａ）では、上記主制御ＭＰＵ４１００ａによる図柄遊技に応じた演出として、操作ボタン４１０や刀演出操作ユニット５０００（刀装飾体５００１）といった駆動による動作が可能な駆動式の操作手段を用いた操作時演出（操作だけでなく駆動により特典付与にかかる期待度が示唆される演出など）を実行可能にしたことは上述した通りである。しかしながら、こうした操作時演出を実行可能にしたものの、これら操作手段に何らかの異常が生じて各種の操作手段が正常に動作できない場合には、設計者の意図する態様で操作時演出を遊技者に体感させることが困難になり、結果、遊技興趣の低下に繋がる懸念がある。そこで、このパチンコ遊技機１では、操作時演出の実行可否に関するメンテナンスの一環として、予め定められた条件が成立したときに後述の動作確認期間（任意動作確認期間および自動動作確認期間）を発生させて設計者の意図する態様の操作時演出を遊技者に体感させられることを確認し、遊技興趣の低下を抑制しうるようにしている。

【１８６９】

具体的には、演出操作ユニット４００における操作ボタン４１０や刀演出操作ユニット５０００における刀装飾体５００１の動作確認が可能な動作確認期間について、図２２４を参照して説明する。以下では、便宜上、演出操作ユニット４００における操作ボタン４１０の動作確認について説明するが、刀演出操作ユニット５０００における刀装飾体５００１についても同様の動作確認期間を設けるようにしてもよい。なお、操作ボタン４１０に対する動作確認期間と、刀装飾体５００１に対する動作確認期間は並行して発生させてもよいし、順次に発生させるようにしてもよい。また、各部材について、より確実な確認作業を実現するためには、操作ボタン４１０に対する動作確認期間と、刀装飾体５００１に対する動作確認期間との間で重複する期間を設けず（期間重複を避けて）、順次に発生させることが好ましい。図２２４は、一連の動作確認期間（任意動作確認期間及び自動動作確認期間）における操作ボタン４１０の動作状態を示すタイムチャートである。

【１８７０】

操作ボタン４１０は、前述したとおり、演出操作ユニット４００から突出していない通常の状態（初期位置）と、演出操作ユニット４００から突出した状態（操作位置）と、に変化可能となっている。具体的には、演出操作ユニット４００にロック機構やバネ機構を有しており、通常の状態では、操作ボタン４１０が突出しないようにロック機構によりロックされているが、所定の突出開始条件が成立したときにロック機構のロックが外れ、バネ機構により操作ボタン４１０が突出した状態となる。また、操作ボタン４１０が突出した状態では、通常の状態の位置となるまで遊技者が押し込むように操作すると、操作ボタン４１０が再びロック機構によりロックされ、通常の状態に戻ることとなる。なお、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が突出した状態から通常の状態に戻すための駆動機構（例えば、駆動モータ）も有しており、操作ボタン４１０が突出した状態で、所定

の突出終了条件が成立するまで（所定の突出開始条件が成立してから所定時間が経過するまで）に通常の状態に戻るように操作されなかった場合には、その駆動機構により操作ボタン４１０が通常の状態に戻されることとなる。

【１８７１】

また、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が通常の状態であることを検知可能な通常位置センサと、操作ボタン４１０が突出した状態であることを検知可能な突出位置センサと、が設けられている。すなわち、所定の突出開始条件が成立していない場合には、操作ボタン４１０が通常の状態に位置するべきであり、このような場合、通常位置センサにより操作ボタン４１０が通常の状態であることを検知することで、操作ボタン４１０が正常の位置にあると判別することができる。一方、所定の突出開始条件が成立している場合には、操作ボタン４１０が突出した状態に位置するべきであり、このような場合、突出位置センサにより操作ボタン４１０が突出した状態であることを検知することで、操作ボタン４１０が正常の位置にあると判別することができる。

【１８７２】

また、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が押下されたことを検知可能な押圧検知センサ４４０が設けられている。このような押圧検知センサ４４０の検知により、通常の状態で操作ボタン４１０が押下されていることや、突出した状態にある操作ボタン４１０が通常の状態まで押下されていることを判別することができる。

【１８７３】

また、変動パターンに設定された演出として、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出と、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出と、が設けられている。通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出では、例えば、演出表示装置１６００での演出の実行中に、通常の状態にある操作ボタン４１０を、指示に従って押下または連打することで、その押下（操作）が検知されて所定の演出結果を導出することができる。一方、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出では、例えば、演出表示装置１６００での演出の実行中に、通常の状態にある操作ボタン４１０を突出した状態に変化させ、その突出した状態にある操作ボタン４１０を、指示に従って通常の状態まで押下することで、その押下（操作）が検知されて所定の演出結果を導出することができる。なお、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出は、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出よりも期待度（大当り期待度）が高い演出としている。すなわち、操作ボタン４１０が突出した状態となった場合には、通常の状態である場合よりも期待をもって操作ボタン４１０を押下することができる。

【１８７４】

図２２４に示すように、動作確認期間のうちの任意動作確認期間では、操作ボタン４１０が通常の状態から突出した状態に正常に動作するか否かの動作確認をその作業者（遊技者またはホール管理者）の任意で実現可能となっている。具体的には、後述する動作確認期間の発生条件が成立すると、任意動作確認期間が開始され、その発生期間である所定時間（本実施例では１０秒）にわたって通常の状態にある操作ボタン４１０の押下検知状況（操作検知状況）を監視し、その通常の状態にある操作ボタン４１０の押下（操作）を検知した場合には、その押下検知（操作検知）に基づいて操作ボタン４１０を突出した状態に変化させる。一方、任意動作確認期間の発生条件が成立した後でありながらも（任意動作確認期間を発生させながらも）、所定時間にわたって通常の状態にある操作ボタン４１０の押下（操作）を検知しなかった場合には、所定時間の経過により、任意動作確認期間を終了させる。これによれば、操作ボタン４１０が正常に検知および動作するか否かを確認したい遊技者やホール管理者にとっては、任意動作確認期間の発生中に操作ボタン４１０を押下すればよく、その押下によって操作ボタン４１０が正常に検知および動作するとの確証を与え、操作ボタン４１０を用いた操作時演出を安心して実行・提供することができる。

【１８７５】

そして、操作ボタン４１０を押下して突出した状態とした後、所定時間が経過するよりも

前に、その突出した状態にある操作ボタン４１０を押下し、通常の状態まで押下したことを検知した場合には、再び通常の状態に戻し、所定時間の経過をもって任意動作確認期間を終了させる。一方、所定時間が経過するよりも前に、突出した状態にある操作ボタン４１０の押下を検知しなかった場合には、所定時間の経過により、操作ボタン４１０が駆動により強制的に通常の状態に戻されることとなる。なお、任意動作確認期間を発生させた後、操作ボタン４１０を押下して突出した状態とし、再び操作ボタン４１０を押下して通常の状態に戻した時点で、任意動作確認期間を終了させるようにしてもよく、このような場合には、操作ボタン４１０が正常に検知および動作するとの確認後に、所定時間が経過するまでの不必要な時間が発生することを防止することができる。

【１８７６】

上記した動作確認期間（任意動作確認期間）は、予め定められた発生条件が成立することで発生する。本例では、動作確認期間の発生条件として、操作時演出との重複発生を避けるために、デモ演出の実行時に発生条件が成立するものとして構成されている。具体的には、デモ演出は、変動パターンに設定された演出が終了した後に一定の時間、第一始動口２００２や第二始動口２００４への入球がなく、変動パターンに設定された演出が開始されない（上記主制御ＭＰＵ４１００ａによる図柄遊技の進行に関する情報が周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ側で一定の時間受信されない）ときの客待ちの演出であり、操作時演出との重複発生を避けることに適している。このように、デモ演出の実行時を利用して、確認動作期間のうちの任意動作確認期間を発生させることで、変動パターンに設定された演出が開始されないことの退屈な時間を、操作ボタン４１０が正常に検知・動作するか否かの有意義な確認時間に変えることができる。

【１８７７】

なお、デモ演出の開始は、図柄遊技が進行していないなかで第一始動口２００２や第二始動口２００４への入球が一定の時間ない場合に、上記主制御ＭＰＵ４１００ａによる指示（例えばデモ演出開始コマンド）を周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ側に送信し、それを受信することによって周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ側で確認動作期間（任意動作確認期間）を発生させるようにしてもよい。また、パチンコ遊技機１の電源投入時に、主制御ＭＰＵ４１００ａによる指示（例えばデモ演出開始コマンド）を周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ側に送信し、それを受信することによって周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ側で確認動作期間（任意動作確認期間）を発生させるようにしてもよく、これにより、操作時演出との重複発生を避け、且つ、遊技者が遊技を開始する前に操作ボタン４１０が正常に検知および動作するか否かを確認することができ、操作ボタン４１０を用いた操作時演出をより安心して実行・提供することができる。

【１８７８】

また、操作ボタン４１０にはＬＥＤ（操作ボタン内装飾部材４３２の各ＬＥＤ）が実装されており、任意動作確認期間が発生しているか否かや、任意動作確認期間の進行段階（任意動作確認期間における操作ボタン４１０の状態）に応じて、発光態様が複数段階で変化するようにしている。具体的には、任意動作確認期間が発生していない場合には、操作ボタン４１０のＬＥＤは消灯状態とされている。そして、任意動作確認期間が発生した場合には、操作ボタン４１０のＬＥＤを、特定色（例えば赤色）で、且つ、所定の光量（任意動作が可能であることを示唆する確認期間用発光態様Ａ）で発光させる。これにより、任意動作確認期間が発生したこと、および、操作ボタン４１０の押下が要求されていることを外部に知らせることができる。そして、任意動作確認期間が発生した後、操作ボタン４１０を押下して突出した状態とした場合には、操作ボタン４１０のＬＥＤを、操作ボタン４１０を１回も押下していない場合と同色でありながらも、一段光量を高めた態様（任意動作中を示唆する確認期間用発光態様Ｂ）で発光させる。これにより、操作ボタン４１０を押下して突出した状態とした後にも、さらに操作ボタン４１０の押下が要求されていることを外部に知らせることができる。その後、操作ボタン４１０の押下によって操作ボタン４１０が通常の状態になると、少なくとも残りの任意動作確認期間（所定時間）が経過するまでの間、操作ボタン４１０のＬＥＤを、操作ボタン４１０を１回も押下していない

場合と同色でありながらも、前述した確認期間用発光態様Ａ、Ｂよりも光量を弱めた態様（任意動作の完了済みを示唆する確認期間用発光態様Ｃ）で発光させる。これにより、任意動作確認期間での確認作業が正常に行われたことを外部に知らせることができる。なお、任意動作確認期間が発生していない場合にも、操作ボタン４１０を所定の態様で発光させるようにしてもよく、例えば、動作確認期間用発光態様Ａ～Ｃのいずれとも異なる態様で発光させること等が例示できる。

【１８７９】

また、図２２４に示すように、任意動作確認期間が終了してから所定の待機期間が経過した後には、遊技者の押下によらず操作ボタン４１０を動作させ、その操作ボタン４１０が正常の位置に位置するように原点を確認するための自動動作確認期間が設けられている。自動動作確認期間では、まず、操作ボタン４１０を通常の状態付近で数回上下するように動作させ、通常の状態にある操作ボタン４１０が正常の位置にあると検知しうるように通常位置センサにより原点を確認している。そして、原点の確認後、操作ボタン４１０を突出した状態とし、その突出した状態から通常の状態に戻すように動作させている。このとき、通常位置センサにより操作ボタン４１０が通常の状態であることを検知することで、操作ボタン４１０が正常の位置で動作していることを把握することができる。これによれば、操作ボタン４１０が正常の位置で動作することを担保し、操作ボタン４１０を用いた演出の実行時において、操作ボタン４１０の動作にズレが生じることを防止することができる。

【１８８０】

また、任意動作確認期間は、自動動作確認期間よりも長い期間が設定されている。具体的には、任意動作確認期間として、上述した通り「１０秒」という所定時間が設定されているのに対し、自動動作確認期間として、一連の動作に掛かる時間として「５秒」という短時間が設定されている。自動動作確認期間は、遊技者の押下によらず操作ボタン４１０が動作して原点を確認するものであり、言い換えると駆動系の動作確認が自動で進行していくものである。一方で、任意動作確認期間では、遊技者が押下しなければ、通常の状態にある操作ボタン４１０が突出した状態に変化するものではなく、かつ、突出した状態で遊技者が押下しなければ、その突出した状態を任意動作確認期間が経過するまで維持される。このため、任意動作確認期間を自動動作期間よりも長くしておくことで、操作ボタン４１０の押下を逃すことがなく、且つ、突出状態にある操作ボタン４１０の外観の状況などを、駆動による変化がない状況で長期にわたって、遊技者やホール管理者にじっくりと確認させることができる一方で、そうした長期の確認の必要性の低い駆動系の動作確認（自動動作期間）を迅速に終了させることが可能であり、駆動式の操作手段の一連の確認作業の効率を高めることができる。

【１８８１】

なお、任意動作確認期間と自動動作確認期間との間の待機期間では、演出選択左ボタン３３１及び演出選択右ボタン３３２の操作により、操作ボタン４１０の周縁に設けられたフレームサイドレンズ４１７や第二ボタン装飾部４１１ｂ（操作ボタン左外装飾基板４２２及び操作ボタン右外装飾基板４２３の各ＬＥＤ）が点灯するか否かの点灯確認などが可能な周辺確認期間が設けられている。演出選択左ボタン３３１及び演出選択右ボタン３３２は、上記したように扉枠３の皿ユニット３２０に設けられ、演出提示時に遊技者の操作が受付可能とされている。また、周辺確認期間では、演出選択左ボタン３３１及び演出選択右ボタン３３２のいずれかを押下したときに、フレームサイドレンズ４１７や第二ボタン装飾部４１１ｂが点灯するものであるが、いずれを押下するかによって、フレームサイドレンズ４１７や第二ボタン装飾部４１１ｂが点灯する態様（例えば、明るさや色などの発光態様）が異なるものとしている。このため、周辺確認期間では、演出選択左ボタン３３１及び演出選択右ボタン３３２を押下することで、その押下が正常に認識されるか否かを確認することができると共に、フレームサイドレンズ４１７や第二ボタン装飾部４１１ｂが正常に点灯するか否かを確認することができ、一連の動作確認期間（任意動作確認期間、周辺確認期間、自動動作確認期間）によって、駆動式の操作手段そのものの確認だけで

なく、その周囲の関連部材の確認も合わせて実行することが可能となる。
【１８８２】
また、任意動作確認期間に操作ボタン４１０を押下せず、突出した状態としなかった場合には、その後に周辺確認期間を設けないようにしてもよい。このような場合には、演出選択左ボタン３３１及び演出選択右ボタン３３２を押下したとしても、フレームサイドレンズ４１７や第二ボタン装飾部４１１ｂが点灯せず、一連の動作確認期間が短縮されることとなる。
【１８８３】
また、一連の動作確認期間よりも前には、操作ボタン４１０の操作により、演出操作ユニット４００に設けられた振動モータ４２４が動作するか否かの振動確認が可能な振動確認期間が設けられている。振動確認期間では、操作ボタン４１０を押下したときに、振動モータ４２４が動作して演出操作ユニット４００が振動するものである。このため、振動確認期間では、操作ボタン４１０を押下することで、振動モータ４２４が動作して演出操作ユニット４００が正常に振動するか否かを確認することができる。また、一連の動作確認期間を振動確認期間と重複しない時期に発生させることで、振動確認期間の振動によって一連の動作確認期間の確認が妨げられることを抑止でき、各種の確認作業を効率的に実現できる。
【１８８４】
また、図柄遊技の進行過程で成立する所定の突出開始条件が成立していない場合には、操作ボタン４１０が通常の状態に位置するべきであるが、何らかの異常により通常位置センサにより操作ボタン４１０が通常の状態であると検知されておらず、操作ボタン４１０が正常の位置ではない場合がある。原因としては、例えば、所定の突出終了条件の成立時に操作ボタン４１０を通常の状態に戻す際に、不具合が生じた場合や、遊技者が故意に操作ボタン４１０が通常の状態に戻らないようにした場合などが考えられる。このような場合には、操作ボタン４１０が異常突出した状態であると判断し、操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われる。
【１８８５】
図２２５（Ａ）に示すように、一連の動作確認期間以外では、図柄遊技の開始時に相当する特別図柄の変動開始時（変動パターンに基づいた演出開始時）、図柄遊技の終了時に相当する特別図柄の変動終了時（変動パターンに基づいた演出終了時）、上述したデモ演出の開始時のタイミング（一連の動作確認期間の開始に先立つタイミング）で、操作ボタン４１０が異常突出した状態であるか否か（正常の位置ではないか否か）を判断し、異常突出した状態である（正常の位置ではない）と判断した場合には、操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われる。これによれば、操作ボタン４１０が異常突出した状態である場合であっても、変動パターンに基づいた演出とは関わりのないタイミングで、操作ボタン４１０が通常の状態に戻されることとなり、変動パターンに基づいた演出の一環として操作ボタン４１０が動作したのではないかという勘違いが生じることを防止している。また、操作ボタン４１０が通常の状態に戻された後において、操作ボタン４１０を用いた演出が行われたとしても、操作ボタン４１０が正常に動作することを担保し、その演出に対する興趣低下が発生することを防止している。
【１８８６】
なお、上述のようにデモ演出の実行時を利用して、確認動作期間のうちの任意動作確認期間を発生させることが設定されている場合、そのデモ演出を開始するときに操作ボタン４１０が異常突出した状態であり、操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御（正常の位置に戻す制御）が行われるときには、一連の動作確認期間の開始を遅延させるようにしてもよい。例えば、デモ演出の開始時のタイミング（一連の動作確認期間の開始に先立つタイミング）で、操作ボタン４１０が異常突出した状態である場合、一連の動作確認期間の開始タイミングであっても動作確認期間を開始させず、操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御（正常の位置に戻す制御）を優先に行い、操作ボタン４１０が通常の状態に戻った場合（正常の位置に戻った場合）に、そのことに基づいて一連の動作確認期

間の全体を遅延するかたちで開始するようにしてもよい。
【１８８７】
一方、図２２５（Ｂ）に示すように、一連の動作確認期間では、図柄遊技の開始時に相当する特別図柄の変動開始時（変動パターンに基づいた演出開始時）、図柄遊技の終了時に相当する特別図柄の変動終了時（変動パターンに基づいた演出終了時）のタイミングで、操作ボタン４１０が異常突出した状態であるか否か（正常の位置ではないか否か）の判断が行われず、異常突出した状態である（正常の位置ではない）場合であっても、その時点で、操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われない。これは、特に前述した任意動作確認期間での操作ボタン４１０を押下して突出した状態となるか否かの動作確認を優先するこためであり、任意動作確認期間で任意に発生させた操作ボタン４１０の突出状態を、図柄遊技の進行によって終了させないように維持するためである。このように、動作確認期間に操作ボタン４１０が異常突出した状態が発生している場合には、遊技者が押下して突出した状態となった場合と同じく、その動作確認期間の終了時に、操作ボタン４１０を戻すための制御が行われることとなる。なお、動作確認期間としての所定期間が経過するよりも前に、異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下した場合には、所定期間が経過するのを待たずとも、その異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態に戻すこととしている。
【１８８８】
（刀装飾体の異常検知）
次に、上述した刀演出操作ユニット５０００における刀装飾体５００１の刀身部５０１１（図１４６～図１４９参照）が納刀状態にあるべき状況であるにも拘らず、納刀状態にない場合の異常検知について、図２２６を参照して説明する。図２２６は、刀装飾体５００１の動作状態と異常検知との関係を示すタイムチャートである。
【１８８９】
刀装飾体５００１は、刀身部５０１１が収納された納刀状態と、刀身部５０１１が露出した抜刀状態（第二抜刀状態）と、に変化可能となっている。なお、上記した演出例では、刀装飾体５００１を用いた演出として、納刀状態と抜刀状態との間の状態（第一抜刀状態）を用いていたが、本例では、そのような状態を用いないこととする。なお、刀装飾体５００１には、刀身部５０１１が納刀状態であることを検知可能な納刀位置センサと、刀身部５０１１が抜刀状態であることを検知可能な抜刀位置センサと、が設けられている。また、刀装飾体５００１には、刀身部５０１１を抜刀状態から納刀状態に戻すための駆動機構（例えば、駆動モータ）が設けられている。本例では、納刀状態は、遊技者が刀身部５０１１を抜刀することができる操作可能状態に相当し、抜刀状態は、遊技者が刀身部５０１１を抜刀することができない操作不能状態に相当する。
【１８９０】
また、変動パターンに設定された演出として、刀装飾体５０１１を用いた演出が設定されている。図２２６（Ａ）に示すように、刀装飾体５００１を用いた演出では、その演出時間内に、納刀状態にある刀装飾体５００１を抜刀することが可能な操作受付期間を発生させ、その操作受付期間内に、演出表示装置１６００の表示領域等での指示（例えば、「抜刀せよ」の表示など）に従って納刀状態にある刀身部５０１１を抜刀状態とすることで、所定の演出結果を得ることができる。そして、操作受付期間内に遊技者が刀装飾体５００１を抜刀し、刀身部５０１１を抜刀状態とした場合には、演出時間の終了時に、その刀身部５０１１を納刀状態に戻すための制御が行われる。また、操作受付期間内に遊技者が刀装飾体５００１を抜刀せず、刀身部５０１１が納刀状態のままとされた場合には、操作受付期間の終了時に、その刀身部５０１１の納刀状態を保持する。なお、刀装飾体５００１を用いた演出は、上記した操作ボタン４１０を用いた演出のうち、少なくとも通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出よりも期待度（大当り期待度）が高い演出としている。すなわち、刀装飾体５００１を用いた演出が行われた場合には、通常の状態にある操作ボタン４１０を押下する場合よりも期待をもって刀装飾体５００１を抜刀することができる。

【１８９１】
図２２６（Ｂ）に示すように、操作受付期間以外では、刀身部５０１１が納刀状態に位置するべきであるが、操作受付期間以外にて納刀状態ではない期間が所定期間（本例では、２秒）に達したと判断した場合には、刀装飾体５００１に異常が発生したと判断し、刀身部５０１１を納刀状態に戻すための納刀復元制御が行われる。すなわち、操作受付期間以外では、刀身部５０１１が抜刀状態である場合や、抜刀状態と納刀状態との間の状態である場合に、刀装飾体５００１に異常が発生したと判断することが可能となっている。なお、本例では、上述した納刀位置センサの検出状態がＯＦＦ状態（刀身部５０１１が納刀状態ではない状態）になったときから、前述の所定期間（操作受付期間以外にて納刀状態ではない期間）の計測を開始するものとしている。
【１８９２】
一方、図２２６（Ｃ）に示すように、操作受付期間では、遊技者が刀装飾体５００１を抜刀しない限り、刀身部５０１１が納刀状態に位置するべきであるが、納刀状態ではない期間が所定期間（本例では、２秒）に達したと判断した場合には、刀装飾体５００１に異常が発生したと判断し、刀身部５０１１を納刀状態に戻すための納刀復元制御が行われる。すなわち、操作受付期間では、遊技者が刀装飾体５００１を抜刀した場合には刀身部５０１１が抜刀状態に位置するため、抜刀状態と納刀状態との間の状態である場合のみ、刀装飾体５００１に異常が発生したと判断し、この場合に、納刀位置センサの検出状態がＯＮ状態（刀身部５０１１が納刀状態である状態）になるように刀装飾体５００１を動作させることとしている。なお、本例では、納刀復元制御にて、刀身部５０１１を納刀状態に戻すための１サイクルの処理時間を「０．５秒」としている。
【１８９３】
また、操作受付期間は、刀装飾体５００１に異常が発生したと判断するまでの時間よりも長い期間（本例では４秒）が設定されている。操作受付期間では、刀装飾体５００１に異常が発生したと判断した場合に、刀身部５０１１を納刀状態に戻すための納刀復元制御が行われるが、その納刀状態に戻した後に操作受付期間の残り期間が発生しやすくなり、その残り期間において、遊技者が刀装飾体５００１を抜刀することが可能となっている。このため、操作受付期間内に刀装飾体５００１に異常が発生したと判断した場合であっても、刀装飾体５００１を抜刀するという演出への参加が阻害されることを防止することができる。
【１８９４】
上記したように、操作ボタン４１０が異常突出した状態であるか否か（正常の位置ではないか否か）の判断は、図柄遊技の開始時に相当する特別図柄の変動開始時（変動パターンに基づいた演出開始時）、図柄遊技の終了時に相当する特別図柄の変動終了時（変動パターンに基づいた演出終了時）、上述したデモ演出の開始時のタイミングでしか行われていない。つまり、操作ボタン４１０を押下することが可能な操作ボタン４１０の操作受付期間には、操作ボタン４１０が異常突出した状態であるか否か（正常の位置ではないか否か）の判断が行われていない。これに対し、刀装飾体５００１に異常が発生したか否かの判断は、刀装飾体５００１を抜刀することが可能な操作受付期間にも行われるようにしている。このため、操作受付期間内に刀装飾体５００１に異常が発生した場合であっても、遊技者が刀装飾体５００１を抜刀できないといった状況を極力回避することができる。また、刀装飾体５００１を用いた演出は、操作ボタン４１０を用いた演出のうち、少なくとも通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出よりも期待度（大当り期待度）が高い演出としているが、そのような期待度の高い演出での演出結果を見逃すことを防止することができる。
【１８９５】
なお、本例では、操作受付期間内に、遊技者が刀装飾体５００１を抜刀した場合を除き、刀身部５０１１が納刀状態ではない期間が所定期間（本例では、２秒）に達した場合に、刀装飾体５００１に異常が発生したと判断しているが、そのうち、操作受付期間の開始時点で刀身部５０１１が納刀状態ではない場合のみ、刀装飾体５００１に異常が発生したと

判断するようにしてもよい。例えば、操作受付期間の開始時点で刀身部５０１１が納刀状態であり、操作受付期間の開始後において、遊技者が刀装飾体５００１を完全に抜刀すべきかどうかが分からず、刀身部５０１１を抜刀状態と納刀状態との間の状態で所定期間にわたって放置してしまう可能性があるが、そのような場合において、刀装飾体５００１に異常が発生したと判断されることを防止することができる。

【１８９６】

また、刀装飾体５００１の抜刀に関して演出表示装置１６００の表示領域等で指示を行うにあたり、操作受付期間内における刀装飾体５００１の異常の発生、解消に拘らず、当該指示を継続して実行するようにしてもよい。例えば、操作受付期間では、刀装飾体５００１に異常が発生したと判断した場合に、刀身部５０１１を納刀状態に戻すための納刀復元制御が行われるが、その「納刀復元制御が終了するまでの間」および「刀身部５０１１を納刀状態に戻した後の操作受付期間の残り期間」でも、演出表示装置１６００の表示領域等での指示を継続する。また、仮に、「納刀復元制御が終了するまでの間」に、当該指示に従って遊技者が刀装飾体５００１を抜刀した場合には、刀身部５０１１が抜刀状態になったことで、納刀復元制御を強制終了させるとともに、当該指示を終了させる。これにより、刀装飾体５００１の異常によって、刀装飾体５００１を抜刀するという演出への参加タイミングが阻害されることを防止することができる。

【１８９７】

また、本例にて刀身部５０１１を納刀状態に戻すための納刀復元制御が行われたものの、異物の引っ掛かり等によって刀身部５０１１が納刀状態に戻れないことは起こりうることであり、この場合は、本来「０．５秒」で完了すべき１サイクルの納刀復元制御を複数サイクル（例えば１０サイクル）繰り返すものとしてもよい。この場合、刀身部５０１１を納刀状態に戻すための納刀復元制御が操作受付期間を超えて継続することとなるが、そうした場合には、納刀復元制御が行われているなかで、操作受付期間の終了をもって結果演出を導出し、さらに、結果演出の導出以後にも納刀復元制御を継続させるようにすればよい。これにより、刀装飾体５００１の異常が解消できない状況でも、演出の進展を妨げることなく、遊技興趣が低下する虞を抑制できる。

【１８９８】

（操作ボタンの異常判定タイミング）

次に、演出操作ユニット４００における操作ボタン４１０の異常判定タイミングについて、図２２７を参照して説明する。図２２７は、操作ボタン４１０及び遊技盤５に設けられた可動装飾体の異常判定タイミングを示すタイムチャートである。本例では、遊技者が操作しうる操作ボタン４１０の異常判定タイミングについて、遊技者が操作しえない可動装飾体の異常判定タイミングと比較して説明する。

【１８９９】

操作ボタン４１０は、遊技者が操作しうる（触れることのできる）部材であって、演出操作ユニット４００から突出していない通常の状態（初期位置）と、演出操作ユニット４００から突出した状態（操作位置）と、に変化可能となっている。具体的には、演出操作ユニット４００にロック機構やバネ機構を有しており、通常の状態では、操作ボタン４１０が突出しないようにロック機構によりロックされているが、所定の突出開始条件が成立したときにロック機構のロックが外れ、バネ機構により操作ボタン４１０が突出した状態となる。また、操作ボタン４１０が突出した状態では、通常の状態の位置となるまで遊技者が押し込むように操作すると、操作ボタン４１０が再びロック機構によりロックされ、通常の状態に戻ることとなる。

【１９００】

なお、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が通常の状態であることを検知可能な通常位置センサと、操作ボタン４１０が突出した状態であることを検知可能な突出位置センサと、が設けられている。また、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が突出した状態から通常の状態に戻すための駆動機構（例えば、駆動モータ）が設けられている。

【１９０１】
図２２７（Ａ）に示すように、図柄遊技の開始時に相当する特別図柄の変動開始時（変動パターンに基づいた演出開始時）、図柄遊技の終了時に相当する特別図柄の変動終了時（変動パターンに基づいた演出終了時）、上述したデモ演出の開始時のタイミングでは、所定の突出開始条件が成立することがなく操作ボタン４１０が通常の状態に位置するべきであるが、それらのタイミングで、操作ボタン４１０が異常突出した状態であるか否か（正常の位置ではないか否か）を判断し、異常突出した状態である（正常の位置ではない）と判断した場合には、操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われる。このように、操作ボタン４１０が異常突出した状態である場合には、少なくとも特別図柄の変動開始時に通常の状態に戻されることから、変動パターンに基づいた演出として操作ボタン４１０を用いた演出が行われる際に、操作ボタン４１０を押下するという演出への参加が阻害されることを防止することができる。
【１９０２】
遊技盤５には、演出表示装置１６００の周囲に、裏下後可動演出ユニット３１００や裏上左可動演出ユニット３２００、裏左可動演出ユニット３３００、裏上中可動演出ユニット３４００、裏下前可動演出ユニット３５００などの可動装飾体（図６０参照）が設けられている。これらの可動装飾体は、遊技者が操作しえない（触れることのできない）部材であって、演出表示装置１６００の周囲で待機する非動作状態（待機位置）と、演出表示装置１６００の表示領域の前面に表出する動作状態（表出位置）と、に変化可能となっている。また、これらの可動装飾体は、所定の動作開始条件が成立したときに、非動作状態から動作状態に変化するものである。
【１９０３】
なお、裏下後可動演出ユニット３１００や裏上左可動演出ユニット３２００、裏左可動演出ユニット３３００、裏上中可動演出ユニット３４００、裏下前可動演出ユニット３５００には、それぞれの可動装飾体が非動作状態であることを検知可能な待機位置センサが設けられている。また、裏下後可動演出ユニット３１００や裏上左可動演出ユニット３２００、裏左可動演出ユニット３３００、裏上中可動演出ユニット３４００、裏下前可動演出ユニット３５００には、可動装飾体が非動作状態と動作状態との間で動作するための駆動機構（例えば、駆動モータ）が設けられている。
【１９０４】
図２２７（Ｂ）に示すように、図柄遊技の開始時に相当する特別図柄の変動開始時（変動パターンに基づいた演出開始時）、図柄遊技の終了時に相当する特別図柄の変動終了時（変動パターンに基づいた演出終了時）、上述したデモ演出の開始時のタイミングでは、所定の動作開始条件が成立することがなく可動装飾体が非動作状態に位置するべきであるが、それらのタイミングで、可動装飾体が非動作状態であるか否か（正常の位置であるか否か）を判断し、非動作状態ではない（正常の位置ではない）と判断した場合には、異常が発生したと判断し、可動装飾体を非動作状態に戻すための制御が行われる。このように、異常の発生により可動装飾体が非動作状態でない場合には、少なくとも特別図柄の変動開始時に非動作状態に戻されることから、変動パターンに基づいた演出として可動装飾体を用いた演出が行われる際に、可動装飾体が動作しないことがなく、演出の興趣が削がれることを防止することができる。また、変動パターンに基づいた演出の実行中において、異常の発生により、演出表示装置１６００の表示領域の前面に可動装飾体が位置したままであると、その表示領域の視認が妨げられてしまうが、少なくとも特別図柄の変動開始時に非動作状態に戻すことで、そのような状況の発生を防止することができる。
【１９０５】
操作ボタン４１０は、遊技者が触れることのできる部材であり、通常の状態や突出した状態に制御するタイミングで、その状態への変化を遊技者が阻害しうるのに対し、可動装飾体は、遊技者が触れることのできない部材であり、非動作状態や動作状態に制御するタイミングで、その状態への変化を遊技者が阻害しえない。このため、操作ボタン４１０は、可動装飾体よりも異常が発生する可能性が高い。この点、操作ボタン４１０は、可動装飾

体よりも異常が発生したか否かを判断する異常判定の機会を多くすることで、操作ボタン４１０に異常が発生した場合であっても、早い段階で正常の位置に復帰させることを可能としている。このため、操作ボタン４１０に異常が発生する可能性が高いながらも、変動パターンに基づいた演出として操作ボタン４１０を用いた演出が行われる際に、操作ボタン４１０を押下するという演出への参加が阻害されることを防止することができる。

【１９０６】

また、変動パターンに設定された演出として、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出、可動装飾体を用いた演出が行われるものであるが、操作ボタン４１０を用いた演出は、可動装飾体を用いた演出よりも出現率が高くなっている。このため、操作ボタン４１０は、可動装飾体よりも使用する頻度が高くなる傾向にあり、例えば、操作ボタン４１０を通常の状態や突出した状態に制御するタイミングで不具合が生じるなど、操作ボタン４１０に異常が発生する可能性が高くなる。しかしながら、上記したように、操作ボタン４１０は、可動装飾体よりも異常が発生したか否かを判断する異常判定の機会が多い。このため、操作ボタン４１０を使用する頻度が高いながらも、変動パターンに基づいた演出として操作ボタン４１０を用いた演出が行われる際に、異常の発生によりその演出への参加が阻害されることを防止することができる。

【１９０７】

（操作時演出における操作ボタンの異常発生）

次に、演出操作ユニット４００における操作ボタン４１０に異常が発生した場合に行われる操作時演出について、図２２８及び図２２９を参照して説明する。図２２８は、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた操作時演出における操作ボタン４１０の動作状態を示すタイムチャートであり、図２２９は、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた操作時演出における操作ボタン４１０の動作状態を示すタイムチャートである。

【１９０８】

操作ボタン４１０は、前述したとおり、演出操作ユニット４００から突出していない通常の状態（初期位置）と、演出操作ユニット４００から突出した状態（操作位置）と、に変化可能となっている。具体的には、演出操作ユニット４００にロック機構やバネ機構を有しており、通常の状態では、操作ボタン４１０が突出しないようにロック機構によりロックされているが、所定の突出開始条件が成立したときにロック機構のロックが外れ、バネ機構により操作ボタン４１０が突出した状態となる。また、操作ボタン４１０が突出した状態では、通常の状態の位置となるまで遊技者が押し込むように操作すると、操作ボタン４１０が再びロック機構によりロックされ、通常の状態に戻ることとなる。なお、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が突出した状態から通常の状態に戻すための駆動機構（例えば、駆動モータ）も有しており、操作ボタン４１０が突出した状態で、所定の突出終了条件が成立するまで（所定の突出開始条件が成立してから所定時間が経過するまで）に通常の状態に戻るように操作されなかった場合には、その駆動機構により操作ボタン４１０が通常の状態に戻されることとなる。

【１９０９】

また、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が通常の状態であることを検知可能な通常位置センサと、操作ボタン４１０が突出した状態であることを検知可能な突出位置センサと、が設けられている。すなわち、所定の突出開始条件が成立していない場合には、操作ボタン４１０が通常の状態に位置するべきであり、このような場合、通常位置センサにより操作ボタン４１０が通常の状態であることを検知することで、操作ボタン４１０が正常の位置にあると判別することができる。一方、所定の突出開始条件が成立している場合には、操作ボタン４１０が突出した状態に位置するべきであり、このような場合、突出位置センサにより操作ボタン４１０が突出した状態であることを検知することで、操作ボタン４１０が正常の位置にあると判別することができる。

【１９１０】

また、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が押下されたことを検知可能な押

圧検知センサ４４０が設けられている。このような押圧検知センサ４４０の検知により、通常の状態で操作ボタン４１０が押下されていることや、突出した状態にある操作ボタン４１０が通常の状態まで押下されていることを判別することができる。

【１９１１】

また、変動パターンに設定された演出として、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出と、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出と、が設けられている。なお、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出は、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出よりも期待度（大当り期待度）が高い演出としている。すなわち、操作ボタン４１０が突出した状態となった場合には、通常の状態である場合よりも期待をもって操作ボタン４１０を押下することができる。

【１９１２】

まず、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出の実行時には、操作ボタン４１０が押下されたときに押圧検知センサ４４０の検知が有効となる操作受付期間を発生させるが、その操作受付期間の開始時において、操作ボタン４１０が通常の状態に位置するか否か、すなわち正常の位置であるか否かを判断する。そして、図２２８（Ａ）に示すように、操作受付期間の開始時において、操作ボタン４１０が通常の状態である（正常の位置である）と判断した場合には、通常の状態にある操作ボタン４１０を突出した状態に変化させる。また、操作受付期間では、突出した状態にある操作ボタン４１０を操作するように指示する突出操作時の指示演出Ａとして、演出表示装置１６００の表示領域での表示による指示（例えば、突出した状態にある操作ボタン４１０を模写した表示や、「突出した操作ボタンを押し込め！」のメッセージ表示など）や、スピーカからの音声による指示（例えば、「突出した操作ボタンを押し込め！」の音声など）が組み合わされて行われる。

【１９１３】

上記した操作受付期間では、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下することで、その押下（操作）が検知されて所定の演出結果を導出することができる。このように、操作受付期間内に、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下した場合には、操作ボタン４１０がロック機構にロックされ、通常の状態に戻ることとなる。なお、操作受付期間内に、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下しなかった場合には、操作受付期間の終了時に、その操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われる。また、操作受付期間内に、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下した場合に、前述した突出操作時の指示演出Ａを終了させるようにしてもよい。

【１９１４】

一方、図２２８（Ｂ）に示すように、操作受付期間の開始時において、操作ボタン４１０が通常の状態ではない（正常の位置ではない）と判断した場合には、操作ボタン４１０に異常が発生していると判断し、操作ボタン４１０が異常突出した状態を維持する。また、操作ボタン４１０に異常が発生している場合にも、異常が発生していない場合と同じタイミングで、操作受付期間において、突出操作時の指示演出Ｂが行われている。この突出操作時の指示演出Ｂは、異常突出ではあるものの正規の突出と同等の位置づけであることを遊技者に知らせるものであり、例えば、演出表示装置１６００の表示領域での表示による指示（例えば、突出した状態にある操作ボタン４１０を模写した表示や、「これはホンモノの突出だ！気にせずに操作ボタンを押し込め！」のメッセージ表示など）や、スピーカからの音声による指示（例えば、「これはホンモノの突出だ！気にせずに操作ボタンを押し込め！」の音声など）が組み合わされて行われる。このように、操作ボタン４１０に異常が発生している場合には、通常の状態にある操作ボタン４１０が突出した状態に変化するという動作が行われないため、その動作からは、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出が行われているのか、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出が行われているのか、を認識することができず、さらには突出した状態にある操作ボタン４１０に対する操作を遊技者に躊躇させてしまう虞がある。しかしながら、演出表示装置１６００の表示領域での表示や、スピーカからの音声により突出操作時の指示演出Ｂが行われ

ることで、その表示や音声から、少なくとも突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出が行われている旨を認識することができる。すなわち、操作ボタン４１０に異常が発生している場合であっても、操作ボタン４１０を用いた演出に対する期待度の確認が妨げられることを抑止することができる。なお、突出操作時の指示演出Ａ、Ｂは、上述にように異なる演出内容で構成されるものに限らず、異常突出ではあるものの正規の突出と同等の位置づけであることを遊技者に知らせることができるのであれば、指示演出Ａ、Ｂを同一の演出内容で構成してもよい。

【１９１５】

また、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出の実行時には、操作ボタン４１０に異常が発生している場合であっても、その異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下することで、その押下（操作）が検知されて所定の演出結果を導出することができる。また、操作受付期間内に、異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下した場合には、操作ボタン４１０がロック機構にロックされ、通常の状態に戻ることとなる。なお、操作受付期間内に、異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下しなかった場合には、操作受付期間の終了時に、その異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われる。また、操作受付期間内に、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下した場合に、前述した突出操作時の指示演出Ｂを終了させるようにしてもよい。

【１９１６】

次に、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出の実行時には、操作ボタン４１０が押下されたときに押圧検知センサ４４０の検知が有効となる操作受付期間を発生させるが、その操作受付期間の開始時において、操作ボタン４１０が通常の状態に位置するか否か、すなわち正常の位置であるか否かを判断する。そして、図２２９（Ａ）に示すように、操作受付期間の開始時において、操作ボタン４１０が通常の状態である（正常の位置である）と判断した場合には、操作ボタン４１０が通常の状態を維持する。また、操作受付期間では、通常の状態にある操作ボタン４１０を操作するように指示する通常操作時の指示演出Ｃとして、演出表示装置１６００の表示領域での表示による指示（例えば、通常の状態にある操作ボタン４１０を模写した表示や「操作ボタンを押せ！」のメッセージ表示など）や、スピーカからの音声による指示（例えば、「操作ボタンを押せ！」の音声など）が組み合わされて行われる。また、操作受付期間では、通常の状態にある操作ボタン４１０を押下することで、その押下（操作）が検知されて所定の演出結果を導出することができる。また、操作受付期間内に、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下した場合に、前述した通常操作時の指示演出Ｃを終了させるようにしてもよい。

【１９１７】

一方、図２２９（Ｂ）に示すように、操作受付期間の開始時において、操作ボタン４１０が通常の状態ではない（正常の位置ではない）と判断した場合には、操作ボタン４１０に異常が発生していると判断し、操作ボタン４１０が異常突出した状態を維持する。また、操作ボタン４１０に異常が発生している場合にも、異常が発生していない場合と同じタイミングで、操作受付期間において、上記した通常操作時の指示演出Ｄが行われている。この通常操作時用の指示演出Ｄは、現状の突出は正規の突出と同等の位置づけでないことを遊技者に知らせるものであり、例えば、演出表示装置１６００の表示領域での表示による指示（例えば、通常の状態にある操作ボタン４１０を模写した表示や「この突出は関係ないが操作ボタンを押せ！」のメッセージ表示など）や、スピーカからの音声による指示（例えば、「この突出は関係ないが操作ボタンを押せ！」の音声など）が組み合わされて行われる。このように、操作ボタン４１０に異常が発生している場合には、操作ボタン４１０が異常突出した状態であるという不自然な状況が発生するが、演出表示装置１６００の表示領域での表示や、スピーカからの音声により通常操作時の指示演出が行われることで、その表示や音声から、少なくとも通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出が行われている旨を認識することができる。また、操作受付期間内に、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下した場合に、前述した通常操作時の指示演出Ｄを終

了させるようにしてもよい。なお、通常操作時の指示演出Ｃ、Ｄは、上述にように異なる演出内容で構成されるものに限らず、現状の突出は正規の突出と同等の位置づけでないことを遊技者に知らせることができるのであれば、通常操作時の指示演出Ｃ、Ｄを同一の演出内容で構成してもよい。

【１９１８】

また、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出の実行時には、操作ボタン４１０に異常が発生している場合であっても、その異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下することで、その押下（操作）が検知されて所定の演出結果を導出することができる。しかしながら、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出の実行時とは異なり、操作受付期間内に、異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下した場合であっても、操作ボタン４１０がロック機構にロックされず、その異常突出した状態が維持される。また、操作受付期間の終了時においても、異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われない。

【１９１９】

上記したように、操作ボタン４１０に異常が発生している場合において、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出の実行時には、操作受付期間内に、異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下すると、操作ボタン４１０がロック機構にロックされ、通常の状態に戻される。これに対し、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出の実行時には、操作受付期間内に、異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下したとしても、操作ボタン４１０がロック機構にロックされず、その異常突出した状態が維持される。このように、操作ボタン４１０に異常が発生している場合には、異常突出した状態にある操作ボタン４１０の見た目からは、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出が行われているのか、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出が行われているのか、を認識することができないが、異常突出した状態にある操作ボタン４１０の押下時に通常の状態に戻るかどうかにより、いずれの演出が行われているのかを認識することができる。

【１９２０】

なお、操作ボタン４１０の異常発生時において、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出の実行時における操作受付期間と同様に、操作受付期間以外で、異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下したとしても、操作ボタン４１０がロック機構にロックされず、その異常突出した状態が維持される。このように、操作ボタン４１０が異常突出した状態である場合には、後述するように、図柄遊技の開始時に相当する特別図柄の変動開始時（変動パターンに基づいた演出開始時）、図柄遊技の終了時に相当する特別図柄の変動終了時（変動パターンに基づいた演出終了時）、上述したデモ演出の開始時のタイミングで、操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われる。

【１９２１】

また、本例では、操作ボタン４１０の異常発生時において、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出の実行時における操作受付期間には、上記した通常操作時の指示演出が行われているが、そのような通常操作時の指示演出を行わないようにしてもよい。これは、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出は、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出と比べて期待度の低い演出であることから、通常操作時の指示演出が行われないことでその演出に対する期待度が確認できなかったとしても、遊技者が不利益を被ることが殆どないためである。

【１９２２】

また、本例では、操作ボタン４１０の異常発生時において、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出の実行時における操作受付期間には、異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下すると、操作ボタン４１０がロック機構にロックされ、通常の状態に戻るようにしているが、異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下しても、操作ボタン４１０がロック機構にロックされないようにし、その異常突出した状態を維持するようにしてもよい。すなわち、操作ボタン４１０の異常発生

時には、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出と、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出と、のいずれが行われた場合にも、異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下した際に、その操作ボタン４１０が通常の状態に戻らないようにしてもよい。これは、操作ボタン４１０に異常が発生することとなった原因として、操作ボタン４１０を通常の状態に戻す際に、遊技者が故意に操作ボタン４１０が通常の状態に戻らないようにした場合などが考えられるが、操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御タイミングが到来するまでは、操作ボタン４１０に異常突出した状態が発生したという痕跡を残すことで、そのような行為者に対して注意喚起することができる。

【１９２３】

（操作ボタンの異常発生時の通知）

次に、演出操作ユニット４００における操作ボタン４１０に異常が発生した場合に行われる通知態様について、図２３０を参照して説明する。図２３０は、操作ボタン４１０に異常が発生した場合における操作ボタン４１０の動作状態と通知態様との関係を示すタイムチャートである。

【１９２４】

操作ボタン４１０は、遊技者が操作しうる（触れることのできる）部材であって、演出操作ユニット４００から突出していない通常の状態（初期位置）と、演出操作ユニット４００から突出した状態（操作位置）と、に変化可能となっている。具体的には、演出操作ユニット４００にロック機構やバネ機構を有しており、通常の状態では、操作ボタン４１０が突出しないようにロック機構によりロックされているが、所定の突出開始条件が成立したときにロック機構のロックが外れ、バネ機構により操作ボタン４１０が突出した状態となる。また、操作ボタン４１０が突出した状態では、通常の状態の位置となるまで遊技者が押し込むように操作すると、操作ボタン４１０が再びロック機構によりロックされ、通常の状態に戻ることとなる。

【１９２５】

なお、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が通常の状態であることを検知可能な通常位置センサと、操作ボタン４１０が突出した状態であることを検知可能な突出位置センサと、が設けられている。また、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が突出した状態から通常の状態に戻すための駆動機構（例えば、駆動モータ）が設けられている。

【１９２６】

図２３０（Ａ）に示すように、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出の実行時には、操作ボタン４１０が押下されたときに押圧検知センサ４４０の検知が有効となる操作受付期間を発生させるが、その操作受付期間の開始時には、通常の状態にある操作ボタン４１０を突出した状態に変化させる。そして、操作受付期間内に、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下した場合には、操作ボタン４１０がロック機構にロックされ、通常の状態に戻ることとなる。

【１９２７】

しかしながら、操作受付期間内に、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下したにもかかわらず、何らかの異常により操作ボタン４１０がロック機構にロックされなかった場合には、通常の状態に戻らない。このような場合には、操作ボタン４１０が異常突出した状態となるが、操作受付期間の終了時に、その操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われる。なお、操作受付期間内に、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下しなかった場合にも、操作受付期間の終了時に、その操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われる。

【１９２８】

また、操作受付期間の終了時に、操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われたにもかかわらず、何らかの異常により操作ボタン４１０がロック機構にロックされなかった場合にも、通常の状態に戻らない。このように、操作受付期間の終了後において、操作ボタン４１０が異常突出した状態である場合には、後述するように、図柄遊技の開始

時に相当する特別図柄の変動開始時（変動パターンに基づいた演出開始時）、図柄遊技の終了時に相当する特別図柄の変動終了時（変動パターンに基づいた演出終了時）、上述したデモ演出の開始時のタイミング（一連の動作確認期間の開始に先立つタイミング）で、再度、操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われる。

【１９２９】

上記したように、操作受付期間おいて、操作ボタン４１０に異常が発生した場合には、その操作受付期間の終了時以降に、異常突出した操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が繰り返し行われる。また、操作受付期間において、操作ボタン４１０に異常が発生した場合には、後述するような、操作ボタン４１０に異常が発生したことを通知する演出が行われていない。つまり、操作受付期間では、操作ボタン４１０を操作したことに起因し、その操作ボタン４１０に異常が発生した可能性が高く、遊技者の故意ではない可能性が高いため、操作ボタン４１０に異常が発生したことを目立たせることがないままに、その操作ボタン４１０の異常を解消しようとしている。

【１９３０】

一方、操作受付期間以外で、操作ボタン４１０に異常が発生した場合には、操作受付期間で、操作ボタン４１０に異常が発生した場合と比べて、その対応を異ならせている。例えば、操作受付期間以外として、上述したデモ演出の実行時には、同じく上述した自動動作確認期間が設けられており、その自動動作確認期間には、遊技者の押下によらず操作ボタン４１０を動作させ、その操作ボタン４１０が正常の位置に位置するように原点を確認している。具体的には、図２３０（Ｂ）に示すように、自動動作確認期間では、まず、操作ボタン４１０を通常の状態付近で数回上下するように動作させ、通常の状態にある操作ボタン４１０が正常の位置にあると検知しうるように通常位置センサにより原点を確認している。そして、原点の確認後、操作ボタン４１０を突出した状態とし、その突出した状態から通常の状態に戻すように動作することで、操作ボタン４１０がロック機構にロックされるものとしている。

【１９３１】

しかしながら、自動動作確認期間内に、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態に戻すように動作したにもかかわらず、何らかの異常により操作ボタン４１０がロック機構にロックされなかった場合には、通常の状態に戻らない。このような場合には、操作ボタン４１０が異常突出した状態であり、その異常突出した状態にある操作ボタン４１０が通常の状態に戻らない限りは、異常突出した操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が繰り返し行われる。そして、複数回（本例では、５回）、異常突出した操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われた時点で、操作ボタン４１０が通常の状態に戻らなかった場合には、自動動作確認期間を終了するようにし、その自動動作確認期間の終了後には、異常突出した操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御を行わないようにしている。すなわち、自動動作確認期間に操作ボタン４１０に異常が発生し、その自動動作確認期間の終了後にその異常が継続している場合であっても、上述した操作受付期間の終了後のような、図柄遊技の開始時に相当する特別図柄の変動開始時（変動パターンに基づいた演出開始時）、図柄遊技の終了時に相当する特別図柄の変動終了時（変動パターンに基づいた演出終了時）、デモ演出の開始時のタイミング（一連の動作確認期間の開始に先立つタイミング）で、異常突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われることがない。

【１９３２】

また、自動動作確認期間において、操作ボタン４１０に異常が発生した場合には、操作ボタン４１０に異常が発生したことを通知する演出が行われる。具体的には、演出表示装置１６００の表示領域での表示による通知（例えば、「操作ボタンに異常が発生しました」の表示など）や、本体枠４に設けられたランプ・ＬＥＤの点滅による通知（例えば、通常の演出時よりもランプ・ＬＥＤを激しく点滅するなど）を行うことで、操作ボタン４１０に異常が発生したことを外部に向けてアピールしている。

【１９３３】

上記したように、自動動作確認期間において、操作ボタン４１０に異常が発生した場合には、その自動動作確認期間の終了時以降に、異常突出した操作ボタン４１０を通常の状態に戻すための制御が行われない。また、自動動作確認期間において、操作ボタン４１０に異常が発生した場合には、操作ボタン４１０に異常が発生したことを通知する演出が行われている。つまり、操作確認期間以外では、自動動作確認期間のように操作ボタン４１０の操作が要求されていないにもかかわらず、遊技者が操作ボタン４１０を操作することで異常が発生した可能性が高く、遊技者の故意である可能性が高いため、操作ボタン４１０に異常突出した状態が発生したという痕跡を残し、そのような行為者に対して注意喚起するようにしている。

【１９３４】

なお、本例では、操作受付期間において、操作ボタン４１０に異常が発生した場合には、操作ボタン４１０に異常が発生したことを通知する演出が行われていないが、そのような演出を行うようにしてもよい。ただし、このような場合には、自動動作確認期間において、操作ボタン４１０に異常が発生した場合における通知する演出よりも、外部に向けてアピールする度合いを抑制した態様で行うことが好ましい。これにより、操作受付期間の終了後においても、操作ボタン４１０に異常が発生したことを通知する演出に妨げられることがなく、遊技進行にかかる演出（変動パターンに基づいた演出）に注目させることができる。

【１９３５】

（可動装飾体の異常発生時における確認演出）

次に、遊技盤５に設けられた可動装飾体に異常が発生した場合に行われる確認演出について、図２３１を参照して説明する。図２３１は、可動装飾体に異常が発生した場合における演出の流れを示すタイムチャートである。

【１９３６】

遊技盤５には、演出表示装置１６００の周囲に、裏下後可動演出ユニット３１００や裏上左可動演出ユニット３２００、裏左可動演出ユニット３３００、裏上中可動演出ユニット３４００、裏下前可動演出ユニット３５００などの可動装飾体（図６０参照）が設けられている。これらの可動装飾体は、遊技者が操作しえない（触れることのできない）部材であって、演出表示装置１６００の周囲で待機する非動作状態（待機位置）と、演出表示装置１６００の表示領域の前面に表出する動作状態（表出位置）と、に変化可能となっている。また、これらの可動装飾体は、所定の動作開始条件が成立したときに、非動作状態から動作状態に変化するものである。

【１９３７】

なお、裏下後可動演出ユニット３１００や裏上左可動演出ユニット３２００、裏左可動演出ユニット３３００、裏上中可動演出ユニット３４００、裏下前可動演出ユニット３５００には、それぞれの可動装飾体が非動作状態であることを検知可能な待機位置センサが設けられている。また、裏下後可動演出ユニット３１００や裏上左可動演出ユニット３２００、裏左可動演出ユニット３３００、裏上中可動演出ユニット３４００、裏下前可動演出ユニット３５００には、可動装飾体が非動作状態と動作状態との間で動作するための駆動機構（例えば、駆動モータ）が設けられている。

【１９３８】

図２３１に示すように、図柄遊技の開始時に相当する特別図柄の変動開始時（変動パターンに基づいた演出開始時）、図柄遊技の終了時に相当する特別図柄の変動終了時（変動パターンに基づいた演出終了時）、上述したデモ演出の開始時のタイミング（一連の動作確認期間の開始に先立つタイミング）では、所定の動作開始条件が成立することがなく可動装飾体が非動作状態に位置するべきであるが、それらのタイミングで、可動装飾体が非動作状態であるか否か（正常の位置であるか否か）を判断し、非動作状態ではない（正常の位置ではない）と判断した場合には、異常が発生したと判断し、可動装飾体を非動作状態に戻すための制御が行われる。

【１９３９】

しかしながら、可動装飾体に異常が発生した場合において、可動装飾体を非動作状態に戻すための制御が行われたにもかかわらず、可動装飾体が非動作状態に戻らなかった場合には、可動装飾体に異常が発生したことを通知する演出が行われる。具体的には、演出表示装置１６００の表示領域をブラックアウトし、表示されていた装飾図柄や背景画像などの表示内容を非表示に変化させる。また、本体枠４に設けられたランプ・ＬＥＤを激しく点滅させる。このように、可動装飾体に異常が発生した場合には、可動装飾体に異常が発生したことを外部に向けてアピールしている。

【１９４０】

また、可動装飾体が非動作状態に戻らなかった場合には、可動装飾体に異常が発生したことを通知する演出に加え、その異常が発生した状態で遊技を進行させるか否かを確認する確認演出が行われる。具体的には、演出表示装置１６００の表示領域において、「異常報知を終了して遊技を続行する場合には、操作ボタンを押下して下さい」などの表示が行われる。そして、確認演出にて操作ボタン４１０を押下しない限りは、可動装飾体が動作しないだけでなく、演出表示装置１６００の表示領域に装飾図柄や背景画像などの表示内容を非表示のままとし、本体枠４に設けられたランプ・ＬＥＤの点灯やスピーカからの音声など、表示内容に伴う演出が行われないようにしている。

【１９４１】

一方、確認演出にて操作ボタン４１０を押下した場合には、可動装飾体に異常が発生したことを通知する演出や、その異常が発生した状態で遊技を進行させるか否かを確認する確認演出を終了させる。そして、確認演出にて操作ボタン４１０を押下した後には、可動装飾体が動作しない点で変化はないが、演出表示装置１６００の表示領域に装飾図柄や背景画像などの表示内容が表示されるように復帰し、本体枠４に設けられたランプ・ＬＥＤの点灯やスピーカからの音声など、表示内容に伴う演出が行われるようになる。例えば、確認演出にて操作ボタン４１０を押下した後に、可動装飾体を動作させる演出が行われる際には、可動装飾体に異常が発生していない場合と比べて、表示領域の表示、ランプ・ＬＥＤの点灯、スピーカからの音声に変化はないものの、可動装飾体の動作タイミングで可動装飾体が動作しないこととなる。このように、可動装飾体に異常が発生した場合には、確認演出を行い、可動装飾体を用いた演出が行われる際に可動装飾体が動作しないことを認識させたうえで遊技を進行させることで、可動装飾体が動作しないことによる興趣の低下を抑止することができる。なお、動作状態にある可動装飾体が非動作状態に戻らなかった場合だけでなく、可動装飾体が非動作状態から動作しなくなったなどの異常が発生した場合にも、同様の確認演出が行われている。

【１９４２】

本例では、操作ボタン４１０を用いた演出として、操作ボタン４１０を押下することにより可動装飾体が動作しうる演出が行われている。しかしながら、可動装飾体に異常が発生した場合には、操作ボタン４１０を用いた演出における操作受付期間（操作ボタン４１０が押下されたときに押圧検知センサ４４０の検知が有効となる期間）に、操作ボタン４１０を押下したとしても、可動装飾体が非動作状態から動作状態に動作しないこととなる。このような場合にも、可動装飾体に異常が発生したことを通知する演出や、その異常が発生した状態で遊技を進行させるか否かを確認する確認演出を行うことで、操作ボタン４１０を用いた演出が行われる際に操作ボタン４１０を押下したとしても、可動装飾体が動作しないことを認識させることができる。

【１９４３】

なお、本例では、操作ボタン４１０を用いた演出として、操作ボタン４１０を押下することにより可動装飾体が動作することなく、所定の演出結果を導出しうる演出も行われている。上記したような、可動装飾体に異常が発生した場合であっても、表示領域の表示、ランプ・ＬＥＤの点灯、スピーカからの音声には影響がないことから、可動装飾体が動作することのない演出は、可動装飾体に異常が発生していない場合と同様の演出を行うことができる。

【１９４４】

また、本例では、可動装飾体に異常が発生した場合に、可動装飾体を非動作状態に戻すための制御を行い、その可動装飾体が非動作状態に戻らなかった時点で、可動装飾体に異常が発生したことを通知する演出や、その異常が発生した状態で遊技を進行させるか否かを確認する確認演出を行っているが、可動装飾体に異常が発生した時点で、そのような演出を行うようにしてもよい。このような場合、確認演出の開始後に、可動装飾体を非動作状態に戻すための制御を行い、例えば、確認演出の実行中に、その可動装飾体が非動作状態に戻った場合には、操作ボタン４１０の押下前であっても確認演出を終了させるようにすればよい。

【１９４５】

（複数の可動体の干渉回避動作）

次に、互いが干渉しうる状態にある複数の可動体のいずれか一方に異常が発生した場合における干渉回避動作について、図２３２を参照して説明する。図２３２は、操作受付期間における操作ボタンカバー４１９の動作状態と操作ボタン４１０の動作状態との関係を示すタイムチャートである。本例では、本体枠４の演出操作ユニット４００において、遊技者が操作しうる操作ボタン４１０に加え、操作ボタン４１０を操作しうる状態とするか否かの開閉部材としての操作ボタンカバー４１９が設けられる場合について説明する。

【１９４６】

操作ボタンカバー４１９は、通常の状態にある操作ボタン４１０の上部に設けられるものであって、操作ボタン４１０を操作しえないように操作ボタン４１０が密閉された閉鎖状態と、操作ボタン４１０を操作しえるように操作ボタン４１０が露出された開放状態と、に変化可能となっている。なお、演出操作ユニット４００には、操作ボタンカバー４１９が閉鎖状態であることを検知可能な閉鎖位置センサと、操作ボタンカバー４１９が開放状態であることを検知可能な開放位置センサと、が設けられている。また、演出操作ユニット４００には、操作ボタンカバー４１９を閉鎖状態から開放状態に移動させるとともに、開放状態から閉鎖状態に戻すための駆動機構（例えば、駆動モータ）が設けられている。

【１９４７】

操作ボタン４１０は、本例以外の操作ボタン４１０と同じく、演出操作ユニット４００から突出していない通常の状態（初期位置）と、演出操作ユニット４００から突出した状態（操作位置）と、に変化可能となっている。具体的には、演出操作ユニット４００にロック機構やバネ機構を有しており、通常の状態では、操作ボタン４１０が突出しないようにロック機構によりロックされているが、所定の突出開始条件が成立したときにロック機構のロックが外れ、バネ機構により操作ボタン４１０が突出した状態となる。また、操作ボタン４１０が突出した状態では、通常の状態の位置となるまで遊技者が押し込むように操作すると、操作ボタン４１０が再びロック機構によりロックされ、通常の状態に戻ることとなる。

【１９４８】

なお、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が通常の状態であることを検知可能な通常位置センサと、操作ボタン４１０が突出した状態であることを検知可能な突出位置センサと、が設けられている。また、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が突出した状態から通常の状態に戻すための駆動機構（例えば、駆動モータ）が設けられている。

【１９４９】

また、変動パターンに設定された演出として、操作ボタン４１０を用いた演出が設定されている。図２３２（Ａ）に示すように、操作ボタン４１０を用いた演出では、その演出時間内に、操作ボタン４１０を操作することが可能な操作受付期間を発生させ、その操作受付期間の発生時に、閉鎖状態にある操作ボタンカバー４１９を開放状態に変化させる。そして、操作ボタンカバー４１９が開放状態であると判断した場合には、通常の状態にある操作ボタン４１０を突出した状態に変化させる。操作受付期間では、その突出した状態にある操作ボタン４１０を、指示に従って通常の状態まで押下することで、所定の演出結果を得ることができる。

【１９５０】
なお、操作受付期間内に、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下した場合には、通常の状態に戻ることとなるが、その突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下しなかった場合には、操作受付期間の終了とともに、操作ボタン４１０を強制的に通常の状態に戻すこととなる。また、操作受付期間の終了時には、操作ボタン４１０が通常の状態にあると判断した場合に、開放状態にある操作ボタンカバー４１９を閉鎖状態に戻すための制御が行われる。
【１９５１】
本例では、閉鎖状態にある操作ボタンカバー４１９を開放状態とした後、通常の状態にある操作ボタン４１０を突出した状態とし、その突出した状態にある操作ボタン４１０を押下可能とするものであるが、操作ボタンカバー４１９を開放状態とする際に、操作ボタンカバー４１９が閉鎖状態と開放状態との間で停止するなどの不具合が生じる場合がある。すなわち、操作ボタン４１０と操作ボタンカバー４１９は、同時期に動作すると、互いに干渉してしまう関係にある。このような場合には、操作ボタンカバー４１９を開放状態としないままで操作ボタン４１０を突出した状態に制御すると、突出しようとする操作ボタン４１０と操作ボタンカバー４１９とが干渉してしまい、操作ボタン４１０と操作ボタンカバー４１９とにさらなる不具合が生じる可能性がある。このため、操作ボタンカバー４１９が開放状態にならなかった場合には、操作ボタン４１０と操作ボタンカバー４１９とが干渉することがないように、その干渉を回避するための制御が行われている。
【１９５２】
具体的には、図２３２（Ｂ）に示すように、操作受付期間の発生時点で、閉鎖状態にある操作ボタンカバー４１９を開放状態とする制御が行われるが、操作ボタンカバー４１９が開放状態ではないと判断した場合には、操作ボタンカバー４１９に異常が発生したと判断し、通常の状態にある操作ボタン４１０を突出した状態とする制御を行わない（操作ボタン４１０を突出した状態とする制御を禁止する）ようにしている。これにより、操作ボタンカバー４１９が開放状態にならなかった場合において、操作ボタン４１０と操作ボタンカバー４１９とが干渉することを防止することができる。なお、操作受付期間が発生する以前に、操作ボタンカバー４１９が閉鎖状態と開放状態との間で停止している場合にも、操作受付期間の発生時点で操作ボタンカバー４１９が開放状態にならない限りは、通常の状態にある操作ボタン４１０を突出した状態とする制御を行わない（操作ボタン４１０を突出した状態とする制御を禁止する）ようにしている。
【１９５３】
また、操作受付期間の発生時点で、操作ボタンカバー４１９が開放状態にならなかったにも関わらず、その後に遊技者自身の指触により強制的に操作ボタンカバー４１９を開放状態とした場合には、操作ボタンカバー４１９の異常が解消したと判断し、操作ボタン４１０を突出した状態とすることを許容して、通常の状態にある操作ボタン４１０を突出した状態とする制御が行われる。このように、操作ボタン４１０と操作ボタンカバー４１９とが干渉する状況にあったにもかかわらず、その干渉する状況がの接触により解消された場合には、操作ボタン４１０を突出した状態とすることで、操作受付期間の残り期間において、突出した状態にある操作ボタン４１０を押下することが可能となっている。このため、操作受付期間の発生時点で操作ボタンカバー４１９に異常が発生したと判断した場合であっても、遊技者の自助努力によって、突出した状態にある操作ボタン４１０を押下するという演出への参加が阻害されることを防止することができる。なお、突出した状態にある操作ボタン４１０を押下後には、異常が発生していた操作ボタンカバー４１９を閉鎖状態に戻すための制御を行い、操作ボタンカバー４１９を正常な状況に戻し、後に、操作ボタン４１０と操作ボタンカバー４１９が干渉する状況が再度発生してしまうことを未然に防止している。
【１９５４】
なお、操作受付期間の発生時点で、操作ボタンカバー４１９が開放状態にならなかったにも関わらず、遊技者自身の指触により強制的に操作ボタンカバー４１９を開放状態とした

場合には、通常の状態にある操作ボタン４１０を突出した状態としているが、その突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下しなかった場合には、操作受付期間の終了とともに、順次に操作ボタン４１０および操作ボタンカバー４１９を強制的に通常の状態に戻すこととなる。具体的には、操作受付期間の終了とともに、操作ボタン４１０を通常の状態に戻す制御が行われ、その後に、操作ボタン４１０が通常の状態にあると判断した場合に、開放状態にある操作ボタンカバー４１９を閉鎖状態に戻すための制御が行われる。これにより、後に、操作ボタン４１０と操作ボタンカバー４１９が干渉する状況が再度発生してしまうことを未然に防止している。

【１９５５】

一方、操作受付期間の発生時点で、操作ボタンカバー４１９が開放状態にならず、その後も遊技者がその状態で放置した場合には、通常の状態にある操作ボタン４１０を突出した状態としない。このような場合には、突出した状態にある操作ボタン４１０を押下するという演出に対して参加することができない。また、操作受付期間の終了時には、異常が発生している操作ボタンカバー４１９を閉鎖状態に戻すための制御を行い、操作ボタンカバー４１９の異常が解消されるようにしており、後に、操作ボタン４１０と操作ボタンカバー４１９が干渉する状況が発生してしまうことを未然に防止している。

【１９５６】

（遊技状態に応じた操作ボタンの異常発生時の動作）

次に、遊技状態に応じて操作ボタン４１０の待機位置を異ならせた場合における操作ボタン４１０の異常発生時の動作について、図２３３を参照して説明する。図２３３は、非時短状態および時短状態時において、操作ボタン４１０に異常が発生した場合における操作ボタン４１０の動作状態を示すタイムチャートである。本例では、本体枠４の演出操作ユニット４００において、遊技者が操作しうる操作ボタン４１０に加え、操作ボタン４１０を操作しうる状態とするか否かの開閉部材としての操作ボタンカバー４１９が設けられる場合について説明する。

【１９５７】

操作ボタンカバー４１９は、通常の状態にある操作ボタン４１０の上部に設けられるものであって、操作ボタン４１０を操作しえないように操作ボタン４１０が密閉された閉鎖状態と、操作ボタン４１０を操作しえるように操作ボタン４１０が露出された開放状態と、に変化可能となっている。なお、演出操作ユニット４００には、操作ボタンカバー４１９が閉鎖状態であることを検知可能な閉鎖位置センサと、操作ボタンカバー４１９が開放状態であることを検知可能な開放位置センサと、が設けられている。また、演出操作ユニット４００には、操作ボタンカバー４１９を閉鎖状態から開放状態に移動させるとともに、開放状態から閉鎖状態に戻すための駆動機構（例えば、駆動モータ）が設けられている。

【１９５８】

操作ボタン４１０は、本例以外の操作ボタン４１０と同じく、演出操作ユニット４００から突出していない通常の状態（初期位置）と、演出操作ユニット４００から突出した状態（操作位置）と、に変化可能となっている。演出操作ユニット４００には、ロック機構やバネ機構を有している。本例では、非時短状態（通常状態）時において、操作ボタン４１０が突出しないようにロック機構によりロックされ、通常の状態に位置しているのに対し、時短状態時において、ロック機構のロックが外れ、バネ機構により操作ボタン４１０が突出した状態に位置している。なお、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が通常の状態であることを検知可能な通常位置センサと、操作ボタン４１０が突出した状態であることを検知可能な突出位置センサと、が設けられている。また、演出操作ユニット４００には、操作ボタン４１０が突出した状態から通常の状態に戻すための駆動機構（例えば、駆動モータ）が設けられている。

【１９５９】

本例では、非時短状態（通常状態）時において、通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出を行いうる。通常の状態にある操作ボタン４１０を用いた演出では、その演出時間内に、操作ボタン４１０を操作することが可能な操作受付期間を発生させ、その操作受

付期間の発生時に、閉鎖状態にある操作ボタンカバー４１９を開放状態に変化させることで、通常の状態にある操作ボタン４１０を押下することが可能となる。そして、操作受付期間では、その通常の状態にある操作ボタン４１０を、指示に従って押下することで、所定の演出結果を得ることができる。なお、操作受付期間の終了時には、開放状態にある操作ボタンカバー４１９を閉鎖状態に戻すための制御が行われる。

【１９６０】

また、非時短状態（通常状態）時には、操作受付期間を除いて、操作ボタンカバー４１９が閉鎖状態にあるとともに、操作ボタン４１０が通常の状態にあるべきである。しかしながら、図２３３（Ａ）に示すように、所定の異常判定タイミングで、操作ボタンカバー４１９が開放状態にあるとともに、操作ボタン４１０が突出した状態にある場合には、異常が発生したと判断し、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態に戻した後、開放状態にある操作ボタンカバー４１９を閉鎖状態に戻すための制御が行われる。なお、所定の異常判定タイミングで、操作ボタン４１０が通常の状態にあるが、操作ボタンカバー４１９が開放状態にある場合には、開放状態にある操作ボタンカバー４１９を閉鎖状態に戻すための制御のみが行われる。また、所定の異常判定タイミングとは、本例以外と同じく、図柄遊技の開始時に相当する特別図柄の変動開始時（変動パターンに基づいた演出開始時）、図柄遊技の終了時に相当する特別図柄の変動終了時（変動パターンに基づいた演出終了時）、上述したデモ演出の開始時のタイミングである。

【１９６１】

一方、時短状態時において、突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出を行いうる。突出した状態にある操作ボタン４１０を用いた演出では、その演出時間内に、操作ボタン４１０を操作することが可能な操作受付期間を発生させ、その操作受付期間の発生時に、突出した状態にある操作ボタン４１０を、指示に従って通常の状態まで押下することで、所定の演出結果を得ることができる。なお、時短状態時である限りは、突出した状態にある操作ボタン４１０を通常の状態まで押下したとしても、ロック機構によりロックされることがなく、操作ボタン４１０が突出した状態に戻されることとなる。

【１９６２】

また、時短状態時には、操作ボタンカバー４１９が開放状態にあるとともに、操作ボタン４１０が突出した状態にあるべきである。しかしながら、図２３３（Ｂ）に示すように、所定の異常判定タイミングで、操作ボタンカバー４１９が閉鎖状態にあるとともに、操作ボタン４１０が通常の状態にある場合には、異常が発生したと判断し、閉鎖状態にある操作ボタンカバー４１９を開放状態に戻した後、通常の状態にある操作ボタン４１０を突出した状態に戻すための制御が行われる。なお、所定の異常判定タイミングで、操作ボタン４１０が通常の状態にあるが、操作ボタンカバー４１９が開放状態にある場合には、通常の状態にある操作ボタン４１０を突出した状態に戻すための制御のみが行われる。

【１９６３】

上記したように、非時短状態（通常状態）時には、操作ボタンカバー４１９が閉鎖状態にあるとともに、操作ボタン４１０が通常の状態にあるのに対し、時短状態時には、操作ボタンカバー４１９が開放状態にあるとともに、操作ボタン４１０が突出した状態にあるべきである。このように、非時短状態時と時短状態時とでは、操作ボタン４１０および操作ボタンカバー４１９が異なる位置で待機することが決められているが、操作ボタン４１０および操作ボタンカバー４１９のいずれか一つ以上に異常が発生した場合には、その異常が発生した部材の復帰先の位置を異ならせることで、遊技状態に応じた位置での操作ボタン４１０を用いた演出が行われる際に、操作ボタン４１０を操作するという演出への参加が阻害されることを防止することができる。

【１９６４】

（ミッション演出におけるミッションの消去タイミング）

次に、変動パターンに設定された演出として、装飾図柄の変動表示などの変動演出が行われるのに加え、遊技者に提示されたミッションが達成されるか否かのミッション演出が行われる場合について、以下に説明する。

【１９６５】
演出表示装置１６００の表示領域では、変動パターンに基づいて装飾図柄の変動表示を開始し、所定時間の経過後に、抽選結果が当りである場合（当り時の変動パターンである場合）には装飾図柄を当り図柄で停止表示し、抽選結果が外れである場合（外れ時の変動パターンである場合）には装飾図柄を外れ図柄で停止表示する変動演出が行われる。また、ミッション演出の実行が決定されている場合には、同じく演出表示装置１６００の表示領域において、上記した変動演出が行われる期間内に、そのミッション演出（後述する提示演出、結果示唆演出）を実行するための制御が行われる。
【１９６６】
本例のミッション演出は、遊技者にミッションを提示する提示演出（先行演出）と、ミッションが達成されるか否かを知らせる結果示唆演出（後続演出）とで構成されている。具体的には、まず、演出表示装置１６００を用いて遊技者にミッションを提示する提示演出（先行演出）が行われるが、遊技者が操作ボタン４１０を押下したときには、その提示されたミッションを消去して提示演出を終了するとともに、ミッションが達成されるか否かを知らせる結果示唆演出（後続演出）が開始される。そして、抽選結果が当りである場合には、結果示唆演出の開始後、装飾図柄を当り図柄で停止表示するよりも前に、ミッション演出の結果としてミッションが達成されることを示唆する表示を導出して結果示唆演出が終了するのに対し、抽選結果が外れである場合には、結果示唆演出の開始後、装飾図柄を外れ図柄で停止表示するよりも前に、ミッション演出の結果としてミッションが失敗することを示唆する表示を導出して結果示唆演出が終了することとなる。すなわち、抽選結果が当りである場合には、一連のミッション演出における結果示唆演出（後続演出）において、先にミッションを提示した提示演出（先行演出）と同一の内容の結果を導出するのに対し、抽選結果が外れである場合には、一連のミッション演出における結果示唆演出（後続演出）において、先にミッションを提示した提示演出（先行演出）と異なる内容の結果を導出するものであり、装飾図柄を停止表示するよりも前に、当落に関する抽選結果を判別あるいは示唆しうるようになっている。
【１９６７】
本例では、遊技者にミッションを提示する提示演出（先行演出）が行われた後、遊技者が任意のタイミングで操作ボタン４１０を押下することによって、提示演出を終了させて、且つ、結果示唆演出を開始させることができるものであり、操作ボタン４１０を押下するまでは、提示演出にて提示されたミッションが消去されることがなく、結果示唆演出（後続演出）が開始されることもない。このように、操作ボタン４１０を押下しない限りは、提示されたミッションの表示が継続し、ミッション演出が進行しないことから、操作ボタン４１０を押下しようという意欲が高まるように仕向けることができるとともに、ミッションの提示に遊技者が気づかぬままミッション演出が進行してしまうことを極力抑止することができる。なお、装飾図柄を停止表示する直前に設定された提示限度時期（本例では、装飾図柄の停止表示の５秒前のタイミング）が到来するまでの間に、操作ボタン４１０を押下しなかった場合には、その提示限度時期が到来した時点で、提示されたミッションを消去して提示演出を終了するとともに、結果示唆演出を開始してミッション演出を強制的に進行させるようにしている。
【１９６８】
なお、本例では、結果示唆演出の実行時間として「４秒」が設定されており、装飾図柄の停止表示の５秒前のタイミングに設定された提示限度時期の到来により結果示唆演出を強制的に開始しても、遊技者が任意のタイミングで結果示唆演出を開始したときと同様の結果示唆演出を実行してミッション演出を進行させることとしている。また、提示限度時期は、変動時間の異なる複数種類の変動パターンに対応してミッション演出が実行される場合に共通にしてもよいが、変動時間の異なる複数種類の変動パターンに応じて提示限度時期が異なるように設定してもよい、例えば、「２０秒」の変動パターンに対応してミッション演出を行う場合には、提示限度時期として「装飾図柄の停止表示の５秒前のタイミング」を設定するのに対し、「２０．５秒」の変動パターンに対応してミッション演出を行

う場合には、提示限度時期として「装飾図柄の停止表示の５．５秒前のタイミング」を設定すること等が例示できる。これにより、提示限度時期の到来により結果示唆演出を強制的に開始されたときに、その結果示唆演出の開始により、実行中の変動パターンの長さや、装飾図柄の停止表示時期が遊技者に認知されてしまうことを防止し、興趣低下することを抑制できる。

【１９６９】

また、本例では、前述したとおり、結果示唆演出（後続演出）の実行時間が４秒に設定されており、操作ボタン４１０を押下することで結果示唆演出（後続演出）を開始し、所定時間（４秒）の経過と共に結果示唆演出が進行する。このため、遊技者にミッションを提示する提示演出（先行演出）が行われた後、早いタイミングで操作ボタン４１０を押下すれば、結果示唆演出の開始が早くなるとともに、結果が導出されるタイミングも早くなり、遅いタイミングで操作ボタン４１０を押下すれば、結果示唆演出の開始が遅くなるとともに、結果が導出されるタイミングも遅くなる。これにより、抽選結果が当りであるか否かを早く判別したい遊技者に対しては、ミッションが提示された後の早いタイミングで、操作ボタン４１０を押下するように仕向けることができる。

【１９７０】

次に、ミッション演出の具体的な演出例について、図２３４を参照して説明する。本演出例では、主制御ＭＰＵ４１００ａにより、複数の変動パターンのうち、変動演出と同時並行でミッション演出が行われる変動パターンが決定された場合について説明する。

【１９７１】

まず、変動演出と同時並行でミッション演出が行われる変動パターンに関するコマンドが、主制御ＭＰＵ４１００ａ側から周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ側に送信されると、演出表示装置１６００の表示領域では、装飾図柄の変動表示を開始する（図２３４（Ａ））。そして、装飾図柄の変動表示を開始した後には、演出表示装置１６００の表示領域のうち、右上の表示領域を用いて装飾図柄の変動表示が行われる図柄表示領域と、左下の表示領域を用いて一連のミッション演出が行われるミッション表示領域と、に区分する（図２３４（Ｂ））。すなわち、ミッション演出における提示演出（先行演出）の開始時には、装飾図柄の変動表示の開始時よりも領域が縮小された図柄表示領域において、装飾図柄の変動表示が行われることとなるが、ミッション演出の進行を求める遊技者は、ミッション表示領域に注視して遊技進行することなり、ミッション演出の進行を求めない遊技者は、図柄表示領域に注視して遊技進行することなる。

【１９７２】

演出表示装置１６００の表示領域のうちミッション表示領域には、まず、「ガラガラで「７」が出たら大当り！」というミッションメッセージ画像を表示する提示演出（先行演出）を行うことで、ミッションとして課されている達成条件を遊技者に把握させることができる。また、提示演出では、ミッション表示領域に「ボタンを押してスタート！」というミッションメッセージ画像とは別の操作メッセージ画像を併せて表示することで、操作ボタン４１０を押下すればミッション演出が進行すること（結果示唆演出としてのガラガラが開始されること）を遊技者に把握させることができる。

【１９７３】

そして、ミッション表示領域にて提示演出を行っているときに操作ボタン４１０が押下されると、ミッションメッセージ画像および操作メッセージ画像を消去する。また、「ガラガラ」のキャラクタ画像からなる表示を新たに出現させるとともに、そのガラガラが回転を開始する回転表示を行い、ミッションが達成されるか否かの結果示唆演出（後続演出）が開始される（図２３４（Ｃ））。

【１９７４】

次いで、抽選結果が大当りである場合には、操作ボタン４１０を押下することで結果示唆演出（後続演出）を開始してから一定時間（例えば３秒）が経過したときに、ミッション達成有無の結果として、ガラガラから「７」のボールが出現する結果画像が表示される（図２３４（Ｄ））。これにより、先に提示されたミッション（ガラガラで「７」を出すこ

と）と同一の結果になったことが示されて、今回のミッションが成功（達成）したことを遊技者に把握させ、装飾図柄を停止表示するよりも前に、その抽選結果が大当りである旨を遊技者に認識させることができる。そしてその後、変動パターンに設定された変動時間が経過したときには、ミッション表示領域および図柄表示領域の区分けを解除し、演出表示装置１６００の表示領域の全体に装飾図柄が表示されるように戻し、その装飾図柄が大当り図柄（本例では、「７７７」）で停止表示される（図２３４（Ｅ））。

【１９７５】

一方、抽選結果が外れである場合には、操作ボタン４１０を押下することで結果示唆演出（後続演出）を開始してから一定時間（例えば３秒）が経過したときに、ミッション達成有無の結果として、ガラガラから「７」以外のボールが出現する結果画像が表示される（図２３４（Ｆ））。これにより、先に提示されたミッション（ガラガラで「７」を出すこと）と異なる結果になったことが示されて、今回のミッションが失敗（未達成）したことを遊技者に把握させ、装飾図柄を停止表示するよりも前に、その抽選結果が外れである旨を遊技者に認識させることができる。そしてその後、変動パターンに設定された変動時間が経過したときには、ミッション表示領域および図柄表示領域の区分けを解除し、演出表示装置１６００の表示領域の全体に装飾図柄が表示されるように戻し、その装飾図柄が外れ図柄（本例では、「５１３」）で停止表示される（図２３４（Ｇ））。

【１９７６】

また、本例のパチンコ遊技機１では、遊技者が操作可能な操作手段として、操作ボタン４１０の他にも、上述した刀演出操作ユニット５０００における刀装飾体５００１があるが、その刀装飾体５００１を遊技者が操作したとしても、ミッション演出における提示演出を終了させることもなく、結果示唆演出も開始することがないように設定されている。この刀装飾体５００１は、図柄変動領域で行われる装飾図柄の変動表示などの変動演出に対応（付随）する演出として、ミッション演出とは別の演出（例えば、セリフ演出などの演出変化）の実行時に用いられるものとしている。このため、例えば、ミッション演出の実行によって図柄変動領域とミッション表示領域とに区分けされた後に、ミッション表示領域にてミッション演出における提示演出が行われて操作ボタン４１０に対する操作待ちの状態が続いている中であったとしても、同時期に、図柄表示領域にてミッション演出とは別の刀装飾体５００１を用いた演出を実行可能としており、ミッション表示領域における操作ボタン４１０を用いた演出（ミッション演出）と、図柄表示領域における刀演出操作ユニット５０００を用いた別の演出（セリフ演出など）の双方の進行に影響を与えることなく、各演出を遊技者に十分に楽しませることができる。

【１９７７】

なお、本例では、ミッション演出における提示演出（先行演出）として、「ガラガラで「７」が出たら大当り！」というミッションメッセージ画像を表示した後、抽選結果が大当りである場合に、結果示唆演出（後続演出）として、ガラガラから「７」のボールが出現する結果画像を表示することとし、さらに、提示演出および結果示唆演出では、いずれも「７」のボールからなる同一の演出画像を出現させることとしている。これにより、提示されたミッションと同一の結果になったことを容易に判別しうるようになり、ミッションが成功（達成したことを遊技者が簡単に把握することができる。ただし、抽選結果が大当りである場合には、提示演出および結果示唆演出で同一の演出画像を出現させることに限らず、例えば、提示演出で出現した演出画像と略同一の演出画像（形状、大きさ等は異なっても良く、外観や色合い等から「同じ」と認識できる共通性を有するものであればよい）を、結果示唆演出で出現させるようにしてもよい。

【１９７８】

また、本例では、ミッション演出として、「ガラガラで「７」が出たら大当り！」というミッションメッセージ画像を表示する提示演出（先行演出）と、ガラガラのキャラクタ画像の回転表示を用いた結果示唆演出（後続演出）とからなるミッション演出を例示したが、ミッション演出としては、この態様に限らず他の態様であってもよい。例えば、「ガラガラで「このキャラクタ」が出たら大当り！」というミッションメッセージ画像とともに

対象となるキャラクタの画像（ミッション目標事前表示画像）を表示する提示演出（先行演出）と、提示されたキャラクタと同じキャラクタの画像（向きや姿勢、大きさ等は異なっても良く、外観や色合い等から「同じ」と認識できる共通性を有するものであればよい）や、提示されたキャラクタと異なるキャラクタの画像が出現する結果示唆演出（後続演出）とからなるミッション演出等であってもよい。また、ミッション演出としては、「ガラガラで「７」が１回出たら大当りを示すミッション演出」や「ガラガラで「７」が２回出たら大当りを示すミッション演出」等といったように、ミッション演出毎にミッションの達成回数を相違させる態様としてもよい。また、ミッション演出は、ミッション達成が大当りを確約するものであることが好ましいが、ミッション非達成でも大当りとなる場合があるようにしてもよい。

【１９７９】

また、上記例では、装飾図柄を停止表示する直前に設定された提示限度時期（本例では、装飾図柄の停止表示の５秒前のタイミング）が到来するまでの間に、操作ボタン４１０を押下しなかった場合には、その提示限度時期が到来した時点で、提示されたミッションを消去して提示演出を終了し、結果示唆演出を開始してミッション演出を強制的に進行させるようにしているが、他の態様としても良い。例えば、別例として、装飾図柄を停止表示する直前に設定された提示限度時期（本例では、装飾図柄の停止表示の５秒前のタイミング）が到来するまでの間に、操作ボタン４１０を押下しなかった場合には、その提示限度時期が到来した時点で、提示されたミッションを消去して提示演出を終了し、結果示唆演出を開始することなくミッション演出を終了させるようにしてもよい。この場合、提示限度時期が到来した時点で、ミッション表示領域および図柄表示領域の区分けが解除されることとなり、ミッション演出の進行を求めない遊技者に対し、大面積の図柄表示領域での遊技進行を積極的に実行することが可能となる。また、ミッション演出の種類によって、提示限度時期が到来した時点でのミッション演出の進行態様を異ならせるようにしてもよい。例えば、ミッション演出として、上述のガラガラを表示する第１ミッション演出を行う場合には、提示限度時期が到来した時点で、提示されたミッションを消去して提示演出を終了し、結果示唆演出を開始することなくミッション演出を終了させるようにする一方で、ミッション演出として、第１ミッション演出と当り期待度が異なる（例えば、第１ミッション演出よりも当り期待度が高い）第２ミッション演出（例えば、ガラガラの代わりに「おみくじ」などの別のキャラクタを表示するミッション演出）を行う場合には、提示限度時期が到来した時点で、提示されたミッションを消去して提示演出を終了して結果示唆演出を開始し、強制的にミッション演出を進行させるようにしてもよい。

【１９８０】

また、本例では、装飾図柄の変動表示などの変動演出と、ミッションを提示する提示演出（先行演出）および結果示唆演出（後続演出）と、のいずれも演出表示装置１６００を用いているが、パチンコ遊技機１に表示装置を複数設け、それらの演出を別の表示装置を用いて行うようにしてもよい。これにより、例えば、操作ボタン４１０を用いた演出と、上記した刀装飾体５００１を用いた演出（装飾図柄の変動表示などの変動演出に対応（付随）する演出）と、をそれぞれ明確に認識させることができる。

【１９８１】

（ルーレット演出における特定予告回数のカウント）

次に、変動パターンに設定された演出として、装飾図柄の変動表示などの変動演出が行われるのに加え、操作ボタン４１０を用いた演出として、それぞれ期待度が設定された複数種類の予告のうちいずれの予告に決定されるかを示すルーレット演出が行われる場合について、以下に説明する。

【１９８２】

演出表示装置１６００の表示領域では、変動パターンに基づいて装飾図柄の変動表示を開始し、所定時間の経過後に、抽選結果が当りである場合（当り時の変動パターンである場合）には装飾図柄を当り図柄で停止表示し、抽選結果が外れである場合（外れ時の変動パターンである場合）には装飾図柄を外れ図柄で停止表示する変動演出が行われる。また、

ルーレット演出の実行が決定されている場合には、同じく演出表示装置１６００の表示領域において、上記した変動演出が行われる期間内に、そのルーレット演出を実行するための制御が行われる。

【１９８３】

本例のルーレット演出は、操作ボタン４１０の操作を要さない１回目のルーレット演出（第１ルーレット演出）と、操作ボタン４１０の操作を要する２回目のルーレット演出（第２ルーレット演出）とで構成されており、１回目のルーレット演出と２回目のルーレット演出とが、この順で順次に進行する。具体的には、まず、１回目のルーレット演出として、操作ボタン４１０を模したボタン画像の態様を、複数種類の態様から決定する演出が行われる。ボタン画像の態様としては、何ら装飾されていない「予告Ａ（ノーマル）」と、てんとう虫柄に装飾された「予告Ｂ（てんとう虫）」と、が設定されている。また、ボタン画像の態様に対する期待度（大当り期待度）としては、「予告Ａ（ノーマル）」、「予告Ｂ（てんとう虫）」の順で高くなるように設定されている。すなわち、抽選結果が当りである場合には、１回目のルーレット演出において、「予告Ｂ（てんとう虫）」を決定する確率が高くなっている。なお、１回目のルーレット演出では、操作ボタン４１０の操作が要求されておらず、操作ボタン４１０を押下することなく、複数種類の態様のうちいずれかのボタン画像の態様を結果として通知することとしている。

【１９８４】

次いで、１回目のルーレット演出で決定された態様でボタン画像を表示した後、２回目のルーレット演出として、所定の絵柄が描かれた表示画像の態様を、複数種類の態様から決定する演出が行われる。表示画像の態様としては、×の記号が描かれた「予告１（×）」と、○の記号が描かれた「予告２（○）」と、☆の記号が描かれた「予告３（☆）」と、てんとう虫が描かれた「予告４（てんとう虫）」と、が設定されている。なお、表示画像の態様には、少なくとも１回目のルーレット演出での「予告Ｂ（てんとう虫）」と同一の絵柄である「予告４（てんとう虫）」が含まれている。また、表示画像の態様に対する期待度（大当り期待度）としては、「予告１（×）」、「予告２（○）」、「予告３（☆）」、「予告４（てんとう虫）」の順で高くなるように設定されている。すなわち、抽選結果が当りである場合には、２回目のルーレット演出において、「予告４（てんとう虫）」を決定する確率が高くなっている。なお、２回目のルーレット演出では、１回目のルーレット演出で決定された態様でのボタン画像の表示を用いて、操作ボタン４１０の操作が要求されるものであり、操作ボタン４１０を押下することを契機として、複数種類の態様のうちいずれかの表示画像の態様を結果として通知することとしている。

【１９８５】

なお、上記では、抽選結果が当りである場合のみ、１回目のルーレット演出の結果として「予告Ｂ（てんとう虫）」を通知するとともに、２回目のルーレット演出の結果として「予告４（てんとう虫）」を通知することを可能としている。すなわち、抽選結果が外れである場合には、１回目のルーレット演出の結果として「予告Ｂ（てんとう虫）」を通知することと、２回目のルーレット演出の結果として「予告４（てんとう虫）」を通知することと、を同時に決定することがないように制限している。このように、１回目のルーレット演出の結果として「予告Ｂ（てんとう虫）」を通知した後、２回目のルーレット演出の結果として「予告４（てんとう虫）」を通知した場合には、てんとう虫柄の絵柄が２回出現したとして、抽選結果が当りであることが確定することから、それらのルーレット演出に期待をもって注目させることができる。一方、抽選結果が当りであるか外れであるかや、ルーレット演出の結果がてんとう虫柄の絵柄であるか否かにかかわらず、１回目のルーレット演出での結果通知前の内容（ルーレット表示に表示される複数の態様）として「予告Ｂ（てんとう虫）」を出現させることと、２回目のルーレット演出での結果通知前の内容（ルーレット表示に表示される複数の態様）として「予告４（てんとう虫）」を出現させることと、を制限していない。すなわち、１回目のルーレット演出および２回目のルーレット演出での結果通知前の内容（ルーレット表示に表示される複数の態様）としては、てんとう虫柄の絵柄を何回出現させてもよいが、てんとう虫柄の絵柄が複数回出現したと

しても、抽選結果が当りであると確定することがない。また、１回目のルーレット演出および２回目のルーレット演出での結果通知前の段階（ルーレット表示に複数の態様が表示される段階）では、期待度（大当り期待度）が確定しておらず、その段階でてんとう虫柄の絵柄が複数回出現したとしても、期待度（大当り期待度）が高くなるものではない。

【１９８６】

本例では、１回目のルーレット演出および２回目のルーレット演出を行うこと、各々のルーレット演出での内容（ルーレット表示に表示される複数の態様）、および、各々のルーレット演出の結果として通知される態様は、主制御ＭＰＵ４１００ａ側で決定される変動パターンによって決められている。具体的には、１回目のルーレット演出の結果として２種類の態様が設定されるのに加え、２回目のルーレット演出の結果として４種類の態様が設定されることから、それぞれの態様の組み合わせにより少なくとも８種類の変動パターンが設定されている。そして、抽選結果が当りである場合のみ、１回目のルーレット演出の結果として「予告Ｂ（てんとう虫）」を通知するとともに、２回目のルーレット演出の結果として「予告４（てんとう虫）」を通知するように設定された変動パターンを決定可能とする一方で、抽選結果が外れである場合には、その変動パターンを決定することがないように制限している。

【１９８７】

なお、本例とは異なり、各々のルーレット演出での内容（ルーレット表示に表示される複数の態様）、および、各々のルーレット演出の結果として通知される態様は、主制御ＭＰＵ４１００ａ側から周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ側に変動パターンが送信されたとき、すなわち装飾図柄の変動開始時において、その変動パターンに基づいて、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ側で決めるようにしてもよい。具体的には、装飾図柄の変動開始時に行われる複数の演出抽選として、１回目のルーレット演出での内容（ルーレット表示に表示される複数の態様）を決定する「第１ルーレット内容決定抽選」と、１回目のルーレット演出の結果として通知される態様を決定する「第１ルーレット結果決定抽選」と、２回目のルーレット演出での内容（ルーレット表示に表示される複数の態様）を決定する「第２ルーレット内容決定抽選」と、２回目のルーレット演出の結果として通知される態様を決定する「第２ルーレット結果決定抽選」と、が行われる。そして、複数の演出抽選後、抽選結果が外れであるにもかかわらず、１回目のルーレット演出の結果として「予告Ｂ（てんとう虫）」、且つ、２回目のルーレット演出の結果として「予告４（てんとう虫）」を決定している場合には、いずれかのルーレット演出の結果を「てんとう虫」以外の態様に差し替えて実行する。すなわち、複数の演出抽選後、当落に関わる抽選結果と、演出抽選結果とが不整合と判定される禁則条件を満たすか否かを判定し、その禁則条件を満たすと判定された場合には、いずれかのルーレット演出の結果を「てんとう虫」以外の態様に差し替えて実行する。なお、複数の演出抽選のうち、「第１ルーレット結果決定抽選」と、「第２ルーレット結果決定抽選」とは、禁則対象であるが、「第１ルーレット内容決定抽選」と、「第２ルーレット内容決定抽選」とは、禁則対象ではなく、ルーレット演出における結果通知前のルーレット表示には、「てんとう虫」の態様が何回表示されてもよい。

【１９８８】

また、上記に加え、２回目のルーレット演出の結果として通知される態様は、操作ボタン４１０を押下したときに、周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ側で決めるようにしてもよい。このような場合、操作ボタン４１０の押下時において、２回目のルーレット演出の結果として通知される態様を決定する「第２ルーレット結果決定抽選」が行われる。そしてその後、抽選結果が外れであるにもかかわらず、１回目のルーレット演出の結果として「予告Ｂ（てんとう虫）」を既に決定・表示し、且つ、２回目のルーレット演出の結果として「予告４（てんとう虫）」を決定している場合には、２回目のルーレット演出の結果を「てんとう虫」以外の態様に差し替えて実行する。すなわち、２回目のルーレット演出の結果の決定後、上記した禁則条件を満たすか否かを判定し、その禁則条件を満たすと判定された場合には、２回目のルーレット演出の結果を「てんとう虫」以外の態様に差し替えて実行する。

【１９８９】
次に、ルーレット演出の具体的な演出例について、図２３５及び図２３６を参照して説明する。本演出例では、主制御ＭＰＵ４１００ａにより、複数の変動パターンのうち、ルーレット演出が行われる変動パターンが決定された場合について説明する。
【１９９０】
まず、ルーレット演出が行われる変動パターンに関するコマンドが、主制御ＭＰＵ４１００ａ側から周辺制御ＭＰＵ４１５０ａ側に送信されると、演出表示装置１６００の表示領域では、装飾図柄の変動表示を開始する（図２３５（Ａ））。そして、装飾図柄の変動表示を開始した後には、演出表示装置１６００の表示領域において、１回目のルーレット演出を開始する。具体的には、４分割されたルーレット表示において、２つの「予告Ａ（ノーマル）」を示すボタン画像と、２つの「予告Ｂ（てんとう虫）」を示すボタン画像と、を交互に配置するようにし、右回りで順に選択するようにルーレット演出が行われる（図２３５（Ｂ））。
【１９９１】
そして、１回目のルーレット演出を開始してから所定時間が経過した後には、「予告Ａ（ノーマル）」を示すボタン画像と、「予告Ｂ（てんとう虫）」を示すボタン画像と、のいずれかの表示領域で選択が停止する。すなわち、１回目のルーレット演出の結果として「予告Ｂ（てんとう虫）」が決められている場合には、「予告Ｂ（てんとう虫）」を示すボタン画像の表示領域で選択が停止する（図２３５（Ｃ））のに対し、「予告Ａ（ノーマル）」が決められている場合には、「予告Ａ（ノーマル）」を示すボタン画像の表示領域で選択が停止する（図２３５（Ｄ））。
【１９９２】
次いで、２回目のルーレット演出が行われるが、その２回目のルーレット演出の開始時には、「ルーレット演出スタート！」という選択開始画像の表示を行うことで、その旨を通知する。また、２回目のルーレット演出の開始時には、１回目のルーレット演出の結果であるボタン画像の表示を行うとともに、「ボタンを押して止めろ！」という開始操作指示画像の表示を行うことで、２回目のルーレット演出の開始後に表示されるルーレット表示で操作ボタン４１０を押下すれば、そのルーレット表示における表示画像を遊技者自身で選択しうるかのように把握させることができる。また、ボタン画像の表示としては、１回目のルーレット演出の結果として「予告Ａ（ノーマル）」を示すボタン画像の選択時に、「予告Ａ（ノーマル）」を示すボタン画像を表示する（図２３５（Ｅ））のに対し、「予告Ｂ（てんとう虫）」を示すボタン画像の選択時に、「予告Ｂ（てんとう虫）」を示すボタン画像を表示する（図２３５（Ｆ））。
【１９９３】
本例では、１回目のルーレット演出において、ルーレット表示中とルーレット表示後とのいずれにもてんとう虫柄のボタン画像を表示しうるが、ルーレット表示中よりもルーレット表示後のほうが、てんとう虫柄のボタン画像を拡大して表示している。また、１回目のルーレット演出においては、ルーレット表示中にてんとう虫柄のボタン画像が表示される時間よりも、ルーレット表示後にてんとう虫柄のボタン画像が表示される時間のほうが長くなっている。このため、ルーレット表示中には、てんとう虫柄のボタン画像が認識しにくいのに対し、ルーレット表示後には、てんとう虫柄のボタン画像が認識しやすくなっている。本例では、１回目のルーレット演出および２回目のルーレット演出を通じて、てんとう虫柄の絵柄が２回出現すると、抽選結果が大当りであることが確定するが、ルーレット表示後に表示されたてんとう虫柄のボタン画像のみを、てんとう虫柄の絵柄が出現した回数としてカウントしている。すなわち、ルーレット表示中にてんとう虫柄のボタン画像が表示されたとしても、てんとう虫柄の絵柄が出現した回数としてカウントしていない。この点、ルーレット表示中とルーレット表示後とで、てんとう虫柄のボタン画像の認識しやすさを異ならせることで、てんとう虫柄のボタン画像が表示された際に、てんとう虫柄の絵柄が出現した回数としてカウントされるか否かを判別しやすくしている。
【１９９４】

上記した２回目のルーレット演出では、４分割されたルーレット表示において、「予告４（てんとう虫）」の表示画像と、「予告１（×）」の表示画像と、「予告３（☆）」の表示画像と、「予告２（○）」の表示画像と、を右回りで配置するようにし、右回りで順に選択するようにルーレット表示（回転選択表示）が行われる（図２３５（Ｇ））。

【１９９５】

そして、２回目のルーレット演出におけるルーレット表示（回転選択表示）を開始した後、操作ボタン４１０を押下したときには、該押下によりルーレット表示（回転選択表示）の回転表示速度を鈍化させて、操作ボタン４１０の押下から所定時間後（本例では３秒後）に「予告１（×）」の表示画像と、「予告２（○）」の表示画像と、「予告３（☆）」の表示画像と、「予告４（てんとう虫）」を示す表示画像と、のいずれかの表示領域で選択が停止する。すなわち、２回目のルーレット演出の結果として「予告４（てんとう虫）」が決められている場合には、「予告４（てんとう虫）」を示す表示画像の表示領域で選択が停止する（図２３６（Ｈ））のに対し、「予告１（×）」が決められている場合には、「予告１（×）」を示す表示画像の表示領域で選択が停止する（図２３６（Ｉ））。そして、「予告４（てんとう虫）」を示す表示画像の表示領域で選択が停止した場合には、その「予告４（てんとう虫）」を示す表示画像を拡大して表示する（図２３６（Ｊ））。なお、２回目のルーレット演出を開始してから所定時間が経過するまでの間、操作ボタン４１０の押下がなかった場合にも、その時点で、上記と同じくいずれかの表示領域で選択が停止するようにしている。

【１９９６】

上記したように、１回目のルーレット演出と同じく２回目のルーレット演出においても、ルーレット表示中とルーレット表示後とのいずれにもてんとう虫の表示画像を表示しうるが、ルーレット表示中よりもルーレット表示後のほうが、てんとう虫の表示画像を拡大して表示している。また、２回目のルーレット演出においては、ルーレット表示中にてんとう虫の表示画像が表示される時間よりも、ルーレット表示後にてんとう虫の表示画像が表示される時間のほうが長くなっている。このため、ルーレット表示中には、てんとう虫の表示画像が認識しにくいのに対し、ルーレット表示後には、てんとう虫の表示画像が認識しやすくなっている。本例では、１回目のルーレット演出および２回目のルーレット演出を通じて、てんとう虫柄の絵柄が２回出現すると、抽選結果が大当りであることが確定するが、ルーレット表示後に表示されたてんとう虫の表示画像のみを、てんとう虫柄の絵柄が出現した回数としてカウントしている。すなわち、ルーレット表示中にてんとう虫の表示画像が表示されたとしても、てんとう虫柄の絵柄が出現した回数としてカウントしていない。この点、ルーレット表示中とルーレット表示後とで、てんとう虫の表示画像の認識しやすさを異ならせることで、てんとう虫の表示画像が表示された際に、てんとう虫柄の絵柄が出現した回数としてカウントされるか否かを判別しやすくしている。

【１９９７】

そして、１回目のルーレット演出および２回目のルーレット演出を通じて、てんとう虫柄の絵柄が２回出現した場合には、変動パターンに設定された変動時間が経過したときに、装飾図柄が大当り図柄（本例では、「７７７」）で停止表示される（図２３６（Ｋ））。一方、１回目のルーレット演出および２回目のルーレット演出を通じて、てんとう虫柄の絵柄が１回のみ出現した場合、および、てんとう虫柄の絵柄が１回も出現しなかった場合には、変動パターンに設定された変動時間が経過したときに、装飾図柄が外れ図柄（本例では、「５１３」）で停止表示される（図２３６（Ｌ））。

【１９９８】

なお、本例では、１回目のルーレット演出および２回目のルーレット演出を通じて、てんとう虫柄の絵柄が２回出現した時点で、抽選結果が大当りであることが確定するが、その時点から、装飾図柄が大当り図柄で停止表示されるまでの間には、通常の演出（変動パターンに設定された演出）とは異なる特別な演出が行われる。これにより、てんとう虫柄の絵柄が２回出現した後、装飾図柄が大当り図柄で停止表示されることを待つだけの退屈な時間となることを防止することができる。

【１９９９】
また、本例では、１回目のルーレット演出および２回目のルーレット演出の実行中に、演出表示装置１６００の右上の縮小された表示領域で、装飾図柄の変動表示が行われている。これにより、装飾図柄の変動表示に注目したい場合には、ルーレット演出によって装飾図柄の変動表示に対する視認が妨げられることがなく、注目することができる。また、本例では、１回目のルーレット演出および２回目のルーレット演出は、装飾図柄の変動表示がリーチを形成するか否かよりも前のタイミング（所謂、通常変動中）に行われている。これにより、装飾図柄の変動表示がリーチを形成しない場合であっても、それらのルーレット演出を実行可能とし、通常変動中が退屈な時間となることを防止することができる。
【２０００】
また、本例では、１回目のルーレット演出および２回目のルーレット演出のそれぞれで、ルーレット表示後に表示されたてんとう虫柄の画像のみを、てんとう虫柄の絵柄が出現した回数としてカウントしているが、所定の出現条件が成立した場合のみを、てんとう虫柄の絵柄が出現した回数としてカウントするものであればよい。本例のように、所定の出現条件が成立する場合として、てんとう虫柄の画像が拡大された場合や、てんとう虫柄の画像が表示される期間が長い場合の他にも、例えば、演出表示装置１６００の表示領域における特定の位置にてんとう虫柄の画像が表示された場合のみ、てんとう虫柄の絵柄が出現した回数としてカウントするようにしてもよい。これに対し、所定の出現条件が成立しない場合として、例えば、演出表示装置１６００の表示領域にてんとう虫柄の画像が出現しながらも所定の位置に留まらず、短時間で表示領域外に立ち去ってしまったような場合には、てんとう虫柄の絵柄が出現した回数としてカウントしないようにしてもよい。
【２００１】
（ルーレット演出における秘匿表示）
上記した２回目のルーレット演出では、別例として、演出表示装置１６００の表示領域に表示されるルーレット表示を、遊技者が任意で認識困難または認識不可能としうるようにしてもよく、このような場合について、図２３７を参照して説明する。
【２００２】
まず、２回目のルーレット演出におけるルーレット表示（回転選択表示）の開始時に、前述した選択開始画像および開始操作指示画像に加えて、「見たくない場合にはボタンを長押し」という秘匿指示画像の表示が行われる（図２３７（Ａ））。本例のパチンコ遊技機１は、操作ボタン４１０を操作が所定の長押下時間以上（本例では２秒以上）に亘り途絶えることなく継続して行われた場合に「長押し」と判定するように制御されるものであり、操作ボタン４１０に対する操作検出信号が長押下時間以上（本例では２秒以上）に亘り継続して入力されることで、「長押し」の操作を検出することができるようになっている。この秘匿指示画像の表示によって、操作ボタン４１０を長押しすれば、その後のルーレット表示の進行過程および結果が認識しえなくなることを遊技者に把握させることができる。
【２００３】
そして、２回目のルーレット演出におけるルーレット表示（回転選択表示）の開始時に、秘匿指示画像による指示に従って操作ボタン４１０が長押しされると、その「長押し」に対する初期の「押下」の検出によって、前述の実施例と同様にルーレット表示（回転選択表示）の回転表示速度を鈍化させて、操作ボタン４１０押下から所定時間後（本例では３秒後）に
「予告１（×）」の表示画像と、「予告２（○）」の表示画像と、「予告３（☆）」の表示画像と、「予告４（てんとう虫）」を示す表示画像と、のいずれかの表示領域で選択が停止する。ただし、本別例では、操作ボタン４１０に対する押下が長押下時間（本例では２秒）に達すると長押しであると判定されて、ルーレット表示の前面レイヤーにルーレット表示とは別の秘匿用画像（本例では、白色で塗りつぶして後方を見えなくした特殊な静止画像）を表示し、少なくともルーレット表示に配置されたそれぞれの表示画像を秘匿用画像によって隠して遊技者に認識しえなくしている（図２３７（Ｂ））。

【２００４】
すなわち、本別例では、２回目のルーレット演出におけるルーレット表示（回転選択表示）の開始時に、秘匿指示画像による指示に従って操作ボタン４１０が長押しされると、ルーレット表示の選択が停止する前に秘匿用画像を表示して、後方のルーレット表示が何れの結果で終了したのかを遊技者に認識しえなくしている。また、秘匿用画像は、長押しの解除により終了するものであるが、操作ボタン４１０が長押しされている限り、表示し続けるようにされており、操作ボタン４１０が長押しされている間、継続的にルーレット表示を認識し得なくでき、ルーレット表示の選択が停止する際にも操作ボタン４１０が長押しされていれば、ルーレット表示にていずれかの表示画像が選択されたかを認識しえなくできる（図２３７（Ｃ））。これにより、装飾図柄が停止表示されるよりも前に、ルーレット演出による期待度（大当り期待度）を知りたくない場合には、操作ボタン４１０を長押しすることとでルーレット演出の結果が表示されることを回避することができ、その後の装飾図柄の停止表示時に大当り図柄が導出されるか否かに集中させることができる。
【２００５】
また、本別例では、操作ボタン４１０が長押しされている期間、すなわちルーレット表示を認識し得なくした期間であっても、演出表示装置１６００の右上の縮小された表示領域で、装飾図柄の変動表示が視認しうるように行われている。これにより、操作ボタン４１０が長押しされた場合であっても、秘匿用画像によって装飾図柄の変動表示に対する視認が妨げられることがなく、ルーレット表示に対する視認を回避しながら、装飾図柄の変動表示のみに選択的に注目することができる。
【２００６】
また、本別例では、２回目のルーレット演出におけるルーレット表示（回転選択表示）の開始時に、秘匿指示画像による指示に従って操作ボタン４１０が長押しされると、ルーレット表示に配置されたそれぞれの表示画像を秘匿用画像によって隠して遊技者に認識しえなくしているが、それら表示画像の全部ではなく一部のみを秘匿用画像によって隠し、遊技者が認識困難としてもよい。また、ルーレット表示に配置される表示画像として、例えば、「てんとう虫」の絵柄に類似した絵柄を設け、「てんとう虫」の絵柄や、それに類似した絵柄の一部を秘匿用画像によって隠すことで、「てんとう虫」の絵柄であるのか否かを遊技者が判別困難となるようにしてもよい。
【２００７】
また、本別例では、２回目のルーレット演出におけるルーレット表示（回転選択表示）の開始時において、秘匿指示画像による指示に従って操作ボタン４１０が長押しされた場合だけでなく、操作指示画像による指示に従って操作ボタン４１０に対して長押しでない通常の押下がされ、その後に操作ボタン４１０に対して改めて長押しされた場合であっても、秘匿用画像を表示することとしている。この場合、最初の押下によってルーレット表示が開始されてしまい、ルーレット表示が一時的に視認可能になるものの、後続の長押しによってルーレット表示が秘匿用画像により隠されることとなり、上述の実施例と同様にルーレット表示の結果を認識させ難くでき、ルーレット演出による期待度（大当り期待度）を知りたくない遊技者に対して、ルーレット演出の結果が長期に表示されてしまうことを抑制することができる。
【２００８】
なお、上述の別例では、秘匿用画像の表示条件として「操作ボタン４１０の長押し」を例示したが、遊技者が任意にルーレット表示を認識し得にくくすることが可能であれば、操作ボタン４１０の長押しでなく他の操作を契機に秘匿用画像を表示することとしてもよい。他の操作としては、例えば、上述した刀演出操作ユニット５０００における刀装飾体５００１や扉枠３に設けられた演出選択左ボタン３３１及び演出選択右ボタン３３２など他の操作部に対する操作（長押しであってもよいし、通常の押下であってもよい）を例示でき、２回目のルーレット演出におけるルーレット表示（回転選択表示）の開始時にこれら他の操作を条件に秘匿用画像を表示するようにしてもよい。
【２００９】

また、上述の別例では、操作ボタン４１０の長押しが解除されることで秘匿用画像の表示を終了するようにしたが、別の態様として、操作ボタン４１０が長押しされた場合は、その長押しが解除されたとしても特定の長時間（ルーレット表示の選択が停止するよりも長い時間である方が好ましい）に亘り秘匿用画像を表示し続けるようにしてもよく、この場合、遊技者が長押しを継続して行うことによる疲労や負担を軽減することが可能となる。

【２０１０】

また、上述の別例では、秘匿用画像として「白色で塗りつぶして後方を見えなくした特殊な静止画像」を表示することとしたが、静止画像に限らず、秘匿用画像の表示時間の経過（操作ボタン４１０が長押しされている間に秘匿用画像が表示され続ける場合には長押時間の経過）によって変化する動的画像としてもよい。動的画像からなる秘匿用画像の一例としては、「白色で塗りつぶして後方を見えなくした特殊な吹き出し画像の内部で、一定時間毎に切り換わり展開される遊技情報画像」等が例示できる。遊技情報画像としては、具体的に、遊技手法に関する説明画像や、このパチンコ遊技機１に搭載された各種の遊技演出説明画像、このパチンコ遊技機１の現時点での遊技モードの説明画像といったような遊技機説明や遊技状況を知らせる特殊な動的画像を一定時間毎に切り換ながら表示することが挙げられる。このように秘匿用画像で演出に面白みがない期間であっても遊技者に役立つ情報を表示することで、遊技者を飽きさせず、遊技興趣の低下を抑止することが可能になる。

【２０１１】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【２０１２】

上記ディスクリート部品とは、単機能素子（一の電気的機能を有する素子（抵抗素子など））のみが封入された電子部品のことであり、例えば、特定機能を持った素子が２，３個で１つのパッケージに封入されるような部品も含む概念である。

【２０１３】

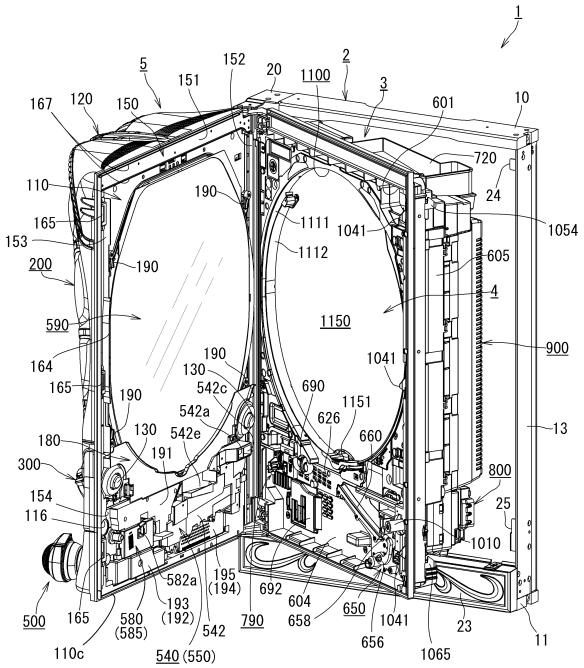
すなわち、実施形態では、遊技機としてパチンコ遊技機１に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、スロットマシンや、パチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、同様の作用効果を奏することができる。

【符号の説明】

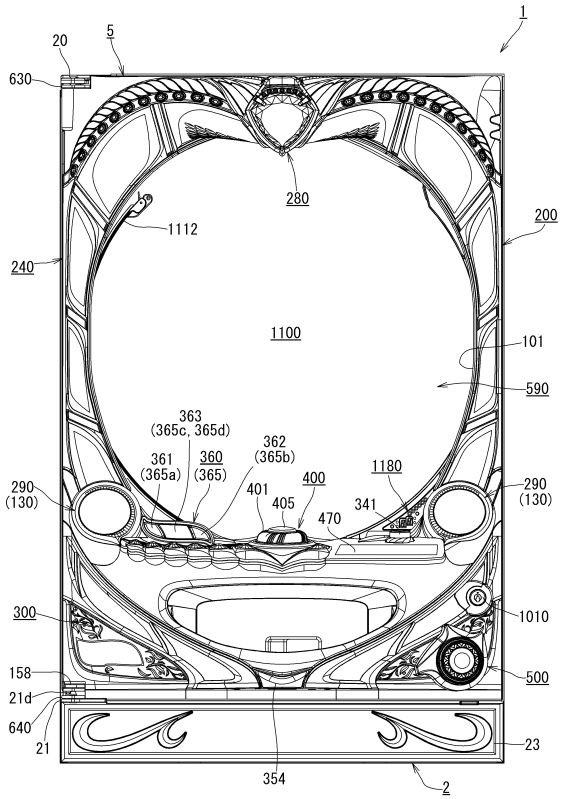
【２０１４】

１　パチンコ遊技機（遊技機）
２　外枠
３　本体枠
４　遊技盤
５　扉枠
１９２　ハンドル中継端子板
４００　操作ユニット（操作部）
４７０　上皿側液晶表示装置
６５０　打球発射装置
７４０　賞球装置
７８４　外部端子板
８５１　電源基板
８６０ａ　操作スイッチ（エラー解除部）
８６０ｂ　エラーＬＥＤ表示器
１１００　遊技領域
１９００　遊技盤側液晶表示装置
４１００　主制御基板（遊技制御基板、遊技制御部、特別遊技状態発生手段）

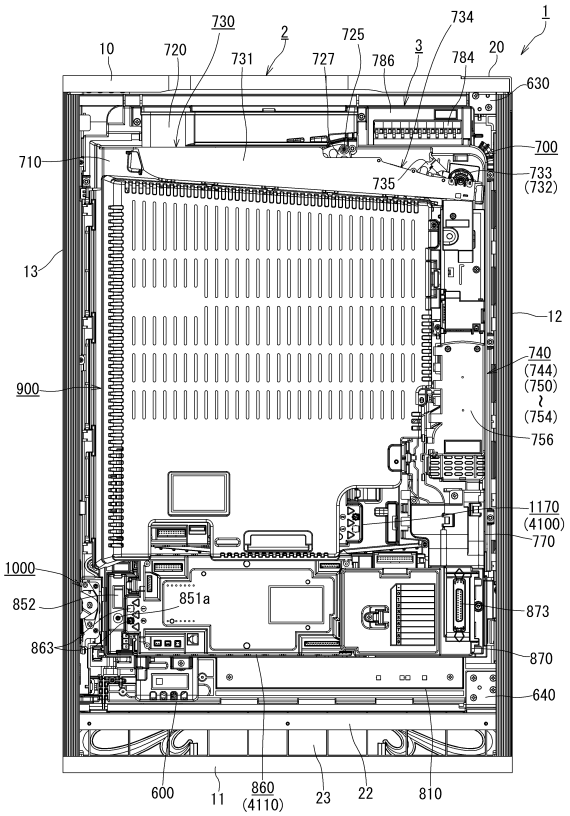
４１００ａ　主制御ＭＰＵ
４１１０　払出制御基板（払出制御基板、払出制御部）
４１２０　払出制御部
４１２０ａ　払出制御ＭＰＵ
４１４０　周辺制御基板（演出制御部、演出実行手段、演出決定手段、演出記憶手段、演出生成情報選択手段、演出内容選択手段、演出選択情報変更手段、演出実行タイミング決定手段、演出基準情報選択手段、演出選択手段）
４１５０　周辺制御部
４１６０　液晶及び音制御部
４１６５　ＲＴＣ制御部
４１７０　ランプ駆動基板
４１８０　モータ駆動基板
【図面】
【図１】



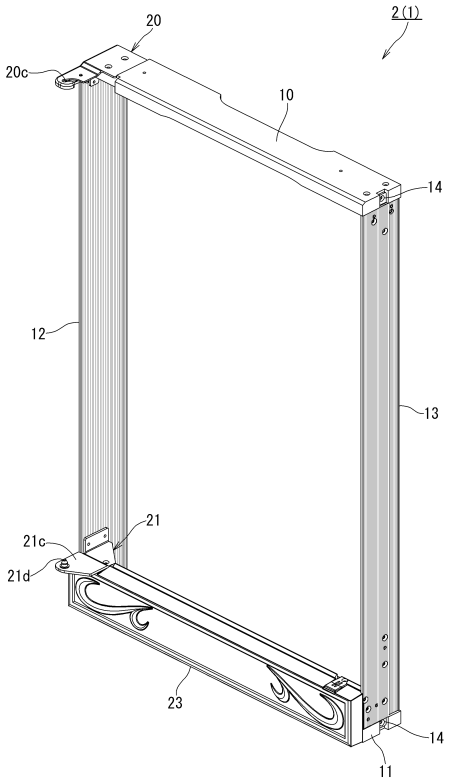
【図２】



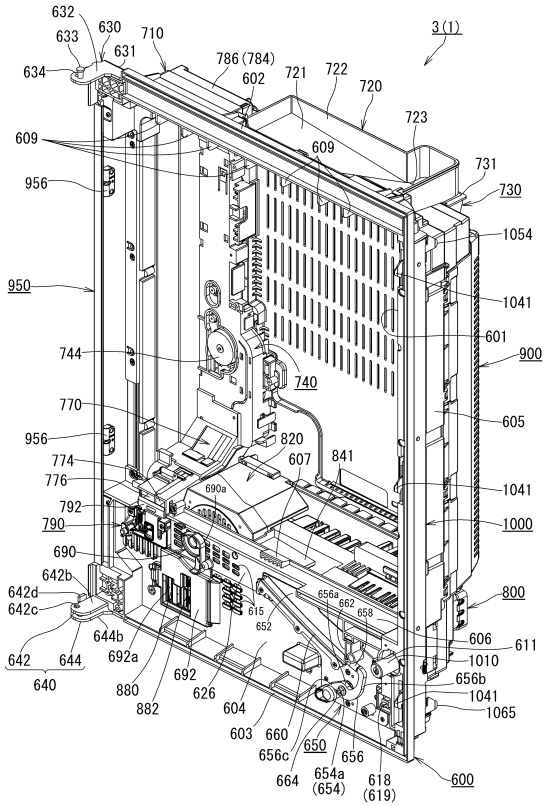
【図３】


1
2
3
10
20
600
11
860
(4110)
23
22
810
630
700
733
(732)
735
710
13
12
740
(744)
(750)
(754)
756
900
1170
(4100)
770
1000
851a
852
863
873
870
640
720
730
731
727
725
734
786
784

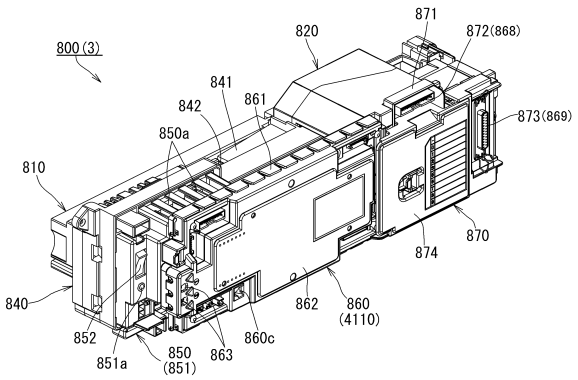
【図４】


2(1)
20
20c
10
14
12
13
21
21c
21d
23
11

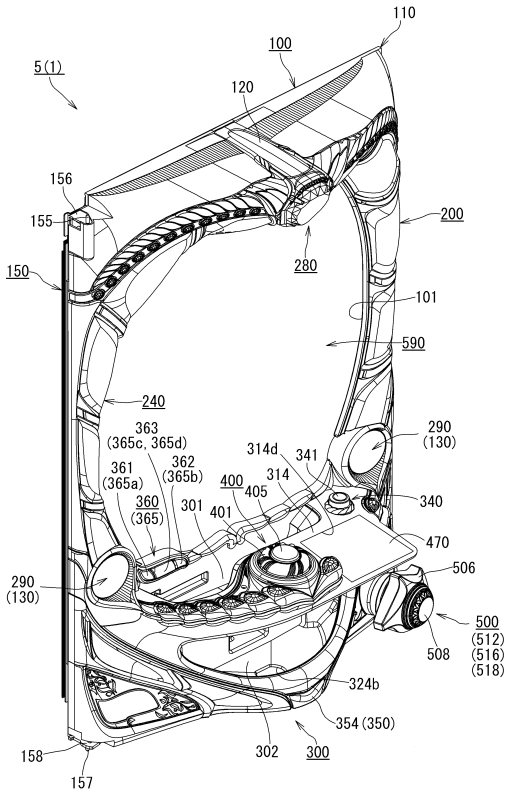
【図５】


3(1)
632
633
634
630
631
710
786 (784)
602
721
722
720
723
609
731
730
1054
956
950
1041
601
900
744
740
770
605
820
607
841
774
776
690a
792
790
1000
690
642b
642d
642c
644b
692a
642
644
640
880
882
692
626
604
603
660
656c
650
656
664
654a
(654)
618
(619)
600
615
652
656a
662
658
606
611
1010
656b
1041
1065

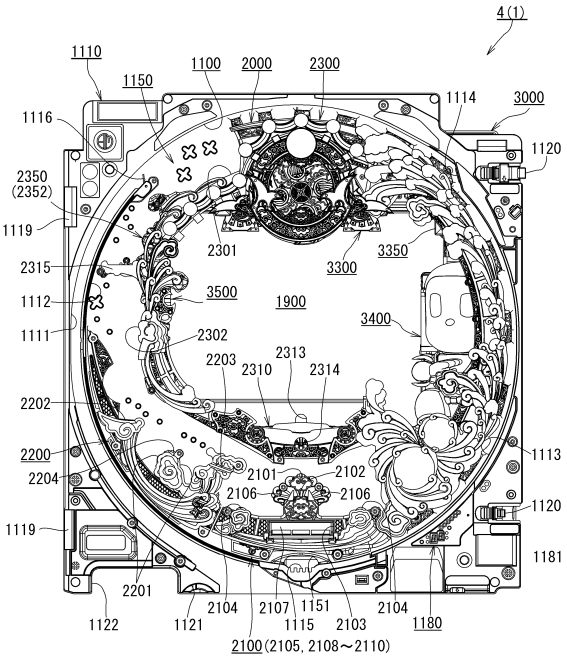
【図６】


800(3)
820
871
872(868)
873(869)
841
842
861
850a
810
870
874
840
862
860
(4110)
852
851a
850
(851)
863
860c

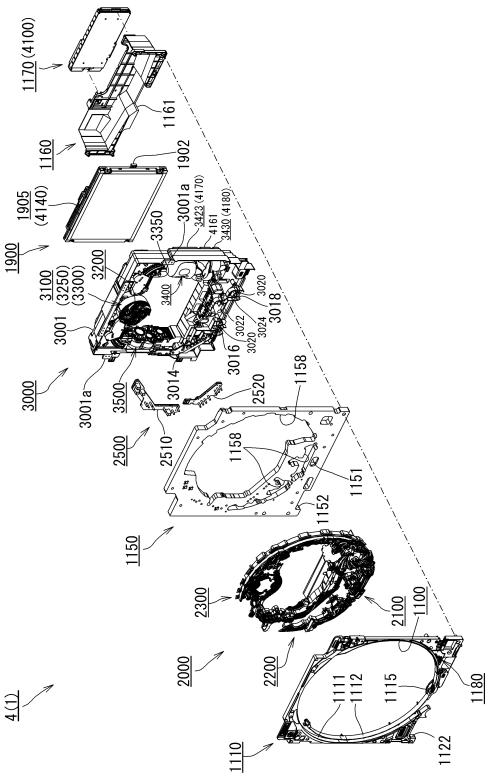
【図７】


110
100
5(1)
120
156
155
200
280
150
101
590
240
290
(130)
363
(365c, 365d)
361
(365a)
362
(365b)
314d
341
400
314
405
360
(365)
301
401
340
470
506
290
(130)
500
(512)
(516)
(518)
508
324b
354 (350)
158
302
300
157

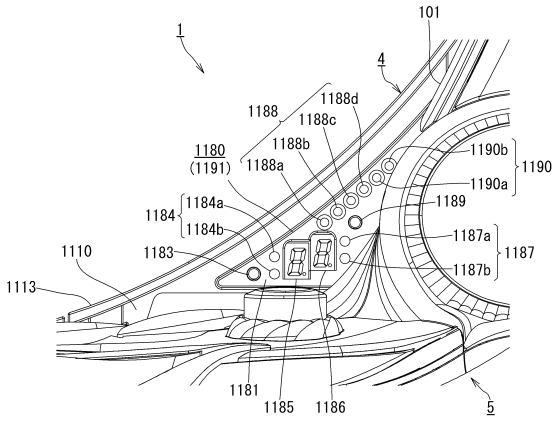
【図８】


4(1)
1110
1150
1100
2000
2300
1114
3000
1116
1120
2350
(2352)
1119
2301
3350
3300
2315
3500
1900
1112
3400
1111
2302
2203
2313
2310
2314
2202
1113
2200
2204
2101
2102
2106
2106
1120
1119
1181
2201
2104
2107
1151
2104
1122
1121
1115
2103
1180
2100 (2105, 2108～2110)

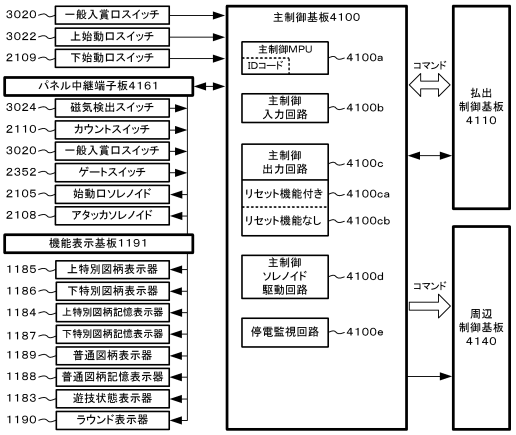
【図９】


1170 (4100)
1161
1160
1902
1905
(4140)
3001a
3423 (4170)
4161
3450 (4180)
1900
3350
3100
(3250)
(3300)
3200
3400
3020
3018
3001
3022
3024
3026
3016
3000
3001a
3500
3014
2520
1158
2500
2510
1158
1151
1152
1150
2300
2100
1100
2000
2200
1111
1112
1115
1180
4(1)
1110
1122

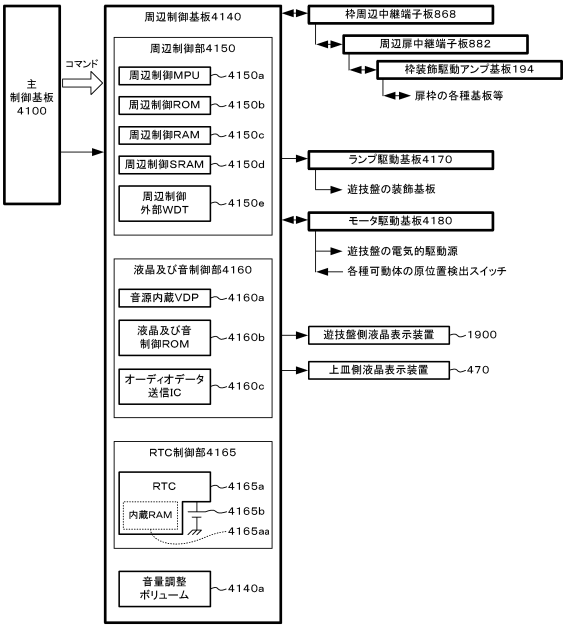
【図１０】


101
1
4
1188
1188d
1188c
1180
(1191)
1188b
1188a
1190b
1190
1190a
1184
1184a
1189
1184b
1187a
1110
1183
1187
1187b
1113
1181
1185
1186
5

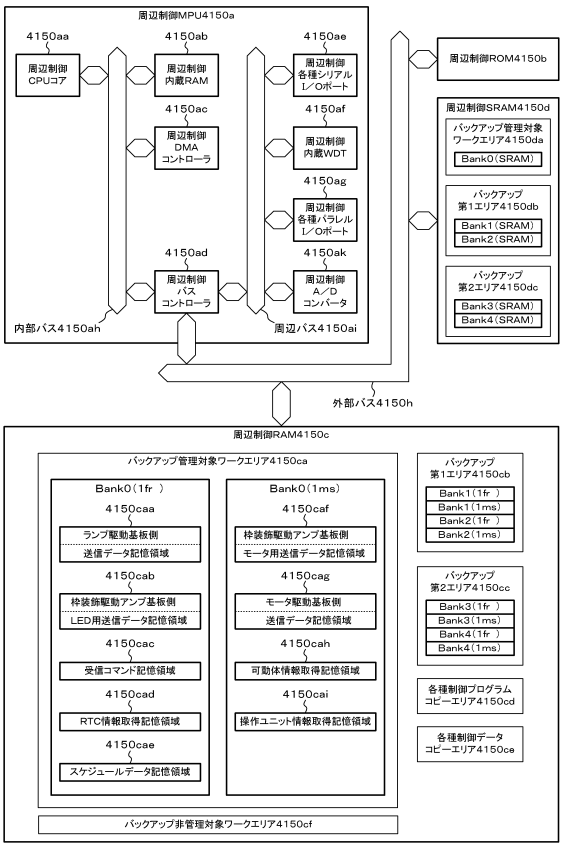
【図１１】



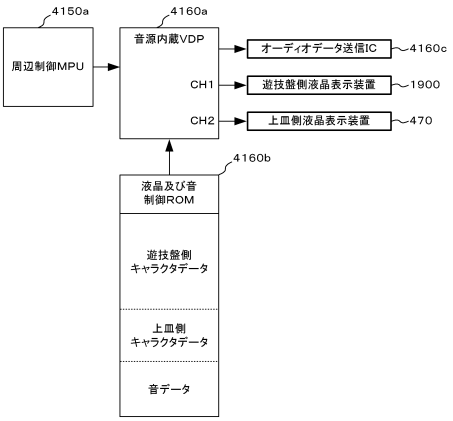
【図１２】



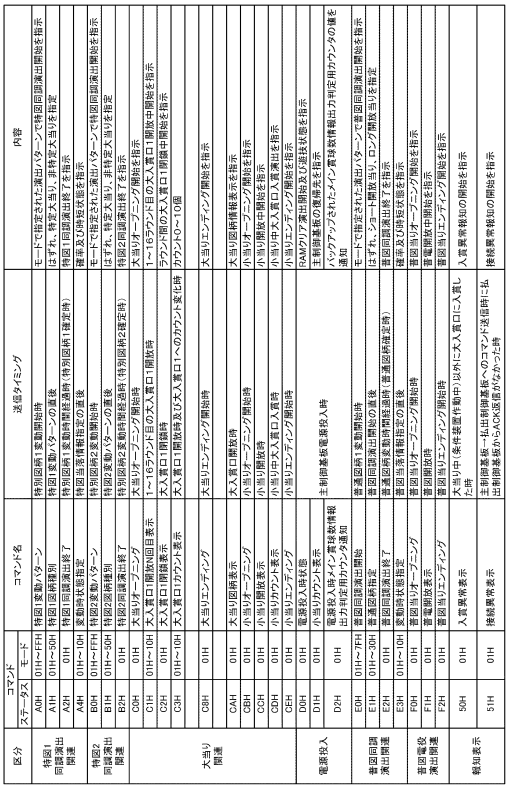
【図１３】



【図１４】



【図１５】

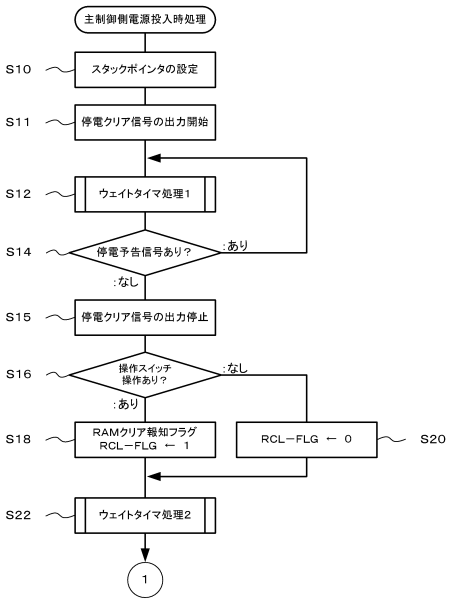


区分	コマンド ステータス	コマンド モード	コマンド名	送信タイミング	内容
特図1 回路異常検出関連	A0H	01H～FFH	特図1 変動パターン	特別図柄1 変動開始時	モードで指定された演出パターンで特図1回路異常検出開始を指示
	A1H	01H～50H	特図1 図柄確定	特図1 図柄確定時	はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定
	A2H	01H	特図1 回路異常検出終了	特図1 回路異常検出終了時	特図1 回路異常検出終了を指示
特図2 回路異常検出関連	A4H	01H～FFH	特図2 変動パターン	特別図柄2 変動開始時	確率及び時短を指示
	B0H	01H～FFH	特図2 変動パターン	特別図柄2 変動開始時	モードで指定された演出パターンで特図2回路異常検出開始を指示
	B1H	01H	特図2 図柄確定	特別図柄2 確定時	はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定
	B2H	01H	特図2 回路異常検出終了	特別図柄2 確定時	特図2 回路異常検出終了を指示
大当り関連	C0H	01H	大当りエンディング	大当りエンディング開始時	大当りエンディング開始を指示
	C4H	01H	大当り図柄表示	大入賞口開放時	大当り図柄情報表示を指示
	C8H	01H	小当りオープニング	小当りオープニング開始時	小当りオープニング開始を指示
	C2H	01H	小当り開放表示	小当り開放時	小当り開放中開始を指示
	C6H	01H	小当りカウント表示	小当り中入賞口入賞時	小当り中入賞口入賞表示を指示
	CEH	01H	小当りエンディング	小当りエンディング開始時	小当りエンディング開始を指示
	D0H	01H	簡易投入球材値	RAMクリア通知後及び球材変化時	RAMクリア通知後及び球材変化時を指示
電源投入	D1H	01H	小当りカウント表示	主制御基板電源投入時	主制御基板の情報表示を指示
	D2H	01H	簡易投入時メイン賞球数情報出力判定用カウント値通知		バックアップされたメイン賞球情報出力判定用カウントの値を通知
普図回路異常検出関連	E0H	01H～7FH	普図回路異常検出関連	普通図柄1変動開始時	モードで指定された演出パターンで普図回路異常検出開始を指示
	E1H	01H～30H	普通図柄指定	普図回路異常検出開始の直後	はずれ、シート開放当り、ロング開放当りを指定
	E2H	01H	普図回路異常検出終了	普図回路異常検出終了直後	普図回路異常検出終了を指示
普図電役演出関連	E3H	01H～0FH	変動時表示指定	普図当りオープニング開始時	確率及び時短を指示
	F0H	01H	普図当りオープニング	普図当りオープニング開始時	普図当りオープニング開始を指示
	F1H	01H	普電開放表示	普図開放時	普電開放中開始を指示
	F2H	01H	普図当りエンディング	普図当りエンディング開始時	普図当りエンディング開始を指示
報知表示	50H	01H	入賞異常表示	大当り中（条件装置作動中）以外に入賞口に入賞した時	入賞異常報知の開始を指示
	51H	01H	接続異常表示	主制御基板→払出制御基板へのコマンド送信時に払出制御基板からACK返信がなかった時	接続異常報知の開始を指示

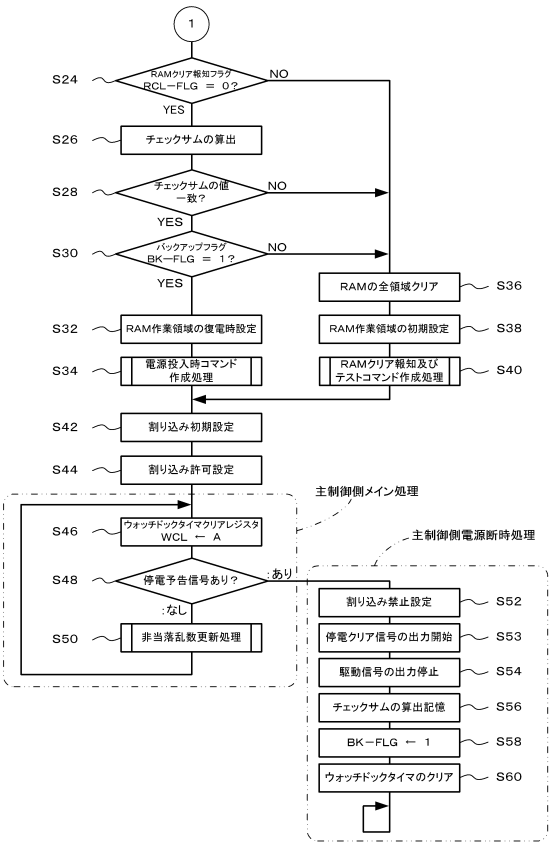
【図１６】

区分	コマンド ステータス	コマンド モード	コマンド名	送信タイミング	内容
報知表示	52H	01H	断線・短絡異常表示	始動口、カウントスイッチの何れかが断線又は短絡状態となった時	はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定
	53H	01H	磁気検出スイッチ異常表示	磁気検出スイッチ異常を検知した時	磁気検出スイッチ異常報知の開始を指示
	54H	01H	扉枠開放	扉枠開放を検知した時	扉開放報知を指示
	55H	01H	扉枠閉鎖	扉枠閉鎖を検知した時	扉開放報知の終了を指示
	56H	01H	本体枠開放	本体枠開放を検知した時	本体枠開放報知を指示
	57H	01H	本体枠閉鎖	本体枠閉鎖を検知した時	本体枠閉鎖報知を指示
状態表示	70H	00H～30H	枠状態1	電源復旧時 枠の開閉の変化時 エラー解除ナビ時	球切れ 満タン 球詰まり中 接続異常 CR未接続
	71H	00H～10H	エラー解除ナビ	エラー解除ナビ時	球がみ お教スイッチエラー リトライエラー
	72H	00H～10H	枠状態2	電源復旧時 枠状態の変化時	球抜き中
テスト関連	81H	01H	テスト	主制御基板電源投入時RAMクリア及びRAMクリア以外の時	周辺制御基板の各種検査を指示
その他	90H	01H	始動口入賞	始動口入賞（主に音声）	始動口入賞演出開始を指示
	91H	01H	変動短縮作動終了指定	規定回数の変動短縮を消化した変動確定後の停止期間終了時（はずれ停止期間経過後）	変動短縮作動状態から変動短縮作動状態への状態移行を指示
	92H	01H	高確率終了指定	規定回数の高確率回数を消化した変動確定後の停止期間終了時（はずれ停止期間経過後）	高確率状態から低確率状態への状態移行を指示
	93H	00H～04H	特別図柄1記憶	特別図柄1作動保留球数変化時	特別図柄1保留0～4個
	94H	00H～04H	特別図柄2記憶	特別図柄2作動保留球数変化時	特別図柄2保留0～4個
	95H	00H～04H	普通図柄記憶	普通図柄作動保留球数変化時	普通図柄保留0～4個
	62H	01H～14H	特別図柄1保留装飾指定	特別図柄1作動保留球数増加時	特別図柄1作動保留球数増加、先読み演出の有無を通知
	63H	01H～14H	特別図柄2保留装飾指定	特別図柄2作動保留球数増加時	特別図柄2作動保留球数増加、先読み演出の有無を通知
	66H	01H～50H	図柄種別先読み	特別図柄1先読み演出の直後	はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定（先読み時）
	67H	01H～FFH	変動パターン先読み	特別図柄1先読み演出の直後	変動パターン（先読み時）
	68H	01H～10H	変動タイプ先読み	特別図柄1先読み演出の直後	変動タイプ（先読み時）
	98H	01H～7FH	普通図柄情報先読み	普通図柄作動保留球数増加時	普通図柄作動保留球数増加の先読み演出開始を指示
	60H	00H～10H	メイン賞球数情報出力	各種入賞口入賞時	賞球として払い出すべき定の遊技球の球数が10個に達したことを指示

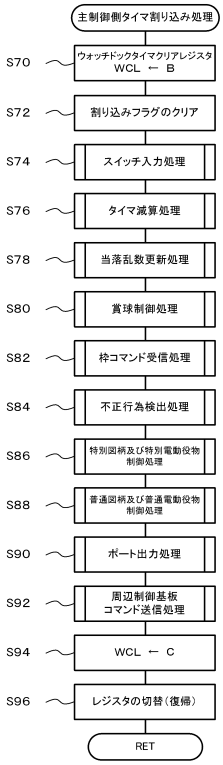
【図１７】



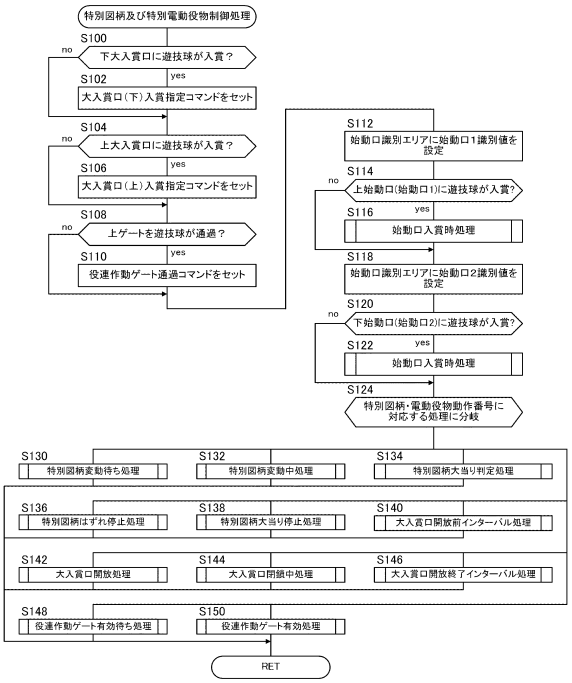
【図１８】



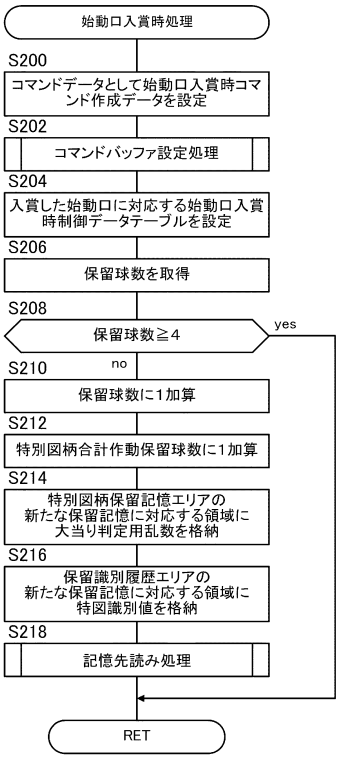
【図１９】



【図２０】



【図２１】



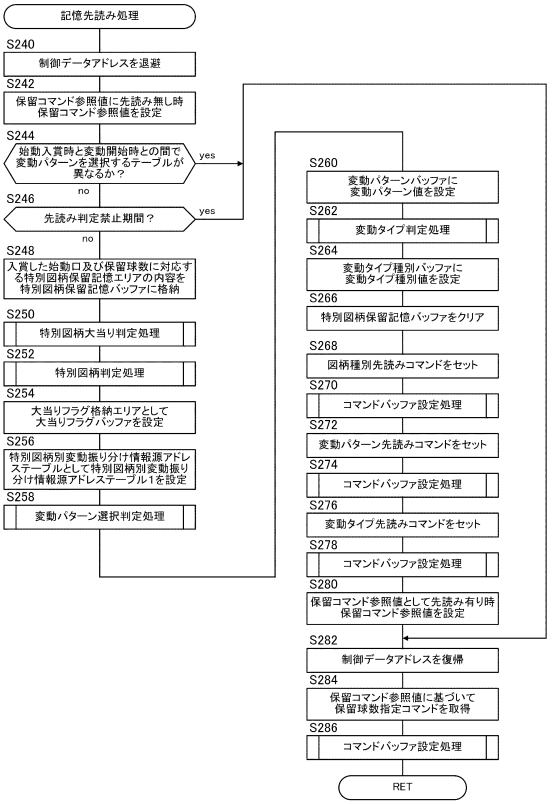
【図２２】

```
;-------------------------------------------------------------------------------
;テーブル用途　　:始動口入賞時制御データテーブル１（上始動口用）
;-------------------------------------------------------------------------------
SID1_ON_W:
        DEFW    T1_SCT_CM_W         ;保留球数ｺﾏﾝﾄﾞｱﾄﾞﾚｽﾃｰﾌﾞﾙｱﾄﾞﾚｽ（特別図柄１保留球数コマンドアドレステーブル）
        DEFW    T1_SID_CT           ;作動保留球数ｱﾄﾞﾚｽ（特別図柄１作動保留球数エリア）
        DEFB    _T_HIST_ID_1        ;保留履歴特図識別値（保留履歴上特図識別値）
        DEFB    00H                 ;保留記憶ｴﾘｱｱﾄﾞﾚｽｵﾌｾｯﾄ値（保留情報記憶エリア参照用オフセット値）

;-------------------------------------------------------------------------------
;テーブル用途　　:始動口入賞時制御データテーブル２（下始動口用）
;-------------------------------------------------------------------------------
SID2_ON_W:
        DEFW    T2_SCT_CM_W         ;保留球数ｺﾏﾝﾄﾞｱﾄﾞﾚｽﾃｰﾌﾞﾙｱﾄﾞﾚｽ（特別図柄２保留球数コマンドアドレステーブル）
        DEFW    T2_SID_CT           ;作動保留球数ｱﾄﾞﾚｽ（特別図柄２作動保留球数エリア）
        DEFB    _T_HIST_ID_2        ;保留履歴特図識別値（保留履歴下特図識別値）
        DEFB    _TMEM_ADD           ;保留記憶ｴﾘｱｱﾄﾞﾚｽｵﾌｾｯﾄ値（保留情報記憶エリア参照用オフセット値）
```

【図２３】

```
;-------+-------------------------------------+-------------------------------
;       特別図柄用乱数に係るエリア
;-------+-------------------------------------+-------------------------------
B_HIT_M1:       DEFS    02      ;特別図柄１大当り判定用乱数記憶１エリア
T_RIT_M1:       DEFS    01      ;特別図柄１リーチ判定用乱数記憶１エリア
T_HP1_M1:       DEFS    01      ;特別図柄１変動パターン用乱数１記憶１エリア
T_HP2_M1:       DEFS    01      ;特別図柄１変動パターン用乱数２記憶１エリア
T_HTP_M1:       DEFS    01      ;特別図柄１変動タイプ用乱数記憶１エリア
T_ZUG_M1:       DEFS    01      ;特別図柄１特別図柄用乱数記憶１エリア

_TMEM1_KO       EQU     $-B_HIT_M1  ;(特別図柄１保留記憶1ｴﾘｱのﾃﾞｰﾀ数)

B_HIT_M2:       DEFS    02      ;特別図柄１大当り判定用乱数記憶２エリア
T_RIT_M2:       DEFS    01      ;特別図柄１リーチ判定用乱数記憶２エリア
T_HP1_M2:       DEFS    01      ;特別図柄１変動パターン用乱数１記憶２エリア
T_HP2_M2:       DEFS    01      ;特別図柄１変動パターン用乱数２記憶２エリア
T_HTP_M2:       DEFS    01      ;特別図柄１変動タイプ用乱数記憶２エリア
T_ZUG_M2:       DEFS    01      ;特別図柄１特別図柄用乱数記憶２エリア
B_HIT_M3:       DEFS    02      ;特別図柄１大当り判定用乱数記憶３エリア
. . . . . .
. . . . . .
T_HTP_M4:       DEFS    01      ;特別図柄１変動タイプ用乱数記憶４エリア
T_ZUG_M4:       DEFS    01      ;特別図柄１特別図柄用乱数記憶４エリア

_TMEM4_KO       EQU     $-B_HIT_M4      ;(特別図柄保留記憶4ｴﾘｱのﾃﾞｰﾀ数)
_TMEM_SHIFT     EQU     $-B_HIT_M2      ;(特別図柄保留記憶ｴﾘｱのｼﾌﾄﾃﾞｰﾀ数)
_TMEM_ADD       EQU     $-B_HIT_M1      ;保留記憶ｴﾘｱｱﾄﾞﾚｽｵﾌｾｯﾄ値

B2_HIT_N1:      DEFS    02      ;特別図柄２大当り判定用乱数記憶１エリア
T2_RIT_N1:      DEFS    01      ;特別図柄２リーチ判定用乱数記憶１エリア
T2_HP1_N1:      DEFS    01      ;特別図柄２変動パターン用乱数１記憶１エリア
T2_HP2_N1:      DEFS    01      ;特別図柄２変動パターン用乱数２記憶１エリア
T2_HTP_N1:      DEFS    01      ;特別図柄２変動タイプ用乱数記憶１エリア
T2_ZUG_N1:      DEFS    01      ;特別図柄２特別図柄用乱数記憶１エリア
B2_HIT_N2:      DEFS    02      ;特別図柄２大当り判定用乱数記憶２エリア
T2_RIT_N2:      DEFS    01      ;特別図柄２リーチ判定用乱数記憶２エリア
. . . . . .
. . . . . .
T2_ZUG_N3:      DEFS    01      ;特別図柄２特別図柄用乱数記憶３エリア
B2_HIT_N4:      DEFS    02      ;特別図柄２大当り判定用乱数記憶４エリア
T2_RIT_N4:      DEFS    01      ;特別図柄２リーチ判定用乱数記憶４エリア
T2_HP1_N4:      DEFS    01      ;特別図柄２変動パターン用乱数１記憶４エリア
T2_HP2_N4:      DEFS    01      ;特別図柄２変動パターン用乱数２記憶４エリア
T2_HTP_N4:      DEFS    01      ;特別図柄２変動タイプ用乱数記憶４エリア
T2_ZUG_N4:      DEFS    01      ;特別図柄２特別図柄用乱数記憶４エリア
```

【図２４】



【図２５】

（A）

```
;-------------------------------------------------------------------------------
;テーブル用途      ：予告許可判定データアドレステーブル１
;-------------------------------------------------------------------------------
RNEZO_CK1_W:
        DEFB    (RNEZO_CK1_W_END-$-1)/3     ;ﾙｰﾌﾟ回数
        DEFB    .LOW.T_JOB_NO               ;
        DEFW    RENZO_CK1_B                 ;
        DEFB    .LOW.JITAN_FG               ;
        DEFW    RENZO_CK2_B                 ;
RNEZO_CK1_W_END:

;-------------------------------------------------------------------------------
;テーブル用途      ：予告許可判定データアドレステーブル２
;-------------------------------------------------------------------------------
RNEZO_CK2_W:
        DEFB    (RNEZO_CK2_W_END-$-1)/3     ;ﾙｰﾌﾟ回数
        DEFB    .LOW.T_JOB_NO               ;
        DEFW    RENZO_CK1_B                 ;
        DEFB    .LOW.JITAN_FG               ;
        DEFW    RENZO_CK3_B                 ;
RNEZO_CK2_W_END:
```

（B）

```
;-------------------------------------------------------------------------------
;テーブル用途      ：予告許可判定データ１
;-------------------------------------------------------------------------------
RENZO_CK1_B:                                ;判定値
        DEFB    _RENZOCK_OK                 ;IDOL
        DEFB    _RENZOCK_OK                 ;HEND
        DEFB    _RENZOCK_OK                 ;JUDG
        DEFB    _RENZOCK_OK                 ;HSTOP
        DEFB    _RENZOCK_OK                 ;ASTOP
        DEFB    _RENZOCK_NG                 ;FINT
        DEFB    _RENZOCK_NG                 ;OPEN
        DEFB    _RENZOCK_NG                 ;CLOSE
        DEFB    _RENZOCK_NG                 ;EINT
        DEFB    _RENZOCK_NG                 ;JK_WAIT
        DEFB    _RENZOCK_NG                 ;YK_WAIT
        DEFB    _RENZOCK_OK                 ;KSTOP
        DEFB    _RENZOCK_NG                 ;KFINT
        DEFB    _RENZOCK_NG                 ;KOPEN
        DEFB    _RENZOCK_NG                 ;KCLOSE
        DEFB    _RENZOCK_NG                 ;KEINT

;-------------------------------------------------------------------------------
;テーブル用途      ：予告許可判定データ２
;-------------------------------------------------------------------------------
RENZO_CK2_B:                                ;判定値
        DEFB    _RENZOCK_OK                 ;JITAN_FG=0
        DEFB    _RENZOCK_NG                 ;       =1

;-------------------------------------------------------------------------------
;テーブル用途      ：予告許可判定データ３
;-------------------------------------------------------------------------------
RENZO_CK3_B:                                ;判定値
        DEFB    _RENZOCK_NG                 ;JITAN_FG=0
        DEFB    _RENZOCK_OK                 ;       =1
```

【図２６】

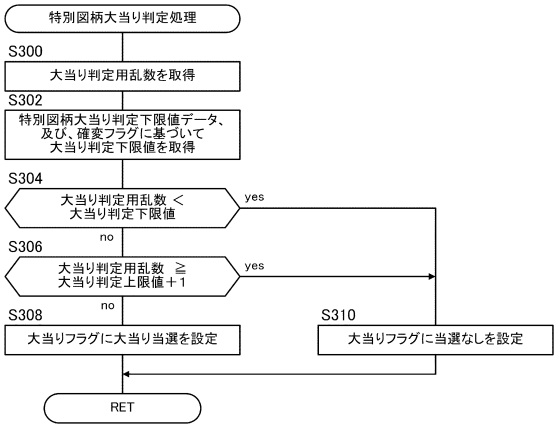
（A）

```
;-------------------------------------------------------------------------------
;テーブル用途      ：特別図柄１保留球数コマンドアドレステーブル
;-------------------------------------------------------------------------------
T1_SCT_CM_W:
        DEFW    T1_SCT_CM1_B        ;保留ｺﾏﾝﾄﾞ参照値    =0
        DEFW    T1_SCT_CM2_B        ;                   =1


;-------------------------------------------------------------------------------
;テーブル用途      ：特別図柄２保留球数コマンドアドレステーブル
;-------------------------------------------------------------------------------
T2_SCT_CM_W:
        DEFW    T2_SCT_CM1_B        ;保留ｺﾏﾝﾄﾞ参照値    =0
        DEFW    T2_SCT_CM2_B        ;                   =1
```

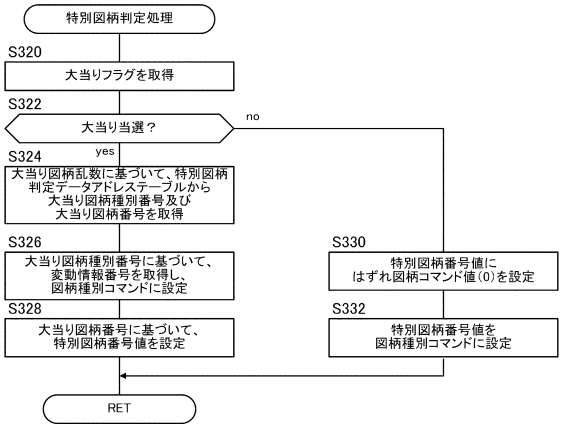
（B）

```
;-------------------------------------------------------------------------------
;テーブル用途      ：特別図柄１保留球数指定コマンド作成データ１
;(先読み禁止時特図１保留コマンド)
;-------------------------------------------------------------------------------
T1_SCT_CM1_B:
        DEFB    .LOW.T1_SID_CT.01H,62H

;-------------------------------------------------------------------------------
;テーブル用途      ：特別図柄１保留球数指定コマンド作成データ２
;(先読み許可時特図１保留コマンド)
;-------------------------------------------------------------------------------
T1_SCT_CM2_B:
        DEFB    .LOW.T1_SID_CT,11H,62H

;-------------------------------------------------------------------------------
;テーブル用途      ：特別図柄２保留球数指定コマンド作成データ１
;(先読み禁止時特図２保留コマンド)
;-------------------------------------------------------------------------------
T2_SCT_CM1_B:
        DEFB    .LOW.T2_SID_CT.01H,63H

;-------------------------------------------------------------------------------
;テーブル用途      ：特別図柄２保留球数指定コマンド作成データ２
;(先読み許可時特図２保留コマンド)
;-------------------------------------------------------------------------------
T2_SCT_CM2_B:
        DEFB    .LOW.T2_SID_CT,11H,63H
```

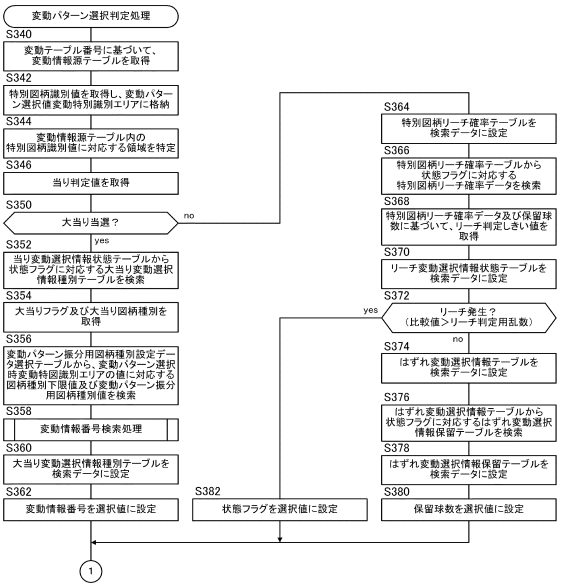
【図２７】



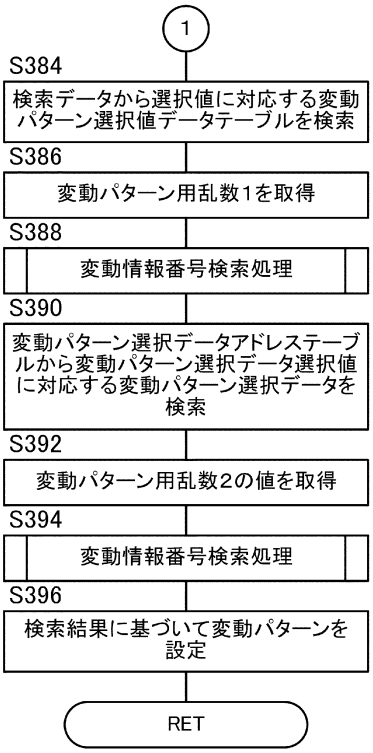
【図２８】



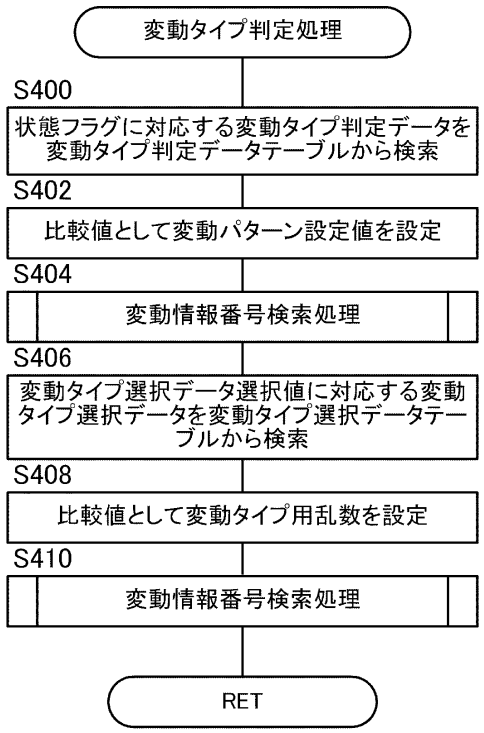
【図２９】



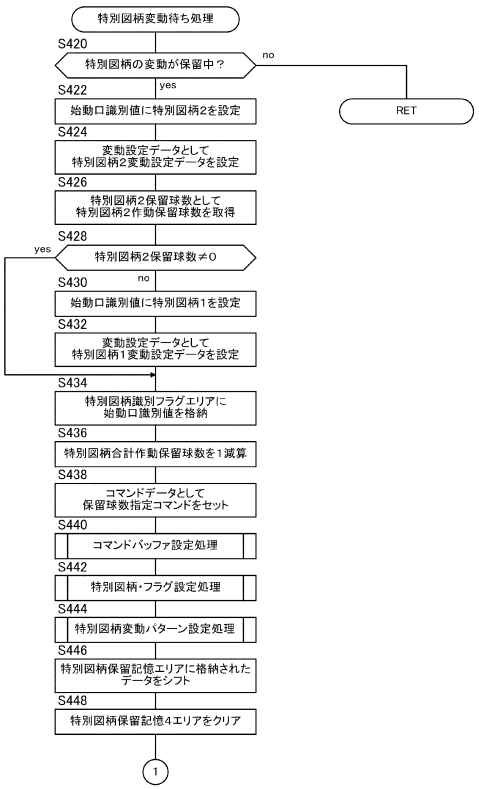
【図３０】



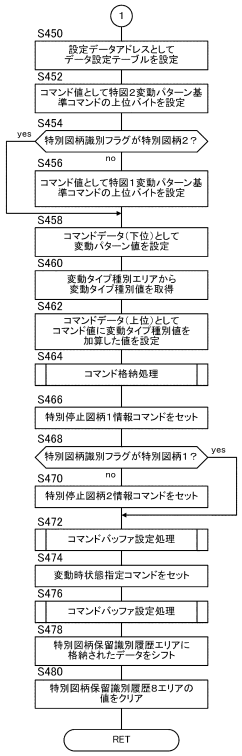
【図３１】



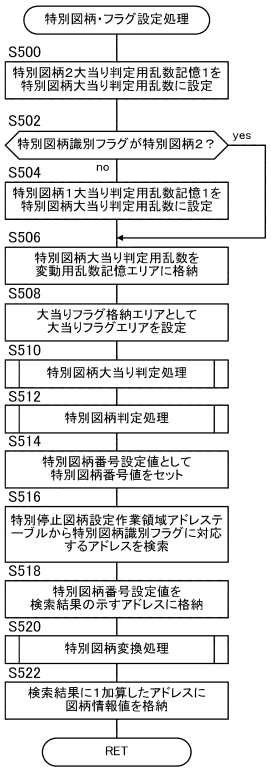
【図３２】



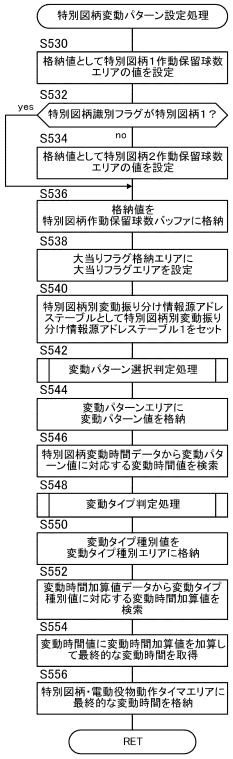
【図３３】



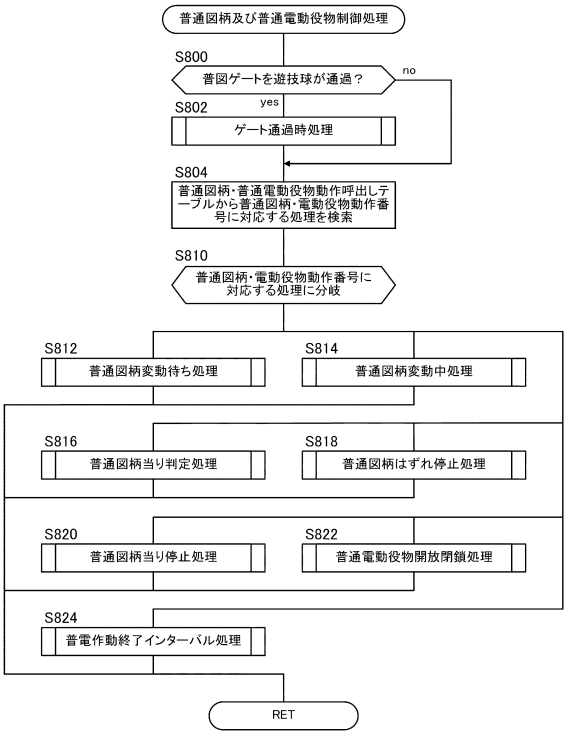
【図３４】



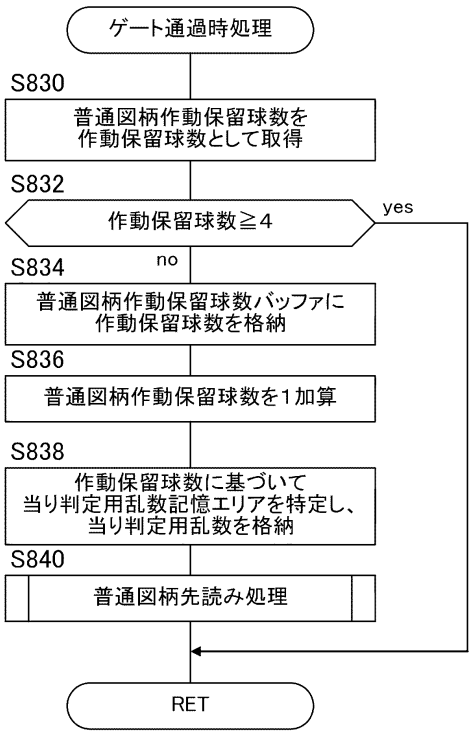
【図３５】



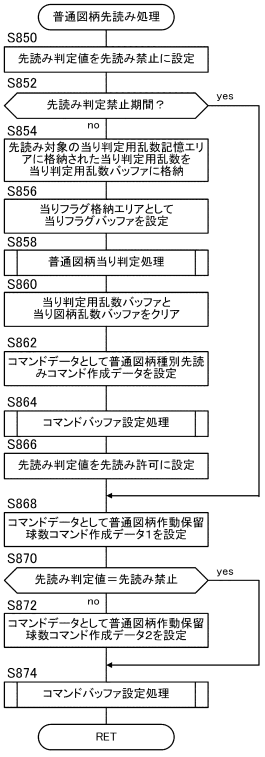
【図３６】



【図３７】



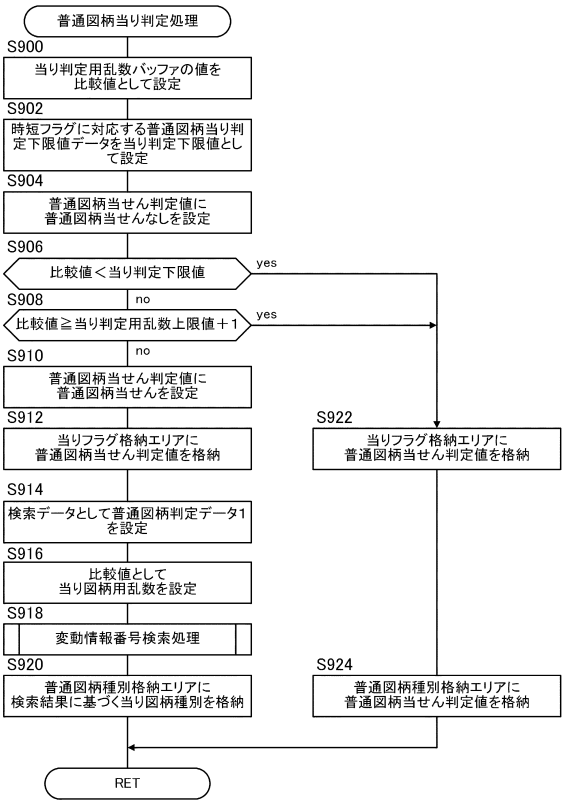
【図３８】



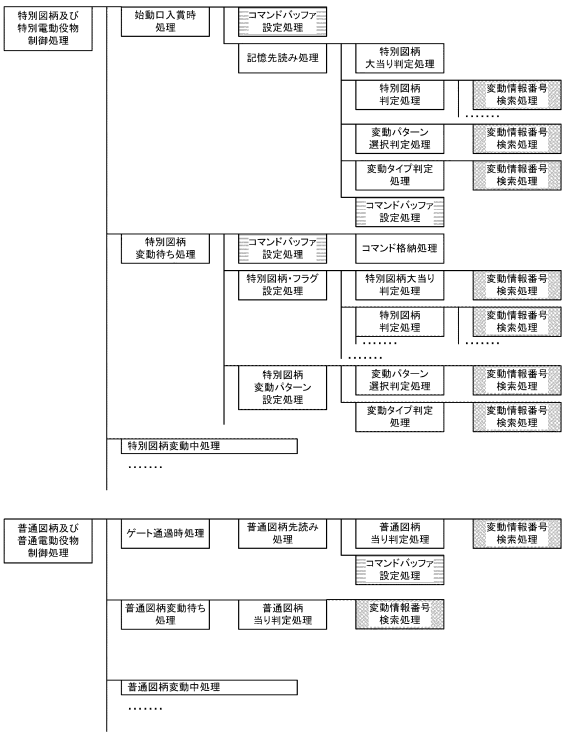
【図３９】

遊技状態		特図先読み	普通電動役物		普図先読み
確率状態	時短状態		ショート開放	ロング開放	
低確率	非時短	特図先読み演出無し	許可	許可	許可
低確率	非時短	特図先読み演出有り（保留先読み）	禁止	許可	許可
低確率	非時短	特図先読み演出有り（背景先読み）	禁止	許可	許可
低確率	時短	特図先読み演出無し	禁止	許可	禁止
低確率	時短	特図先読み演出有り（保留先読み）	禁止	禁止	禁止
低確率	時短	特図先読み演出有り（背景先読み）	禁止	禁止	禁止
高確率	非時短	特図先読み演出無し	許可	許可	許可
高確率	非時短	特図先読み演出有り（保留先読み）	禁止	許可	許可
高確率	非時短	特図先読み演出有り（背景先読み）	禁止	許可	禁止
高確率	時短	特図先読み演出無し	禁止	許可	禁止
高確率	時短	特図先読み演出有り（保留先読み）	禁止	禁止	禁止
高確率	時短	特図先読み演出有り（背景先読み）	禁止	禁止	禁止

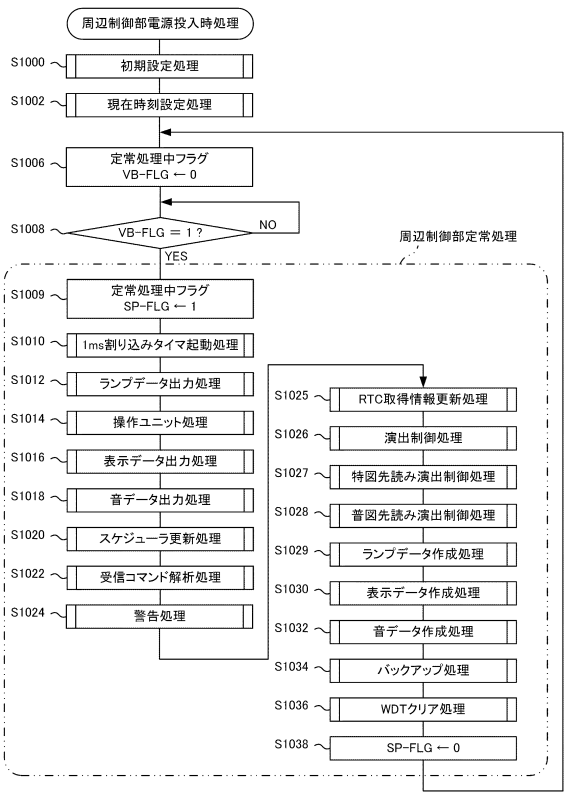
【図４０】



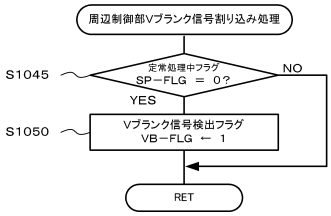
【図４１】



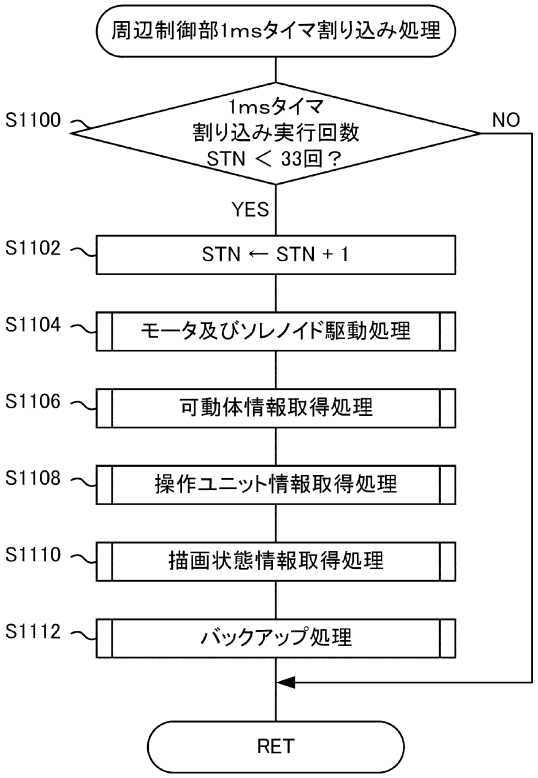
【図４２】



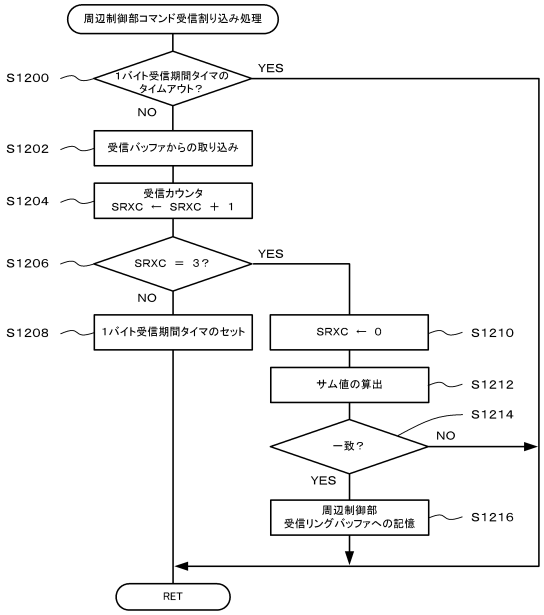
【図４３】



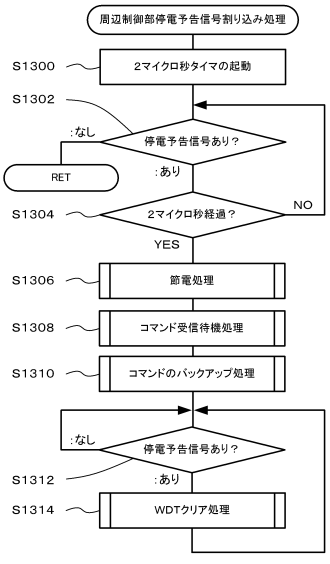
【図４４】



【図４５】



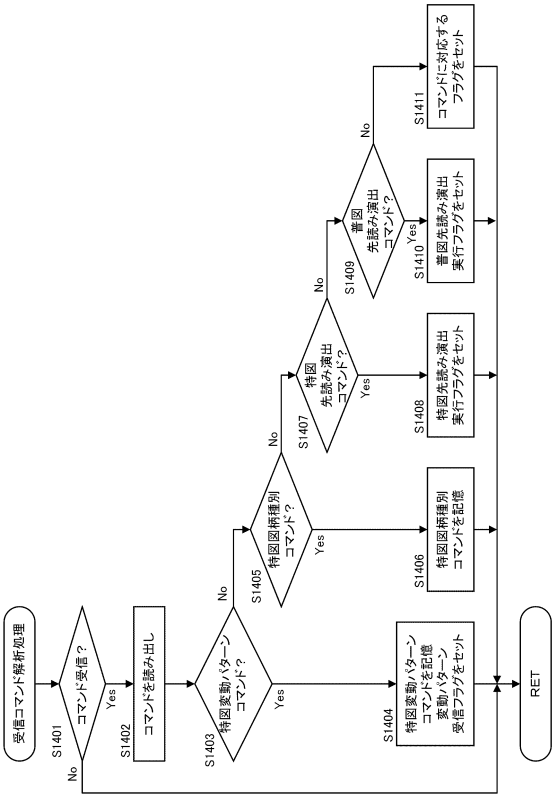
【図４６】



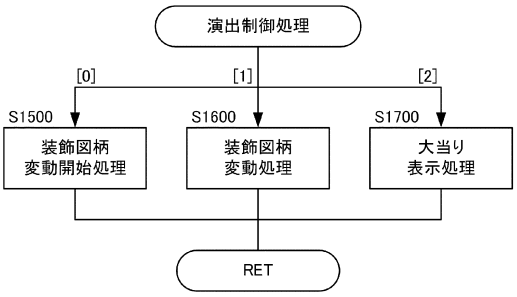
【図４７】

変動パターン名	当落情報	変動時間	演出挿入数	演出選択パターン	再抽選
リーチなし(短)	ハズレ	3	0	―	無
リーチなし(長)	ハズレ	10	0	―	無
Nリーチ	ハズレ	12	0	―	無
	4R又は16R	12	0	―	無
SPリーチ1	ハズレ	15	0	―	無
	4R又は16R	20	0	―	無
SPリーチ2	ハズレ	35	0	―	無
	4R又は16R	40	0	―	無
….	….	….	….	….	….
ストーリーリーチ1	ハズレ	30	2	パターン1	無
	4R又は16R	35			無
ストーリーリーチ2	ハズレ	40	3	パターン1	無
	4R又は16R	45			無
ストーリーリーチ3	ハズレ	50	3	パターン2	無
	4R又は16R	55			有
ストーリーリーチ4	4R又は16R	65	4	パターン2	有
ストーリーリーチ5	16R	75	3	パターン3	有
….	….	….	….	….	….
擬似連1	ハズレ	30	2	パターン11	無
	4R又は16R	35			無
擬似連2	ハズレ	50	3	パターン12	無
	4R又は16R	55			有
擬似連3	4R又は16R	65	4	パターン12	有
擬似連4	16R	75	5	パターン13	有
….	….	….	….	….	….

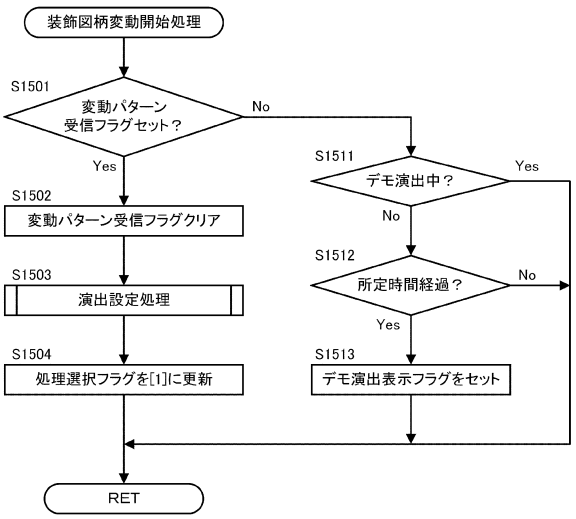
【図４８】



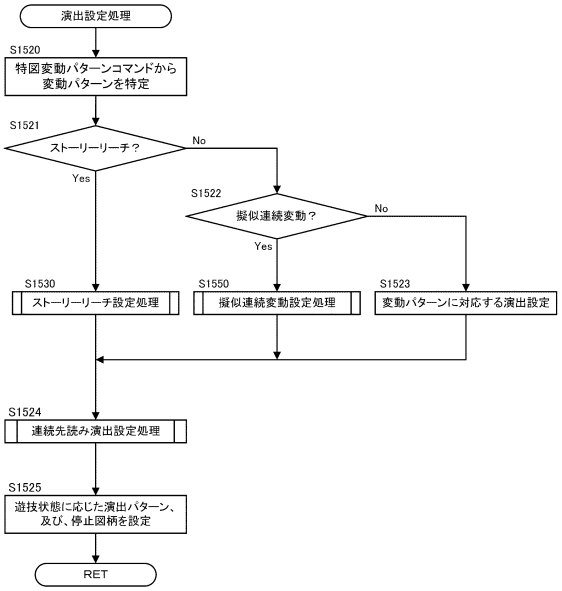
【図４９】



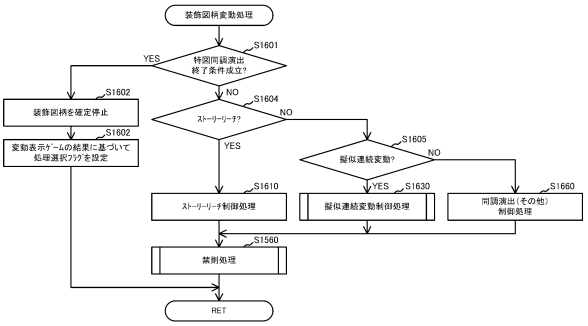
【図５０】



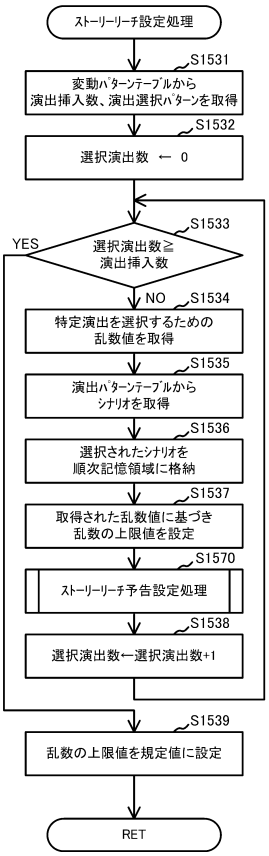
【図５１】



【図５２】



【図５３】

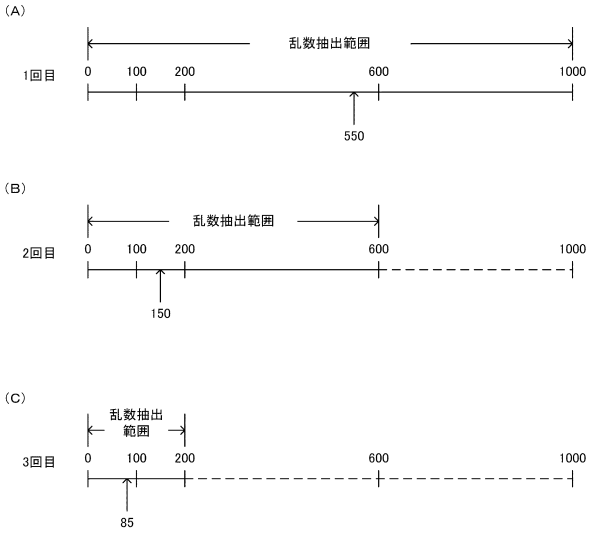


【図５４】

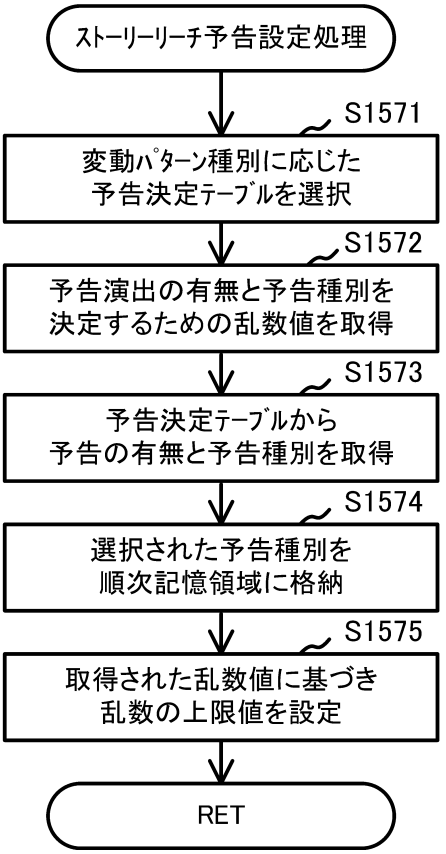
← 期待度 低　　期待度 高 →

	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5	シナリオ6
パターン1	0～100	101～200	201～600	601～1000	—	—
パターン2	0～100	101～200	201～500	501～800	801～900	901～1000
パターン3	—	—	0～100	101～200	201～600	601～1000

【図５５】



【図５６】



【図５７】

(A)予告決定テーブル(ストーリーリーチ)

←期待度 低　　期待度 高→

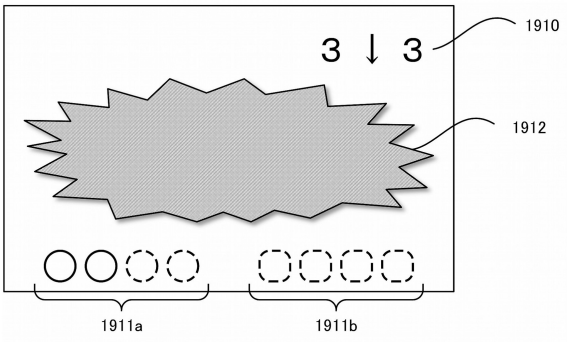
	予告なし	予告1 (青色背景)	予告2 (緑色背景)	予告3 (赤色背景)	予告4 (ヒョウ柄背景)	予告5 (虹色背景)
はずれ	1～600	601～700	701～800	801～900	901～1000	－
非確変大当り	1～490	491～590	591～690	691～840	841～990	991～1000
確変大当り	1～450	－	－	451～700	701～950	951～1000

(B)予告決定テーブル(疑似連続変動)

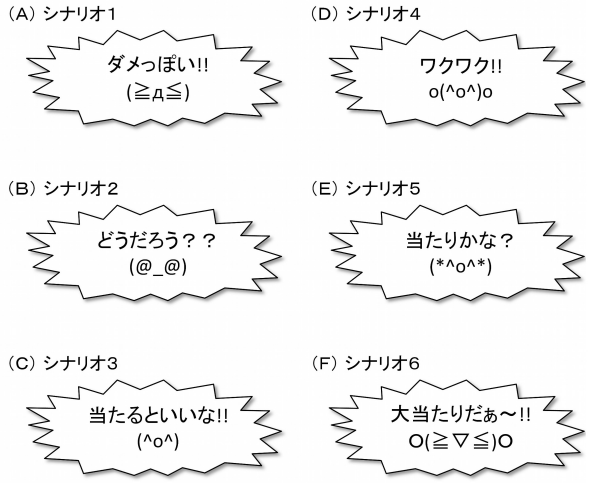
←期待度 低　　期待度 高→

	予告1 (青色背景)	予告2 (緑色背景)	予告3 (赤色背景)	予告4 (ヒョウ柄背景)	予告5 (虹色背景)	予告なし
はずれ	1～100	101～200	201～300	301～400	－	401～1000
非確変大当り	1～100	101～200	201～350	351～500	501～510	511～1000
確変大当り	－	－	1～250	251～500	501～550	551～1000

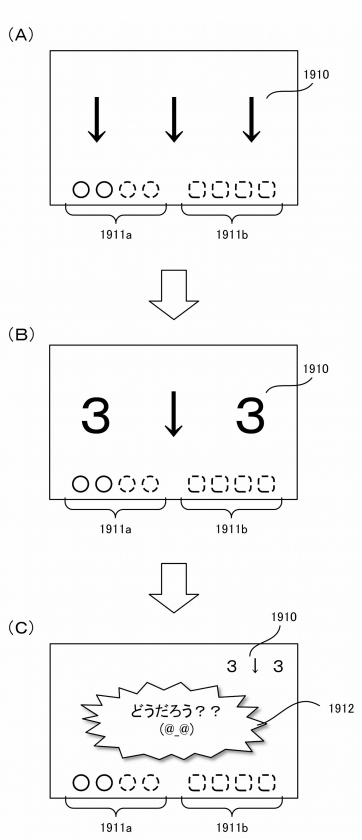
【図５８】



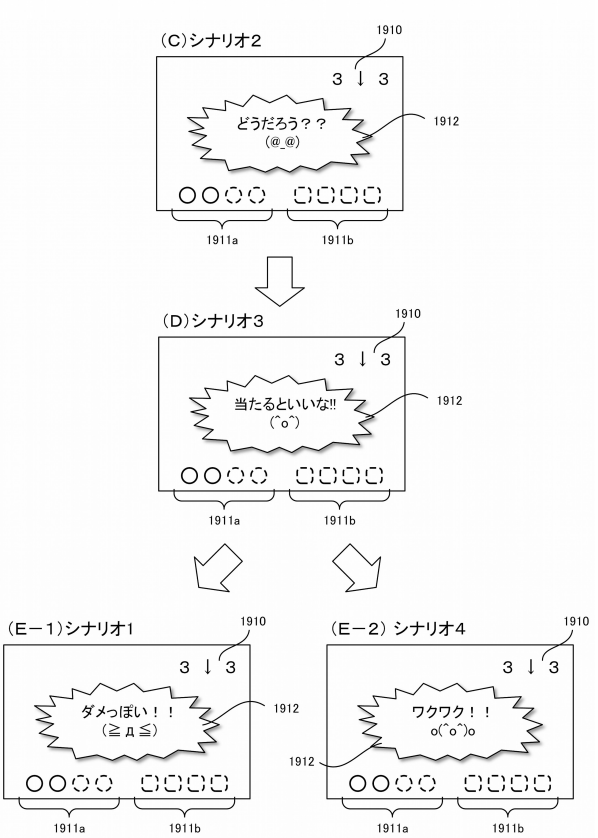
【図５９】



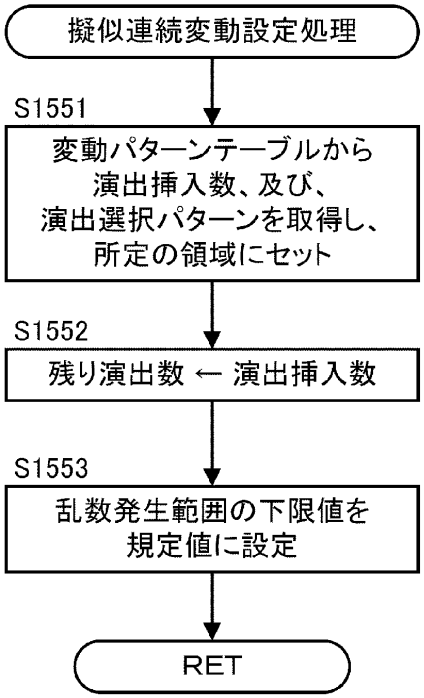
【図６０】



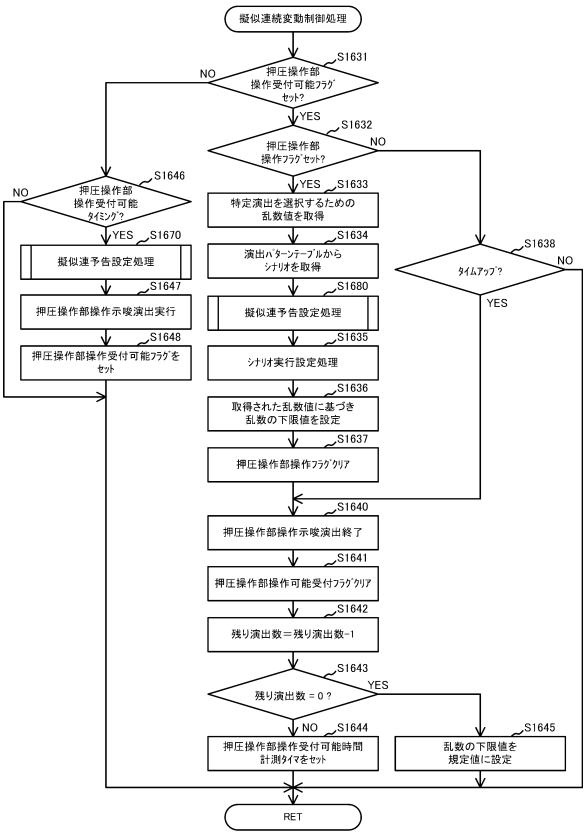
【図６１】



【図６２】



【図６３】

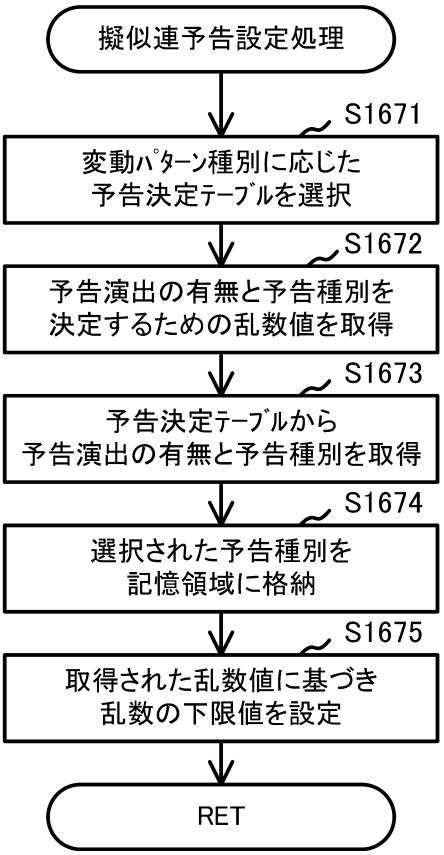


【図６４】

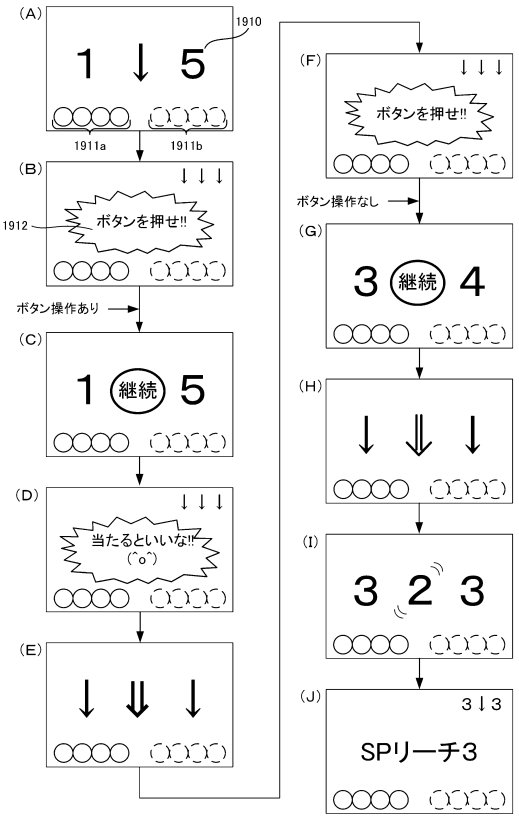
← 期待度 低　　期待度 高 →

	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3	シナリオ4	シナリオ5	シナリオ6
パターン11	0～500	501～700	701～900	901～1000	－	－
パターン12	0～300	301～500	501～700	701～850	851～950	951～1000
パターン13	－	－	0～600	601～750	751～900	901～1000
…	…	…	…	…	…	…

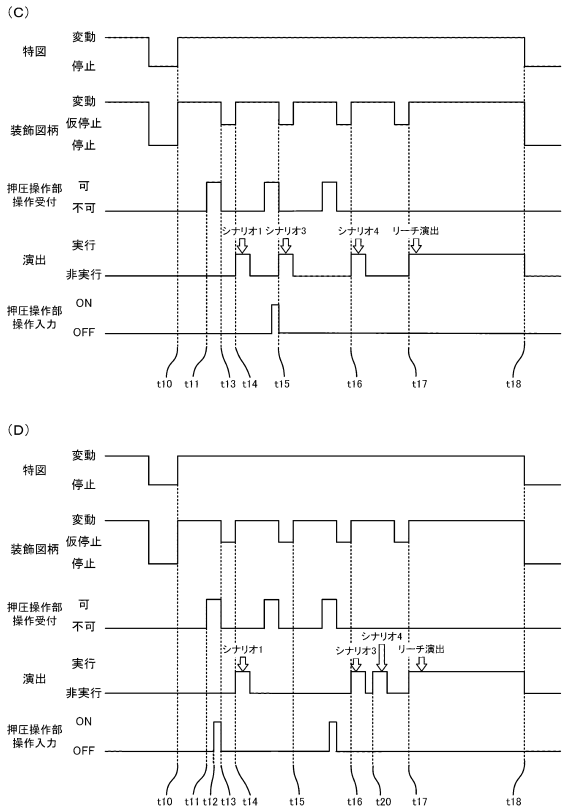
【図６５】



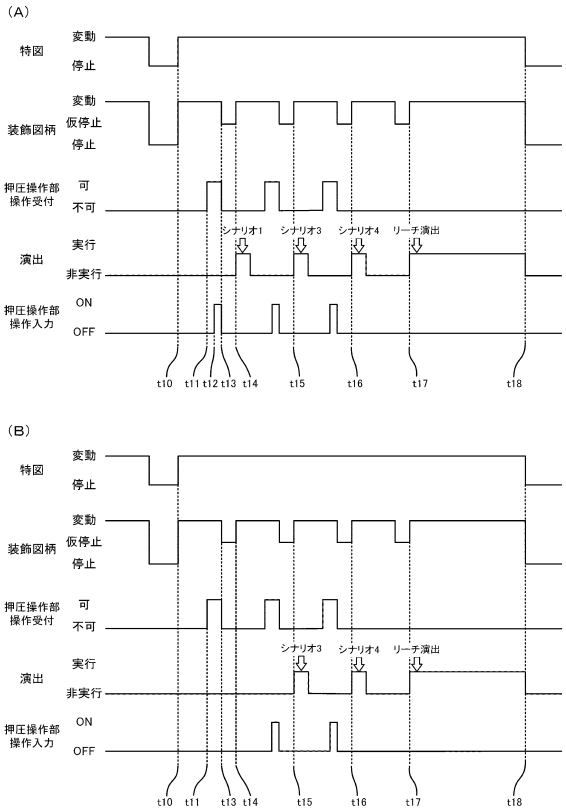
【図６６】



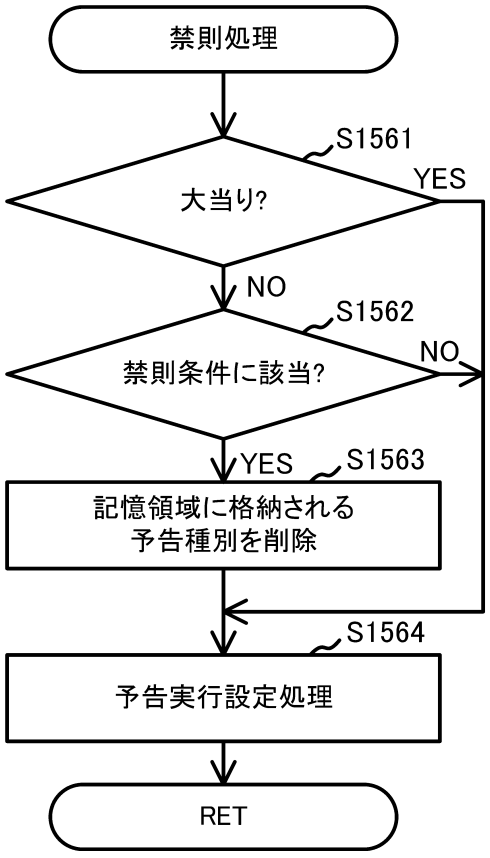
【図６７】



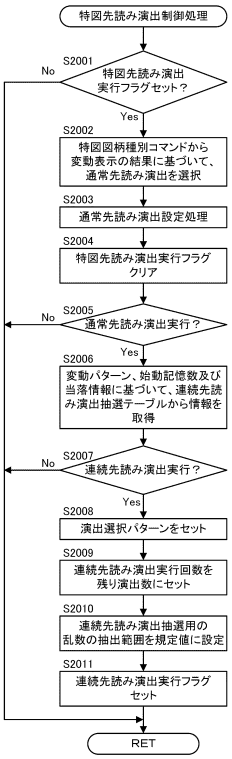
【図６８】



【図６９】



【図７０】



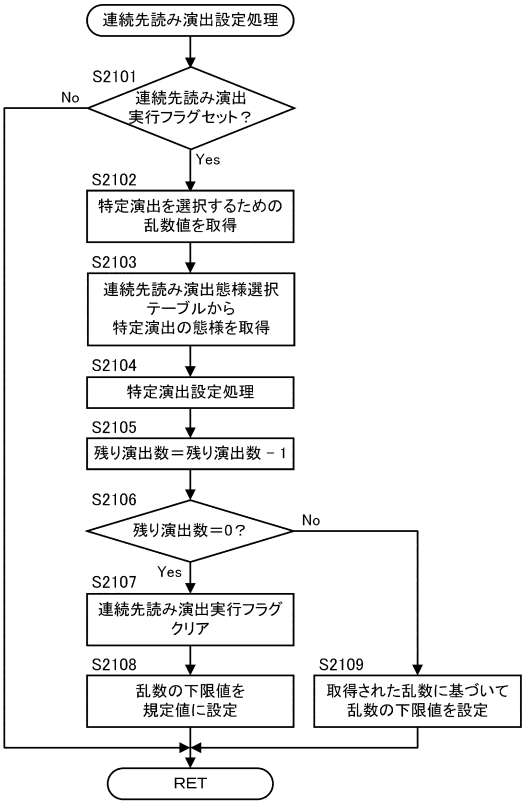
【図７１】

	← 期待度 低				期待度 高 →
保留表示（色）	白	青	緑	赤	虹
はずれ	95%	3%	1%	0.7%	0.3%
4R大当り	50%	30%	15%	3%	2%
16R大当り	40%	25%	20%	10%	5%

【図７２】

変動パターン名	始動記憶数	当落情報	連続先読み演出実行確率（%）	連続先読み演出実行回数	演出選択パターン
Nリーチ	＜3	－	0	0	－
	≧3	ハズレ	2	1	パターン1
		4R又は16R	5	1	パターン1
SPリーチ1	＜3	－	0	0	－
	≧3	ハズレ	2	1	パターン1
		4R又は16R	5	2	パターン2
……	……	……	……	……	……
SPリーチ3	＜3	－	0	0	－
	≧3	ハズレ	5	1	パターン1
	3	4R又は16R	20	2	パターン2
	4	4R又は16R	30	3	パターン4
……	……	……	……	……	……
ストーリーリーチ	……	……	……	……	……
……	……	……	……	……	……
擬似連	……	……	……	……	……
……	……	……	……	……	……

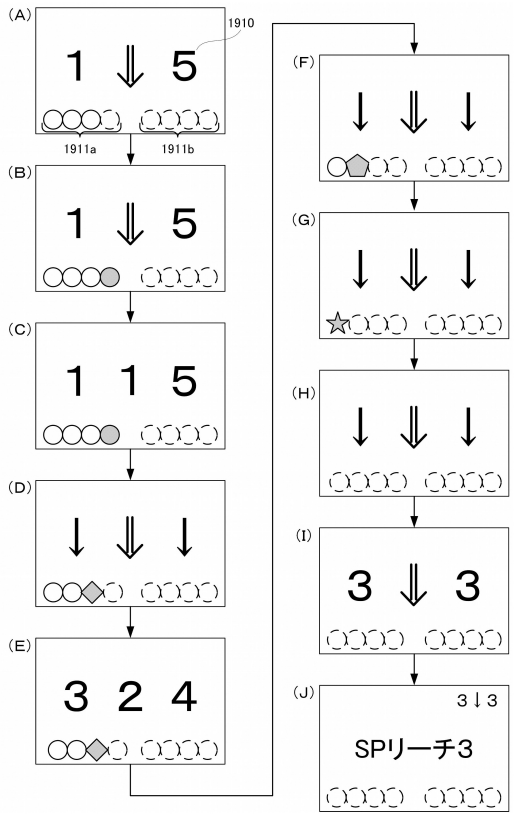
【図７３】



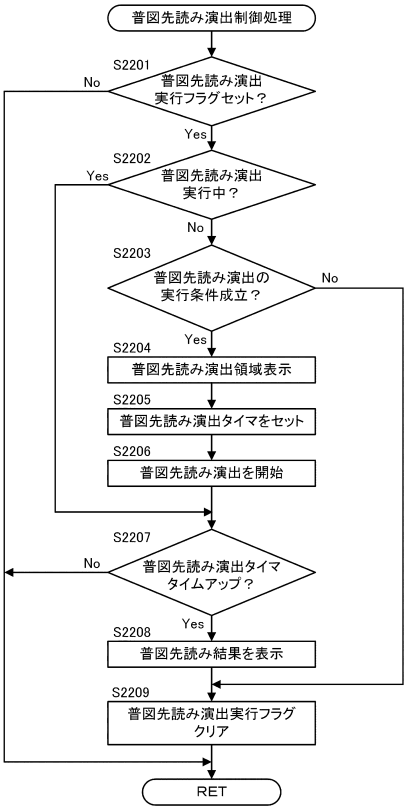
【図７４】

	← 期待度 低					期待度 高 →
	1	2	3	4	5	6
特定演出（保留表示形状）	△	□	◇	⬠	☆	✿
パターン1	0～300	301～600	601～800	801～1000	－	－
パターン2	0～200	201～400	401～600	601～800	801～900	901～1000
パターン3	0～100	101～200	201～400	401～600	601～800	801～1000
パターン4	－	0～100	101～200	201～550	551～800	801～1000

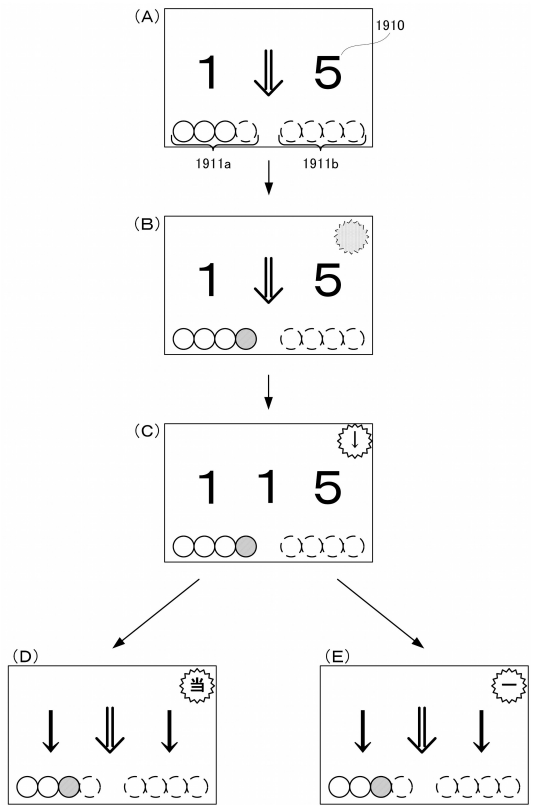
【図７５】



【図７６】



【図７７】



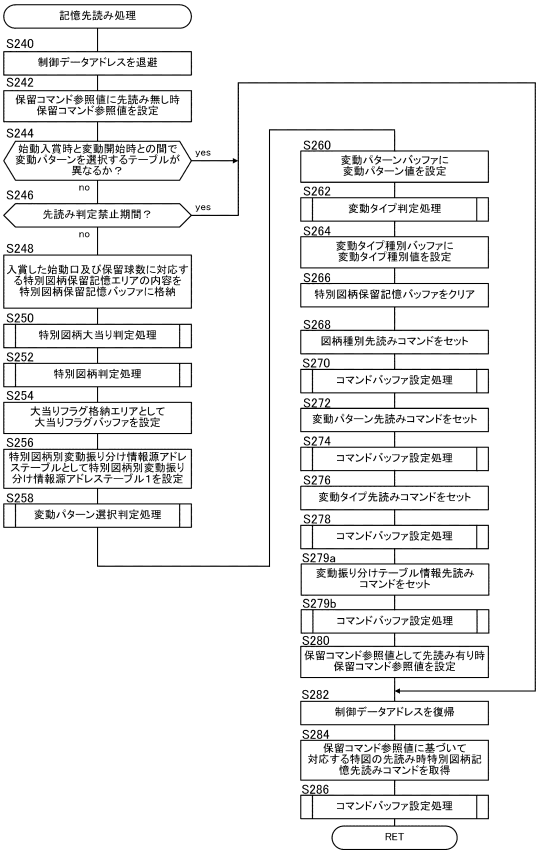
【図７８】

区分	コマンド ステータス	コマンド モード	コマンド名	送信タイミング	内容
その他	90H	04H	始動口入賞	始動口入賞時（主に一査声）	01H 始動口1（特図1）入賞 02H 始動口2（特図2）入賞
	91H	01H	変動短縮作動開始	既定回数の変動短縮を満化した変動指定後の停止図柄終了時（ぱずれ停止期間短縮）	変動短縮作動状態から変動短縮非作動状態への状態移行を指示
	92H	01H	高確率終了指定	既定回数の変動短縮を満化した変動指定後の停止図柄終了時（ぱずれ停止期間短縮）	変動短縮非作動状態から変動短縮作動状態への状態移行を指示
	93H	01H～04H	変動開始時特別図柄1記憶	特図1変動開始時	保留球数（変動待ちの二保留0～3を送信）
	94H	01H～04H	変動開始時特別図柄2記憶	特図2変動開始時	保留球数（変動待ちの二保留0～3を送信）
	95H	00H～04H	普通図柄始動記憶	普通図柄変動開始時及び停止時	普通図柄変動待ち保留数（0～4を送信）
	64H	*2H～*5H	先読み時特別図柄1記憶先読み	特図1始動口入賞時	02H～05H 先読み済み（未消化）特図1保留数（増加時なので保留1～4を送信） 12H～15H 先読み済み（消化）特図1保留数（増加時なので保留1～4を送信）
	65H	*2H～*5H	先読み時特別図柄2記憶先読み	特図2始動口入賞時	06H～09H 先読み済み（未消化）特図2保留数（増加時なので保留1～4を送信） 16H～19H 先読み済み（消化）特図2保留数（増加時なので保留1～4を送信）
	66H	01H～50H	図柄確変先読み	先読み有りの始動口入賞時	ぱずれ、特定大当り、非特定大当りを指定 01H ぱずれ 02H 大当り図柄振分0　特図1（奇図柄当り） 03H 大当り図柄振分1　特図1（奇図柄当り）昇格 04H 大当り図柄振分2　特図1（奇図柄当り） …　… 44H 大当り図柄振分44　特図2（偶図柄当り） 45H 大当り図柄振分45　小当り1 46H 大当り図柄振分46　小当り2 47H 大当り図柄振分47　小当り3 48H 大当り図柄振分48　小当り4
	67H	01H～FFH	変動パターン先読み	先読み有りの始動口入賞時	変動パターン選択用
	68H	01H～04H	変動タイプ先読み	先読み有りの始動口入賞時	通常（昼短変なし、夜短変あり）の時間短縮加算を指定 01H 「通常」…昼短変なし 02H 「加算1」…タイプAの昼短変1回 03H 「加算2」…タイプAの昼短変2回 04H 「加算3」…タイプAの昼短変3回 05H 「加算4」…タイプBの昼短変1回 06H 「加算5」…タイプBの昼短変2回 07H 「加算6」…タイプBの昼短変3回 08H 「加算7」…タイプCの昼短変1回 09H 「加算8」…タイプCの昼短変2回 10H 「加算9」…タイプCの昼短変3回
	69H	01H～04H	変動振分けテーブル情報先読み	先読み有りの始動口入賞時	変動開始時の変動パターン選択テーブルがどのテーブルから取得するかを先読み時に送信 01H 大当り小当り振り分けテーブルから取得 02H リーチ振り分けテーブルから取得 03H ノーマルリーチ振り分けテーブルから取得 04H 非リーチ振り分けテーブルから取得
	98H	01H～7FH	普通図柄記憶先読み演出	普通図柄保留数増加時	普通図柄保留数増加の先読み演出開始を指示
	60H	00H～10H	メイン表示数値情報出力	合算入賞口入賞時	普通図柄作動画面表示の先読み演出開始を指示 合算入賞口入賞時の合算数（0～16）を送信

【図７９】

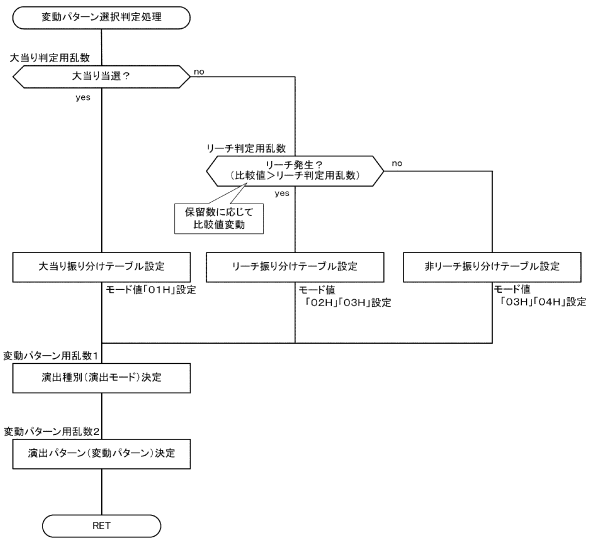
区分	コマンド ステータス	コマンド モード	コマンド名	送信タイミング	内容
特図1 同調演出 関連	A1H	01H～50H	特図１図柄種別	特図1同調演出開始の直後 （特図1変動開始時）	はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定 01H はずれ 02H 大当り図柄種別0 特図1青図柄当り 03H 大当り図柄種別1 特図1青図柄当り昇格 04H 大当り図柄種別2 特図1赤図柄当り … … 46H 大当り図柄種別44 特図2赤図柄当り 47H 大当り図柄種別45 小当り1 48H 大当り図柄種別46 小当り2 49H 大当り図柄種別47 小当り3 50H 大当り図柄種別48 小当り4
特図2 同調演出 関連	B1H	01H～50H	特図２図柄種別	特図2同調演出開始の直後 （特図2変動開始時）	はずれ、特定大当り、非特定大当りを指定 01H はずれ 02H 大当り図柄種別0 特図1青図柄当り 03H 大当り図柄種別1 特図1青図柄当り昇格 04H 大当り図柄種別2 特図1赤図柄当り … … 46H 大当り図柄種別44 特図2赤図柄当り 47H 大当り図柄種別45 小当り1 48H 大当り図柄種別46 小当り2 49H 大当り図柄種別47 小当り3 50H 大当り図柄種別48 小当り4

【図８０】



【図８１】

（A）



（B）

判定時保留数	リーチしきい値（比較値）	リーチ判定用乱数 0～9	10～19	20～29	30～39	40～49	50～
0	50	○	○	○	○	○	×
1	40	○	○	○	○	×	×
2	30	○	○	○	×	×	×
3	20	○	○	×	×	×	×
4	10	○	×	×	×	×	×

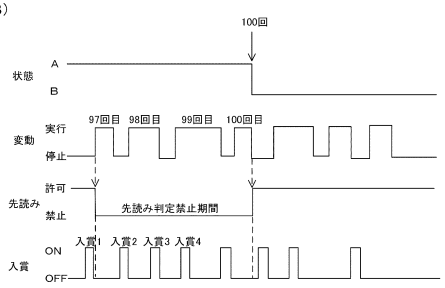
リーチ　リーチor非リーチ　非リーチ

【図８２】

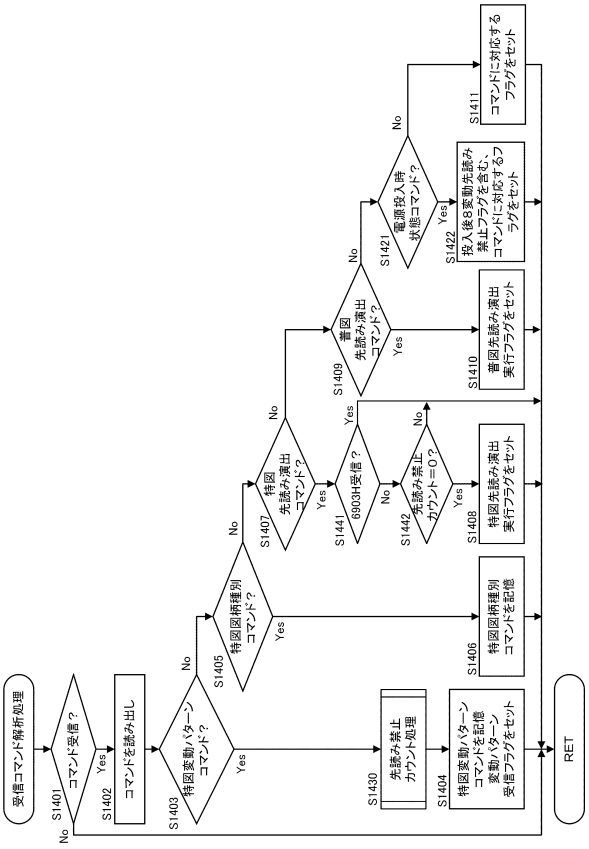
（A）

記憶先読み処理	遊技状態	特図1始動口入賞時先読み判定	特図2始動口入賞時先読み判定
ステップS244の処理にて「yes」	変動パターン選択テーブル テーブル維持回数残り4変動以下	禁止	禁止
	高確率状態・時短状態 状態維持回数残り4変動以下	禁止	禁止
ステップS246の処理にて「yes」	非時短状態	○	禁止
	時短状態	禁止	○
	大当り遊技状態	禁止	禁止

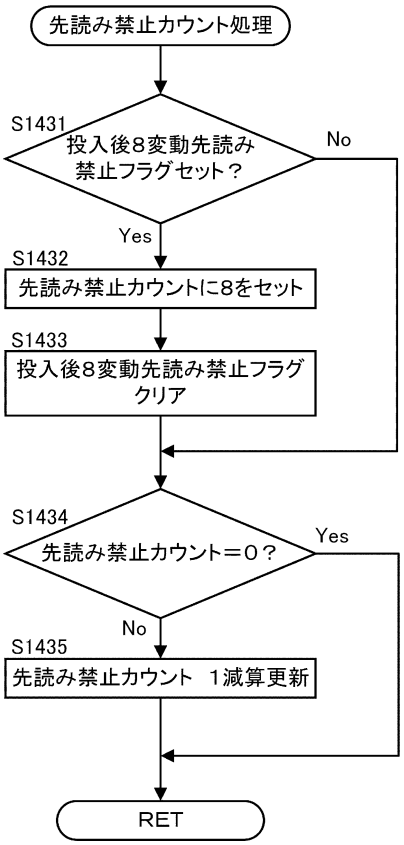
（B）



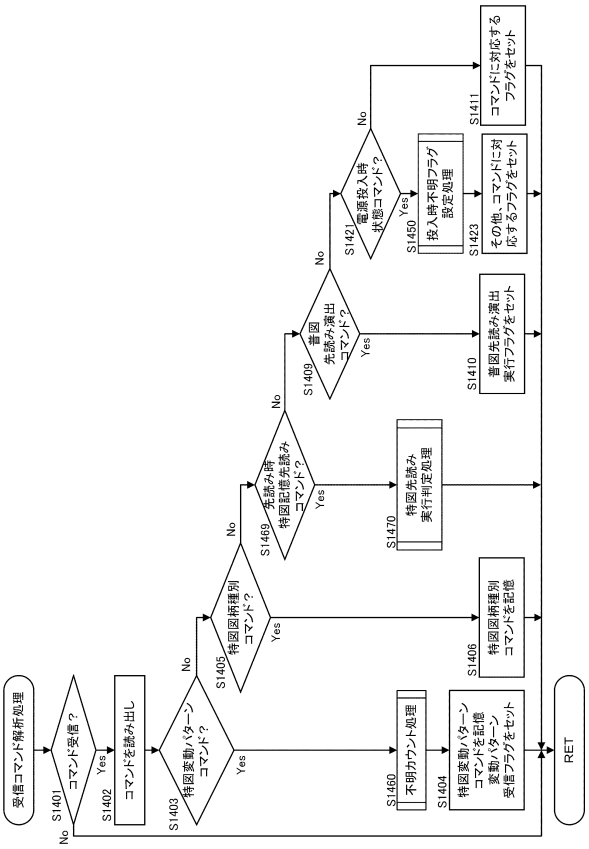
【図８３】



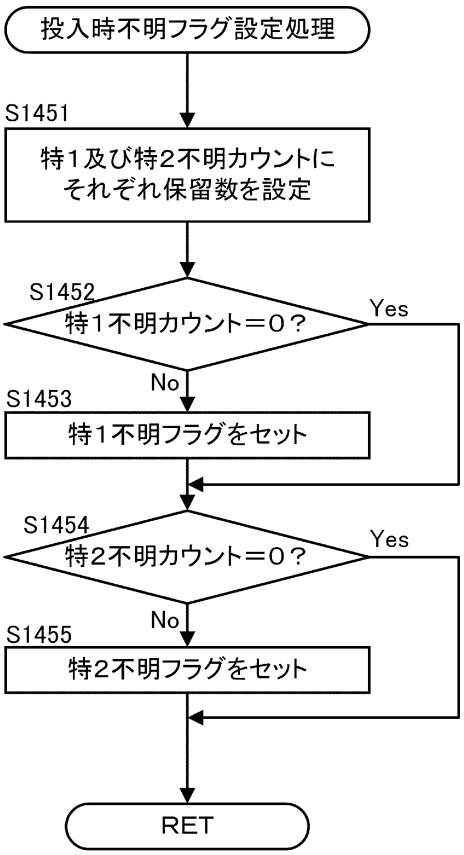
【図８４】



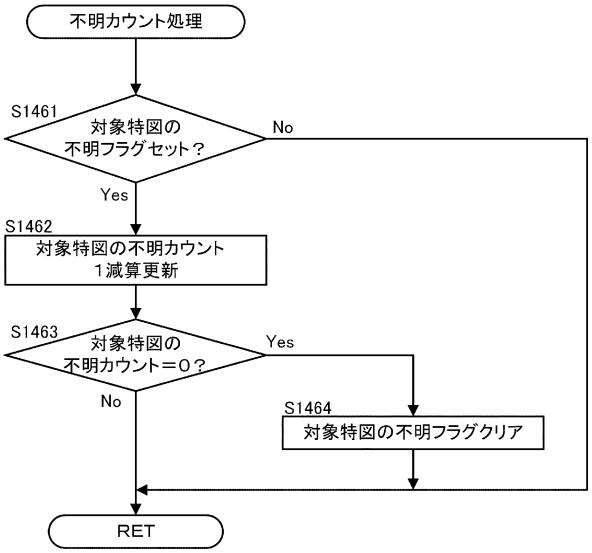
【図８５】



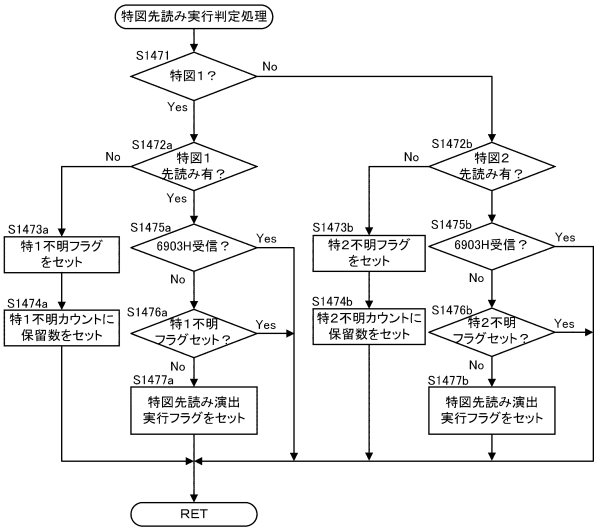
【図８６】



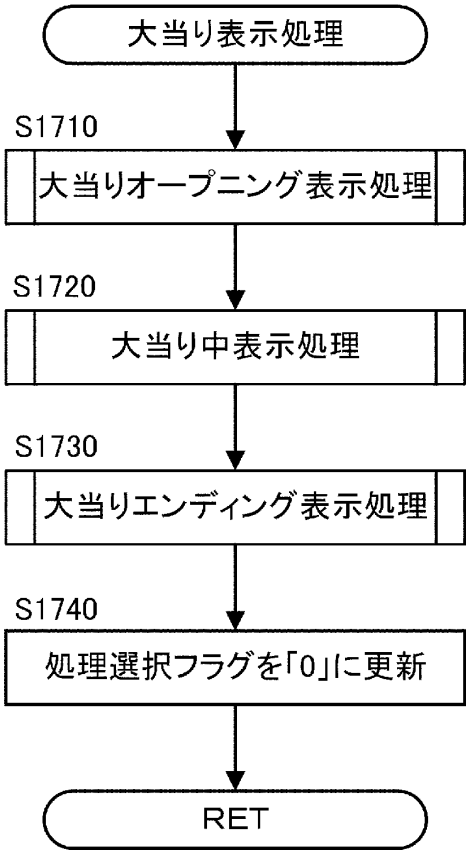
【図８７】



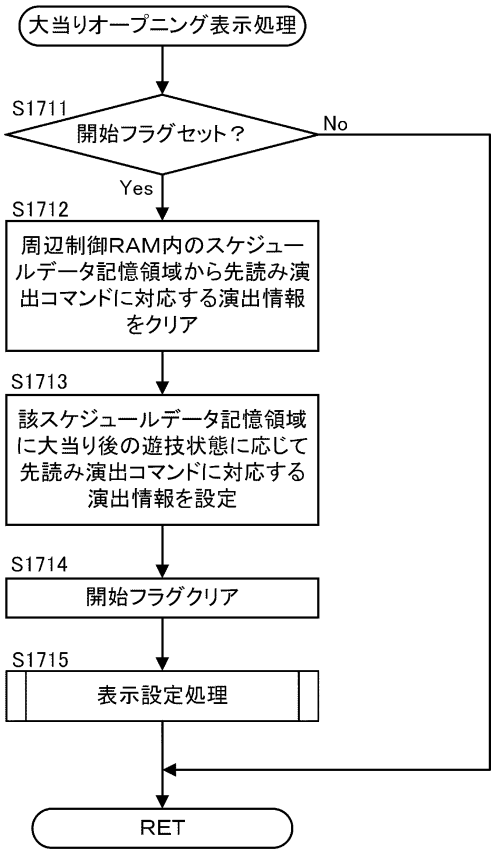
【図８８】



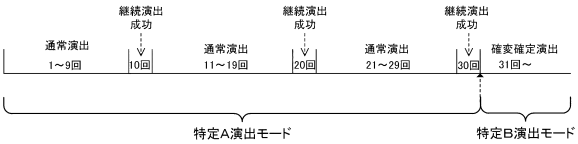
【図８９】



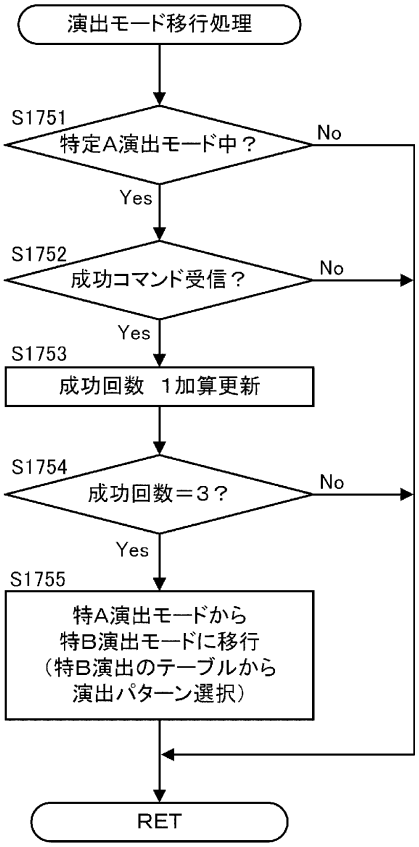
【図９０】



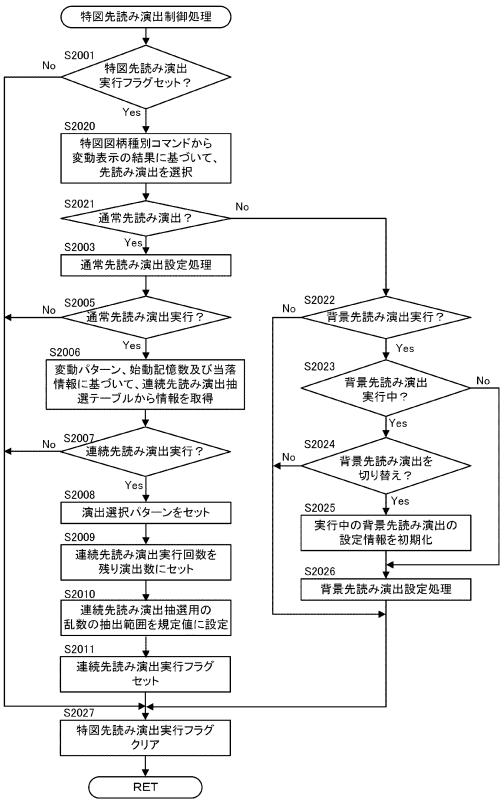
【図９１】



【図９２】



【図９３】



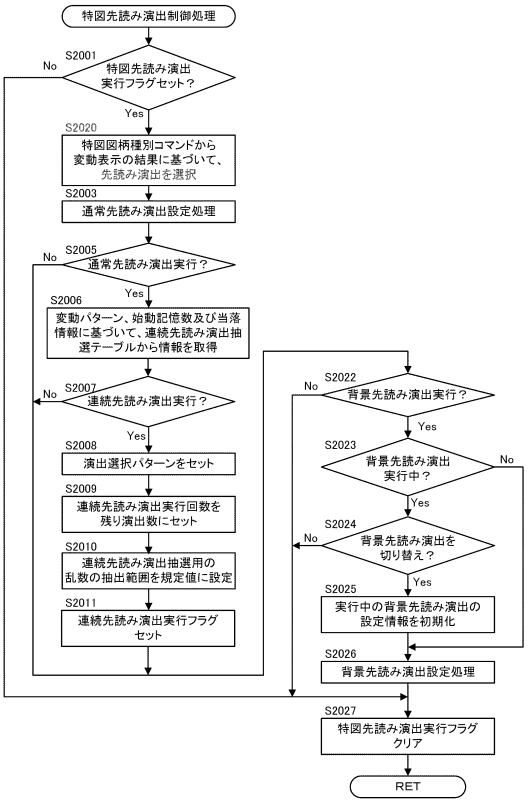
【図９４】

	通常はずれ	ノーマルリーチ	SPリーチ（はずれ）	SPリーチ（大当り）
シナリオ1	90／100	80／100	50／100	20／100
シナリオ2	7／100	15／100	30／100	30／100
シナリオ3	3／100	5／100	20／100	40／100
シナリオ4	0／100	0／100	0／100	10／100

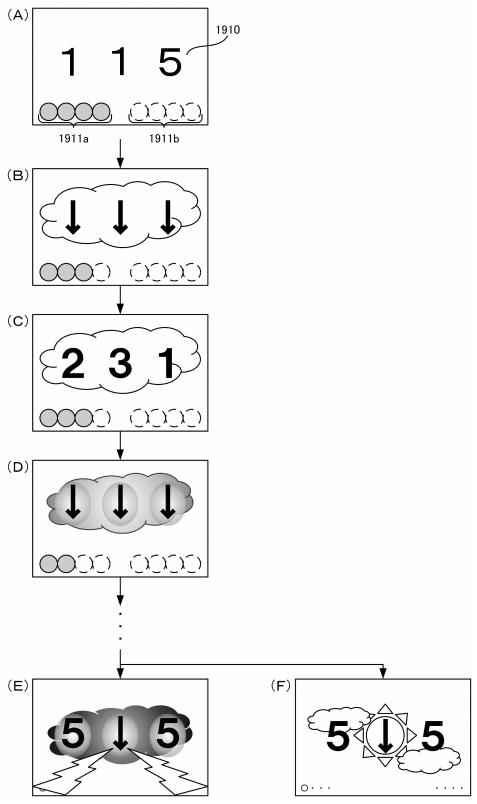
【図９５】

	通常はずれ	ノーマルリーチ	SPリーチ（はずれ）	SPリーチ（大当り）
シナリオA	95／100	85／100	60／100	10／100
シナリオB	3／100	12／100	25／100	30／100
シナリオC	2／100	3／100	15／100	45／100
シナリオD	0／100	0／100	0／100	15／100

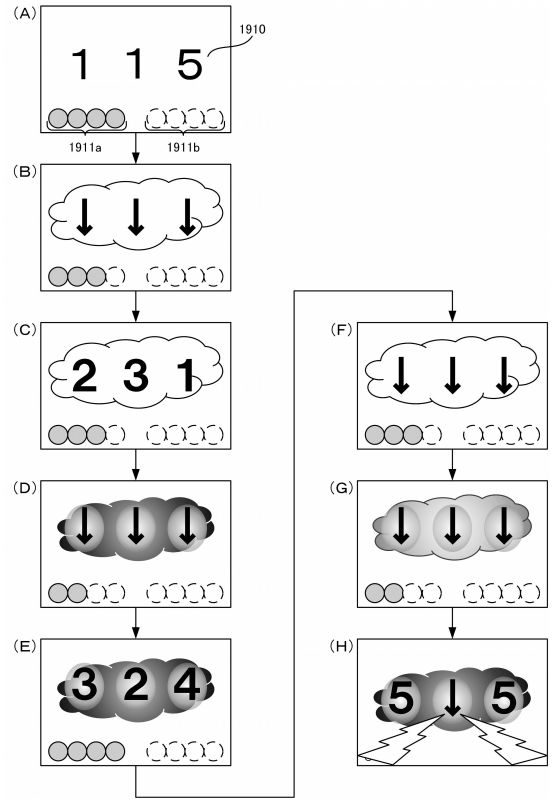
【図９６】



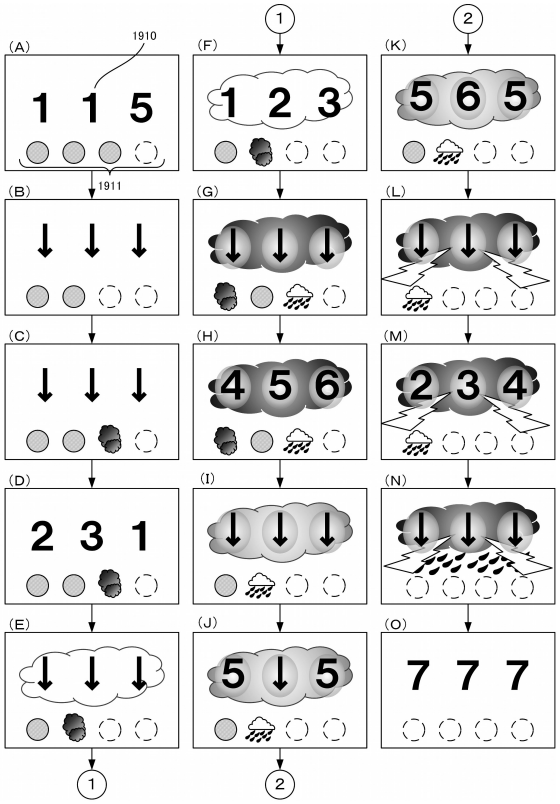
【図９７】



【図９８】



【図９９】



【図１００】

STTS	MODE	変動演出	
10H	01H	変動パターン1	通常はずれ
10H	02H	変動パターン2	ノーマルリーチ（はずれ）
10H	03H	変動パターン3	ノーマルリーチ（当たり）
10H	04H	変動パターン4	SPリーチ（はずれ）
10H	05H	変動パターン5	SPリーチ（あたり）
11H	01H	変動パターン1－1	通常はずれ（擬似連ガセ）
11H	02H	変動パターン2－1	ノーマルリーチ（はずれ）（擬似連1回）
11H	03H	変動パターン3－1	ノーマルリーチ（当たり）（擬似連1回）
11H	04H	変動パターン4－1	SPリーチ（はずれ）（擬似連1回）
11H	05H	変動パターン5－1	SPリーチ（あたり）（擬似連1回）
12H	02H	変動パターン2－2	ノーマルリーチ（はずれ）（擬似連2回）
12H	03H	変動パターン3－2	ノーマルリーチ（当たり）（擬似連2回）
12H	04H	変動パターン4－2	SPリーチ（はずれ）（擬似連2回）
12H	05H	変動パターン5－2	SPリーチ（あたり）（擬似連2回）
13H	03H	変動パターン3－3	ノーマルリーチ（当たり）（擬似連3回）
13H	04H	変動パターン4－3	SPリーチ（はずれ）（擬似連3回）
13H	05H	変動パターン5－3	SPリーチ（あたり）（擬似連3回）
14H	05H	変動パターン5－4	SPリーチ（あたり）（擬似連4回）

【図１０１】

(A)

	基本レベル	擬似連回数				
		0回	1回	2回	3回	4回
変動パターン1	LV1	LV1	LV1	×	×	×
変動パターン2	LV2	LV2	LV2	LV2	×	×
変動パターン3	LV3	LV3	LV3	LV3	LV4	×
変動パターン4	LV4	LV2	LV2	LV3	LV4	×
変動パターン5	LV5	LV5	LV5	LV5	LV5	LV5

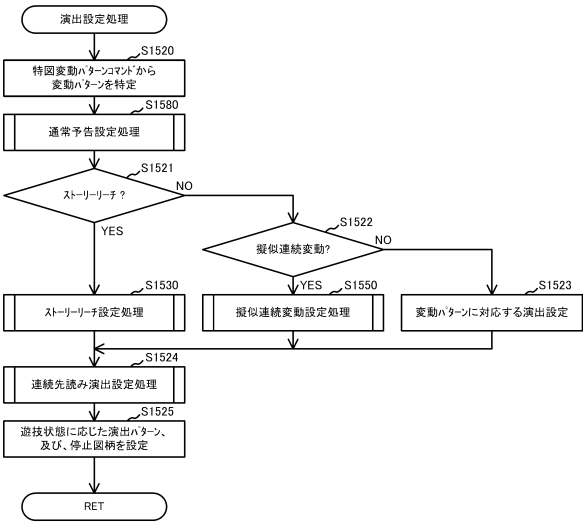
(B)

	基本レベル	低確率 非時短時	低確率 時短時	高確率 非時短時	高確率 時短時
変動パターン1	LV1	LV1	LV1	LV2	LV1
変動パターン2	LV2	LV2	LV2	LV3	LV1
変動パターン3	LV3	LV3	LV3	LV3	LV3
変動パターン4	LV4	LV4	LV3	LV1	LV2
変動パターン5	LV5	LV5	LV5	LV5	LV5

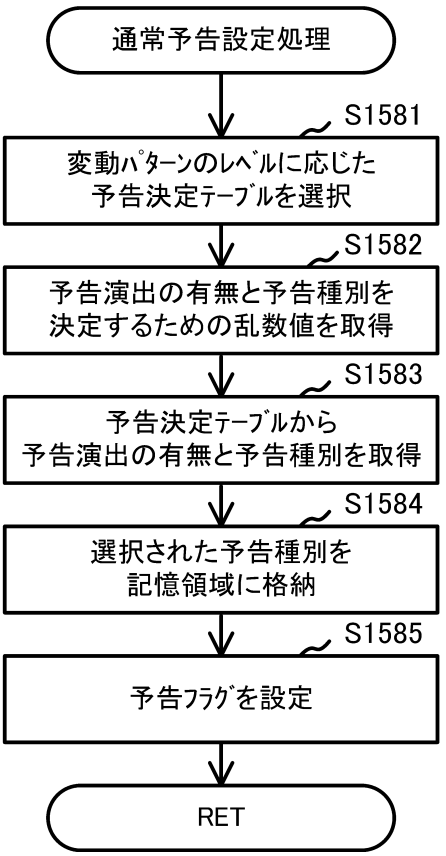
【図１０２】

レベル	役物A	役物B	背景画像A	背景画像B	背景画像C	予告1（青色背景）	予告2（緑色背景）	予告3（赤色背景）	予告4（ヒョウ柄背景）	予告5（虹色背景）
レベル1	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×
レベル2	○	×	○	×	×	○	○	×	×	×
レベル3	○	○	○	×	×	○	○	○	×	×
レベル4	○	○	○	○	×	○	○	○	○	×
レベル5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

【図１０３】



【図１０４】



【図１０５】

(A)変動前半予告決定テーブル

		予告種別					
		なし	役物A	役物B	背景画像A	背景画像B	背景画像C
レベル	1	50%	50%	0%	0%	0%	0%
	2	40%	30%	0%	30%	0%	0%
	3	30%	20%	30%	20%	0%	0%
	4	20%	20%	20%	20%	20%	0%
	5	10%	20%	20%	20%	10%	10%
フラグ設定値		0	1	2	3	4	5

(B)リーチ後予告決定テーブル

		予告種別					
		なし	役物A	役物B	背景画像A	背景画像B	背景画像C
レベル	1	60%	40%	0%	0%	0%	0%
	2	50%	20%	0%	30%	0%	0%
	3	40%	20%	20%	20%	0%	0%
	4	30%	10%	20%	20%	20%	0%
	5	30%	10%	20%	10%	20%	10%
フラグ設定値		0	1	2	3	4	5

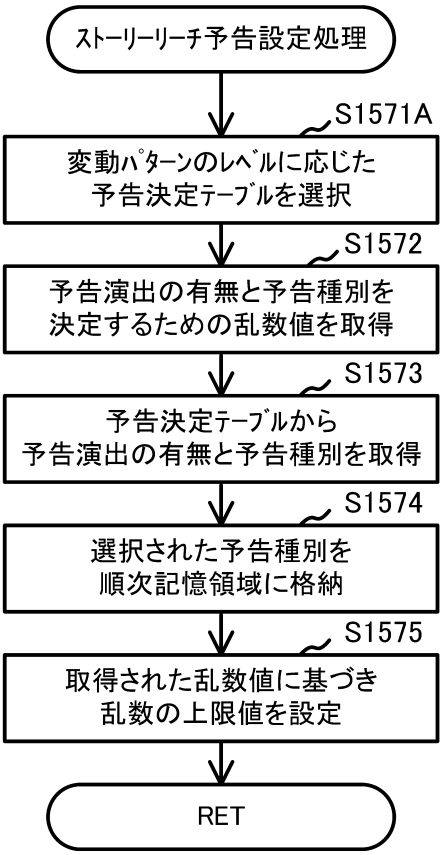
(C)リーチ発展前半予告決定テーブル

		予告種別					
		なし	役物A	役物B	背景画像A	背景画像B	背景画像C
レベル	1	30%	70%	0%	0%	0%	0%
	2	30%	40%	0%	30%	0%	0%
	3	20%	30%	20%	30%	0%	0%
	4	20%	10%	20%	10%	40%	0%
	5	10%	10%	10%	10%	40%	20%
フラグ設定値		0	1	2	3	4	5

(D)リーチ発展後半予告決定テーブル

		予告種別					
		なし	役物A	役物B	背景画像A	背景画像B	背景画像C
レベル	1	100%	0%	0%	0%	0%	0%
	2	70%	10%	0%	20%	0%	0%
	3	50%	0%	30%	20%	0%	0%
	4	30%	0%	20%	10%	40%	0%
	5	20%	0%	0%	0%	50%	30%
フラグ設定値		0	1	2	3	4	5

【図１０６】



【図１０７】

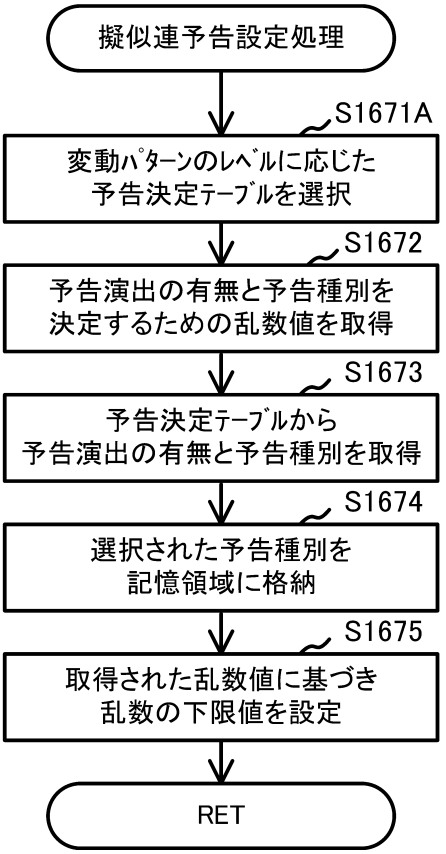
(A)予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ(ｽﾄｰﾘｰﾘｰﾁ)

	予告なし	予告1（青色背景）	予告2（緑色背景）	予告3（赤色背景）	予告4（ヒョウ柄背景）	予告5（虹色背景）
レベル1	1～600	601～1000	－	－	－	－
レベル2	1～500	501～700	701～1000	－	－	－
レベル3	1～400	401～600	601～800	801～1000	－	－
レベル4	1～300	301～400	401～500	501～700	701～1000	－
レベル5	1～200	201～300	301～400	401～600	601～900	901～1000

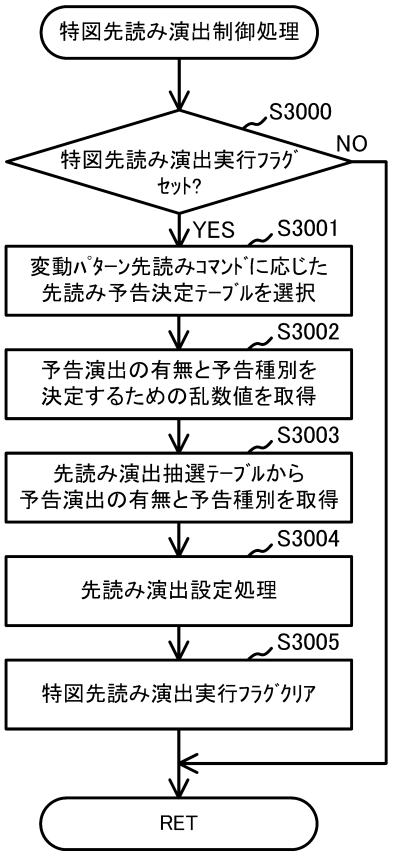
(B)予告決定ﾃｰﾌﾞﾙ(疑似連続変動)

	予告1（青色背景）	予告2（緑色背景）	予告3（赤色背景）	予告4（ヒョウ柄背景）	予告5（虹色背景）	予告なし
レベル1	1～400	－	－	－	－	401～1000
レベル2	1～300	301～500	－	－	－	501～1000
レベル3	1～200	201～400	401～600	－	－	601～1000
レベル4	1～200	201～400	401～600	601～700	－	701～1000
レベル5	1～200	201～400	401～600	601～700	701～800	801～1000

【図１０８】



【図１０９】



【図１１０】

←期待度 低　　期待度 高→

保留表示（色）	白	青	緑	ヒョウ柄	虹
レベル1	90%	10%	－	－	－
レベル2	80%	15%	5%	－	－
レベル3	70%	20%	10%	－	－
レベル4	60%	20%	15%	5%	－
レベル5	50%	5%	20%	20%	5%

【図１１１】

疑似連0回用 PTN	変動パターン名称	未選択	擬似連なし	STORY疑似連ガセ	STORY疑似連	連続必殺技疑似連ガセ	連続必殺技疑似連	ハイパー疑似連ガセ	ハイパー疑似連
1	通常変動12秒	0%	40%	20%	0%	20%	0%	20%	0%
2	短縮変動7秒	0%	55%	15%	0%	15%	0%	15%	0%
3	超短縮変動5秒	0%	75%	5%	0%	5%	0%	10%	0%
4	超短縮変動3秒	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
5	ノーマルリーチ-2はずれ	0%	40%	20%	0%	20%	0%	20%	0%
6	ノーマルリーチ-1はずれ	0%	40%	20%	0%	20%	0%	20%	0%
7	ノーマルリーチ+1はずれ	0%	40%	20%	0%	20%	0%	20%	0%
8	ノーマルリーチビタ大当り	0%	40%	20%	0%	20%	0%	20%	0%
・									
20	キャラショートリーチはずれ	0%	40%	20%	0%	20%	0%	20%	0%
21	キャラショートリーチ大当り	0%	30%	15%	0%	25%	0%	30%	0%
・									
56	SP発展_キャラSP前半はずれ	0%	30%	20%	0%	20%	0%	30%	0%
57	SP発展_キャラSP前半当り	0%	20%	20%	0%	20%	0%	40%	0%
・									
100	SP発展_キャラSP後半はずれ	0%	20%	20%	0%	20%	0%	40%	0%
102	SP発展_キャラSP後半当り	0%	10%	25%	0%	25%	0%	40%	0%

【図１１２】

疑似連4回用 PTN	変動パターン名称	未選択	擬似連なし	STORY疑似連ガセ	STORY疑似連	連続必殺技疑似連ガセ	連続必殺技疑似連	ハイパー疑似連ガセ	ハイパー疑似連
1	通常変動12秒	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
2	短縮変動7秒	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
3	超短縮変動5秒	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
4	超短縮変動3秒	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
5	ノーマルリーチ-2はずれ	0%	0%	0%	50%	0%	30%	0%	20%
6	ノーマルリーチ-1はずれ	0%	0%	0%	50%	0%	30%	0%	20%
7	ノーマルリーチ+1はずれ	0%	0%	0%	50%	0%	30%	0%	20%
8	ノーマルリーチビタ大当り	0%	0%	0%	20%	0%	30%	0%	50%
・									
20	キャラショートリーチはずれ	0%	0%	0%	40%	0%	30%	0%	30%
21	キャラショートリーチ大当り	0%	0%	0%	10%	0%	30%	0%	60%
・									
56	SP発展_キャラSP前半はずれ	0%	0%	0%	20%	0%	30%	0%	50%
57	SP発展_キャラSP前半当り	0%	0%	0%	0%	0%	30%	0%	70%
・									
100	SP発展_キャラSP後半はずれ	0%	0%	0%	10%	0%	30%	0%	60%
102	SP発展_キャラSP後半当り	0%	0%	0%	0%	0%	10%	0%	90%

【図１１３】

グループ	説明
グループ1	はずれの図柄用
グループ2	グループ3を除く全ての大当りの図柄用
グループ3	特図1、2の最大ラウンドの図柄用

【図１１４】

図柄先読みコマンド値	図柄名称	特図1	特図2	図柄グループ	説明
00H	未選択	－	－	－	アサート用
01H	はずれ	○	○	グループ1	はずれ
02H	特図2_2R通常時短有図柄1		○	グループ1	2R通常1(出玉無し)
03H	特図2_2R通常時短有図柄2		○	グループ1	2R通常2(出玉無し)
04H	特図2_2R通常時短有図柄3		○	グループ1	2R通常3(出玉無し)
05H	特図1_10R通常時短有図柄1	○		グループ3	10R通常1
06H	特図2_2R特定時短有図柄1		○	グループ1	2R確変(出玉無し)
07H	特図1_10R特定時短有図柄1	○		グループ3	10R確変1
08H	特図2_13R特定時短有図柄1		○	グループ2	13R確変1(実質8R)
09H	特図1_10R特定時短有図柄2	○		グループ3	10R確変2
0AH	特図1_10R特定時短有図柄3	○		グループ3	10R確変3
0BH	特図2_13R特定時短有図柄2		○	グループ2	13R確変2(実質10R)
0CH	特図2_14R特定時短有図柄1		○	グループ2	14R確変1(実質6R)
0DH	特図2_14R特定時短有図柄2		○	グループ2	14R確変2(実質12R)
0EH	特図2_16R特定時短有図柄1		○	グループ3	16R確変

【図１１５】

レベル	説明
未選択	アサート用
LV0	演出なし
LV1	ガセ
LV2	リーチ確定、ノーマルリーチ-2,-1,+1
LV3	SP確定、ノーマルロング、SP前半
LV4	大チャンス、SP後半
LV5	激アツ
LV6	てんとう虫が出るパターン
LV7	プレミアム

【図１１６】

図柄グループ1　疑似連0回用　入賞時信頼度レベル抽選

PTN	変動パターン名称	未選択	LV0	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7
1	通常変動12秒	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
2	短縮変動7秒	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
3	超短縮変動5秒	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
4	超短縮変動3秒	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
5	ノーマルリーチ-2はずれ	0%	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%
6	ノーマルリーチ-1はずれ	0%	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%
7	ノーマルリーチ+1はずれ	0%	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%
8	ノーマルリーチビタ大当り	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
・										
20	キャラショートリーチはずれ	0%	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%
21	キャラショートリーチ大当り	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
・										
56	SP発展_キャラSP前半はずれ	0%	0%	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%
57	SP発展_キャラSP前半当り	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
・										
100	SP発展_キャラSP後半はずれ	0%	0%	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%
102	SP発展_キャラSP後半当り	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

【図１１７】

図柄グループ1　疑似連4回用　入賞時信頼度レベル抽選

PTN	変動パターン名称	未選択	LV0	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7
1	通常変動12秒	0%	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%
2	短縮変動7秒	0%	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%
3	超短縮変動5秒	0%	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%
4	超短縮変動3秒	0%	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%
5	ノーマルリーチ-2はずれ	0%	0%	50%	25%	25%	0%	0%	0%	0%
6	ノーマルリーチ-1はずれ	0%	0%	50%	25%	25%	0%	0%	0%	0%
7	ノーマルリーチ+1はずれ	0%	0%	50%	25%	25%	0%	0%	0%	0%
8	ノーマルリーチピタ大当り	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
・										
20	キャラショートリーチはずれ	0%	0%	50%	25%	25%	0%	0%	0%	0%
21	キャラショートリーチ大当り	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
・										
56	SP発展_キャラSP前半はずれ	0%	0%	0%	50%	25%	25%	0%	0%	0%
57	SP発展_キャラSP前半当り	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
・										
100	SP発展_キャラSP後半はずれ	0%	0%	0%	0%	50%	25%	25%	0%	0%
102	SP発展_キャラSP後半当り	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

【図１１８】

図柄グループ2　疑似連0回用　入賞時信頼度レベル抽選

PTN	変動パターン名称	未選択	LV0	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7
1	通常変動12秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
2	短縮変動7秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
3	超短縮変動5秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
4	超短縮変動3秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
5	ノーマルリーチ-2はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
6	ノーマルリーチ-1はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
7	ノーマルリーチ+1はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
8	ノーマルリーチピタ大当り	0%	0%	0%	0%	0%	50%	30%	20%	0%
・										
20	キャラショートリーチはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
21	キャラショートリーチ大当り	0%	0%	0%	0%	0%	50%	30%	20%	0%
・										
56	SP発展_キャラSP前半はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
57	SP発展_キャラSP前半当り	0%	0%	0%	0%	0%	30%	30%	40%	0%
・										
100	SP発展_キャラSP後半はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
102	SP発展_キャラSP後半当り	0%	0%	0%	0%	0%	10%	30%	60%	0%

【図１１９】

図柄グループ2　疑似連4回用　入賞時信頼度レベル抽選

PTN	変動パターン名称	未選択	LV0	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7
1	通常変動12秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
2	短縮変動7秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
3	超短縮変動5秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
4	超短縮変動3秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
5	ノーマルリーチ-2はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
6	ノーマルリーチ-1はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
7	ノーマルリーチ+1はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
8	ノーマルリーチピタ大当り	0%	0%	0%	0%	0%	30%	30%	40%	0%
・										
20	キャラショートリーチはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
21	キャラショートリーチ大当り	0%	0%	0%	0%	0%	30%	30%	40%	0%
・										
56	SP発展_キャラSP前半はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
57	SP発展_キャラSP前半当り	0%	0%	0%	0%	0%	0%	30%	70%	0%
・										
100	SP発展_キャラSP後半はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
102	SP発展_キャラSP後半当り	0%	0%	0%	0%	0%	0%	10%	90%	0%

【図１２０】

図柄グループ3　疑似連0回用　入賞時信頼度レベル抽選

PTN	変動パターン名称	未選択	LV0	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7
1	通常変動12秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
2	短縮変動7秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
3	超短縮変動5秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
4	超短縮変動3秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
5	ノーマルリーチ-2はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
6	ノーマルリーチ-1はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
7	ノーマルリーチ+1はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
8	ノーマルリーチピタ大当り	0%	0%	0%	0%	0%	0%	20%	30%	50%
・										
20	キャラショートリーチはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
21	キャラショートリーチ大当り	0%	0%	0%	0%	0%	0%	20%	30%	50%
・										
56	SP発展_キャラSP前半はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
57	SP発展_キャラSP前半当り	0%	0%	0%	0%	0%	0%	10%	30%	60%
・										
100	SP発展_キャラSP後半はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
102	SP発展_キャラSP後半当り	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	30%	70%

【図１２１】

図柄グループ3　疑似連4回用　入賞時信頼度レベル抽選

PTN	変動パターン名称	未選択	LV0	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7
1	通常変動12秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
2	短縮変動7秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
3	超短縮変動5秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
4	超短縮変動3秒	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
5	ノーマルリーチ-2はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
6	ノーマルリーチ-1はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
7	ノーマルリーチ+1はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
8	ノーマルリーチピタ大当り	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	40%	60%
・										
・										
20	キャラショートリーチはずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
21	キャラショートリーチ大当り	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	40%	60%
・										
・										
56	SP発展_キャラSP前半はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
57	SP発展_キャラSP前半当り	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	30%	70%
・										
・										
100	SP発展_キャラSP後半はずれ	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
102	SP発展_キャラSP後半当り	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	10%	90%

【図１２２】

疑似連なし　当該変動用　先読み演出組み合わせ抽選

ストーリーエフェクト先読み予告												
必殺技レベル先読み												
ハイパーエフェクト先読み予告												
カウントダウン先読み予告			○				○	○	○	……	○	○
同色図柄停止先読み				○			○				○	○
変動停止時先読み予告					○			○				○
導光板先読み						○			○			○
雷雲モード						○						

入賞時信頼度レベル	未選択	PTN 1	PTN 2	PTN 3	PTN 4	PTN 5	PTN 6	PTN 7	PTN 8	PTN 9	PTN 10	……	PTN 14	PTN 15
LV0	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	……	0%	0%
LV1	0%	70%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%	0%	……	0%	0%
LV2	0%	30%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	10%	10%	10%	……	0%	0%
LV3	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%	5%	……	5%	5%
LV4	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	3%	3%	3%	……	8%	8%
LV5	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2%	2%	2%	……	10%	10%
LV6	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%	1%	……	13%	13%
LV7	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%	1%	……	15%	15%

【図１２３】

疑似連なし　先読み可能変動数4回用　先読み演出組み合わせ抽選

ストーリーエフェクト先読み予告												
必殺技レベル先読み												
ハイパーエフェクト先読み予告												
カウントダウン先読み予告			○				○	○	○	……	○	○
同色図柄停止先読み				○			○				○	○
変動停止時先読み予告					○			○				○
導光板先読み						○			○			○
雷雲モード							○					

入賞時信頼度レベル	未選択	PTN 1	PTN 2	PTN 3	PTN 4	PTN 5	PTN 6	PTN 7	PTN 8	PTN 9	PTN 10	……	PTN 14	PTN 15
LV0	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	……	0%	0%
LV1	0%	70%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%	0%	……	0%	0%
LV2	0%	30%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	10%	10%	10%	……	0%	0%
LV3	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%	5%	……	5%	5%
LV4	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	3%	3%	3%	……	8%	8%
LV5	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2%	2%	2%	……	10%	10%
LV6	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%	1%	……	13%	13%
LV7	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%	1%	……	15%	15%

【図１２４】

STORY疑似連　当該変動用　先読み演出組み合わせ抽選

ストーリーエフェクト先読み予告		○					○	○	○		○	○
必殺技レベル先読み												
ハイパーエフェクト先読み予告												
カウントダウン先読み予告		○					○			……	○	○
同色図柄停止先読み			○					○			○	○
変動停止時先読み予告				○					○			○
導光板先読み					○							
雷雲モード						○						

入賞時信頼度レベル	未選択	PTN 1	PTN 2	PTN 3	PTN 4	PTN 5	PTN 6	PTN 7	PTN 8	PTN 9	PTN 10	……	PTN 24	PTN 25
LV0	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	……	0%	0%
LV1	0%	70%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%	0%	……	0%	0%
LV2	0%	30%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	10%	10%	10%	……	0%	0%
LV3	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%	5%	……	5%	5%
LV4	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	3%	3%	3%	……	8%	8%
LV5	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2%	2%	2%	……	10%	10%
LV6	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%	1%	……	13%	13%
LV7	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%	1%	……	15%	15%

【図１２５】

STORY疑似連　先読み可能変動数4回用　先読み演出組み合わせ抽選

ストーリーエフェクト先読み予告		○						○	○	○		○	○
必殺技レベル先読み													
ハイパーエフェクト先読み予告													
カウントダウン先読み予告			○					○			……	○	○
同色図柄停止先読み				○					○			○	○
変動停止時先読み予告					○								
導光板先読み						○							
雷雲モード							○						

入賞時信頼度レベル	未選択	PTN 1	PTN 2	PTN 3	PTN 4	PTN 5	PTN 6	PTN 7	PTN 8	PTN 9	PTN 10	……	PTN 24	PTN 25
LV0	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	……	0%	0%
LV1	0%	70%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%	0%	……	0%	0%
LV2	0%	30%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	10%	10%	10%	……	0%	0%
LV3	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%	5%	……	5%	5%
LV4	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	3%	3%	3%	……	8%	8%
LV5	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2%	2%	2%	……	10%	10%
LV6	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%	1%	……	13%	13%
LV7	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%	1%	……	15%	15%

【図１２６】

必殺技疑似連　当該変動用　先読み演出組み合わせ抽選

ストーリーエフェクト先読み予告												
必殺技レベル先読み		○					○	○	○		○	○
ハイパーエフェクト先読み予告												
カウントダウン先読み予告			○				○			……	○	○
同色図柄停止先読み				○				○			○	○
変動停止時先読み予告					○				○			○
導光板先読み						○						
雷雲モード							○					

入賞時信頼度レベル	未選択	PTN 1	PTN 2	PTN 3	PTN 4	PTN 5	PTN 6	PTN 7	PTN 8	PTN 9	PTN 10	……	PTN 24	PTN 25
LV0	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	……	0%	0%
LV1	0%	70%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%	0%	……	0%	0%
LV2	0%	30%	3%	3%	3%	3%	3%	3%	10%	10%	10%	……	0%	0%
LV3	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%	5%	……	5%	5%
LV4	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	3%	3%	3%	……	8%	8%
LV5	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2%	2%	2%	……	10%	10%
LV6	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%	1%	……	13%	13%
LV7	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%	1%	……	15%	15%

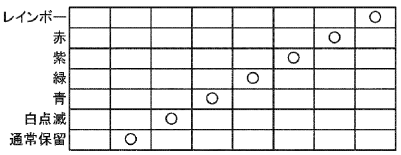
【図１２７】

必殺技疑似連　先読み可能変動数4回用　先読み演出組み合わせ抽選

| | | |

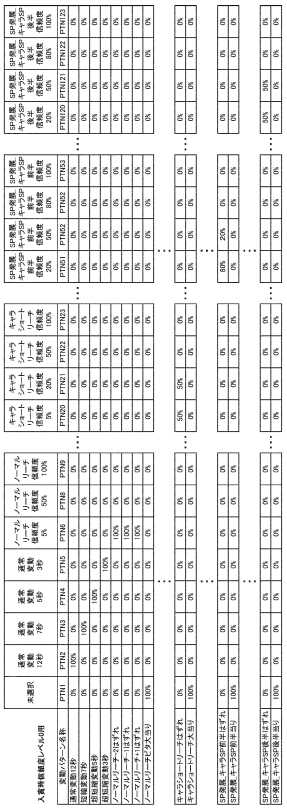
【図１３３】

入賞時_保留4_入賞時保留抽せん

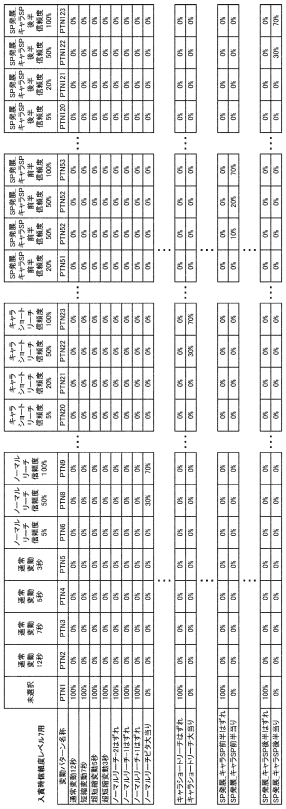


当該保留上限抽せん結果	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4	PTN5	PTN6	PTN7	PTN8
未選択	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
通常	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
白点滅	0%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%
青	0%	50%	30%	20%	0%	0%	0%	0%
緑	0%	40%	30%	20%	10%	0%	0%	0%
紫	0%	30%	20%	20%	20%	10%	0%	0%
赤	0%	20%	20%	20%	20%	10%	10%	0%
レインボー	0%	10%	20%	20%	20%	10%	10%	10%

【図１３４】



【図１３５】



【図１３６】

PTN	変動中LV	説明
0	未選択	アサート用
1	変動中_LV1_5	5秒変動で出すガセ予告
2	変動中_LV1_7	7秒変動で出すガセ予告
3	変動中_LV1_12	12秒変動で出すガセ予告
4	変動中_LV1_1回疑似	変動中_LV1 1回の疑似連
5	変動中_LV1_2回疑似	変動中_LV1 2回の疑似連
6	変動中_LV1_3回疑似	変動中_LV1 3回の疑似連
7	変動中_LV1_4回疑似	変動中_LV1 4回の疑似連
8	変動中LV2	リーチ確定
9	変動中_LV2_1回疑似	変動中_LV2 1回の疑似連 リーチ確定
10	変動中_LV2_2回疑似	変動中_LV2 2回の疑似連 リーチ確定
11	変動中_LV2_3回疑似	変動中_LV2 3回の疑似連 リーチ確定
12	変動中_LV2_4回疑似	変動中_LV2 4回の疑似連 リーチ確定
13	変動中LV3	SP確定、ノーマルロング、SP前半
14	変動中_LV3_1回疑似	変動中_LV3 1回の疑似連 SP確定、ノーマルロング、SP前半
15	変動中_LV3_2回疑似	変動中_LV3 2回の疑似連 SP確定、ノーマルロング、SP前半
16	変動中_LV3_3回疑似	変動中_LV3 3回の疑似連 SP確定、ノーマルロング、SP前半
17	変動中_LV3_4回疑似	変動中_LV3 4回の疑似連 SP確定、ノーマルロング、SP前半
18	変動中LV4	大チャンス、SP後半
19	変動中_LV4_1回疑似	変動中_LV4 1回の疑似連 大チャンス、SP後半
20	変動中_LV4_2回疑似	変動中_LV4 2回の疑似連 大チャンス、SP後半
21	変動中_LV4_3回疑似	変動中_LV4 3回の疑似連 大チャンス、SP後半
22	変動中_LV4_4回疑似	変動中_LV4 4回の疑似連 大チャンス、SP後半
23	変動中LV5	激熱が1個出るパターン
24	変動中_LV5_1回疑似	変動中_LV5 1回の疑似連 激熱が1個出るパターン
25	変動中_LV5_2回疑似	変動中_LV5 2回の疑似連 激熱が1個出るパターン
26	変動中_LV5_3回疑似	変動中_LV5 3回の疑似連 激熱が1個出るパターン
27	変動中_LV5_4回疑似	変動中_LV5 4回の疑似連 激熱が1個出るパターン
28	変動中LV6	てんとう虫が1個でるパターン
29	変動中_LV6_1回疑似	変動中_LV6 1回の疑似連 てんとう虫が1個出るパターン
30	変動中_LV6_2回疑似	変動中_LV6 2回の疑似連 てんとう虫が1個出るパターン
31	変動中_LV6_3回疑似	変動中_LV6 3回の疑似連 てんとう虫が1個出るパターン
32	変動中_LV6_4回疑似	変動中_LV6 4回の疑似連 てんとう虫が1個出るパターン
33	変動中LV7	プレミアム
34	変動中_LV7_1回疑似	変動中_LV7 1回の疑似連 プレミアム
35	変動中_LV7_2回疑似	変動中_LV7 2回の疑似連 プレミアム
36	変動中_LV7_3回疑似	変動中_LV7 3回の疑似連 プレミアム
37	変動中_LV7_4回疑似	変動中_LV7 4回の疑似連 プレミアム

【図１３７】

PTN	テンパイLV	説明
0	未選択	アサート用
1	テンパイ_LV0	ガセ、ノーマルリーチボタン予告がない、Nリーチ-2_-1用
2	テンパイ_LV1_途中停止	ノーマルリーチ尺演出の途中で停止
3	テンパイ_LV1_尺演出後停止	ノーマルリーチ尺演出で終了
4	テンパイ_LV2	デフォルト
5	テンパイLV3	チャンス
6	テンパイLV4	大チャンス、SP後半
7	テンパイLV5	激熱が1個出るパターン
8	テンパイLV6	てんとう虫が1個でるパターン
9	テンパイLV7	プレミアム

【図１３８】

PTN	SPリーチ前半	説明
0	未選択	アサート用
1	SPリーチ前半LV3	デフォルト
2	SPリーチ前半LV4	チャンス
3	SPリーチ前半LV5	激熱が1個出るパターン
4	SPリーチ前半LV6	てんとう虫が1個でるパターン
5	SPリーチ前半LV7	プレミアム

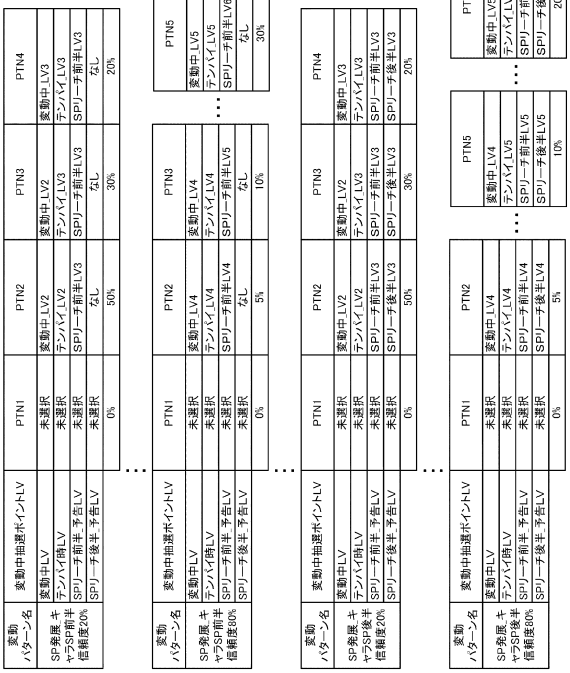
【図１３９】

PTN	SPリーチ後半	説明
0	未選択	アサート用
1	SPリーチ後半LV3	デフォルト
2	SPリーチ後半LV4	チャンス
3	SPリーチ後半LV5	激熱が1個出るパターン
4	SPリーチ後半LV6	てんとう虫が1個でるパターン
5	SPリーチ後半LV7	プレミアム

【図１４０】

変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4	PTN5	PTN6
通常変動 12秒	変動中LV	未選択	変動中 LV1_12				
	テンパイ時LV	未選択	なし				
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	なし				
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	なし				
		0%	100%				
…							
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4	PTN5	PTN6
超短縮変動 5秒	変動中LV	未選択	変動中 LV1_5				
	テンパイ時LV	未選択	なし				
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	なし				
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	なし				
		0%	100%				
…							
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4	PTN5	PTN6
ノーマルリーチ 信頼度5%	変動中LV	未選択	変動中 LV2				
	テンパイ時LV	未選択	なし				
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	なし				
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	なし				
		0%	100%				
…							
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4	PTN5	PTN6
ノーマルリーチ 信頼度100%	変動中LV	未選択	変動中 LV5	変動中 LV5	変動中 LV5	変動中 LV6	変動中 LV7
	テンパイ時LV	未選択	テンパイ LV5	テンパイ LV6	テンパイ LV7	テンパイ LV7	テンパイ LV7
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	なし	なし	なし	なし	なし
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	なし	なし	なし	なし	なし
		0%	10%	10%	20%	20%	40%

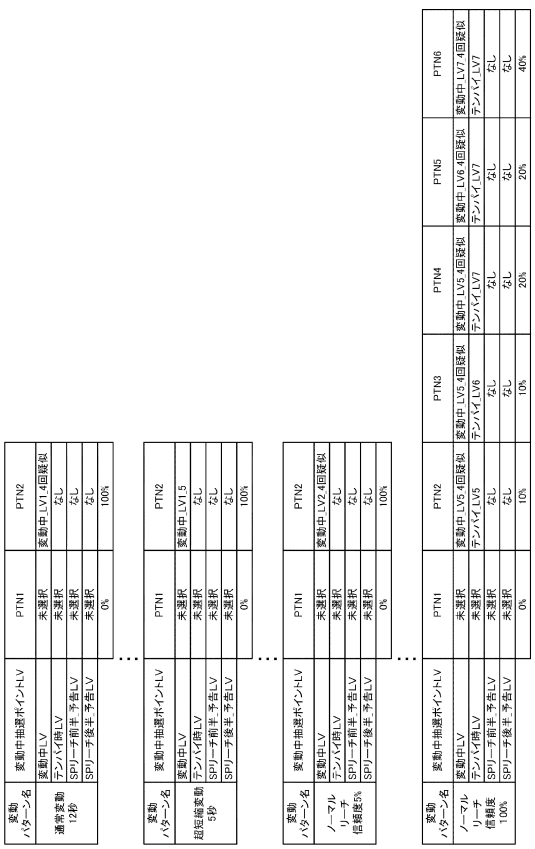
【図１４１】



変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4
SP発展_キャラSP前半信頼度20%	変動中LV	未選択	変動中_LV2_4回疑似	変動中_LV3_4回疑似	変動中_LV3_4回疑似
	テンパイ倒しLV	未選択	テンパイ_LV2	テンパイ_LV3	テンパイ_LV3
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	SPリーチ前半_LV3	SPリーチ前半_LV3	SPリーチ前半_LV3
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	なし	なし	なし
		0%	50%	30%	20%
…		…	…	…	…
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4
SP発展_キャラSP前半信頼度80%	変動中LV	未選択	変動中_LV4_4回疑似	変動中_LV4_4回疑似	変動中_LV4_4回疑似
	テンパイ倒しLV	未選択	テンパイ_LV4	テンパイ_LV4	テンパイ_LV4
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	SPリーチ前半_LV4	SPリーチ前半_LV5	SPリーチ前半_LV6
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	なし	なし	なし
		0%	5%	10%	15%
…		…	…	…	…
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4
SP発展_キャラSP後半信頼度20%	変動中LV	未選択	変動中_LV2_4回疑似	変動中_LV2_4回疑似	変動中_LV3_4回疑似
	テンパイ倒しLV	未選択	テンパイ_LV2	テンパイ_LV3	テンパイ_LV3
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	SPリーチ前半_LV3	SPリーチ前半_LV3	SPリーチ前半_LV3
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	SPリーチ後半_LV3	SPリーチ後半_LV3	SPリーチ後半_LV3
		0%	50%	30%	20%
…		…	…	…	…
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4
SP発展_キャラSP後半信頼度80%	変動中LV	未選択	変動中_LV4_4回疑似	変動中_LV4_4回疑似	変動中_LV4_4回疑似
	テンパイ倒しLV	未選択	テンパイ_LV4	テンパイ_LV4	テンパイ_LV4
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	SPリーチ前半_LV4	SPリーチ前半_LV5	SPリーチ前半_LV6
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	SPリーチ後半_LV4	SPリーチ後半_LV5	SPリーチ後半_LV6
		0%	5%	10%	15%
…		…	…	…	…

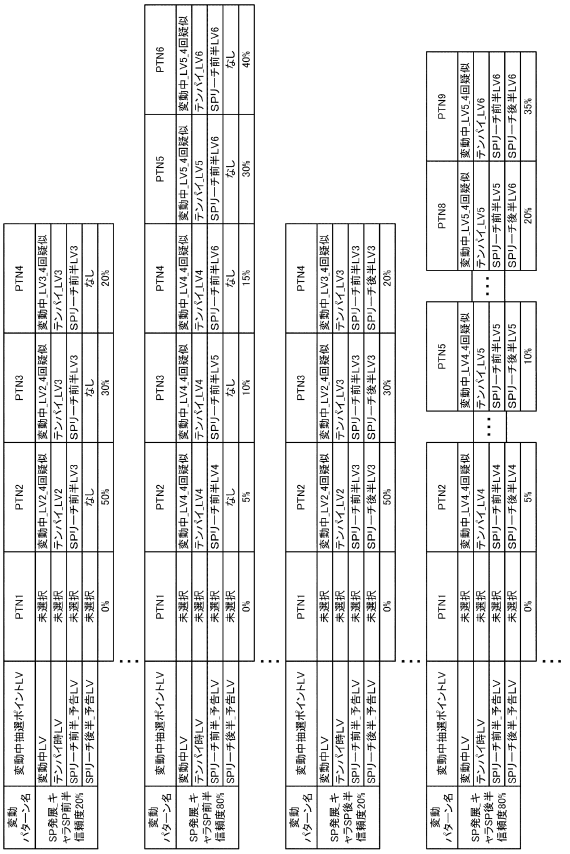
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN5	PTN6
SP発展_キャラSP前半信頼度20%	変動中LV	変動中_LV5_4回疑似	変動中_LV5_4回疑似
	テンパイ倒しLV	テンパイ_LV5	テンパイ_LV6
	SPリーチ前半_予告LV	SPリーチ前半_LV5	SPリーチ前半_LV6
	SPリーチ後半_予告LV	SPリーチ後半_LV5	SPリーチ後半_LV6
		10%	40%
…		…	…
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN5	PTN6
SP発展_キャラSP前半信頼度80%	変動中LV	変動中_LV5_4回疑似	変動中_LV5_4回疑似
	テンパイ倒しLV	テンパイ_LV5	テンパイ_LV6
	SPリーチ前半_予告LV	SPリーチ前半_LV5	SPリーチ前半_LV6
	SPリーチ後半_予告LV	SPリーチ後半_LV5	SPリーチ後半_LV6
		30%	40%
…		…	…
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN5	PTN6
SP発展_キャラSP後半信頼度20%	変動中LV	変動中_LV5_4回疑似	変動中_LV5_4回疑似
	テンパイ倒しLV	テンパイ_LV5	テンパイ_LV6
	SPリーチ前半_予告LV	SPリーチ前半_LV5	SPリーチ前半_LV6
	SPリーチ後半_予告LV	SPリーチ後半_LV5	SPリーチ後半_LV6
		20%	35%
…		…	…
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN5	PTN6
SP発展_キャラSP後半信頼度80%	変動中LV	変動中_LV5_4回疑似	変動中_LV5_4回疑似
	テンパイ倒しLV	テンパイ_LV5	テンパイ_LV6
	SPリーチ前半_予告LV	SPリーチ前半_LV5	SPリーチ前半_LV6
	SPリーチ後半_予告LV	SPリーチ後半_LV5	SPリーチ後半_LV6
		10%	40%
…		…	…

【図１４２】



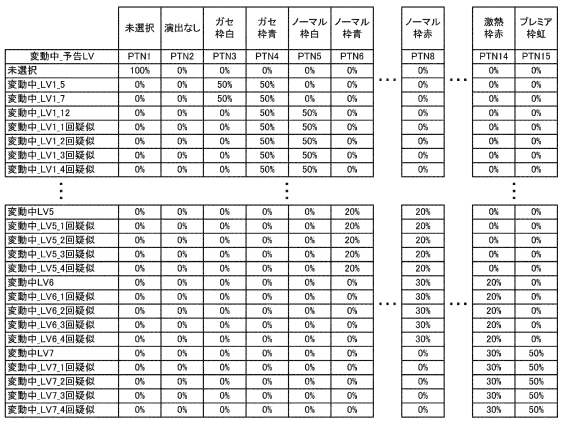
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2
通常変動12秒	変動中LV	未選択	変動中_LV1_4回疑似
	テンパイ倒しLV	未選択	なし
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	なし
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	なし
		0%	100%
…		…	…
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2
超短縮変動9秒	変動中LV	未選択	変動中_LV1_5
	テンパイ倒しLV	未選択	なし
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	なし
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	なし
		0%	100%
…		…	…
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2
ノーマルリーチ信頼度5%	変動中LV	未選択	変動中_LV2_4回疑似
	テンパイ倒しLV	未選択	なし
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	なし
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	なし
		0%	100%
…		…	…
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4	PTN5	PTN6
ノーマルリーチ信頼度100%	変動中LV	未選択	変動中_LV5_4回疑似	変動中_LV5_4回疑似	変動中_LV5_4回疑似	変動中_LV6_4回疑似	変動中_LV7_4回疑似
	テンパイ倒しLV	未選択	テンパイ_LV5	テンパイ_LV6	テンパイ_LV7	テンパイ_LV7	
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	なし	なし	なし	なし	なし
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	なし	なし	なし	なし	なし
		0%	10%	10%	20%	20%	40%

【図１４３】



変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4	PTN5	PTN6
SP発展_キャラSP前半信頼度20%	変動中LV	未選択	変動中_LV2_4回疑似	変動中_LV3_4回疑似	変動中_LV3_4回疑似	変動中_LV4_4回疑似	変動中_LV5_4回疑似
	テンパイ倒しLV	未選択	テンパイ_LV2	テンパイ_LV3	テンパイ_LV3	テンパイ_LV4	テンパイ_LV5
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	SPリーチ前半_LV3	SPリーチ前半_LV3	SPリーチ前半_LV3	SPリーチ前半_LV4	SPリーチ前半_LV5
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	なし	なし	なし	なし	なし
		0%	50%	30%	20%	10%	5%
…		…	…	…	…	…	…
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4	PTN5	PTN6
SP発展_キャラSP前半信頼度80%	変動中LV	未選択	変動中_LV4_4回疑似	変動中_LV4_4回疑似	変動中_LV4_4回疑似	変動中_LV5_4回疑似	変動中_LV6_4回疑似
	テンパイ倒しLV	未選択	テンパイ_LV4	テンパイ_LV4	テンパイ_LV4	テンパイ_LV5	テンパイ_LV6
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	SPリーチ前半_LV4	SPリーチ前半_LV5	SPリーチ前半_LV6	SPリーチ前半_LV5	SPリーチ前半_LV6
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	SPリーチ後半_LV4	SPリーチ後半_LV5	SPリーチ後半_LV6	SPリーチ後半_LV5	SPリーチ後半_LV6
		0%	5%	10%	15%	30%	40%
…		…	…	…	…	…	…
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4	PTN5	PTN6
SP発展_キャラSP後半信頼度20%	変動中LV	未選択	変動中_LV2_4回疑似	変動中_LV3_4回疑似	変動中_LV3_4回疑似	変動中_LV4_4回疑似	変動中_LV5_4回疑似
	テンパイ倒しLV	未選択	テンパイ_LV2	テンパイ_LV3	テンパイ_LV3	テンパイ_LV4	テンパイ_LV5
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	SPリーチ前半_LV3	SPリーチ前半_LV3	SPリーチ前半_LV3	SPリーチ前半_LV4	SPリーチ前半_LV5
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	SPリーチ後半_LV3	SPリーチ後半_LV3	SPリーチ後半_LV3	SPリーチ後半_LV4	SPリーチ後半_LV5
		0%	50%	30%	20%	10%	5%
…		…	…	…	…	…	…
変動パターン名	変動中抽選ポイントLV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4	PTN5	PTN6
SP発展_キャラSP後半信頼度80%	変動中LV	未選択	変動中_LV4_4回疑似	変動中_LV4_4回疑似	変動中_LV4_4回疑似	変動中_LV5_4回疑似	変動中_LV6_4回疑似
	テンパイ倒しLV	未選択	テンパイ_LV4	テンパイ_LV4	テンパイ_LV4	テンパイ_LV5	テンパイ_LV6
	SPリーチ前半_予告LV	未選択	SPリーチ前半_LV4	SPリーチ前半_LV5	SPリーチ前半_LV6	SPリーチ前半_LV5	SPリーチ前半_LV6
	SPリーチ後半_予告LV	未選択	SPリーチ後半_LV4	SPリーチ後半_LV5	SPリーチ後半_LV6	SPリーチ後半_LV6	SPリーチ後半_LV6
		0%	5%	10%	15%	20%	35%
…		…	…	…	…	…	…

【図１４４】

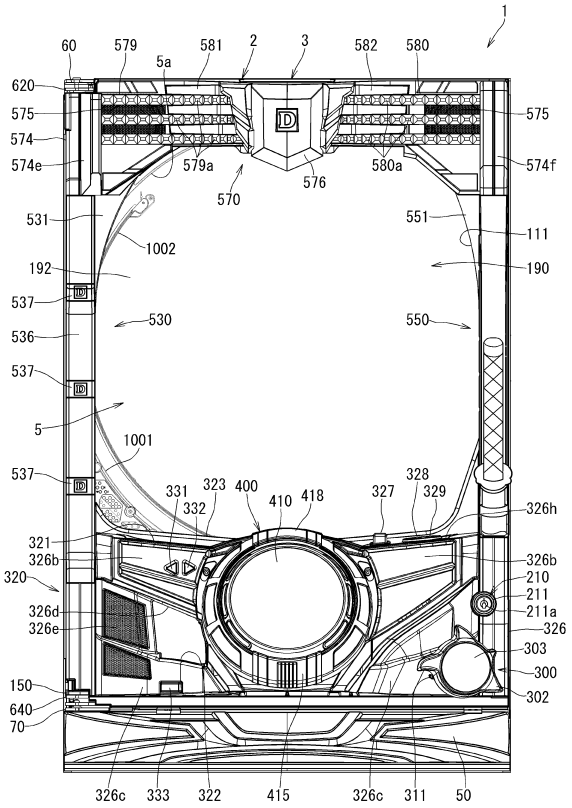


変動中_予告LV	未選択	演出なし	ガセ枠白	ガセ枠青	ノーマル枠白	ノーマル枠青	…	ノーマル枠赤	…	激熱枠赤	プレミア枠虹
	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4	PTN5	PTN6		PTN8		PTN14	PTN15
未選択	100%	0%	0%	0%	0%	0%	…	0%	…	0%	0%
変動中_LV1_5	0%	0%	50%	50%	0%	0%		0%		0%	0%
変動中_LV1_7	0%	0%	50%	50%	0%	0%		0%		0%	0%
変動中_LV1_12	0%	0%	0%	50%	50%	0%		0%		0%	0%
変動中_LV1_1回疑似	0%	0%	0%	50%	50%	0%		0%		0%	0%
変動中_LV1_2回疑似	0%	0%	0%	50%	50%	0%		0%		0%	0%
変動中_LV1_3回疑似	0%	0%	0%	50%	50%	0%		0%		0%	0%
変動中_LV1_4回疑似	0%	0%	0%	50%	50%	0%		0%		0%	0%
…	…	…	…	…	…	…		…		…	…
変動中LV5	0%	0%	0%	0%	0%	20%	…	20%	…	0%	0%
変動中_LV5_1回疑似	0%	0%	0%	0%	0%	20%		20%		0%	0%
変動中_LV5_2回疑似	0%	0%	0%	0%	0%	20%		20%		0%	0%
変動中_LV5_3回疑似	0%	0%	0%	0%	0%	20%		20%		0%	0%
変動中_LV5_4回疑似	0%	0%	0%	0%	0%	20%		20%		0%	0%
変動中LV6	0%	0%	0%	0%	0%	30%		20%		0%	0%
変動中_LV6_1回疑似	0%	0%	0%	0%	0%	30%	…	20%	…	0%	0%
変動中_LV6_2回疑似	0%	0%	0%	0%	0%	30%		20%		0%	0%
変動中_LV6_3回疑似	0%	0%	0%	0%	0%	30%		20%		0%	0%
変動中_LV6_4回疑似	0%	0%	0%	0%	0%	30%		20%		0%	0%
変動中LV7	0%	0%	0%	0%	0%	0%		30%		30%	50%
変動中_LV7_1回疑似	0%	0%	0%	0%	0%	0%		30%		30%	50%
変動中_LV7_2回疑似	0%	0%	0%	0%	0%	0%		30%		30%	50%
変動中_LV7_3回疑似	0%	0%	0%	0%	0%	0%		30%		30%	50%
変動中_LV7_4回疑似	0%	0%	0%	0%	0%	0%		30%		30%	50%

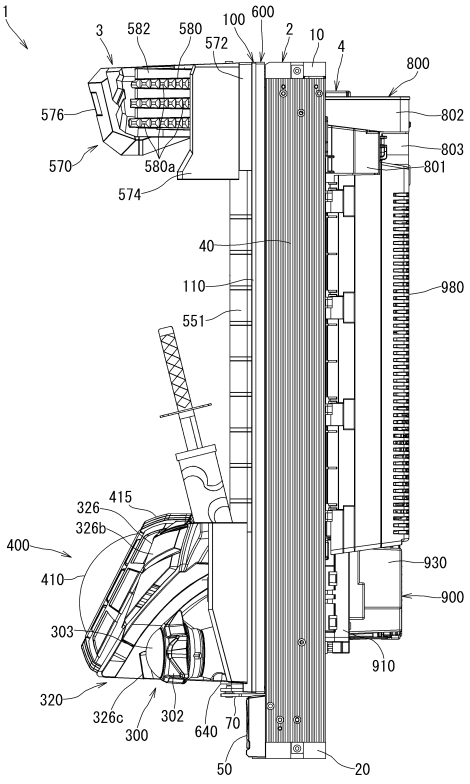
【図１４５】

	未選択	演出なし	白の星1個	赤の星3個	赤の星7個	赤の星33個	虹の星77個
SPリーチ後半_予告LV	PTN1	PTN2	PTN3	PTN4	PTN5	PTN6	PTN7
未選択	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
SPリーチ後半LV3	0%	0%	50%	50%	0%	0%	0%
SPリーチ後半LV4	0%	0%	0%	50%	50%	0%	0%
SPリーチ後半LV5	0%	0%	0%	0%	50%	50%	0%
SPリーチ後半LV6	0%	0%	0%	0%	20%	80%	0%
SPリーチ後半LV7	0%	0%	0%	0%	0%	50%	50%

【図１４６】



【図１４７】



【図１４８】

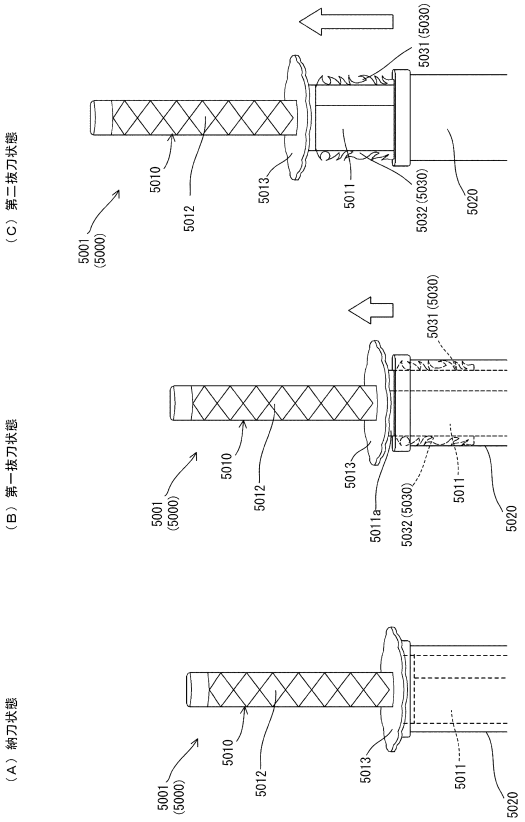
（Ａ）

変動パターン	抜刀準備移行あり	抜刀準備移行なし
はずれ	20%	80%
小当り	30%	70%
大当り	50%	50%

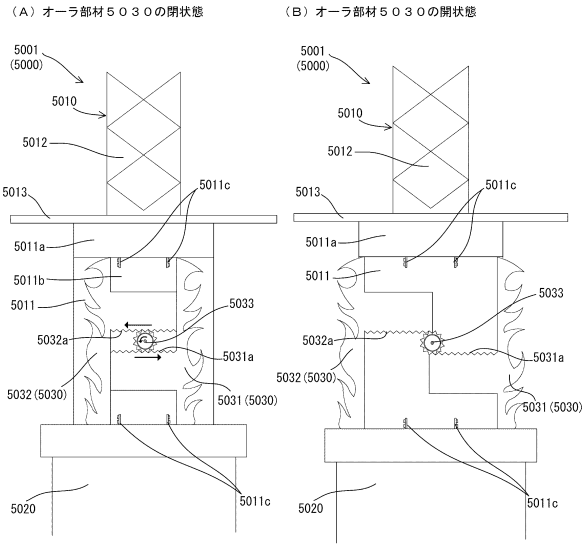
（Ｂ）

変動パターン＆抜刀準備移行の有無		抜刀本演出なし	抜刀本演出あり	
			オーラ部材なし	オーラ部材付き
はずれ	抜刀準備移行なし	85%	10%	5%
	抜刀準備移行あり	60%	30%	10%
小当り	抜刀準備移行なし	80%	20%	0%
	抜刀準備移行あり	50%	50%	0%
大当り	抜刀準備移行なし	0%	80%	20%
	抜刀準備移行あり	0%	50%	50%

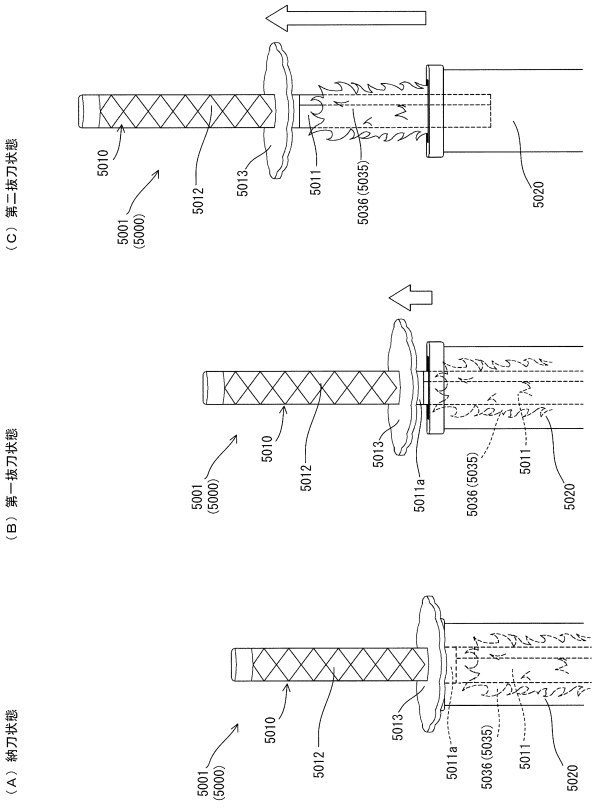
【図１４９】



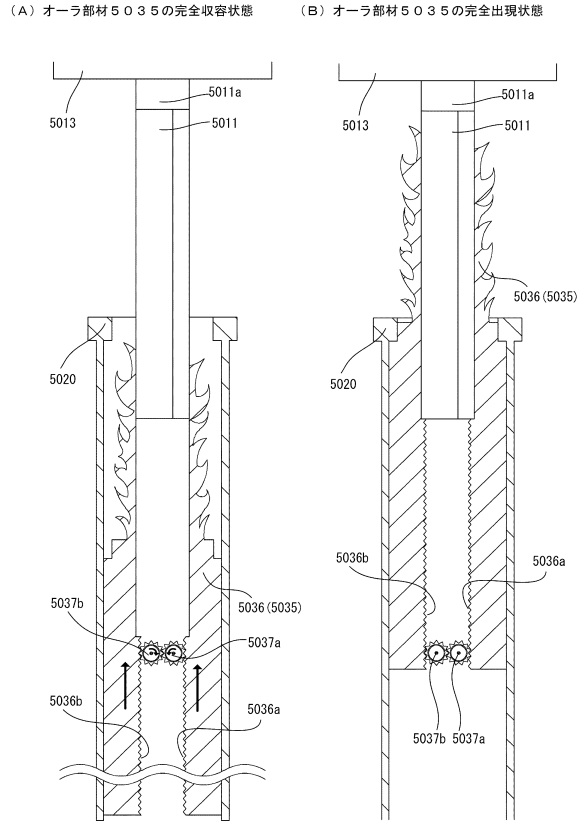
【図１５０】



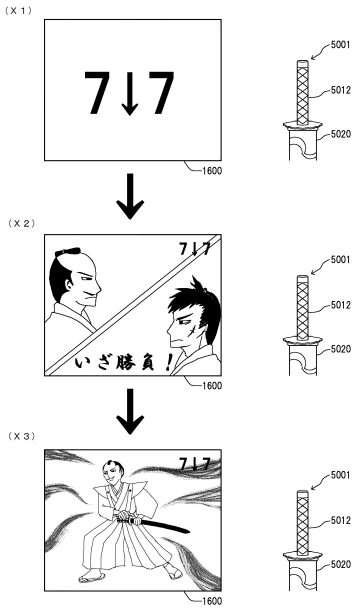
【図１５１】



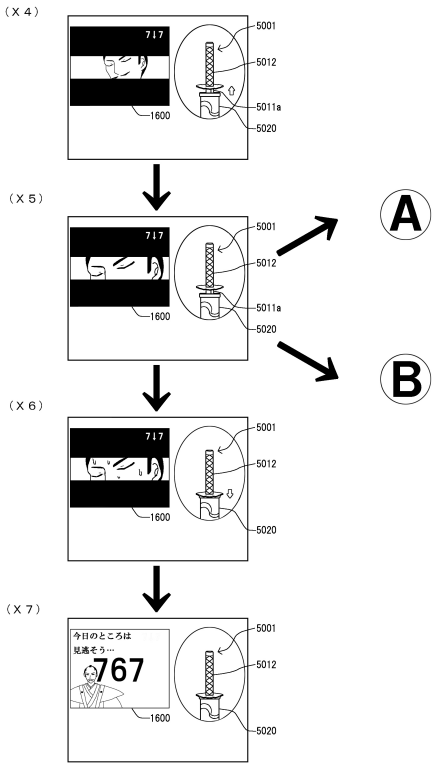
【図１５２】



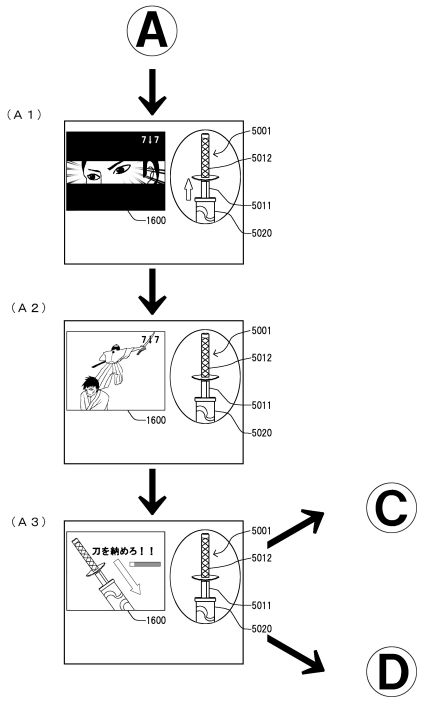
【図１５３】



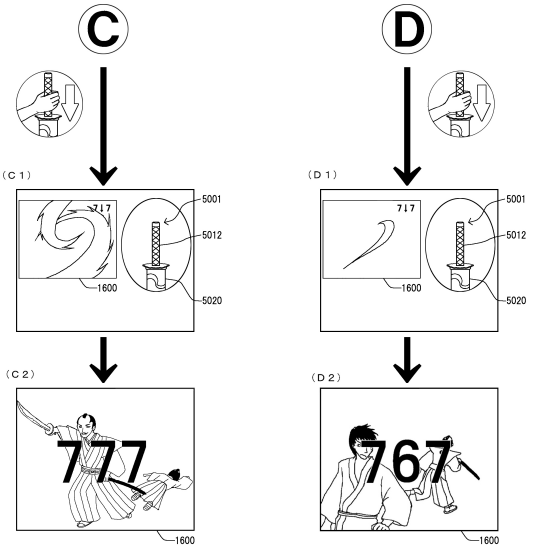
【図１５４】



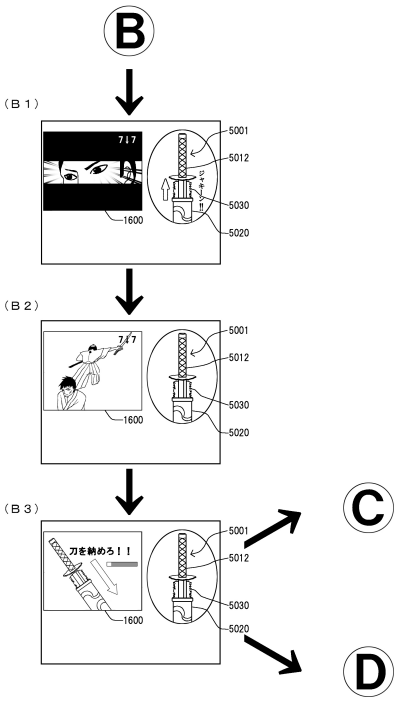
【図１５５】



【図１５６】

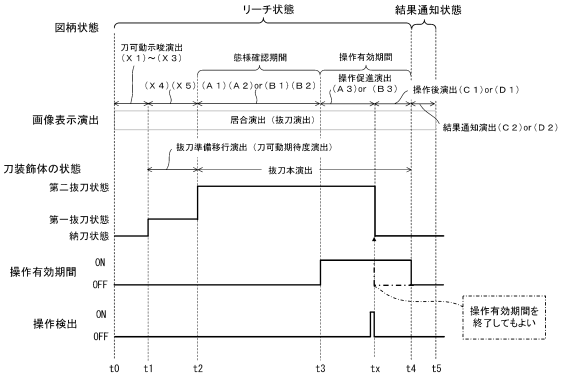


【図１５７】

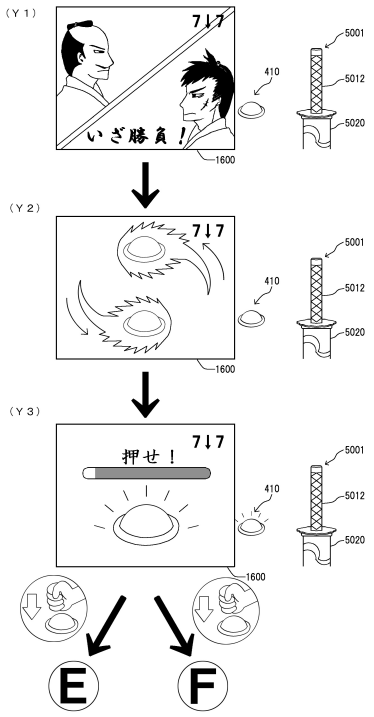


【図１５８】

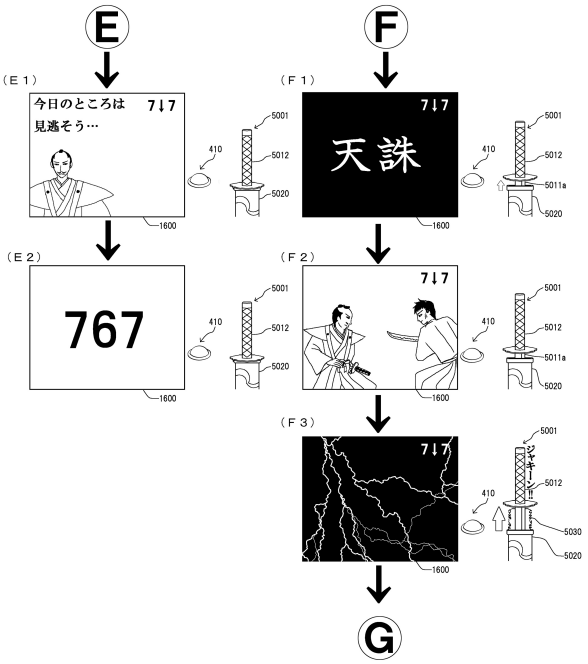
＜抜刀演出/抜刀準備移行演出＆抜刀本演出あり＞



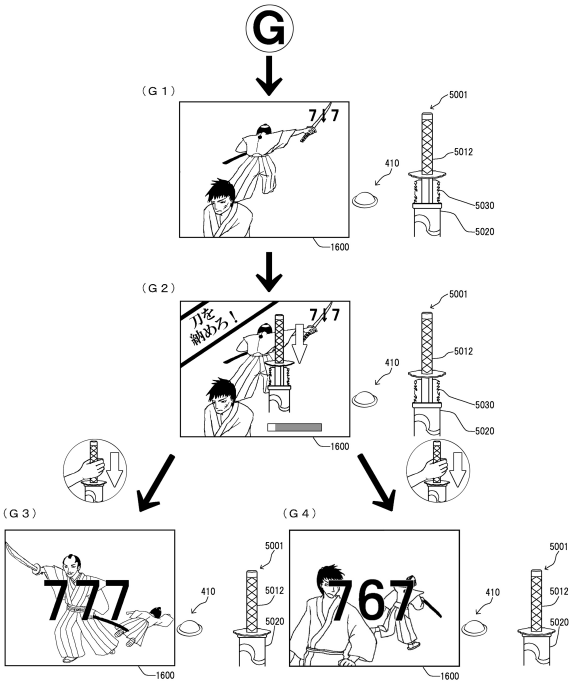
【図１５９】



【図１６０】

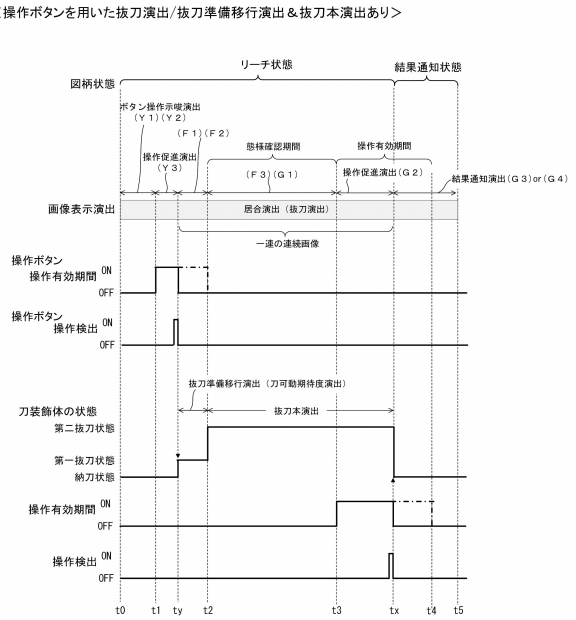


【図１６１】

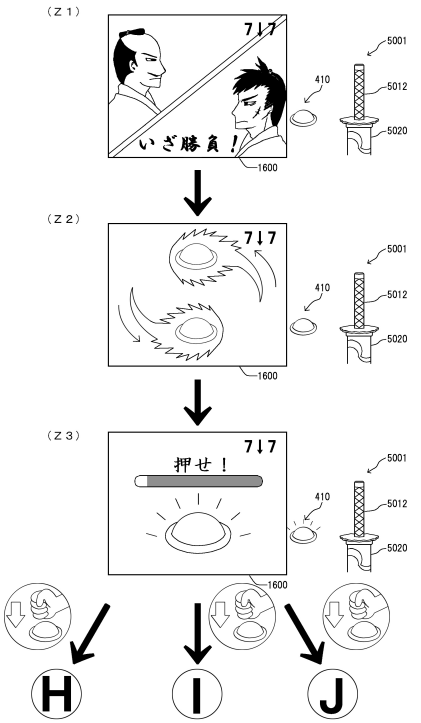


【図１６２】

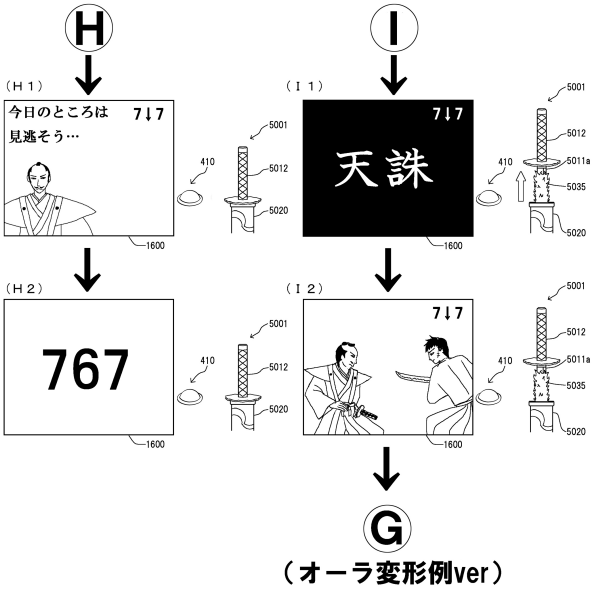
＜操作ボタンを用いた抜刀演出/抜刀準備移行演出＆抜刀本演出あり＞



【図１６３】

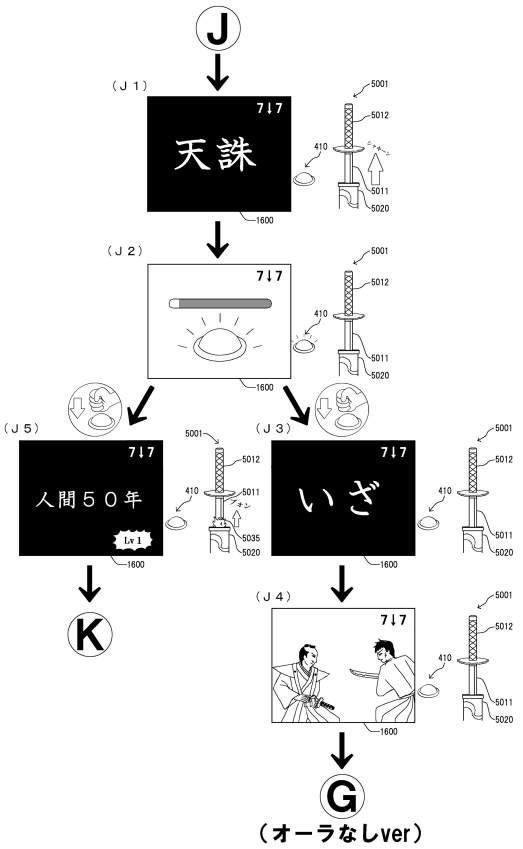


【図１６４】

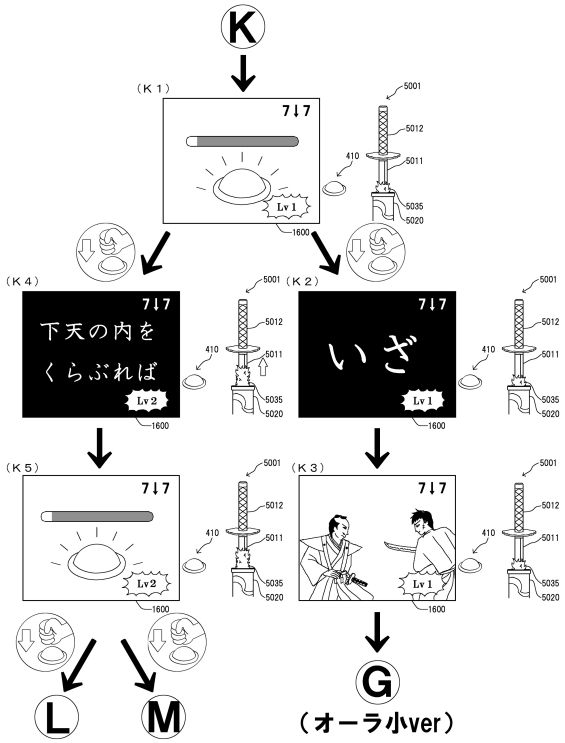


（オーラ変形例ver）

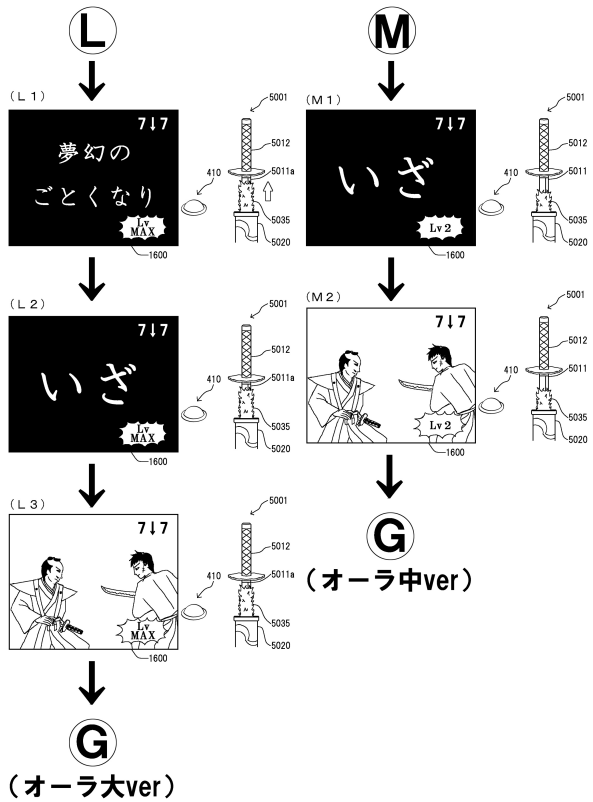
【図１６５】



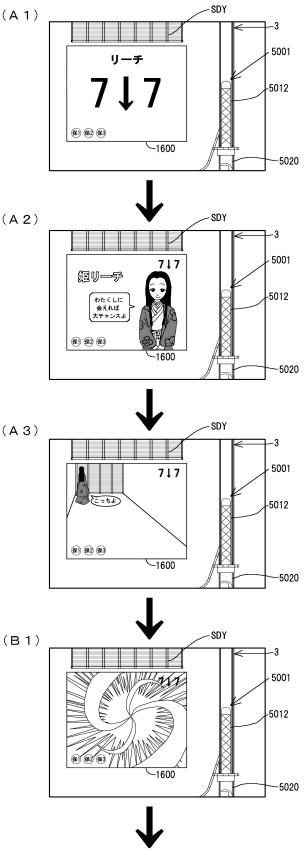
【図１６６】



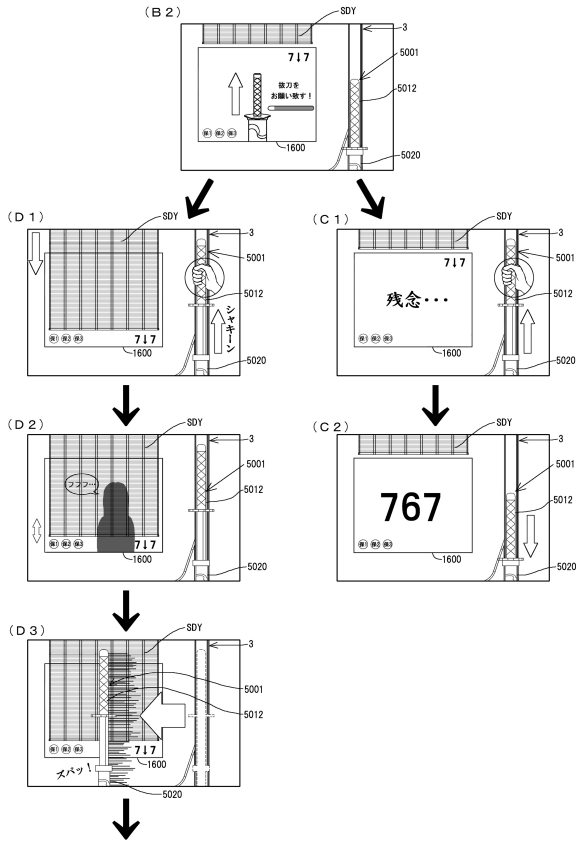
【図１６７】



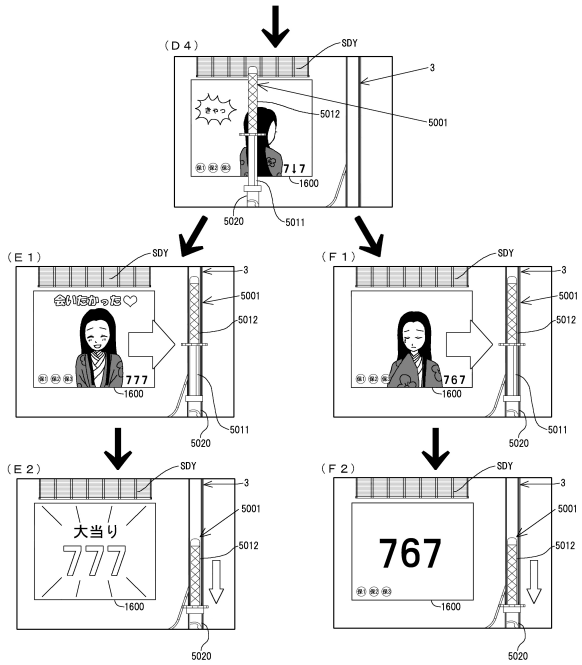
【図１６８】



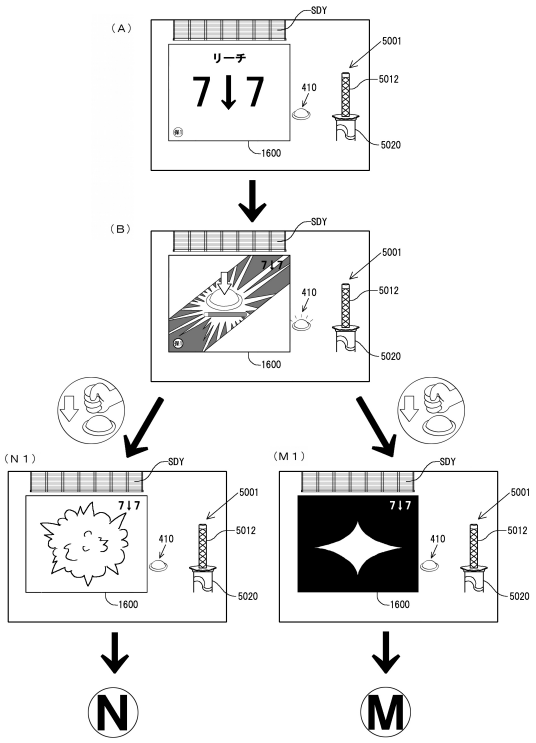
【図１６９】



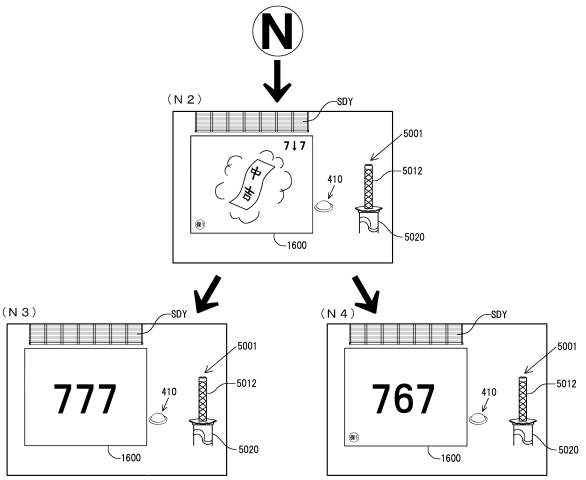
【図１７０】



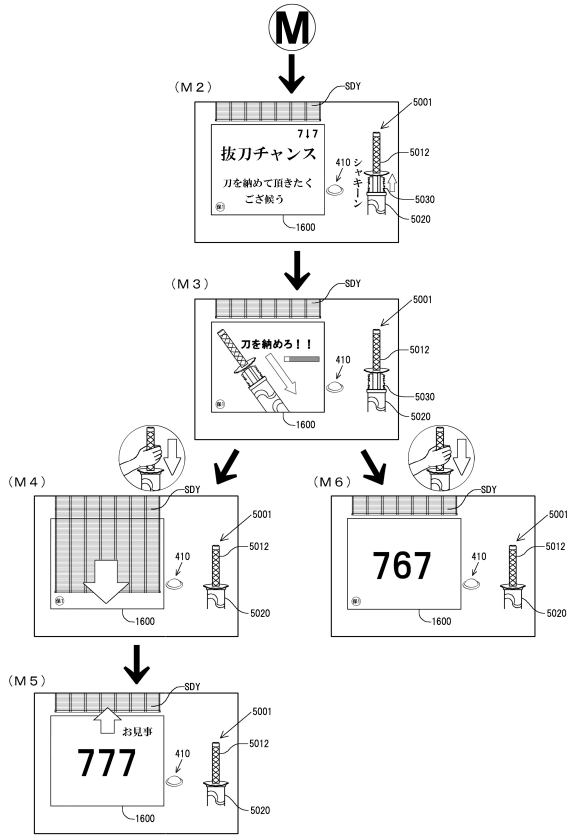
【図１７１】



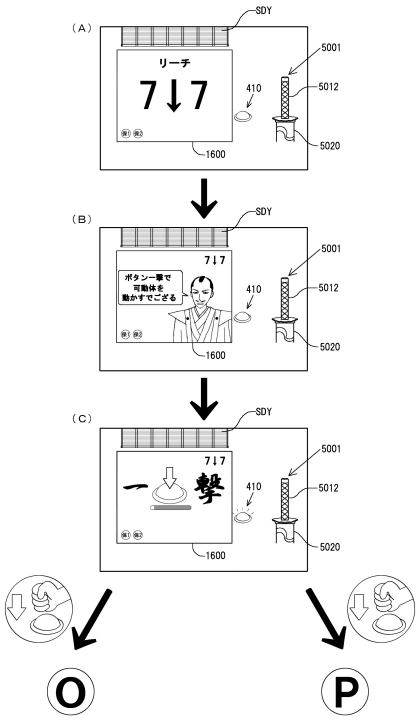
【図１７２】



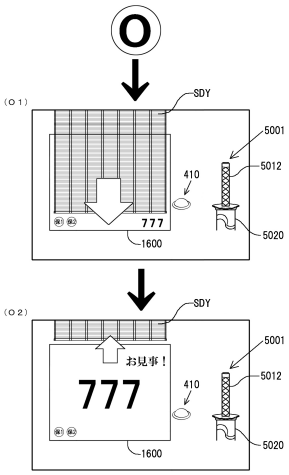
【図１７３】



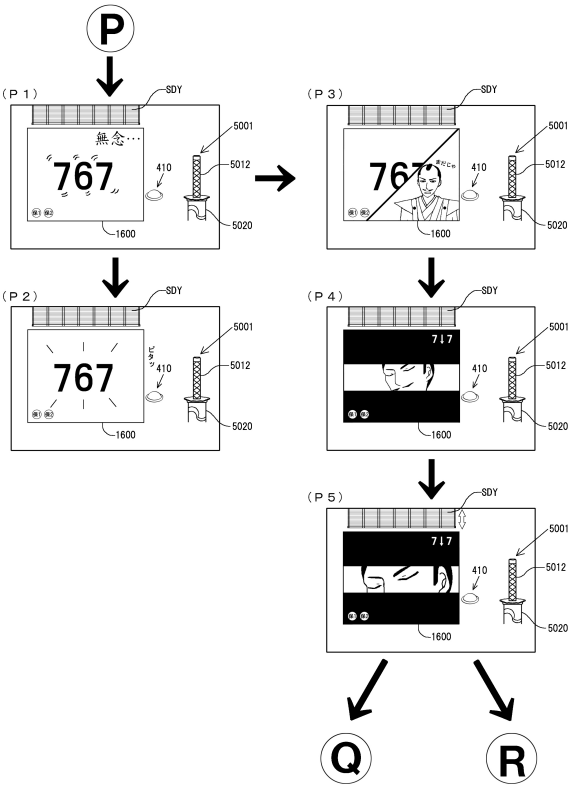
【図１７４】



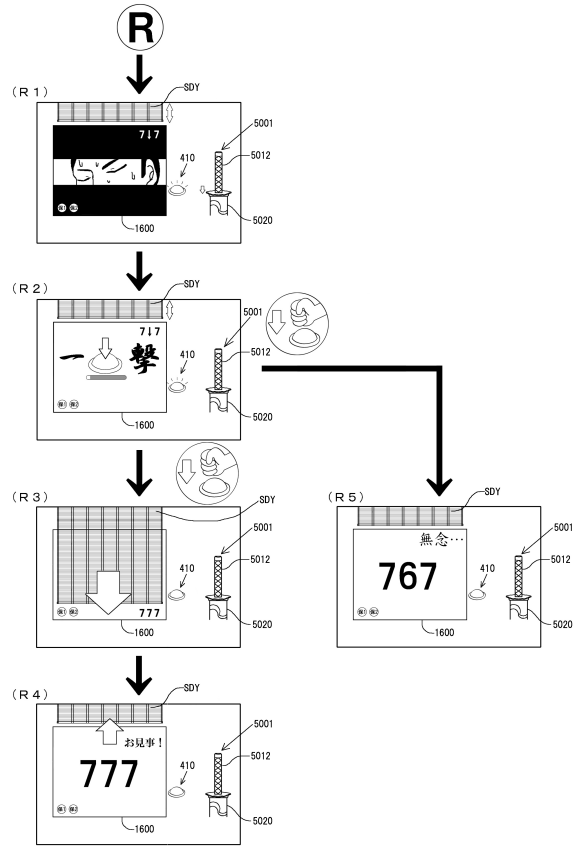
【図１７５】



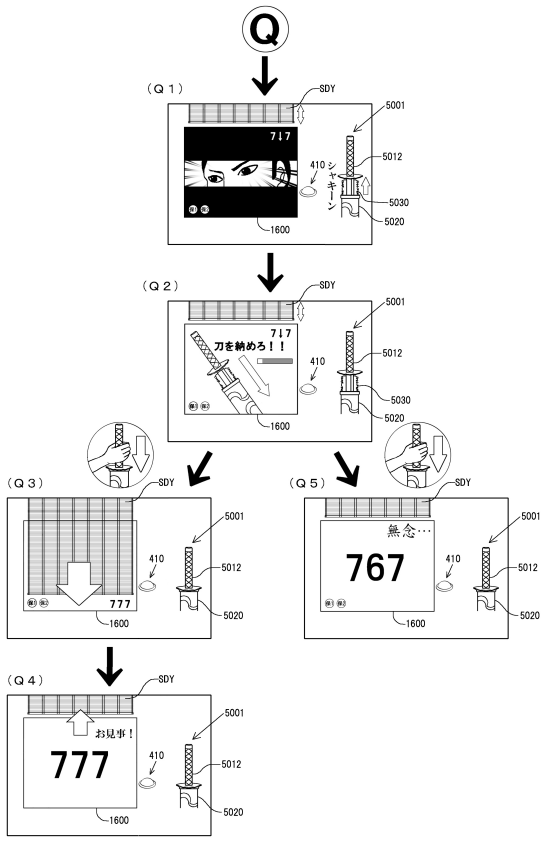
【図１７６】



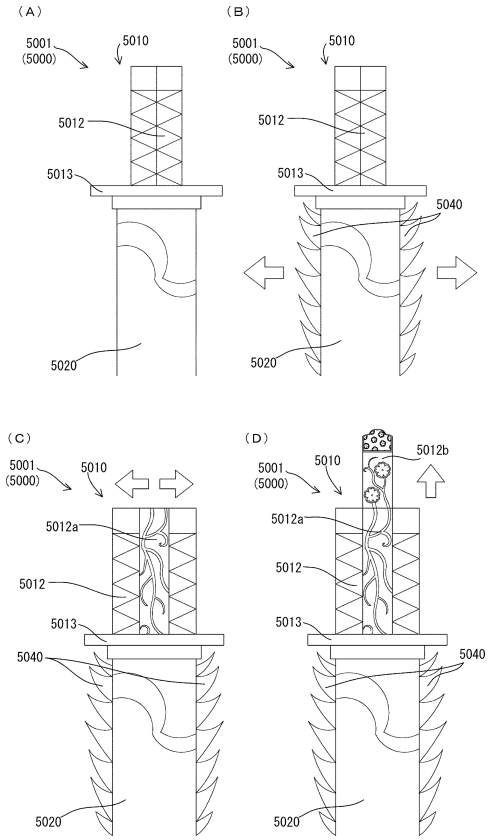
【図１７７】



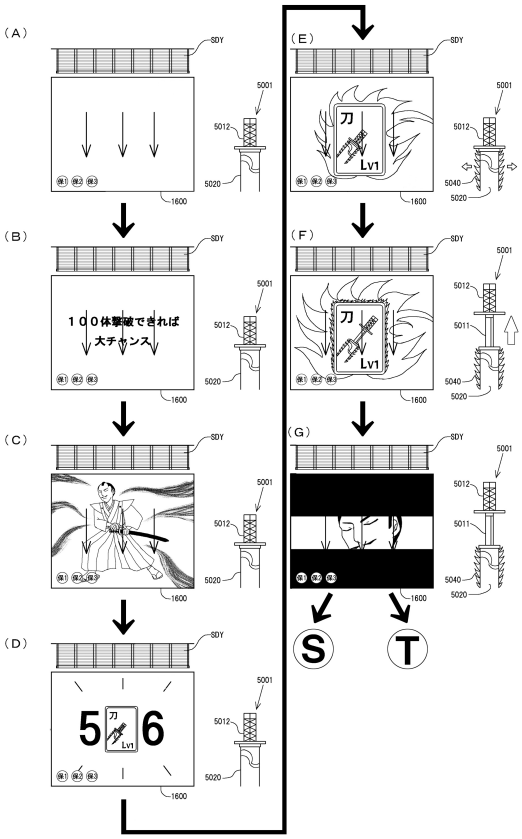
【図１７８】



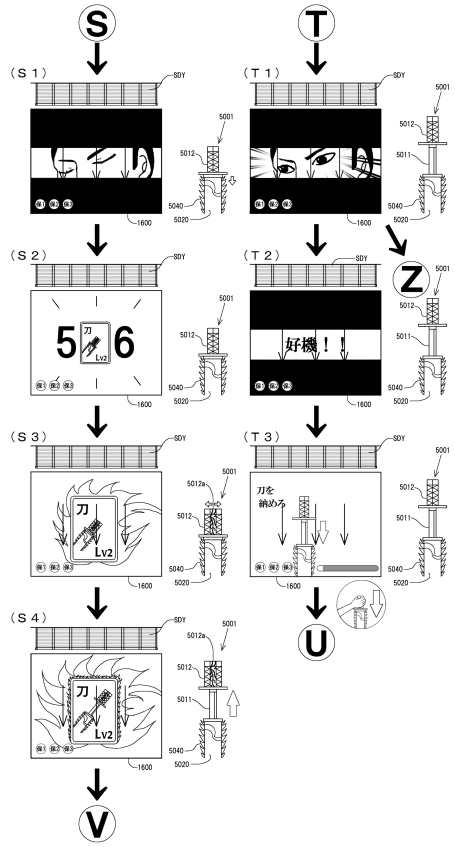
【図１７９】



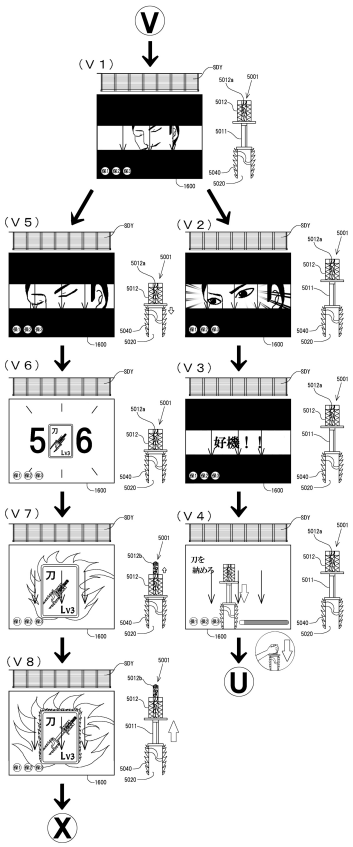
【図１８０】



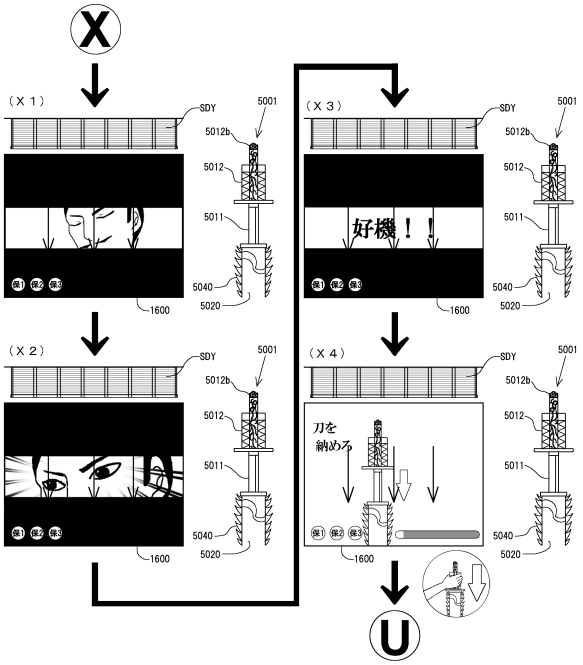
【図１８１】



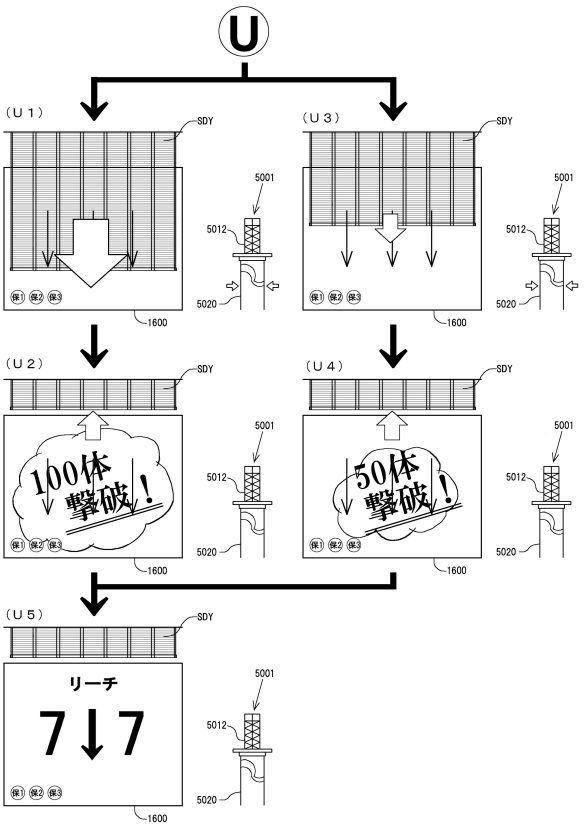
【図１８２】



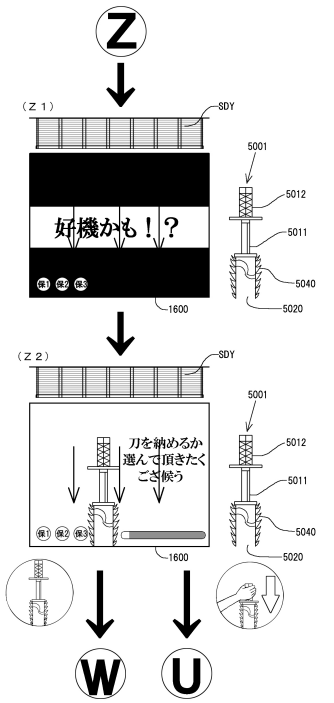
【図１８３】



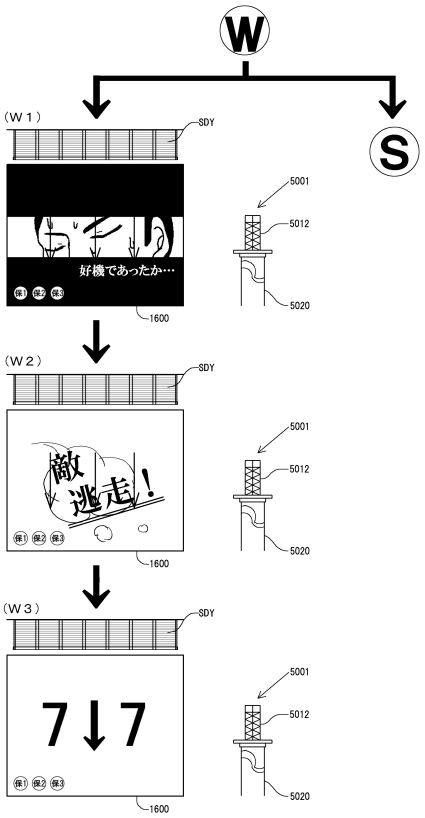
【図１８４】



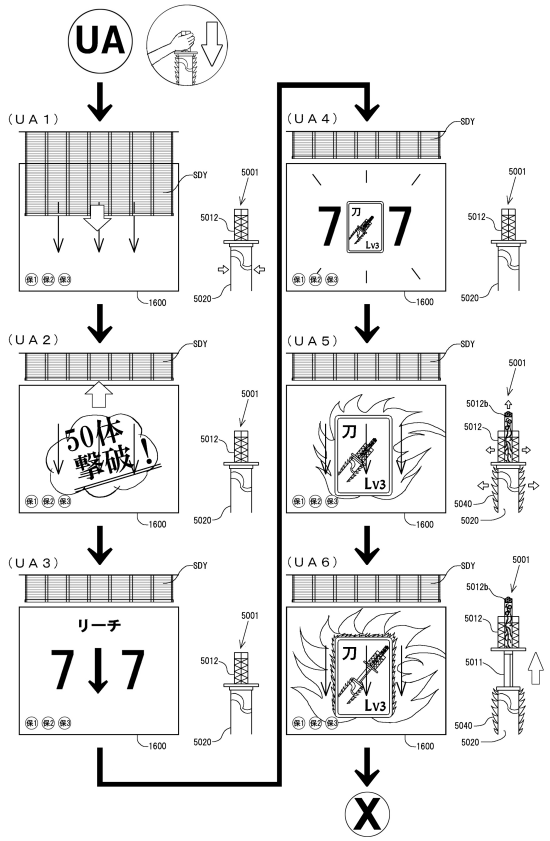
【図１８５】



【図１８６】



【図１８７】



【図１８８】

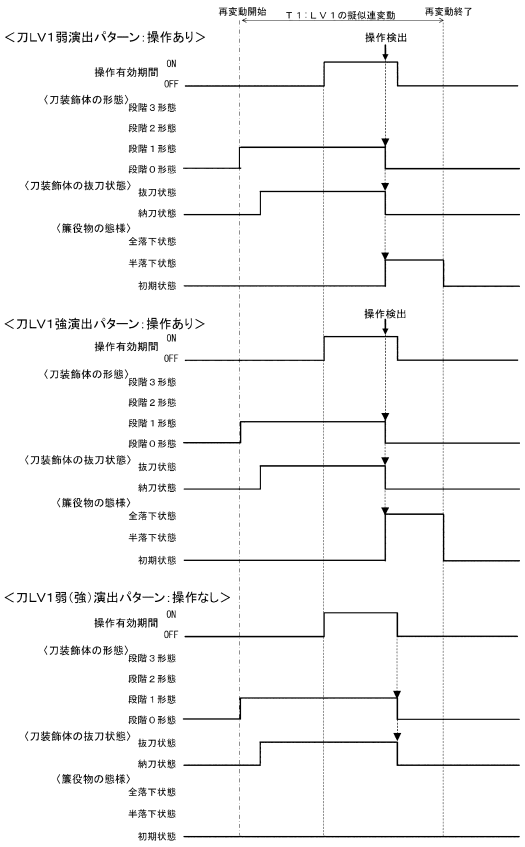
（Ａ）

変動パターン	演出パターン	選択割合 当り	選択割合 はずれ	期待率
刀LV1弱変動	刀LV1弱演出	40	100	25%
	擬似刀LV1弱演出	60	100	38%
刀LV1強変動	刀LV1強演出	60	90	40%
	擬似刀LV1強演出	60	90	47%
刀LV2弱変動	刀LV2弱演出	120	190	40%
刀LV2強変動	刀LV2強演出	200	200	50%
刀LV3弱変動	刀LV3弱演出	85	85	50%
	擬似復活刀LV1演出	85	75	53%
刀LV3強変動	刀LV3強演出	100	55	65%
	擬似刀LV1強演出	70	25	74%
	擬似復活刀LV1演出	50	0	100%

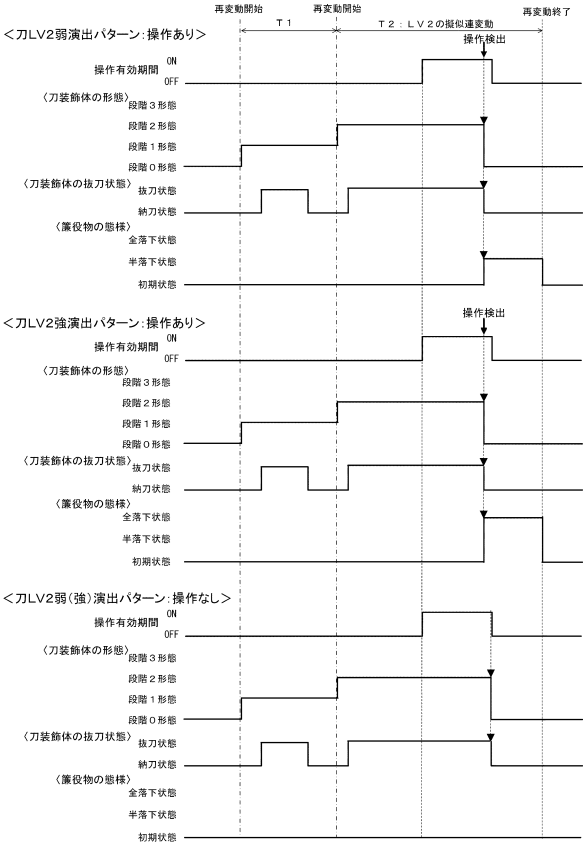
（Ｂ）

演出パターン	T1 遊作有効期間	T1 遊作抽出	T1 役物態様	T2 遊作有効期間	T2 遊作抽出	T2 役物態様	T3 遊作有効期間	T3 遊作抽出	T3 役物態様
刀LV1弱演出	あり	あり	半落下	あり	あり	半落下	あり	あり	半落下
		なし	落下なし		なし	落下なし		なし	落下なし
刀LV1強演出	あり	あり	全落下		あり	全落下		あり	全落下
		なし	落下なし		なし	落下なし		なし	落下なし
刀LV2弱演出	なし	-	-						
刀LV2強演出	なし	-	-						
刀LV3弱演出	なし	-	-						
刀LV3強演出	なし	-	-						
擬似刀LV1弱演出	あり	半落下（刀LV1弱変動）		通常目柄の変動開始による擬似変動					
		半落下（刀LV3弱変動）							
	なし	落下なし（刀LV1弱変動）		なし	-	-	あり	あり	半落下
		落下なし（刀LV3弱変動）						なし	落下なし
擬似刀LV1強演出	あり	全落下（刀LV1強変動）		通常目柄の変動開始による擬似変動					
		全落下（刀LV3強変動）							
	なし	落下なし（刀LV1強変動）		なし	-	-	あり	あり	全落下
		落下なし（刀LV3強変動）						なし	落下なし
擬似復活刀LV1演出	あり	あり	半落下（刀LV3弱変動,刀LV3強変動）				あり	あり	全落下
								なし	落下なし
	なし		落下なし（刀LV3弱変動,刀LV3強変動）				あり	あり	半落下
								なし	落下なし

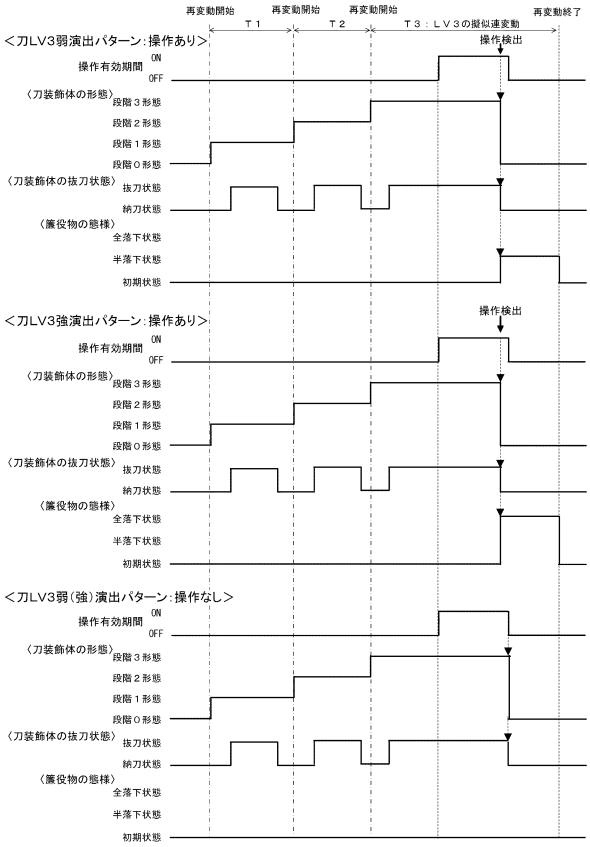
【図１８９】



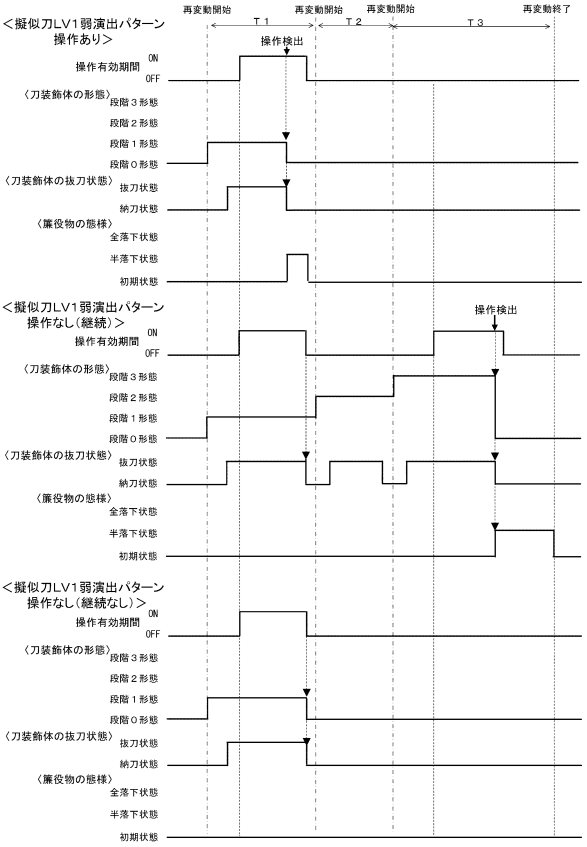
【図１９０】



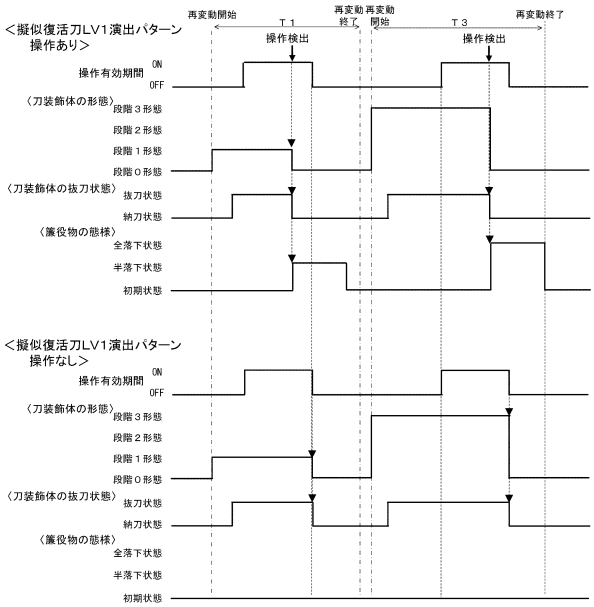
【図１９１】



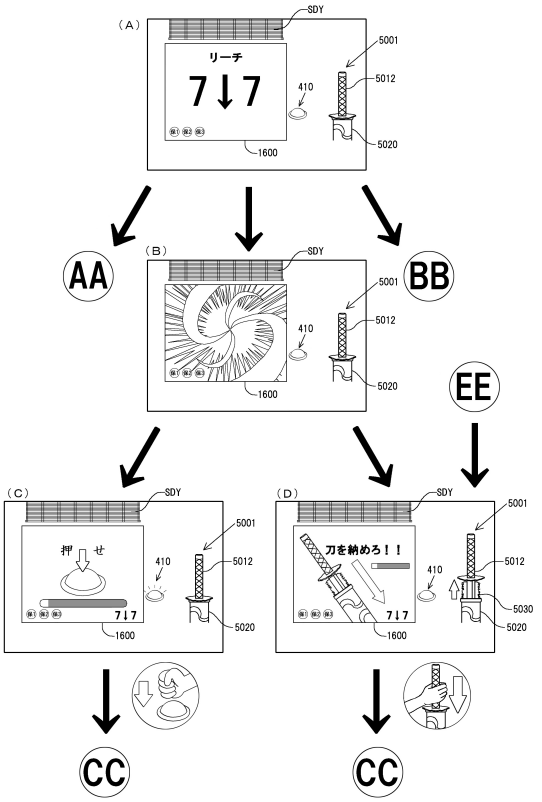
【図１９２】



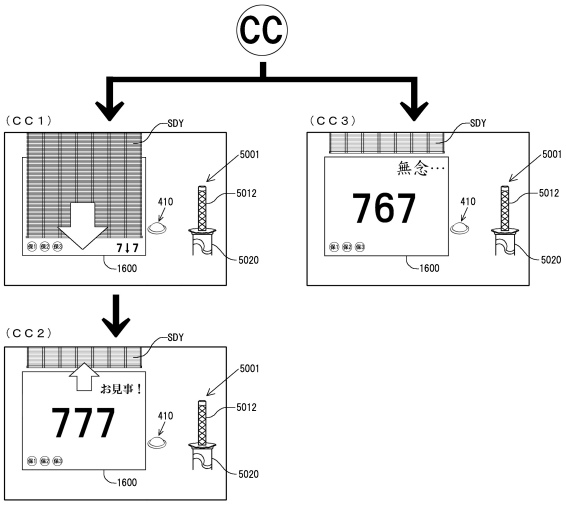
【図１９３】



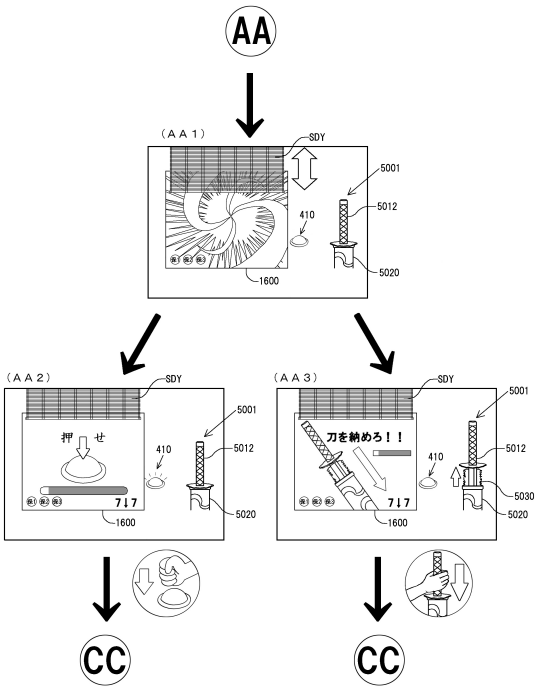
【図１９４】



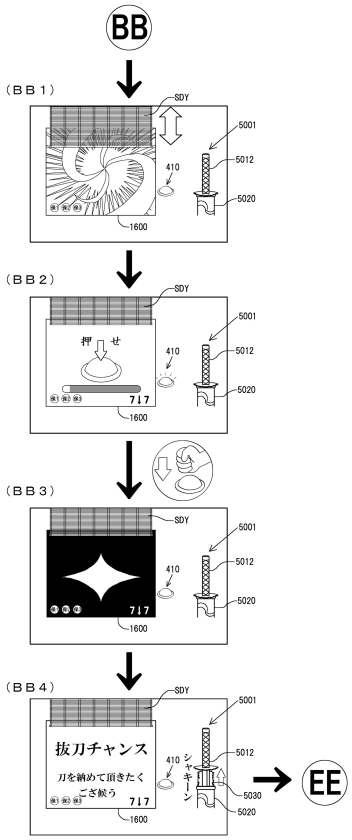
【図１９５】



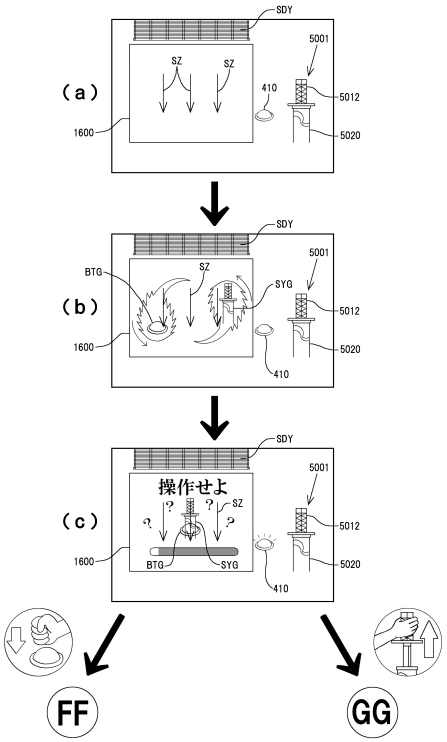
【図１９６】



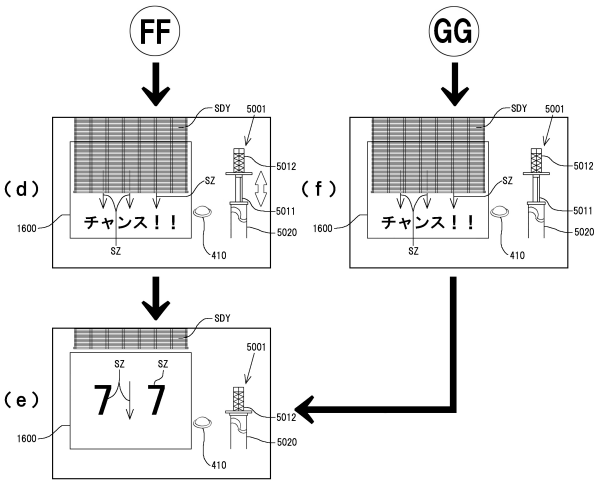
【図１９７】



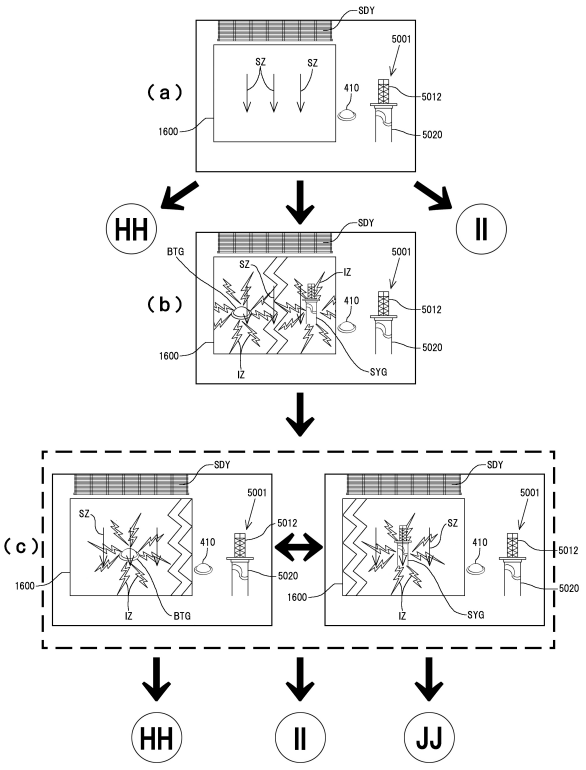
【図１９８】



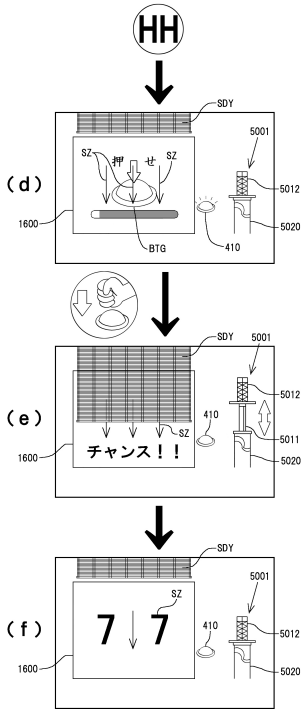
【図１９９】



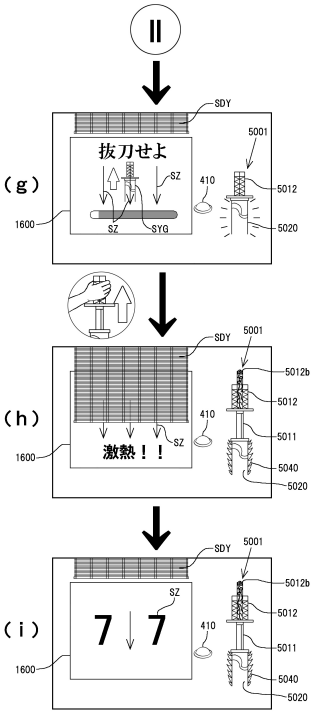
【図２００】



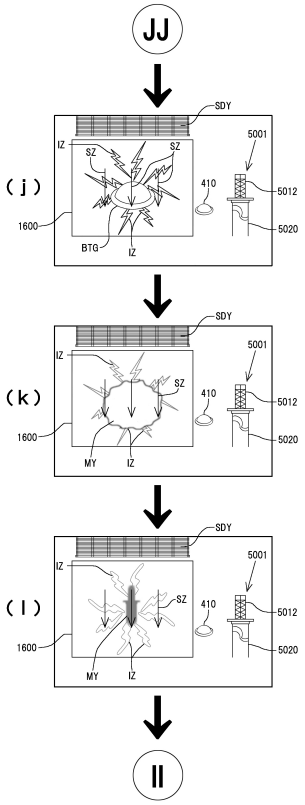
【図２０１】



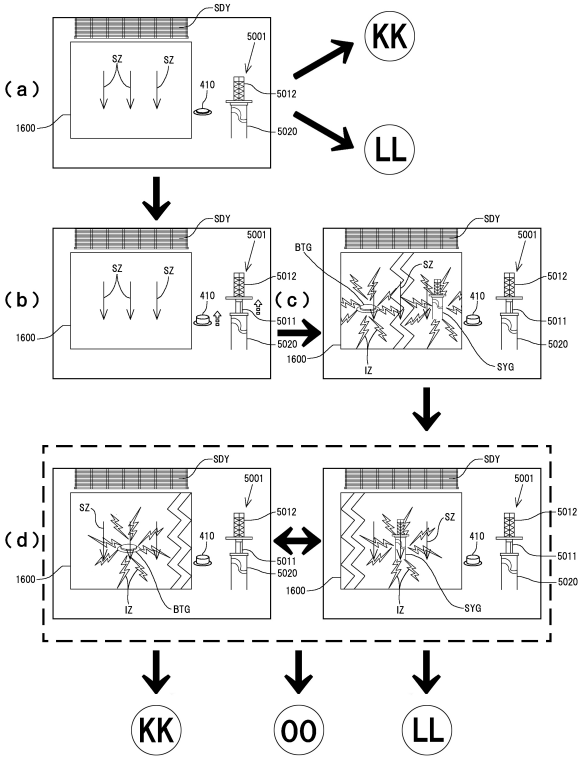
【図２０２】



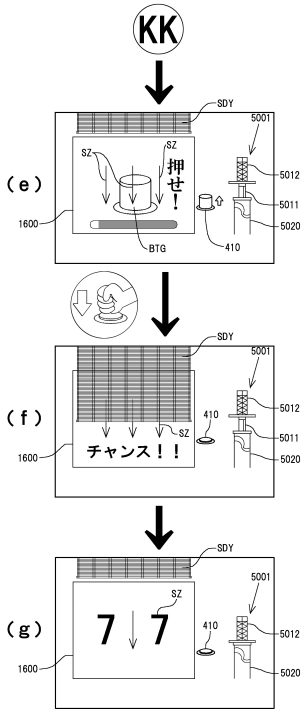
【図２０３】



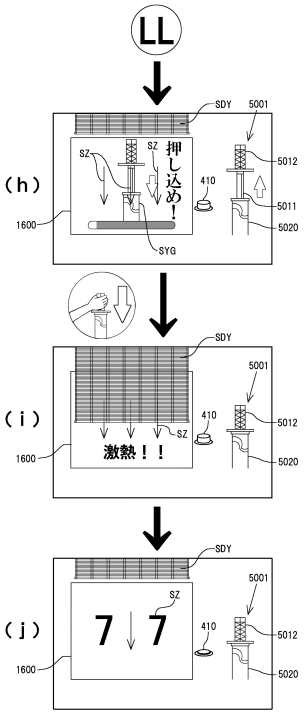
【図２０４】



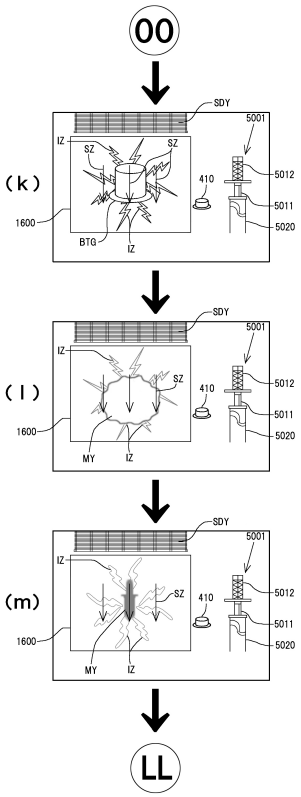
【図２０５】



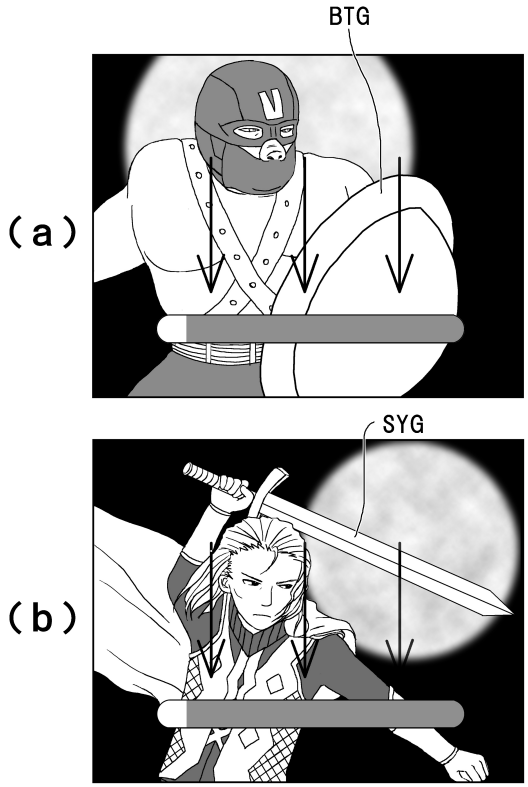
【図２０６】



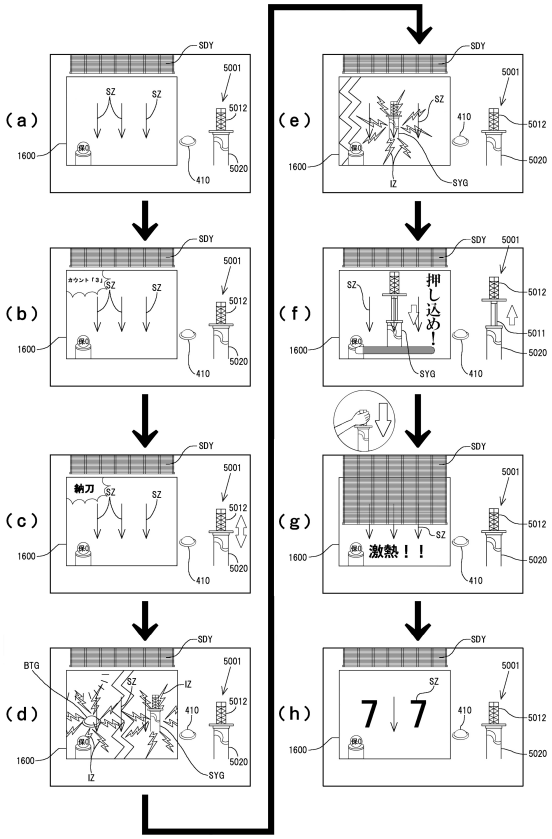
【図２０７】



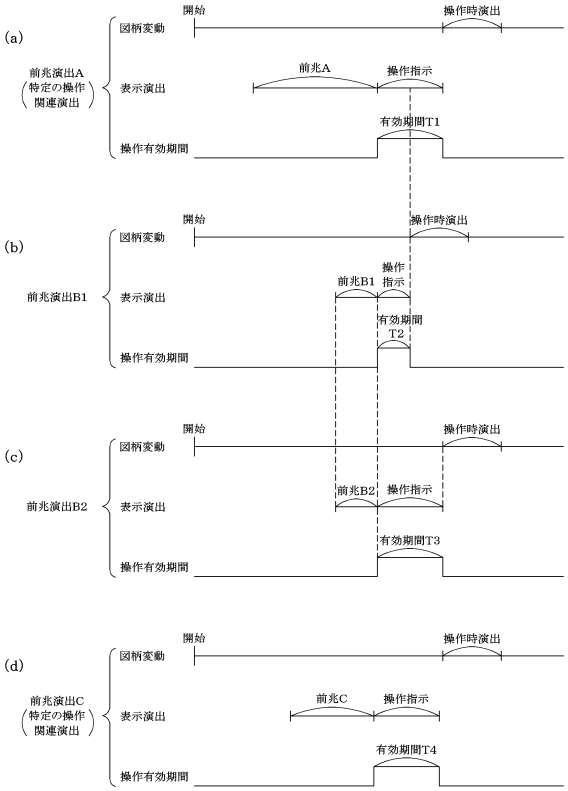
【図２０８】



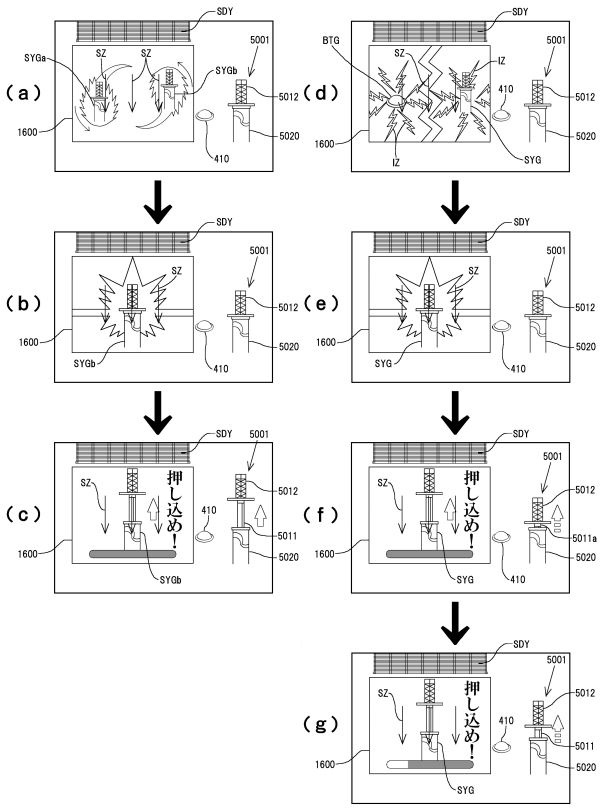
【図２０９】



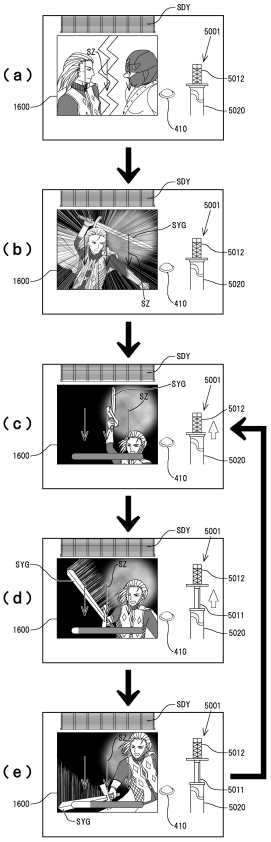
【図２１０】



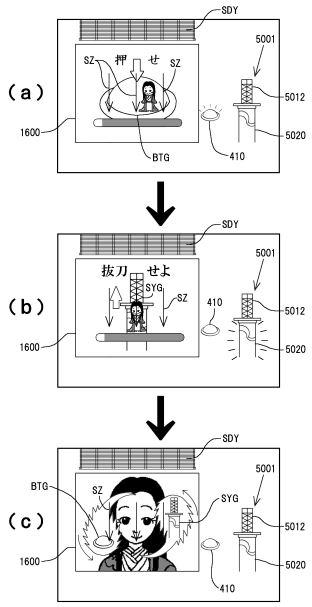
【図２１１】



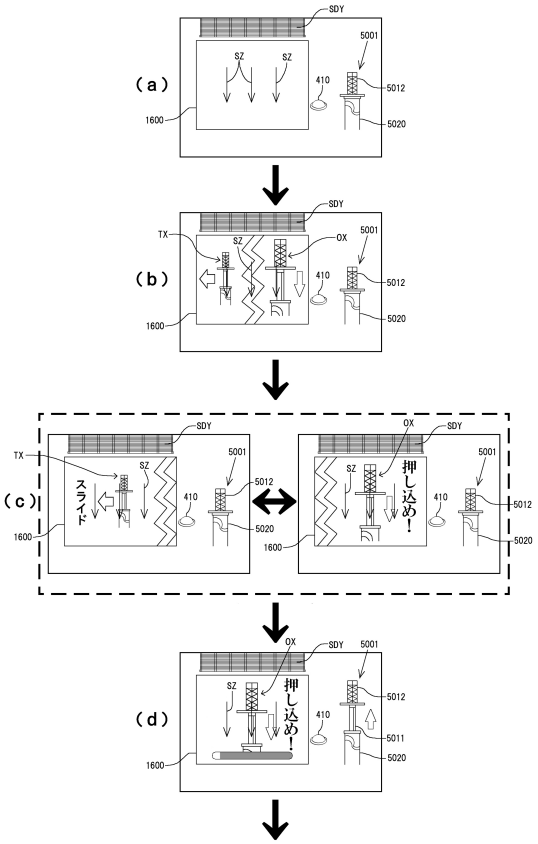
【図２１２】



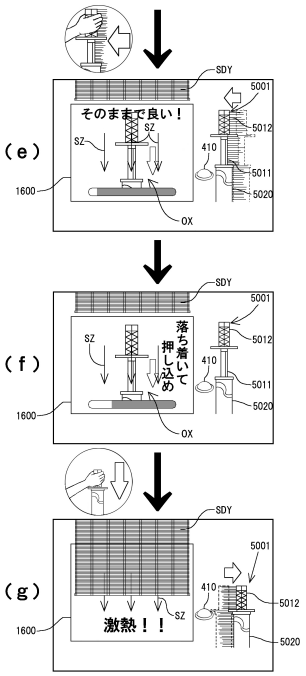
【図２１３】



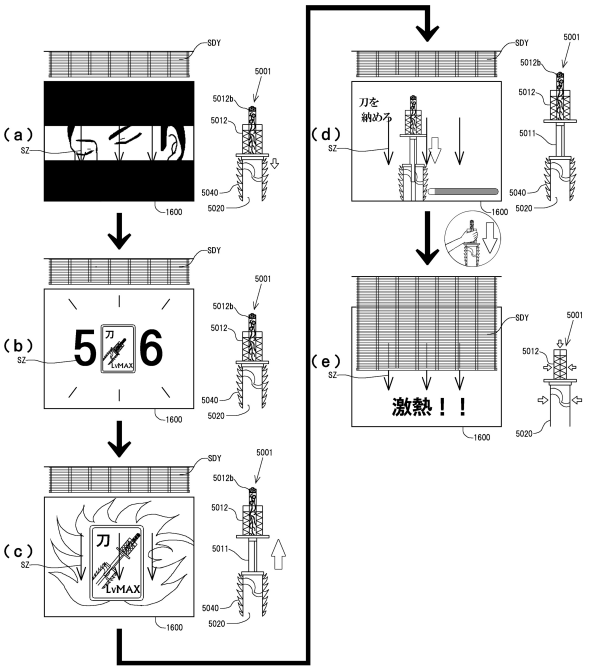
【図２１４】



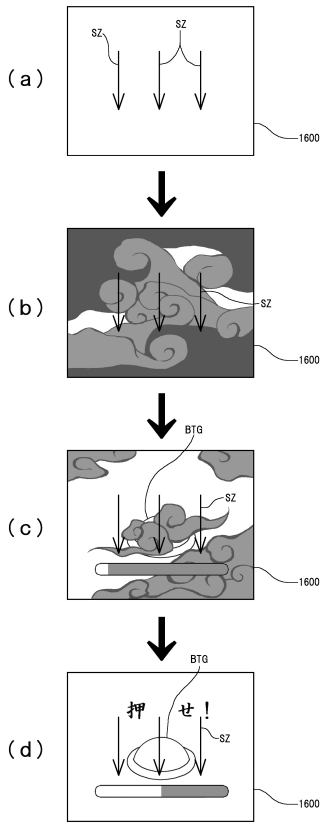
【図２１５】



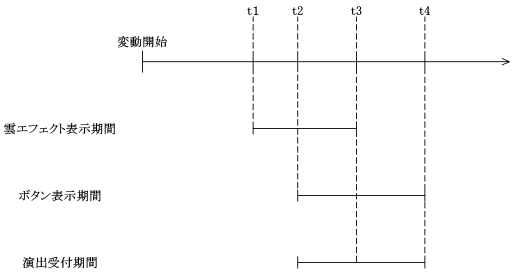
【図２１６】



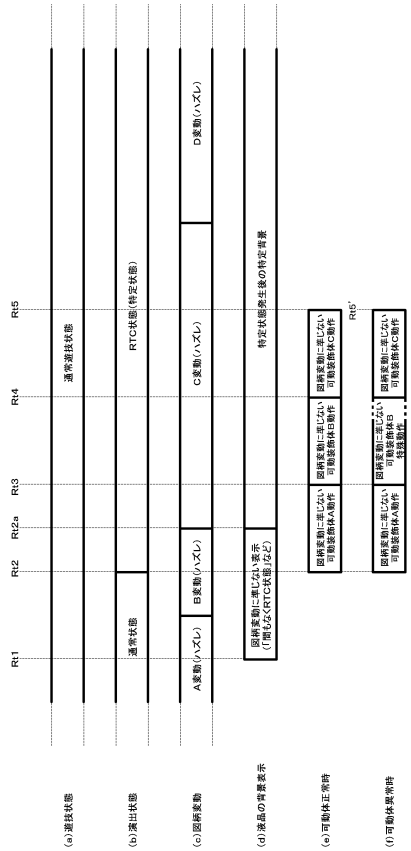
【図２１７】



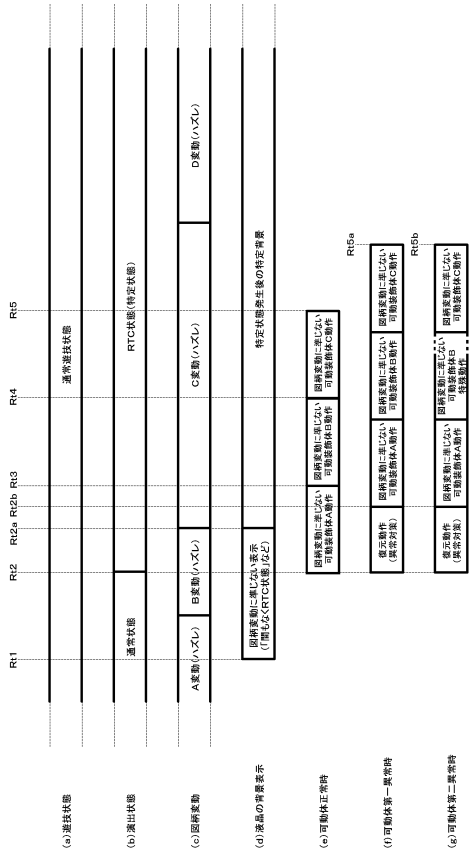
【図２１８】



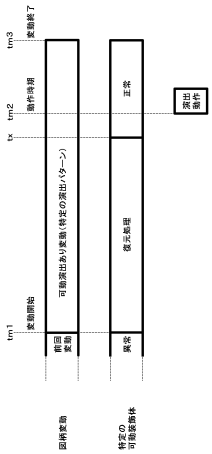
【図２１９】



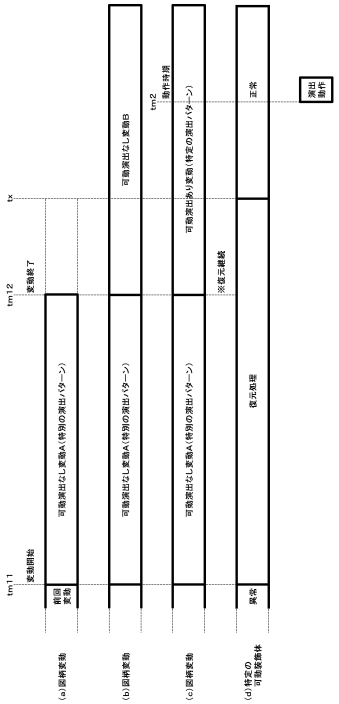
【図２２０】



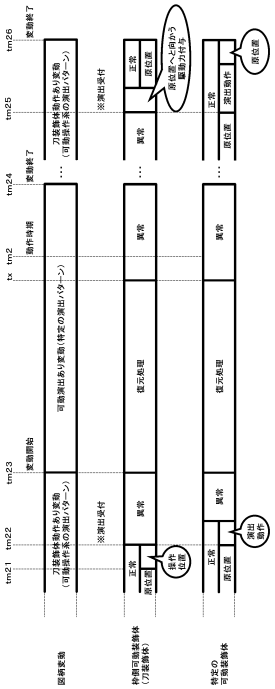
【図２２１】



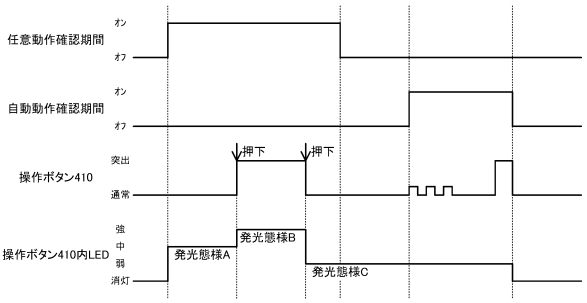
【図２２２】



【図２２３】

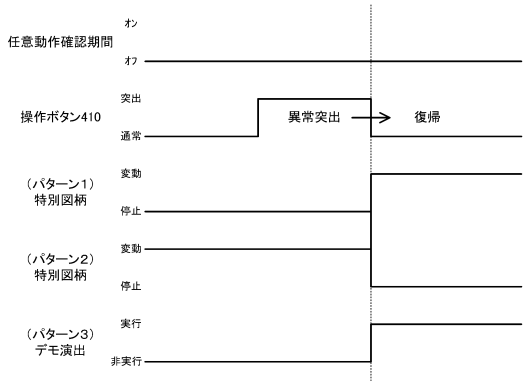


【図２２４】

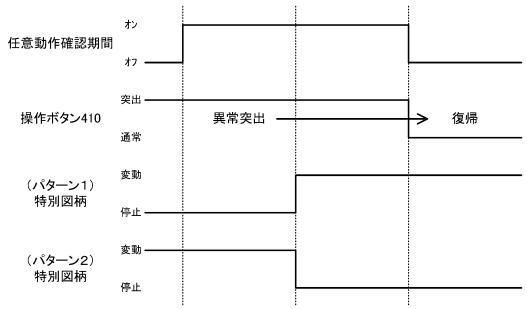


【図２２５】

(A)任意動作確認期間以外

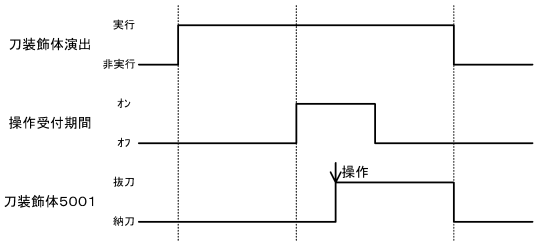


(B)任意動作確認期間

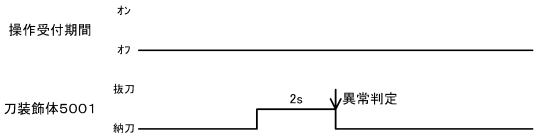


【図２２６】

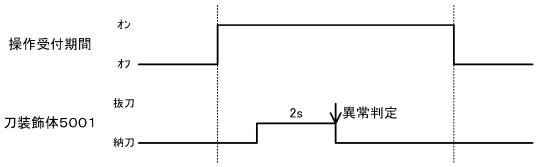
(A)正常時の刀装飾体演出



(B)操作受付期間以外での異常発生時

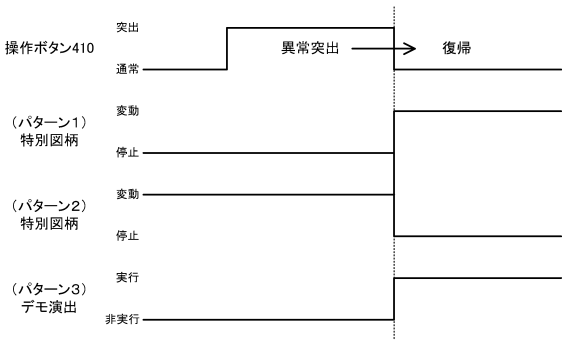


(C)操作受付期間での異常発生時

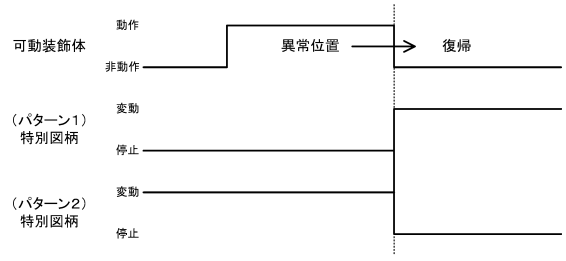


【図２２７】

(A)操作ボタン

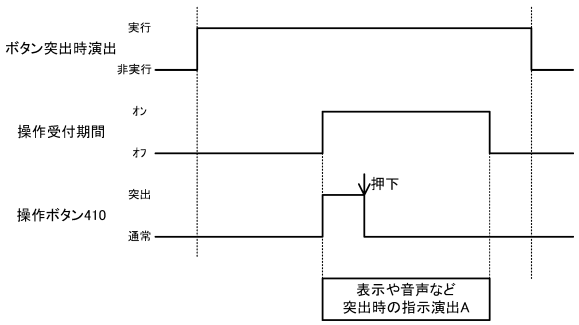


(B)可動装飾体

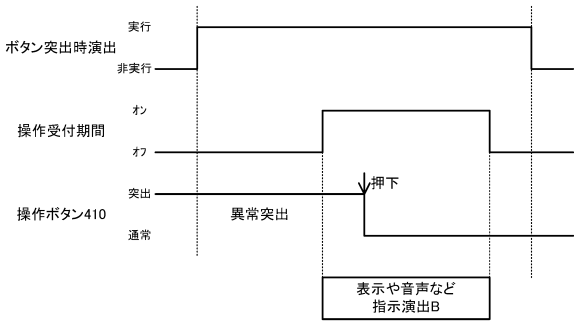


【図２２８】

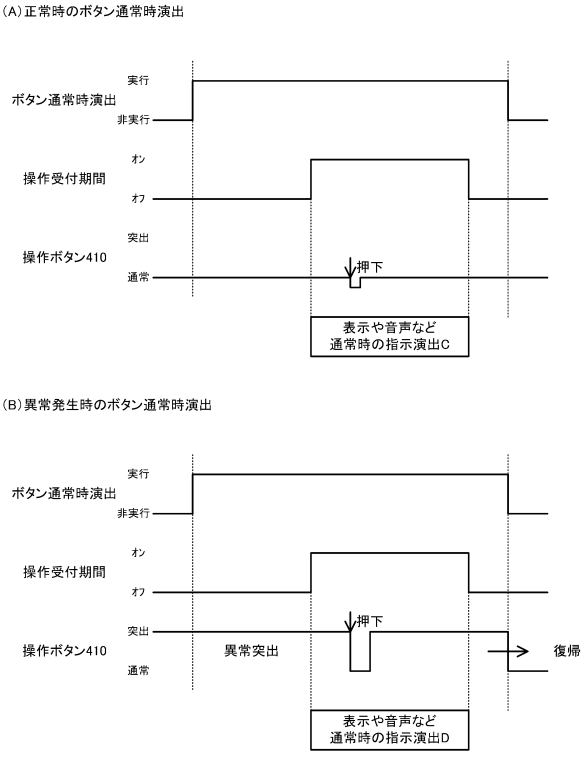
(A)正常時のボタン突出時演出



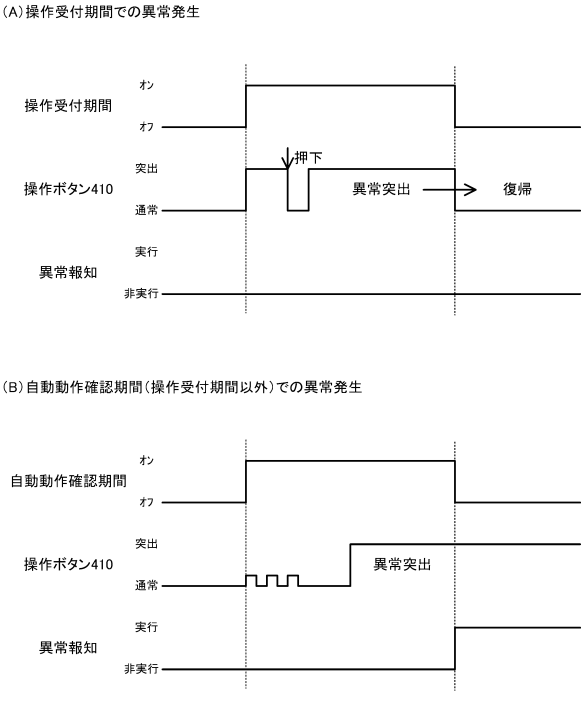
(B)異常発生時のボタン突出時演出



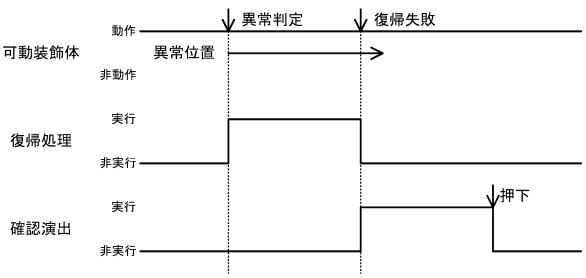
【図２２９】



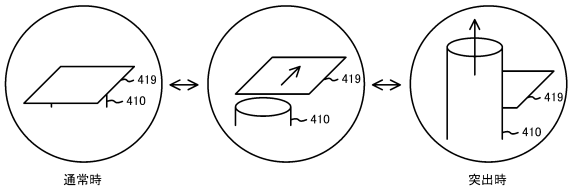
【図２３０】

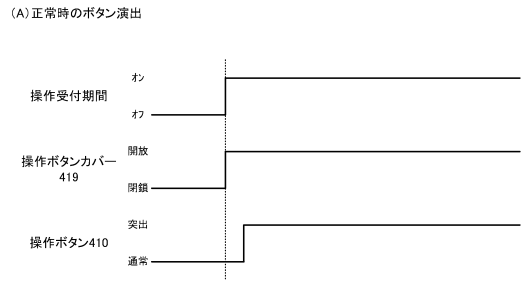


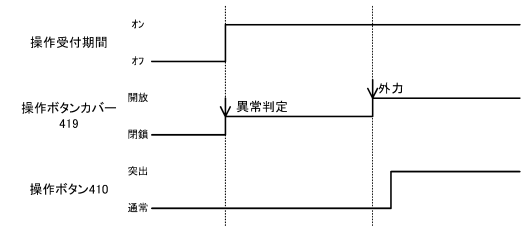
【図２３１】



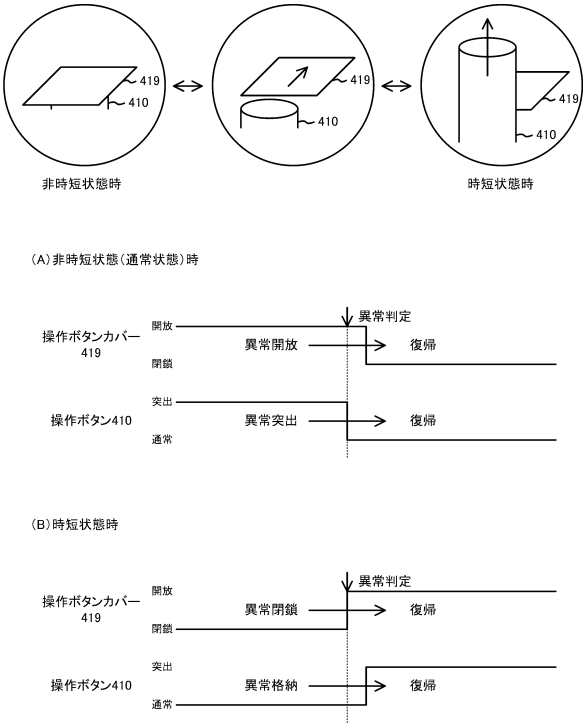
【図２３２】



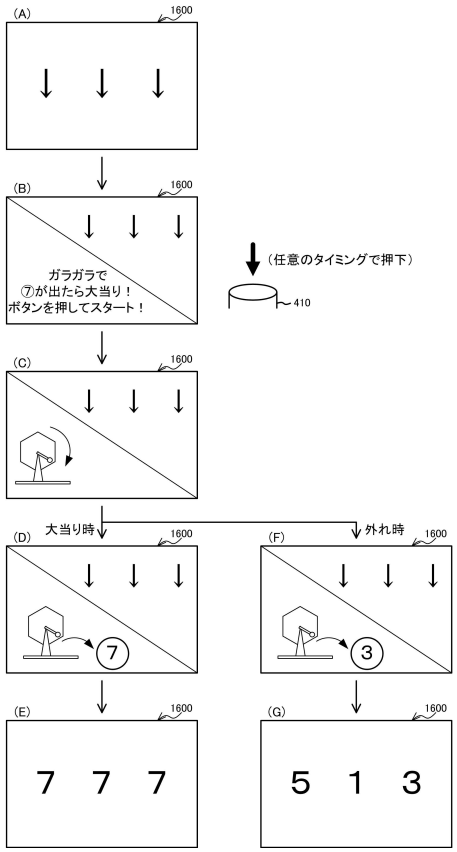




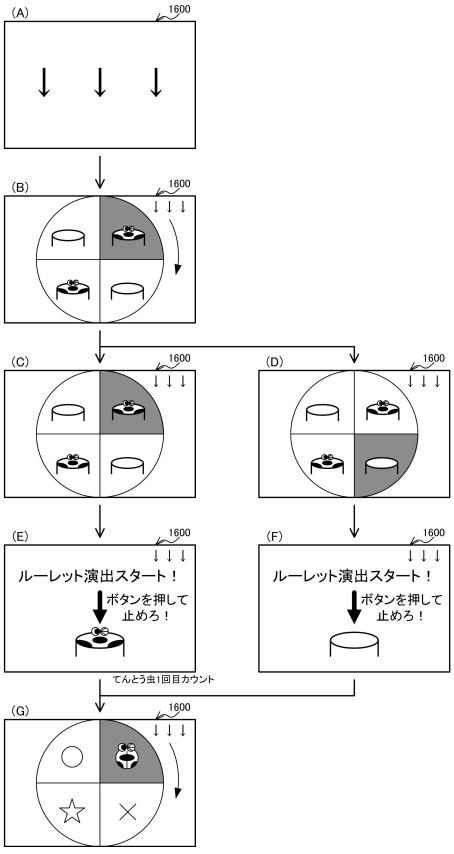
【図２３３】



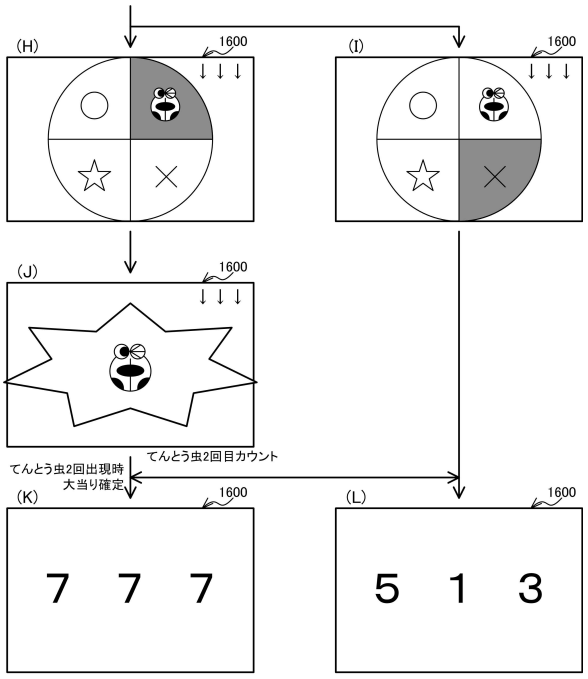
【図２３４】



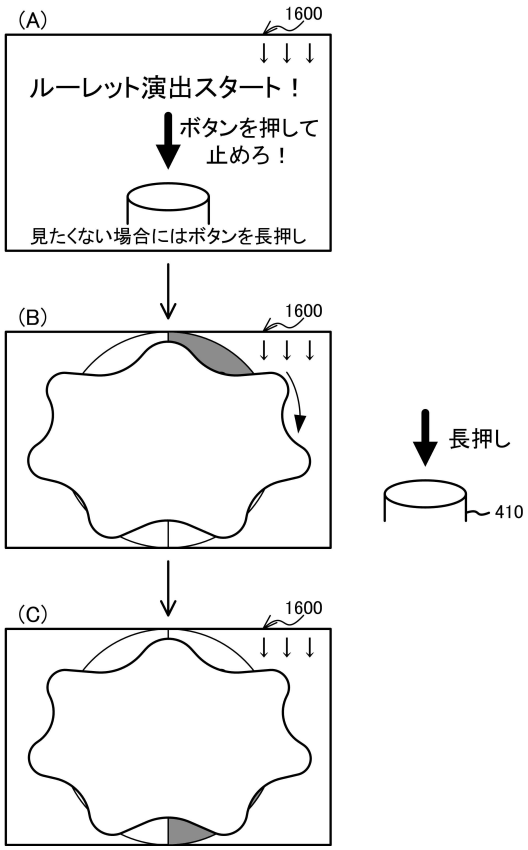
【図２３５】



【図２３６】



【図２３７】


(A)
1600
ルーレット演出スタート！
ボタンを押して
止めろ！
見たくない場合にはボタンを長押し
(B)
1600
長押し
410
(C)
1600

フロントページの続き

(56)参考文献　　特許第６３７００１０（ＪＰ，Ｂ２）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２