(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-99942
(P2024-99942A)
(43)公開日　令和6年7月26日(2024.7.26)

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

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全1051頁）

(21)出願番号　特願2023-3593(P2023-3593)
(22)出願日　令和5年1月13日(2023.1.13)

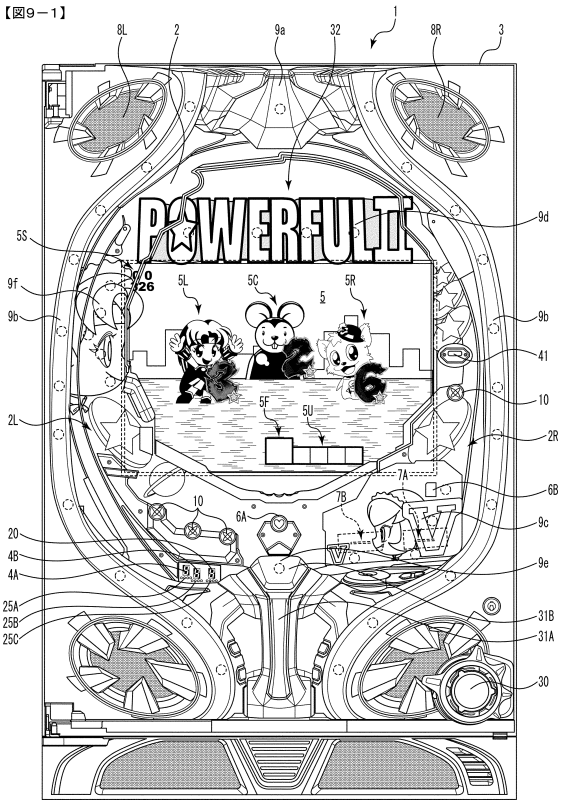
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA05 CA13 CA26
CA32 CA49 CA53 CA58
CA76 CA77 DA04

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】より効果的にオブジェクトを目立たせること。
【解決手段】表示手段（画像表示装置５）と、演出状況に応じて表示手段にオブジェクト（飾り図柄、セリフ画像、リーチタイトル画像、第２右打ち表示ＭＨ２など）を含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、表示手段は、所定の演出状況（図柄揃い演出、第１セリフ予告演出、強スーパーリーチタイトル演出、大当り遊技状態など）において該所定の演出状況に対応したオブジェクトを表示可能であるとともに該オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能である。
【選択図】図９－１

【図９－１】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、通常状態において、
前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、前記所定演出が実行されるよりも前の第１タイミングと前記特定演出が実行されるよりも前の第２タイミングとにおいて、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、
第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長く、
さらに、
演出を実行可能な演出実行手段と、
遊技媒体の発射に関する操作が可能な操作手段と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路と、該第１経路とは異なる第２経路とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行する、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、演出表示を表示可能な表示手段を備える遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機として、大当りの確定時に標示物として「ＢＯＮＵＳ確定」オブジェクトを表示するとともに、該「ＢＯＮＵＳ確定」オブジェクト上にエフェクトを付与すること

で、「ＢＯＮＵＳ確定」オブジェクトを目立たせるようにしたものがある（例えば、特許文献１参照）。また、大当り遊技状態に制御されるときにファンファーレ演出が実行される遊技機が提案されている。例えば、特許文献２には、大当りが発生すると、ファンファーレ演出が実行される遊技機が開示されている（例えば、特許文献２参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１９－７６３８４号公報

【特許文献２】特開２０１９－１６９７８０号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

特許文献１および特許文献２の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【０００５】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明の請求項１に記載の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

表示手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、通常状態において、

前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、

前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、前記所定演出が実行されるよりも前の第１タイミングと前記特定演出が実行されるよりも前の第２タイミングとにおいて、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、

第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長く、

さらに、

演出を実行可能な演出実行手段と、

遊技媒体の発射に関する操作が可能な操作手段と、を備え、

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

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

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

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行する。

この特徴によれば、上記実情を鑑み、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
さらに、商品性を高めた遊技機として、以下が挙げられる。
手段Ａの遊技機は、
中央下部に遊技球の発射操作を行うための打球操作部（ＣＨ０３０）を設けた遊技機（パチンコ遊技機１）において、
前記打球操作部は、横方向の軸線を中心に回転可能に設けられた左右一対の打球操作ハンドル（ＣＨ０３０Ｌ、ＣＨ０３０Ｒ）を備え、
前記打球操作ハンドルを遊技機の奥側へ回転させることにより遊技球を発射可能としたことを特徴としている。
この特徴によれば、打球操作ハンドルが左右一対となっているため、遊技者は右手だけではなく、両手、または左手でも発射操作が可能となり、操作負荷が軽減される。また、右利きの遊技者は左手で発射操作することができるので、空いている利き手の右手でスマートフォンの操作等を行うことができる。
手段Ｂの遊技機は、手段Ａの遊技機において、前記打球操作ハンドル（ＣＨ０３０Ｌ、ＣＨ０３０Ｒ）の下方に手置き部材（ＣＨ０３７）を備え、前記手置き部材は、遊技者側へ向かって斜め外側方向へ延設される手置き部（ＣＨ０３７Ｌ、ＣＨ０３７Ｒ）を備えることを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者が遊技機の正面に座った状態で、中央下部の打球操作ハンドルへ手を伸ばした場合には、遊技者の手（腕）はやや内側へ向かって斜め方向の角度となる。よってこの手（腕）の方向に沿った形で手置き部材を設けることで、より手（腕）をサポート（フィット）させることができ、遊技者の疲労を抑え、長時間の遊技を可能とすることができる。
手段Ｃの遊技機は、手段Ａ又は手段Ｂの遊技機において、前記手置き部材（ＣＨ０３７）が、遊技機の左右方向に延設される手置きベース部（ＣＨ０３７Ｂ）と、手置き部としての左側手置き部（ＣＨ０３７Ｌ）と右側手置き部（ＣＨ０３７Ｒ）とを備え、各々を一体的に形成されていることを特徴としている。
この特徴によれば、左右一対の手置き部を少ない部材で構成し、組付け作業工程を少なくすることができる。
手段Ｄの遊技機は、手段Ａ、手段Ｂ及び手段Ｃの何れかの遊技機において、前記打球操作ハンドル（ＣＨ０３０Ｌ、ＣＨ０３０Ｒ）への接触検出を行う接触検出部（タッチスイッチＣＨ０３９）を備え、１の前記接触検出部にて、左右一対の前記打球操作ハンドル双方についての接触検出を兼用して行うことを特徴としている。
この特徴によれば、部品点数削減により、コスト低減を図ることが可能となる。
他にも、以下の遊技機が、挙げられる。
手段アの遊技機は、
遊技領域（遊技盤２に形成された遊技領域）に発射された遊技媒体が特定領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口）を通過することにより可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技領域に遊技媒体を発射する打球操作部（ＣＨ０３０）と、
演出画像を表示する表示手段（遊技盤２における遊技領域の中央付近の画像表示装置５

）と、
遊技者の動作を検出可能な検出手段（スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ、レバー及びボタンが一体となった操作デバイス操作デバイス３１）と、
演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、前記検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて前記表示手段に特定演出画像を表示する動作演出（図２６（Ｇ）、図２６（Ｈ）参照））を実行可能であり、
前記打球操作部及び前記検出手段は、前記遊技機の中央下部に設けられ（図１４－１、図１４－２参照）、
前記検出手段は、前記打球操作部の近傍に少なくとも設けられ（図１４－１、図１４－２参照）、
前記打球操作部は、
横方向の軸線を中心に回転可能に設けられた左右一対の打球操作ハンドル（ＣＨ０３０Ｌ、ＣＨ０３０Ｒ）を有し、
前記打球操作ハンドルの前記遊技機の奥側への回転により遊技媒体を発射する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、打球操作ハンドルが左右一対となっているため、遊技者は右手だけではなく、両手、または左手でも発射操作が可能となり、操作負荷が軽減される。また、右利きの遊技者は左手で発射操作することができるので、空いている利き手の右手でスマートフォンの操作等を行うことができる。さらに、打球操作部及び検出手段が遊技機の中央下部に設けられていることから、構造的な一体感やデザインの目新しさを遊技者に感じさせることが可能となり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。
【０００７】
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１】特徴部０２ＴＭにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。
【図８－２】各乱数を示す説明図である。
【図８－３】（Ａ）は、表示結果判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８－４】大当り種別詳細情報テーブルを示す説明図である。
【図８－５】通常状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－６】時短状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－７】ＳＴ状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－８】（Ａ）は、操作方法指示演出一覧テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、エラー報知演出一覧テーブルを示す説明図である。
【図８－９】異常操作方法指示演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１０】（Ａ）は、異常操作方法指示に関連する条件テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、エラー報知に関連する条件テーブルを示す説明図である。
【図８－１１】大当り開始時演出終了判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１２】遊技フローの具体例を示す説明図である。

【図８－１３】（Ａ）は、レイヤ構造を模式的に示した概念図であり、（Ｂ）は、レイヤ構造の説明図である。
【図８－１４】通常モードの異常左打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－１５】通常モードの異常左打ち指示（ＬＶ１）に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－１６】通常モードの異常左打ち指示（ＬＶ２）に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－１７】通常モードのエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－１８】通常モードのエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－１９】通常モードの異常左打ち指示と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２０】通常モードの異常左打ち指示と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２１】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２２】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２３】通常モードの異常左打ち指示とエラー報知と、右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２４】通常モードの異常左対指示とエラー報知と、右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２５】遊技機が設置されている遊技場の具体例を示す説明図である。
【図８－２６】右打ちモードの異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２７】右打ちモードの異常右打ち指示に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２８】右打ちモードの大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出した場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２９】右打ちモードの大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出した場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３０】右打ちモードの大当りＲＤ期間の異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３１】右打ちモードの大当りＲＤ期間の異常右打ち指示に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３２】音量調整演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－３３】音量調整に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３４】音量調整に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３５】光量調整演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－３６】光量調整に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３７】光量調整に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３８】通常モードの音量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３９】通常モードの音量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４０】通常モードの光量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４１】通常モードの光量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図８－４２】オートボタン設定演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－４３】オートボタンＯＦＦモードに関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４４】オートボタンＯＮモードに関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４５】通常モードのオートボタンＯＦＦ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４６】通常モードのオートボタンＯＦＦ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４７】通常モードのオートボタンＯＮ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４８】通常モードのオートボタンＯＮＯ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４９】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５０】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５１】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５２】大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出（第１部）に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５３】大当りＣに対応する大当りＦＦ演出（第１部）に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５４】（Ａ）は、大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、大当りＣに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５５】大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５６】大当りＣに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５７】（Ａ）は、右打ちモードの大当りＡ及び大当りＢに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、右打ちモードの大当りＣに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５８】右打ちモードの大当りＡ及び大当りＢに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５９】右打ちモードの大当りＣに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６０】（Ａ）は、大当りＡに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、大当りＢに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６１】大当りＡに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６２】大当りＢに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６３】大当りＣに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６４】大当りＣに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６５】右打ちモードの大当りＥＤ演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６６】右打ちモードの大当りＥＤ演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイ

ミングを示すタイムチャートである。
【図８－６７】獲得賞球更新演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６８】獲得賞球更新演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６９】役物と画像表示装置の正面図である。
【図８－７０】（Ａ）役物を備えた遊技機における大当りＦＦ演出（第１部）中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図であり、役物を備えた遊技機における大当りＦＦ演出（第２部）中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７１】時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７２】時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－７３】ＳＴモードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７４】ＳＴモードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－７５】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７６】通常モードの異常左打ち指示とエラー報知と、右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７７】右打ちモードの大当りＲＤ期間の異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図９－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図９－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図９－３】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である
【図９－４】各描画領域の説明図である。
【図９－５】表示優先度の説明図である。
【図９－６】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図９－７】各乱数を示す説明図である。
【図９－８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図９－９】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図９－１０】はずれ変動パターンの説明図である。
【図９－１１】大当り変動パターンの説明図である。
【図９－１２】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図９－１３】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図９－１４】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図９－１５】大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図９－１６】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図９－１７】演出制御用データ保持エリアの説明図である。
【図９－１８】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－１９】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２０】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２１】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２２】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２３】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２４】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２５】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２６】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図９－２８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－３０】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－３１】大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－３２】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図９－３３】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図９－３４】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図９－３５】各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図９－３６】各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図９－３７】（Ａ）は保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図であり、（Ｂ）は保留表示の表示態様変化タイミングの決定割合の説明図である。
【図９－３８】可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無の決定割合の説明図である。
【図９－３９】セリフ予告演出の実行の有無の決定割合及び表示するセリフの決定割合の説明図である。
【図９－４０】（Ａ）は弱スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図であり、（Ｂ）は強スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図である。
【図９－４１】カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。
【図９－４２】可変表示開始時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４３】可変表示開始時飾り図柄拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４４】図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４５】図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４６】第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４７】第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４８】擬似連演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４９】擬似連演出非実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５０】ノーマルリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５１】弱スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５２】弱スーパーリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５３】発展演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５４】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５５】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５６】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５７】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５８】決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５９】図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６０】可変表示結果がはずれとなった場合の表示態様を示す演出図である。
【図９－６１】第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６２】第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６３】リーチ示唆演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６４】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６５】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６６】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６７】決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６８】図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６９】ファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７０】ファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７１】第１右打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７２】Ｖチャレンジ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７３】Ｖチャレンジ演出及びＶチャレンジ成功演出実行時の表示態様を示す演出

図である。
【図９－７４】Ｖ入賞時演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７５】エンディング演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７６】第１左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７７】第２左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７８】第１賞球数報知演出及び第２賞球報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７９】保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－８０】保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－８１】デモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－８２】デモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－８３】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８４】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８５】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８６】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８７】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８８】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８９】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９０】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９１】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９２】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９３】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９４】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９５】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９６】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９７】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９８】装飾エフェクトの説明図である。
【図９－９９】装飾エフェクトの説明図である。
【図９－１００】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０１】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０２】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０３】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０４】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０５】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図９－１０６】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図９－１０７】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図９－１０８】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図９－１０９】可変表示開始時飾り図柄拡大演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１０】第１セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。

【図９－１１１】第２セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１２】擬似連演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１３】ノーマルリーチ演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１４】強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１５】強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１６】図柄揃い演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１７】予告ボタン演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１８】タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図９－１１９】タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図９－１２０】タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図９－１２１】タイミングチャートにおける各期間の関係の説明図である。
【図９－１２２】第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出との比較図である。
【図９－１２３】強スーパーリーチタイトル演出における比較図である。
【図９－１２４】可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
【図９－１２５】可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図９－１２６】図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
【図９－１２７】図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図９－１２８】ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図９－１２９】変形例におけるノーマルリーチ演出のタイミングチャートである。
【図９－１３０】変形例における第２左打ち表示演出の表示態様を示す演出図である。
【図９－１３１】変形例における大当り種別判定テーブルと大当り種別の説明図である。
【図１０－１】遊技機を示す正面図である。
【図１０－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１０－３】主基板の回路構成を示すブロック図である。
【図１０－４】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１０－５】各描画領域の説明図である。
【図１０－６】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１０－７】各乱数を示す説明図である。
【図１０－８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１０－９】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１０－１０】はずれ演出判定テーブルを示す説明図である。
【図１０－１１】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１０－１２】（Ａ）は通常状態における変動パターンの説明図、（Ｂ）は時短状態における変動パターンの説明図、（Ｃ）は確変状態における変動パターンの説明図である。
【図１０－１３】（Ａ）～（Ｆ）ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１０－１４】（Ａ）～（Ｄ）ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１０－１５】（Ａ）～（Ｃ）ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１０－１６】（Ａ）～（Ｃ）は大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１０－１７】各遊技状態の説明図である。
【図１０－１８】（Ａ）は特図ユニットの説明図であり、（Ｂ）は特別図柄の可変表示の説明図であり、（Ｃ）は演出用表示ユニットの説明図であり、（Ｄ）はサブ図柄の可変表示の説明図である。
【図１０－１９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１０－２０】入力ポートを示す説明図である。
【図１０－２１】出力ポートを示す説明図である。
【図１０－２２】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１０－２３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図１０－２４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２５】スイッチ処理で使用されるＲＡＭに形成される各２バイトのバッファを示す説明図である。
【図１０－２６】スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２７】乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２８】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－２９】始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３０】入賞時演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３１】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３２】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３３】特別図柄バッファシフト処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３４】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３５】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３６】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３８】表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－３９】各保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
【図１０－４０】特別図柄表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－４１】表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－４２】（Ａ）は始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミングの説明図であり、（Ｂ）は可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミングの説明図であり、（Ｃ）は可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングとか変表示時間の減算開始タイミングの説明図である。
【図１０－４３】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－４４】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－４５】演出モード決定処理における演出モード変更契機の説明図である。
【図１０－４６】保留変化演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。
【図１０－４７】入賞時フラッシュ演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－４８】入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
【図１０－４９】ボタン振動演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－５０】各サブ保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
【図１０－５１】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１０－５２】（Ａ）はＣＰＵ及び演出制御用ＣＰＵの処理周期の説明図であり、（Ｂ）は演出モード毎のアニメーションの実行期間の説明図である。
【図１０－５３】（Ａ１）及び（Ａ２）は演出モードＡにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、（Ｂ１）及び（Ｂ２）は演出モードＢにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、（Ｃ１）及び（Ｃ２）は演出モードＣにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、（Ｄ１）及び（Ｄ２）は演出モードＤにおける画像表示装置の表示態様の説明図である。
【図１０－５４】演出モードＡにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図１０－５５】演出モードＡにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図１０－５６】演出モードＡにおける出現アニメーションでの保留表示の移動態様を示す説明図である。
【図１０－５７】シフトアニメーションを示す説明図である。
【図１０－５８】演出モードＢにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図１０－５９】演出モードＢにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図１０－６０】演出モードＣにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図１０－６１】演出モードＤにおける出現アニメーションを示す説明図である。

【図１０－６２】（Ａ）は演出モードＡにおける滞留アニメーションを示す説明図であり、（Ｂ）は演出モードＢにおける滞留アニメーションを示す説明図である。
【図１０－６３】（Ａ）は演出モードＡにおける終了アニメーションを示す説明図であり、（Ｂ）は演出モードＢにおける終了アニメーションを示す説明図であり、（Ｃ）は演出モードＣにおける終了アニメーションを示す説明図であり、（Ｄ）は演出モードＤにおける終了アニメーションを示す説明図である。
【図１０－６４】演出モードＡにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。
【図１０－６５】演出モードＡにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。
【図１０－６６】演出モードＢにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。
【図１０－６７】（Ａ）は各演出モードにおけるアクティブ表示エリア及び保留表示エリアの表示態様を示す説明図であり、（Ｂ）は各演出モードにおけるアニメーションの説明図である。
【図１０－６８】保留記憶数が１個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図１０－６９】保留記憶数が１個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図１０－７０】保留記憶数が０個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図１０－７１】保留記憶数が０個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図１０－７２】保留記憶数が１～３個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図１０－７３】保留記憶数が１～３個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図１０－７４】保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－７５】保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後３３ｍｓ以内のタイミングで保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－７６】保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示の開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－７７】保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。
【図１０－７８】保留記憶数が４個の可変表示終了後、次の可変表示のシフトアニメーション空に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－７９】保留記憶数が４個の可変表示終了後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。
【図１０－８０】保留記憶数が４個の可変表示終了後、次の可変表示の開始から３３ｍｓ以内に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－８１】保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで６６０ｍｓ以上のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図１０－８２】保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図１０－８３】保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－８４】保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図１０－８５】保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－８６】保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。
【図１０－８７】保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。
【図１０－８８】保留記憶数が０個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図１０－８９】保留記憶数が１個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図１０－９０】保留記憶数が０個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図１０－９１】保留記憶数が０個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図１０－９２】各演出の比較図である。
【図１０－９３】始動口スイッチ通過処理において抽出した乱数値を格納するときの説明図である。
【図１０－９４】特別バッファシフト処理の説明図である。
【図１０－９５】特別バッファシフト処理の説明図である。
【図１０－９６】演出モードＣや演出モードＤでのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－９７】演出モードＣや演出モードＤでのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－９８】演出モードＣや演出モードＤでのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－９９】保留記憶が連続発生した場合の説明図である。
【図１０－１００】保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図１０－１０１】リザルト画面から通常時の画面に切り替わる際の始動入賞による出現アニメーションの説明図である。
【図１０－１０２】リザルト画面から通常時の画面に切り替わる際の滞在アニメーションの説明図である。
【図１１－１】遊技機を示す正面図である。
【図１１－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１１－３】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１１－４】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１１－５】レイヤの構成を示す説明図である。
【図１１－６】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１１－７】各乱数を示す説明図である。
【図１１－８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１１－９】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１１－１０】（Ａ）は通常状態における変動パターンの説明図、（Ｂ）は時短状態または確変状態における変動パターンの説明図である。
【図１１－１１】（Ａ）～（Ｆ）は変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１１－１２】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１１－１３】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１１－１４】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１５】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１－１６】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１７】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－１８】（Ａ）は入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は変動カテゴリを示す図である。
【図１１－１９】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２０】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２１】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２２】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２３】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２４】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２５】保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。
【図１１－２６】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１－２７】（Ａ）は可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
【図１１－２８】（Ａ）はセリフ予告演出設定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は通常状態におけるセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｃ）は演出パターンの説明図である。
【図１１－２９】（Ａ）は背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｂ）はリーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｃ）はカットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。
【図１１－３０】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図１１－３１】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図１１－３２】時短状態・確変状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図１１－３３】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１１－３４】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１１－３５】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１１－３６】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１１－３７】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図１１－３８】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図１１－３９】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図１１－４０】スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。
【図１１－４１】スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。
【図１１－４２】第１連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４３】第２連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４４】セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４５】背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４６】背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４７】背景変化演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４８】擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－４９】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５０】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

【図１１－５１】弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５２】強発展演出Ａの一部の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５３】強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５４】強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５５】カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５６】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５７】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５８】可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１１－５９】各演出の詳細を比較するための説明図である。
【図１１－６０】各演出の詳細を比較するための説明図である。
【図１１－６１】第１連続割れ演出、第２連続割れ演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６２】セリフ予告演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６３】背景変化演出Ａの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６４】背景変化演出Ｂの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６５】擬似連演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６６】リーチ示唆演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６７】弱発展演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６８】強発展演出Ａの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－６９】強発展演出Ｂの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－７０】カットイン演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－７１】結果報知演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１１－７２】各演出における破片画像の速度変化を示す説明図である。
【図１１－７３】割れ演出における割れパターンを示す図である。
【図１１－７４】各割れパターンの表示例を示す図である。
【図１１－７５】割れパターンＡにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－７６】割れパターンＢにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－７７】割れパターンＣにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－７８】割れパターンＤにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－７９】割れパターンＥにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－８０】割れパターンＦにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－８１】割れパターンＧにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図１１－８２】（Ａ）は擬似連演出、（Ｂ）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。
【図１１－８３】（Ａ）は背景変化演出Ａ、（Ｂ）は強発展演出Ｂにて表示される破片画像を示す図である。
【図１１－８４】本発明の変形例１を示す図である。
【図１１－８５】本発明の変形例２を示す図である。
【図１１－８６】本発明の変形例３を示す図である。
【図１１－８７】本発明の変形例４を示す図である。

【図１１－８８】本発明の変形例５を示す図である。
【図１１－８９】本発明の変形例６を示す図である。
【図１１－９０】本発明の変形例７を示す図である。
【図１１－９１】本発明の変形例８を示す図である。
【図１１－９２】本発明の変形例９を示す図である。
【図１１－９３】本発明の変形例９を示す図である。
【図１１－９４】本発明の変形例１０を示す図である。
【図１２－１】遊技機を示す正面図である。
【図１２－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１２－３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図１２－４】各乱数を示す説明図である。
【図１２－５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１２－６】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１２－７】変動パターンの説明図である。
【図１２－８】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１２－９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１２－１０】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１２－１１】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１２】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１３】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１５】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１８】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－１９】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－２０】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２－２１】（Ａ１）（Ａ２）は第１演出モード、（Ｂ１）（Ｂ２）は第２演出モード、（Ｃ１）（Ｃ２）は第３演出モードの態様を示す図である。
【図１２－２２】第１演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図１２－２３】図１２－２２に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図１２－２４】第３演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
【図１２－２５】（Ａ）は第１演出モード、（Ｂ）は第２・第３演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。
【図１２－２６】低ベース状態におけるＳＰリーチ演出の流れを示す図である。
【図１２－２７】高ベース状態におけるＳＰリーチ演出の流れを示す図である。
【図１２－２８】（Ａ）はデモムービー表示の開始・終了条件、（Ｂ）はデモムービー表示の構成を示す図である。
【図１２－２９】デモムービー中における各部の動作例を示す図である。
【図１２－３０】客待ちデモ演出の遷移図である。
【図１２－３１】デモムービー表示の動作例を示す図である。
【図１２－３２】デモムービー表示の動作例を示す図である。
【図１２－３３】（Ａ）は第１シーン（企業名）、（Ｂ）は第４シーン（注意喚起１）、（Ｃ）は第４シーン（注意喚起２）の表示例を示す図である。
【図１２－３４】第１シーン（企業名）、第４シーン（注意喚起１、２）、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。
【図１２－３５】遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。
【図１２－３６】（Ａ）はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、（Ｂ）は

（Ａ）の概略図である。
【図１２－３７】（Ａ１）～（Ａ８）は低ベース状態における第１特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。
【図１２－３８】（Ａ４）～（Ａ５）は図１２－３７の要部を示す図である。
【図１２－３９】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－４０】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－４１】（Ｂ１）～（Ｂ８）は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。
【図１２－４２】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－４３】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－４４】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。
【図１２－４５】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－４６】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。
【図１２－４７】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－４８】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。
【図１２－４９】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５０】（Ａ）～（Ｅ）は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。
【図１２－５１】低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５２】高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５３】（Ａ）～（Ｅ）は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。
【図１２－５４】（Ａ）～（Ｇ）は図１２－５３の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。
【図１２－５５】低ベース状態においてデモムービー表示が第１始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５６】低ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５７】高ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５８】高ベース状態においてデモムービー表示が第１始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－５９】（Ａ）～（Ｃ）は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。
【図１２－６０】低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－６１】（Ａ）～（Ｃ）は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。

【図１２－６２】低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－６３】高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図１２－６４】（Ａ）は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、（Ｂ）は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。
【図１２－６５】客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。
【図１２－６６】優先レイヤについて説明するための図である。
【図１２－６７】低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。
【図１２－６８】高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。
【図１２－６９】ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
【図１２－７０】ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図１２－７１】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図１２－７２】ランプデータテーブルを構成する親テーブルの一例を示す図である。
【図１２－７３】ランプデータテーブルを構成する子テーブルの一例を示す図である。
【図１２－７４】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。
【図１２－７５】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。
【図１２－７６】ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。
【図１２－７７】非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。
【図１２－７８】ランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－７９】ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８０】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８１】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８２】ランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８３】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８４】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８５】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８６】ランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８７】ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８８】ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－８９】ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９０】ランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図で

ある。
【図１２－９１】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９２】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９３】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９４】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９５】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９６】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９７】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９８】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－９９】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１００】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０１】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０２】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０３】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０４】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０５】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０６】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０７】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０８】ランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１０９】ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１０】ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１１】ランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１２】ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１３】ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１４】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１５】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１６】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図１２－１１７】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１８】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１２－１１９】（Ａ１）～（Ａ４）は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。
【図１２－１２０】（Ａ）は第１シーン、（Ｂ）は第３シーン、（Ｃ）は第４シーンの動作例を示す図である。
【図１２－１２１】文字アニメーション表示を示す比較表である。
【図１２－１２２】（Ａ）（Ｂ）は同系色を説明するための図である。
【図１２－１２３】デモムービー表示の表示タイミング一覧を説明するための図である。
【図１２－１２４】（Ａ）～（Ｇ）は図１２－５３の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。
【図１３－１】変形例ＣＨのパチンコ遊技機の正面図である。
【図１３－２】変形例ＣＨのパチンコ遊技機の右側面図である。
【図１３－３】変形例ＣＨのパチンコ遊技機の左側面図である。
【図１３－４】変形例ＣＨの打球操作部の上面図である。
【図１３－５】変形例ＣＨの打球操作部の底面図である。
【図１３－６】変形例ＣＨの打球操作部の斜視図である。
【図１３－７】変形例ＣＨの手置き部材の形状を示す図である。
【図１３－８】変形例ＣＨの手置き部材の延設方向を示す図である。
【図１３－９】変形例ＣＨの打球操作ハンドルのディンプル部の方向を示す図である。
【図１４－１】変形例ＣＨのパチンコ遊技機の他の例の正面図である。
【図１４－２】変形例ＣＨのパチンコ遊技機の他の例の斜視図である。
【図１４－３】変形例ＣＨのパチンコ遊技機の他の例の上面図ある。
【図１４－４】変形例ＣＨのパチンコ遊技機の他の例の斜視図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
本遊技機の特徴Ａを以下に説明する。
【００１０】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【００１１】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００１２】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図-柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００１３】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表

示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【００１４】

なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【００１５】

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

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに

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

【００２３】

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

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒ

が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【００３６】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図２参照）により検出される。

【００３７】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図２参照）により検出される。

【００３８】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【００３９】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【００４０】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【００４１】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【００４２】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【００４３】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御

されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【００４４】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「２」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【００４５】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【００４６】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【００４７】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【００４８】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【００４９】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【００５０】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【００５７】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【００５８】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ９の点等／消灯、可動体３２の動作等により行われてもよい。

【００５９】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【００６０】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続してい

る態様などのことである。

【００６１】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【００６２】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【００６３】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【００６４】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「１　３　５」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【００６５】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

【００６６】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【００６７】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた

後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【００６８】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【００６９】

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

【００７０】

（基板構成）

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第

１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００７６】

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

【００７７】

ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【００７８】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【００７９】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【００８０】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【００８１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【００８２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【００８３】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【００８４】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作

させる信号を当該可動体３２又は当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【００８５】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【００８６】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【００８７】
なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【００８８】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【００８９】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【００９０】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【００９１】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【００９２】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【００９３】
図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【００９４】
次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。
【００９５】

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

【００９６】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかる

ように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１０２】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図４のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマン

ドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１０８】

Ｓ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１２０）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"１０"のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、小当り終了処理は終了する。

【０１２２】

（演出制御基板１２の主要な動作）

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出

制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０１２６】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実

行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"７"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は

、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０１３８】

（基本説明の変形例）

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

【０１３９】

上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【０１４０】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【０１４１】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機１を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、ＲＴ、ＡＴ、ＡＲＴ、ＣＺ（以下、ボーナス等）のうち１以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【０１４２】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機１に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【０１４３】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【０１４４】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「０％」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「０％」の割合で、他方が「１００％」の割合又は「１００％」未満の割合であることも含む。

【０１４５】

［特徴部０２ＴＭ］

次に、［特徴部０２ＴＭ］に関して、図８－１～図８－７４を用いて説明する。

遊技状態が、左打ちすべき通常状態に制御されているときに、遊技者が右打ちしてしま

った場合に、左打ちするように指示する異常左打ち指示を実行可能である。この異常左打ち指示が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りファンファーレ演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示の実行を終了することが可能である。

【０１４６】

［盤面構成］

図８－１は、パチンコ遊技機の正面図である。

図８－１に示すように、パチンコ遊技機１では、遊技領域において、遊技球が流下する流下経路のうちの第１経路が、正面から見て画像表示装置５よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第１経路とは異なる第２経路が、正面から見て画像表示装置５よりも右側の領域に主に設けられている。

【０１４７】

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

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

（大当りラウンド制御）

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

るものとする。
【０１６２】
主基板１１には、スイッチ回路１１０を介して、大入賞口の下流に備えられたＶ入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なＶスイッチ（不図示）と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ（不図示）とが設けられている。
【０１６３】
特別可変入賞球装置７は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能な装置である。この特別可変入賞球装置７には、ＬＥＤランプ等の演出装置を設けてもよく、所定のタイミング（例えば、大入賞口に遊技球が進入したタイミング）でＬＥＤランプを発光（点滅）させる発光演出を実行してもよい。この場合、大入賞口に遊技球が進入したタイミングで、特別可変入賞球装置７で発光演出が実行され、画像表示装置５で後述する獲得賞球更新演出が実行されるので、大当り遊技中の興趣をより一層向上できる。
【０１６４】
図８－１では不図示ではあるが、画像表示装置５の近傍に役物である第１役物と第２役物を備えている。第１役物と第２役物の設置位置や可動有無について、後述する図８－６９において説明する。
【０１６５】
［通常状態、時短状態、確変状態］
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【０１６６】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。
【０１６７】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）と称し、本例では、このような遊技状態を「ＳＴ状態」と称する。
【０１６８】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【０１６９】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【０１７０】

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

【０１７１】

［乱数値］

図８－２は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図８－２に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

［テーブルデータ］

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

【０１７６】

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

【０１７７】

＜表示結果判定テーブル＞

図８－３（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている［第１特別図柄用］表示結果判定テーブル、及び、［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図８－３（Ａ１）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用い

て（即ち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）表示結果を決定する場合のテーブルである。また、図８－３（Ａ２）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（即ち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）表示結果を決定する場合のテーブルである。

【０１７８】

ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞（第１始動入賞）、または、第２始動入賞口への始動入賞（第２始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路１２４のカウント値（ＭＲ１）を抽出する。第１始動入賞については、抽出値を［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第１特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第２始動入賞については、抽出値を［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して大当りにすることに決定する。

【０１７９】

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

【０１８０】

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

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

【０１８１】

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

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

【０１８２】

（大当り種別判定テーブル）

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

定する場合のテーブルである。
【０１８３】
大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」（図８－４参照）のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。
【０１８４】
ここで、本実施形態における大当り種別について、図８－４（１）及び（２）を用いて説明する。大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される「大当りＡ」と、大当り遊技状態の終了後において最大で１５４回の可変表示に亘って時短制御が実行される「大当りＢ」及び「大当りＣ」とが設けられている。また、時短制御が実行されない制御状態を、適宜「非時短制御」等と称する。
【０１８５】
また、これらの「大当りＡ」、「大当りＢ」、及び「大当りＣ」は、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が大入賞口に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１５４回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。また、確変制御が実行されない制御状態を、適宜「非確変制御」や「低確制御」等と称する。
【０１８６】
可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、０．１秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、１５秒）とがある。「大当りＡ」は、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となり、「大当りＢ」、及び「大当りＣ」は、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となるものとする。
【０１８７】
「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～３ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＡ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な「通常大当り」となる。以下では「大当りＡ」を、適宜「３Ｒ通常大当り」、「通常大当り」、「３Ｒ大当り」等と称する。
【０１８８】
この「大当りＡ」において、イレギュラーであるものの、遊技球がＶ入賞口に入賞した場合には、最大で１５４回の可変表示に亘って確変制御が実行される。従って、この場合、最大で１００回の可変表示に亘って確変制御と時短制御が実行された後に、最大で５４回の可変表示に亘って確変制御と非時短制御が実行される。
【０１８９】
「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～１０ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＢ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。以下では「大当りＢ」を、適宜「３Ｒ確変大当り」、「確変大当り」、「１０Ｒ大当り」と称する。
【０１９０】
「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～１０ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＣ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。以下では「大当りＣ」を、適宜「１０Ｒ確変大当り」、「

確変大当り」、「１０Ｒ大当り」と称する。
【０１９１】
なお、本実施形態においては、大当り種別として「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は３種類以下、又は３種類以上設けてもよい。
【０１９２】
図８－３（Ｂ１）に示すように、［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが「大当りＡ」、１５０～２９９までが「大当りＢ」に割り当てられている。一方で、図８－３（Ｂ２）に示すように、［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、全ての判定値が「大当りＣ」に割り当てられている。
【０１９３】
つまり、変動特図が第１特別図柄である場合は、５０％の割合で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第２特別図柄である場合は、１００％の割合で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。
【０１９４】
本例では、「大当りＡ」となった場合であっても、Ｖフタがショート開放状態となったときにＶ入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、「大当りＡ」となった場合には、Ｖ入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、「大当りＢ」又は「大当りＣ」となった場合であっても、Ｖフタがロング開放状態となったときにＶ入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、「大当りＢ」又は「大当りＣ」となった場合には、Ｖ入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。
【０１９５】
なお、上記の実施形態では、図８－４の大当り種別の説明に示したように、確変制御の回数や時短制御の回数は、遊技状態に関わらず共通である例を示したが、このような形態に限らず、確変制御の回数や時短制御の回数を、遊技状態に応じて異ならせてもよい。
【０１９６】
例えば、前述したように、本来第１特別図柄の変動表示が主に実行されるべき低ベース状態に制御されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当りＡ」となった場合、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って低確制御及び時短制御が実行される。一方で、本来第２特別図柄の変動表示が主に実行されるべき高ベース状態に制御されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当りＡ」となった場合、大当り遊技状態の終了後において最大で４５０回の可変表示に亘って低確制御及び時短制御が実行される構成を採用してもよい。
【０１９７】
このような構成によれば、高ベース状態に制御されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当り」となってしまった場合であっても、時短制御回数として、通常の「最大で１００回」よりも多い回数（最大で４５０回）が付与され、遊技者が不利になり過ぎてしまうことを防止できる。
【０１９８】
なお、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるＭＲ２を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１を用いて決定してもよい。
【０１９９】
［変動パターン］
図８－５～図８－７は、本実施形態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す

説明図である。
図８－５は、通常状態（後述する通常モード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［通常状態（通常モード）用］変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。
図８－６は、時短状態（後述する右打ちモード：時短モード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［時短状態（右打ちモード：時短モード）用］変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。
図８－７は、ＳＴ状態（後述する右打ちモード：ＳＴモード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）用］変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。
このうち、図８－５～図８－７の（１）は、はずれ用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［はずれ用］変動パターン判定テーブル」）の具体例を示しており、図８－５～図８－７の（２）は、大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例（以下、適宜「［大当り用］変動パターン判定テーブル」）を示している。
【０２００】
＜リーチを伴わない変動パターン＞
本実施形態において、リーチを伴わない変動パターン（「非リーチはずれ」、「高速Ｂはずれ」、「高速Ｃはずれ」、「高速Ｃはずれリザルト表示」等）とは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。
【０２０１】
本実施形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は５０００ｍｓであり、「高速Ｂはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３０００ｍｓであり、「高速Ｃはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２０００ｍｓであり、「高速Ｃはずれリザルト表示」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は６０００ｍｓである。
【０２０２】
「高速Ｃはずれリザルト表示」の変動パターンは、ＳＴ状態の最終変動においてのみ実行される変動パターンであり、「高速Ｃはずれ」の変動パターンが実行された後に、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示が表示される変動パターンである。
【０２０３】
＜ノーマルリーチを伴う変動パターン＞
本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチＡはずれ」、「ノーマルリーチＡ大当り」、「ノーマルリーチＢはずれ」、「ノーマルリーチＢ大当り」、「ノーマルリーチＣはずれ」、「ノーマルリーチＣ大当り」）とは、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。
【０２０４】
本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「ノーマルリーチＡはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３００００ｍｓであり、「ノーマルリーチＡ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３５０００ｍｓであり、「ノーマルリーチＢはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２００００ｍｓであり、「ノーマルリーチＢ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２２０００ｍｓであり、「ノーマルリーチＣはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１５０００ｍｓであり、「ノーマルリーチＣ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１７０００ｍｓである。
【０２０５】
＜スーパーリーチを伴う変動パターン＞
本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「ＳＰリーチＡはずれ」、

「ＳＰリーチＡ大当り」、「ＳＰリーチＢはずれ」、「ＳＰリーチＢ大当り」、「ＳＰリーチＣはずれ」、「ＳＰリーチＣ大当り」）では、大当りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。

【０２０６】

（スーパーリーチ演出（バトル演出））

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンでは、変動表示が開始するとリーチ状態が成立し、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「バトル演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。

【０２０７】

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

【０２０８】

＜［通常状態（通常モード）用］変動パターン判定テーブル＞

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

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

＜［時短状態（右打ちモード：時短モード）用］変動パターン判定テーブル＞

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

＜［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）用］変動パターン判定テーブル＞
図８－７は、本実施形態における［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）用］変動パターン判定テーブルの具体例である。
図８－７（Ａ）は、本実施形態における［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）＜１～１５３回転目＞用］変動パターン判定テーブルの具体例であり、図８－７（Ｂ）は、本実施形態における［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）＜１５４回転目＞用］変動パターン判定テーブルの具体例である。
【０２１５】
図８－７（Ａ）：（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９７０までが「高速Ｃはずれ」の変動パターン、９７１～９９３までが「ノーマルリーチＣはずれ」の変動パターン、９９４～９９７までが「ＳＰリーチＣはずれ」の変動パターンに割り当てられている。
【０２１６】
図８－７（Ａ）：（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３００までが「高速Ｃ大当り」の変動パターン、３０１～６００までが「ノーマルリーチＣ大当り」の変動パターン、６０１～９９７までが「ＳＰリーチＣ大当り」の変動パターンに割り当てられている。
【０２１７】
図８－７（Ｂ）：（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、全ての判定値が「高速Ｃはずれ＋リザルト表示」の変動パターンに割り当てられている。
【０２１８】
図８－７（Ｂ）：（２）に示すテーブルは、前述した図８－７（Ａ）：（２）のテーブルと同様であるので説明を省略する。
【０２１９】
［操作方法指示演出］
特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、正しい操作方法で遊技するように指示する操作方法指示演出を実行可能である。この操作方法指示演出には、通常操作方法指示演出と、異常操作方法指示演出とが含まれている。以下では、操作方法指示演出を、適宜「操作方法指示」と称する。
【０２２０】
（通常操作方法指示演出）
特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、遊技者に正しい操作方法で遊技するように指示する通常操作方法指示演出を実行可能である。この通常操作方法指示演出は、遊技者が正しい操作方法で遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法で遊技している場合に関わらず、事前に決められた実行タイミングで実行される演出である。
【０２２１】
右打ちで遊技すべき右打ちモードから左打ちで遊技すべき通常モード（左打ちモード）に制御されたとき（本例では、通常モードに制御された直後のタイミング）に、遊技者に正しい操作方法である左打ちで遊技するように指示する通常左打ち指示演出を実行可能である。この通常左打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である左打ちで遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法である右打ちで遊技している場合に関わらず実行される演出である。
【０２２２】
また、右打ちで遊技すべき右打ちモード（大当り遊技状態、時短状態、ＳＴ状態）に制御されたとき（本例では、右打ちモードに制御された直後のタイミング）に、遊技者に正しい操作方法である右打ちで遊技するように指示する通常右打ち指示演出を実行可能である。この通常右打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である右打ちで遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法である左打ちで遊技している場合に関わらず実行される演

出である。
【０２２３】
（異常操作方法指示演出）
特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、遊技者に正しい操作方法で遊技するように指示する異常操作方法指示演出を実行可能である。この異常操作方法指示演出は、遊技者が誤った操作方法で遊技することによって所定の条件（図８－１０（Ａ）参照）が成立した場合に実行される演出である。
【０２２４】
左打ちで遊技すべき通常モード（左打ちモード）に制御されているときに、遊技者が誤った操作方法である右打ちで遊技することによって所定の条件（例えば、ゲートスイッチから遊技球の通過の信号を連続して５回検出）が成立した場合に、遊技者に正しい操作方法である左打ちで遊技するように指示する異常左打ち指示演出を実行可能である。この異常左打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である左打ちで遊技している場合などには実行されない演出である。
【０２２５】
また、右打ちで遊技すべき右打ちモードに制御されているときに、遊技者が誤った操作方法である左打ちで遊技することによって所定の条件（例えば、第１始動口スイッチから遊技球の入賞を検出）が成立した場合に、遊技者に正しい操作方法である右打ちで遊技するように指示する異常右打ち指示演出を実行可能である。この異常右打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である右打ちで遊技している場合など実行されない演出である。
【０２２６】
［操作方法指示演出一覧テーブル］
図８－８（Ａ）は、本実施形態における操作方法指示演出一覧テーブルの具体例の説明図である。図８－８（Ａ）には、各操作方法指示演出の名称や種別を示す「操作方法指示演出」、各操作方法指示演出が実行されるタイミングを示す「実行タイミング」、各操作方法指示演出で用いられる演出装置を示す「演出装置」、各操作方法指示演出の演出内容の例を示す「演出内容例」、及び、各操作方法指示演出が実行される期間を示す「演出実行期間」が設けられている。なお、図８－８（Ａ）の説明において、詳細を説明していない演出やモードなどについては、後述するものとする。
【０２２７】
図８－８（Ａ）に示すように、操作方法指示演出が「第１操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち 「通常右打ち指示」であり、実行タイミングは「大当り開始時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第１指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第１指示音声（左打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「１５００ｍｓ」、「３０００ｍｓ」である。本例では、大当り種別に応じて、第１操作方法指示演出の演出実行期間が異なっている（図８－５４、図８－５５、図８－５６参照）。
【０２２８】
また、操作方法指示演出が「第２操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち 「通常右打ち指示」であり、実行タイミングは「時短開始時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第２指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第２指示音声（右打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「３０００ｍｓ」である。
【０２２９】
また、操作方法指示演出が「第３操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち 「通常左打ち指示」であり、実行タイミングは「時短制御終了時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第３指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第３指示音声（左打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「５０００ｍｓ」である。この第３操作方法指示演出の実行タイミングである「時短制御終了時」とは、具体的には、右打ちモード（時短

状態、ＳＴ状態）の制御が終了し、左打ちモード（通常状態）の制御が開始したタイミングである。

【０２３０】

また、操作方法指示演出が「第４操作方法指示演出」である場合、「異常操作方法指示」のうち「異常右打ち指示」であり、実行タイミングは「右打ちモード中の異常左打ち検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第４指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第４指示音声（右打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「５０００ｍｓ」である。この第４操作方法指示演出の実行タイミングである「右打ちモード中の異常左打ち検出時」とは、具体的には、右打ちモード（時短状態、ＳＴ状態）に制御されているときに、異常左打ち検出条件（図８－１０（Ａ）参照）が成立したタイミングである。

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】
［エラー報知演出］
エラーが発生したときに、エラーが発生したことを報知するエラー報知演出を実行可能である。このエラー報知演出には、エラーの種別に応じて第１エラー報知演出と、第２エラー報知演出と、第３エラー報知演出と、第４エラー報知演出とがある。以下では、エラー報知演出を、適宜「エラー報知」と称する。
【０２３８】
（第１エラー報知演出）
玉切れエラーが発生したときに、玉切れエラーが発生したことを遊技者に報知する第１エラー報知演出（玉切れエラー報知）を実行可能である。この第１エラー報知演出は、第１エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（玉切れエラーを検出した）ときに実行される演出である。
【０２３９】
（第２エラー報知演出）
パチンコ遊技機１の上皿が遊技球で満タンになってしまったことに基づいて、満タンエラーが発生したときに、満タンエラーが発生したことを遊技者に報知する第２エラー報知演出（満タンエラー報知）を実行可能である。この第２エラー報知演出は、第２エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（満タンエラーを検出した）ときに実行される演出である。
【０２４０】
（第３エラー報知演出）
扉開放エラーが発生したときに、扉開放エラーが発生したことを遊技者に報知する第３エラー報知演出（扉開放エラー報知）を実行可能である。この第３エラー報知演出は、第３エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（扉開放エラーを検出した）ときに実行される演出である。
【０２４１】
（第４エラー報知演出）
磁気エラーが発生したときに、磁気エラーが発生したことを遊技者に報知する第４エラー報知演出（磁気エラー報知）を実行可能である。この第４エラー報知演出は、第４エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（磁気エラーを検出した）ときに実行される演出である。
【０２４２】
［操作方法指示演出一覧テーブル］
図８－８（Ｂ）は、本実施形態におけるエラー報知演出一覧テーブルの具体例の説明図である。図８－８（Ｂ）には、各エラー報知演出の名称や種別を示す「エラー報知演出」、各エラー報知演出が実行されるタイミングを示す「実行タイミング」、各エラー報知演出で用いられる演出装置を示す「演出装置」、各エラー報知演出の演出内容の例を示す「演出内容例」、及び、各エラー報知演出が実行される期間を示す「演出実行期間」が設けられている。なお、図８－８（Ｂ）の説明において、詳細を説明していない演出やモードなどについては、後述するものとする。
【０２４３】
図８－８（Ｂ）に示すように、エラー報知演出が「第１エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち 「玉切れエラー報知」であり、実行タイミングは「玉切れエラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「遊技効果ランプ９」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第１エラー画像」（「玉切れエラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ９が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。
【０２４４】
また、エラー報知演出が「第２エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち「満タンエラー報知」であり、実行タイミングは「満タンエラー検出時」であり、演出装

置は「画像表示装置５」と「遊技効果ランプ９」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第２エラー画像」（「満タンエラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ９が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。

【０２４５】

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

【０２４６】

また、エラー報知演出が「第４エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち「磁気エラー報知」であり、実行タイミングは「磁気エラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「遊技効果ランプ９」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第４エラー画像」（「磁気エラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ９が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。

【０２４７】

このように、操作方法指示は、画像表示装置５とスピーカ８Ｌ、８Ｒとを用いる演出であり、遊技者の視覚と聴覚に訴えかけることによって操作方法を指示することが可能である。一方で、エラー報知は、画像表示装置５と遊技効果ランプ９とを用いる演出であり、遊技者の視覚に訴えかけることによってエラーが発生していることを報知することが可能である。

【０２４８】

［異常操作方法指示演出決定処理］

図８－９は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行される異常操作方法指示演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－９に示す異常操作方法指示演出決定処理を実行する。

【０２４９】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードが通常モードであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１０１０）。遊技モードが通常モードでない場合（ステップＳ０２ＴＭ１０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１２００に処理を進める。

【０２５０】

遊技モードが通常モードである場合（ステップＳ０２ＴＭ１０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する第２異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１０２０）。第２異常左打ち指示フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ１０２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１２００に処理を進める。

【０２５１】

第２異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ１０２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１０３０）。

【０２５２】

ＣＰＵ１０３が、後述する異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図８－１０（Ａ）参照）に基づいて異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立しているか否かを判定し、その判定結果を含む演出用コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信することによって、演出制御用ＣＰＵ１２０は判定結果を把握することができる。

【０２５３】

異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立していない場合（ステップＳ０２ＴＭ１０３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ１０８０に処理を進める。

【０２５４】

異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立している場合（ステップＳ０２ＴＭ１０３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ１０４０）、第２異常左打ち指示フラグをセットする（ステップＳ０２ＴＭ１０５０）。

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

第１異常左打ち指示フラグは、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。第１異常左打ち指示フラグがセットされていることによって、異常操作方法指示演出決定処理や後述する大当り開始

時演出終了判定処理において、既に異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されていることを判定可能となる。この第１異常左打ち指示フラグは、第１異常左打ち指示フラグがセットされたときの対象となる異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が終了したときや、第２異常左打ち指示フラグがセットされたときに消去される。

【０２６４】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードが右打ちモードであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１２１０）。即ち、遊技モードが大当りモード、時短モード、または、ＳＴモードのいずれかに制御されているか否かを判定する。遊技モードが右打ちモードでない場合（ステップＳ０２ＴＭ１２１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０２６５】

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

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

［異常操作方法指示演出決定処理で参照されるテーブル］

＜異常操作方法指示に関連する条件テーブル＞
図８－１０（Ａ）は、異常操作方法指示に関連する条件テーブルの具体例を示す説明図である。図８－１０（Ａ）に示すように、この実施の形態では、各異常操作方法指示演出に対応して、それぞれ条件が設定されている。
【０２７３】
（異常左打ち検出条件）
異常右打ち指示に対応する条件として、異常左打ち検出条件が定められている。具体的には、異常左打ち検出条件として、「右打ちモードで第１始動口スイッチから信号を検出」が定められている。
【０２７４】
例えば、時短モード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第１始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合や、ＳＴモード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第１始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合や、大当りモード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第１始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合などに、この異常左打ち検出条件が成立する。
【０２７５】
（異常右打ち検出条件　ＬＶ１：ショート）
異常左打ち指示に対応する条件として、異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）が定められている。具体的には、異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）として、「通常モード（左打ちモード）でゲートスイッチからの信号を連続して５回検出」が定められている。
【０２７６】
例えば、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、通過ゲート４１を遊技球が連続して５個通過してしまった場合などに、この異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）が成立する。なお、通過ゲート４１を遊技球が連続して５個通過したときの「連続」とは、１．５秒以内に次の遊技球が通過した場合を想定しているが、このような形態に限定されず、１．５秒よりも短い時間以内としてもよいし、１．５秒よりも長い時間以内としてもよい。
【０２７７】
（異常右打ち検出条件　ＬＶ２：ロング）
異常左打ち指示に対応する条件として、異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）が定められている。具体的には、異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）として、「通常モード（左打ちモード）でゲートスイッチからの信号を連続して６回以上検出」または「通常モードで第２始動口スイッチからの信号を検出」が定められている。
【０２７８】
例えば、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、通過ゲート４１を遊技球が連続して６個以上通過してしまった場合や、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、第２始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合などに、この異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）が成立する。
【０２７９】
＜エラー報知に関連する条件テーブル＞
図８－１０（Ｂ）は、エラー報知に関連する条件テーブルの具体例を示す説明図である。図８－１０（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、各エラー報知演出に対応して、それぞれ条件と、条件成立時にセットされる演出フラグとが設定されている。
【０２８０】
（第１エラー検出条件）
第１エラー報知（玉切れエラー報知）に対応する条件として、第１エラー検出条件が定められている。具体的には、第１エラー検出条件として、「玉切れエラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第１エラー指定フラグ」が定められている。

【０２８１】
（第２エラー検出条件）
第２エラー報知（満タンエラー報知）に対応する条件として、第２エラー検出条件が定められている。具体的には、第２エラー検出条件として、「満タンエラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第２エラー指定フラグ」が定められている。
【０２８２】
（第３エラー検出条件）
第３エラー報知（扉開放エラー報知）に対応する条件として、第３エラー検出条件が定められている。具体的には、第３エラー検出条件として、「扉開放エラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第３エラー指定フラグ」が定められている。
【０２８３】
（第４エラー検出条件）
第４エラー報知（磁気エラー報知）に対応する条件として、第４エラー検出条件が定められている。具体的には、第４エラー検出条件として、「磁気エラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第４エラー指定フラグ」が定められている。
【０２８４】
［大当り開始時演出終了判定判定処理］
図８－１１は、大当り開始時に実行される大当り開始時演出終了判定判定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の大当り中演出処理（ステップＳ１７６）において、図８－１１に示す大当り開始時演出終了判定判定処理を実行する。
【０２８５】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ２０１０）。即ち、第１異常左打ち指示フラグ、または、第２異常左打ち指示フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（Ｓ０２ＴＭ２０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ２０３０に処理を進める。
【０２８６】
異常左打ち指示フラグがセットされている場合（Ｓ０２ＴＭ２０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の異常左打ち指示演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ２０２０）、ステップＳ０２ＴＭ２０３０に処理を進める。
【０２８７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ２０３０）。異常右打ち指示フラグがセットされていない場合（Ｓ０２ＴＭ２０３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０２８８】
異常右打ち指示フラグがセットされている場合（Ｓ０２ＴＭ２０３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の異常右打ち指示演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ２０４０）、そのまま処理を終了する。
【０２８９】
このように、大当りＦＦ演出が開始されるときに実行される大当り開始時演出決定処理において、異常操作方法指示（異常左打ち指示、異常右打ち指示）を終了する処理が実行されるので、大当りＦＦ演出が実行されると、それまで実行されていた異常操作方法指示（異常左打ち指示、異常右打ち指示）は終了する。
【０２９０】
一方で、大当りＦＦ演出が開始されるときに実行される大当り開始時演出決定処理において、エラー報知や後述する音量調整演出や光量調整演出やオートボタン設定演出などを

終了する処理が実行されないので、大当りＦＦ演出が実行されても、それまで実行されていたエラー報知や後述する音量調整演出や光量調整演出やオートボタン設定演出などは終了せずに継続して実行する。

【０２９１】

［遊技フロー］

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているときの遊技モードを［通常モード］としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されており、この時短状態の制御回数が最大で１００回であるときの遊技モードを［時短モード］としており、遊技状態が確変状態（高確／高ベース状態）に制御されており、この確変状態の制御回数が最大で１５４回であるときの遊技モードを［ＳＴモード］としており、遊技状態が大当り遊技状態に制御されているときの遊技モードを［大当りモード］としている。

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

以下、遊技フローにおける（１）～（５）の遊技モードについて説明する。

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】
（３）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における１００回の可変表示が実行されると、（１）の状態に制御される。
【０３００】
（４）前述した（２）大当り種別が「大当りＢ」である場合の大当りが終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が確変状態（高確／高ベース状態）に制御されて、１５４回の可変表示が実行されるときにおける、遊技モードを［ＳＴモード］（パワフルラッシュ）としている。遊技モードが［ＳＴモード］である場合の演出例として、遊技モードが［ＳＴモード］に移行することを報知する「パワフルラッシュ」の文字が画像表示装置５に表示されている。
【０３０１】
遊技モードが［ＳＴモード］である場合、ＳＴモードにおいて演出性が異なる３つの演出モードが設定されており、これらの演出モードを遊技者が任意に選択することが可能である。以下では、遊技モードが［ＳＴモード］であり、演出モードがいずれかの演出モードに設定された場合、適宜「ＳＴモード［演出モード名］」と称する。
【０３０２】
本例では、ＳＴモード内の演出モードとして、［夢夢モード］、［ナナモード］、［ジャムモード］の３つの演出モードが設定されている。
［夢夢モード］は、リーチ演出などでキャラＡが主に登場する演出モードであり、［ナナモード］は、リーチ演出などでキャラＢが主に登場する演出モードであり、［夢夢モード］は、リーチ演出などでキャラＣが主に登場する演出モードである。なお、上記の実施形態に限定されず、演出モードによって、背景画像や対応表示（アクティブ表示、保留表示）のインターフェイスなどを異ならせてもよい。
【０３０３】
本例では、ＳＴモードの演出モードを選択する手法として、「大当りＢ」からＳＴモードに制御される場合、当該大当り遊技内で演出モードを選択することが可能であり（図８－６０（Ｂ）参照）、「大当りＣ」からＳＴモードに制御される場合、当該大当り遊技内で演出モードを選択することが可能である（不図示）。
【０３０４】
（４）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、確変状態における１５４回の可変表示が実行されると、（１）の状態に制御される。
【０３０５】
（５）遊技モードが、［時短モード］である場合（（３）参照）、または、［ＳＴモード］である場合（（４）参照）に、いずれかの変動表示の表示結果が「大当り」となると、大当り遊技状態に制御される。表示結果が「大当り」となった場合の第２特別図柄の大当り種別として「大当りＣ」がある。
【０３０６】
（５）大当り種別が「大当りＣ」である場合の演出例として、「１０Ｒ大当り」であることを報知する「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字が画像表示装置５に表示されている。
【０３０７】
［飾り図柄、小図柄］
演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、飾り図柄の変動表示を画面中央領域（以下、適宜「図柄表示エリア」と称する。）で開始させるとともに、小図柄の変動表示を画面左上領域（以下、適宜「小図柄表示エリア」と称する。）で開始させる。
【０３０８】
そして、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出表示されたことに対応して、表示結果となる飾り図柄の組合せを図柄表示エリアに確定停止させるとともに、表示結果となる小図柄の組合せを小図柄表示エリアに確定停止させる。
【０３０９】

［レイヤ構造］
図８－１３（Ａ）は、画像表示装置５における各種画像のレイヤ構造を模式的に表した概念図であり、図８－１３（Ｂ）は、画像表示装置５における各種画像のレイヤ構造の説明図である。図８－１３（Ａ）及び（Ｂ）に示すように、レイヤ構造は、第１レイヤ、第２レイヤ、第３レイヤ、及び第４レイヤの４種類のレイヤから構成されている。
【０３１０】
図８－１３（Ａ）に示すように、第１レイヤは最前面のレイヤに表示され、第２レイヤは第１レイヤの１つ背面のレイヤに表示され、第３レイヤは第２レイヤの１つ背面に表示され、第４レイヤは第３レイヤの１つ背面、即ち、最背面のレイヤに表示される。従って、レイヤの表示優先度として、第１レイヤの表示優先度がもっとも高くなっており、第２レイヤ、第３レイヤの順で表示優先度が低くなり、第４レイヤの表示優先度がもっとも低くなっている。即ち、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっている。なお、表示優先度が高いレイヤの所定表示領域に表示された情報は、表示優先度が低いレイヤの所定表示領域に表示された情報よりも視認性が高い（遊技者から見て手前に表示されているように見える）ことになる。
【０３１１】
また、図８－１３（Ｂ）に示すように、第１レイヤには、小図柄などが表示される。第２レイヤには、エラー報知に関連するエラー報知画像（第１エラー画像、第２エラー画像、第３エラー画像、第４エラー画像）などが表示される。第３レイヤには、操作方法指示に関連する指示画像（第１指示画像、第２指示画像、第３指示画像、第４指示画像）や後述するシステム右打ち画像などが表示される。第４レイヤには、飾り図柄、背景画像、キャラクタ、対応表示（アクティブ表示、保留表示）などが表示される。
【０３１２】
以下の説明では、所定の画像が第ｎレイヤに配置される場合に、その所定の画像を、「所定の画像［第ｎレイヤ］」と称する場合がある。例えば、所定の画像としての飾り図柄が第４レイヤに配置される場合は、飾り図柄を、「飾り図柄［第４レイヤ］」と称する。
【０３１３】
なお、特定レイヤに関して、さらに表示優先度の異なるレイヤ構造を設けてもよい。例えば、第４レイヤには、前述したように、飾り図柄、背景画像、対応表示（保留表示、アクティブ表示）、キャラクタなどを配置可能である。ここで、第４レイヤは、第４－１レイヤと、第４－２レイヤと、第４－３レイヤとで構成されるものとし、第４－１レイヤに対応表示が配置され、第４－２レイヤに飾り図柄とキャラクタが配置され、第４－３レイヤに背景画像が配置されるようにしてもよい。この場合には、第４－３レイヤ＜第４－２レイヤ＜第４－１レイヤの順で表示優先度が高いものとする。
【０３１４】
［通常モード：異常左打ち指示の演出例］
図８－１４は、通常モード中の異常左打ち指示（ＬＶ１、ＬＶ２）に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－１５は、通常モード中の異常左打ち指示のうち異常左打ち指示（ＬＶ１）に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。図８－１６は、通常モード中の異常左打ち指示のうち異常左打ち指示（ＬＶ２）に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。図中の「Ｔ」はタイミングを示す。
【０３１５】
［特徴部０２ＴＭ］における図では、演出例の説明のために、便宜的に、画像表示装置５の近傍（右方等）に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される演出音や遊技効果ランプ９の演出光を示している。各装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９）の実際の位置関係は、図８－１に示した通りである。
【０３１６】
また、［特徴部０２ＴＭ］における図では、演出例の特徴を明確に示すために、画像表示装置５の近傍のスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される演出音が図示されているが、こ

こに図示されている演出音は実際にスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力されている演出音の一部に過ぎず、他の演出音が再生出力されている場合もあるものとする。例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒから演出音（楽曲、セリフ音、メッセージ音（指示音声）、効果音）のうち少なくとも２種類以上の演出音が再生出力されている場合であっても、指示音声が再生出力されていることを明確に示したい場合には、スピーカ８Ｌ、８Ｒから指示音声が再生出力されていることしか図示しない場合がある。また、遊技効果ランプ９の演出光についても同様である。

【０３１７】

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

【０３１８】

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

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

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

【０３１９】

（異常左打ち指示（ＬＶ１）の演出例）

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

【０３２０】

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

次いで、図８－１４（３）に示すように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が開始してから５０００ｍｓが経過すると（図８－１５：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左

打ち指示演出（ＬＶ１）を終了し、画像表示装置５の画面中央から第５指示画像ＩＰ５（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されている。

【０３２４】

（異常左打ち指示（ＬＶ２）の演出例）

先ず、図８－１４（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－１６：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。

【０３２５】

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

【０３２６】

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

【０３２７】

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

【０３２８】

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

【０３２９】

［通常モード：エラー報知の演出例］

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

【０３３０】

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

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

次いで、図８－１７（３）に示すように、玉切れエラーが解消し、玉切れエラーの検出が終了すると（図８－１８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を終了し、画像表示装置５のエラー画像表示領域から第１エラー画像ＥＰ１を消去させ、遊技効果ランプ９の赤色の点滅発光を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が継続して再生出力されている。

【０３３４】

［通常モード：異常左打ち指示→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

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

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ちモードに制御されていることに基づいて、画

像表示装置５の画面右上に右打ちで遊技を行うことを促進するシステム右打ち画像を表示させている。以下の演出例では、システム右打ち画像についての説明を省略する。

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

［通常モード：エラー報知→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】
次いで、図８－２１（３）に示すように、玉切れエラー報知演出が開始してエラーが解消するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－２２：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）を再生出力させる。
【０３５０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる。また、本来であれば、遊技効果ランプ９を大当りＦＦ演出に対応する虹色に発光させるときであるが、エラー報知の方が大当りＦＦ演出よりも演出の実行優先度が高いので、遊技効果ランプ９を継続して赤色に点滅発光させる。
【０３５１】
そして、玉切れエラーが解消すると（図８－２２：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を終了し、画像表示装置５のエラー画像表示領域から第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を消去させ、遊技効果ランプ９を赤色の点滅発光から大当りＦＦ演出に対応した虹色に発光させる（不図示）。
【０３５２】
［通常モード：異常左打ち指示、エラー報知→右打ちモード：大当りＦＦ演出］
図８－２３は、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。また、図８－７６も同様の図であるが、図８－２３とは異なる点として、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１とともにムムというキャラクタを表示させている。図８－２４は、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０３５３】
先ず、図８－２３（１）及び（２）に示す演出例は、図８－１９（１）及び（２）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。
【０３５４】
次いで、図８－２３（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が玉切れエラーを検出すると（図８－２４：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させ、遊技効果ランプ９を赤色に点滅発光させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声と通常モード演出音が継続して再生出力されている（再生出力優先度：通常モード演出音＜第５指示音声）。
【０３５５】
このとき、第１エラー画像は［第２レイヤ］であり、第５指示画像は［第３レイヤ］であるので、表示優先度は、第５指示画像［第３レイヤ］＜第１エラー画像［第２レイヤ］となっている。
【０３５６】
次いで、図８－２３（４）に示す演出例は、図８－２１（３）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。
【０３５７】
［遊技場において遊技効果ランプ９を用いる演出が実行される場合の具体例］
図８－２５は、パチンコ遊技機１が５台連なって設置されている遊技場の一例である。この例では、パチンコ遊技機１の手前側に遊技場の店員が立っており、５台の全てのパチ

ンコ遊技機１が遊技者に遊技されている様子を示す説明図である。この図において、最も店員の近くに設置されている（手前側に設置されている）パチンコ遊技機１を「パチンコ遊技機１Ａ」と称し、店員から見て奥側に向かって「パチンコ遊技機１Ｂ」、「パチンコ遊技機１Ｃ」、「パチンコ遊技機１Ｄ」、「パチンコ遊技機１Ｅ」と称する。なお、各パチンコ遊技機１の手前には遊技者が座って遊技しているものの、便宜的に遊技者の図は省略しているものとする。

【０３５８】

図８－２５に示すように、各パチンコ遊技機１（パチンコ遊技機１Ａ、パチンコ遊技機１Ｂ、パチンコ遊技機１Ｃ、パチンコ遊技機１Ｄ、パチンコ遊技機１Ｅ）において、画像表示装置５の図柄表示エリアで飾り図柄の変動表示が実行されている。

【０３５９】

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

【０３６０】

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

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

【０３６１】

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

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

【０３６２】

［右打ちモード：異常右打ち指示の演出例］

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

【０３６３】

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

【０３６４】

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

【０３６５】

次いで、図８－２６（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常左打ちを検出すると（図

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

【０３６６】

本例では、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像ＩＰ４の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である。異常右打ち指示演出では、この表示制御を２回繰り返して行うものとする（５０００ｍｓ）。

【０３６７】

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

【０３６８】

［右打ちモード：大当りＦＦ期間に異常左打ち検出の演出例］

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

【０３６９】

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

【０３７０】

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

【０３７１】

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

【０３７２】

［右打ちモード（大当りラウンド期間）：異常右打ち指示の演出例］

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

【０３７３】

先ず、図８－３０（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態の大当りＲＤ期間に制御したときに（図８－３１：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当

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

【０３７４】

次いで、図８－３０（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常左打ちを検出すると（図８－３１：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第４指示画像ＩＰ４（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第４指示音声（本例では、「右打ちだ」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りラウンド演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、大当りラウンド演出音＜第４指示音声となっている。

【０３７５】

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

【０３７６】

［音量調整］

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

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

（Ａ）音量調整表示は、スピーカを模したオブジェクトと、音量値に対応したメーター

とを含む画像である。
本例では、音量値が「１」である場合に、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量値が「２」であることに対応した音量調整表示が表示される。以下では、音量値が「Ｘ」であることに対応した音量調整表示を、適宜「音量調整表示（音量値：Ｘ）」、「音量調整表示（Ｘ）」等と称する。
【０３８１】
なお、図８－１３のレイヤ構造で示すと、音量調整表示は第３レイヤに表示される画像である。従って、音量調整表示は、通常の演出画像［第４レイヤ］よりも表示優先度の高い画像である。
【０３８２】
（Ｂ）音量調整音声は、音量調整された後の音量値を示す音声であり、音量調整された後の音量値が「Ｘ」である場合、「音量をＸに設定しました」の音声が再生出力される。
本例では、音量値が「１」である場合に、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量値が「２」であることに対応した音量調整音声「音量を２に設定しました」が再生出力される。以下では、音量値が「Ｘ」であることに対応した音量調整音声を、適宜「音量調整音声（音量値：Ｘ）」、「音量調整音声（Ｘ）」等と称する。
【０３８３】
なお、上記の実施形態に限定されず、音量調整音声は「音量をＸに設定しました」のような文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、音量調整音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。
【０３８４】
音量調整ボタンの操作を受け付け、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示が表示された後に、新たな音量調整ボタンの操作を受け付けずに所定期間（本例では、５秒間）が経過すると、画像表示装置５の音量調整表示領域から音量調整表示が消去される（図８－３２参照）。
【０３８５】
［音量調整演出決定処理］
図８－３２は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行される音量調整演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－３２に示す音量調整演出決定処理を実行する。
【０３８６】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整ボタンを遊技者が操作したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０１０）。音量調整ボタンを遊技者が操作していない場合（ステップＳ０２ＴＭ３０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ３０５０に処理を進める。
【０３８７】
音量調整ボタンを遊技者が操作している場合（ステップＳ０２ＴＭ３０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整ボタンの操作を受け付ける否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０２０）。
【０３８８】
音量調整ボタンの操作を受け付ける場合とは、音量調整ボタンが操作されたときに音量値の変更が可能な場合である。例えば、音量値が「１」であるときに、音量調整ボタン（＋）が操作された場合（音量値：１→２）や、音量値が「２」であるときに、音量調整ボタン（＋）が操作された場合（音量値：２→３）が、音量調整ボタンの操作を受け付ける場合などである。
【０３８９】

一方で、音量調整ボタンの操作を受け付けない場合とは、音量調整ボタンが操作されたときであっても、音量値の変更ができない場合である。例えば、音量値が「１」であるときに、音量調整ボタン（－）が操作された場合（音量値：１→×）や、音量値が「３」であるときに、音量調整ボタン（＋）が操作された場合（音量値：３→×）が、音量調整ボタンの操作を受け付けない場合である。

【０３９０】

音量調整ボタンの操作を受け付けない場合（ステップＳ０２ＴＭ３０２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ３０５０に処理を進める。

【０３９１】

音量調整ボタンの操作を受け付ける場合（ステップＳ０２ＴＭ３０２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整ボタンの操作に基づく音量調整演出を実行し（ステップＳ０２ＴＭ３０３０）、後述する音量調整フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ３０４０）、ステップＳ０３ＴＭ３０５０に処理を進める。

【０３９２】

音量調整フラグは、音量調整演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。音量調整フラグがセットされていることによって、既に音量調整演出が実行されていることを判定可能となる。この音量調整フラグは、音量調整演出が終了したときに消去される（ステップＳ０２ＴＭ３０７０参照）。

【０３９３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整フラグがセットされてから５秒経過したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０５０）。音量調整フラグがセットされてから５秒経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ３０５０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０３９４】

音量調整フラグがセットされてから５秒経過している場合（ステップＳ０２ＴＭ３０５０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ３０６０）、音量調整フラグを消去し（ステップＳ０２ＴＭ３０７０）、そのまま処理を終了する。

【０３９５】

［音量調整の演出例］

図８－３３は、音量調整に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－３４は、音量調整に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０３９６】

図８－３３（１）に示す演出例は、図８－１４（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、音量は「１」に設定されている。

【０３９７】

次いで、図８－３３（２）に示すように、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－３４：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出（音量値：２）を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜音量調整音声となっている。

【０３９８】

次いで、図８－３３（３）に示すように、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けた後に新たな音量調整ボタンの操作を受け付けることなく５秒間が経過すると（図８－３４：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出（音量値：２）を終了し、画像表示装置５の音量調整表示領域から音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ

、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声）の再生出力を終了させる。

【０３９９】

［光量調整］

演出光に関連する値として「光量値」が設けられている。光量値は、パチンコ遊技機１で発光可能な光量の上限値（光量値）である。本例では、光量値は、「１」～「３」の間で設定可能である。この光量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機１に備えられた演出キーの左右ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。以下では、光量値を、適宜「光量」等と称する。

【０４００】

光量値を調整するためのボタンとしてパチンコ遊技機１に備えられた演出キーの左右ボタン（以下、適宜「光量調整ボタン」と称する。）が備えられている。演出キーの左右ボタンのうち右ボタン（以下、適宜「光量調整ボタン（＋）」と称する。）が操作されると、光量値が右ボタンを操作する前の光量値に「１」加算された値に設定され、演出キーの左右ボタンのうち左ボタン（以下、適宜「光量調整ボタン（－）」と称する。）が操作されると、光量値が左ボタンを操作する前の光量値に「１」減算された値に設定される。

【０４０１】

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

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

なお、音量調整表示が表示される音量調整表示領域と、光量調整表示が表示される光量調整表示領域とは、いずれも画像表示装置５の画面右下の領域であるものの、それぞれの領域が重畳することのない異なる領域であるものとする。従って、音量調整表示と光量調整表示とが同時に表示される場合であっても、いずれも重畳することなく表示され、視認性が低下することがない。

【０４０５】

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

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

【０４０６】

（Ｂ）光量調整音声は、光量調整された後の光量値を示す音声であり、光量調整された後の光量値が「Ｙ」である場合、「光量をＹに設定しました」の音声が再生出力される。

本例では、光量値が「１」である場合に、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると

、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量値が「２」であることに対応した光量調整音声「光量を２に設定しました」が再生出力される。以下では、光量値が「Ｙ」であることに対応した光量調整音声を、適宜「光量調整音声（光量値：Ｙ）」、「光量調整音声（Ｙ）」等と称する。

【０４０７】

なお、上記の実施形態に限定されず、光量調整音声は「光量をＹに設定しました」のような文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、光量調整音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。

【０４０８】

光量調整ボタンの操作を受け付け、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示が表示された後に、新たな光量調整ボタンの操作を受け付けずに所定期間（本例では、５秒間）が経過すると、画像表示装置５の光量調整表示領域から光量調整表示が消去される（図８－３５参照）。

【０４０９】

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

【０４１０】

［光量調整演出決定処理］

図８－３５は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行される光量調整演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－３５に示す光量調整演出決定処理を実行する。

【０４１１】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整ボタンを遊技者が操作したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０１０）。光量調整ボタンを遊技者が操作していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４０５０に処理を進める。

【０４１２】

光量調整ボタンを遊技者が操作している場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整ボタンの操作を受け付ける否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０２０）。

【０４１３】

光量調整ボタンの操作を受け付ける場合とは、光量調整ボタンが操作されたときに光量値の変更が可能な場合である。例えば、光量値が「１」であるときに、光量調整ボタン（＋）が操作された場合（光量値：１→２）や、光量値が「２」であるときに、光量調整ボタン（＋）が操作された場合（光量値：２→３）が、光量調整ボタンの操作を受け付ける場合などである。

【０４１４】

一方で、光量調整ボタンの操作を受け付けない場合とは、光量調整ボタンが操作されたときであっても、光量値の変更ができない場合である。例えば、光量値が「１」であるときに、光量調整ボタン（－）が操作された場合（光量値：１→×）や、光量値が「３」であるときに、光量調整ボタン（＋）が操作された場合（光量値：３→×）が、光量調整ボタンの操作を受け付けない場合である。

【０４１５】

光量調整ボタンの操作を受け付けない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４０５０に処理を進める。

【０４１６】

光量調整ボタンの操作を受け付ける場合（ステップＳ０２ＴＭ４０２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整ボタンの操作に基づく光量調整演出を実行し（ステップＳ０２ＴＭ４０３０）、後述する光量調整フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４０４０）、ステップＳ０３ＴＭ４０５０に処理を進める。

【０４１７】

光量調整フラグは、光量調整演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。光量調整フラグがセットされていることによって、既に光量調整演出が実行されていることを判定可能となる。この光量調整フラグは、光量調整演出が終了したときに消去される（ステップＳ０２ＴＭ４０７０参照）。

【０４１８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整フラグがセットされてから５秒経過したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０５０）。光量調整フラグがセットされてから５秒経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０５０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０４１９】

光量調整フラグがセットされてから５秒経過している場合（ステップＳ０２ＴＭ４０５０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ４０６０）、光量調整フラグを消去し（ステップＳ０２ＴＭ４０７０）、そのまま処理を終了する。

【０４２０】

［光量調整の演出例］

図８－３６は、光量調整に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－３７は、光量調整に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０４２１】

図８－３６（１）に示す演出例は、図８－１４（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、光量は「１」に設定されている。

【０４２２】

次いで、図８－３６（２）に示すように、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－３７：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出（音量値：２）を実行し、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰ（音量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（音量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜光量調整音声となっている。

【０４２３】

次いで、図８－３６（３）に示すように、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けた後に新たな光量調整ボタンの操作を受け付けることなく５秒間が経過すると（図８－３７：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出（音量値：２）を終了し、画像表示装置５の光量調整表示領域から光量調整表示ＬＰ（音量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（音量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声）の再生出力を終了させる。

【０４２４】

［通常モード：音量調整→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

図８－３８は、通常モード中に開始された音量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－３９は、通常モード中に開始された音量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０４２５】
先ず、図８－３８（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、音量は「１」に設定されている。
【０４２６】
次いで、図８－３８（２）に示すように、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－３９：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出（音量値：２）を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声のうち「音量を２に」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜音量調整音声となっている。
【０４２７】
次いで、図８－３８（３）に示すように、音量調整演出が開始して５秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－３９：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。
【０４２８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を継続して実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声のうち「音量を２に」の後の部分である「設定しました」の音声）を継続して再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝音量調整音声となっている。即ち。大当りＦＦ演出音と、音量調整音声とが同じように遊技者には聞こえている。
【０４２９】
そして、音量調整演出が開始して５秒が経過すると（図８－３９：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を終了し、画像表示装置５の音量調整表示領域から音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）の再生出力を終了させる（不図示）。
【０４３０】
［通常モード：光量調整→右打ちモード：大当りＦＦ演出］
図８－４０は、通常モード中に開始された光量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－４１は、通常モード中に開始された光量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０４３１】
先ず、図８－４０（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、光量は「１」に設定されている。
【０４３２】
次いで、図８－４０（２）に示すように、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－４１：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出（光量値：２）を実行し、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰ（光量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声のうち「光量を２に」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜光量調整音声となっている。

【０４３３】
次いで、図８－４０（３）に示すように、光量調整演出が開始して５秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－４１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。
【０４３４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出を継続して実行し、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰ（光量値：２）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声のうち「光量を２に」の後の部分である「設定しました」の音声）を継続して再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝光量調整音声となっている。
【０４３５】
そして、光量調整演出が開始して５秒が経過すると（図８－４１：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出を終了し、画像表示装置５の光量調整表示領域から光量調整表示ＬＰ（光量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）の再生出力を終了させる（不図示）。
【０４３６】
［オートボタン］
操作部（スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ等）に対する操作を契機に各種演出（以下、適宜「要操作演出」と称する。）を実行可能である。操作部を操作するように遊技者に促す演出を「操作促進演出」と称する。操作促進演出が実行された後に、要操作演出が実行される。
【０４３７】
操作促進演出における操作部の操作が必要な場面で、操作部の操作をパチンコ遊技機１において自動で行う「オートボタン」を実装可能である。このオートボタンに関連するモードを「オートボタンモード」と称し、オートボタンモードが有効になっている場合を「オートボタンＯＮモード」と称し、このオートボタンのモードが無効になっている場合を「オートボタンＯＦＦモード」と称する。
【０４３８】
オートボタンＯＦＦモードに設定されているときに、操作促進演出において操作部の操作を要求された場合、操作部を操作すると、その後の要操作演出が実行される一方で、操作部を操作しないと、その後の要操作演出が実行されない（図８－４３参照）。
また、オートボタンＯＮモードに設定されているときに、操作促進演出において操作部の操作を要求された場合、操作部の操作の有無に関わらず、その後の要操作演出が実行される（図８－４４参照）。
【０４３９】
要操作演出として、リーチ成立前にカットイン画像を用いて大当り期待度を示唆する期待度予告演出や、ＳＰリーチにおいて操作部への操作に基づいて表示結果を報知する最終決めボタン演出や、初当り中に当該大当り後にＳＴモードに制御されるか否かを報知するＲＵＳＨ突入報知演出などがある。
【０４４０】
操作部に対して特定の操作を行うことによって、オートボタンモードを切り替えることが可能となっている。
例えば、オートボタンＯＦＦモードに設定されており、且つ、要操作演出が実行されていないときに、プッシュボタン３１Ｂを３秒間長押しすると、オートボタンＯＦＦモードからオートボタンＯＮモードに切り替わる。また、オートボタンＯＮモードに設定されているときに、プッシュボタン３１Ｂを３秒間長押しすると、オートボタンＯＮモードからオートボタンＯＦＦモードに切り替わる。

【０４４１】
　また、客待ちデモ指定コマンドを受信した後の変動開始待ち期間に、音量調整や光量調整やオートボタン設定を行うことが可能なメニュー画面を表示可能であり、このメニュー画面においてオートボタンモードの設定を行うことができる。
【０４４２】
　オートボタンモードが切り替わったときに、新たに設定されたオートボタンモードを遊技者に示すオートボタン設定演出を実行可能である。
【０４４３】
　オートボタンＯＦＦモードに設定された場合のオートボタン設定演出では、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８ＲからオートボタンオートボタンＯＦＦ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声）が再生出力される。このようなオートボタンＯＦＦモードに設定された場合のオートボタン設定演出を、適宜「オートボタンＯＦＦ設定演出」と称する。
【０４４４】
　オートボタンＯＮモードに設定された場合のオートボタン設定演出では、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８ＲからオートボタンオートボタンＯＮ設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声）が再生出力される。このようなオートボタンＯＮモードに設定された場合のオートボタン設定演出を、適宜「オートボタンＯＮ設定演出」と称する。
【０４４５】
　なお、図８－１３のレイヤ構造で示すと、オートボタン設定表示は第３レイヤに表示される画像である。従って、オートボタン設定表示は、通常の演出画像［第４レイヤ］よりも表示優先度の高い画像である。
【０４４６】
　なお、上記の実施形態に限定されず、オートボタン設定音声（オートボタンＯＦＦ設定音声、オートボタンＯＮ設定音声）は、文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、オートボタン設定音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。
【０４４７】
　画像表示装置５のオートボタン設定表示領域にオートボタン設定表示（オートボタンＯＦＦ設定表示、オートボタンＯＮ設定表示）が表示された後に、新たにオートボタンモードが切り替わらずに所定期間（本例では、５秒間）が経過すると、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域からオートボタン設定表示が消去される（図８－４２参照）
【０４４８】
［オートボタン演出決定処理］
　図８－４２は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行されるオートボタン演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－４２に示すオートボタン演出決定処理を実行する。
【０４４９】
　先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たにオートボタンＯＦＦモードに設定されたか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０１０）。オートボタンＯＦＦモードに設定されていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ５０４０に処理を進める。
【０４５０】
　オートボタンＯＦＦモードに設定されている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０１０：ＹＥ

Ｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０２０）、後述するオートボタンＯＦＦ設定フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ５０３０）、ステップＳ０２ＴＭ５０４０に処理を進める。

【０４５１】

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

【０４５２】

次いで、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０４０）。この判定では、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされた状態で、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する。

【０４５３】

オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされてから５秒間経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０４５）。オートボタンＯＮ設定フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０４５：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ５０６０に処理を進める。

【０４５４】

オートボタンＯＮ設定フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０４５：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ０２ＴＭ５０４０：ＹＥＳの後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を終了することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０５０）、ステップＳ０２ＴＭ５０６０に処理を進める。

【０４５５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たにオートボタンＯＮモードに設定されたか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０６０）。オートボタンＯＮモードに設定されていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ５０９０に処理を進める。

【０４５６】

オートボタンＯＮモードに設定されている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０７０）、後述するオートボタンＯＮ設定フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ５０８０）、ステップＳ０２ＴＭ５０９０に処理を進める。

【０４５７】

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

【０４５８】

次いで、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０９０）。この判定では、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされた状態で、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する。

【０４５９】

オートボタンＯＮ設定フラグがセットされてから５秒間経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０９０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０９５）。オートボタン

ＯＦＦ設定フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０９５：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【０４６０】

オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０９５：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ０２ＴＭ５０９０：ＹＥＳの後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を終了することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５１００）、そのまま処理を終了する。

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

［オートボタンＯＦＦモードの演出例］

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

【０４６７】

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

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

【０４６８】

次いで、図８－４３（２）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定された状態

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

【０４６９】

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

【０４７０】

（操作部に対して操作あり）

図８－４３（３Ａ）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行うと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置５の画面中央にカットン画像ＣＩＰ（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。

【０４７１】

（操作部に対して操作なし）

図８－４３（３Ｂ）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行わないと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行せず、画像表示装置５にカットン画像ＣＩＰを表示させない。

【０４７２】

［オートボタンＯＮモードの演出例］

図８－４４は、オートボタンＯＮモードに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【０４７３】

図８－４４（１）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声）を再生出力させる。

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

【０４７４】

次いで、図８－４４（２）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定された状態で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出に対応したボタン演出（操作促進演出）を実行し、画像表示装置５の画面中央に操作部（本例では、プッシュボタン３１Ｂ）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示ＢＴ（本例では、プッシュボタン３１Ｂを模した画像と、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作部への操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。

【０４７５】

この状態で、操作部に対して遊技者による操作があった場合は図８－４４（３Ａ）に進み、操作部に対して遊技者による操作がなかった場合は図８－４４（３Ｂ）に進む。

【０４７６】

（操作部に対して操作あり）

図８－４４（３Ａ）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行うと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置５の画面中央にカットン画像ＣＩＰ（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。

【０４７７】

（操作部に対して操作なし）

図８－４４（３Ｂ）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行わないと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置５の画面中央にカットン画像ＣＩＰ（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。

【０４７８】

従って、オートボタンＯＦＦモードでは、操作促進演出において操作部への操作が行われていないと、その後の要操作演出が実行されていない一方で、オートボタンＯＮモードでは、操作促進演出において操作部への操作に関わらず、その後の要操作演出が実行されている。

【０４７９】

［通常モード：オートボタンＯＦＦモード→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

図８－４５は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＦＦ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－４６は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＦＦ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０４８０】

先ず、図８－４５（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

【０４８１】

次いで、図８－４５（２）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定されると（図８－４６：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８ＲからオートボタンＯＦＦ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声のうち「オートボタンを」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜オートボタンＯＦＦ設定音声となっている。

【０４８２】

次いで、図８－４５（３）に示すように、オートボタンＯＦＦ設定演出が開始して３秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－４６：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。

【０４８３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を継続して実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８ＲからオートボタンＯＦＦ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声のうち「解除しました」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝オートボタンＯＦＦ設定音声となっている。即ち、大当りＦＦ演出音と、オートボタンＯＦＦ設定音声とが遊技者には同じように聞こえている。

【０４８４】

そして、オートボタンＯＦＦ設定演出が開始して３秒が経過すると（図８－４６：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を終了し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域からオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒか

らオートボタンＯＦＦ設定音声の再生出力を終了させる。（不図示）。
【０４８５】
［通常モード：オートボタンＯＮモード→右打ちモード：大当りＦＦ演出］
図８－４７は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＮ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－４８は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＮ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０４８６】
先ず、図８－４７（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
【０４８７】
次いで、図８－４７（２）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定されると（図８－４８：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声のうち「オートボタンに」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜オートボタンＯＮ設定音声となっている。
【０４８８】
次いで、図８－４７（３）に示すように、オートボタンＯＮ設定演出が開始して３秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－４８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。
【０４８９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を継続して実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声のうち「設定されました」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝オートボタンＯＮ設定音声となっている。即ち、大当りＦＦ演出音と、オートボタンＯＮ設定音声とが遊技者には同じように聞こえている。
【０４９０】
そして、オートボタンＯＮ設定演出が開始して３秒が経過すると（図８－４８：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を終了し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域からオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声の再生出力を終了させる。（不図示）。
【０４９１】
［音量調整演出、光量調整演出、オートボタン設定演出の同時実行について］
音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とのうち少なくとも２つ以上の演出を同時に実行することが可能である。音量調整演出に関連する音量調整表示を表示可能な音量調整表示領域と、光量調整演出に関連する光量調整表示を表示可能な光量調整表示領域と、オートボタン設定演出に関連するオートボタン設定表示を表示可能なオートボタン設定表示領域とは、前述したようにいずれも異なる領域であるので、演出画像の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となっている。

【０４９２】
　また、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として以下に示す（Ｘ１）～（Ｘ３）の演出制御手法を採用することによって、演出音の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となる。
【０４９３】
　以下では、異なるタイミングで開始された２つの演出が、ある期間において同時に実行される場合について説明するものとする。先に開始された方の演出を「第１演出」と称し、当該第１演出の実行中に開始された方の演出を「第２演出」と称する。また、第１演出に関連する演出音を「第１演出音」、演出画像を「第１演出画像」と称し、第２演出に関連する演出音を「第２演出音」、演出画像を「第２演出画像」と称する。以下の（Ｘ１）～（Ｘ３）は、第１演出音が再生出力されている途中に第２演出音が再生出力される場合の演出制御手法の一例である。
（Ｘ１）第１演出音を最後まで再生出力した後に、第２演出音を再生出力させる
（Ｘ２）第１演出音の再生出力を中段して、第２演出音を再生出力させる
（Ｘ３）第１演出音の再生出力を継続した状態で、第２演出音を再生出力させる
【０４９４】
（Ｘ１）第１演出音を最後まで再生出力した後に、第２演出音を再生出力させる
　第１演出音を構成する文章の最後の文字まで再生出力させた後に、第２演出音を再生出力させることによって、第１演出と第２演出を同時に実行することが可能となる。
【０４９５】
　例えば、第１演出が音量調整演出（音量値：２）、第２演出が光量調整演出（光量値：２）である場合、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声「音量を２に設定しました」の「た」までが再生出力された後に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声「光量を２に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは「音量を２に設定しました」＋「光量を２に設定しました」の音声が再生出力される。
【０４９６】
　なお、第１演出音が同じフレーズを２回以上繰り返す場合、１回分のフレーズのみが再生出力された後に、第２演出音の再生出力が開始されてもよい。例えば、第１演出音が「音量をＸに設定しました」のフレーズを２回繰り返す構成であった場合、「音量をＸに設定しました」のフレーズを１回再生出力させた後に、第１演出音の再生出力を終了し、第２演出音の再生出力を開始させてもよい。
【０４９７】
（Ｘ２）第１演出音の再生出力を中段して、第２演出音を再生出力させる
　第１演出音を再生出力させている途中であっても、第２演出が開始されたタイミングで、第１演出音の再生出力を中段（終了）し、第２演出音を再生出力させることによって、第１演出と第２演出を同時に実行することが可能となる。
【０４９８】
　例えば、第１演出が音量調整演出（音量値：２）、第２演出が光量調整演出（光量値：２）である場合、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声「音量を２に設定しました」の「音量を２に」までが再生出力されたタイミングで、光量調整演出が実行されると、音量調整音声の再生出力を即時に中断し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声「光量を２に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは「音量を２に」＋「光量を２に設定しました」の音声が再生出力される。
【０４９９】
（Ｘ３）第１演出音の再生出力を継続した状態で、第２演出音を再生出力させる
　第１演出音が再生出力されている途中における第２演出が開始されたタイミングで、第１演出音の再生出力を継続し、第２演出音を再生出力させることによって、第１演出と第２演出を同時に実行することが可能となる。
【０５００】
　例えば、第１演出が音量調整演出（音量値：２）、第２演出が光量調整演出（光量値：

２）である場合、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声「音量を２に設定しました」の「音量を２に」までが再生出力されたタイミングで、光量調整演出が実行されると、音量調整音声「音量を２に設定しました」の「設定しました」以降の再生出力を継続するとともに、光量調整音声「光量を２に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは「音量を２に」の音声の後に、「設定しました」の音声と「光量を２に設定しました」の音声が同時に再生出力される。

【０５０１】

この場合、音声が重複して再生出力されるので、各音声に再生出力優先度を設定してもよいし、しなくてもよい。

例えば、第１演出音と第２演出音が重複して再生出力される場合の再生出力優先度として、第１演出音＝第２演出音、第１演出音＜第２演出音、第２演出音＜第１演出音としてもよい。

【０５０２】

第１演出が実行されているときに第２演出が実行される場合における、第２演出の各演出（第２演出画像、第２演出音）の開始タイミングについては、

（Ａ）演出画像：第２演出が開始されるとともに演出画像の表示が開始される

（Ｂ）演出音：前述した（１）～（３）の手法に応じて演出音の再生出力が開始される

の演出制御を採用するものとする。

【０５０３】

なお、上記の実施形態に限定されず、第２演出の演出画像についても、前述した演出音の演出制御手法（Ｘ１）～（Ｘ３）と同様の演出制御手法を採用してもよい。

【０５０４】

例えば、演出画像に関して、以下に示す（Ｙ１）～（Ｙ３）の演出制御手法を用いてもよい。

（Ｙ１）第１演出画像を最後まで表示した後に、第２演出画像を表示させる

→第１演出の終了後に第２演出を開始する

（Ｙ２）第１演出画像の表示を中段して、第２演出画像を表示させる

→第１演出を中段して第２演出を開始する

（Ｙ３）第１演出画像の表示を継続した状態で、第２演出画像を表示させる

→第１演出を継続した状態で第２演出を開始する

【０５０５】

なお、上記の実施形態に限定されず、前述した演出音に関する演出制御手法と、前述した演出画像に関する演出制御手法とを組み合わせて採用してもよい。

【０５０６】

例えば、第２演出（演出画像、演出音）に関して、以下に示す（Ｚ１）～（Ｚ９）の演出制御手法を用いてもよい。

（Ｚ１）：演出音（Ｘ１）＋演出画像（Ｙ１）

（Ｚ２）：演出音（Ｘ１）＋演出画像（Ｙ２）

（Ｚ３）：演出音（Ｘ１）＋演出画像（Ｙ３）

（Ｚ４）：演出音（Ｘ２）＋演出画像（Ｙ１）

（Ｚ５）：演出音（Ｘ２）＋演出画像（Ｙ２）

（Ｚ６）：演出音（Ｘ２）＋演出画像（Ｙ３）

（Ｚ７）：演出音（Ｘ３）＋演出画像（Ｙ１）

（Ｚ８）：演出音（Ｘ３）＋演出画像（Ｙ２）

（Ｚ９）：演出音（Ｘ３）＋演出画像（Ｙ３）

【０５０７】

なお、なお、第１演出と第２演出とが同時に開始される場合であっても、上記の演出制御手法を用いて、それぞれの演出を実行可能である。

【０５０８】

［音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される演出例］

図８－４９および図８－５０は、音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－５１は、音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５０９】

本例では、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として、前述した（１）の手法を採用している場合の演出例を示すものとする。

【０５１０】

先ず、図８－４９（１）に示す演出例（図８－５１：Ｔ１）は、図８－３３（２）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）の「音量を２に」の部分を再生出力させる。

【０５１１】

次いで、図８－４９（２）に示す演出例（図８－５１：Ｔ２）は、図８－３６（２）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を実行するとともに、光量調整演出を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰを表示させた状態で、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰを表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）の「音量を２に」の後の部分である「設定しました」の部分を再生出力させる。

【０５１２】

次いで、図８－４９（３）に示すように、音量調整音声の再生出力が終了したタイミングで（図８－５１：Ｔ１Ｂ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）の「光量を」の部分を再生出力させる。

【０５１３】

次いで、図８－５０（４）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定されると（図８－５１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰを、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰを表示させた状態で、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を表示させる。

【０５１４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（音量値：２）の「光量を」の後の部分である「２に設定しました」の部分を再生出力させる。

【０５１５】

次いで、図８－５０（５）に示すように、光量調整音声の再生出力が終了したタイミングで（図８－５１：Ｔ２Ｂ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声の「オートボタンに設定しました」の部分を再生出力させる。

【０５１６】

［大当りＦＦ演出］

表示結果が「大当り」となる変動表示が実行された後に大当り遊技状態に制御され、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当りＦＦ演出（大当りファンファーレ演出）が実行される。大当りＦＦ演出では、大当り種別を示唆するとともに大当りのタイトルを表示する大当りＦＦ演出（第１部）と、大当りＲＤ遊技（大当りラウンド遊技）での操作方法を指示する通常右打ち指示が実行される大当りＦＦ演出（第２部）とで構成される。

【０５１７】

＜大当りＡ、大当りＢ＞

初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出（第１部）において、画像表示装置５の画面全体に第１大当り種別報知画像が表示される。第１大当り種別報知画像は

、集中線と、「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像である。また、初当りに対応した大当りＦＦ演出（第１部）は、前段と、後段（１）～（５）とで構成されており、前段→後段（１）→後段（２）→後段（３）→後段（４）→後段（５）の順で実行される。初当りに対応した大当りＦＦ演出（第１部）の前段と、後段（１）～（５）とは、以下に示す演出構成となっている。

【０５１８】

図８－５２は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出（第１部）に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【０５１９】

図８－５２に示すように、

（１）大当りＦＦ演出（第１部：前段）：集中線のみが表示される

（２）大当りＦＦ演出（第１部：後段（１））：集中線と「Ｂ」の文字とが表示される

（３）大当りＦＦ演出（第１部：後段（２））：集中線と「ＢＯ」の文字とが表示される

（４）大当りＦＦ演出（第１部：後段（３））：集中線と「ＢＯＮ」の文字とが表示される

（５）大当りＦＦ演出（第１部：後段（４））：集中線と「ＢＯＮＵ」の文字とが表示される

（６）大当りＦＦ演出（第１部：後段（５））：集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とが表示される。即ち、第１大当り種別報知画像ＢＰ１が表示される。

【０５２０】

初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出（第２部）において、画像表示装置５の画面全体に第１指示画像のうち第１Ａ指示画像が表示される。第１Ａ指示画像は、右向き矢印のオブジェクトと、「右打ち」の文字とを含む画像である。第１Ａ指示画像は、画像表示装置５の画面左から画面右に向かって移動するアニメション動画であり、最終的に「右打ち」文字のうち「ち」の文字が画面外（画面右方）に見切れるように表示される。

【０５２１】

＜大当りＣ＞

大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）において、画像表示装置５の画面全体に第２大当り種別報知画像が表示される。第２大当り種別報知画像は、集中線と、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像である。また、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）は、前段と、後段（１）～（２）とで構成されており、前段→後段（１）→後段（２）の順で実行される。大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）の前段と、後段（１）～（２）とは、以下に示す演出構成となっている。

【０５２２】

図８－５３は、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【０５２３】

図８－５３に示すように、

（１）大当りＦＦ演出（第１部：前段）：集中線のみが表示される

（２）大当りＦＦ演出（第１部：後段（１））：集中線と「夢夢」の文字とが表示される

（３）大当りＦＦ演出（第１部：後段（２））：集中線と「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字とが表示される。即ち、第２大当り種別報知画像ＢＰ２が表示される。

【０５２４】

大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第２部）において、画像表示装置５の画面全体に第１指示画像のうち第１Ｂ指示画像が表示される。第１Ｂ指示画像は、右向き矢印のオブジェクトと、「右打ち」の文字とを含む画像である。第１Ｂ指示画像は、画像表示装置５の画面左から画面右に向かって移動するアニメション動画であり、最終的に「右打ち」文字のうち「ち」の文字が画面外（画面右方）に見切れるように表示される。なお、第１Ｂ指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字の画像よりも、第１Ａ指示画像

の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字の画像の方が、移動距離が長く、表示される期間も長いものとする。

【０５２５】

［大当りタイトル表示］

大当り種別報知画像（第１大当り種別報知画像、第２大当り種別報知画像）の「ＢＯＮＵＳ」や「夢夢ＢＯＮＵＳ」を、「大当りタイトル表示」と称する。この大当りタイトル表示は、大当りであることを示す第１種別文字と、その大当りの種別を示唆する第２種別文字とで構成されている。

【０５２６】

本例では、大当りタイトル表示が「夢夢ＢＯＮＵＳ」である場合、第１種別文字が「ＢＯＮＵＳ」の文字であり、第２種別文字が「夢夢」の文字である。第１種別文字の「ＢＯＮＵＳ」の文字は、大当りであることを示しており、第２種別文字の「夢夢」の文字は、本パチンコ遊技機１にタイアップされているコンテンツの主人公の名前であり、本パチンコ遊技機１に搭載されている遊技者にとって最も有利な種別の大当りであることを示しているので、この大当りタイトル表示が表示された時点で、遊技者に最も有利な大当りであることを認識させることができる。

【０５２７】

また、大当りタイトル表示は、必ずしも第１種別文字＋第２種別文字で構成されなくてもよく、大当りタイトル表示は第１種別文字のみで構成されてもよい。例えば、大当りタイトル表示が「ＢＯＮＵＳ」である場合、第１種別文字が「ＢＯＮＵＳ」の文字であり、第２種別文字はいずれの文字も設定されていない。この場合、第１種別文字の「ＢＯＮＵＳ」の文字のみで大当りであることのみを示しているので、大当りであることを示しながら、いずれの種別の大当りであるかを遊技者に分からなくすることで、遊技者にその後の展開を注目させることができる。

【０５２８】

［第１指示画像］

第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）は、右打ちで遊技することを文字を用いて示す指示文字情報と、右打ちで遊技することをオブジェクトを用いて示す指示図形情報とで構成されている。

【０５２９】

本例では、第１指示画像が第１Ａ指示画像や第１Ｂ指示画像である場合、指示文字情報が「右打ち」の文字であり、指示図形情報が右向き矢印のオブジェクトである。指示文字情報の「右打ち」の文字も、指示図形情報の右向き矢印のオブジェクトも、右打ちで遊技することを示しているので、文字に関する情報と図形に関する情報の両面から遊技方法を指示することができる。

【０５３０】

第１指示画像において、指示文字情報が指示図形情報に重畳表示されている例を示しているが、このような形態に限定されず、第１指示画像において、指示文字情報が指示図形情報に重畳表示されていなくてもよい。

【０５３１】

［初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の演出例］

図８－５４（Ａ）は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５５は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５３２】

先ず、図８－５４（Ａ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－５５：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「３３３」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「３３

３」）も確定停止させている。このとき、アクティブ表示領域からアクティブ表示を消去させている。

【０５３３】

次いで、図８－５４（Ａ）：（２）に示すように、図柄確定期間（０．５秒）が経過した後に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御を開始し、大当り開始指定コマンドを送信すると（図８－５５：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行する。この図では、大当りＦＦ演出（第１部：後段（５））が実行されている様子が示されている。

【０５３４】

次いで、図８－５４（Ａ）：（３）に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）が開始して４秒が経過したタイミングで（図８－５５：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａを表示させる。このときの第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａは、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの全てが視認可能な状態が示されている。

【０５３５】

次いで、図８－５４（Ａ）：（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を継続して実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａを表示させる（図８－５５：Ｔ４）。このときの第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａは、「右打ち」の「ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの右部分が視認困難な状態（見切れた状態）が示されている。

【０５３６】

［大当りＣの大当りＦＦ演出の演出例］

図８－５４（Ｂ）は、大当りＣの大当りＦＦ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５６は、大当りＣの大当りＦＦ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５３７】

先ず、図８－５４（Ｂ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－５６：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）も確定停止させている。このとき、アクティブ表示領域からアクティブ表示を消去させている。

【０５３８】

次いで、図８－５４（Ｂ）：（２）に示すように、図柄確定期間（０．５秒）が経過した後に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御を開始し、大当り開始指定コマンドを送信すると（図８－５６：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行する。この図では、大当りＦＦ演出（第１部：後段（２））が実行されている様子が示されている。

【０５３９】

次いで、図８－５４（Ｂ）：（３）に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）が開始して２秒が経過したタイミングで（図８－５６：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂを表示させる。このときの第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂは、「右打ち」の「ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの右部分が視認困難な状態（見切れた状態）が示されている。

【０５４０】

［右打ちモード：大当りＦＦ演出中のエラー報知の演出例］

（Ａ）初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出

図８－５７（Ａ）は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５８は

、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５４１】

先ず、図８－５７（Ａ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御しているときに、玉切れエラーを検出すると（図８－５８：Ｔ２Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させる。

【０５４２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させている。

【０５４３】

このとき、第１エラー画像と第１大当り種別報知画像の表示優先度の関係は、第１大当り種別報知画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１大当り種別報知画像の「ＢＯＮＵＳ」の「ＵＳ」の文字に重畳表示されている。

【０５４４】

次いで、図８－５７（Ａ）：（２）に示すように、玉切れエラーが解消されない状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が開始されて４秒が経過すると（図８－５８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる。

【０５４５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａ（本例では、「右打ち」の文字全てが視認可能な画像）を表示させている。

【０５４６】

このとき、第１エラー画像と第１Ａ指示画像の表示優先度の関係は、第１Ａ指示画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像の「右打ち」の「ち」の文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。

【０５４７】

次いで、図８－５７（Ａ）：（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる（図８－５８：Ｔ４）。

【０５４８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を継続して実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａ（本例では、「右打ち」の「ち」の文字が視認困難な画像）を表示させている。

【０５４９】

このとき、第１エラー画像と第１Ａ指示画像の表示優先度の関係は、第１Ａ指示画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像の「右打ち」の３文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。

【０５５０】

（Ｂ）大当りＣの大当りＦＦ演出

図８－５７（Ｂ）は、大当りＣの大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５９は、大当りＣの大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５５１】

先ず、図８－５７（Ｂ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御しているときに、玉切れエラーを検出すると（図８－５９：Ｔ２Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させる。

【０５５２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行し、画像表示装置５に第２大当り種別報知画像ＢＰ２（本例では、集中線と「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させている。

【０５５３】

このとき、第１エラー画像と第２大当り種別報知画像の表示優先度の関係は、第２大当り種別報知画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第２大当り種別報知画像の「夢夢ＢＯＮＵＳ」の「夢」と「Ｓ」の文字に重畳表示されている。

【０５５４】

次いで、図８－５７（Ｂ）：（２）に示すように、玉切れエラーが解消されない状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が開始されて２秒が経過すると（図８－５９：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる。

【０５５５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂ（本例では、「右打ち」の「ち」の文字が視認困難な画像）を表示させている。

【０５５６】

このとき、第１エラー画像と第１Ｂ指示画像の表示優先度の関係は、第１Ｂ指示画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１Ｂ指示画像の「右打ち」の「打ち」の文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。

【０５５７】

［大当りＥＤ演出］

大当り遊技状態に制御されているときに、大当り終了指定コマンドを受信すると、大当りＥＤ演出（大当りエンディング演出）が実行される。大当りＥＤ演出では、付与された総賞球数を示す総獲得賞球数画面（画像）が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）と、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に制御される右打ちモードの種類を示す画面（画像）が表示される大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）と、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）が表示される大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）とで構成される。

【０５５８】

＜大当りＡ＞

大当りＡに対応した大当りＥＤ演出は、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）と、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）とで構成されており、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）→大当りＥＤ演出（第２Ａ部）の順で実行される。

【０５５９】

（大当りＥＤ演出（第１Ａ部））

大当りＡに対応した大当りＥＤ演出（第１Ａ部）において、画像表示装置５の画面全体に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、当該大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「ＴＯＴＡＬ：００４５０ｐｔ」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（例えば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（例えば、「！」

を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５６０】

（大当りＥＤ演出（第２Ａ部））

大当りＡに対応した大当りＥＤ演出（第２Ａ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に制御される右打ちモードの種類が時短モードであることを示す時短突入画像が表示される。時短突入画像は、「チャンスタイム」の文字を含む画像である。

【０５６１】

＜大当りＢ＞

大当りＢに対応した大当りＥＤ演出は、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）と、大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）と、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）とで構成されており、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）→大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）→大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）の順で実行される。

【０５６２】

（大当りＥＤ演出（第１Ｂ部））

大当りＢに対応した大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）において、画像表示装置５の画面全体に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、当該大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「ＴＯＴＡＬ：０１５００ｐｔ」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（例えば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（例えば、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５６３】

大当りＢに対応した大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りの後に制御されるＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画像（以下、適宜「ＳＴモード選択画像」、「演出モード選択画像」と称する。）が表示される。ＲＵＳＨモード選択画像は、画像左部に［夢夢モード］に対応した夢夢モード表示（例えば、キャラクタＡと「夢夢モード」の文字を含む画像）と、画像中央部に［ナナモード］に対応したナナモード表示（例えば、キャラクタＢと「ナナモード」の文字を含む画像）と、画像右部に［ジャムモード］に対応したジャムモード表示（例えば、キャラクタＣと「ジャムモード」の文字を含む画像）と、を含む画像である。以下では、夢夢モード表示、ナナモード表示、ジャムモード表示を、適宜総称して「モード表示」と称する。

【０５６４】

また、ＲＵＳＨモード選択画像の画像左下部には、操作部（例えば、プッシュボタン３１Ｂ）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示（例えば、プッシュボタン３１Ｂを模した画像と、「でモードを選択」の文字とを含む画像）が表示されている。

本例では、ＲＵＳＨモード選択画像が表示されているときに、操作部が遊技者によって操作されると、選択するモード表示が切り替わる。図８－６０（Ｂ）：（２）の例では、夢夢モード表示が選択されている状態が示されており、他のモード表示は選択されていない状態（本例では、ハッチング処理が施され視認性が低下した状態）が示されている。

【０５６５】

（大当りＥＤ演出（第３Ｂ部））

大当りＢに対応した大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当り（初当り）が終了することを報知するとともに、当該大当り（初当り）の後に初めてＳＴモードに制御されることを示すＳＴ突入画像が表示される。ＳＴ突入画像は、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像である。

【０５６６】
＜大当りＣ＞
大当りＣに対応した大当りＥＤ演出は、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）と、大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）とで構成されており、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）→大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）の順で実行される。
【０５６７】
（大当りＥＤ演出（第１Ｃ部））
大当りＡに対応した大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）において、画像表示装置５の画面全体に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、初当りから当該大当りまでの大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「ＴＯＴＡＬ：０１９５０ｐｔ」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。
【０５６８】
（大当りＥＤ演出（第２Ｃ部））
大当りＣに対応した大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に再びＳＴモードに制御されることを示すＳＴ継続画像が表示される。ＳＴ継続画像は、「パワフルＲＵＳＨ継続」の文字を含む画像である。但し、時短モードにおいて、第２特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」（大当りＣ）となり、当該大当りの後にＳＴモードに制御される場合は、初当り以降初めてＳＴモードに制御されるので、ＳＴ継続画像は、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像である。
【０５６９】
［大当りＥＤ演出の演出例］
（Ａ）大当りＡの大当りＥＤ演出
図８－６０（Ａ）は、大当りＡの大当りＥＤ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６１は、大当りＡの大当りＥＤ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５７０】
先ず、図８－６０（Ａ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り終了指定コマンドを送信すると（図８－６１：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ：００４５０ｐｔ」の文字）と、のめり込み防止画像ＰＰ１（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像ＰＰ２（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。
【０５７１】
ここで、図８－６１：Ｔ１のタイミングは、当該大当りの大当りラウンドにおける最終ラウンドの大当りＲＤ制御が終了したタイミングであり、即ち、最終ラウンドのアタッカー閉鎖制御が実行されたタイミングである。後述する図８－６２：Ｔ１のタイミング、及び、図８－６４：Ｔ１のタイミングについても同様であるので、以下では説明を省略する。
【０５７２】
次いで、図８－６０（Ａ）：（２）に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６１：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、時短突入画像を表示させる

。時短突入画像は、「チャンスタイム」の文字を含む画像である。
【０５７３】
次いで、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードが時短モードに制御されたことに基づいて、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）を終了し、画像表示装置５に時短モードに関連する演出画像を表示させる（不図示）。
【０５７４】
（Ｂ）大当りＢの大当りＥＤ演出
図８－６０（Ｂ）は、大当りＢの大当りＥＤ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６２は、大当りＢの大当りＥＤ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５７５】
先ず、図８－６０（Ｂ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り終了指定コマンドを送信すると（図８－６２：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ：０１５００ｐｔ」の文字）と、のめり込み防止画像ＰＰ１（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像ＰＰ２（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。
【０５７６】
次いで、図８－６０（Ｂ）：（２）に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６２：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体にＲＵＳＨモード選択画像（本例では、夢夢モード表示ＡＭＰ、ナナモード表示ＢＭＰ、ジャムモード表示ＣＭＰを含む画像）を表示させる。
【０５７７】
このとき、ＲＵＳＨモード選択画像は、操作部が遊技者による操作に基づいて、夢夢モード表示ＡＭＰが選択されている状態が示されており、他のナナモード表示ＢＭＰ及びジャムモード表示ＣＭＰは選択されていない状態（本例では、ハッチング処理が施され視認性が低下した状態）が示されている。
【０５７８】
次いで、図８－６０（Ｂ）：（３）に示すように、大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）を開始して１０秒が経過すると（図８－６２：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、ＳＴ突入画像を表示させる。ＳＴ突入画像は、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像である。
【０５７９】
次いで、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６２：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードがＳＴモードに制御されたことに基づいて、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）を終了し、画像表示装置５にＳＴモードに関連する演出画像を表示させる（不図示）。
【０５８０】
（Ｃ）大当りＣの大当りＥＤ演出
図８－６３（Ｃ）は、大当りＣの大当りＥＤ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６４は、大当りＣの大当りＥＤ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５８１】
先ず、図８－６３（Ｃ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り終了指定コマンドを送信すると（図８－６４：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得

賞球画像は、総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ：０１９５０ｐｔ」の文字）と、のめり込み防止画像ＰＰ１（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像ＰＰ２（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５８２】

次いで、図８－６３（Ｃ）：（２）に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６４：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、ＳＴ継続画像を表示させる。ＳＴ継続画像は、「パワフルＲＵＳＨ継続」の文字を含む画像である。

【０５８３】

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

【０５８４】

［右打ちモード：大当りＥＤ演出中のエラー報知の演出例］

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

【０５８５】

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

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

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

［大当りＲＤ演出］

大当り遊技状態に制御されているときに、大当りラウンド開始指定コマンドを受信し、大当りＲＤ制御が開始されると、大当りＲＤ演出（大当りラウンド演出）が実行される。大当りＲＤ演出では、大当りＲＤ用の背景画像が表示され、大当りＲＤ用のＢＧＭが再生出力されるとともに、現在のラウンド数を示すラウンド表示（１ＲＯＵＮＤ、２ＲＯＵＮＤ等）、当該大当りラウンド遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（００００００ｐｔ、０００１５ｐｔ等）が表示される。

【０５８９】

＜獲得賞球更新演出＞
大入賞口（アタッカー）に遊技球が進入すると遊技者に賞球が付与される。このとき、大当りＲＤ演出では、遊技者に付与された賞球に関連する情報である賞球数表示を更新する獲得賞球更新演出を実行可能である。
【０５９０】
獲得賞球数演出では、大入賞口に遊技球が進入したときに、賞球数表示の表示態様を更新態様（更新される桁に対応する部分が変動表示を行っている表示態様）に変化させるとともに、画像表示装置５の画面右下隅（画像表示装置５に対して大入賞口がある方向の位置）を中心とする四分円状の波紋エフェクト表示が表示される（図８－６７参照）。
【０５９１】
そして、獲得賞球更新演出が開始されて１．５秒が経過したタイミングで、獲得賞球更新演出を終了し、賞球数表示を更新態様から更新後の数値に変化させるとともに、画像表示装置５の画面右下隅から波紋エフェクト表示が消去される。
【０５９２】
［獲得賞球更新演出の演出例］
図８－６７は、大当りＲＤ演出における獲得賞球更新演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６８は、大当りＲＤ演出における獲得賞球更新演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５９３】
本例では、大当りＲＤ遊技の１ラウンド目において、大入賞口に遊技球が１個も入賞していない状態から、大入賞口に遊技球が１個入賞したときの例を示している。
【０５９４】
先ず、図８－６７（１）の演出例は、図８－３０（１）の演出例と同様であるので説明を省略する。
【０５９５】
次いで、図８－６７（２）に示すように、大入賞口に遊技球が１個入賞すると（図８－６８：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得賞球更新演出を実行し、画像表示装置５の画面右下の賞球数表示の表示態様を更新態様に変化させるとともに、波紋エフェクト表示ＷＰを表示させる。
【０５９６】
次いで、図８－６７（３）に示すように、獲得賞球更新演出が開始されて１．５秒が経過すると（図８－６８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得賞球更新演出を終了し、画像表示装置５の画面右下の賞球数表示を更新後の数値（本例では、「０００１５ｐｔ」）に変化させ、波紋エフェクト表示ＷＰを消去させる。
【０５９７】
［第１役物、第２役物］
画像表示装置５の近傍（左方、右下方など）に役物である第１役物と第２役物を備えている。第１役物と第２役物の設置位置や可動有無について、図８－６９を用いて以下に説明する。
【０５９８】
第１役物ＹＭ１は、第１初期位置（図８－６９（１）及び（２）に示す位置）から動作しない役物である。一方で、第２役物ＹＭ２は、演出制御基板１２の制御に従って、第２初期位置（図８－６９（１）に示す位置）と、動作位置（図８－６９（２）に示す位置）との間において動作可能な役物である。
【０５９９】
図８－６９（１）及び（２）に示すように、第１役物ＹＭ１は、画像表示装置５の左方且つ前方に設置されており、第１役物ＹＭ１の一部分（右部分）が画像表示装置５に重畳するように設置されているので、第１役物ＹＭ１によって画像表示装置５の一部分（左部分）の視認性が低下している。
【０６００】

図８－６９（１）に示すように、第２役物ＹＭ２は、画像表示装置５の右下方且つ前方に設置されており、第２役物ＹＭ２が初期位置にある場合、第２役物ＹＭ２の全体が画像表示装置５に重畳しないように設置されているので、第２役物ＹＭ２によって画像表示装置５の視認性が低下していない。即ち、画像表示装置５の画面において表示される画像は、初期位置にある第２役物によって視認性が低下しない。この図では、第２役物ＹＭ２の一部（キャラＡの頭の一部）しか表示されていないが、実際には第２役物ＹＭ２の全体を視認できるものとする。

【０６０１】

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

【０６０２】

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

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

［大当り種別報知画面でのエラー報知］

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

【０６０６】

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

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

【０６０７】

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

【０６０８】

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

置されるとともに、エラー画像の表示領域が設定されている。
【０６０９】
［通常右打ち指示画面でのエラー報知］
図８－７０（Ｂ）は、大当りＦＦ演出（第２部）中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。
【０６１０】
図８－７０（Ｂ）の演出画像は、前述した図８－５７（Ａ）：（３）の演出画像と同様であるので説明を省略する。
このとき、第１役物ＹＭ１は初期位置（第１初期位置）にあり、第２役物ＹＭ２は動作位置にある。
【０６１１】
このように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０６１２】
一方で、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない。また、遊技者がいずれの角度から画像表示装置５を見た場合であっても、役物によってエラー画像の視認性が低下しないように、役物が設置されるとともに、エラー画像の表示領域が設定されている。
【０６１３】
［時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例］
図８－７１は、時短モードに制御され、当該時短モードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－７２は、時短モードに制御され、当該時短モードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０６１４】
本例では、通常モードに制御されているときに、大当りＡが発生し、時短モードに制御され、この時短モード中に新たに大当りが発生することなく、通常モードに制御された場合について例示する。
【０６１５】
先ず、図８－７１（１）の演出画像は、前述した図８－５４（Ａ）：（１）の演出画像と同様である部分についての説明を省略する。
【０６１６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を確定停止させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２２２」）も確定停止させている。
【０６１７】
図８－７１（２）～（４）の演出画像は、前述した図８－５４（Ａ）：（２）、並びに、図８－６０（Ａ）：（１）及び（２）の演出画像と同様であるので説明を省略する。
【０６１８】
次いで、図８－７１（５）に示すように、時短モードに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が、第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－７２：Ｔ６）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）を確定停止させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２４１」）も確定停止させている。
【０６１９】

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

【０６２０】

次いで、図８－７１（６）に示すように、図柄確定期間の０．５秒が経過し、時短モードから通常モードに制御されると（図８－７２：Ｔ７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３操作方法指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第３指示画像ＩＰ３（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を表示させる。

【０６２１】

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

【０６２２】

［ＳＴモードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例］

図８－７３は、ＳＴモードに制御され、当該ＳＴモードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－７４は、ＳＴモードに制御され、当該ＳＴモードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０６２３】

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

【０６２４】

図８－７１（１）～（４）の演出画像は、前述した図８－５４（Ａ）：（１）、図８－５４（Ａ）：（２）、並びに、図８－６０（Ｂ）：（１）及び（３）の演出画像と同様であるので説明を省略する。

【０６２５】

次いで、図８－７３（５）に示すように、ＳＴモードに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を実行しており、変動パターン「高速Ｃはずれリザルト表示」（図８－７（Ｂ）：（１）参照）における飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで（図８－７４：Ｔ６）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）を停止表示させている。このとき、第２特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに基づいて、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を継続して実行させている。

【０６２６】

このとき、ＳＴモード［夢夢モード］の最終変動であることに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央上に「パワフルＲＵＳＨ」の文字、画像表示装置５の画面左上に現在の演出モードを示す演出モードアイコン（本例では、「夢夢モード」の文字を含むアイコン）、画像表示装置５の画面右上にＳＴモードの残り制御回数を示すＳＴ残回数表示（本例では、「残り０回」の文字）を表示させている。

【０６２７】

次いで、図８－７３（６）に示すように、ＳＴモードに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を実行しており、変動パターン「高速Ｃはずれリザルト表示」（図８－７（Ｂ）：（１）参照）におけるリザルト表示を開始させるべきタイミングで（図８－７４：Ｔ７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体にリザルト表示ＲＰ（本例では、「パワフルＲＵＳＨ終了」の文字と、「ＴＯＴＡＬ：０１５００ｐｔ」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、第２特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに基づいて、画像表示装置５の小図柄表示エ

リアにおいて、小図柄の変動表示を継続して実行させている。
【０６２８】
次いで、図８－７３（７）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－７２：Ｔ８）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２４１」）を確定停止させる。
【０６２９】
次いで、図８－７３（８）に示すように、図柄確定期間の０．５秒が経過し、ＳＴモードから通常モードに制御されると（図８－７４：Ｔ９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３操作方法指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第３指示画像ＩＰ３（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を表示させる。
【０６３０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに、直前に実行された時短最終変動の最終的な飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）をそのまま確定停止させている。小図柄についても同様である。
【０６３１】
（効果１）
図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０６３２】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６３３】
また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６３４】
（効果１－１）
図８－８（Ｂ）のエラー報知演出一覧テーブルに示したように、エラー報知として、玉切れエラーが発生したときに、玉切れエラーが発生したことを遊技者に報知する第１エラー報知演出（玉切れエラー報知）と、満タンエラーが発生したときに、満タンエラーが発生したことを遊技者に報知する第２エラー報知演出（満タンエラー報知）と、扉開放エラーが発生したときに、扉開放エラーが発生したことを遊技者に報知する第３エラー報知演出（扉開放エラー報知）と、磁気エラーが発生したときに、磁気エラーが発生したことを遊技者に報知する第４エラー報知演出（磁気エラー報知）と、を実行可能である。
【０６３５】
これらのエラー報知のうちいずれのエラー報知は、大当りＦＦ演出が実行された場合であっても、継続して実行されるものとする。
【０６３６】
このような構成によれば、いずれのエラーが発生した場合であっても、大当りＦＦ演出が実行されたときに、継続してエラー報知が実行されるので、エラーが発生したことを遊技者に認識させやすくすることができる。
【０６３７】
（効果１－２）

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

【０６３８】

また、図８－９及び図８－１０（Ａ）に示したように、異常左打ち指示（ＬＶ１）の実行条件は、異常右打ち検出条件（ＬＶ１）が成立したときであり、異常左打ち指示（ＬＶ２）の実行条件は、異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立したときである。

【０６３９】

図８－１９に示したように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）または異常左打ち指示（ＬＶ２）のいずれかが実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示演出が終了している。

【０６４０】

このような構成によれば、いずれの異常左打ち指示が実行されているときであっても、大当りＦＦ演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示を終了するので、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、その後の大当り遊技状態において遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０６４１】

（効果１－３）

図８－２３に示したように、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始されると、異常左打ち指示を終了する一方で、エラー報知を継続して実行している。

【０６４２】

また、図８－１３及び図８－２３に示したように、異常左打ち指示とエラー報知とが同時に実行されている場合、エラー報知の方が異常左打ち指示よりも表示優先度が高いので、遊技者からは手前に表示されているように見える。

【０６４３】

このような構成によれば、異常左打ち指示とエラー報知が同時に実行される場合であっても、表示優先度や大当りＦＦ演出が実行されたときの実行有無に関して、異常左打ち指示よりもエラー報知の方が、優先度が高いので、エラーが発生していることを遊技者に認識させやすくすることができる。

【０６４４】

（効果１－４）

図８－８に示したように、異常操作方法指示（異常左打ち指示、異常右打ち指示）は、画像表示装置５とスピーカ８Ｌ、８Ｒの演出装置を用いて実行される演出である。また、図８－１９に示したように、大当りＦＦ演出が実行されたことにより実行中の異常操作方法指示を終了する場合、画像表示装置５の第５指示画像の表示と、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの第５指示音声の再生出力との両方を終了している。

【０６４５】

また、大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）は、他の演出音（通常モード演出音等）よりも強調された態様の音声である。例えば、大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）の方が、他の演出音より、チャンネル設定割合が高くなっている。これにより、大当りＦＦ演出の特別感が増し、大当りにおける遊技の興趣を向上できる。

【０６４６】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに、異常操作方法指示に関連する指示音声の再生出力を終了するので、大当りＦＦ演出音の再生出力の邪魔をせず、大当りにおいて興趣が低下してしまうことを防止できる。

【０６４７】

（効果１－５）

図８－８に示したように、エラー報知は、画像表示装置５と遊技効果ランプ９の演出装置を用いて実行される演出である。また、図８－２１に示したように、大当りＦＦ演出が実行されたことにより実行中のエラー報知を継続する場合、画像表示装置５の第１エラー画像の表示と、遊技効果ランプ９の赤色の点滅発光との両方を継続している。

【０６４８】

また、図８－２５に示したように、パチンコ遊技機１Ｄの画像表示装置５に第１エラー画像が表示されていても、店員は第１エラー画像によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することは困難である。一方で、パチンコ遊技機１の遊技効果ランプ９が赤色に点滅発光されていると、店員は遊技効果ランプ９の発光態様によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することが容易となる。

【０６４９】

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

【０６５０】

（効果１－６）

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

【０６５１】

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

【０６５２】

（効果１－７）

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

【０６５３】

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

【０６５４】

（効果２）

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

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】

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

【０６５８】

また、大当りＦＦ演出が終了した後に異常右打ち指示が実行されるので、大当りＦＦ演出中に異常左打ち検出条件が成立した場合であっても、異常右打ち指示を実行しないことによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせず、興趣の低下を防止できる。

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

【０６５９】

（効果２－１）

図８－９及び図８－１０に示したように、右打ちモードに制御されているときの大当りＦＦ期間以外の期間に、異常左打ち検出条件が成立すると、異常右打ち指示を実行可能である。

【０６６０】

上記の実施形態では、異常左打ち検出条件と異常右打ち検出条件が異なる例を示したが、このような形態に限定されず、異常左打ち検出条件と異常右打ち検出条件が同じであってもよい。

【０６６１】

このような構成によれば、大当りＦＦ期間以外の右打ちモード中に異常右打ち指示が実行可能となるので、大当りＦＦ期間以外の右打ちモード中に、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０６６２】

（効果２－２）

図８－１４に示したように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されるときの第５指示画像ＩＰ５の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して２回行う映像である。

【０６６３】

また、図８－１４に示したように、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が実行されるときの第５指示画像ＩＰ５の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して４回行う映像である。

【０６６４】

図８－２６に示したように、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像ＩＰ４の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して２回行う映像である。

【０６６５】

（効果３）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了している。

【０６６６】

また、図８－３８及び図８－４０に示したように、音量調整表示や光量調整表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整表示や光量調整表示を継続して表

示している。
【０６６７】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに実行中の異常左打ち指示が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６６８】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに表示中の音量調整表示や光量調整表示が継続して表示されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、音量調整表示や光量調整表示を確認できる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６６９】
（効果４）
　図８－１９に示したように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了している。
【０６７０】
　図８－３８及び図８－４０に示したように、音量調整音声や光量調整音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整音声や光量調整音声を継続して再生出力している。
【０６７１】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中の第５指示音声の再生出力が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６７２】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中の音量調整音声や光量調整音声が継続して再生出力されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、音量調整音声や光量調整音声を確認できるので、適切な音量および光量で大当りＦＦ演出を楽しむことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６７３】
（効果４－１）
　図８－３３及び図８－３６に示したように、音量調整表示や光量調整表示は、音量調整ボタンや光量調整ボタンの操作を受け付けない状態で、５秒間が経過すると画像表示装置５から消去されている。
【０６７４】
　このような構成によれば、音量や光量を確認した後に、遊技者による操作を必要とせずにこれらの音量調整表示や光量調整表示が非表示となってくれるので、遊技者に音量調整表示や光量調整表示を消去するための手間を与えず、遊技に集中させることができる。
【０６７５】
（効果４－２）
　上記に示したように、音量調整音声は、「音量をＸに設定しました」のような文章を含むボイス音声や、文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。同様に、光量調整音声は、「光量をＹに設定しました」のような文章を含むボイス音声や、文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。
【０６７６】
　このような構成によれば、音量調整音声や光量調整音声の種類を増やすことができ、音量調整や光量調整が実行されるときのバリエーションを増やすことができる。

【０６７７】
（効果４－３）
上記に示したように、音量調整演出と、光量調整演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として以下に示す（Ｘ１）～（Ｘ３）の演出制御手法を採用することによって、演出音の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となる。先に開始された方の演出を「第１演出」、当該第１演出の実行中に開始された方の演出を「第２演出」とする。
（Ｘ１）第１演出音を最後まで再生出力した後に、第２演出音を再生出力させる
（Ｘ２）第１演出音の再生出力を中段して、第２演出音を再生出力させる
（Ｘ３）第１演出音の再生出力を継続した状態で、第２演出音を再生出力させる
【０６７８】
このような構成によれば、音量調整演出と、光量調整演出とが同時に実行される場合でも、円滑に演出制御を行うことができる。
【０６７９】
（効果４－４）
図８－３８及び図８－４０に示したように、通常モードに制御されているときに、音量調整音声や光量調整音声が再生出力される場合、通常モード演出音の再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させている。一方で、右打ちモードに制御されているとき（大当りＦＦ演出が実行されているとき）に、音量調整音声や光量調整音声が再生出力される場合、大当りＦＦ演出音の再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させていない。
【０６８０】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出音は、大当りが発生したことを祝福するときの演出音であるので、再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させないことによって、大当りＦＦ演出おける不満を遊技者に与えてしまうことを防止できる。
【０６８１】
（効果５）
図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了している。
【０６８２】
また、図８－４５に示したように、オートボタンＯＦＦ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定表示を継続して表示しており、図８－４７に示したように、オートボタンＯＮ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定表示を継続して表示している。
【０６８３】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに実行中の異常左打ち指示が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６８４】
また、大当りＦＦ演出が実行されているときに表示中のオートボタンＯＦＦ設定表示やオートボタンＯＮ設定表示が継続して表示されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、オートボタンＯＦＦモードまたはオートボタンＯＮモードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。
結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６８５】
（効果６）
図８－１９に示したように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了している。
【０６８６】

また、図８－４５に示したように、オートボタンＯＦＦ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定音声を継続して再生出力しており、図８－４７に示すように、オートボタンＯＮ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定音声を継続して再生出力している。

【０６８７】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中の第５指示音声の再生出力が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０６８８】

また、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中のオートボタンＯＦＦ設定音声やオートボタンＯＮ設定音声が継続して再生出力されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、オートボタンＯＦＦモードまたはオートボタンＯＮモードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。

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

【０６８９】

（効果６－１）

図８－５０に示したように、音量調整演出に関連する音量調整表示を表示可能な音量調整表示領域と、光量調整演出に関連する光量調整表示を表示可能な光量調整表示領域と、オートボタン設定演出に関連するオートボタン設定表示を表示可能なオートボタン設定表示領域とは、いずれも異なる領域であるので、これらの画像を同時に表示することが可能となっている。

【０６９０】

このような構成によれば、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とが同時に実行される場合でも、円滑に演出制御を行うことができる。

【０６９１】

（効果７）

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

【０６９２】

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

【０６９３】

（効果８）

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

【０６９４】

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

【０６９５】

（効果８－１）
上記に示したように、大当りタイトル表示（夢夢ＢＯＮＵＳ）は、大当りであることを示す第１種別文字（ＢＯＮＵＳ）と、その大当りの種別を示唆する第２種別文字（夢夢）とで構成されている。
【０６９６】
図８－５７（Ｂ）：（１）に示したように、大当りタイトル表示（夢夢ＢＯＮＵＳ）が表示されているときに、エラー画像が表示されると、エラー画像は、大当りタイトル表示（夢夢ＢＯＮＵＳ）の第１種別文字（ＢＯＮＵＳ）と第２種別文字（夢夢）との両方に重畳して表示されている。
【０６９７】
また、第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）は、右打ちで遊技することを文字を用いて示す指示文字情報（「右打ち」の文字）と、右打ちで遊技することをオブジェクトを用いて示す指示図形情報（右向き矢印のオブジェクト）とで構成されている。
【０６９８】
図８－５７（Ａ）及び（Ｂ）に示したように、第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）が表示されているときに、エラー画像が表示されると、エラー画像は、第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）の指示文字情報（「右打ち」の文字）と指示図形情報（右向き矢印のオブジェクト）との両方に重畳して表示されている。
【０６９９】
このような構成によれば、大当りタイトル表示や第１指示画像が表示されるときに、エラーが発生した場合に、異なる種別の情報のそれぞれにエラー画像が重畳して表示されることによって、遊技者がいずれの種別の情報に注目していた場合でも、エラー画像に注目させることができる。
【０７００】
（効果８－２）
上記の実施形態では、エラー画像で用いられる文字の書体（フォント）と、エラー画像以外の画像（大当りタイトル表示、操作方法指示画像、音量調整表示、光量調整表示、オートボタンＯＮ／ＯＦＦ設定表示等）で用いられる文字の書体とは、異なっている。エラー画像で用いられる文字の書体（フォント）は、シンプルな装飾されていない書体である一方で、エラー画像以外の画像（大当りタイトル表示、操作方法指示画像、音量調整表示、光量調整表示、オートボタンＯＮ／ＯＦＦ設定表示等）で用いられる文字の書体は、派手に装飾されていてもよいものとする。
【０７０１】
このような構成によれば、エラー画像で用いられる文字の書体が、エラー画像以外の画像で用いられる文字の書体と異なることによって、エラー画像に注目させることができ、エラー報知の特別感を増すことができる。
【０７０２】
（効果９）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０７０３】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０７０４】
（効果９－１）
図８－６５に示したように、第１エラー画像ＥＰ１は画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）に表示されており、のめり込み防止画像ＰＰ１は画像表示装置５の画面左下に表示されており、取り忘れ防止画像ＰＰ２は画像表示装置５の画面右下に表示され

ているので、各画像の表示領域が重畳していない。また、第１エラー画像ＥＰ１より、のめり込み防止画像ＰＰ１や取り忘れ防止画像ＰＰ２の方が、大きい表示領域で表示されている。

【０７０５】

このような構成によれば、ある程度の文字数を表記する必要があるのめり込み防止画像（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とにおいて、十分な文字数を表記するためのスペースを確保することができる。

【０７０６】

（効果９－２）

図８－６５に示したように、画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）は、遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の遊技者の目線の高さの位置となるように設定されており、のめり込み防止画像ＰＰ１が表示される画像表示装置５の画面左下や、取り忘れ防止画像ＰＰ２が表示される画像表示装置５の画面右下は、遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の遊技者の目線の高さから少し低い位置となるように設定されている。

【０７０７】

このような構成によれば、エラー画像と、のめり込み防止画像と、取り忘れ防止画像とが同時に表示される場合に、より一層エラー画像に注目させることができる。

【０７０８】

（効果１０）

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

【０７０９】

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

【０７１０】

（効果１０－１）

図８－６８に示したように、獲得賞球更新演出の実行期間は１．５秒間であり、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後の大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は４．５秒間である。

【０７１１】

ここで、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了するときに、オーバー入賞が発生した場合であっても、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了するタイミングから、大入賞口に進入した所定量目（１０個目）の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行し（１．５秒間）、大入賞口に進入したオーバー入賞分（１１個目）の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行する（１．５秒間）ことが可能である（１．５秒間＋１．５秒間＜４．５秒間）。

【０７１２】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量目の遊技球とオーバー入賞分の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行するための期間を確保することができ、獲得賞球更新演出を実行してから大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）の表示に切り替えるので、遊技者が付与された賞球数の確認を確実にでき、大当りＲＤ遊技における不満を防止できる。
【０７１３】
（効果１０－２）
図８－６７に示したように、獲得賞球数演出では、大入賞口に遊技球が進入したときに、賞球数表示の表示態様を更新態様（更新される桁に対応する部分が変動表示を行っている表示態様）に変化させているとともに、画像表示装置５の画面右下隅（画像表示装置５に対して大入賞口がある方向の位置）を中心とする四分円状の波紋エフェクト表示が表示されている。
【０７１４】
このような構成によれば、画像表示装置５から見てアタッカーが備えられている方向である画像表示装置５の画面右下において、賞球数表示の更新に注目させることができ、大当りＲＤ遊技の興趣を向上させることができる。
【０７１５】
（効果１０－３）
図８－６８に示したように、獲得賞球更新演出の実行期間は１．５秒間であり、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後の大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は４．５秒間である。本例では、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は、獲得賞球更新演出の実行期間の３倍である。このような形態に限定されず、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は、獲得賞球更新演出の実行期間の２倍であってもよいし、４倍であってもよい。
【０７１６】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、獲得賞球更新演出を実行するための期間を確保することができ、獲得賞球更新演出を実行してから大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）の表示に切り替えるので、遊技者が付与された賞球数の確認を確実にでき、大当りＲＤ遊技における不満を防止できる。
【０７１７】
（効果１１）
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０７１８】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０７１９】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０７２０】

（効果１１－１）
図８－５４に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出とは、大当りタイトル表示や第１指示画像がそれぞれ異なっている。
【０７２１】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０７２２】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。また、大当りに応じて大当りＦＦ演出が異なるので、大当りＦＦ演出における興趣を向上できる。
【０７２３】
（効果１２）
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。
【０７２４】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０７２５】
（効果１２－１）
図８－６０及び図８－６２に示したように、通常モードで発生した「大当りＢ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間を確保するための１０秒間と、当該大当り（初当り）の後に初めてＳＴモードに制御されることを示す（ＳＴモードに突入することを報知する）ＳＴ突入画像を表示する期間を確保するための４．５秒間と、が設けられている。
【０７２６】
また、図８－６３及び図８－６４に示したように、右打ちモードで発生した「大当りＣ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間はなく、当該大当りの後にＳＴモードの制御が継続されることを示す（ＳＴモードが継続することを報知する）ＳＴ継続画像を表示する期間を確保するための３．５秒間が設けられている。
【０７２７】
このような構成によれば、初当り時に初めてＳＴモードに突入されるときは、ＲＵＳＨモードを選択する期間やＳＴ突入画像を表示する期間を、ＳＴモードが継続されるときよりも十分に確保することによって、初めてＳＴモードに制御されるときの興趣や祝福感をより一層向上させることができる。
【０７２８】
（効果１３）

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

【０７２９】

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

【０７３０】

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

【０７３１】

（効果１４）

図８－４に示したように、「大当りＡ」は、実質的な「通常大当り」であり、ラウンド数が３ラウンドの「３Ｒ大当り」であり、「大当りＢ」は、実質的な「確変大当り」であり、ラウンド数が１０ラウンドの「１０Ｒ大当り」であるので、確変制御の有無の面とラウンド数の面とにおいて、大当りＡより大当りＢの方が遊技者にとって有利な大当りである。

【０７３２】

また、図８－５５に示したように、大当りＡが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間と、大当りＢが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間とは、いずれも７．５秒間である。

【０７３３】

また、図８－６１に示したように、大当りＡの大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間）より、図８－６２に示したように、大当りＢの大当りＥＤ演出の実行期間（１９秒間）の方が、長い。

【０７３４】

このような構成によれば、大当りＡと、大当りＢとにおいて、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間を共通とすることによって、いずれの大当り遊技状態に制御される場合であっても、大当り遊技状態に制御される前の祝福を同様に行うための期間を確保することができる。

【０７３５】

また、大当りＥＤ演出の実行期間に関して、大当りＡより大当りＢの方が長い期間が設定されているので、大当りＢに制御されていたことの余韻を遊技者により一層楽しませることができる。

【０７３６】

（効果１４－１）

図８－６０及び図８－６１に示したように、通常モードで発生した「大当りＡ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間はなく、当該大当り（初当り）の後に時短モードに制御されることを示す（時短モードに突入することを報知する）時短突入画像を表示する期間を確保するための４．５秒間と、が設けられている。

【０７３７】

また、図８－６０及び図８－６２に示したように、通常モードで発生した「大当りＢ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモー

ド選択画面（画像）を表示する期間を確保するための１０秒間と、当該大当り（初当り）の後に初めてＳＴモードに制御されることを示す（ＳＴモードに突入することを報知する）ＳＴ突入画像を表示する期間を確保するための４．５秒間と、が設けられている。

【０７３８】

このような構成によれば、初当り時に初めてＳＴモードに突入されるときは、ＲＵＳＨモードを選択する期間やＳＴ突入画像を表示する期間を、ＳＴモードに突入しないときよりも十分に確保することによって、初めてＳＴモードに制御されるときの興趣や祝福感をより一層向上させることができる。

【０７３９】

（効果１５）

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

【０７４０】

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

【０７４１】

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

【０７４２】

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

【０７４３】

（効果１５－１）

図８－５５に示したように、大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出が実行されるときに関して、図柄確定期間（０．５秒間）＜大当りＦＦ演出（第２部）（３秒間）＜大当りＦＦ演出（第１部）（４秒間）の関係性となっている。

【０７４４】

同様に、図８－５６に示したように、大当りＣに対応する大当りＦＦ演出が実行されるときに関して、図柄確定期間（０．５秒間）＜大当りＦＦ演出（第２部）（１．５秒間）＜大当りＦＦ演出（第１部）（２秒間）の関係性となっている。

【０７４５】

このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示される大当りＦＦ演出（第１部）が最も長い実行期間であることによって、遊技者に確実に大当りのタイトルを認識させることができる。

【０７４６】

（効果１５－２）

上記の実施形態では、

図柄確定期間：飾り図柄が確定停止してから大当りタイトル表示の表示を開始する（大当りＦＦ演出（第１部：前段）：集中線のみが表示される）までの期間、

大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間：大当りタイトル表示の表示を開始してから第１指示画像の表示が開始されるまでの期間、

大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間：第１指示画像の表示が開始されてからアタッカーが開放状態となるまでの期間、

と規定するものとする。
【０７４７】
このような構成によれば、大当りとなる特別図柄の変動表示が終了してから、大当りＦＦ演出が実行され、アタッカーが開放するまでの各期間を適確に定義付けすることができ、大当りＦＦ演出が実行されるときの興趣を向上できる。
【０７４８】
（効果１６）
図８－５４（Ａ）に示したように、大当りＦＦ演出において、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像）とを表示しており、図８－５４（Ｂ）に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＣの大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ｂ指示画像等）とを表示している。
【０７４９】
また、図８－５５に示したように、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。また、図８－５６に示したように、大当りＣに関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。
【０７５０】
このような構成によれば、通常状態、時短状態、または、ＳＴ状態の少なくともいずれか一方に制御されているときに、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。
【０７５１】
また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。
【０７５２】
（効果１６－１）
図８－５４（Ａ）及び（Ｂ）に示したように、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出の演出態様と、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出の演出態様と、は異なっている。
【０７５３】
このような構成によれば、大当りが発生した遊技モードに応じて、大当りＦＦ演出が異なるので、大当り遊技における興趣を向上できる。
【０７５４】
（効果１７）
図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。
【０７５５】
また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０７５６】
このような構成によれば、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置される

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

【０７５７】

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

【０７５８】

（効果１７－１）

図８－５３（Ｂ）：（３）に示したように、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出における大当りタイトル表示では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字を含む画像が表示されており、このときの「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字の一部（画面上部分）が画像表示装置５の画面から見切れた状態（視認困難な状態）で表示されている。

【０７５９】

また、上記の実施形態に限定されず、大当りタイトル表示（「夢夢ＢＯＮＵＳ」等）の文字の見切れる部分として、大当りタイトル表示の文字の画面左部分、画面右部分、画面下部分などであってもよく、これらのうち複数の部分であってもよい。

【０７６０】

このような構成によれば、大当りタイトル表示によって、大当りが発生することの特別感をより一層強調でき、大当り遊技における興趣を向上できる。

【０７６１】

（効果１７－２）

図８－５４に示したように、第１指示画像の指示文字情報（「右打ち」の文字）と指示図形情報（右向き矢印のオブジェクト）の両方が、画像表示装置５の画面から見切れた状態（視認困難な状態）で表示されている。

【０７６２】

同様に、大当りタイトル表示の第１種別文字（「ＢＯＮＵＳ」の文字）と第２種別文字（「夢夢」）の両方が、画像表示装置５の画面から見切れた状態（視認困難な状態）となるような表示位置やサイズで表示されてもよい。

例えば、大当りタイトル表示の第１種別文字（「ＢＯＮＵＳ」の文字）の「Ｂ」の文字と第２種別文字（「夢夢」）の一文字目の「夢」の文字が、画像表示装置５の画面左部分から見切れた状態となり、大当りタイトル表示の第１種別文字（「ＢＯＮＵＳ」の文字）の「Ｓ」の文字と第２種別文字（「夢夢」）の二文字目の「夢」の文字が、画像表示装置５の画面右部分から見切れた状態となるような表示位置やサイズで表示されてもよい。

【０７６３】

このような構成によれば、大当りタイトル表示によって、大当りが発生することの特別感をより一層強調でき、大当り遊技における興趣を向上できる。

【０７６４】

（効果１８）

図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。

【０７６５】

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

【０７６６】

このような構成によれば、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。

【０７６７】

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

【０７６８】

（効果１８－１）

図８－５４（Ａ）：（４）に示したように、第１Ａ指示画像の「右打ち」の文字の右部分（「ち」の文字）と右向き矢印のオブジェクトの右部分（矢の部分）が視認困難な状態（見切れた状態）で表示されている。また、図８－５４（Ｂ）：（３）に示したように、第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂの「右打ち」の文字の右部分（「ち」の文字）と右向き矢印のオブジェクトの右部分（矢の部分）が視認困難な状態（見切れた状態）で表示されている。

【０７６９】

このような構成によれば、第１指示画像の一部（本例では右側）を視認困難な状態で表示させることによって、大当り遊技における操作方法を指示するときの興趣を向上させることができるとともに、第１指示画像の一部（本例では左側）を視認困難な状態で表示させないことによって、大当り遊技における操作方法を適確に指示することができる。

【０７７０】

（効果１９）

図８－７３に示したように、初当りが発生しＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態において新たに大当りが発生することなくＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示している。

【０７７１】

一方で、図８－７１に示したように、初当りが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示していない。

【０７７２】

このような構成によれば、ＳＴ状態に制御されなかった場合（時短状態に制御された場合）にリザルト表示が表示されないことによって、時短状態よりも大当りが発生し易いＳＴ状態に制御された場合に付与される可能性のあった賞球が付与されなかったことに関する情報（総獲得賞球数に関する情報等）を遊技者に報知しないので、遊技者に悲壮感やストレスを与えることを防止できる。

【０７７３】

（効果１９－１）

図８－６３に示したように、大当りＣの大当りＥＤ演出において、初当りから当該大当りまでの大当りにおいて付与された賞球数に関する総賞球数表示が表示されている。これは、初当りから当該大当りまでにおいて付与された賞球数に関するリザルト表示ともいえる。

【０７７４】

このような構成によれば、右打ちモードに制御されているときに発生した大当りにおいて、大当りが発生する毎にリザルト表示を表示することができ、遊技者に付与された賞球数を報知する機会を増やすことができる。

【０７７５】

（効果１９－２）

図８－４に示したように、初当りが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉は、初当り時の「大当りＡ」であるので４５０個である。また、初当りが発生しＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態において新たに大当りが発生することなくＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉は、初当り時の「大当りＢ」であるので１５００個である。

【０７７６】

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

【０７７７】

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

【０７７８】

（効果２０）

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

【０７７９】

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

【０７８０】

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

【０７８１】

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

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

【０７８２】

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

【０７８３】

（効果２１）

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

【０７８４】
　また、図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。
【０７８５】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０７８６】
　また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０７８７】
　また、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０７８８】
（効果２２）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０７８９】
　図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０７９０】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０７９１】
　また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０７９２】
　また、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０７９３】
（効果２３）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報

知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。

【０７９４】

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

【０７９５】

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

【０７９６】

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

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

【０７９７】

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

【０７９８】

（効果２４）

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

【０７９９】

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

【０８００】

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

【０８０１】

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

【０８０２】

また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０８０３】
また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０８０４】
（効果２５）
図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０８０５】
また、図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。
【０８０６】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０８０７】
また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０８０８】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０８０９】
（効果２６）
図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０８１０】
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）

の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。
【０８１１】
　また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０８１２】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０８１３】
　また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０８１４】
　また、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【０８１５】
（効果２７）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０８１６】
　また、図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。
【０８１７】
　また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。
【０８１８】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０８１９】
　また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

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

【０８２０】

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

【０８２１】

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

【０８２２】

（効果２８）

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

【０８２３】

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

【０８２４】

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

【０８２５】

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

【０８２６】

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

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

【０８２７】

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

【０８２８】

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

【０８２９】

（効果２９）

図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実

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

【０８３０】

図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。

【０８３１】

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

【０８３２】

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

【０８３３】

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

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

【０８３４】

また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。

【０８３５】

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

【０８３６】

（効果３０）

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

【０８３７】

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

【０８３８】

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

【０８３９】

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

【０８４０】

（効果３１）

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

【０８４１】

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

【０８４２】

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

【０８４３】

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

【０８４４】

（効果３２）

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

【０８４５】

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

【０８４６】

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

【０８４７】

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

【０８４８】

（効果３３）

図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８４９】
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０８５０】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０８５１】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８５２】
また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０８５３】
（手段３４）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８５４】
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。
【０８５５】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８５６】
また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０８５７】
（効果３５）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８５８】
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）

の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。
【０８５９】
　また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０８６０】
　このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８６１】
　また、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【０８６２】
（効果３６）
　図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８６３】
　図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。
【０８６４】
　また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。
【０８６５】
　このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８６６】
　また、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。
【０８６７】
　また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。
【０８６８】
（効果３７）
　図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【０８６９】
図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。
【０８７０】
また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０８７１】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８７２】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
【０８７３】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８７４】
（効果３８）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８７５】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０８７６】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０８７７】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８７８】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。

【０８７９】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８８０】
（効果３９）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８８１】
図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。
【０８８２】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０８８３】
また、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０８８４】
（効果４０）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８８５】
図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。
【０８８６】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応

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

【０８８７】

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

【０８８８】

（効果４１）

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

【０８８９】

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

【０８９０】

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

【０８９１】

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

【０８９２】

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

【０８９３】

（効果４２）

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

【０８９４】
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。
【０８９５】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０８９６】
また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０８９７】
（効果４３）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８９８】
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。
【０８９９】
また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９００】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０９０１】
また、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから

大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【０９０２】

（効果４４）

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

【０９０３】

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

【０９０４】

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

【０９０５】

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

【０９０６】

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

【０９０７】

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

【０９０８】

（効果４５）

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

【０９０９】

図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、

大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。

【０９１０】

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

【０９１１】

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

【０９１２】

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

【０９１３】

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

【０９１４】

（効果４６）

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

【０９１５】

図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。

【０９１６】

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

【０９１７】

このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、Ｓ

Ｔ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【０９１８】

また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。

【０９１９】

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

【０９２０】

（効果４７）

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

【０９２１】

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

【０９２２】

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

【０９２３】

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

【０９２４】

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

【０９２５】

（効果４８）

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

【０９２６】

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

【０９２７】
図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。
【０９２８】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９２９】
また、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０９３０】
（効果４９）
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９３１】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９３２】
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。
【０９３３】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９３４】
また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９３５】
（効果５０）
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９３６】

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

【０９３７】

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

【０９３８】

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

【０９３９】

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

【０９４０】

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

【０９４１】

（効果５１）

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

【０９４２】

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

【０９４３】

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

【０９４４】

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

【０９４５】

このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動

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

【０９４６】

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

【０９４７】

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

【０９４８】

（効果５２）

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

【０９４９】

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

【０９５０】

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

【０９５１】

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

【０９５２】

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

【０９５３】

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

【０９５４】

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

【０９５５】

（効果５３）

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

【０９５６】

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

【０９５７】

図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。

【０９５８】

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

【０９５９】

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

【０９６０】

また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。

【０９６１】

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

【０９６２】

［その他の変形例］

（１）上記の実施形態における遊技機は、［Ｖ－ＳＴ機］の遊技性を有する例を示したが、このような形態に限定されず、異なる遊技性を有する遊技機に対して［特徴部０２ＴＭ］に示した各種の演出や構成を適用してもよい。［Ｖ－ＳＴ機］は、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が、可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１５４回の可変表示に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

【０９６３】

（１－１）［一種＋二種混合機］

例えば、［一種＋二種混合機］の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。（ｉ）変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御する［一種大当り］と、（ｉｉ）変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御してＶ入賞装置内のＶ入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、Ｖ入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当り遊技状態に制御する［二種大当り］と、を備える遊技機である。即ち、（ｉ＋ｉｉ）大当り遊技

状態に制御するパターンとして［一種大当り］と［二種大当り］とのパターンを有する［一種＋二種混合機］を備える遊技機である。

【０９６４】

（１－２）［Ｖ－確変機］

また、［Ｖ－確変機］の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。［Ｖ－確変機］では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態（確変制御が実行される遊技状態）とを設けるものとする。大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、確変制御が実行される「確変大当り」とが設けられるものとする。［Ｖ－確変機］は、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が、前述した可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において次回の大当りが発生するまでの期間に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

【０９６５】

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

【０９６６】

（１－３）［確変転落機］

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

【０９６７】

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

【０９６８】

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

【０９６９】

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

する。
【０９７０】
＜確変転落判定を有する遊技機の遊技フロー＞
　次に、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機における遊技フローを説明する。本遊技フローの例では、大当りが発生して確変領域に遊技球が入賞（Ｖ入賞）した場合、大当り遊技状態終了後に確変状態（高確／高ベース状態）に制御され、確変状態において変動表示が開始されるときに確変転落判定が実行されるものとする。ここで、確変状態において実行される変動表示の表示結果が「大当り」となることなく１００回目の変動表示が開始されるまでに、（ｉ）１００回目までの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、「確変転落あり」と判定された当該確変転落判定に対応した変動表示（１回目～１００回目までの何れかの変動表示）の開始から時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、１００回目の変動表示が終了するまで時短状態に維持された後に、通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。
【０９７１】
　一方、（ｉｉ）１００回目までの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定されなかった場合には、少なくとも１００回目の変動表示が終了するまで確変状態（高確／高ベース状態）に維持され、１０１回目以降の変動表示に対応して実行された確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、「確変転落あり」と判定された当該確変転落判定に対応した変動表示の開始から通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。
【０９７２】
（２）上記の実施形態では、第５指示画像のうち１回目～２回目のいずれの表示制御が実行されているときであっても、大当りＦＦ演出が実行されると、異常左打ち指示演出を即時に終了し、第５指示画像の表示も終了する例を示したが、このような形態に限定されず、第５指示画像のうち１回目～２回目のいずれの表示制御が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、異常左打ち指示演出を即時に終了せずに、第５指示画像の表示も即時に終了しなくてもよい。
【０９７３】
　例えば、第５指示画像のうち１回目の表示制御が実行されている途中に、大当りＦＦ演出が実行された場合、第５指示画像のうち１回目の表示制御が終了するまでは異常左打ち指示演出を継続して実行し、第５指示画像のうち１回目の表示制御が終了した後に、異常左打ち指示演出を終了してもよい。即ち、第５指示画像のうち２回目の表示制御は実行しない。
【０９７４】
（３）上記の実施形態では、異常左打ち指示演出が実行されるときの第５指示画像の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像である例を示したが、このような形態に限定されず、異常左打ち指示演出が実行されるときの第５指示画像の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御とは異なる表示制御を行う映像であってもよい。
【０９７５】
　例えば、異常左打ち指示演出が実行されるときの第５指示画像の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像であってもよく、画像表示装置５の画面奥から、画面手前に向かって拡大する表示制御を行う映像であってもよい。
【０９７６】
（４）上記の実施形態では、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端か

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

【０９７７】

例えば、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像であってもよく、画像表示装置５の画面奥から、画面手前に向かって拡大する表示制御を行う映像であってもよい。

【０９７８】

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

【０９７９】

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

【０９８０】

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

【０９８１】

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

【０９８２】

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

【０９８３】

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

【０９８４】

以上に説明した［特徴部０２ＴＭ］には、以下に示す各構成が含まれる。

【０９８５】

手段１の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行する（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行する）、遊技機。

【０９８６】
このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０９８７】
手段２の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する第１操作促進報知（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（玉切れエラー報知）を実行可能であり、
前記第１操作促進報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第１操作促進報知を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態とは異なる特別状態（時短状態、ＳＴ状態）に制御可能であり、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記特別状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第１操作方法で操作することによって所定条件が成立した場合に、前記第２操作方法で操作するように報知する第２操作促進報知を実行可能であり（図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２３０：ＹＥＳに示すように、異常左打ち検出条件が成立した場合、異常右打ち指示を実行可能であり）、
前記ファンファーレ演出を開始してから所定期間が経過した後に、第２操作促進報知を実行可能であり（図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＮＯに示すように、大当りＦＦ期間が終了した後の大当りＲＤ期間や大当りＥＤ期間である場合、異常右打ち指示を実行可能であり）、
前記ファンファーレ演出を実行しているときに、該ファンファーレ演出を開始してから前記所定期間が経過する前に、遊技者が前記操作手段を前記第１操作方法で操作することによって前記所定条件が成立した場合に、前記第２操作促進報知を実行しない（図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＹＥＳに示すように、大当りＦＦ期間である場合、異常右打ち指示を実行しない）、遊技機。

【０９８８】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の第１操作促進報知を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
また、ファンファーレ演出が開始してから所定期間が経過した後に第２操作促進報知が実行されるので、ファンファーレ演出が開始してから所定期間が経過する前に所定条件が成立した場合であっても、第２操作促進報知を実行しないことによって、ファンファーレ演出の邪魔をせず、興趣の低下を防止できる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０９８９】

手段３の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と

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

【０９９０】
このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに実行中の注意喚起が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されているときに実行中の調整表示が継続して表示されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、音量および光量に関する調整表示を確認できる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０９９１】
手段４の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で

操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起音（異常左打ち指示に対応した第５指示音声）を出力可能であり、
音量および光量を遊技者が調整可能であり（音量調整、光量調整を実行可能であり）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記音量および前記光量を遊技者が調整するときに、前記音量および前記光量が変更されたことに対応する特定音（音量調整音声、光量調整音声）を出力可能であり、
前記注意喚起音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起音の出力を終了し（図８－１９に示すように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了し）、
前記特定音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該特定音を継続して出力する（図８－３８及び図８－４０に示すように、音量調整音声や光量調整音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整音声や光量調整音声を継続して再生出力する）、遊技機。

【０９９２】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の注意喚起音の出力が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の特定音が継続して出力されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、特定音を確認できるので、適切な音量および光量でファンファーレ演出を楽しむことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【０９９３】

手段５の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
前記操作手段とは異なる演出用操作手段（操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ））を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記演出用操作手段の操作を促す演出用操作促進演出（ボタン演出）を実行可能であり、
演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作することで、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第１モード（オートボタンＯＦＦモード）と、演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段

を操作せずに、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第２モード（オートボタンＯＮモード）と、のいずれかのモードに制御可能であり、
　前記第１モードに制御しているときに、該第１モードに制御していることを示唆する第１表示（オートボタンＯＦＦ設定表示）を表示可能であり、
　前記第２モードに制御しているときに、該第２モードに制御していることを示唆する第２表示（オートボタンＯＮ設定表示）を表示可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　前記第１表示を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第１表示を継続して表示し（図８－４５に示すように、オートボタンＯＦＦ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定表示を継続して表示し）、
　前記第２表示を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第２表示を継続して表示する（図８－４７に示すように、オートボタンＯＮ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定表示を継続して表示する）、遊技機。
【０９９４】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに実行中の注意喚起が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されているときに表示中の第１表示や第２表示が継続して表示されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、第１モードまたは第２モードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０９９５】
　手段６の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
　　前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起音（異常左打ち指示に対応する第５指示音声）を出力可能であり、
　前記操作手段とは異なる演出用操作手段（操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ））を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記演出用操作手段の操作を促す演出用操作促進演出（ボタン演出）を実行可能であり、

演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作することで、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第１モード（オートボタンＯＦＦモード）と、演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作せずに、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第２モード（オートボタンＯＮモード）と、のいずれかのモードに制御可能であり、

前記第１モードに制御しているときに、該第１モードに制御していることを示唆する第１音（オートボタンＯＦＦ設定音声）を出力可能であり、

前記第２モードに制御しているときに、該第２モードに制御していることを示唆する第２音（オートボタンＯＮ設定音声）を出力可能であり、

前記注意喚起音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起音の出力を終了し（図８－１９に示すように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了し）、

前記第１音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第１音を継続して出力し（図８－４５に示すように、オートボタンＯＦＦ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定音声を継続して再生出力し）、

前記第２音を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第２音を継続して出力する（図８－４７に示すように、オートボタンＯＮ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定音声を継続して再生出力する）、遊技機。

【０９９６】

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

また、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の第１音や第２音が継続して出力されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、第１モードまたは第２モードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。

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

【０９９７】

手段７の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、

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

前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、

前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。

【０９９８】
このような構成によれば、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０９９９】
手段８の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０００】
このような構成によれば、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１００１】
手段９の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能である（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している）、遊技機。
【１００２】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【１００３】
手段１０の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長い（１．５秒＜４．５秒）、遊技機。
【１００４】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１００５】
手段１１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２

状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１００６】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１００７】
手段１２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１００８】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１００９】
手段１３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の

可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０１０】
このような構成によれば、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【１０１１】
手段１４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態として、第１有利状態（大当りＡ）と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（大当りＢ）とがあり、
前記第１有利状態に制御されるときと、前記第２有利状態に制御されるときとにおいて

、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間は共通であり（図８－５５に示すように、大当りＡが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間と、大当りＢが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間とは、いずれも７．５秒間であり）、

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

【１０１２】

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

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

【１０１３】

手段１５の遊技機は、

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

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

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

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

【１０１４】

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

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タ

イトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１０１５】
手段１６の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときと、前記特別状態に制御されているときとで、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像）とを表示しており、図８－５４（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＣの大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ｂ指示画像等）とを表示しており）、
前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５に示すように、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。また、図８－５６に示すように、大当りＣに関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い）、遊技機。
【１０１６】
このような構成によれば、通常状態または特別状態の少なくともいずれか一方に制御されているときに、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１０１７】
手段１７の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０１８】

このような構成によれば、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１０１９】

手段１８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０２０】

このような構成によれば、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１０２１】
手段１９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（ＳＴ状態）に制御可能であり、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記通常状態から前記有利状態に制御された後に前記特別状態に制御される場合に、前記特別状態が終了して前記通常状態に制御されるときに、付与された遊技価値の付与量に関するリザルト表示を表示し（図８－７３に示すように、ＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示し）、
前記通常状態から前記有利状態に制御された後に前記特別状態に制御されない場合に、前記有利状態が終了して前記通常状態に制御されるときに、前記リザルト表示を表示しない（図８－７１に示すように、時短状態に制御される場合に、時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示しない）、遊技機。
【１０２２】
このような構成によれば、特別状態に制御されなかった場合にリザルト表示が表示されないことによって、特別状態に制御された場合に付与される可能性のあった遊技価値が付与されなかったことに関する情報を遊技者に報知しないので、遊技者に悲壮感やストレスを与えることを防止できる。
【１０２３】
手段２０の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で

操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
　前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
　前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
　前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０２４】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０２５】
　また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１０２６】
　手段２１の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。

【１０２７】

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

【１０２８】

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

【１０２９】

手段２２の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能である（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している）、遊技機。
【１０３０】
このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０３１】
また、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０３２】
手段２３の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能ま

たは進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長い（１．５秒＜４．５秒）、遊技機。
【１０３３】

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

【１０３４】

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

【１０３５】

手段２４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として

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

【１０３６】

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

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

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

【１０３７】

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

【１０３８】

手段２５の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

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

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

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

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

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

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

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注

意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０３９】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０４０】
　また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１０４１】
　手段２６の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
　遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経

路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０４２】

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

【１０４３】

また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情

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

【１０４４】

手段２７の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

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

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

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

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

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

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

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、

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

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

【１０４５】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を

終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０４６】
　また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
　また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１０４７】
　手段２８の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
　表示手段（画像表示装置５）と、
　前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
　　前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
　　前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　　前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　　前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０４８】
このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【１０４９】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１０５０】
手段２９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０５１】

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

【１０５２】

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

【１０５３】

手段３０の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに

関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
　前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
　前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
　前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０５４】
　このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０５５】
　また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１０５６】
　手段３１の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
　前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を

前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。

【１０５７】

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

【１０５８】

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

【１０５９】

手段３２の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入する

ことによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
　前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
　前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
　前記第２期間は、前記第１期間より長い（１．５秒＜４．５秒）、遊技機。
【１０６０】
　このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０６１】
　また、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０６２】
　手段３３の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの

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

【１０６３】

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

【１０６４】

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

【１０６５】

手段３４の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

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

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

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

【１０６６】

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

【１０６７】

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

【１０６８】

手段３５の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

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

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

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、

時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０６９】

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

【１０７０】

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

【１０７１】

手段３６の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

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

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

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

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

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

【１０７２】

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

【１０７３】

また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１０７４】
手段３７の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１０７５】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０７６】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があ

るので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１０７７】

手段３８の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

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

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、

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

前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、

前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０７８】

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

【１０７９】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。

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

【１０８０】

手段３９の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０８１】

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

【１０８２】

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

【１０８３】

手段４０の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

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

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

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

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

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

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

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

前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、

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

前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。

【１０８４】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１０８５】
また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１０８６】
手段４１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

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

前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、

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

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

【１０８７】

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

【１０８８】

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

【１０８９】

手段４２の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

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

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

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

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

該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０９０】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０９１】
また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１０９２】
手段４３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置

７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０９３】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０９４】
また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【１０９５】
手段４４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果

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

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

【１０９６】

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

【１０９７】

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

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

【１０９８】

手段４５の遊技機は、

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

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

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

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

表示手段（画像表示装置５）と、

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

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

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０９９】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１１００】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１１０１】
手段４６の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置

７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１１０２】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新

を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１１０３】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。

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

【１１０４】

手段４７の遊技機は、

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

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

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

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

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、

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

前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、

前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。

【１１０５】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいととも

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

【１１０６】

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

【１１０７】

手段４８の遊技機は、

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

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

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

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

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

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、

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

前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、

前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。

【１１０８】

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

【１１０９】
　また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１１１０】
　手段４９の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
　前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１１１１】
　このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短く、さらに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１１２】
　手段５０の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ

遊技機１）であって、
　遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
　前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
　前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１１１３】
　このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１１４】
　また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【１１１５】
　手段５１の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の

可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、
前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。
【１１１６】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１１７】
また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１１１８】
手段５２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制

御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、
遊技機。
【１１１９】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１２０】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１１２１】
手段５３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１１２２】

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

【１１２３】

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

【１１２４】

本遊技機の特徴Ｂを以下に説明する。

【１１２５】
［特徴Ｂ１］
特徴Ｂ１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示を開始し、該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長くなるように、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示し、
前記第２状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示を開始し、該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長くなるように、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示し、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４８、図９－５３、図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１２、図９－１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１
【１１２６】
［特徴Ｂ２］
特徴Ｂ２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおい

て、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４８、図９－５３、図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１２、図９－１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１

【１１２７】
［特徴Ｂ３］
特徴Ｂ３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、が異なる、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４８、図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１２、図９－１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１

【１１２８】
［特徴Ｂ４］
特徴Ｂ４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、特定状況において、
オブジェクトを動作させるように表示可能であり、
オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記音出力手段は、前記特定状況において、該特定状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特定状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４８、図９－５０、図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１０、図９－１１２、図９－１１３、図９－１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１

【１１２９】
［特徴Ｂ５］
特徴Ｂ５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブ

ジェクトを動作させるように表示可能であり、
　第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
　前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
　前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
　前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
　前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長い、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
　対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－１１４、図９－１１５、図９－１２１
【１１３０】
　［特徴Ｂ６］
　特徴Ｂ６の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
　　第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
　　前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
　　前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
　　前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
　前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の

方が長く、
前記第１状況における所定期間の経過後において、第１エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、第２エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－１１４、図９－１１５、図９－１２１
【１１３１】
［特徴Ｂ７］
特徴Ｂ７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況における所定期間の経過後において、第１エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、第２エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－１１４、図９－１１５、図９－１２１

【１１３２】

［特徴Ｂ８］

特徴Ｂ８の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第１状況における所定期間の経過後において、

第１エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、

第１エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なり、

前記第２状況における所定期間の経過後において、

第２エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、

第２エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－１１４、図９－１１５、図９－１２１

【１１３３】

［特徴Ｂ９］

特徴Ｂ９の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、特定状況において、
オブジェクトを動作させるように表示可能であり、
オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記演出制御手段は、前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－１０９～図９－１１７
【１１３４】
［特徴Ｂ１０］
特徴Ｂ１０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
前記第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを第１パターンで模った態様であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを前記第１パターンとは異なる第２パターンで模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表

示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示するとともにエフェクトの表示パターンをオブジェクトの種類によって異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－８３、図９－８５

【１１３５】

［特徴Ｂ１１］

特徴Ｂ１１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第１状況において、

前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第２状況において、

前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、可変表示の状況を示す可変表示情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、

前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期間において前記可変表示情報オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該可変表示情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－８８、図９－９１

【１１３６】

［特徴Ｂ１２］

特徴Ｂ１２の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、保留記憶の数に対応した保留情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期間において前記保留情報オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該保留情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－８８、図９－９１

【１１３７】

［特徴Ｂ１３］
特徴Ｂ１３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況

におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期間において前記発射指示オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－６１、図９－６４、図９－６６、図９－９５、図９－９６

【１１３８】
［特徴Ｂ１４］
特徴Ｂ１４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定期間に亘って前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを模った態様である一方、前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを好適に異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７

【１１３９】
［特徴Ｂ１５］
特徴Ｂ１５の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第１状況に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記第１オブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第２状況に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記第２オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１エフェクトは、前記第１状況におけるオブジェクトを模った態様である一方、前記第２エフェクトは、前記第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを好適に異ならせた技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７

【１１４０】

［特徴Ｂ１６］
特徴Ｂ１６の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様となったときとは異なるエフェクトが表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報

がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４３、図９－５０、図９－１０９、図９－１１３
【１１４１】
［特徴Ｂ１７］
特徴Ｂ１７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様となったときとは異なるエフェクトが表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５０、図９－１１３、図９－１２１
【１１４２】
［特徴Ｂ１８］
特徴Ｂ１８の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応した

エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときのエフェクトが表示されない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５１、図９－５２、図９－１１３、図９－１２１
【１１４３】
［特徴Ｂ１９］
特徴Ｂ１９の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトと、演出識別情報が特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは、いずれも演出識別情報を模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様または特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１

【１１４４】

［特徴Ｂ２０］

特徴Ｂ２０の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なるエフェクトが表示される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－４３、図９－５９、図９－１０９、図９－１１６、図９－１２１

【１１４５】

［特徴Ｂ２１］

特徴Ｂ２１の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様

となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記所定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なるエフェクトが表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５９、図９－１１６、図９－１２１
【１１４６】
［特徴Ｂ２２］
特徴Ｂ２２の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときのエフェクトが表示されない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５１、図９－５２、図９－５９、図９－１１６、図９－１２１
【１１４７】
［特徴Ｂ２３］
特徴Ｂ２３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させるこ

とが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応した第４エフェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第３状況におけるオブジェクトと第４エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第３状況におけるオブジェクトと該第４エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記音出力手段は、前記第３状況において、該第３状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記第４エフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１４～図９－１１６、図９－１２１

【１１４８】
［特徴Ｂ２４］
特徴Ｂ２４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、
発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能、且つ複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、特定状況において、
オブジェクトを動作させるように表示可能であり、
オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記音出力手段は、前記特定状況において、該特定状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特定状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長く、
前記演出制御手段は、前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高め、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－１１０、図９－１１２、図９－１１３、図９－１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１

【１１４９】
［特徴Ｂ２５］
特徴Ｂ２５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定期間に亘って前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
第３状況において、

前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記音出力手段は、前記第３状況において、該第３状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを模った態様であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではなく、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせることができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５０、図９－５９、図９－１１０、図９－１１１、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１
【１１５０】
［特徴Ｂ２６］
特徴Ｂ２６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第１状況に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記第１オブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第２状況に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記第２オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記音出力手段は、前記第３状況において、該第３状況におけるオブジェクトに対応し

た前記特定音を出力可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長く、
前記第１エフェクトは、前記第１オブジェクトを模った態様であり、
前記第２エフェクトは、前記第２オブジェクトを模った態様ではなく、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高め、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５０、図９－５９、図９－１１０、図９－１１１、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１
【１１５１】
［特徴Ｂ２７］
特徴Ｂ２７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４３、図９－５０、図９－１０９、図９－１１３、図９－１２１

【１１５２】
［特徴Ｂ２８］
特徴Ｂ２８の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５０、図９－１１３、図９－１２１

【１１５３】

［特徴Ｂ２９］

特徴Ｂ２９の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、

前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、

前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、

前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－５０、図９－５１、図９－５２、図９－１１３、図９－１２１

【１１５４】

［特徴Ｂ３０］

特徴Ｂ３０の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトと、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは、いずれも演出識別情報を模った態様であり、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様または特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１

【１１５５】

［特徴Ｂ３１］
特徴Ｂ３１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
前記音出力手段は、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、特別態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４３、図９－５９、図９－１０９、図９－１１６、図９－１２１
【１１５６】
［特徴Ｂ３２］
特徴Ｂ３２の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記所定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、

前記音出力手段は、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、特別態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５９、図９－１６、図９－１２１
【１１５７】
［特徴Ｂ３３］
特徴Ｂ３３の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－１６、図９－５０、図９－５１、図９－５２、図９－５９、図９－１２１

【１１５８】

［特徴Ｂ３４］

特徴Ｂ３４の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、

第３状況において、

前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第３状況におけるオブジェクトに対応した第４エフェクトを表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記第３状況におけるオブジェクトと第４エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第３状況におけるオブジェクトと該第４エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記演出制御手段は、第４エフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによ

ってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－５０、図９－５９、図９－１１３～図９－１１６、図９－１２１

【１１５９】

［特徴Ｂ３５］

特徴Ｂ３５の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

第１状況において、

所定期間に亘って前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

第２状況において、

所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、

前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、

第３状況において、

前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、

前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記演出制御手段は、前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させ、

前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを模った態様であり、

前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではなく、

前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、オブジェクトを模った態様で拡大するように表示されるエフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高め、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで

各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５０、図９－５９、図９－１１０、図９－１１１、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１
【１１６０】
［特徴Ｂ３６］
特徴Ｂ３６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第１状況に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記第１オブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第２状況に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記第２オブジェクトに対応した第２エフェクトを表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記演出制御手段は、前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させ、
前記第１エフェクトは、前記第１オブジェクトを模った態様であり、
前記第２エフェクトは、前記第２オブジェクトを模った態様ではなく、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、オブジェクトを模った態様で拡大するように表示されるエフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高め、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５０、図９－５９、図９－１１０、図９－１１１、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１
【１１６１】
［特徴Ｂ３７］
特徴Ｂ３７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
前記演出制御手段は、前記リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って所定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４３、図９－５０、図９－１０９、図９－１１３、図９－１２１
【１１６２】
［特徴Ｂ３８］
特徴Ｂ３８の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
前記演出制御手段は、演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って所定輝度データに基づいて発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５０、図９－１２１

【１１６３】
［特徴Ｂ３９］
特徴Ｂ３９の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、
前記演出制御手段は、前記リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って所定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフ

ェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－５０、図９－５１、図９－５２、図９－１２１

【１１６４】

［特徴Ｂ４０］

特徴Ｂ４０の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

発光手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記発光手段は、

前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトに関連しない特殊輝度データに基づいて発光可能であり、

前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトに関連した特定輝度データに基づいて発光可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応した拡大エフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様となること、また演出識別情報が特別態様となることを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況に応じた輝度データに基づいて発光手段を発光させて好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－１１６、図９－１２１、図９－１２９

【１１６５】

［特徴Ｂ４１］

特徴Ｂ４１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、前記有利状態において、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトとは異なる態様で前記特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示パターンが異なる２種類の特定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトにより好適に遊技媒体の発射を指示することができる。
対応図面：図９－６９、図９－７１、図９－９９
【１１６６】
［特徴Ｂ４２］
特徴Ｂ４２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において遊技領域における特定領域に遊技媒体が進入したときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、前記所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、状況に応じて表示パターンを異ならせた２種類の所定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトにより好適に遊技媒体の発射を指示することができる。
対応図面：図９－７６、図９－７７、図９－１３０
【１１６７】
［特徴Ｂ４３］
特徴Ｂ４３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、

前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトと所定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトとの表示パターンを異ならせることで好適に遊技媒体の発射を指示することができる。
対応図面：図９－７１、図９－７６
【１１６８】
［特徴Ｂ４４］
特徴Ｂ４４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５６、図９－５７、図９－７１
【１１６９】
［特徴Ｂ４５］
特徴Ｂ４５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御

される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６１、図９－６２、図９－７１
【１１７０】
［特徴Ｂ４６］
特徴Ｂ４６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－５８、図９－７１
【１１７１】
［特徴Ｂ４７］
特徴Ｂ４７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６７、図９－７１

【１１７２】

［特徴Ｂ４８］
特徴Ｂ４８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記有利状態において前記操作手段を用いて前記特別状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特別演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７１、図９－７２、図９－７９

【１１７３】

［特徴Ｂ４９］
特徴Ｂ４９の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－５９、図９－７１

【１１７４】

［特徴Ｂ５０］
特徴Ｂ５０の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６８、図９－７１

【１１７５】

［特徴Ｂ５１］
特徴Ｂ５１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
前記通常状態において前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
前記特別状態において前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
前記所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記通常状態または前記特別状態において前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－５９、図９－６８、図９－７１

【１１７６】

［特徴Ｂ５２］
特徴Ｂ５２の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６９

【１１７７】

［特徴Ｂ５３］

特徴Ｂ５３の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、第１オブジェクトとは表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７０

【１１７８】
［特徴Ｂ５４］
特徴Ｂ５４の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第１有利状態に制御された場合に、
前記第１有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第２有利状態に制御された場合に、該第２有利状態の名称に対応した第３オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトおよび第３オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞

在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６９、図９－７０
【１１７９】
［特徴Ｂ５５］
特徴Ｂ５５の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記特別状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７１、図９－７５
【１１８０】
［特徴Ｂ５６］
特徴Ｂ５６の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記特別状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより引き続き特別状態における遊技が可能であることを好適に示すことができ、更に、第

１オブジェクトとは表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７１、図９－７５
【１１８１】
［特徴Ｂ５７］
特徴Ｂ５７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示した後に、
前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態の名称に対応した第３オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、演出識別情報が特別態様で表示されたときまたは第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第３オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができる。
対応図面：図９－５９、図９－６９、図９－７５
【１１８２】
［特徴Ｂ５８］
特徴Ｂ５８の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、

前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示した後に、
前記有利状態の名称に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態の名称に対応した第３オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第１オブジェクトは、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときと滞在時のエフェクトを異ならせた第１オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第３オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができる。
対応図面：図９－６８、図９－７０、図９－７５
【１１８３】
［特徴Ｂ５９］
特徴Ｂ５９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示すること

ができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－７６
【１１８４】
［特徴Ｂ６０］
特徴Ｂ６０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－５８、図９－７６
【１１８５】
［特徴Ｂ６１］
特徴Ｂ６１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６７、図９－７６
【１１８６】
［特徴Ｂ６２］
特徴Ｂ６２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記有利状態において前記操作手段を用いて前記特別状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特別演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７２、図９－７６
【１１８７】
［特徴Ｂ６３］
特徴Ｂ６３の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、

遊技領域のおける所定領域への発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応記載：図９－５９、図９－７６

【１１８８】

［特徴Ｂ６４］
特徴Ｂ６４の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、該有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応記載：図９－６９、図９－７６

【１１８９】

［特徴Ｂ６５］
特徴Ｂ６５の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、前記特別状態において、
演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、該有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定

領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図９－７０、図９－７６
【１１９０】
　［特徴Ｂ６６］
　特徴Ｂ６６の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　前記表示手段は、
　　前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第１有利状態に制御された場合に、該第１有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
　　前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第２有利状態に制御された場合に、該第２有利状態の名称に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
　　前記特別状態において前記第２有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第３オブジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトまたは第２オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトおよび第２オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第３オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図９－６９、図９－７０、図９－７６
【１１９１】
　［特徴Ｂ６７］
　特徴Ｂ６７の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技者が操作可能な操作手段と、
　表示手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記演出制御手段は、通常状態において、
　　前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可

能であり、
　前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
　前記表示手段は、前記所定演出が実行されるよりも前の第１タイミングと前記特定演出が実行されるよりも前の第２タイミングとにおいて、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、
　第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
　第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１タイミングと第２タイミングとで出現時のエフェクトを異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。
　対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５６～図９－５８
【１１９２】
　［特徴Ｂ６８］
　特徴Ｂ６８の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技者が操作可能な操作手段と、
　表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　前記演出制御手段は、前記特別状態において、
　　前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
　　前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
　前記表示手段は、前記所定演出が実行されるよりも前の第１タイミングと前記特定演出が実行されるよりも前の第２タイミングとにおいて、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、
　第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
　第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１タイミングと第２タイミングとで出現時のエフェクトを異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。
　対応図面：図９－６１、図９－６２、図９－６６、図９－６７、図９－１１７、図９－１２１

【１１９３】
［特徴Ｂ６９］
特徴Ｂ６９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する第１演出を実行可能であり、
前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第２演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する第３演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第４演出を実行可能であり、
前記表示手段は、前記第１演出が実行されるよりも前の第１タイミングと、前記第２演出が実行されるよりも前の第２タイミングと、前記第３演出が実行されるよりも前の第３タイミングと、前記第４演出が実行されるよりも前の第４タイミングと、において、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、
前記第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
前記第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
前記第３タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
前記第４タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時のエフェクトをタイミングに応じて異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５６～図９－５８、図９－６１、図９－６２、図９－６７、図９－１１７、図９－１２１
【１１９４】
［特徴Ｂ７０］
特徴Ｂ７０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
可変表示が行われている期間において所定演出を実行可能であり、

可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行される場合に、第１オブジェクトと該第１オブジェクトに対応した第１エフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出が実行される場合に、第２オブジェクトと該第２オブジェクトに対応した第２エフェクトとを表示可能であり、
前記所定演出の実行期間において第２オブジェクトと第２エフェクトとを表示不能である一方で、前記デモンストレーション演出の実行期間において第１オブジェクトと第１エフェクトとを表示可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出の実行期間でしか表示されない第２オブジェクトと第２エフェクトによりデモンストレーション演出の特別感を高め、遊技者に積極的にデモンストレーション演出を見てもらえるようにした遊技機を提供することができる。
対応図面：無し（変形例６参照）

【１１９５】
［特徴Ｂ７１］
特徴Ｂ７１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特別可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特別可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特別可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３４、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２

【１１９６】
［特徴Ｂ７２］

特徴Ｂ７２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特殊可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特殊可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特殊可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３４、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２

【１１９７】
［特徴Ｂ７３］
特徴Ｂ７３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特別可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多く、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特殊可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特別可変表示パターンまたは特殊可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特別可変表示パターンまたは特殊可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３４、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２

【１１９８】
［特徴Ｂ７４］
特徴Ｂ７４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる所定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、所定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くす

ることで所定可変表示パターンに基づいた可変表示を適度に盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３２、図９－３３、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２
【１１９９】
［特徴Ｂ７５］
特徴Ｂ７５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特定可変表示パターンに基づいた可変表示を適度に盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３２、図９－３３、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２
【１２００】
［特徴Ｂ７６］
特徴Ｂ７６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる所定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多く、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、所定可変表示パターンまたは特定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで所定可変表示パターンまたは特定可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３２、図９－３３、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２
【１２０１】
［特徴Ｂ７７］
特徴Ｂ７７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件の成立に基づいて可変表示を開始する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記第１始動条件の成立に基づいて開始した可変表示の終了後に第１有利状態または第２有利状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記第１有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記表示手段が前記第１有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多く、
前記表示手段が前記第２有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は

、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、第１有利状態および第２有利状態において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで第１有利状態および第２有利状態を好適に盛り上げることができる。
対応図面：図９－２５、図９－３６、図９－８１、図９－８２
【１２０２】
［特徴Ｂ７８］
特徴Ｂ７８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件の成立に基づいて可変表示を開始する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記第２始動条件の成立に基づいて開始した可変表示の終了後に第１有利状態または第２有利状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記第１有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記表示手段が前記第１有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多く、
前記表示手段が前記第２有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、第１有利状態および第２有利状態において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで第１有利状態および第２有利状態を好適に盛り上げることができる。
対応図面：図９－１３１、変形例７
【１２０３】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図９－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【１２０４】
尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、

複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【１２０５】

尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【１２０６】

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

【１２０７】

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

【１２０８】

また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【１２０９】

尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【１２１０】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【１２１１】
画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。
【１２１２】
遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【１２１３】
画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。
【１２１４】
入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。
【１２１５】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図９－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。
【１２１６】
遊技盤２の所定位置（図９－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【１２１７】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する第１特別可変入賞球装置７Ａ及び第２特別可変入賞球装置７Ｂが設けられている。第１特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図９－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第１大入賞口を形成し、第２特別可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図９－２参照）によって開閉

駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第２大入賞口を形成する。

【１２１８】

第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第１大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を開放状態として、遊技球が第１大入賞口に進入しやすくなる。

【１２１９】

同じく、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８３がオフ状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用のソレノイド８３がオン状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を開放状態として、遊技球が第２大入賞口に進入しやすくなる。

【１２２０】

第１大入賞口に進入した遊技球は第１カウントスイッチ２３（図９－２参照）によって検出されるようになっており、第２大入賞口に進入した遊技球は第２カウントスイッチ２４（図９－２参照）によって検出されるようになっている。これら第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出された場合、つまり、大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【１２２１】

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

【１２２２】

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

【１２２３】

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

【１２２４】

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

【１２２５】

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

【１２２６】

尚、遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口や第２大入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右遊技領域２Ｒと、から構成されている。

【１２２７】
尚、通常状態は、遊技者が主に左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、時短状態、確変状態、大当り遊技状態は、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。
【１２２８】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。
【１２２９】
遊技盤２の所定位置（図９－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。
【１２３０】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【１２３１】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【１２３２】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図９－２参照）により検出される。
【１２３３】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図９－２参照）により検出される。
【１２３４】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【１２３５】
（遊技の進行の概略）
パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技

球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【１２３６】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【１２３７】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【１２３８】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【１２３９】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【１２４０】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【１２４１】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【１２４２】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される第１大入賞口や第２大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や６回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【１２４３】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【１２４４】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【１２４５】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御

されることがある。
【１２４６】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【１２４７】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。
【１２４８】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【１２４９】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【１２５０】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【１２５１】
尚、大当り種別に応じて特定ラウンド（例えば、６ラウンド目）において開放態様となる大入賞口が異なっており、該特定ラウンドにおいて第２入賞口が開放態様となる大当り種別においては、遊技球が第２大入賞口に進入する、つまり、第２カウントスイッチ２４によって検出されたことにもとづいて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されるようになっている。
【１２５２】
（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。
【１２５３】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミ

ングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【１２５４】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【１２５５】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【１２５６】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【１２５７】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【１２５８】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【１２５９】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【１２６０】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【１２６１】

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

【１２６２】

（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図９－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。
【１２６３】
電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【１２６４】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。
【１２６５】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。
【１２６６】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【１２６７】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１２６８】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【１２６９】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコン

ピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【１２７０】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【１２７１】

出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２、８３をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に伝送する。

【１２７２】

また、パチンコ遊技機１には、図示しない払出制御基板も設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

【１２７３】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【１２７４】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【１２７５】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【１２７６】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【１２７７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することによ

り、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【１２７８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【１２７９】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【１２８０】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【１２８１】

また、図９－３に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【１２８２】

図９－４に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する拡大エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として後述する装飾エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ５画像秒が領域、レイヤ６の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像等）を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として、ガラス板画像に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像Ａ及び該ガラス板画像Ａが割れたことにより生じる破片画像を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として後述するホワイトアウト画像００３ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域、レイヤ１１の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域、レイヤ１２の画像として後述する右打ち表示や左打ち表示の画像を描画・配置するためのレイヤ１２画像描画領域、レイヤ１３の画像として小図柄（第４図柄）を描画・配置するためのレイヤ１３画像描画領域が配置されている。

【１２８３】

尚、拡大エフェクトとは、各演出において、対象の画像を模った（相似の関係にある）

画像であるとともに経時によって拡大表示されていく画像であり、対象の画像よりも透過率が高く、拡大表示とともに透過率が徐々に高くなっていく画像である（図９－８３～図９－９７参照）。装飾エフェクトとは、各演出において対象の画像とは形状の異なる画像であって、対象の画像と少なくとも表示開始時の透過率が同一（透過率０％）な画像である（図９－９８、図９－９９参照）。また、装飾エフェクトと比較して、拡大エフェクトの開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトは、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割く画像であることに対し、拡大エフェクトは、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能な画像である。すなわち、拡大エフェクトは、開発コストが低コストながらも注目してもらいたい対象の画像を効果的に目立たせることができる画像である。

【１２８４】

これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１３画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図９－４及び図９－５に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像はレイヤ１２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

【１２８５】

つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像で

あり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も上層に表示される画像である。

【１２８６】

表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【１２８７】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【１２８８】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【１２８９】

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

【１２９０】

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

【１２９１】

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

【１２９２】

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

【１２９３】

図９－６（Ａ）は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図９－６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【１２９４】

図９－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開

始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１２９５】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図９－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１２９６】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図９－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。

【１２９７】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【１２９８】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【１２９９】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当

り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１３００】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ３００Ｈは、特別可変入賞球装置７第１大入賞口や第２大入賞口を通過（進入）した遊技球が第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４により検出されて入賞が発生したことに基づき、１５球の賞球が払い出されることを通知する大入賞口入賞指定コマンドである。

【１３０１】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【１３０２】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【１３０３】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【１３０４】

コマンドＤ０００Ｈは、大当り遊技状態において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出されたことを通知するためのＶ入賞通知コマンドである。以下、大当り遊技中での第２カウントスイッチ２４による遊技球の検出を「Ｖ入賞」を記載する場合がある。「Ｖ入賞」とは、当該入賞の発生した大当り遊技終了後の高ベース状態において、時短制御と確変制御の両方の制御が実行される

こと（高確高ベース状態に制御されること）を指す。
【１３０５】
コマンド９Ｆ００Ｈは、客待ちデモンストレーション表示（客待ちデモ）の実行を指定するための客待ちデモ表示指定コマンドである。
【１３０６】
尚、図９－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。
【１３０７】
図９－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図９－７に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、乱数値ＭＲ５の初期値判定用の乱数値ＭＲ６のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【１３０８】
乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。
【１３０９】
特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９」の範囲の値をとる。
【１３１０】
変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「４０９５」の範囲の値をとる。
【１３１１】
変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「２５５」の範囲の値をとる。
【１３１２】
普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。
【１３１３】
ＭＲ初期値判定用の乱数値ＭＲ６は、乱数値ＭＲ５の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば、「３」～「１３」の範囲の値をとる。
【１３１４】

図９－８は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【１３１５】

表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【１３１６】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【１３１７】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【１３１８】

図９－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、や「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【１３１９】

ここで、大当り種別について、図９－９（Ｂ）を用いて説明する。大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の６ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞（いわゆるＶ入賞）することによって、大当り遊技の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【１３２０】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるラウンドが６回繰り返し実行される大当り（６ラウンド且つＶ入賞不能な大当り）遊技状態であり、「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変

化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（６ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態であり、「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目及び７ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（１０ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態である。

【１３２１】

大当り遊技状態の終了後において少なくとも時短制御が実行されるので、該時短制御が実行されている間に大当りが発生することによって、大当り遊技状態の終了後に再度時短制御（及び確変制御）が実行され、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【１３２２】

尚、は、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。

【１３２３】

また、図９－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「０」～「４９」の範囲の値）がラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「大当りＡ」や「大当りＢ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【１３２４】

図９－１０及び図９－１１は、変動パターンの具体例を示す説明図である。変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パターンと可変表示結果が大当りとなる大当り変動パターンとで構成されている。

【１３２５】

図９－１０に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出

が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＤの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターン）が設けられている。

【１３２６】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が２個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－１、特図変動時間が５０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が３個であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－２、特図変動時間が２０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－３、特図変動時間が８０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－４の４種類の変動パターンが設けられている。

【１３２７】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ａ、特図変動時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｂ、特図変動時間が５００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｃの３種類の変動パターンが設けられている。

【１３２８】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が７３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－２、特図変動時間が８３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－３の２種類の変動パターンが設けられている。

【１３２９】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１０３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－４、特図変動時間が１０３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－５、特図変動時間が４００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれと

なるＰＡ２－６の３種類の変動パターンが設けられている。
【１３３０】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－７、特図変動時間が１１３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－８、特図変動時間が４５０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－９の３種類の変動パターンが設けられている。
【１３３１】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１０、特図変動時間が１２３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１１、特図変動時間が５００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１２の３種類の変動パターンが設けられている。
【１３３２】
変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１３、特図変動時間が１３３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１４、特図変動時間が６００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた７００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１５の３種類の変動パターンが設けられている。
【１３３３】
変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１７の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１８の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベ

ーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１９の１種類の変動パターンが設けられている。

【１３３４】

また、図９－１１に示すように、大当り変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【１３３５】

より具体的には、図９－１１に示すように、変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１０８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出とベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－２、特図変動時間が１０３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－３、特図変動時間が４００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－４の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３６】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－５、特図変動時間が１１３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－６、特図変動時間が４５０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－７の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３７】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－８、特図変動時間が１２３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－９、特図変動時間が５００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１０の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３８】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時

間が１２８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１１、特図変動時間が１３３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１２、特図変動時間が６００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた７５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１３の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３９】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１４の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１５の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１７の１種類の変動パターンが設けられている。

【１３４０】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

【１３４１】

遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【１３４２】

例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図９－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３２９９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３００～４０５３の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０５４～４０７３の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０７４～４０８１の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８２～４０８９の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９０～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリ

ーチ」に決定する。
【１３４３】
　また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図９－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３８４９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３８５０～４０４８の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０４９～４０６６の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０６７～４０８３の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８４～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。
【１３４４】
　また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図９－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。
【１３４５】
　また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図９－１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～９７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。
【１３４６】
　上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図９－１３～図９－１５に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ４とを比較し、変動パターンを決定する。
【１３４７】
　例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が０～２個である場合は、図９－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－１に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１９９の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２００～２５５の範囲

内であれば変動パターンをＰＡ２－３に決定する。
【１３４８】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。
【１３４９】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。
【１３５０】
また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が３個である場合は、図９－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－２に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。
【１３５１】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。
【１３５２】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。
【１３５３】
また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図９－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パター

ン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２００の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２０１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－４に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定する。

【１３５４】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１７に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１８に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１９に決定する。

【１３５５】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図９－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－４に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－５に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－６に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－７に決定する。

【１３５６】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－９に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１０に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１３に決定する。

【１３５７】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図９－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１４に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１５に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１７に決定する。

【１３５８】

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定されることによって、遊技状態

が通常状態（低ベース状態）である場合については、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【１３５９】

そして、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（低ベース状態における大当り期待度：低ベース最強スーパーリーチ＞低ベース強スーパーリーチＣ＞低ベース強スーパーリーチＢ＞低ベース強スーパーリーチＡ）。

【１３６０】

また、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）である場合については、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【１３６１】

そして、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（高ベース状態における大当り期待度：高ベーススーパーリーチＤ＞高ベーススーパーリーチＣ＞高ベーススーパーリーチＢ＞高ベーススーパーリーチＡ）。

【１３６２】

尚、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方においてノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合が設けられていない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けてもよい。更には、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けるのは、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方であってもよいし、どちらか一方のみであってもよい。

【１３６３】

図９－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【１３６４】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図９－１６に示すような遊技

制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０が設けられている。図９－１６に示す遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５とを備えている。

【１３６５】

第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【１３６６】

第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【１３６７】

一例として、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【１３６８】

こうして第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１３６９】

尚、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【１３７０】

普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【１３７１】

遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状

況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【１３７２】

遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【１３７３】

遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【１３７４】

遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【１３７５】

遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【１３７６】

図９－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【１３７７】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【１３７８】

図９－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図９－１７（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０が設けられている。図９－１７（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００３Ｓ

Ｇ１９３と、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４とを備えている。
【１３７９】
演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【１３８０】
演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【１３８１】
演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。
【１３８２】
演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【１３８３】
図９－１７（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。
【１３８４】
これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。
【１３８５】
更に、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示

パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、保留記憶表示の最終的な表示パターンに応じたフラグ値がセットされる保留表示最終態様フラグと、保留記憶表示の表示パターンが最終的な表示パターンに変化するタイミングに応じたフラグ値がセットされる保留表示変化タイミングフラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【１３８６】

保留表示最終態様フラグには、後述する保留表示演出設定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。

【１３８７】

また、保留表示フラグには、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納されるようになっており、保留表示演出の実行が決定された場合には、保留表示変化タイミングフラグの値に応じたタイミングに応じて保留表示最終態様フラグの値がセットされるようになっている。

【１３８８】

尚、保留表示変化タイミングフラグの値は各保留記憶が各バッファ番号の保留記憶としてシフトするタイミングを示しており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各保留記憶が保留表示変化タイミングフラグの値に応じたバッファ番号の保留記憶としてシフトしたタイミングで保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットする処理を実行するようになっている。

【１３８９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【１３９０】

図９－１７（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図９－１７（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに

、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【１３９１】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【１３９２】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図９－１８は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【１３９３】

図９－１８に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【１３９４】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【１３９５】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【１３９６】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【１３９７】

乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【１３９８】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図９－１９のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図９－１９に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【１３９９】

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

【１４００】

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

【１４０１】

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

【１４０２】

（特別図柄プロセス処理）

図９－２０は、特別図柄プロセス処理として、図９－１９に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【１４０３】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図９－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【１４０４】
ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。
【１４０５】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。
【１４０６】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【１４０７】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、変動パターン設定処理は終了する。
【１４０８】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。
【１４０９】
ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【１４１０】
ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」で

ある場合には特図プロセスフラグの値が"４"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【１４１１】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や開放対象の大入賞口、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【１４１２】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３、２４によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"６"に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【１４１３】

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

【１４１４】

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

【１４１５】

（始動入賞判定処理）

図９－２１は、図９－２０に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００３ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１

５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００３ＳＧＳ１０３）。

【１４１６】

００３ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００３ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００３ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００３ＳＧＳ１０６）。

【１４１７】

００３ＳＧＳ１０３，００３ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【１４１８】

００３ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（００３ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００３ＳＧＳ１１０）。

【１４１９】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【１４２０】

００３ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００３ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に

格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図９－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【１４２１】

ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００３ＳＧＳ１１２）、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００３ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図９－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【１４２２】

００３ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００３ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００３ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【１４２３】

（入賞時乱数値判定処理）

図９－２２（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図９－２１のステップ００３ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００３ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【１４２４】

図９－２２（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ００３ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグが

オン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確低ベース状態）であることを特定すればよい。

【１４２５】

ステップ００３ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図９－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１２２）。その後、図９－１７のステップ００３ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ００３ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【１４２６】

ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１２８）、遊技状態に応じたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１３０）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は図９－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は図９－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢをそれぞれ選択すればよい。

【１４２７】

また、ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図９－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【１４２８】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、大当りＣである場合には第４図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１３５）。尚、ステップ００３ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。

【１４２９】

ステップ００３ＳＧＳ１３０、ステップ００３ＳＧＳ１３５の実行後、ＣＰＵ１０３は、各ステップにおいてセットされた各変動パターン種別判定テーブルと変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範

囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３８）。図９－２２（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【１４３０】

その後、ステップ００３ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１３９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【１４３１】

（特別図柄通常処理）

図９－２３は、特別図柄通常処理として、図９－２０のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９－２３に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【１４３２】

ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４をそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【１４３３】

ステップ００３ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４３）。

【１４３４】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４４）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。

【１４３５】

一方、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【１４３６】

尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）

して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【１４３７】

ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【１４３８】

ステップ００３ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４７）。

【１４３９】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「０」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４８）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。

【１４４０】

ステップ００３ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図９－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００３ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が０～２１８の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【１４４１】

このように、ステップ００３ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００３ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【１４４２】

ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図９－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと

、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５４）。

【１４４３】

ステップ００３ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００３ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が大当りＡであれば「０」とし、大当りＢであれば「２」とし、大当りＣであれば「３」とすればよい。尚、ステップ００３ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００３ＳＧＳ１５６に進む。

【１４４４】

また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１５２～００３ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００３ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【１４４５】

ステップ００３ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００３ＳＧＳ１５４における大当り種別が「大当りＡ」である場合には「２」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＣ」である場合には、「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【１４４６】

ステップ００３ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である"１"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【１４４７】

尚、ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【１４４８】

（変動パターン設定処理）

図９－２４は、変動パターン設定処理として、図９－２０のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９－２４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する（ス

テップ００３ＳＧＳ１６０ａ）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態であれば図９－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図９－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図９－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図９－１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。

【１４４９】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン種別判定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ｂ）

【１４５０】

更にＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個であれば、図９－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、図９－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、図９－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図９－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図９－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。

【１４５１】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データ及び決定した変動パターン種別などに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６２）。

【１４５２】

ステップ００３ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６３）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【１４５３】

ステップ００３ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６４）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１にお

ける記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【１４５４】

ステップ００３ＳＧＳ１６４の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である"２"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。

【１４５５】

ステップ００３ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図９－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【１４５６】

（特別図柄停止処理）

図９－２５は、特別図柄停止処理として、図９－２０のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１８２）。

【１４５７】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて大当り開始１指定コマンド（大当りＡ）、大当り開始２指定コマンド（大当りＢ）、大当り開始３指定コマンド（大当りＣ）を送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８５）。

【１４５８】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８６）。

【１４５９】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、大当りＡや大当りＢの場合には６回、大当りＣの場合には１０回）をセットする（ステップ００３ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対

応した値である"４"に更新する（ステップ００３ＳＧＳ１８９）。
【１４６０】
一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。
【１４６１】
一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００３ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００３ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１９５）。また、このとき、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ）。確変フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、確変フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｙ）は、確変フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１９５ｂ）、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。
【１４６２】
ステップ００３ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ１９７）。
【１４６３】
（大当り開放中処理）
図９－２６は、大当り開放中処理として、図９－２０のステップＳ１１５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９－２６に示す大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、開放時間タイマの値を－１し（ステップ００３ＳＧＳ２０１）、該開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０２）。開放時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０２；Ｎ）は、更に大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０３）。尚、大入賞口の開放タイミングであるか否かは、例えば、開放時間タイマの値等により判定すればよい。
【１４６４】
大入賞口の開放タイミングでない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０６に進み、大入賞口の開放タイミングである場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を開放状態に制御するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０４）、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２０６に進む（ステップ００３ＳＧＳ２０５）。
【１４６５】
ステップ００３ＳＧＳ２０６の処理においてＣＰＵ１０３は、第１カウントスイッチ２３がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０６）。第１カウントスイッチ２３がオンになっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０９に進み、第１カウントスイッチ２３がオンになった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０７）、賞球として所定個数の遊技球を払い出すための賞球払い出し処理を実行する

（ステップ００３ＳＧＳ２０８）。そして、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行い（ステップ００３ＳＧＳ２０８ａ）、ステップ００３ＳＧＳ２０９に進む。

【１４６６】

ステップ００３ＳＧＳ２０９の処理においてＣＰＵ１０３は、第２カウントスイッチ２４がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０９）。第２カウントスイッチ２４がオンとなっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、第２カウントスイッチ２４がオンとなった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１０）、ステップ００３ＳＧＳ２０８と同一の処理である賞球払い出し処理を実行するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１１）、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２１１ａ）。

【１４６７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、既に遊技球が第２カウントスイッチ２４にて検出されたこと（第２カウントスイッチ２４がオンとなったこと）を示すＶ入賞フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１２）。Ｖ入賞フラグがオン状態ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｙ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、Ｖ入賞フラグがオン状態である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｎ）は、Ｖ入賞フラグをオン状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２１３）、Ｖ入賞通知コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２１５に進む（ステップ００３ＳＧＳ２１４）。

【１４６８】

ステップ００３ＳＧＳ２１５の処理においてＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上であるか否か、つまり、入賞個数カウンタの値が大入賞口を閉鎖するために予め定められた値（例えば、１０）以上であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１５）。入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値未満である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｎ）は大当り開放中処理を終了し、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップ００３ＳＧＳ２１６）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１７）、開放回数カウンタの値－１し（ステップ００３ＳＧＳ２１８）、特図プロセスフラグの値を大当り開放後処理に応じた値に更新して大当り開放中処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２１９）。

【１４６９】

尚、該大当り開放中処理において送信設定が行われたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図９－１９に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【１４７０】

また、特に図示しないが、大当り開放後処理においてＣＰＵ１０３は、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技である場合（開放回数カウンタの値が０である場合）には特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に応じた値に更新し、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技でない場合（開放回数カウンタの値が１以上である場合）にはラウンド開始待ちタイマをセットするとともに特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新すればよい。

【１４７１】

（大当り終了処理）

図９－２７は、大当り終了処理として、図９－２０のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【１４７２】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｎ）には、大当り終了表示

タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００３ＳＧＳ２２２）、処理を終了する。

【１４７３】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００３ＳＧＳ２２３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００３ＳＧＳ２２４）。経過していなければ処理を終了する。

【１４７４】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００３ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２５）。

【１４７５】

Ｖ入賞フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｙ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００３ＳＧＳ２２７、ステップ００３ＳＧＳ２２８）。また、Ｖ入賞フラグをクリアしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２２９）。一方、Ｖ入賞フラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｎ）、時短フラグをオンにしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２３１）。

【１４７６】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ００３ＳＧＳ２３２において時短回数カウンタに「１００」をセットする。また、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグをオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２３３）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２３４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００３ＳＧＳ２３５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２３６）。

【１４７７】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図９－２８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図９－２８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【１４７８】

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

【１４７９】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる

割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【１４８０】

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

【１４８１】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【１４８２】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出（デモムービーの表示）を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【１４８３】

尚、背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【１４８４】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【１４８５】

（演出制御プロセス処理）

図９－２９は、演出制御プロセス処理として、図９－２８のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９－２９に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）、保留表示更新処理（ステップＳ１６１）、第１右打ち表示演出処理（ステップＳ１６２

）、第２右打ち表示演出処理（ステップＳ１６３）、第１左打ち表示演出処理（ステップＳ１６４）、第２左打ち表示演出処理（ステップＳ１６５）の各処理を実行する。

【１４８６】

保留表示演出設定処理では、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示態様を、四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示す形態とする保留表示演出を実行するか否かを決定するための処理が実行される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出設定処理において保留表示演出の実行を決定した場合は、新たな指導入賞にもとづく保留表示の最終態様及び保留表示が最終態様に変化するタイミングを決定する。そして、これら決定内容に応じて、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて新たな始動入賞にもとづく保留記憶の保留表示フラグ、保留表示最終態様フラグ、保留表示変化タイミングフラグに所定の値をセットすればよい。

【１４８７】

保留表示更新処理では、例えば、新たな特別図柄の可変表示の開始タイミングにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの記憶内容（保留記憶の内容）を参照し、新たな保留表示の表示を開始する処理を実行する。更に、保留表示更新処理では、各保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示変化タイミングフラグ値から、各保留表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定する。表示態様の変化タイミングである保留表示については、当該保留表示に対応する保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示最終態様フラグ値を保留表示フラグ値として記憶する。最後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに記憶されている各保留記憶について、保留表示を保留表示フラグの値に応じた態様に変化させればよい。尚、保留表示更新処理は、上記したように新たな保留表示の表示を開始することで後述する保留表示出現演出を実行する処理でもあり、また、上記したように保留表示の表示態様を変化することで後述する保留変化演出を実行する処理でもある。

【１４８８】

第１右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第１右打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が大当り遊技状態である場合と高ベース状態である場合とにおいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第２右打ち表示を表示する処理を実行する。尚、第２右打ち表示は、第１右打ち表示よりもサイズが小さく且つ第１右打ち表示とは異なる表示領域で表示される。

【１４８９】

第１左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）から通常状態（低ベース状態）に制御されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第１左打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第２左打ち表示を表示する処理を実行する。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球がゲート４１を通過したことを示すコマンド等をＣＰＵ１０３から受信したことにもとづいて第２左打ち表示を表示すればよい。

【１４９０】

ステップＳ１６０～ステップ１６６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【１４９１】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表

示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"１"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【１４９２】

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

【１４９３】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【１４９４】

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

【１４９５】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"６"のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である"５"に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【１４９６】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"７"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は

、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【１４９７】

（可変表示開始設定処理）

図９－３０は、図９－２９に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【１４９８】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【１４９９】

また、ステップ００３ＳＧＳ３０１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【１５００】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【１５０１】

ステップ００３ＳＧＳ３０２またはステップ００３ＳＧＳ３０４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００３ＳＧＳ３０５）。

【１５０２】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００３ＳＧＳ３０６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【１５０３】

尚、本特徴部００３ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせよりも高い割合で決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせを３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組み合せよりも高い割合で決定する。そして、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【１５０４】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【１５０５】

ステップ００３ＳＧＳ３０６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始時に飾り図柄を拡大表示する可変表示開始時図柄拡大演出を実行するための可変表示開始時図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）、可変表示中においてセリフを表示することで可変表示結果が大当りとなる割合を示唆する第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出、及びこれら第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の直前に遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を指示する予告ボタン演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、弱スーパーリーチ演出のタイトルを表示する弱スーパーリーチタイトル演出を実行するための弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、強スーパーリーチ演出のタイトルを表示する強スーパーリーチタイトル演出を実行するための強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１０）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りとなる割合を示唆するカットイン画像を表示するカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りであることまたははずれであることを報知する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように指示する決めボタン演出を実行するための決めボタン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１２）と、を実行する。

【１５０６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００３ＳＧＳ３１４）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００３ＳＧＳ３１５）。

【１５０７】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行デー

タ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【１５０８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３１６）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【１５０９】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【１５１０】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１７）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１８）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００３ＳＧＳ３１９）。

【１５１１】

（大当り中演出処理）

図９－３１は、図９－２９に示された演出制御プロセス処理における大当り中演出処理（ステップＳ１７４）を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、実行中の大当り遊技の大当り種別やラウンドに応じた演出を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３２１）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否か、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ３２２）。尚、第１特別図柄の可変表示にもとづく大当りでは大当りＡと大当りＢの大当り遊技状態にのみ制御可能となっており、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当りである大当りＣの大当り遊技状態にのみ制御可能となっているので、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否かについては、実行中の大当り遊技は大当りＣの大当り遊技であるか否かによって判定することができる。

【１５１２】

実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを示唆するＶチャンレンジ演出を実行するためのＶチャレンジ演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２３）、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを報知するＶチャンレンジ成功演出を実行するためのＶチャレンジ成功演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２４）、当該大当り遊技において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、すな

わち、Ｖ入賞が発生したことを報知するＶ入賞報知演出を実行するためのＶ入賞報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２５）を実行する。

【１５１３】

一方で、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技である場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを示唆する（大当り遊技終了後に新たに始動入賞を発生させずとも大当り遊技状態に制御される所謂保留連が発生することを示唆する）保留連示唆演出を実行するための保留連示唆演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２６）、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを報知する（保留連が発生することを報知する）保留連報知演出を実行するための保留連報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２７）を実行する。

【１５１４】

また、ステップ００３ＳＧＳ３２５やステップ００３ＳＧＳ３２７の処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において大当り遊技状態制御されてから再度通常状態に制御されるまでの全大当り遊技状態において獲得した賞球数（第１賞球数）の表示を、大入賞口指定コマンドを受信する毎に更新する第１賞球数報知演出を実行するための第１賞球報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２８）、大入賞口指定コマンドを受信する毎に該大入賞口指定コマンドにもとづく賞球数（第２賞球数）を表示する第２賞球報知演出を実行するための第２賞球報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２９）を実行する。

【１５１５】

尚、図９－３２～図９－３４に示すように、変動パターンに応じて可変表示中に実行する演出及び実行可能な演出が異なっている。例えば、可変表示開始時図柄拡大演出は、非リーチの変動パターンの可変表示では実行不能な一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンの可変表示では実行可能となっている。また、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合がある一方で、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合が無く、擬似連演出に替えてリーチ示唆演出を実行する場合がある。また、図柄揃い演出は、遊技状態が低ベース状態であるときと高ベース状態であるときとで、共に可変表示結果が大当りとなる場合に限り必ず実行する演出である。尚、図９－３３に図示していないが、高ベース状態の変動パターンであるＰＡ２－１６～ＰＡ２－１９においてリーチ示唆演出、カットイン演出を実行可能である。

【１５１６】

更に、変動パターンに応じて特定の演出の実行回数や演出パターンが異なっている。例えば、擬似連演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－１Ｂの変動パターンでは可変表示中に擬似連演出を１回実行する一方で、ＰＡ２－１Ｃ、ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７～ＰＡ２－８、ＰＡ２－９～ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－３、ＰＢ１－５～ＰＢ１－６、ＰＢ１－８～ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１２では擬似連演出を２回実行する。

【１５１７】

また、弱スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－５、ＰＢ１－８、ＰＢ１－１１では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行する一方で、ＰＡ２－３、ＰＡ２－５、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－６、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１２では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行する。

【１５１８】

また、強スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－４～ＰＡ２－６、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－７～ＰＡ２－９、ＰＢ１－５～ＰＢ１－７では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１０～ＰＡ２－１２、ＰＢ１－８～Ｐ

Ｂ１－１０では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１５、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１３では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＤのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１６、ＰＢ１－１４では可変表示中に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１７、ＰＢ１－１５では可変表示中に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１８、ＰＢ１－１６では可変表示中に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１７では可変表示中に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出を実行する。

【１５１９】

（エフェクトを表示する演出詳細）

図９－２９～図９－３４に示す演出については、実行時において画像表示装置５にてエフェクトを表示する演出が含まれている。

【１５２０】

図９－３５及び図９－３６は、画像表示装置にてエフェクトを表示する演出の説明図である。可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態とで可変表示の開始時において飾り図柄の拡大表示を行う演出であって、これら拡大表示時の飾り図柄を対象として本発明における第１エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。予告ボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出の直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するよう促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、予告ボタン演出における発光エフェクトの輝度は、後述する決めボタン演出における発光エフェクトよりも低輝度にて表示される。

【１５２１】

第１セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第１セリフ（セリフＡやセリフＢ）を表示する演出であって、第１セリフの表示時において該第１セリフを対象として拡大エフェクトの表示を行う演出である。

【１５２２】

第２セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第２セリフ（セリフＣやセリフＤ）を表示する演出であって、第２セリフの表示時において該第２セリフを対象として本発明における第２エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。

【１５２３】

擬似連演出は、低ベース状態の可変表示中において、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄の仮停止及び再可変表示を実行する演出であって、擬似連図柄の仮停止タイミングにおいて該擬似連図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（仮停止直前の大きさに戻す）する演出である。また、擬似連演出は、擬似連図柄の拡大表示時及び縮小表示時において、擬似連図柄を対象として拡大エフェクトの表示を行うとともに、擬似連図柄の仮停止直前において、該擬似連図柄を対象として装飾エフェクトの表示を行う演出である。

【１５２４】

リーチ示唆演出は、高ベース状態の可変表示中において、実行中の可変表示がリーチとなることを示唆する演出であって、実行中の可変表示がリーチとならない場合、つまり、非リーチはずれとなる場合において、非リーチはずれとなることを示す非リーチはずれ報知画像の表示時に、該非リーチはずれ報知画像を対象として本発明における第３エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５２５】

ノーマルリーチ演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリー

チ演出や最強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを示唆する演出であって、リーチ時においてリーチを構成する飾り図柄（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄）を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【１５２６】

弱スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態の可変表示中において、その後に実行される弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【１５２７】

発展演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出から強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに発展図柄を仮停止することによって報知する演出であって、発展図柄の表示時（仮停止時）に該発展図柄を対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。

【１５２８】

強スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、その後に実行される強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。

【１５２９】

カットイン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、カットイン画像を表示することによって大当り遊技状態に制御される割合を示唆する演出であって、カットイン画像の表示時に、該カットイン画像を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【１５３０】

決めボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果、すなわち、大当り遊技状態に制御するか否かの結果報知画像を表示する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、決めボタン演出における発光エフェクトの輝度は、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトよりも高輝度にて表示される。

【１５３１】

図柄揃い演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りを示す画像が表示された後に実行される演出であって、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて同一の飾り図柄を停止表示し、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄揃い演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。

【１５３２】

図柄停止時拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、飾り図柄の停止表示毎（スーパーリーチを実行する可変表示の中図柄を除く）に実行される演出であって、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、停止表示時に本発明における第４エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５３３】
保留表示出現演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、新たな始動入賞が発生したこと（新たな保留記憶が発生したこと）にもとづいて、当該始動入賞にもとづく保留表示を特図保留記憶表示エリア５Ｕにおいて表示する演出である。また、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示開始時から、該新たな始動入賞にもとづく保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５３４】
保留変化演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、表示中の保留表示の表示態様を、白色の丸形から白色の四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆するものに変化させる演出である。また、保留表示の表示態様の変化時から、該表示態様が変化する保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５３５】
第１右打ち表示演出は、大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１右打ち表示の表示開始時及び表示中において、該第１右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５３６】
第２右打ち表示演出は、高ベース状態及び大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第２右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２右打ち表示の表示中において、該第２右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５３７】
第１左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技状態が高ベース状態から該低ベース状態に変化したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１左打ち表示の表示中において、該第１左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５３８】
第２左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたことを検出したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第２位左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２左打ち表示の表示中において、該第２左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。尚、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたか否かについては、低ベース状態において遊技球が通過ゲート４１を通過したか否かによって判定すればよい。
【１５３９】
ファンファーレ演出は、大当り遊技状態において、大入賞口の開放制御が実行されることを報知する「ＢＯＮＵＳ」等の表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、ファンファーレ演出において「ＢＯＮＵＳ」等の表示を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。
【１５４０】
Ｖチャレンジ演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であること示唆する演出、すなわち、大当り遊技中に第２大入賞口の開放制御が実行されることを示唆する演出である。また、Ｖチャレンジ演出は、遊技者に対して「ボタンを連打しろ」等のプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促すメッセージを画像表示装置５にて表示し、プッシュボタン３１Ｂの連打操作に応じて同じく画像表示装置５にて表示されているメータの更新表示を行うする演出であり、該メッセージを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。
【１５４１】

Ｖチャレンジ成功時演出は、大当り遊技状態において、実行中の大当り遊技が大当りＢであることにもとづいて、Ｖチャレンジ演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが規定回数連打操作されたこと、または、Ｖチャレンジ演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいてメータを大当りＢであることに応じた満タン表示に更新する演出である。また、Ｖチャレンジ成功時演出は、メータを満タン表示に更新した時点で該メータを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５４２】

Ｖ入賞時演出は、大当り遊技状態において、Ｖチャレンジ成功時演出後に遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことにもとづいて、画像表示装置５においてＶ入賞が発生したことを示す「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５４３】

保留連示唆演出は、大当りＣの大当り遊技状態、つまりは連荘中の大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶があることを示唆する演出、すなわち、大当り遊技終了後に新たな第２特図保留記憶が発生せずとも１～４回目の第２特別図柄の可変表示にもとづいて再度大当り遊技状態に制御される、所謂保留連が発生することを示唆する演出である。また、保留連示唆演出は、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように指示する操作促進画像を画像表示装置５にて表示する演出であり、該操作促進画像を対象として、操作促進画像の表示開始時に本発明における出現エフェクトとしての装飾エフェクトを表示するとともに、操作促進画像の表示中に表示開始時とは異なる装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５４４】

保留連報知演出は、大当りＣの大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることにもとづいて、保留連示唆演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが操作されたこと、または、保留連示唆演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいて、画像表示装置５において「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、保留連報知演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５４５】

尚、保留連報知演出における「Ｖ」の表示は、Ｖ入賞時演出における「Ｖ」の表示とは態様が異なる（例えば、大きさや表示色、形状が異る）ものであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留連報知演出とＶ入賞時演出とで「Ｖ」の表示態様を共通としてもよい。

【１５４６】

第１賞球数報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）の更新を行う演出である。また、第１賞球数報知演出は、合計賞球数表示の更新時において、該合計賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５４７】

第２賞球報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）が特定の態様（例えば、「５０００」や「１００００」等の賞球数に応じた値の

表示）に更新されたことにもとづいて、画像表示装置５においてこれら「５０００」や「１００００」の賞球数に応じた特定賞球数表示を表示する演出である。また、第２賞球報知演出は、特定賞球数表示の表示時において、該特定賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５４８】

エンディング演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技における大入賞口の開放制御が全て終了したことにもとづいて、制御される遊技状態（高ベース状態）に応じた表示（「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の表示）を行い、更に該制御される遊技状態に応じた表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、エンディング演出は、制御される遊技状態に応じた表示を対象として、該制御される遊技状態に応じた表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示する演出である。

【１５４９】

（保留表示演出設定処理）

保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがあるか否かを判定する。保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがある場合は、該エントリの図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドから可変表示結果を特定する。そして、特定した可変表示結果にもとづいて、保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定する。

【１５５０】

尚、保留表示演出の演出パターンとしては演出パターンＡと演出パターンＢとが設けられている。保留表示演出の演出パターンＡでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示演出の演出パターンＢでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の星形（☆）で表示される。尚、保留表示演出の非実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の丸形（○）で表示される。

【１５５１】

図９－３７（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、７０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果が非リーチはずれである場合は、９５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合は、７５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合は、６５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、１０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。

【１５５２】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出の非実行が決定した場合には、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて、保留表示演出の判定対象となったエントリについて保留表示フラグと保留表示最終態様フラグに「０」をセットする。

【１５５３】

次に、保留表示演出の実行が決定されている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶表示の表示態様が保留表示最終態様フラグに応じた表示態様に変化するタイミングを決定する。図９－３７（Ｂ）に示すように、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－０」または「２－０」であり且つ可変表示の実行中でない場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の非実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを１００％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、アクティブ表示としての表示開始タイミング）に決定す

る。
【１５５４】
　また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－１」または「２－１」であり且つ可変表示の実行中である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、５０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、１個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、５０％の割合でアクティブ表示へのシフトタイミングに決定する。
【１５５５】
　また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－２」または「２－２」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が１個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、３３％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、２個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、３３％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、３３％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【１５５６】
　また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－３」または「２－３」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が２個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２５％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、３個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２５％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【１５５７】
　そして、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－４」または「２－４」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が３個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、４個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２０％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で３個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【１５５８】
　以上のように保留記憶表示の表示態様変化タイミングを決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これら決定した変化タイミングに応じた値を保留表示演出の判定対象となったエントリの保留表示変化タイミングフラグとしてセットする。例えば、保留記憶表示の表示態様変化タイミングをアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「０」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「１」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「２」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを３個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「３」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを４個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「４」をセットすればよい。
【１５５９】
　以降、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示更新（ステップＳ１６１）において始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、各エントリの記憶内容がシフトされる毎に各エントリの保留表示変化フラグタイミングの値から保留記憶表示の表示態様

の変化タイミングであるか否かを判定し、保留記憶表示の表示態様の変化タイミング出ない場合は、保留記憶表示を保留表示フラグの値に応じた態様で表示させ、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングである場合は、保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットした後に該保留表示フラグの値に応じた態様で保留記憶表示を表示させればよい。

【１５６０】

尚、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを状況に応じたほぼ一定の割合で決定する（つまり、保留記憶表示の変化タイミングによって大当り遊技状態に制御される割合がほぼ一定である）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。

【１５６１】

（可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理）

可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいて可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無を決定する。図９－３８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りの場合には９０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに１０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定し、可変表示結果がはずれで変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）の場合には４０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに６０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定する。

【１５６２】

つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されているとともに、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりもノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合が高く設定されている。

【１５６３】

尚、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【１５６４】

更に、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時は可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時においても可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行してもよい。

【１５６５】

（セリフ予告演出設定処理）

セリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいてセリフ予告演出の実行の有無や表示するセリフを決定する。図９－３９（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、１０％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、６０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、

３０％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれの場合は、４５％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、２０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、３５％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。

【１５６６】

また、図９－３９（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、９０％の割合でセリフＡの表示を決定し、１０％の割合でセリフＢの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、２０％の割合でセリフＡの表示を決定し、８０％の割合でセリフＢの表示を決定する。

【１５６７】

更に、図９－３９（Ｃ）に示すように、第２セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、８０％の割合でセリフＣの表示を決定し、２０％の割合でセリフＤの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、３０％の割合でセリフＣの表示を決定し、７０％の割合でセリフＤの表示を決定する。

【１５６８】

つまり、第１セリフ予告演出が実行される場合の方が、第２セリフ演出が実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、変動パターンとしてはノーマルリーチ大当りの変動パターンは存在しないので、第１セリフ予告演出が実行される場合については、セリフＢが表示される場合の方が、セリフＡが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、第２セリフ予告演出が実行される場合については、セリフＤが表示される場合の方が、セリフＣが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割当（大当り期待度）が高く設定されている。

【１５６９】

尚、セリフ予告演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示するセリフに応じたセリフ予告演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【１５７０】

（弱スーパーリーチタイトル演出設定処理）

低ベース状態においてスーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１３、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－５、ＰＢ１－６、ＰＢ１－８、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１、ＰＢ１－１２）の変動パターンの可変表示を開始するとき、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて弱スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

【１５７１】

図９－４０（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、８０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、２０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。

【１５７２】

尚、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた弱スーパーリーチタイトル演出用のプロ

セステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【１５７３】

（強スーパーリーチタイトル演出設定処理）

強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて強スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

【１５７４】

図９－４０（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、７０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、９０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、１０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。

【１５７５】

つまり、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時や強スーパーリーチのリーチ演出開始時において、タイトルが赤色で表示される場合はタイトルが白字で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、強スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合は、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。

【１５７６】

尚、強スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた強スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【１５７７】

（カットイン演出設定処理）

強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいてカットイン演出の実行の有無やカットイン演出の演出パターン（カットイン演出において表示する文字）を決定する。

【１５７８】

図９－４１に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、２０％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、７０％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、６０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、３５％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、５％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。

【１５７９】

つまり、強スーパーリーチのリーチ演出の実行中においては、カットイン演出として「

激熱！」の文字が表示される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、カットイン演出が実行されない場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（強スーパーリーチ演出の実行中における大当り期待度：「激熱！」表示＞「熱！」表示＞表示なし（カットイン演出非実行））。

【１５８０】

尚、カットイン演出設定処理においてカットイン演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出として表示する文字に応じたカットイン演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【１５８１】

（演出の流れ）

上記のように可変表示の開始時に変動パターンや可変表示結果に応じて実行される演出が異なっており、また、一部の演出については、可変表示結果に応じて実行割合が異なっている。

【１５８２】

ここで、各演出の実行順や実行タイミングについて、低ベース状態における可変表示を例に説明する。

【１５８３】

先ず、図９－１０５（Ａ１）～図９－１０５（Ａ３）に示すように、可変表示の開始時に可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定されている場合は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される。その後、図９－１０５（Ａ４）～（Ａ６）に示すように、可変表示の開始時にセリフ予告演出（第１セリフ予告演出または第２セリフ予告演出）の実行が決定されている場合は、予告ボタン演出を含むセリフ予告演出が実行される。

【１５８４】

次に、当該可変表示が擬似連演出の実行を含む変動パターンによる可変表示である場合は、図９－１０５（Ａ７）～図９－１０５（Ａ１５）、図９－１０６（Ａ１６）～図９－１０６（Ａ２７）に示すように、擬似連演出が実行される。尚、図９－１０５（Ａ７）～図９－１０５（Ａ１５）、図９－１０６（Ａ１６）～図９－１０６（Ａ２７）では、擬似連演出が１回または２回実行されるようになっているが、擬似連演出は、変動パターンによっては３回まで実行される。そして、図９－１０６（Ａ２８）～図９－１０６（Ａ３１）に示すように、最大３回の擬似連演出が実行された後は、左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、ノーマルリーチ演出が実行される。尚、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が０回～２回である場合は、ノーマルリーチ演出の演出結果として飾り図柄がはずれの組み合わせで停止し、可変表示が終了する。

【１５８５】

一方で、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が３回である場合は、図９－１０７（Ａ３０）～図９－１０７（Ａ３６）に示すように、ノーマルリーチ演出から弱スーパーリーチ演出に移行する。該弱スーパーリーチ演出については、先ず、図９－１０７（Ａ３３）及び図９－１０７（Ａ３４）に示すように、弱スーパーリーチタイトル演出が実行される。また、当該可変表示が強スーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展する旨（図９－１０７（Ａ３６）参照）が表示された後、図９－１０７（Ａ３７）～図９－１０７（Ａ３９）に示すように、発展演出が実行される。

【１５８６】

尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンによる可変表示である場合は、特に図示しないが、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展しない旨（弱スーパーリーチ演出であれば、図９－１０７（Ａ３８）のボーリングのピンが全て倒れた画像に替えて、ボーリングのピンが少なくとも１本倒れていない画像）が表示された後、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【１５８７】
発展演出実行後は、図９－１０７（Ａ４０）～図９－１０７（Ａ４７）、図９－１０８（Ａ４８）～図９－１０８（Ａ５４）に示すように、強スーパーリーチ演出が実行される。強スーパーリーチ演出としては、先ず、図９－１０７（Ａ４０）及び図９－１０７（Ａ４１）に示すように、強スーパーリーチタイトル演出が実行される。そして、可変表示開始時においてカットイン演出の実行が決定されている場合、強スーパーリーチタイトル演出後において強スーパーリーチ演出が進行していくと、図９－１０７（Ａ４５）～図９－１０７（Ａ４７）に示すように、予告ボタン演出を含むカットイン演出が実行される。
【１５８８】
更に強スーパーリーチ演出が進行していくと、図９－１０８（Ａ５１）に示すように、決めボタン演出が実行される。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果が大当りとなる旨（図９－１０８（Ａ５２）～図９－１０８（Ａ５４）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像）が表示されるとともに、更に可動体３２の動作が実行される。そして、強スーパーリーチ演出の後は、図９－１０８（Ａ５４）～図９－１０８（Ａ５７）に示すように、図柄揃い演出として飾り図柄の大当りを示す組み合わせでの表示が行われる。
【１５８９】
尚、可変表示結果がはずれである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果がはずれとなる旨（図９－１０８（Ａ５８）～図９－１０８（Ａ６１）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒さずに画面にヒビが入る画像）が表示されるとともに、飾り図柄のはずれの組み合わせでの停止表示が実行され、可変表示が終了する。
【１５９０】
尚、図９－１０５～図９－１０８には図示していないが、可変表示結果がはずれとなる場合は、各飾り図柄の停止を対象とした図柄停止時拡大演出が実行されるようになっており、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて制御される大当り遊技状態や高ベース状態において第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出、ファンファーレ演出、Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功時演出、Ｖ入賞時演出、保留連示唆演出、保留連報知演出、第１賞球数報知演出、第２賞球報知演出、エンディング演出等の演出が実行されるようになっている。更に、高ベース状態から移行したばかりの低ベース状態においては、第１左打ち表示演出が実行されるようになっている。更に、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに打ち込まれた場合には、第２左打ち表示演出が実行されるようになっている。
【１５９１】
（各演出の演出態様）
次に、パチンコ遊技機１における各演出の演出態様に付いて説明する。
【１５９２】
（可変表示開始時図柄拡大演出）
先ず、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行が決定されている場合については、図９－４２（Ａ）～図９－４２（Ｆ）、図９－１００（Ａ）～図９－１００（Ｅ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の順で可変表示（スクロール表示）が開始される。このとき、各飾り図柄は可変表示の開始に応じて拡大表示されることはない。そして、全ての飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄の可変表示が開始されてから所定期間（例えば、１秒）が経過すると、各飾り図柄の高速での可変表示が開始される。尚、図９－４２（Ａ）～図９－４２（Ｆ）、図９－４３（Ａ）～図９

－４３（Ｇ）に示す飾り図柄の可変表示は、変動パターンＰＡ１－２が決定されたときには実行されない。変動パターンＰＡ１－２に基づく飾り図柄の可変表示の開始時において、各飾り図柄は、表示サイズの変化やエフェクトの表示を伴わずに同時にスクロール表示を開始するようになっている。このようにすることで、短縮変動において余分な時間を割くことなくスムーズに飾り図柄の可変表示を開始することができる。

【１５９３】

可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、各飾り図柄の可変表示開始タイミングにおいて、可変表示を開始する飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ０が表示される。尚、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、可変表示を開始する各飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する形態も考えられるが、図９－１００（Ａ'）～図９－１００（Ｅ'）に示すように、各飾り図柄の可変表示の視認性を確保するためにも、拡大エフェクトの表示が終了した後のタイミングから飾り図柄の可変表示を開始する必要があるため、左右中の飾り図柄全てに対して拡大エフェクトを表示すると、装飾エフェクトＳＥ０を表示する場合よりも全てのエフェクトの表示終了までに要する時間が長くなってしまう。このため可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、飾り図柄を対象として拡大エフェクトではなく装飾エフェクトを表示するようになっている。

【１５９４】

一方で、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示図柄拡大演出の実行が決定されている場合については、図９－４３（Ａ）～図９－４３（Ｆ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の拡大表示が同時に実行される。また、これら飾り図柄の拡大表示時には、各飾り図柄を対象として環状の装飾エフェクトＳＥ１（本発明における第１エフェクト）が表示される。そして、各飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ１の表示が終了すると、各飾り図柄の可変表示が同時に開始される。尚、装飾エフェクトＳＥ１は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。

【１５９５】

（図柄停止時拡大演出）

飾り図柄の停止時には、図柄停止時拡大演出が実行される。図柄停止時拡大演出としては、図９－４４（Ａ）～図９－４４（Ｌ）および図９－４５（Ｍ）、図９－４５（Ｎ）に示すように、先ず、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて飾り図柄（左図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（左図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。次に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて飾り図柄（右図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（右図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。そして、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄（中図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（中図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示が終了すると可変表示が終了し、アクティブ表示エリア５Ｆにおいて当該可変表示に応じたアクティブ表示が消去される。尚、装飾エフェクトＳＥ２は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。また、装飾エフェクトＳＥ２の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く設定されており、変動終了間際に遊技者の期待感を過度に煽ることなく、適切に遊技を盛り上げることができるようになっている。

【１５９６】

尚、図９－４４および図９－４５では「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて各飾り図柄の停止に応じて各飾り図柄の拡大表示及び装飾エフェクトの表示が実行される形態を例示したが、上記形態は非リーチやノーマルリーチの変動

パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出であり、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出としては、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄の停止時に該飾り図柄の拡大表示及び該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示は実行されない。

【１５９７】

尚、図柄停止時拡大演出では、図９－１０１（Ａ）～図９－１０１（Ｅ）、図９－１０２（Ｆ）に示すように、飾り図柄を対象に装飾エフェクトＳＥ２が表示される形態が例示されているが、これは、図９－１０１（Ａ'）～図９－１０１（Ｅ'）、図９－１０２（Ｆ'）、図９－１０２（Ｇ'）に示すように、仮に飾り図柄を対象に拡大エフェクトを表示すると、図柄停止時拡大演出の実行頻度の高さから無駄に遊技者の大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を煽ってしまうからである。更には、各飾り図柄の停止タイミングによっては複数の拡大エフェクトが同時に表示されることによって飾り図柄の視認性が低下してしまうが、これを防ぐために各飾り図柄を対象とした拡大エフェクトを表示期間が重複しないように表示しようとすると、結果的に装飾エフェクトを表示する場合よりも全ての拡大エフェクトの表示が完了するまでに要する時間が長期化してしまうためである。

【１５９８】

（第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出）

可変表示中にセリフ予告演出の実行が決定されている場合については、図９－４６（Ａ）～図９－４６（Ｆ）、図９－４７（Ａ）～図９－４７（Ｆ）に示すように、飾り図柄の可変表示中（リーチの変動パターンでの可変表示中であればリーチ前のタイミング）において、先ず、第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の一部としての予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、図９－４６（Ｅ）、図９－４７（Ｅ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間の開始時には、操作促進画像ＳＳ１の視認性が損なわれない程度に発光エフェクトＨＥ１の表示をわずかに残している。このようにすることで、発光エフェクトＨＥ１及び操作促進画像ＳＳ１によって演出効果を高めつつ、適切に操作受付期間の開始を示すことができる。

【１５９９】

尚、予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される（図９－４６（Ｆ）、図９－４６（Ｇ）、図９－４７（Ｆ）、図９－４７（Ｇ）参照）。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される（図９－４６（Ｇ）、図９－４７（Ｇ）参照）。

【１６００】

第１セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図９－４６（Ｇ）～図９－４６（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けて

キャラクタ画像ＣＡ１の移動表示が実行されるとともに、画像表示装置５の表示領域の左右方向から中央に向けて演出パターンに応じたセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が実行される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ１及びセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が終了すると、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂに応じた拡大エフェクトＫＥ１の表示が実行される。

【１６０１】

図９－８７（Ｂ）及び図９－９５（Ｐ）に示すように、第１セリフ予告演出は、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを対象とした拡大エフェクトＫＥ１が、画像表示装置５の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。特に拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において上下方向よりも左右方向に向けて移動距離が大きくなるように拡大表示されていくため、表示が終了するまでに特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ等の遊技に関する表示を行っている表示領域と重複表示されることはない。つまり、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【１６０２】

尚、図９－９５（Ｐ）に示すように、高ベース状態における第１セリフ予告演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【１６０３】

また、第２セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図９－４７（Ｇ）～図９－４７（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の左側方から右側方に向けてキャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が終了する（キャラクタが表示領域の右側方に到達する）と、演出パターンに応じたセリフ画像ＣＧ２の表示が実行される。尚、該セリフ画像の周囲には、該セリフ画像を囲む吹き出しとしての装飾エフェクトＳＥ３が表示される。

【１６０４】

尚、図９－４６及び図９－４７は遊技状態が低ベース状態であるときの第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出であるが、図９－６１及び図９－６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの可変表示中についてもこれら第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能となっている。

【１６０５】

尚、セリフ予告演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－４６及び図９－４７は遊技状態が低ベース状態である場合のセリフ予告演出である。図９－６１及び図９－６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出は、低ベース状態とは表示されている背景画像が異なるとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、低ベース状態と高ベース状態とでセリフ予告演出の演出態様を同一としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において第１セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態において第２セリフ予告演出を実行可能としてもよいし、低ベース状態において第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態においては、第１セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第３セリフ予告演出（拡大エフェクト有り、装飾エフェクト無し）及び第２セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第４セリフ予告演出（拡大エフェクト無し、装飾エフェクト有り）を実行可能とし

てもよい。
【１６０６】
上記したように、第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出とは、画像表示装置５においてキャラクタやセリフ画像を表示する演出であることは共通しているが、図９－１２２（Ａ）、図９－１２２（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示する演出であること、第２セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ２を囲う形状の装飾エフェクトＳＥ３を表示する演出であることが異なっている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間は、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動期間（０．５秒）を含めて４秒となっており、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２の表示期間は、キャラクタ画像ＣＡ２の移動完了タイミングから６秒となっている。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、短い表示期間でもセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の数は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２を構成する文字の数よりも少ない。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の一つ一つを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが少ない文字数で構成されていても遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、図９－３９に示すように、第１セリフ予告演出の演出パターンとして、セリフＡの画像（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ）を表示するパターンとセリフＢの画像を表示するパターンとがあり、いずれのパターンもセリフ画像の表示期間は、移動期間を含めて４秒となっており、各セリフ画像を構成する文字の数は、セリフＡとセリフＢとで異なるものの、いずれもセリフＣ、セリフＤよりも少ない文字数となっている。また、第１セリフ予告演出がセリフＡを表示するパターンとセリフＢを表示するパターンとのいずれのパターンで実行される場合であっても、各パターンに対応したセリフ画像を模った拡大エフェクトが表示されるようになっており、セリフＡの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＡの画像の全体（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂそのもの）を模った態様で表示され、セリフＢの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＢの画像の一部（例えば、セリフＢを構成する複数の文字のうちの一文字のみ、またはセリフＢの画像の輪郭のみ）を模った態様で表示される。
【１６０７】
（擬似連演出）
可変表示中に擬似連演出が実行される場合は、図９－４８（Ａ）～図９－４８（Ｊ）に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止する。この状態で、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けて擬似連図柄の移動表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の拡大表示及び該擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が実行される。そして、擬似連図柄の拡大表示を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が終了すると、次に該拡大した擬似連図柄の縮小表示が実行される。このとき、擬似連図柄の縮小表示が終了するタイミングで、該縮小した擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ３の表示が実行される。尚、図示していないが、図９－４８（Ｄ）では、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示が開始される。また、図示しているように、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示の影響を受けずに拡大エフェクトＫＥ３の表示が開始される。擬似連図柄の振動表示は、拡大エフェクトＫＥ３の表示期間中も継続して実行され、拡大エフェクトＫＥ３の表示終了後、擬似連図柄が縮小表示する前に終了する。
【１６０８】
尚、可変表示中に擬似連演出が実行されない場合は、図９－４９（Ａ）～図９－４９（Ｄ）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止するが、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄が仮停止せずに

はずれとなる組み合わせに応じた飾り図柄が停止する。このとき、装飾エフェクトＳＥ２などのエフェクトを表示しないことで、擬似連演出非実行時の残念感を過度に煽らないようにしている。

【１６０９】

図９－８８（Ａ）に示すように、擬似連演出は、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３が、画像表示装置５の表示領域中央部から上下方向及び左右方向に等しく拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。尚、後述するように、拡大エフェクトＫＥ２の表示期間と拡大エフェクトＫＥ３の表示期間とは同じ長さであるが、拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間と拡大エフェクトＫＥ１の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３＞拡大エフェクトＫＥ１）となっている。第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する複数の文字を短期間のうちに遊技者に読んでもらう必要があるため、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間よりも短く設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６１０】

（ノーマルリーチ演出）

可変表示中にノーマルリーチ演出が実行される場合は、図９－５０（Ａ）～図９－５０（Ｌ）に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が停止する。このとき、これら飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて仮停止した飾り図柄の拡大表示及びこれら飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４の表示が実行される。ここで、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示でない場合は、飾り図柄のキャラクタ台座部が非表示となり、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の右上部にそれぞれ移動する。そして、これら飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部や右上部に到達すると、これら飾り図柄の数字部を対象として拡大エフェクトＫＥ５の表示が実行される。以降は、スーパーリーチのリーチ演出（弱スーパーリーチ演出または強スーパーリーチ演出）に移行する。尚、拡大エフェクトＫＥ４、ＫＥ５は、対象となる飾り図柄の種類に応じて態様が異なるため、リーチ態様となった飾り図柄の種類に応じた多種多様な拡大エフェクトによりノーマルリーチ演出開始時の演出効果を好適に高めることができる。また、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間と拡大エフェクトＫＥ５の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ４＞拡大エフェクトＫＥ５）となっている。拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄がリーチ態様となったときに表示されるため、長めに表示期間を設定することで、ノーマルリーチ演出が開始されてチャンスであることを好適に遊技者に示すことができる。対して、拡大エフェクトＫＥ５は、各飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の左上部に移動した後すぐにＳＰリーチに発展することを考慮して、短めに表示期間が設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ４と拡大エフェクトＫＥ５とで異なる（拡大エフェクトＫＥ５＞拡大エフェクトＫＥ４）。尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合、図９－５０（Ｈ）のシーンにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止している飾り図柄とは異なる種類の飾り図柄が停止する。このとき、飾り図柄表示エリア５Ｃに停止した飾り図柄を対象とした装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、

ノーマルリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしているが、これに限定されるものではなく、強調度合いが他の演出に伴う装飾エフェクトよりも低いリーチはずれ用の装飾エフェクトを表示するようにし、適度に演出効果を高めるようにしてもよい。

【１６１１】

図９－８８（Ｂ）に示すように、ノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４が、画像表示装置５の表示領域における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒから上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクトＫＥ４は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【１６１２】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図９－１２４（Ａ）及び図９－１２４（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ１と比較して、拡大エフェクトＫＥ４の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ１は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【１６１３】

また、図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図９－１２６（Ａ）及び図９－１２６（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ５の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ２の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ２と比較して、拡大エフェクトＫＥ５の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ２は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ５は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【１６１４】

（弱スーパーリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出）

可変表示中に弱スーパーリーチ演出が実行される場合は、先ず、図９－５１（Ａ）～図９－５１（Ｇ）、図９－５１（Ｅ'）～図９－５１（Ｇ'）に示すように、先ず、弱スーパーリーチタイトル演出として、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の初期画像とともに、該弱スーパーリーチ演出のタイトル画像が表示される。弱スーパーリーチ演出のタイトル画像としては、白色のタイトル画像ＴＧ１と赤色のタイトル画像ＴＧ１とのどちらが表示されるようになっており、どちらが表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【１６１５】

また、弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１の出現アニメーションの完了後は、これら弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が表示される。拡大エフェクトＫＥ６の種類として、白色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした白色の拡大エフェクトＫＥ６と、赤色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした赤色の拡大エ

フェクトＫＥ６と、があり、表示期間や表示パターンに差異はないが、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時とで異なる。尚、白色の拡大エフェクトＫＥ６と赤色の拡大エフェクトＫＥ６とで表示パターンに差異がないようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、赤色の拡大エフェクトＫＥ６が表示される場合、例えば、赤色のタイトル画像ＴＧ１の表示期間において、白色の拡大エフェクトＫＥ６のときよりも表示回数を増やして赤色の拡大エフェクトＫＥ６を表示するようにしてもよいし、赤色の拡大エフェクトＫＥ６に加えて装飾エフェクトを表示するようにしてもよい。

【１６１６】

図９－８９（Ｅ）に示すように、弱スーパーリーチタイトル演出は、タイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が、画像表示装置５の表示領域において下方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ６の表示は、タイトル画像ＴＧ１と同位置から開始されるとともに、タイトル画像ＴＧ１は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ６は拡大表示されていく過程で表示エリア５Ｓと重複表示されることがない。また、拡大エフェクトＫＥ６は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。また、拡大エフェクトＫＥ６は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５とは異なり、タイトル画像ＴＧ１の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ６と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ６の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ６とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ６）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６１７】

弱スーパーリーチタイトル演出の終了後は、図９－５２（Ａ）～図９－５２（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の演出画像（ボーリングのピンを倒す演出画像）の表示が開始される。このとき、当該可変表示が弱スーパーリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合は、図９－５２（Ｄ）～図９－５２（Ｅ）に示すように、強スーパーリーチ演出に発展せずに可変表示結果がはずれとなることに応じた画像（ボーリングのピンが全て倒れなかった演出画像）の表示が行われるとともに、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止して可変表示が終了する。このとき、はずれの組み合わせで停止する飾り図柄などを対象として装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、弱スーパーリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしているが、これに限定されるものではなく、強調度合いが他の演出に伴う装飾エフェクトよりも低いリーチはずれ用の装飾エフェクトを表示するようにし、適度に演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、当該可変表示が強スーパーリーチはずれまたは強スーパーリーチ大当りの変動パターンでの可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出の演出結果として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像（図９－５３（Ａ）に示すボーリングのピンが全て倒れた演出画像）が表示される。

【１６１８】

尚、弱スーパーリーチ演出では、拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、弱スーパーリーチ演出において表示されるいずれかの画像を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示しても

よい。
【１６１９】
（発展演出）
上記したように弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された場合は、更に、発展演出が実行される。発展演出としては、図９－５３（Ａ）～図９－５３（Ｇ）に示すように、弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された後に、画像表示装置５の表示領域の上方から下方に向けて「発展」の文字の移動表示が実行される。「発展」の文字が表示領域の中央部において停止すると、該「発展」の文字の周囲において装飾エフェクトＳＥ４として、先ず、炎のエフェクトの表示が開始され、その後、該「発展」の文字を対象とした拡大エフェクトＫＥ８の表示が開始される。尚、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ８の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ８の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ８とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６と比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ８）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。
【１６２０】
尚、発展演出における装飾エフェクトは、図９－５３（Ｄ）、図９－５３（Ｅ）に示すように、拡大エフェクトＫＥ８の表示の進行（拡大表示）に応じて拡大表示されていく。そして、図９－５３（Ｆ）、図９－５３（Ｇ）に示すように、拡大エフェクトの表示が終了した後も装飾エフェクトＳＥ４の拡大表示は継続され、最終的には弱スーパーリーチ演出の画像や「発展」の文字が装飾エフェクトによって隠蔽される。
【１６２１】
図９－８９（Ｆ）に示すように、発展演出は、「発展」の文字を対象とした拡大エフェクトＫＥ８が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ８は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、発展演出における装飾エフェクトＳＥ４は、拡大エフェクトＫＥ８よりも広い表示領域にかけて表示される装飾エフェクトであって、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される装飾エフェクトである。
【１６２２】
（強スーパーリーチタイトル演出）
強スーパーリーチタイトル演出としては、図９－５４（Ａ）～図９－５４（Ｇ）、図９－５５（Ａ）～図９－５５（Ｇ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラクタ画像ＣＡ３及び変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出のリーチタイトル画像ＴＧ３の表示が開始される。尚、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像ＴＧ３は、白色または赤色にて表示されるようになっており、リーチタイトル画像ＴＧ３がいずれの色で表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。
【１６２３】
また、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３は、表示開始から所

定時間（例えば、２秒）に亘って漸次拡大表示される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３が規定の大きさに到達したことにより拡大表示が終了すると、次に拡大されたリーチタイトル画像ＴＧ３を対象として拡大エフェクトＫＥ９の表示が実行されるとともに、拡大エフェクトＫＥ９の表示開始よりも後のタイミングからリーチタイトル画像ＴＧ３の周囲において装飾エフェクトＳＥ５の表示も開始される。これら拡大エフェクトＫＥ９及び装飾エフェクトＳＥ５の表示が終了することによって変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタが戦うバトル演出が開始される（図９－５４（Ｇ）参照）。尚、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５、ＫＥ８とは異なり、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ９の対象であるリーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ９とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ９）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ６）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ８）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６２４】

尚、強スーパーリーチタイトル演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－５４及び図９－５５は遊技状態が低ベース状態である場合の強スーパーリーチタイトル演出である。図９－６４及び図９－６５に示すように、遊技状態が高ベース状態であるとき強スーパーリーチタイトル演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

【１６２５】

尚、強スーパーリーチタイトル演出では、図９－５４（Ｃ）～図９－５４（Ｅ）、図９－５５（Ｃ）～図９－５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色、つまり、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）にかかわらず装飾エフェクトＳＥ５の態様が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に応じて装飾エフェクトＳＥ５の態様を異ならせてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態に制御される割合を、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に加えてより遊技者にわかりやすく示すことができる。また、強スーパーリーチタイトル演出では、図９－５４（Ｃ）～図９－５４（Ｅ）、図９－５５（Ｃ）～図９－５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が表示される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ画像ＣＡ３を対象とした拡大エフェクトを表示するようにしてもよい。

【１６２６】

図９－９０（Ｇ）、図９－９６（Ｒ）に示すように、強スーパーリーチタイトル演出は、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が、画像表示装置５の表示領域において上方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ９の表示は、リーチタイトル画像ＴＧ３と同位置から開始されるとともに、リーチタイトル画像ＴＧ３は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ９は拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆと重複表示されることがない。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうちの第１期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示する拡大エフェクトである。

【１６２７】

尚、図９－９６（Ｒ）に示すように、高ベース状態における強スーパーリーチタイトル演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているため、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示の過程において、表示期間のうち第１期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複する拡大エフェクトでもある。

【１６２８】

尚、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色表示する場合と赤色表示する場合とで、画像表示装置５においてキャラクタ画像ＣＡ３、リーチタイトル画像ＴＧ３、装飾エフェクトＳＥ５、拡大エフェクトＫＥ９を表示することは共通しているが、図９－１２３（Ａ）、図９－１２３（Ｂ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示色（白色、赤色）に応じた色で拡大エフェクトＫＥ９を表示することが異なっている。つまり、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は白色で表示され、リーチタイトル画像ＴＧ３を赤色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は赤色で表示される。

【１６２９】

（カットイン演出）

カットイン演出としては、図９－５６（Ａ）～図９－５６（Ｊ）、図９－５７（Ａ）～図９－５７（Ｊ）、図９－９６（Ｓ）、図９－９７（Ｔ）に示すように、先ず、予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、当該予告ボタン演出は、図９－４６（Ｂ）～図９－４６（Ｇ）及び図９－４７（Ｂ）～図９－４７（Ｇ）と同様に、発光エフェクトＨＥ１の表示や後述するプッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションを伴う演出となっている。

【１６３０】

尚、予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、図９－５６（Ｆ）、図９－５６（Ｇ）、図９－５７（Ｆ）、図９－５７（Ｇ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光

エフェクトが表示される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクト（図９－４６（Ｇ）、図９－４７（Ｇ）参照）が図９－５６（Ｈ）、図９－５７（Ｈ）のシーンで表示される。

【１６３１】

プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、予告ボタン演出が終了され、カットイン演出として演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２（「熱！！」または「激熱！！」の文字）が表示される。このとき、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が表示される。尚、拡大エフェクトの表示開始タイミングは、図９－５６（Ｈ）、図９－５７（Ｈ）の破片画像が非表示となった後の図９－５６（Ｉ）、図９－５７（Ｉ）のシーンであるため、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が破片画像と混在して表示されず、双方の演出効果を高めることができる。また、画像ＫＧ１、ＫＧ２の表示期間は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了してから４秒であり、破片画像の表示期間は１秒であり、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間は１秒である。

【１６３２】

尚、カットイン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－５６及び図９－５７は遊技状態が低ベース状態である場合のカットイン演出である。図９－６６に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときのカットイン演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、図示していないが、高ベース状態におけるカットイン演出についてもプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに実行される。

【１６３３】

また、図９－９０（Ｈ）、図９－９１（Ｉ）、図９－９６（Ｓ）、図９－９７（Ｔ）に示すように、カットイン演出は、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象とした拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ１０は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるが、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、拡大エフェクトＫＥ１１は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるとともに、最終的に拡大エフェクトＫＥ１０よりも大きい画像として表示される（拡大エフェクトＫＥ１１は拡大エフェクトＫＥ１０よりも拡大率の大きい画像）であり、最終的にアクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される拡大エフェクトである。更に、拡大エフェクトＫＥ１１は、遊技状態が高ベース状態であるときに、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。尚、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、拡大エフェクトＫＥ１０の表示時と拡大エフェクトＫＥ１１の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大

エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１０＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１０）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６３４】

（決めボタン演出）

強スーパーリーチ演出の終盤には、決めボタン演出が実行される。決めボタン演出としては、図９－５８（Ａ）～図９－５８（Ｈ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ２（プッシュボタン３１Ｂの画像）及び該操作促進画像ＳＳ２を対象とした発光エフェクトＨＥ２の表示が実行される。より具体的には、決めボタン演出では、先ず発光エフェクトＨＥ２の表示が開始され、該発光エフェクトＨＥ２の表示中において操作促進画像ＳＳ２の表示が開始される。尚、決めボタン演出における発光エフェクトＨＥ２では、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトＨＥ１よりも高輝度の発光（強発光）を行う。尚、操作促進画像ＳＳ２及び発光エフェクトＨＥ２が表示される一連の表示期間（４秒）は、操作促進画像ＳＳ１及び発光エフェクトＨＥ１が表示される一連の表示期間（２秒）よりも長く設定されている。

【１６３５】

尚、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２は、図９－５８（Ｇ）、図９－５８（Ｈ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ２のアニメーションは、図９－４６（Ｅ）、図９－４６（Ｆ）、図９－４７（Ｅ）、図９－４７（Ｆ）、図９－５６（Ｆ）、図９－５６（Ｇ）、図９－５７（Ｆ）、図９－５７（Ｇ）と同様のアニメーションとなっている。このように、予告ボタン演出と決めボタン演出とで、操作促進画像が表示される前の見せ方が大きく異なる一方、操作促進画像が表示された後は共通のアニメーションにより操作促進画像の表示が行われるため、遊技者に与える印象を変えつつ、適切にプッシュボタン３１Ｂへの操作促進を行うことが可能となっている。尚、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（６秒）は、予告ボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（３秒）よりも長く設定されている。

【１６３６】

尚、決めボタン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－５８は遊技状態が低ベース状態である場合の決めボタン演出である。図９－６７に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの決めボタン

演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

【１６３７】

そして、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了する。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、特に図示しないが、強スーパーリーチ演出の演出結果として味方キャラクタが敵キャラクタを倒す等の大当りを示す演出画像が表示される。

【１６３８】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図９－６０（Ａ）～図９－６０（Ｄ）に示すように、強スーパーリーチ演出の演出結果として、決めボタン演出の開始直前の画像の明度が低下した画像等のはずれを示す演出画像が表示されるとともに、飾り図柄がリーチはずれを示す組み合わせで停止表示される。また、このとき、はずれを示す演出画像を対象として、本発明における装飾エフェクトとしてのヒビ画像ＨＢ１が表示される（図９－６０（Ａ）、図９－６０（Ｂ）参照）。

【１６３９】

（図柄揃い演出）

可変表示結果が大当りとなった場合は、リーチ演出の終了後に、大当り報知演出としての図柄揃い演出が実行される。図柄揃い演出としては、図９－５９（Ａ）～図９－５９（Ｉ）に示すように、先ず、「６６６」や「７７７」のように大当りの組み合わせで表示された飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の中央部において拡大表示が実行される。これら飾り図柄の拡大表示中は、飾り図柄の背後において渦状の装飾エフェクトＳＥ６の表示が実行される（図９－５９（Ａ）～図９－５９（Ｃ）参照）。そして、図９－５９（Ｃ）～図９－５９（Ｉ）に示すように、これら飾り図柄が所定の大きさまで拡大表示された後は、これら飾り図柄の通常の大き（可変表示中において表示される大きさ）までの縮小表示が実行される。尚、これら飾り図柄の縮小表示が完了したタイミングからは、各飾り図柄を対象として拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図９－５９（Ｃ）のシーンでは、拡大表示された飾り図柄に電気をイメージした装飾エフェクトが纏わりつくように表示され、飾り図柄が縮小表示したときに電気をイメージした装飾エフェクトが非表示となり、拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図９－５９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面には、経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。尚、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、大当りの組み合わせで飾り図柄が表示されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、画像表示装置５の表示領域中央に向けて可動体３２を動作させ、所定期間に亘って停止させるようにしてもよい。この場合、可動体３２によって遮蔽されている画像表示装置５の表示領域では、図９－５９（Ａ）～図９－５９（Ｃ）に示す背景及び装飾エフェクトＳＥ６が表示される。所定期間が経過したときには、可動体３２を所定位置（原点位置）に戻す復帰動作が開始され、可動体３２の復帰動作が行われている途中で図９－５９（Ａ）のシーンが開始され、図９－５９（Ｂ）のシーンが開始されるときには、可動体３２が原点位置で停止する。このようにすることで、飾り図柄の拡大表示及び拡大エフェクトＫＥ１２の表示が可動体３２により遮蔽されることなく、可動体３２により大当りしたことを好適に報知することができる。

【１６４０】

尚、図柄揃い演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－５９は遊技状態が低ベース状態である場合の図柄揃い演出

である。図９－６８に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの図柄揃い演出は、飾り図柄の表示態様が異なっているとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるとともに、表示される飾り図柄の態様が低ベース状態と高ベース状態とで異なることから、表示される拡大エフェクトが異なる（拡大エフェクトＳＥ１２'が表示される）とともに、図示していないが、図９－６８（Ｃ）のシーンで拡大表示された飾り図柄に纏わりつくように表示される装飾エフェクトの種類が異なる（炎をイメージした装飾エフェクトが表示される）。一方で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類、遊技効果ランプ９の点灯制御や、図示していないが、図９－５９（Ｉ）、図９－６８（Ｉ）のシーンで大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面に表示される経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトについては、低ベース状態の図柄揃い演出と高ベース状態の図柄揃い演出とで共通となっている。尚、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで、図柄揃い演出における装飾エフェクトＳＥ６の種類を異ならせてもよい。

【１６４１】

また、図９－９１（Ｊ）、図９－９７（Ｕ）に示すように、図柄揃い演出は、大当りを示す組み合わせで表示されている左右中の各飾り図柄（「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示された各飾り図柄）を対象とした拡大エフェクトＫＥ１２がそれぞれ上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。これら拡大エフェクトＫＥ１２のうち、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示される拡大エフェクトである。また、中の飾り図柄（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示される拡大エフェクトであり、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示される拡大エフェクトである。

【１６４２】

尚、遊技状態が高ベース状態であるとき、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部に表示されている表示エリア５Ｓと重複表示される拡大エフェクトでもある。また、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部において表示される第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。

【１６４３】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図９－１２５（Ａ）及び図９－１２５（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。

【１６４４】
　また、図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図９－１２７（Ａ）及び図９－１２７（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。
【１６４５】
　更に、ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出とを比較すると、図９－１２８（Ａ）及び図９－１２８（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、ノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄（２つの飾り図柄）を対象として、これら左右の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出であり、図柄揃い演出は、左右中の飾り図柄（３つの飾り図柄）を対象として、これら左右中の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ１２を最終的にノーマルリーチ演出での拡大エフェクトＫＥ４よりも大きく表示する演出（拡大エフェクトの拡大率：拡大エフェクトＫＥ１２＞拡大エフェクトＫＥ４）である。
【１６４６】
　尚、図柄揃い演出は、図９－５０に示すノーマルリーチ演出と同じく飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出であるという点で同じであるが、図柄揃い演出は、左右中の３つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である一方で、ノーマルリーチ演出は、左右の２つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である点で異なっているとともに、図柄揃い演出の方がノーマルリーチ演出よりも最終的に拡大エフェクトが大きく表示される点や表示期間の長さ、拡大エフェクト自体が拡大していく速さ、透過率が上昇していく速さが異なっている。つまり、図柄揃い演出とノーマルリーチ演出とは、拡大エフェクトの表示パターンが異なる演出である。
【１６４７】
　（リーチ示唆演出）
　遊技状態が高ベース状態である場合の可変表示では、擬似連演出に替えて、リーチとなることを示唆するリーチ示唆演出が実行される場合がある。リーチ示唆演出としては、図９－６３（Ａ）～図９－６３（Ｅ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラクタＣＡ４が表示されるとともに、該キャラクタＣＡ４が「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用することによって、画像表示装置５の表示領域においてヒビＨＢ２が表示される。このとき、当該可変表示がノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図９－６３（Ｆ）、図９－６３（Ｇ）に示すように、キャラクタＣＡ４の作用によって破片画像が表示されるとともに左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、以降は変動パターンに応じたリーチ演出が実行される。一方で、当該可変表示が非リーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図９－６３（Ｆ'）、図９－６３（Ｇ'）に示すように、左右の飾り図柄として異なる図柄が停止し、以降は飾り図柄が非リーチの組み合わせで停止して可変表示が終了する。
【１６４８】
　（ファンファーレ演出）
　可変表示結果が大当りとなった後は、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態においては、先ず、大当り遊技状態に制御されたことを報知するファンファーレ演出が実行される。低ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図９－６９（Ａ）～図９－６９（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において６ラウンド大当りである旨の表示（図９－６９（Ｃ）～図９－６９（Ｉ）に示す「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ１の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ１を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図９－６９（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクト

の表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、６ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ１）を対象として拡大エフェクトＫＥ１３が表示される。また、図示していないが、図９－６９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｂ」から「！」に向けて、所定の周期（１秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【１６４９】

一方で、高ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図９－７０（Ａ）～図９－７０（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において１０ラウンド大当りである旨の表示（図９－７０（Ｃ）～図９－７０（Ｉ）に示す「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ２の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ２を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図９－７０（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、１０ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ２）を対象として拡大エフェクトＫＥ１４が表示される。尚、図９－７０（Ｂ）～図９－７０（Ｇ）に示す装飾エフェクトは、図９－６９（Ｂ）～図９－６９（Ｇ）に示す装飾エフェクトと共通の画像である。また、図示していないが、図９－７０（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｓ」から「！」に向けて、所定の周期（１秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【１６５０】

尚、図９－６９及び図９－７０に示すように、ファンファーレ演出は、低ベース状態と高ベース状態のどちらの可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されたかにかかわらず、必ず画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている状態で実行される。尚、該第２右打ち表示ＭＨ２は、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションや装飾エフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部に表示され、表示が完了した後は後述する装飾エフェクトＳＥ７Ｃを伴って表示される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ

１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１０とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６５１】

また、図９－９２（Ｋ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

【１６５２】

（第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出）

「大当りＡ」、「大当りＢ」の大当り遊技状態におけるファンファーレ演出の実行後は、第１右打ち表示演出が実行される。第１右打ち表示演出としては、図９－７１（Ａ）～図９－７１（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部において、第１右打ち表示ＭＨ１として、右向き矢印の画像及び「右打ち！」等の遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する画像が表示される。尚、図９－７１（Ｂ）～図９－７１（Ｄ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１は、画像表示装置５の表示領域の手前側から奥側に向けて移動するように表示される（フレームインするように移動表示される）画像であって、移動表示の終了とともに該第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示が実行される。またこのとき、右向き矢印ＲＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ７Ａが該右向き矢印ＲＹ１の振動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっている。尚、「大当りＣ」、後述する「大当りＤ」の大当り遊技状態におけるファンファーレ演出の実行後は、図９－７１（Ａ）～図９－７１（Ｄ）の表示が省略された第１右打ち表示演出が実行される。

【１６５３】

更に、第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示終了後は、該第１右打ち表示ＭＨ１を対象として装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される。第１右打ち表示演出の終了後は、画像表示装置５の表示領域において、遊技者に対して遊技球を第２大入賞口に入賞させるように指示する旨の画像が表示される。

【１６５４】

尚、第１右打ち表示演出では、図９－１０３（Ａ）～図９－１０３（Ｅ）、図９－１０４（Ｆ）、図９－１０４（Ｇ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１を対象に装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される形態が例示されているが、これは、図９－１０３（Ａ'）～図９－１０３（Ｅ'）、図９－１０４（Ｆ'）～図９－１０４（Ｈ'）に示すように、仮に第１右打ち表示ＭＨ１を対象に拡大エフェクトを表示すると、該拡大エフェクトの表示範囲の方が第１右打ち表示ＭＨ１に重複表示されることによって第１右打ち表示ＭＨ１の視認性が低下してしまうとともに、装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される場合よりも長期間に亘って表示されることにより好適遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示することができないためである。

【１６５５】

尚、第１右打ち表示演出の実行中は、第２右打ち表示演出として、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている。この第２右打ち表示ＭＨ２は、低ベース状態の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されたとき（ファンファーレ演出の開始時）に第１右打ち表示ＭＨ１の装飾エフェクトＳＥ７Ｂのような装飾エフェクトの表示を伴わず表示が開始されるようになっている。また、第２右打ち表示ＭＨ２は、第１右打ち表示ＭＨ１と同じく「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２とから構成されている。これら「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２のうち、「右打ち」の文字は経時により表示態様が変化しない静止画として表示される一方で、右向き矢印ＹＲ２内には経時により右方向に向けて、所定の周期（３秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトＳＥ７Ｃが表示される。尚、装飾エフェクトＳＥ７Ｃは、第１右打ち表示演出の実行中に限らず、高ベース状態に制御されている期間において第２右打ち表示ＭＨ２とともに常時表示される。

【１６５６】

（Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功演出）

低ベース状態の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第１特別図柄の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合は、該大当り遊技状態中においてＶチャレンジ演出が実行される。尚、Ｖチャンレンジ演出は、４ラウンド目において実行される演出であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２大入賞口が開放され得るラウンドの前であればいずれのラウンド中にｃチャレンジ演出を実行してもよい。

【１６５７】

Ｖチャレンジ演出としては、図９－７２（Ａ）～図９－７２（Ｃ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の左部においてゲージＧの表示が開始されるとともに、該表示領域の中央部においてプッシュボタン３１Ｂを操作することによってゲージＧの更新を促すメッセージ画像ＭＧ１（図９－７２（Ａ）における「ボタン連打でゲージＧをためろ！」と表示されている画像）の表示が行われる。次に、該メッセージ画像ＭＧ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１５の表示が行われる。尚、拡大エフェクトＫＥ１５と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６５８】

メッセージ画像ＭＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１５の表示が終了すると、図９－７２（Ｄ）～図９－７２（Ｈ）、図９－７３（Ｉ）に示すように、メッセージ画像ＭＧ１に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間において遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの所定回数の操作や経時に応じて、ゲージＧの更新表示（下部から上部に向けてゲージＧが貯まっていく表示）が実行される。尚、図９－７２（Ｄ）～図９－７２（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３及び該操作促進画像ＳＳ３を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、Ｖチャレンジ演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像ＳＳ３の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ３が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。

【１６５９】

そして、実行中の大当り遊技が大当りＢの大当り遊技である場合は、図９－７３（Ｉ）～図９－７３（Ｌ）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様（ゲージＧが最上部まで貯まる（満タンになる）態様）で表示され、Ｖチャレンジ成功演出が実行される。Ｖチャレンジ演出としては、最終態様に変化したゲージＧを対象とした拡大エフェクトＫＨ１６と装飾エフェクトＳＥ８の表示が同時に実行された後、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図９－７３（Ｋ）に示す「チャレンジ成功！！」の表示）が表示される。

【１６６０】

一方で、実行中の大当り遊技が大当りＡの大当り遊技である場合は、図９－７３（Ｊ'）～図９－７３（Ｌ'）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様で表示されず、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行されない旨（図９－７３（Ｌ'）に示す「失敗・・・」の表示）が表示される。

【１６６１】

尚、図９－９２（Ｌ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

【１６６２】

また、図９－９２（Ｌ）に示すように、Ｖチャレンジ示唆演出は、メッセージ画像ＭＧ１を対象とした拡大エフェクトが上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ示唆演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１５は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、。該Ｖチャレンジ示唆演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１５は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【１６６３】

更に、図９－９３（Ｍ）に示すように、Ｖチャレンジ報知演出は、ゲージＧを対象として装飾エフェクトＳＥ８が表示されるとともに、該ゲージＧを対象として拡大エフェクトＫＥ１６が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１６は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１６は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【１６６４】

（Ｖ入賞時演出）

大当り遊技中においてＶチャンレジ成功演出が実行された後は、大当り遊技中の６ラウンド目に第２大入賞口に遊技球が入賞すること、すなわちＶ入賞が発生することによってＶ入賞時演出が実行される。先ず、上記したＶチャレン成功演出が終了すると、大当り遊技の５ラウンド目において、画像表示装置５にて次の６ラウンド目において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図９－７４（Ａ）に示す「次のラウンドでＶを狙え！」の表示）が表示される。次に、大当り遊技の６ラウンド目が開始されると、先ず、画像表示装置５において開放制御が実行されている第２大入賞口に向けて遊技球を打ち出すよう促す

旨（図９－７４（Ｂ）に示す「Ｖを狙え！」の表示）が表示される。この状態において６ラウンド目中に遊技球が第２大入賞口に入賞すると、画像表示装置５において遊技球が第２大入賞口に入賞したことに応じた「Ｖ」の文字Ｖ１が表示される。具体的には、図９－７４（Ｃ）～図９－７４（Ｇ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が表示される。

【１６６５】

更に、図９－９３（Ｎ）に示すように、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖ入賞時演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１７は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖ入賞時演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１７は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【１６６６】

（エンディング演出）

低ベース状態、高ベース状態において大当りして制御された大当り遊技が終了すると、大当り終了表示タイマの動作期間中においてエンディング演出が実行される。エンディング演出としては、図９－７５（Ａ）～図９－７５（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字等の制御される遊技状態を示す遊技状態報知画像ＹＨ１が表示される。具体的には、図９－７５（Ｂ）～図９－７５（Ｅ）に示すように、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が表示される。尚、エンディング演出の終了後、画像表示装置５では、高確高ベース状態や低確高ベース状態に応じた背景画像が表示されている状態で第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が実行される。また、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、後述する「大当りＤ」のいずれかの大当り遊技の終了に伴い、画像表示装置５において遊技状態報知画像ＹＨ１を表示するようにしているが、これに限定されるものではなく、「大当りＢ」、「大当りＣ」、「大当りＤ」の大当り遊技が終了したときには「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字と拡大エフェクトＫＥ１８を表示し、「大当りＡ」の大当り遊技が終了したときには「ＣＨＡＮＣＥ　ＴＩＭＥ突入！！」の文字と装飾エフェクトを表示するようにしてもよい。

【１６６７】

図９－９４（Ｏ）に示すように、エンディング演出は、遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該エンディング演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１８は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、エンディング演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１８は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【１６６８】

（第１左打ち表示演出）

高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数（１００回）の可

変表示が実行された場合は、第１左打ち表示演出が実行される。先ず、図９－７６（Ａ）～図９－７６（Ｆ）に示すように、高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数の可変表示が実行されると、該特定回数目の可変表示中において該可変表示の終了後に高ベース状態が終了して低ベース状態に制御される旨（図９－７６（Ｂ）に示す「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示）が表示される。このとき、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示を対象として拡大エフェクトは表示されない。このようにすることで、高ベース状態が終了することに対してがっかりしている遊技者を煽ることなく適切に高ベース状態が終了することを報知することができ、さらに、エンディング演出における「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の表示との間でメリハリをつけることができる。そして、遊技状態が低ベース状態に制御されると、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で記憶されていた第２特別図柄の保留記憶にもとづく可変表示（１～４回の第２特別図柄の可変表示）が実行される。

【１６６９】

これら低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される。第１左打ち表示演出としては、図９－７６（Ｄ）～図９－７６（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第１左打ち表示ＬＨ１が画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の中央部に表示される。第１左打ち表示ＬＨ１は、左向き矢印ＬＹ１と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【１６７０】

左向き矢印ＬＹ１は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第１左打ち表示ＬＨ１の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ９が該左向き矢印ＬＹ１の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技状態が低ベース状態に制御されたこと、すなわち、遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出す遊技状態に制御されたことを分かりやすくアピールすることができる。尚、第１左打ち表示演出は、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたことを条件に所定期間（８秒）に亘って実行される演出であるため、例えば、第１左打ち表示演出が実行されている一の可変表示が終了し、次の可変表示が開始された場合であっても該所定期間が経過するまでは終了しない演出である。また、低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたときに、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で第２特別図柄の保留記憶されていなかった場合、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が行われていない状況であっても第１左打ち表示演出が実行される。この場合、画像表示装置５において低ベース状態に対応した背景表示が表示され、該背景表示上に飾り図柄が停止している状態で第１左打ち表示演出が実行される。このとき、可変表示が開始されても第１左打ち表示演出が中断されることはない。

【１６７１】

（第２左打ち表示演出）

低ベース状態では、第１左打ち表示演出後においても、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示演出を実行可能となっている。例えば、図９－７７（Ａ）～図９－７７（Ｄ）に示すように、低ベース状態において遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した場合、該遊技球がゲートスイッチ２１にて検出されると、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエ

フェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示ＬＨ２が表示される。第２左打ち表示ＬＨ２は、左向き矢印ＬＹ２と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【１６７２】

左向き矢印ＬＹ２は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第２左打ち表示ＬＨ２の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ２の形状をした装飾エフェクトＳＥ１０が該左向き矢印ＬＹ２の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すようにより分かりやすく指示することができる。すなわち、第２左打ち表示演出における表示は、画像表示装置５の表示領域における表示位置と表示サイズ以外、第１左打ち表示演出における表示と共通の表示パターンとなっている。

【１６７３】

尚、第２左打ち表示演出としては、第１左打ち表示演出として表示される矢印（左向き矢印ＬＹ１）よりも小さいサイズの矢印（左向き矢印ＬＹ２）を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１左打ち表示演出と第２左打ち表示演出とで同一サイズの矢印を表示するようにしてもよい。また、低ベース状態において遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した遊技球がゲートスイッチ２１にて所定数（５個）検出されるまでは、第２左打ち表示演出を実行するようにし、所定数以上の遊技球の打ち込みがゲートスイッチ２１にて検出されたときには、第２左打ち表示演出を中断し、第１左打ち表示演出を実行するようにしてもよい。

【１６７４】

（第１賞球数報知演出）

大当り遊技状態や高ベース状態では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）を更新する第１賞球数報知演出を実行可能となっている。第１賞球数報知演出としては、図９－７８（Ａ）～図９－７８（Ｅ）に示すように、「大当りＡ」～後述する「大当りＤ」の大当り遊技状態において大入賞口に遊技球が入賞する毎（演出制御用ＣＰＵ１２０が大入賞口指定コマンドを受信する毎）に、画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、左上部）に表示されている第１賞球数の値を更新していく。このとき、値が更新される桁の数値を対象として、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が実行される。これら装飾エフェクトＳＥ１１は、値が更新される桁の数値に対して重複して表示されるようになっており、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が終了することによって更新後の値が遊技者から認識可能となる。

【１６７５】

（第２賞球報知演出）

また、大当り遊技状態では、「大当りＣ」、後述する「大当りＤ」の大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）の値が特定値（例えば、図９－７８（Ｆ）、図９－７８（Ｇ）に示す例では「１００００」）に達した場合には、第２賞球報知演出を実行可能となっている。第２賞球報知演出としては、図９－７８（Ｆ）、図９－７８（Ｇ）に示すように、第１賞球数が特定値に達した場合、画像表示装置５において特定値に達した旨を示す特定値到達画像ＴＯ１を表示する。このとき、特定値到達画像ＴＯ１の周囲には、該特定値到達画像ＴＯ１を装飾するための複数の装飾エフェクトＳＥ１２が表示されるようになっている。これら装飾エフェクトＳＥ１２が特定値到達画像ＴＯ１とともに表示されることによって、払い出された賞球数が特定数に到達したことを遊技者に対して分かりやすくアピールすることができる。

【１６７６】

（保留連示唆演出・保留連報知演出）

高ベース状態における可変表示にもとづく大当り遊技状態、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技状態においては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを示唆する、つまり、新たに始動入賞を発生させずとも再度大当り遊技状態に制御される保留連が発生する状況にあることを示唆する保留連示唆演出と、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを報知する保留連報知演出を実行可能となっている。

【１６７７】

保留連示唆演演出としては、図９－７９（Ａ）～図９－７９（Ｆ）、図９－８０（Ａ）～図９－８０（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央において保留連が発生することを示唆する旨のメッセージ画像ＭＧ２（図９－７９（Ｂ）に示す「ＶをＧＥＴせよ！」と表示されている画像）が表示される。次に、画像表示装置５の表示領域の中央において、メッセージ画像ＭＧ２に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となると、操作促進画像ＳＳ４の後方において該操作促進画像ＳＳ４を対象とした装飾エフェクトＳＥ１３が表示される。尚、図９－７９（Ｃ）～図９－７９（Ｅ）、図９－８０（Ｃ）～図９－８０（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４及び該操作促進画像ＳＳ４を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、保留連示唆演演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像ＳＳ４の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ４が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ４のアニメーションは、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出、決めボタン演出のときの操作促進画像と同様のアニメーションとなっている。

【１６７８】

そして、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて保留連報知演出が実行される。保留連報知演出としては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることに応じた「Ｖ」の文字Ｖ２が表示される。具体的には、図９－７９（Ｇ）～図９－７９（Ｊ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ２は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ２が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１９が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ１９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６７９】

一方で、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無い場合は、図９－８０（Ｇ）、図９－８０（Ｈ）に示すように、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて一時的に画像表示装置５の表示領域の全域の明度が低下し、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無いことが報知される。以降は、画像表示装置５の表示領域が戻り大当り遊技が継続される。

【１６８０】

尚、保留連報知演出では、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数にかかわらず同一態様の「Ｖ」の文字Ｖ２を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数に応じて「Ｖ」の文字Ｖ２の表示態様を異ならせてもよい。

【１６８１】

（デモ演出）

また、パチンコ遊技機１では、上記したように大当り遊技状態や低ベース状態、高ベース状態での可変表示中において各種演出を実行可能となっているが、遊技が実行されていない状態においては画像表示装置５においてデモ演出としてデモムービーを表示可能となっている。

【１６８２】

図９－８１（Ａ）、（Ｂ）に示すように、デモムービー表示（デモンストレーション演出）の開始条件が成立すると、第１シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第１シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第１シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示００３ＳＧ３０１が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示００３ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００３ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００３ＳＧ３０２が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示００３ＳＧ３０２が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア５Ｓには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【１６８３】

また、第１シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、例えば、企業名表示００３ＳＧ３０２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示００３ＳＧ３０２の透過率が低下するにつれて遊技効果ランプ９の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

【１６８４】

次に、第２シーンの「機種紹介１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ及び各キャラクタの名前を示す文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄが順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはこれら味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄに応じた装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図９－８１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。尚、「機種紹介１」パートにおいて遊技効果ランプ９は、画像表示装置５に表示される文字（文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ）に連動しない態様で点灯する。

【１６８５】

次に、第２シーンの「機種紹介２－１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ａがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８１（Ｇ）、（Ｈ）参照）。次いで、「機種紹介３－１」パートの表

示が開始されると、街中を示す背景表示００３ＳＧ５０３と味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａとが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図９－８１（Ｉ）参照）。

【１６８６】

次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－２」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａ及び「敵から街を守れ！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｂがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８１（Ｊ）、（Ｋ）参照）。その後「機種紹介３－２」の表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａが拡大表示されるとともに、カットイン表示及び該カットイン表示に応じたエフェクトとして、図９－８１（Ｃ）～図９－８１（Ｆ）にて表示したエフェクトと同一エフェクトである装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図９－８１（Ｌ）参照）。

【１６８７】

次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－３」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８２（Ｍ）～（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８２（Ｏ）参照）。

【１６８８】

尚、第２シーンにおける味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

【１６８９】

また、第２シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、「機種紹介３－１」や「機種紹介３－２」が表示されるときに緑フラシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄのアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字の二メーション表示に連動しない態様で点灯する。

【１６９０】

次に、第３シーンの表示が開始されると、背景に装飾エフェクトＳＥ２１が表示されるとともに、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図９－８２（Ｐ）～（Ｒ）参照）。また、このとき、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象として、該機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【１６９１】

次いで、「ＩＩ」なる文字からなるｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０

Ａの右側（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示される（図９－８２（Ｓ）～（Ｔ）参照）。尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂのフェードイン表示の完了タイミングにおいては、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂを対象として拡大エフェクトＫＥ２１が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ２１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８、ＫＥ１９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６９２】

さらに、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して表示される（図９－８２（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

【１６９３】

尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの移動表示の完了によって、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが画像表示装置５の表示領域の中央部において一体となって表示される。このとき、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃを対象として、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【１６９４】

また、第３シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃが移動表示され規定表示位置に表示されたときに、遊技効果ランプ９がフラッシュ（点滅）する。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

【１６９５】

次に、第４シーンの「注意喚起１」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示００３ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８２（Ｗ）参照）。次いで、「注意喚起２」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示００３ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００３ＳＧ３２２が表示される（図９－８２（Ｘ）参照）。尚、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２と事故防止表示００３ＳＧ３２２とを対象とした装飾エフェクトまたは拡大エフェクトは表示されないようになっている。

【１６９６】

遊技効果ランプ９は、「注意喚起１」及び「注意喚起２」のパートにおいてのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第４シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

【１６９７】

また、第４シーンにおいて遊技効果ランプ９は、例えば、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯

、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２が企業名表示００３ＳＧ３０２や機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃよりも強調して表示されることが防止される。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

【１６９８】

尚、図９－８７（Ａ）に示すように、デモ演出は、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象とした拡大エフェクトＫＥ２１が、画像表示装置５の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。そして、デモ演出における拡大エフェクトＫＥ２１は、拡大表示されている過程において画像表示装置５の表示領域の左上部にて、表示エリア５Ｓと重複表示されるようになっている。以上のように、デモンストレーション演出中に表示される装飾エフェクトの種類数は、装飾エフェクトＳＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２の２種類であり、デモンストレーション演出中に表示される拡大エフェクトの種類数は、拡大エフェクトＫＥ２１の１種類である。

【１６９９】

（演出毎のエフェクトの態様）

上記のように、各演出における拡大エフェクトは、図９－８５及び図９－８６に示すように、それぞれ異なる画像を模った画像として表示されるようになっている。すなわち、拡大エフェクトは、演出毎に全て異なる形状の画像である。また、拡大エフェクトは、対象となる画像よりも透過率の高い画像でもある。図９－９９に示すように、一部を除き対象となる画像とは形状の異なる画像であって、経時により大きさが変化しない画像である。また、装飾エフェクトは、対象となる画像と透過率が同一の画像でもある。

【１７００】

（各演出のタイミングチャート）

次に、可変表示開始時飾り図柄拡大演出、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、強スーパーリーチタイトル演出、図柄揃い演出、予告ボタン演出、決めボタン演出について図９－１０９～図９－１２１に示すタイミングチャートにもとづいて説明する。

【１７０１】

（可変表示開始時飾り図柄拡大演出）

まず、図９－１０９、図９－１１８、図９－１２１に示すように、可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、可変表示の開始タイミングである可変表示快指示飾り図柄拡大演出の開始タイミングから可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間Ａ１に亘って、飾り図柄が通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化された後、所定期間に亘って飾り図柄を「大」の状態で維持してから、再度飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ａ１は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間である。

【１７０２】

また、該期間Ａ１における飾り図柄を「大」の状態で維持している期間中においては、画像表示装置５において、飾図柄を対象として装飾エフェクトの表示が期間Ａ２に亘って実行される。更に、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、装飾エフェクトの表示開始タイミングから該装飾エフェクトに対応する装飾エフェクト対応音が期間Ａ３に亘って実行される。つまり、期間Ａ２は可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ａ３は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間である。

【１７０３】

ここで、可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、期間Ａ１は期間Ａ２及び期間Ａ３よりも長い期間に設定されており、期間Ａ２は期間Ａ３よりも長い期間に設定されてい

る（Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３）。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が開始され、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が終了する。更には、飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから実行される一方で、装飾エフェクト対応音は装飾エフェクトの表示よりも早く出力を終了する。

【１７０４】

更に、期間Ａ１から期間Ａ２を減算した期間は期間Ａ２よりも長い期間に設定されている。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７０５】

尚、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【１７０６】

また、遊技効果ランプ９は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから装飾エフェクトの表示及び装飾エフェクト対応音の出力開始タイミングまでの期間Ａ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は装飾エフェクトの表示終了後までの期間Ａ４２に亘って、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト（第１エフェクト）に応じた第１エフェクト表示用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間４３に亘って再度演出背景用発酵性業データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７０７】

（第１セリフ予告演出）

図９－１１０、図９－１１８、図９－１２１に示すように、第１セリフ予告演出においては、第１セリフ予告演出の開始タイミングから該第１セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｂ１に亘って、第１セリフ予告演出の演出パターンに応じた第１セリフ画像が表示される。つまり、第１セリフ予告演出開始タイミングから第１セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｂ１は、第１セリフ予告演出における第１セリフ画像の表示期間である。尚、第１セリフ画像は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから、画像表示装置５の上端部から中央部にかけて移動表示される画像である。

【１７０８】

第１セリフ画像の移動完了タイミングからは、該第１セリフ画像を対象として期間Ｂ２に亘って拡大エフェクトが表示されるとともに、期間Ｂ３に亘って該第１セリフ画像に応じた第１セリフ対応音が出力され、更に、期間Ｂ４に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｂ２は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｂ３は、第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間であり、期間Ｂ４は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【１７０９】

ここで、第１セリフ予告演出においては、期間Ｂ１は期間Ｂ２、期間Ｂ３及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｂ３は期間Ｂ２及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されている（Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４、Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４）。

【１７１０】

つまり第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像の移動完了タイミングから拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音及び拡大エフェクト対応音の出力が開始される。そして、

これら拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音の出力、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、第１セリフ対応音の出力が最も遅く終了する。

【１７１１】

更に、期間Ｂ１から期間Ｂ２を減算した期間は期間Ｂ２よりも長い期間に設定されている。つまり、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７１２】

尚、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【１７１３】

また、遊技効果ランプ９は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから第１セリフ画像の移動完了タイミングまでの期間Ｂ５１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は拡大エフェクトの表示期間（期間Ｂ２）と同一期間である期間Ｂ５２に亘って、第１セリフ予告演出用の拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＡにもとづいて発光制御が実行される。そして、第１セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｂ５３に亘って、拡大エフェクトの表示終了後に第１セリフ予告演出に応じた第１セリフ予告演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７１４】

（第２セリフ予告演出）

図９－１１１、図９－１１８、図９－１２１に示すように、第２セリフ予告演出においては、第２セリフ予告演出の開始タイミングから所定期間に亘って、画像表示装置５の左端部から中央部にかけてキャラクタ画像の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像の移動表示完了タイミングからは、第２セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｃ１に亘って第２セリフ予告演出の演出パターンに応じた第２セリフ画像が表示される。つまり、キャラクタ画像の移動完了タイミングから第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ１は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間である。

【１７１５】

また、キャラクタ画像の移動完了タイミングからは、第２セリフ画像を対象として期間Ｃ２に亘って装飾エフェクトが表示されるとともに、期間Ｃ３に亘って装飾エフェクト対応音と第１セリフ画像に応じた第２セリフ対応音とが出力される。つまり、期間Ｃ２は、第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｃ３は、第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間である。

【１７１６】

ここで、第２セリフ予告演出においては、期間Ｃ１は期間Ｃ２及び期間Ｃ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｃ２は期間Ｃ３よりも長い期間に設定されている（Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３）。

【１７１７】

つまり、第２セリフ予告演出では、第２セリフ画像の表示開始と同時に装飾エフェクトの表示、装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が開始され、第２セリフ画像の表示期間中に、装飾エフェクトの表示よりも先に装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が終了する。

【１７１８】

また、遊技効果ランプ９は、第２セリフ予告演出開始タイミングからキャラクタ画像移動完了タイミングまでの期間Ｃ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画

像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。更に、キャラクタ画像移動完了タイミングから装飾エフェクト対応音及びＢ第２セリフ対応音の出力終了直前までの期間Ｃ４２に亘って、第２セリフ画像を対象とした装飾エフェクト（第２エフェクト）に応じた第２エフェクト表示時用発光制御データＡにもとづいて発光制御が行われる。そして、以降は、第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ４３に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７１９】

（擬似連演出）

図９－１１２、図９－１１９、図９－１２１に示すように、擬似連演出においては、擬似連演出の開始タイミングから該擬似連演出の終了タイミングまでの期間Ｄ１に亘って、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄の表示が行われる。より具体的には、擬似連演出の開始タイミングから一定期間に亘って、画像表示装置５において擬似連図柄の低速可変表示（通常の飾り図柄の可変表示よりも低速での可変表示）が実行され、遊技者に対して擬似連図柄の仮停止が示唆される。そして、擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の仮停止タイミングから、擬似連図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる擬似連図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って擬似連図柄を「大」の状態で維持してから、擬似連図柄縮小表示期間において再度擬似連図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、擬似連演出の終了タイミングまで擬似連図柄の大きさは「中」の状態で維持させる。

【１７２０】

つまり、擬似連演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ｄ１は、擬似連演出における擬似連図柄の表示期間である。

【１７２１】

また、可変表示速度低速期間中から擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ２に亘って擬似連図柄を対象とした装飾エフェクトの表示が行われる。更に、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄拡大表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ３と、擬似連図柄縮小表示期間開始のタイミングから該擬似連図柄縮小表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ４とでは、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトが表示される。

【１７２２】

そして、期間Ｄ２と同一の期間である期間Ｄ５に亘って装飾エフェクト対応音が出力されるとともに、擬似連図柄拡大表示開始のタイミングからの期間Ｄ６及び擬似連図柄縮小表示開始のタイミングからの期間Ｄ７に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｄ２は、擬似連演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ３と期間Ｄ４は擬似連演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ５は、擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｄ６と期間Ｄ７は、拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【１７２３】

ここで、擬似連演出では、期間Ｄ１は期間Ｄ２～期間Ｄ７よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ２と期間Ｄ５、期間Ｄ３と期間Ｄ４、期間６と期間Ｄ７は、それぞれ同一の長さの期間に設定されている。そして、期間Ｄ６は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ７は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている（Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞ＣＤ、Ｄ１＞Ｃ６、Ｄ１＞ＣＤ７、Ｄ３＝Ｄ４、Ｄ６＝Ｄ７、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４）。

【１７２４】

つまり、擬似連演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで開始されるとともに、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで終了する。また、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタ

イミングで終了する。そして、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。

【１７２５】

更に、期間Ｄ１から期間Ｄ２を減算した期間は期間Ｄ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ１から期間Ｄ３を減算した期間は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ１から期間Ｄ４を減算した期間は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、擬似連図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７２６】

そして、期間Ｄ２は、期間Ｄ３や期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【１７２７】

尚、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【１７２８】

また、遊技効果ランプ９は、擬似連演出開始タイミングから装飾エフェクトの表示開始タイミングまでの期間Ｄ８１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、装飾エフェクトの表示開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ８２に亘って、遊技者に対して擬似連図柄が仮停止することを煽ることに応じた擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄縮小表示の終了タイミングまでの期間Ｄ８３に亘って、擬似連図柄が仮停止したことに応じた擬似連図柄仮停止成功用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、擬似連図柄縮小表示の終了タイミングから擬似連演出終了タイミングまでの期間Ｄ８４に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７２９】

（ノーマルリーチ演出）

図９－１１３、図９－１１９、図９－１２１に示すように、ノーマルリーチ演出においては、ノーマルリーチ演出の開始タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄（左右の飾り図柄）が停止したタイミング）からノーマルリーチ演出の終了タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄（左右の飾り図柄）が画像表示装置５の表示領域の左右に移動開始したタイミング）までの期間Ｅ１に亘って、左右の飾り図柄の拡大表示及び縮小表示が行われる。より具体的には、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、停止した左右の飾り図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる飾り図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って左右の飾り図柄を「大」の状態で維持してから、飾り図柄縮小表示期間において再度左右の飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまで左右の飾り図柄の大き

さは「中」の状態で維持させる。
【１７３０】
つまり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングからノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間であり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｅ１１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間である。
【１７３１】
また、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから期間Ｅ１１中の特定タイミングまでの期間Ｅ２に亘って左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｅ３に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われる。つまり、期間Ｅ２はノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｅ３はノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。
【１７３２】
ここで、ノーマルリーチ演出では、期間Ｅ１は期間Ｅ１１、期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｅ１１は期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｅ３は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている（Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３、Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２）。
【１７３３】
つまり、ノーマルリーチ演出では、左右の飾り図柄の拡大表示開始と共に拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が開始される一方で、これら飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、飾り図柄の拡大表示が最も遅く終了する。
【１７３４】
更に、期間Ｅ１から期間Ｅ２を減算した期間は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている。つまり、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。
【１７３５】
尚、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。
【１７３６】
また、遊技効果ランプ９は、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力が共に実行されている特定タイミングまでの期間Ｅ４１に亘って、ノーマルリーチ演出における拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ４２に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。
【１７３７】
（強スーパーリーチタイトル演出）
図９－１１４、図９－１１５、図９－１２０、図９－１２１に示すように、強スーパーリーチタイトル演出においては、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからスーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１中に、強スーパーリーチ演出のタイトル画像（リーチタイトル画像）の拡大表示が行われる。具体的には、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１に亘って、リーチタイトル画像（白

色または赤色の強スーパーリーチのタイトル画像）を、飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（リーチタイトル画像拡大表示期間）を経て飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでリーチタイトル画像は「大」の状態で維持させる。

【１７３８】

つまり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画画像の表示期間であり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからリーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングまでの期間Ｆ１１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間である。

【１７３９】

また、強スーパーリーチタイトル演出において、リーチタイトル画像の「大」状態での表示期間中において期間Ｆ２に亘ってリーチタイトル画像を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｆ３に亘ってリー異タイトル画像の表示色（白色または赤色）に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示終了後のタイミングから期間Ｆ４に亘って表示されている強リーチタイトル画像に応じた強リーチタイトル対応音の出力が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから強リーチタイトル対応音の出力開始タイミングまでの期間Ｆ５に亘って拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト対応音の出力が行われる。

【１７４０】

つまり、期間Ｆ２は、強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｆ３は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｆ４は、強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間であり、期間Ｆ５は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【１７４１】

ここで、強スーパーリーチタイトル演出では、期間Ｆ１は期間Ｆ１１、期間Ｆ２～期間Ｆ５のいずれよりも長い期間に設定されており、期間Ｆ５は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音よりも早く終了する。

【１７４２】

更に、期間Ｆ１から期間Ｆ２を減算した期間は期間Ｆ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｆ１から期間Ｆ３を減算した期間は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、リーチタイトル画像と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７４３】

そして、期間Ｆ２は、期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、リーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【１７４４】

尚、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明は

これに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【１７４５】

また、遊技効果ランプ９は、強リーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１と同一の長さの期間である期間Ｆ６１に亘って、表示されているリーチタイトル画像の色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｆ１１の終了タイミング（リーチタイトル画像の拡大表示期間の終了タイミング）から装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｆ６２に亘って、強スーパーリーチタイトル演出での拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＣにもとづいて発光制御が実行され、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ６３に亘って、表示されているリーチタイトルの色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７４６】

（図柄揃い演出）

図９－１１６、図９－１２０、図９－１２１に示すように、図柄揃い演出においては、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１中に、各飾り図柄の拡大表示が行われる。具体的には、図柄揃い演出の開始タイミングから期間Ｇ１１に亘って、各飾り図柄の大きさを通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（飾り図柄拡大表示期間）を経て各飾り図柄を通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、各飾り図柄を「大」の状態のまま一定期間表示した後は、縮小表示期間（飾り図柄祝表表示期間）を経て各飾り図柄を「大」の状態から「中」の状態に変化させる。尚、期間Ｇ１１の終了タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでは、各飾り図柄は「中」の状態で表示が維持される。

【１７４７】

つまり、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１は、図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間であり、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｇ１１は、図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間である。

【１７４８】

また、図柄揃い演出において、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ２に亘って各飾り図柄に応じた装飾エフェクトの表示が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ３に亘って各飾り図柄に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄拡大表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ４に亘って装飾エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ５に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｇ６に亘って各飾り図柄の大きさが「大」の状態に変化したこと（拡大したこと）に応じた図柄サイズ変化対応音の出力が行われる。

【１７４９】

つまり、期間Ｇ２は、図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ３は、図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ４は、図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ５は、図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ６は、図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間である。

【１７５０】

ここで、図柄揃い演出では、期間Ｇ１は、期間Ｇ１１、期間Ｇ２～期間Ｇ６のいずれの

期間よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｇ２は期間Ｇ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ５は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている（Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６、Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３）。つまり、図柄揃い演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、装飾エフェクト対応音の出力は装飾エフェクトの表示よりも早く終了し、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音の出力よりも早く終了する。

【１７５１】

更に、期間Ｇ１から期間Ｇ２を減算した期間は期間Ｇ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ１から期間Ｇ３を減算した期間は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７５２】

そして、期間Ｇ２は、期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【１７５３】

尚、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【１７５４】

また、遊技効果ランプ９は、図柄揃い演出の開始タイミングから各飾り図柄を「大」状態で維持している期間中までの期間Ｇ７１に亘って、図柄揃い演出における装飾エフェクトに応じた装飾エフェクト表示時用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、該期間Ｇ７１の終了タイミングから期間Ｇ１１の終了タイミングまでの期間７２に亘って、図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｇ１１の終了タイミングから拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｇ７３に亘って、図柄揃い演出における拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＤにもとづいて発光制御が実行され、以降は、図柄揃い演出の終了タイミングまで図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７５５】

（予告ボタン演出）

図９－１１７（Ａ）、図９－１２０、図９－１２１に示すように、予告ボタン演出においては、予告ボタン演出の開始タイミングから期間Ｘ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｘ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図９－１１７（Ａ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｘ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。

【１７５６】

（決めボタン演出）

図９－１１７（Ｂ）、図９－１２０、図９－１２１に示すように、決めボタン演出においては、決めボタン演出の開始タイミングから期間Ｙ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｙ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図９－１１７（Ｂ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｙ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。

【１７５７】
　ここで、予告ボタン演出と決めボタン演出とについて、期間Ｙ１は期間Ｘ１よりも長い期間に設定されている。
【１７５８】
　尚、上記した図９－１２１には記載されていないが、図柄停止時拡大演出の実行時において、装飾エフェクトが重複することなく飾り図柄が表示される期間は、飾り図柄に装飾エフェクトが重複して表示される期間よりも長く設定されている。
【１７５９】
　なお、各期間の長さは、次の通りである。
期間Ａ１（可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間）＝２０００ｍｓ
期間Ａ２（装飾エフェクトの表示期間）＝１０００ｍｓ
期間Ａ３（装飾エフェクト対応音の出力期間）＝８００ｍｓ
期間Ｂ１（セリフ画像の表示期間）＝４０００ｍｓ
期間Ｂ２（拡大エフェクトの表示期間）＝６００ｍｓ
期間Ｂ３（第１セリフ対応音の出力期間）＝２０００ｍｓ
期間Ｂ４（拡大エフェクト対応音の出力期間）＝９００ｍｓ
期間Ｃ１（セリフ画像の表示期間）＝６０００ｍｓ
期間Ｃ２（装飾エフェクトの表示期間）＝５０００ｍｓ
期間Ｃ３（第２セリフ対応音の出力期間）＝４５００ｍｓ
期間Ｄ１（擬似連図柄の表示期間（停止煽り～仮停止まで））＝７０００ｍｓ
期間Ｄ２（装飾エフェクトの表示期間）＝２０００ｍｓ
期間Ｄ３（擬似連図柄の拡大時における拡大エフェクトの表示期間）＝９００ｍｓ
期間Ｄ４（擬似連図柄の縮小時における拡大エフェクトの表示期間）＝１１００ｍｓ
期間Ｄ５（装飾エフェクト対応音の出力期間）＝１５００ｍｓ
期間Ｄ６（擬似連図柄の拡大時における拡大エフェクト対応音の出力期間）＝１１００ｍｓ
期間Ｄ７（擬似連図柄の縮小時における拡大エフェクト対応音の出力期間）＝１３００ｍｓ
期間Ｅ１（ノーマルリーチ演出の演出期間（リーチ態様の飾り図柄が所定サイズで可変表示を行う期間））＝８０００ｍｓ
Ｅ１１（ノーマルリーチ演出における飾り図柄の拡大表示期間）＝１０００ｍｓ
期間Ｅ２（拡大エフェクトの表示期間）＝７００ｍｓ
Ｅ３（拡大エフェクト対応音の出力期間）＝９００ｍｓ
期間Ｆ１（タイトル画像の表示期間）＝５０００ｍｓ
期間Ｆ１１（タイトル画像の表示開始から拡大完了までの期間）＝７５０ｍｓ
期間Ｆ２（装飾エフェクトの表示期間）＝１５００ｍｓ
期間Ｆ３（拡大エフェクトの表示期間）＝６５０ｍｓ
期間Ｆ４（強リーチタイトル対応音の出力期間）＝２５００ｍｓ
期間Ｆ５（拡大エフェクト対応音の出力期間）＝１０００ｍｓ
期間Ｇ１（図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間）＝５５００ｍｓ
期間Ｇ１１（飾り図柄の拡大・縮小表示期間）＝２５００ｍｓ
期間Ｇ２（装飾エフェクトの表示期間）＝１０００ｍｓ
期間Ｇ３（拡大エフェクトの表示期間）＝８００ｍｓ
期間Ｇ４（装飾エフェクト対応音の出力期間）＝７５０ｍｓ
期間Ｇ５（拡大エフェクト対応音の出力期間）＝１０００ｍｓ
期間Ｘ１（予告ボタン演出における装飾エフェクトの表示期間）＝７００ｍｓ
期間Ｙ１（決めボタン演出における装飾エフェクトの表示期間）＝１０００ｍｓ
このように、演出に応じて拡大エフェクトまたは装飾エフェクトの表示期間がそれぞれ異なっており、多様なエフェクトの見せ方で飾り図柄等のオブジェクトを好適に目立たせる

ことができる。
【１７６０】
以上、特徴Ｂを説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。
【１７６１】
（変形例１）
図９－１１３及び図９－１１６に示すように、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢによって遊技効果ランプ９の発光制御を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトに応じない発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う（例えば、図９－１２９に示すように、ノーマルリーチ演出の実行期間中全てにおいて、演習背景用発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う）ようにしてもよい。このようにすることで、未だスーパーリーチ演出に発展するかもわからない状況において、大当り遊技状態に制御されることに対する過度な期待感を遊技者に付与してしまうことを防ぐことができる。
【１７６２】
（変形例２）
また、第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２を対象として左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９を同一態様の装飾エフェクトＳＥ１０を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図９－１３０に示すように、第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２の出現時にいずれのエフェクトも伴わず表示した後は、左向き矢印ＬＹ２を対象として、左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９とは異なる装飾エフェクトＳＥ１４を表示してもよい。このようにすることで、画像表示装置５において左向き矢印ＬＹ１と左向き矢印ＬＹ２のどちらが表示されているかを遊技者に対して分かり易くできる。
【１７６３】
（変形例３）
また、図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象として、本発明における出現エフェクトとして装飾エフェクトＳＥ６を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象としては、装飾エフェクトＳＥ６に加えて、飾り図柄の拡大を強調するエフェクト（例えば、画像表示装置５の中央部から端縁部に向けて拡散するような風のエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。
【１７６４】
（変形例４）
また、図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域において、大当りの組み合わせの飾り図柄を対象として、本発明における滞在エフェクトとしての拡大エフェクトＫＥ１２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における滞在エフェクトとしては、拡大エフェクトＫＥ１２に加えて、大当りの組み合わせの飾り図柄を強調するエフェクト（例えば、各飾り図柄に光が反射するようなエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い

演出でのみ実行してもよい。
【１７６５】
（変形例５）
また、図柄揃い演出としては、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで共通の装飾エフェクトＳＥ６を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態における図柄揃い演出と高ベース状態における図柄揃い演出とでは、異なる態様の装飾エフェクトを表示してもよい。
【１７６６】
（変形例６）
可変表示中の各種演出（可変表示開始時飾り図柄拡大演出、セリフ予告演出、擬似連演出、リーチ示唆演出、ノーマルリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出、発展演出、強スーパーリーチタイトル演出、カットイン演出、図柄揃い演出等の本発明の所定演出に該当する演出）と低ベース状態や高ベース状態において可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の保留記憶が存在しない状態におけるデモ演出（デモムービー。本発明のデモンストレーション演出に該当する演出）と、については、本発明のオブジェクトに該当するキャラクタや文字等を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定演出においては、特定のキャラクタや文字等の第１オブジェクトと該第１オブジェクトを対象とする第１エフェクトを表示可能とするとともに、デモンストレーション演出においては、所定演出とは異なるキャラクタや文字等の第２オブジェクトと該第２オブジェクトを対象とする第２エフェクトを表示可能とし、所定演出の実行期間中においては、第２オブジェクトと第２エフェクトとを表示不能である一方で、デモンストレーション演出の実行中においては、第１オブジェクトと第１エフェクトとを表示可能としてもよい。例えば、デモンストレーション演出における図９－８２（Ｏ）のシーンが実行された後であって図９－８２（Ｐ）のシーンが実行される前に、可変表示中に実行可能な演出の一部紹介を行う「演出紹介」パートの表示が開始される。「演出紹介」パートでは、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１がそれぞれ「ＤＥＭＯ」の表示とともに表示される。すなわち、可変表示中においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１を表示可能である一方で、図９－８２（Ｐ）～図９－８２（Ｖ）に示すデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができないものとなっており、デモンストレーション演出においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１を表示可能であるとともにデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができる。
【１７６７】
（変形例７）
第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として、ラウンド数が１０ラウンド、大当り遊技終了後の高ベース状態において確変制御と時短制御とが共に最大で１００回実行される大当りＣのみを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別としては、ラウンド数、大当り遊技終了後の高ベース状態における確変制御と時短制御の実行の有無や最大実行回数のいずれかが異なる大当り（本変形例７では、図９－１３１に示す大当りＤ）を設けてもよい。また、このように、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として大当りＣと大当りＤとを設ける場合については、大当りＤ

の大当り遊技中にて実行される演出について、表示されるエフェクトの種類数がデモ演出（デモムービー）中に表示される合計エフェクト数の種類数よりも多くなるようにしてもよい。尚、大当りＤの大当り遊技中において実行される演出は、図９－７０、図９－７５、図９－７８、図９－７９、図９－８０の通りである。

【１７６８】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【１７６９】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ａおよび特徴Ｂの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【１７７０】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ａおよび特徴Ｂの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りまたは、はずれとなる変動は、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを用いた変動を用い、その後、大当りとなり、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａおよび特徴Ｂにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトを用いて表現される変動を経由し大当りした後、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。また、図９－６９～図９－７６に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における種々のエフェクトを用いた見せ方をそのままとし、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を組み込むようにしてもよい。

（効果）特徴Ａおよび特徴Ｂの双方の特徴を備えることで、変動中に用いられるオブジェクトに対してエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高め、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

【１７７１】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

（ファンファーレ期間前に報知された左打ち報知をファンファーレ期間に移行した際に終了させ、その後、表示される大当り名称表示に拡大エフェクトを付して強調する）

特徴Ａの図８－１９のように、ファンファーレ期間に移行する前に異常右打ち検出をした場合、異常左打ち指示を行い、その後、ファンファーレ期間に移行した際に、異常左打ち指示の表示を消し、ファンファーレ期間中に実行される演出として、特徴Ｂの図９－６９のように、大当り名称表示について、拡大エフェクトを付すようにする。

（効果）このように双方の特徴を備えるように構成することで、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作

ハンドル３０を操作してしまうことを防止でき、大当り名称表示に対して、拡大エフェクトを付して表示するようにすることで、大当り開始前の遊技者の気持ちを高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

尚、異常左打ち指示を表示する際には、拡大エフェクトが付さないように表示することが好ましい。指示表示（指示画像）は、表示レイヤが優先されているため、表示レイヤによる強調ができる。大当り名称表示は、指示表示よりも表示レイヤが優先されていないため、拡大エフェクトを付すことで、優先されているレイヤに表示がある状態でも強調することができる。優先されている表示レイヤにおける表示（図８－１３における指示画像やシステム右打ち）については、拡大エフェクトを付さず、優先されていないレイヤにおける表示（飾り図柄、保留表示、キャラクタ表示、演出に用いられる文字表示等）については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付す思想を持つことで、双方の表示を程よく強調させることができる。

【１７７２】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

（ファンファーレ期間前に報知された玉切れエラーをファンファーレ期間に移行した際にも継続して表示させ、その後、表示される大当り名称表示に拡大エフェクトを付して強調する）

特徴Ａの図８－２１のように、ファンファーレ期間に移行する前に玉切れエラーをした場合、優先された表示レイヤにて玉切れエラー表示を行い、その後、ファンファーレ期間に移行した際に、玉切れエラー表示を継続して表示し、ファンファーレ期間中に実行される演出として、特徴Ｂの図９－６９のように、大当り名称表示について、拡大エフェクトを付すようにする。

このように双方の特徴を備えるように構成することで、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができ、大当り名称表示に対して、拡大エフェクトを付して表示するようにすることで、大当り開始前の遊技者の気持ちを高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

尚、玉切れエラー表示は、拡大エフェクトや装飾エフェクトが付されないように表示することが好ましい。エラー表示は、表示レイヤが優先されているため、表示レイヤによる強調ができる。大当り名称表示は、エラー表示よりも表示レイヤが優先されていないため、拡大エフェクトを付すことで、優先されているレイヤに表示がある状態でも強調することができる。優先されている表示レイヤにおける表示（図８－１３における小図柄やエラー表示）については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付さず、優先されていないレイヤにおける表示（飾り図柄、保留表示、キャラクタ表示、演出に用いられる文字表示等）については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付す思想を持つことで、双方の表示を程よく強調させることができる。

また、エラー表示は、大当り名称表示を構成する複数の文字および複数の文字の拡大エフェクトに重畳するように表示することが好ましい。このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示の複数の文字および複数の文字の拡大エフェクトに重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１７７３】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

（エラー表示と注意喚起表示に拡大エフェクトを付さない）

図８－６５のように、注意喚起表示（のめり込み防止画像、取り忘れ防止画像）と、エラー表示と、の表示位置が被らないように表示するとともに、注意喚起表示およびエラー表示の双方については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付さないようにするほうが好ましい。エフェクトを付してしまうことにより、双方の表示にエフェクトが被ってしまい

、遊技者に伝えたい情報を伝えることができなくなってしまうことを防止するためである。

【１７７４】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

図８－６７に記載の獲得賞球更新演出のエフェクトについて、特徴Ｂに記載の装飾エフェクトの特徴を用いるようにしてもよい。

【１７７５】

本遊技機の特徴Ｃを以下に説明する。尚、特別図柄や飾り図柄の「可変表示」を「変動表示」や単に「変動」と表記する場合がある。

【１７７６】

［特徴Ｃ１］

特徴Ｃ１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後で

の切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。
対応図面：図１０－７２～図１０－７４
尚、
『有利状態』は『大当り遊技状態』に該当し、
『遊技制御手段』は『ＣＰＵ１０３』に該当し、
『演出実行手段』は『演出制御用ＣＰＵ１２０』に該当し、
『保留記憶手段』は『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１』や『第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』に該当し、
『所定数』は『第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が４個であること』に該当し、
『開始態様』は『出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『完了態様』は『出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『途中態様』は『出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『保留シフト』は『シフトアニメーション』に該当し、
『特定期間』とは『シフトアニメーションの表示実行期間である３３０ｍｓ』に該当し、
『所定期間』とは『出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ』に該当し、
『保留表示位置』とは『保留記憶表示エリア５Ｕ』に該当する。
【１７７７】
［特徴Ｃ２］
特徴Ｃ２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６

【１７７８】

［特徴Ｃ３］

特徴Ｃ３の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２

【１７７９】

［特徴Ｃ４］

特徴Ｃ４の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様

となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　　次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。
　対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４
　尚、
『保留記憶数０時可変表示が終了する直前』とは『保留記憶数が０個の可変表示が終了するまで３３ｍｓ未満のタイミング』に該当し、
『保留記憶数０時可変表示が終了した直後』とは『保留記憶数が０個の可変表示が終了し

てから３３ｍｓ未満のタイミング』に該当する。
【１７８０】
［特徴Ｃ５］
特徴Ｃ５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ

る。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の段階的変化で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。
対応図面：図１０－５６、図１０－７２～図１０－７４
【１７８１】
［特徴Ｃ６］
特徴Ｃ６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる

保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図１０－５６、図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６

【１７８２】

［特徴Ｃ７］

特徴Ｃ７の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保

留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、既にＮ数目に対応する保留表示位置に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に対応する保留表示位置に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。
　対応図面：図１０－５６、図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２
【１７８３】
　［特徴Ｃ８］
　特徴Ｃ８の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出実行手段と、
　保留記憶手段と、を備え、
　前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
　前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
　前記演出実行手段は、
　　保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
　　可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様へ

の変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の段階的変化で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図１０－５６、図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４

【１７８４】

［特徴Ｃ９］

特徴Ｃ９の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングと

なることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。
　対応図面：図１０－７２～図１０－７４、図１０－９２
　尚、
『入賞演出』は『入賞時フラッシュ演出』に該当する。
【１７８５】
　［特徴Ｃ１０］
　特徴Ｃ１０の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出実行手段と、
　保留記憶手段と、を備え、
　前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
　前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
　前記演出実行手段は、
　　保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
　　保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、
　　可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
　　前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
　　次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記

憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－９２

【１７８６】

［特徴Ｃ１１］

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶が

ある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させ

ることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、既にＮ数目に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２、図１０－９２

【１７８７】

［特徴Ｃ１２］

特徴Ｃ１２の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了して

も、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４、図１０－９２

【１７８８】

［特徴Ｃ１３］

特徴Ｃ１３の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位

置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図１０－６９、図１０－７２～図１０－７４

尚、

『通常保留表示』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』に該当し、

『特殊保留表示』は『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』に該当し、

『通常開始態様』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』に該当し、

『通常完了態様』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『通常途中態様』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『特殊開始態様』は『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、

『特殊完了態様』は『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーション

の２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、
『特殊途中態様』は『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当する。
【１７８９】
［特徴Ｃ１４］
特徴Ｃ１４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保

留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図１０－６９、図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６

【１７９０】

［特徴Ｃ１５］

特徴Ｃ１５の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶

することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記

複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、また、既にＮ数目に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図１０－６９、図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２

【１７９１】

［特徴Ｃ１６］

特徴Ｃ１６の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の

１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行

して該通常保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記通常保留表示を前記通常完了態様から表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記特殊保留表示を前記特殊完了態様から表示する、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。
対応図面：図１０－６９、図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４
【１７９２】
［特徴Ｃ１７］
特徴Ｃ１７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、
保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、
前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、
前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能

であり、
　可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
　前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
　前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
　前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
　前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、
　前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、
　前記第１モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
　前記第２モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶

時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図１０－７２～図１０－７４、図１０－９２

尚、

『第１モード』は『演出モードＡ』に該当し、

『第２モード』は『演出モードＢ』に該当し、

『第１モード保留表示』は『演出モードＡでの立方体の保留表示』に該当し、

『第２モード保留表示』は『演出モードＢでの正八面体の保留表示』に該当し、

『第１モード開始態様』は『演出モードＡにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第１モード完了態様』は『演出モードＡにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第２モード途中態様』は『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第２モード開始態様』は『演出モードＢにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第２モード完了態様』は『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第２モード途中態様』は『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当する。

【１７９３】

［特徴Ｃ１８］

特徴Ｃ１８の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、

前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む

複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し

該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－９２

【１７９４】

［特徴Ｃ１９］

特徴Ｃ１９の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、

前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されて

いた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、既にＮ数目に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２、図１０－９２

【１７９５】

［特徴Ｃ２０］

特徴Ｃ２０の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、

前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能

であり、
　可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
　前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
　前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
　前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
　前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、
　前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、
　前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、
　前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、
　前記第１モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記

第１モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなるこ

とで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、
　前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第１モード保留表示を前記第１モード完了態様から表示し、
　前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第２モード保留表示を前記第２モード完了態様から表示する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。
　対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４、図１０－９２
【１７９６】
　［特徴Ｃ２１］
　特徴Ｃ２１の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出制御手段と、
　記憶手段と、
　複数の発光手段と、を備え、
　前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
　前記記憶手段は、
　　特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
　　特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する

領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、
前記演出制御手段は、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実

行されているときにおいて、
　　次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　　次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。
　対応図面：図１０－３９、図１０－７２～図１０－７４
　尚、
『演出制御手段』は『演出制御用ＣＰＵ１２０』に該当し、
『記憶手段』は『ＲＡＭ１０２、特に遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０』に該当し、
『特定識別情報』は『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する８つのＬＥＤ』に該当し、
『遊技制御手段側発光手段』は『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ』に該当し、『演出制御手段側発光手段』は『第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤ』に該当し、
『当該可変表示記憶領域』は『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「０」のエントリ（格納領域）』に該当し、
『第１保留記憶領域』は『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「１～４」のエントリ（格納領域）』に該当し、
『始動領域』は『第１始動入賞口（入賞球装置６Ａ）や第２始動入賞口（可変入賞球装置６Ｂ）』に該当する。

【１７９７】
［特徴Ｃ２２］
特徴Ｃ２２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶

領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情

報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図１０－３９、図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６

【１７９８】

［特徴Ｃ２３］

特徴Ｃ２３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様

とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次

の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図１０－３９、図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２

【１７９９】

［特徴Ｃ２４］

特徴Ｃ２４の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記

始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された

直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図１０－３９、図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４

【１８００】
［特徴Ｃ２５］
特徴Ｃ２５の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の

可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－７２～図１０－７４、図１０－８８、図１０－８９

尚、

『表示手段』は『画像表示装置５』に該当し、

『保留球数表示』は『保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示』に該当する。

【１８０１】

［特徴Ｃ２６］

特徴Ｃ２６の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期

間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８８、図１０－８９

【１８０２】

［特徴Ｃ２７］

特徴Ｃ２７の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶

されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２、図１０－８８、図１０－８９

【１８０３】

［特徴Ｃ２８］

特徴Ｃ２８の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記

完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示が実行されているときにおいて、
　前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数０時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
　対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８４、図１０－８８、図１０－８９
【１８０４】
　［特徴Ｃ２９］

特徴Ｃ２９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、
特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前

態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－７２～図１０－７４、図１０－８５

尚、

『遊技制御手段側発光手段』は『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ』

『初期態様』は『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤが点灯した態様』に該当し、

『最終態様』は『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち８個目のＬＥＤが点灯した態様』に該当し、

『特定表示』は『アクティブ表示』に該当する。

【１８０５】

［特徴Ｃ３０］

特徴Ｃ３０の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発

光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、
特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８５

【１８０６】

［特徴Ｃ３１］

特徴Ｃ３１の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を

表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行されているときにおいて、
前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－８１、図１０－８２、図１０－８５

【１８０７】
［特徴Ｃ３２］
特徴Ｃ３２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、
特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行し

て該保留表示を表示し、
　　次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　　次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　　前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　　前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示が実行されているときにおいて、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後で

の切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－７２、図１０－７３、図１０－７５、図１０－７６、図１０－８１～図１０－８５

【１８０８】

［特徴Ｃ３３］

特徴Ｃ３３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行していることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示が実行されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に、始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示が実行されていることに対応する態様に変化するよりも先に前記遊技制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示を実行していることに対応する態様に変化する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に演出制御手段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて特定識別情報の可変表示が実行されていることを認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－８５

尚、

『第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』は『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』に該当する。

【１８０９】

［特徴Ｃ３４］

特徴Ｃ３４の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図１０－３９

【１８１０】

［特徴Ｃ３５］

特徴Ｃ３５の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、か

つ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記演出制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に演出制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図１０－８３、図１０－８５

【１８１１】

［特徴Ｃ３６］

特徴Ｃ３６の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない場合は、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、

前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関す

る情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
　前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
　前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
　前記演出制御手段は、
　前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させ、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示を表示させる制御を実行し、
　前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示せず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示の表示を維持する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に表示手段の保留球数表示を、保留記憶数が１である表示から保留記憶数が０である表示とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１である表示となることとなり、却って保留球数表示が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。
　対応図面：図１０－１００
【１８１２】
　［特徴Ｃ３７］
　特徴Ｃ３７の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出制御手段と、
　記憶手段と、
　複数の発光手段と、を備え、
　前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
　前記記憶手段は、
　始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に演出制御手段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－８１、図１０－８２
【１８１３】
［特徴Ｃ３８］
特徴Ｃ３８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とすることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様で表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－８８、図１０－８９

【１８１４】

［特徴Ｃ３９］
特徴Ｃ３９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、

演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－８５
【１８１５】
［特徴Ｃ４０］
特徴Ｃ４０の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する

領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、装飾識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－８６、図１０－８７

【１８１６】
［特徴Ｃ４１］
特徴Ｃ４１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶していると

きに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
　特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
　前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、特定表示を表示することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、特定表示の表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
【１８１７】
　［特徴Ｃ４２］
　特徴Ｃ４２の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出制御手段と、
　表示手段と、
　記憶手段と、
　複数の発光手段と、を備え、
　前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、
　前記記憶手段は、
　　特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
　　特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
　前記演出制御手段は、
　　特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
　　特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、
　前記遊技制御手段は、
　　前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
　　特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
　前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、装飾

識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－８６、図１０－８７

【１８１８】

［特徴Ｃ４３］

特徴Ｃ４３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って特別回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該特別回数よりも少ない特定回数切り替えることで該当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示させている該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特別回数の切り替による動画像よりも、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－５２、図１０－８１～図１０－８４
尚、
『切替周期』は『画像更新周期の３３ｍｓ』に該当し、
『特別回数』は『シフトアニメーションのフレーム数（１０フレーム）に対応する１０回（シフトアニメーション対応回数）』に該当し、
『特定回数』は『終了アニメーションのフレーム数（５フレーム）に対応する５回（終了アニメーション対応回数）』に該当する。
【１８１９】
［特徴Ｃ４４］
特徴Ｃ４４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており、かつ前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数切り替えて前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させ、
前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、該当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該所定回数よりも少ない特定回数切り替えて該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特定回数の切り替による動画像よりも、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えによる動画を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊

技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－５２、図１０－７２、図１０－７３
尚、
『所定回数』は『出現アニメーションのフレーム数（２０フレーム）に対応する２０回（出現アニメーション対応回数）』に該当する。
【１８２０】
［特徴Ｃ４５］
特徴Ｃ４５の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており、かつ前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数切り替えて前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させ
該第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が該当該可変表示領域に移動されるときに、該特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数よりも少ない特定回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表示させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像よりも、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えによる動画を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－５２

【１８２１】
［特徴Ｃ４６］
特徴Ｃ４６の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったＮ（Ｎ≧３０）回数を１周期として切り替えて表示させ、
該第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が該当該可変表示領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってＮ回数よりも少ない回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表示させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のＮ回数を１周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、移動していることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－５２及び変形例
【１８２２】
［特徴Ｃ４７］
特徴Ｃ４７の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったＮ（Ｎ≧３０）回数を１周期として切り替えて表示させ、
特定識別情報の可変表示が実行されておらず、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってＮ回数よりも少ない回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のＮ回数を１周期とする動画像は、技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の切り替えによる動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、特定表示が新たに表示されていることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－５２及び変形例
【１８２３】
［特徴Ｃ４８］
特徴Ｃ４８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったＮ（Ｎ≧３０）回数を１周期として切り替えて表示させ、
特定識別情報の可変表示が終了される場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってＮ回数よりも少ない回数切り替えることで前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示された該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のＮ回数を１周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の切り替による動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、終了していることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－５２及び変形例
【１８２４】
［特徴Ｃ４９］
特徴Ｃ４９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させる制御を行うことが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記演出制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されてない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから所定期間後に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が低い態様で表示させ、前記第１保留記憶領域に記憶さ

れている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されることで、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示させた該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させ、
　前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから前記所定期間後に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が高い態様で開始し、その後に透過率が高い態様から透過率が低い態様へ変化させる出現アニメーションを実行させることで該特定表示を表示させる、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、いち早く遊技媒体による始動領域の通過を伝えるために、特定表示の表示態様を透過率が低く認識しやすい表示態様とし、保留記憶がないが可変表示を実行している状況においては、可変表示にも注目しているため、急に表示することによって特定表示がされたことがわかりにくくなってしまうことを防止するために、徐々に表示するようにすることで、出現アニメーションを用いて遊技媒体による始動領域の通過を伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
　対応図面：図１０－５４、図１０－５５、図１０－５８、図１０－５９、図１０－６５
【１８２５】
　［特徴Ｃ５０］
　特徴Ｃ５０の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出制御手段と、
　表示手段と、
　記憶手段と、を備え
　前記演出制御手段は、
　　画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
　　特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
　　デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、
　前記記憶手段は、
　　特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
　　特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を含み、
　前記遊技制御手段は、
　　前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
　前記演出制御手段は、
　　前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、
　　前記デモンストレーション表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該デモンストレーション表示の表示を終了させ、かつ前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、デモンストレーション表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、

第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、デモンストレーション表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－８６、図１０－８７
尚、
『デモンストレーション表示』は『デモ表示演出』に該当する。
【１８２６】
［特徴Ｃ５１］
特徴Ｃ５１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
演出設定に関する案内表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を含み、
前記遊技制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記案内表示を表示させることが可能であり、
前記案内表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該案内表示の表示を終了させ、かつ前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、案内表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、案内表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－９０、図１０－９１
尚、
『案内表示』は『メニュー案内表示』に該当する。
【１８２７】
［特徴Ｃ５２］
特徴Ｃ５２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、

演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し、該記憶に応じた特定コマンドを前記演出制御手段に送信し、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新させる処理を実行し、
前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、遊技制御手段側発光手段の態様の変化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図１０－４２、図１０－７２～図１０－７６
尚、『特定コマンド』は『保留記憶数通知コマンド』に該当する。

【１８２８】
［特徴Ｃ５３］
特徴Ｃ５３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合

、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し、その後該通過に対応する特定識別情報の可変表示が開始されることに基づき、該通過に対応する特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、該移動に応じた特定コマンドを前記演出制御手段に送信し、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行し、

前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、保留記憶数の減少に対応する遊技制御手段側発光手段の態様の変化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－４２、図１０－７２～図１０－７６

尚、『特定コマンド』は『保留記憶数通知コマンド』に該当する。

【１８２９】

［特徴Ｃ５４］

特徴Ｃ５４の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

メイン状態表示灯と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、

特定識別情報の可変表示を実行するときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、該通過に基づいて特定識別情報の可変表示に関する情報を前記記憶手段に記憶し、その後、該通過に基づく特定識別情報の可変表示の可変表示期間を設定する可変表示期間設定処理を行い、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、その後、該可変表示期間設定処理で設定された特定識別情報の可変表示期間の減算を行う減算処理を開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に可変表示の実行を示す態様とし、その後、可変表示期間の減算を行うことで、遊技者に可変表示がされていることとを示しつつ可変表示期間の減算をすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図１０－４２、図１０－７２～図１０－７６

【１８３０】

（対応関係）

尚、『大当り遊技状態』は本発明の『有利状態』に該当し、『ＣＰＵ１０３』は本発明

の『遊技制御手段』に該当し、『演出制御用ＣＰＵ１２０』は本発明の『演出実行手段』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１』や『第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』は本発明の『保留記憶手段』に該当し、『第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が４個であること』は本発明の『所定数』に該当し、『出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『開始態様』に該当し、『出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『完了態様』に該当し、『出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『途中態様』に該当し、『シフトアニメーション』は本発明の『保留シフト』に該当し、『シフトアニメーションの表示実行期間である３３０ｍｓ』は本発明の『特定期間』に該当し、『出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ』は本発明の『所定期間』に該当する。

【１８３１】

また、『保留記憶数が０個の可変表示が終了するまで３３ｍｓ未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数０時可変表示が終了する直前』に該当し、『保留記憶数が０個の可変表示が終了してから３３ｍｓ未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数０時可変表示が終了した直後』に該当する。

【１８３２】

また、『入賞時フラッシュ演出』は本発明の『入賞演出』に該当する。

【１８３３】

また、『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』は本発明の『通常保留表示』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』は本発明の『特殊保留表示』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』は本発明の『通常開始態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常途中態様』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊開始態様』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊途中態様』に該当する。

【１８３４】

また、『演出モードＡ』は本発明の『第１モード』に該当し、『演出モードＢ』は本発明の『第２モード』に該当し、『演出モードＡでの立方体の保留表示』は本発明の『第１モード保留表示』に該当し、『演出モードＢでの正八面体の保留表示』は本発明の『第２モード保留表示』に該当し、『演出モードＡにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第１モード開始態様』に該当し、『演出モードＡにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第１モード完了態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード途中態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード開始態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード完了態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出

現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード途中態様』に該当する。

【１８３５】

また、『演出制御用ＣＰＵ１２０』は本発明の『演出制御手段』に該当し、『ＲＡＭ１０２、特に遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０』は本発明の『記憶手段』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する８つのＬＥＤ』は本発明の『特定識別情報』に該当し、『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『遊技制御手段側発光手段』に該当し、『第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『演出制御手段側発光手段』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「０」のエントリ（格納領域）』は本発明の『当該可変表示記憶領域』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「１～４」のエントリ（格納領域）』は本発明の『第１保留記憶領域』に該当し、『第１始動入賞口（入賞球装置６Ａ）や第２始動入賞口（可変入賞球装置６Ｂ）』は本発明の『始動領域』に該当する。

【１８３６】

また、『画像表示装置５』は本発明の『表示手段』に該当し、『保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示』は本発明の『保留球数表示』に該当する。

【１８３７】

また、『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『遊技制御手段側発光手段』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤが点灯した態様』は本発明の『初期態様』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち８個目のＬＥＤが点灯した態様』は本発明の『最終態様』に該当し、『アクティブ表示』は本発明の『特定表示』に該当する。

【１８３８】

また、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』は本発明の『第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』に該当する。

【１８３９】

また、『画像更新周期の３３ｍｓ』は本発明の『切替周期』に該当し、『シフトアニメーションのフレーム数（１０フレーム）に対応する１０回（シフトアニメーション対応回数）』は本発明の『特別回数』に該当し、『終了アニメーションのフレーム数（５フレーム）に対応する５回（終了アニメーション対応回数）』は本発明の『特定回数』に該当し、『出現アニメーションのフレーム数（２０フレーム）に対応する２０回（出現アニメーション対応回数）』は本発明の『所定回数』に該当する。

【１８４０】

また、『デモ表示演出』は本発明の『デモンストレーション表示』に該当し、『メニュー案内表示』は本発明の『案内表示』に該当し、『保留記憶数通知コマンド』は本発明の『特定コマンド』に該当する。

【１８４１】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図１０－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【１８４２】

遊技盤２の所定位置（図１０－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、特図ユニッ

ト２０１が設けられている。該特図ユニット２０１は、図１０－１８（Ａ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ、ラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９から構成されている。

【１８４３】

（特別図柄表示装置）

第１特別図柄表示装置４Ａは８つのＬＥＤにより構成され、第２特別図柄表示装置４Ｂも８つのＬＥＤにより構成される。８つのＬＥＤ１つ１つを特定識別情報（特別図柄）と呼ぶ。また、８つのＬＥＤのまとまりを複数種類の特定識別情報（複数種類の特別図柄）と呼ぶ。第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂは、第１始動入賞口や第２始動入賞口への入賞が発生（始動条件が成立）することで、複数種類の特別図柄の可変表示を行い、特別図柄の組合せ（８つのＬＥＤの点灯、消灯の組合せ）が該パチンコ遊技機１であらかじめ定められた組合せとなることで、「大当り」や「はずれ」となったことを示す装置である。

【１８４４】

（特別図柄の可変表示）

特別図柄の「可変表示」とは、８つのＬＥＤをあらかじめ定められた法則で点灯や消灯させることにより、特別図柄の組合せが出るまでの期間であることを示すものである。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【１８４５】

第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【１８４６】

（保留表示器）

第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとは、それぞれ２つのＬＥＤから構成されている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって、第１特図保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって、第２特図保留記憶数を表示する。例えば、第１保留表示器２５Ａや第２保留表示器２５Ｂは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって特図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで特図保留記憶数が４個であることを示す。

【１８４７】

（普通図柄表示器）

また、普通図柄表示器２０は、４つのＬＥＤから構成され、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【１８４８】

普図保留表示器２５Ｃは、例えば２つのＬＥＤから構成されており、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって表示する。例えば、普図保留表示器２５Ｃは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって普図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって普図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって普図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで普図保留記憶数が４個であることを示す。

【１８４９】

（ラウンド数表示器）
ラウンド数表示器２６は、５つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯・消灯の組み合わせによって後述する大当り遊技状態におけるラウンド数を報知する。当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９は、それぞれ１つのＬＥＤである。当り表示灯２７は、後述する大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、右打ち表示灯２８は、後述する時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、状態表示灯は、後述する時短状態及び確変状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【１８５０】
（画像表示装置）
図１０－１に示すように、遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【１８５１】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【１８５２】
画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【１８５３】
（入賞球装置）
画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【１８５４】
入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。尚、入賞球装置６Ａは、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置５の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能なように配置されている。

【１８５５】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１０－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例

えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【１８５６】

遊技盤２の所定位置（図１０－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる普通入賞口１０が設けられる。この場合には、普通入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【１８５７】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１０－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【１８５８】

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

【１８５９】

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

【１８６０】

普通入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。尚、可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７は、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置５の右側の領域（右遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能であるとともに、画像表示装置５の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞不能或いは入賞困難なように配置されている。

【１８６１】

（通過ゲート）

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

【１８６２】

（アウト口）

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

【１８６３】

（その他演出装置）

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイド

ランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。

【１８６４】

遊技盤２の所定位置（図１０－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図１０－２参照）。また、各種ランプについては後述する。

【１８６５】

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

【１８６６】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【１８６７】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１０－２参照）により検出される。

【１８６８】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１０－２参照）により検出される。

【１８６９】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【１８７０】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【１８７１】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御

が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。
【１８７２】
入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。
【１８７３】
可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。
【１８７４】
尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【１８７５】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。
【１８７６】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。
【１８７７】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【１８７８】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【１８７９】
尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【１８８０】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【１８８１】
時短状態では、平均的な特図可変表示時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【１８８２】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。尚、詳細は後述するが、確変状態は、時短状態よりも平均的な特図可変表示時間が短縮される遊技状態である。
【１８８３】
つまり、通常状態は、主に遊技者が画像表示装置５の左側の遊技領域（左遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、第１特別図柄の可変表示が実行される遊技状態であって、時短状態や確変状態は、主に遊技者が画像表示装置５の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、第２特別図柄の可変表示が実行される遊技状態である。また、大当り遊技状態は、主に遊技者が画像表示装置５の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、大入賞口に遊技球を入賞させることによって多くの賞球の払い出しを得ることができる遊技状態である。
【１８８４】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【１８８５】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【１８８６】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【１８８７】
尚、通常状態は、遊技者が遊技球を主に左遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第１始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第２始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。また、時短状態や確変状態は、遊技者が遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第２始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第１始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。
【１８８８】
尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【１８８９】
（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【１８９０】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【１８９１】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【１８９２】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【１８９３】
特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【１８９４】
大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。
【１８９５】
特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。
【１８９６】
パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に

変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【１８９７】
　また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。
【１８９８】
　大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。
【１８９９】
　また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。
【１９００】
　（基板構成）
　パチンコ遊技機１には、例えば図１０－２及び図１０－３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。
【１９０１】
　電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【１９０２】
　主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。
【１９０３】
　主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、シリアル通信回路１０６を備える。
【１９０４】
　ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【１９０５】
　乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数

）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【１９０６】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、普通入賞口スイッチ２４や、エラーを検出するための図示しない磁石センサ、電波センサ、近接センサ、枠近接センサからの各種信号がスイッチ回路１１０を介して入力される入力ポート１０５ａと、ソレノイド８１、８２や特図ユニット２０１を構成する各表示器、表示装置、表示灯を制御（駆動）するための信号が出力回路１１１を介して出力される（伝送される）出力ポート１０５ｂと、を含んで構成される。

【１９０７】

スイッチ回路１１０は、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、普通入賞口スイッチ２４からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで入力ポート１０５ａに伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【１９０８】

尚、ゲートスイッチ２１は、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを検知するためのスイッチであり、第１始動口スイッチ２２Ａは、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、第２始動口スイッチ２２Ｂは遊技球が第２始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、カウントスイッチ２３は遊技球が大入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、普通入賞口スイッチ２４は、遊技球が普通入賞口１０に入賞したことを検知するためのスイッチである。

【１９０９】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【１９１０】

出力回路１１１は、出力回路１１１からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【１９１１】

シリアル通信回路１０６は、全二重方式、非同期方式および標準ＮＲＺ（ノンリターンゼロ）符号化を用いたデータフォーマットで、各制御基板（例えば、図示しない払出制御基板や演出制御基板１２）のＣＰＵ（演出制御基板１２であれば演出制御用ＣＰＵ１２０）とシリアル通信を行う。シリアル通信回路１０６は、各制御基板のマイクロコンピュータに各種データ（例えば、払出信号（賞球個数コマンド）や演出制御コマンド）を送信する送信部と、各制御基板のマイクロコンピュータからの各種データ（例えば、賞球ＡＣＫコマンド）を受信する受信部とを含む。

【１９１２】

また、主基板１１上には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００にて処理するためのデータを一時的に保存するための外部ＲＡＭ１０７も設けられている。更に、主基板１１には、特に図示しないが、パチンコ遊技機１の設定値を設定可能な設定値設定状態に切り

替えるための設定キースイッチと、設定値設定状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するためのタッチスイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠３の開放を検知するための扉・枠開放スイッチ、本パチンコ遊技機におけるベース値等を表示可能な表示モニタも接続されている。尚、設定キースイッチ、設定切替スイッチ、表示モニタは、遊技者から操作不能なようにパチンコ遊技機１の背面側に設けられている。

【１９１３】

パチンコ遊技機１の背面側には、図示しない払出制御基板が設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

【１９１４】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【１９１５】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【１９１６】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【１９１７】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【１９１８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【１９１９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。また、プッシュボタン３１Ｂ内には振動用モータ３６が設けられている。該振動用モータ３６は、演出制御基板１２と接続されており、演出制御用ＣＰＵ１２０から駆動信号を受信す

ることで駆動可能となっている。つまり、プッシュボタン３１Ｂは、振動用モータ３６の駆動によって振動することがある。

【１９２０】

更に、画像表示装置５の右下方位置には、演出用表示ユニット２０２が設けられている。該演出用表示ユニット２０２は、図１０－１８（Ｃ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ及び第２演出表示灯１５２Ｂ、第１サブ保留表示器１５１Ａ及び第２サブ保留表示器１５１Ｂ、右打ちランプ１５３から構成されている。

【１９２１】

第１演出表示灯１５２Ａは、第１特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置であり、また、第２演出表示灯１５２Ｂは、第２特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置である。これらはそれぞれ１つのＬＥＤから構成されている。

【１９２２】

第１サブ保留表示器１５１Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能とするための表示器であり、また、第２サブ保留表示器１５１Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能とするための表示器である。これらはそれぞれ２つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数を表示可能となっている。例えば、第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって特図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで特図保留記憶数が４個であることを示す。

【１９２３】

また、右打ちランプ１５３は、１つのＬＥＤであって、が時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【１９２４】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【１９２５】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【１９２６】

また、図１０－４に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位のレイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位のレイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【１９２７】

特に、図１０－５に示すように、ＶＲＡＭ領域には、アクティブ表示エリア５Ｆにける

アクティブ表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕからアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動する１個目の保留表示と、を描画・配置するためのアクティブ表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた１個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示と、を描画・配置するための第１保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた２個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示と、を描画・配置するための第２保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた３個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示と、を描画・配置するための第３保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた４個目の保留表示を描画・配置するための第４保留表示画像描画領域がそれぞれ配置されている。

【１９２８】

アクティブ表示画像描画領域、第１保留表示画像描画領域～第４保留表示画像描画領域において描画・配置された各画像に加えて、背景画像を描画・配置するための背景画像描画領域や、飾り図柄画像を描画・配置するための飾り図柄画像描画領域等において描画・配置された画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図１０－５に示すように、アクティブ表示画像描画領域、第１保留表示画像描画領域～第４保留表示画像描画領域においては、アクティブ表示画像描画領域にて描画される画像の表示優先度が最も高く設定されており、第１保留表示画像描画領域に描画される画像はアクティブ表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第２保留表示画像描画領域に描画される画像は第１保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第３保留表示画像描画領域に描画される画像は第２保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第４保留表示画像描画領域に描画される画像は第３保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されている。

【１９２９】

つまり、保留表示及びアクティブ表示に関する画像のうち、４個目の保留表示の表示位置に表示される画像は最も下層に表示される画像であり、３個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示の画像は、４個目の保留表示の表示位置に表示される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、２個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の画像は、３個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像は、２個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、アクティブ表示の表示位置（アクティブ表示エリア５Ｆ）に表示される画像及びアクティブ表示の表示位置に向けて移動する１個目の保留表示の画像は、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。

【１９３０】

尚、各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【１９３１】

表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【１９３２】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【１９３３】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【１９３４】

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

【１９３５】

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

【１９３６】

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

【１９３７】

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

【１９３８】

図１０－６（Ａ）は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１０－６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【１９３９】

図１０－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始指定である。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始指定である。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデ

ータが設定される。
【１９４０】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１０－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【１９４１】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１０－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。
【１９４２】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。
【１９４３】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。
【１９４４】
当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。
【１９４５】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【１９４６】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１特図保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２特図保留記憶数通知コマンドである。第１特図保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２特図保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１特図保留記憶数通知コマンドや第２特図保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【１９４７】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、はずれとなる可変表示においてリーチとなるか否か（リーチ演出が実行されるか否か）及びいずれの種別のリーチが実行されるか否か（ノーマルリーチのリーチ演出とスーパーリーチのリーチ演出とのどちらが実行されるか）の判定結果を示すはずれ演出パターンコマンドである。

【１９４８】

第１特図保留記憶数通知コマンドや第２特図保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【１９４９】

尚、図１０－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【１９５０】

図１０－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１０－７に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６、上記した乱数値ＭＲ１及び乱数値ＭＲ６の初期値決定用乱数値ＭＲ７のそ

れぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【１９５１】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ７の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、後述する遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ７の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【１９５２】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【１９５３】

はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなるか否かを予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなる場合にノーマルリーチ、スーパーリーチのどちらとなるかや、実行されるスーパーリーチの種別を予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【１９５４】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【１９５５】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。初期値決定用の乱数値ＭＲ７は、上記した乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ７の初期値を決定するために用いられる乱数値であり、例えば、「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。

【１９５６】

図１０－７は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【１９５７】

表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【１９５８】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【１９５９】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルで２２は、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【１９６０】

図１０－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【１９６１】

ここで、大当り種別について、図１０－９（Ｂ）を用いて説明すると、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【１９６２】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【１９６３】

確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、１００回の可変表示が終了すること、または、該１００回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡ～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなる

まで継続する遊技状態である一方で、時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、１００回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【１９６４】

図１０－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【１９６５】

尚、図１０－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【１９６６】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【１９６７】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【１９６８】

図１０－１０は、ＲＯＭ１０１に記憶されるはずれ演出判定テーブルの構成例を示している。はずれ演出判定テーブルは、特図表示結果を「はずれ」とすると決定されたときに、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３に基づき、はずれ演出を非リーチとリーチのどちらにするか、つまり、可変表示においてリーチ演出を実行するか否かを決定するために参照されるテーブルである。例えば、乱数値ＭＲ３の値が１～８５の範囲内であれば、はずれ演出を非リーチ（リーチ演出を実行しないこと）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が８６～１００の範囲内であれば、はずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行すること）に決定する。

【１９６９】
図１０－１１（Ａ）～図１０－１１（Ｃ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される変動パターン種別判定テーブルの構成例を示している。変動パターン種別判定テーブルは、はずれ演出判定テーブルにおいてはずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行する）と決定した場合に、実行するリーチ（変動パターン種別）をノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγのいずれとするかを決定するためのテーブルである。遊技状態に応じて選択する変動パターン種別判定テーブルを異ならせている。
【１９７０】
具体的には、図１０－１１（Ａ）～図１０－１１（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定する。尚、変動パターン種別をノーマルリーチと決定することは、可変表示中においてノーマルリーチのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチαと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチαのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチβと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチβのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチγと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチγのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することである。
【１９７１】
例えば、図１０－１１（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～８０の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値ＭＲ４の値が８１～９５の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチαに決定し、乱数値ＭＲ４の値が９６～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチβに決定する。また、図１０－１１（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～８０の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値ＭＲ４の値が８１～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチγに決定する。また、図１０－１１（Ｃ）に示すように、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定する。
【１９７２】
図１０－１２（Ａ）～図１０－１２（Ｃ）は、変動パターンを示している。遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合、時短状態（低確高ベース状態）である場合、確変状態（高確高ベース状態）である場合で、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。
【１９７３】
大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行さ

れるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【１９７４】

遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、図１０－１２（Ａ）に示すように、特図可変表示時間が１２０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－１）、特図可変表示時間が５７５０ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－２）、特図可変表示時間が３７５０ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－３）、特図可変表示時間が２００００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－１Ａ）、特図可変表示時間が２５０００ｍｓであって、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－１Ｂ）、特図可変表示時間が６００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２Ａ）、特図可変表示時間が６５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２Ｂ）、特図可変表示時間が７００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３Ａ）、特図可変表示時間が７５０００ｍｓであって、擬似連演出が３回実行された後にノーマルリーチ後にスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３Ｂ）、特図可変表示時間が２００００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－１Ａ）、特図可変表示時間が２５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－１Ｂ）、特図可変表示時間が６００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２Ａ）、特図可変表示時間が６５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２Ｂ）、特図可変表示時間が７００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３Ａ）、特図可変表示時間が７５０００ｍｓであって、擬似連演出が３回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３Ｂ）が設けられている。

【１９７５】

また、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合については、図１０－１２（Ｂ）に示すように、特図可変表示時間が７０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－４）、特図可変表示時間が２０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－５）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４Ａ）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４Ｂ）、特図可変表示時間が３００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－５Ａ）、特図可変表示時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－５Ｂ）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４Ａ）、特図可変表示時間が１５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４Ｂ）、特図可変表示時間が３００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－５Ａ）、特図可変表示時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－５Ｂ）が設けられている。

【１９７６】

更に、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合については、図１０－１２

（Ｃ）に示すように、特図可変表示時間が３０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－６）、特図可変表示時間が５００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－７）、特図可変表示時間が５０００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－６）、特図可変表示時間が５０００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－６）が設けられている。

【１９７７】

尚、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高く設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図可変表示時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。更に、遊技状態が通常状態である場合については、スーパーリーチβの方がスーパーリーチαよりも変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高く設定されている。

【１９７８】

また、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５に加えて、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４を用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンは、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を含む２個以下の乱数値を用いて決定してもよいし、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を含む４個以下の乱数値を用いて決定してもよい。

【１９７９】

図１０－１３～図２３４は、変動パターンの決定方法の説明図である。実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態、はずれ演出、変動パターン種別等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【１９８０】

具体的には、図１０－１３（Ａ）～図１０－１３（Ｆ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチαである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＥと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチβである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＦと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【１９８１】

また、図１０－１４（Ａ）～図１０－１４（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＧと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＨと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＩと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がスーパーリーチγである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＪと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【１９８２】

更に、図１０－１５（Ａ）～図１０－１５（Ｃ）に示すように、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＫと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が２個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＬと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＭと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【１９８３】

そして、図１０－１６（Ａ）～図１０－１６（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【１９８４】

例えば、図１０－１３（Ａ）～図１０－１３（Ｆ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＥを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＦを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３Ｂ）に決定する。

【１９８５】

また、図１０－１４（Ａ）～図１０－１４（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＧを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＨを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－５）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＩを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９２０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－４Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９２１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－４Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＪを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９５０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－５Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９５１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－５Ｂ）に決定する。

【１９８６】
　また、図１０－１５（Ａ）～図１０－１５（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＫを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－６）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＬを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－７）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＭを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－６）に決定する。
【１９８７】
　また、図１０－１６（Ａ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３１～８０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が８１～１７０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が１７１～３２０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３２１～６００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３Ｂ）に決定する。
【１９８８】
　また、図１０－１６（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～９０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－４Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９１～２８０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－４Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２８１～５８０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５８１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５Ｂ）に決定する。
【１９８９】
　また、図１０－１６（Ｃ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－６）に決定する。
【１９９０】
　尚、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらない１の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。
【１９９１】
　また、図１０－１７に示すように、通常状態は、主に第１特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で最も平均特図可変表示時間が長い遊技状態でもある。また、時短状態は、主に第２特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が通常状態よりも短く確変状態よりも長い遊技状態である。そして、確変状態は、主に第２特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が通常状態や時短状態よりも高い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表

示時間が最も短い遊技状態である。
【１９９２】
ここで、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示について説明する。図１０－１８（Ｂ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂには、前述したように８つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって特別図柄が構成されている。第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、４０ｍｓが経過する度に１個ずつ点灯させるＬＥＤを切り替えていき、８個目のＬＥＤの点灯開始から４０ｍｓが経過することで再度１個目のＬＥＤの点灯が開始されるようになっている。つまり、点灯対象のＬＥＤが１個目、２個目、３個目...８個目と順に変遷していく過程を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が実行される。
【１９９３】
また、図１０－１８（Ｄ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂには、それぞれ１つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによってサブ図柄が構成されている。第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂにおいては、６０ｍｓ毎にＬＥＤの点灯と消灯を切り替える。つまり、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、ＬＥＤの２４０ｍｓに亘る点灯と２４０ｍｓに亘る消灯を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることによりサブ図柄の可変表示が実行される。
【１９９４】
図１０－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。
【１９９５】
このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１０－１９に示すような遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０が設けられている。図１０－１９に示す遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０は、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５とを備えている。
【１９９６】
第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。
【１９９７】
第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【１９９８】
一例として、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。
【１９９９】
また、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。
【２０００】
尚、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号０の数値データは、実行中の特別図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号１～４の数値データは、未だ実行されていない特別図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。
【２００１】
こうして第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【２００２】
尚、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。
【２００３】
普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。
【２００４】
尚、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃにおける保留番号０の数値データは、実行中の普通図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号１～４の数値データは、未だ実行されていない普通図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。
【２００５】
遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【２００６】

遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【２００７】

遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【２００８】

遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【２００９】

遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【２０１０】

尚、遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５には、乱数値ＭＲ１の数値を一時的に記憶するための特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、乱数値ＭＲ２の数値を一時的に記憶するための大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、乱数値ＭＲ３の数値を一時的に記憶するためのはずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、乱数値ＭＲ４の数値を一時的に記憶するための変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、乱数値ＭＲ５の数値を一時的に記憶するための変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅが設けられている。

【２０１１】

図１０－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【２０１２】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【２０１３】

図１０－２０は、入力ポート１０５ａのビット割り当ての例を示す説明図である。図１

０－２０に示すように、入力ポート０において、ビット１にはカウントスイッチ２３、ビット２には図示しない排出口スイッチ、ビット３には特定領域スイッチ、ビット６には普通入賞口スイッチ２４からの信号が入力される。入力ポート１において、ビット２にはアウト確認スイッチ信号１、ビット３にはアウト確認スイッチ信号２、ビット５には磁石センサ信号、ビット７には枠電波センサ信号が入力される。また、入力ポート２において、ビット２には盤面近接センサエラー信号、ビット３には枠近接センサエラー信号が入力され、ビット４には設定キースイッチ、ビット５にはタッチスイッチ、ビット６には扉・枠開放スイッチ、ビット７にはクリアスイッチからの信号が入力される。また、入力ポート３において、ビット１には第１始動口スイッチ２２Ａ、ビット２には第２始動口スイッチ２２Ｂ、ビット３にはゲートスイッチ２１からの信号が入力される。また、ビット６には電源確認信号、ビット７には賞球制御信号ＲＸ０の信号が入力される。

【２０１４】

図１０－２１は、出力ポート１０５ｂのビット割り当ての例を示す説明図である。図１０－２１に示すように、出力ポートＤＧ１においてビット１～ビット８からは、第１特別図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。出力ポートＤＧ２においてビット１～ビット８からは、第２特別図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。

【２０１５】

また、出力ポートＤＧ３において、ビット１からは第１特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯２（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット２からは第２特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯２（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット３からはゲート通過記憶数表示灯２（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット４からは第１特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯１（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、ビット５からは第２特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯１（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、ビット６からはゲート通過記憶数表示灯１（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、にそれぞれ信号が出力される。そして、出力ポートＤＧ４においてビット１～ビット４からは、普通図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。

【２０１６】

また、出力ポートＤＧ５において、ビット０～ビット４からは、ラウンド数表示器２６を構成する各ＬＥＤに信号が出力され、ビット５からは当り表示灯２７を構成するＬＥＤに信号が出力され、ビット６からは右打ち表示灯２８を構成するＬＥＤに信号が出力され、ビット７からは状態表示灯２９を構成するＬＥＤに信号が出力される。

【２０１７】

図１０－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１０－２２（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００１ＳＧ１９０が設けられている。図１０－２２（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００１ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００１ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００１ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００１ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４とを備えている。

【２０１８】

演出制御フラグ設定部００１ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００１ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【２０１９】

演出制御タイマ設定部００１ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００１ＳＧ１９２には、複

数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【２０２０】
演出制御カウンタ設定部００１ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００１ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。
【２０２１】
演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【２０２２】
図１０－２２（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１特図保留記憶数通知コマンドまたは第２特図保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。
【２０２３】
これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。
【２０２４】
更に、始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示すフラグ値がセットされる入賞時フラッシュ演出フラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。
【２０２５】
尚、保留表示フラグには、後述する保留変化演出決定処理において、保留変化演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留変化演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色や赤色）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（青色）または「２」（赤色）がセットされるようになっている。そして、保留変化演出決定処理の実行後

は、更に後述する保留出現アニメーション処理、滞留アニメーション処理、シフトアニメーション処理等が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば遊技状態に応じた形状の白色、保留表示フラグの値が「１」であれば遊技状態に応じた形状の青色、保留表示フラグの値が「２」であれば遊技状態に応じた形状の赤色）にて表示されるようになっている。

【２０２６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順に格納されていくことになる。

【２０２７】

図１０－２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１０－２２（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【２０２８】

遊技状態が通常状態である場合、バッファ番号「１－０」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「１－１」～「１－４」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕに保留表示が表示されるようになっている。また、遊技状態が時短状態や確変状態である場合、バッファ番号「２－０」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「２－１」～「２－４」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕに保留表示が表示されるようになっている。

【２０２９】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【２０３０】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１０－２３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【２０３１】
図１０－２３に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【２０３２】
次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。
【２０３３】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、遊技機用枠３が開放されているか否かや設定キースイッチの状態等にもとづいて設定値確認条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ４）。設定値確認条件が成立した場合には（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、設定値確認処理として表示モニタに現在設定されている設定値を表示する（ステップＳ５）。
【２０３４】
そして、設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立していない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）には、復旧処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ１２）を実行する。ステップＳ８の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。
【２０３５】
また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、遊技機用枠３が開放されているか否かや設定キースイッチの状態等にもとづいて設定値設定条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ７）。設定値設定条件が成立した場合には（ステップＳ７；Ｙｅｓ）、設定値設定処理を実行する（ステップＳ８）。設定値設定処理では、例えば、タッチスイッチの操作及び設定キースイッチの操作によって設定されている設定値を設定可能とすればよい。
【２０３６】
設定値設定処理の実行後、または、設定値設定条件が成立しなかった場合には（ステップＳ７；Ｎｏ）、ステップＳ４及びステップＳ５と同様に設定値確認条件が成立したか否かの判定及び設定値確認処理を実行する（ステップ９、ステップ１０）。設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立しなかった場合（ステップ９；Ｎｏ）は、初期化処理（ステップＳ１１）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ１２）を実行する。
【２０３７】
ステップＳ１１の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【２０３８】
乱数回路設定処理（ステップＳ１２）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２

ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１３）、割込みを許可する（ステップＳ１４）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば４ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【２０３９】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１０－２４のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１０－２４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、普通入賞口スイッチ２４といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、遊技に関する各種タイマ値（例えば、普通図柄プロセスタイマ、始動口２以上入賞エラー無効タイマ、セキュリティ情報タイマ、情報出力延長タイマ、不正入賞報知無効タイマの値）を減算するためのタイマ減算処理（ステップＳ２２）を実行した後に、第２始動入賞口への異常入賞が発生したか否かを監視するための始動口２異常入賞監視処理（ステップＳ２３）、遊技球が各種入賞口に入賞したことにもとづく入賞指定コマンドや異常入賞の発生にもとづいて該異常入賞を示すエラーコマンドを演出制御基板１２に対して送信するための入賞報知処理（ステップＳ２４）、磁石エラーの発生を報知するための磁石エラー報知処理（ステップＳ２５）、電波エラーの発生を報知するための電波エラー報知処理（ステップＳ２６）、各種スイッチの配線の断線や抜けを確認するためのスイッチエラー報知処理（ステップＳ２７）及びスイッチ異常エラー報知処理（ステップＳ２８）、排出球エラーを報知するための排出球エラー報知処理（ステップＳ２９）を実行することによりパチンコ遊技機１の異常診断を行うことで、診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能となっている。この後、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６といった遊技用乱数の少なくとも一部を更新するための乱数更新処理（ステップＳ３０）、乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ６の初期値決定用の乱数値ＭＲ７を更新するための初期値決定用乱数更新処理（ステップＳ３１）、特別図柄の可変表示や大当り遊技状態への制御等を行う特別図柄プロセス処理（ステップＳ３２）、普通図柄の可変表示を行う普通図柄プロセス処理（ステップＳ３３）、大当り遊技状態における大入賞口の開放制御や普図当りに応じた第２始動入賞口の開放制御としてソレノイド８１、８２の制御を行う役物ソレノイド制御処理（ステップＳ３４）、パチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する情報出力処理（ステップＳ３５）、各入賞口への入賞に応じて賞球を付与するための賞球処理（ステップＳ３６）、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤを点灯させるためのデータをセットする表示処理（ステップＳ３７）、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する試験端子処理（ステップＳ３８）、出力ポート０のＲＡＭ領域における接続信号に関する内容およびソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する出力処理（ステップＳ３９）、特図プロセスフラグの値に応じて特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理（ステップＳ４０）、普図プロセスフラグの値に応じて普通図柄の可変表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理（ステップＳ４１）、遊技機のエラー状態などを表示させるために遊技機のエラー状態などを示す情報が設定されたコマンドを演出制御基板１２に対して送信する枠状態出力処理（ステップＳ４２）、出力バッファに設定されたデータにもとづいて第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ等を構成するＬＥＤの点灯制御

をおこなう表示制御処理（ステップＳ４３）設定キースイッチの状態を確認する設定キー確認処理（ステップＳ４４）、パチンコ遊技機１の背面側に設けられた表示モニタにベース値等を表示する性能表示モニタ制御処理（ステップＳ４５）を実行し、割込みを許可してから（ステップＳ４６）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【２０４０】

（スイッチ処理）

次に、タイマ割込み処理におけるスイッチ処理（ステップＳ２１）を説明する。入賞検出またはゲート通過に関わる各スイッチの検出信号のオン状態が所定時間継続すると、確かにスイッチがオンしたと判定されスイッチオンに対応した処理が開始される。図１０－２５は、スイッチ処理で使用されるＲＡＭ１０２に形成される各２バイトのバッファを示す説明図である。前回ポートバッファは、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果が格納されるバッファである。ポートバッファは、今回入力したポート３の内容が格納されるバッファである。スイッチオンバッファは、スイッチのオンが検出された場合に対応ビットが１に設定され、スイッチのオフが検出された場合に対応ビットが０に設定されるバッファである。

【２０４１】

図１０－２６は、ステップＳ２１のスイッチ処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、入力ポート３に入力されているデータを入力し（ステップＳ５１）、入力したデータをポートバッファにセットする（ステップＳ５２）。

【２０４２】

次いで、ＲＡＭ１０２に形成されるウェイトカウンタの初期値をセットし（ステップ５３）、ウェイトカウンタの値が０になるまで、ウェイトカウンタの値を１ずつ減算する（ステップＳ５４，Ｓ５５）。

【２０４３】

ウェイトカウンタの値が０になると、再度、入力ポート３のデータを入力し（ステップＳ５６）、入力したデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップＳ５７）。そして、論理積の演算結果を、ポートバッファにセットする（ステップＳ５８）。ステップＳ５３～Ｓ５８の処理によって、ほぼ［ウェイトカウンタの初期値×（ステップＳ１０４，Ｓ１０５の処理時間）］の時間間隔を置いて入力ポート０から入力した２回の入力データのうち、２回とも「１」になっているビットのみが、ポートバッファにおいて「１」になる。つまり、所定期間としての［ウェイトカウンタの初期値×（ステップＳ５４，Ｓ５５の処理時間）］だけスイッチの検出信号のオン状態が継続すると、ポートバッファにおける対応するビットが「１」になる。

【２０４４】

さらに、ＣＰＵ１０３は、前回ポートバッファにセットされているデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に排他的論理和をとる（ステップＳ５９）。排他的論理和の演算結果において、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果と、今回オンと判定されたスイッチオン／オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビットが「１」になる。ＣＰＵ１０３は、さらに、排他的論理和の演算結果と、ポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップＳ６０）。この結果、前回のスイッチオン／オフの判定結果と今回オンと判定されたスイッチオン／オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビット（排他的論理和演算結果による）のうち、今回オンと判定されたスイッチに対応したビット（論理積演算による）のみが「１」として残る。

【２０４５】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ６０における論理積の演算結果をスイッチオンバッファにセットし（ステップＳ６１）、ステップＳ１０８における演算結果がセットされているポートバッファの内容を前回ポートバッファにセットする（ステップＳ６２）。

【２０４６】

以上の処理によって、所定期間継続してオン状態であったスイッチのうち、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果がオフであったスイッチ、すなわち、オフ状態からオン状態に変化したスイッチに対応したビットが、スイッチオンバッファにおいて「１」になっている。

【２０４７】

（乱数更新処理）

次に、タイマ割込み処理における乱数更新処理（ステップＳ３０）を説明する。図１０－２７には、乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。乱数更新処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値ＭＲ１の値）を特定し（ステップ７１）、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップＳ７２）。特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップＳ７２；Ｎ）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値を＋１してステップＳ７５に進み（ステップＳ７３）、特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップＳ７２；Ｙ）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である１をセットしてステップＳ７５に進む（ステップＳ７４）。

【２０４８】

ステップＳ７５においてＣＰＵ１０３は、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップＳ７５）。そして、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップＳ７６）。現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップＳ７６；Ｙ）は、特図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の初期値決定用の乱数である乱数値ＭＲ７値を抽出し（ステップＳ７７）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を特図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップＳ７８）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶する（ステップＳ７９）。

【２０４９】

ステップＳ７９の実行後、または、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップＳ７６；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値ＭＲ６の値）を特定し（ステップ８０）、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップＳ８１）。普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップＳ８１；Ｎ）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値を＋１してステップＳ８４に進み（ステップＳ８２）、普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップＳ８１；Ｙ）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である１をセットしてステップＳ８４に進む（ステップＳ８３）。

【２０５０】

ステップＳ８４においてＣＰＵ１０３は、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップＳ８４）。そして、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップＳ８５）。現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップＳ８５；Ｙ）は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６の初期値決定用の乱数である乱数値ＭＲ７値を抽出し（ステップＳ８６）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を普図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップＳ８７）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶し（ステップＳ８８）、乱数更新処理を終了する。尚、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップＳ８５；Ｎ）は、ステップＳ８６～ステップＳ８８を実行せずに乱数更新処理を終了する。

【２０５１】
尚、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６とは共に１～６５５３６の値をとるため、上記したステップＳ７４では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を１、上記したステップＳ８３では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を１にそれぞれセットする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６との取り得る値の範囲を０～６５５３５とし、上記したステップＳ７４では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を０、上記したステップＳ８３では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を０にそれぞれセットしてもよい。
【２０５２】
（特別図柄プロセス処理）
図１０－２８は、特別図柄プロセス処理として、図１０－２４に示すステップＳ３２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図１０－２０に示す入力ポート３を参照する等することで、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞したか否か、つまり、始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップＳ１００）。第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞した場合（ステップＳ１００；Ｙ）は、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【２０５３】
始動口スイッチ通過処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。また、保留情報や保留記憶数を記憶した際には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドの送信が行われる。
【２０５４】
ステップＳ１０１にて始動口スイッチ通過処理を実行した後、または、第１始動入賞口と第２始動入賞口のどちらにも遊技球が入賞していない場合（ステップＳ１００；Ｎ）ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１６の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１６）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する処理が行われる。
【２０５５】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。
【２０５６】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じ

である。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。

【２０５７】

また、特別図柄通常処理では、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理（変動パターン設定）も行われる。

【２０５８】

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

【２０５９】

ステップＳ１１１の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図可変表示時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図可変表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【２０６０】

ステップＳ１１２の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、表示結果が「はずれ」である場合には特図プロセスフラグの値が"０"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【２０６１】

ステップＳ１１３の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"４"に更新され、大入賞口開放前処理は終了する。

【２０６２】

ステップＳ１１４の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放中処理は終了する。

【２０６３】

ステップＳ１１５の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大

当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"４"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"６"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【２０６４】

ステップＳ１１６の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"６"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。

【２０６５】

（始動口スイッチ通過処理）

図１０－２９は、図１０－２８に示す始動口スイッチ通過処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００１ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた第１特図保留記憶数カウンタの格納値である第１特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００１ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００１ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００１ＳＧＳ１０３）。

【２０６６】

００１ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００１ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００１ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００１ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００１ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた第２特図保留記憶数カウンタの格納値である第２特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００１ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００１ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００１ＳＧＳ１０６）。

【２０６７】

００１ＳＧＳ１０３，００１ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００１ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１特図保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２特図保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１特図保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２特図保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲ

ームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００１ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【２０６８】

００１ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５抽出し、抽出した乱数値ＭＲ１を特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、抽出した乱数値ＭＲ２を大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、抽出した乱数値ＭＲ３をはずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、抽出した乱数値ＭＲ４を変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、抽出した乱数値ＭＲ５を変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅにそれぞれ格納する（００１ＳＧＳ１０９～００１ＳＧＳ１１８）。

【２０６９】

また、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値と該始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値から第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の転送先をセットする（００１ＳＧＳ１１９）。そして、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をステップ００１ＳＧＳ１９においてセットした転送先に転送する（００１ＳＧＳ１２０）。

【２０７０】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００１ＳＧＳ１０９～００１ＳＧＳ１２０の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出し、保留情報（保留記憶）として記憶する。

【２０７１】

つまり、始動口スイッチ通過処理においては、図１０－９３（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、第１始動口への入賞が発生したことにもとづいて、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を抽出し、これら抽出した乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を一旦遊技制御バッファ設定部００１ＳＧＳ１５５内の特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納する。そして、ＣＰＵ１０３は、図１０－９３（Ｂ）に示すように、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「１」～「４」のエントリのうちの空きエントリの先頭に、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を転送し、保留記憶として記憶する。

【２０７２】

尚、図１０－９３の例では、第１始動口への入賞が発生した場合の乱数値ＭＲ１～ＭＲ

５の値の格納・転送について説明したが、第２始動口への入賞が発生した場合は、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値の転送先が第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂとなるのみであるので、説明を省略する。

【２０７３】

図１０－２９においてＣＰＵ１０３は、入賞時演出処理（００１ＳＧＳ１２２）を実行した後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信する（００１ＳＧＳ１２３）。

【２０７４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００１ＳＧＳ１２４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００１ＳＧＳ１２４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００１ＳＧＳ１２６）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００１ＳＧＳ１２４；Ｎ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００１ＳＧＳ１２５）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【２０７５】

（入賞時演出処理）

図１０－３０（Ａ）は、入賞時演出処理として、図１０－２９のステップ００１ＳＧＳ１２２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００１ＳＧＳ１１２の入賞時演出処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのはずれ演出パターンとなるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【２０７６】

図１０－３０（Ａ）に示す入賞時演出処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の設定されている設定値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ１３１）。該ステップ００１ＳＧＳ１３１の処理では、例えば、設定されている設定値が正常な値（例えば「１」）がセットされているか否かを特定すればよい。また、設定値として異常な値がセットされている場合は、該異常な値がセットされている旨を示すコマンドを外部に出力する処理を実行してもよい。

【２０７７】

ステップ００１ＳＧＳ１３１の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００１ＳＧＳ１３２）。その後、図１０－２９のス

テップ００１ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３３）。大当り判定範囲には、ステップ００１ＳＧＳ１３２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【２０７８】

ステップ００１ＳＧＳ１３３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００１ＳＧＳ１３３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信を実行し（ステップ００１ＳＧＳ１３４）、図１０－１０に示すはずれ演出判定テーブルを選択する（ステップ００１ＳＧＳ１３５）。そして、図１０－２９のステップ００１ＳＧＳ１１３にて抽出されたはずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３６）。乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲内である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３６；Ｙ）は、非リーチに応じたはずれ演出パターン指定コマンド（図１０－３０（Ｂ）参照）を送信して入賞時演出処理を終了し（ステップ００１ＳＧＳ１４４）、乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲外である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３６；Ｎ）は、確変フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３７）。

【２０７９】

確変フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ１３７；Ｙ）は、図１０－１１（Ｃ）に示す変動パターン種別判定テーブルＣをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進み（ステップ００１ＳＧＳ１４１）、確変フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ１３７；Ｎ）は、更に時短フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３８）。時短フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ１３８；Ｎ）は、図１０－１１（Ａ）に示す変動パターン種別判定テーブルＡをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進み（ステップ００１ＳＧＳ１３９）、
時短フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ１３８；Ｙ）は、図１０－１１（Ｂ）に示す変動パターン種別判定テーブルＢをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進む（ステップ００１ＳＧＳ１４０）。

【２０８０】

ステップ００１ＳＧＳ１４２においてＣＰＵ１０３は、上記ステップ００１ＳＧＳ１３９～ステップ００１ＳＧＳ１４１のいずれかにおいてセットした変動パターン種別判定テーブルと乱数値ＭＲ４の数値データにもとづいてはずれ演出パターンを判定する（ステップ００１ＳＧＳ４２）。そして、乱数値ＭＲ４の数値データがノーマルリーチの判定値の範囲内である場合は、ノーマルリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド、乱数値ＭＲ４の数値データがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγの判定値の範囲内である場合は、スーパーリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド（図１０－３０（Ｂ）参照）を演出制御基板１２に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１４３）。

【２０８１】

尚、ステップ００１ＳＧＳ１３３において乱数値ＭＲ１の数値データが大当りの判定範囲内である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３３；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ２の

数値データと図１０－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルとにより大当り種別を判定し（ステップ００１ＳＧＳ１４５）、該判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンドを演出制御基板１２に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１４６）。

【２０８２】

（特別図柄通常処理）

図１０－３１は、特別図柄通常処理として、図１０－２８のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０－３１に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１５１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００１ＳＧＳ１５１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【２０８３】

ステップ００１ＳＧＳ１５１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００１ＳＧＳ１５１；Ｎ）、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００１ＳＧＳ１５３）、ステップ００１ＳＧＳ１５７に進む。

【２０８４】

一方、第２特図保留記憶数が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１５１；Ｙ）は、更に、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１５４）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００１ＳＧＳ１５４の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第１特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【２０８５】

ステップ００１ＳＧＳ１５４にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００１ＳＧＳ１５４；Ｎ）、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（ステップ００１ＳＧＳ１５６）、ステップ００１ＳＧＳ１５７に進む。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【２０８６】

尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【２０８７】

ステップ００１ＳＧＳ１５７の処理では、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を－１する。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合は第１特図保留記憶数カウント値を－１し、変動特図指定バッファ値が「２」である場合は第１特図保留記憶数カウント値を－１すればよい。

【２０８８】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示結果が大当りとはずれのどちらかとなるかを判定する特別図柄判定処理（ステップ００１ＳＧＳ１５８）、変動パターンを決定する変動パターン設定処理（ステップ００１ＳＧＳ１５９）を実行した後、特図プロセスフラグ値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１６０）。

【２０８９】

尚、ステップ００１ＳＧＳ１５４において第１特図保留記憶数が０である場合（ステップ００１ＳＧＳ１５４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、デモ表示演出を実行するための設定やコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）の送信を実行して特別図柄通常処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１６１）。尚、ステップ００１ＳＧＳ６１においてＣＰＵ１０３がデモ表示演出を実行するための設定やコマンドの送信を実行した場合は、特別図柄の可変表示を実行可能な状態であるものの、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が０個であることによって特別図柄の可変表示が実行されていない客待ち状態となる。

【２０９０】

（特別図柄判定処理）

図１０－３２は、図１０－３１に示す特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄バッファシフト処理を実行する（ステップ００１ＳＧＳ１７１）。特別図柄バッファシフト処理は、例えば、図１０－３３に示すように、変動特図指定バッファ値が「１」であるか否か、つまり、これらか実行する可変表示が第１特別図柄の可変表示であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１８１）。

【２０９１】

変動特図指定バッファ値が「１」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１８１；Ｙ）は、図１０－１９に示す第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「１」のエントリ内容を保留番号「０」のエントリの内容として上書きする（ステップ００１ＳＧＳ１８２）。更に、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「２」のエントリの内容を保留番号「１」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８３）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「３」のエントリの内容を保留番号「２」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８４）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「４」のエントリの内容を保留番号「３」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８５）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「４」のエントリの内容をクリアする（ステップ００１ＳＧＳ１８６）。

【２０９２】

このように、ステップ００１ＳＧＳ１８２～ステップ００ＳＧＳ１８６の処理を実行することで、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおいて保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【２０９３】

そして、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおいて乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の数値データが格納されているエントリ数に応じた第１特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１８７）。

【２０９４】

一方で、変動特図指定バッファ値が「２」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１８１；Ｎ）は、図１０－１９に示す第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「１」のエントリ内容を保留番号「０」のエントリの内容として上書きする（ステップ００１ＳＧＳ１８８）。更に、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「２」のエントリの内容を保留番号「１」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８９）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「３」のエントリの内容を保留番号「２」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１９０）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「４」のエントリの内容を保留番号「３」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１９１）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「４」のエントリの内容をクリアする（ステップ００１ＳＧＳ１９２）。

【２０９５】

このように、ステップ００１ＳＧＳ１８８～ステップ００ＳＧＳ１９２の処理を実行す

ることで、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおいて保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【２０９６】

そして、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおいて乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の数値データが格納されているエントリ数に応じた第２特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１９３）。

【２０９７】

つまり、特別図柄バッファシフト処理では、図１０－９４（Ａ）～図１０－９４（Ｅ）及び図１０－９５（Ａ）～図１０－９５（Ｆ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄バッファ（図１０－９４、図１０－９５に示す例では第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ）において、記憶されている保留記憶数にかかわらず、先ず、保留番号「１」のエントリの記憶内容を保留番号「０」のエントリにコピーする処理を行う。次に、ＣＰＰＵ１０３は、保留番号「２」のエントリの記憶内容を保留番号「１」のエントリにコピーする処理、保留番号「３」のエントリの記憶内容を保留番号「２」のエントリにコピーする処理、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理を順次実行していく。

【２０９８】

尚、図１０－９５（Ｅ）に示すように、保留記憶数が４個であるときに特別図柄バッファ処理が実行される場合は、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理を実行すると、保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとに同一のデータが存在する（保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとの両方に特別図柄バッファ処理の実行前の保留番号「４」のエントリのデータが記憶されている）ことになる。このため、特別図柄バッファ処理では、最後に保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去（クリア）することによって、保留記憶数の減少を行っている。

【２０９９】

更に尚、特別図柄バッファシフト処理では、保留記憶数が４個である場合は図１０－９５（Ｅ）のように保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとに同一のデータが存在する状況が発生するため、保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要があるが、図１０－９４に示すように、保留記憶数が３個以下である場合は保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要が無い。しかしながら、仮に記憶されている保留記憶数に応じて特別図柄バッファシフト処理の処理内容を異ならせると該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量が多くなってしまうため、記憶されている保留記憶数にかかわらずに共通の処理（保留番号「２」のエントリの記憶内容を保留番号「１」のエントリにコピーする処理、保留番号「３」のエントリの記憶内容を保留番号「２」のエントリにコピーする処理、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理及び保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理）を実行することによって、該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量の増加を抑えている。

【２１００】

図１０－３２の特別図柄判定処理に戻り、ＣＰＵ１０３は、変動特図指定バッファ値に応じた特別図柄バッファの保留番号「０」のエントリから、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５を読み出す（ステップ００１ＳＧＳ１７２）。そして設定されている設定値を特定するとともに（ステップ００１ＳＧＳ１７３）、該設定値に応じた表示結果判定テーブルを選択し（ステップ００１ＳＧＳ１７４）、読み出した乱数値ＭＲ１が選択した表示結果判定テーブルにおける大当り判定値の範囲内であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１７５）。尚、該ステップ００ＳＧＳ１７５の処理では、遊技状態が通常状態や時短状態である場合は、乱数値ＭＲ１がこれら通常状態や時短状態における大当り判定値の範囲内であるか否かを判定し、遊技状態が確変状態である場合は、乱数値ＭＲ１が確変状態における大当

り判定値の範囲内であるか否かを判定すればよい。
【２１０１】
乱数値ＭＲ１の値が大値の判定値の範囲内である場合は、可変表示結果が大当りであるとして、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００１ＳＧＳ１７６）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１０－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００１ＳＧＳ１７７）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、読み出した大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００１ＳＧＳ１７８）。
【２１０２】
ステップ００１ＳＧＳ１７８の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００１ＳＧＳ１７９）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「０」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。
【２１０３】
また、ステップ００１ＳＧＳ１７９の実行後やステップ００１ＳＧＳ１７５にて乱数値ＭＲ１の値が大当りの判定値の範囲内ではない、すなわち、「はずれ」であると判定された場合（ステップ００１ＳＧＳ１７５；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定して特別図柄判定処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１８０）。ステップ００１ＳＧＳ１８０の処理では、例えば、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成するＬＥＤのうち左端部に配置された上下２個のＬＥＤを点灯することを決定し、特図表示結果を「大当り」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成する８個のＬＥＤを大当り種別に応じてそれぞれ異なる組み合わせで点灯する（上記したはずれの組み合わせを除外する）ことを決定すればよい。
【２１０４】
（変動パターン設定処理）
図１０－３４は、変動パターン設定処理として、図１０－３１のステップ００１ＳＧＳ１５９にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０－３４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、可変表示結果が大当りであるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０１）。可変表示結果が大当りではない、つまり、はずれである場合（ステップ００１ＳＧＳ２０１；Ｎ）は、図１０－１０に示すはずれ演出判定テーブルを選択し（ステップ００１ＳＧＳ２０２ａ）、図１０－３２のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ３と選択したはずれ演出判定テーブルにもとづいてはずれ演出（リーチ演出の有無）を決定する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｂ）。そして、リーチ演出を実行するか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ）。
【２１０５】
はずれ演出としてリーチ演出を実行しない場合、つまり、非リーチの変動パターンとする場合（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ；Ｎ）はステップ００１ＳＧＳ２０２ｆに進み、はずれ演出としてリーチ演出を実行する場合、つまり、ノーマルリーチまたはスーパーリ

ーチの変動パターンとする場合（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ；Ｙ）は、遊技状態に応じた変動パターン種別判定テーブル（図１０－１１参照）を選択する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｄ）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、遊技状態が確変状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＣを選択すればよい。

【２１０６】

そして、図１０－３２のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ４と選択した変動パターン種別判定テーブルにもとづいて変動パターン種別（実行するリーチ演出）を決定してステップ００１ＳＧＳ２０２ｆに進む（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｅ）。

【２１０７】

ステップ００１ＳＧＳ２０２ｆにおいてＣＰＵ１０３は、上記したはずれ演出、変動パターン種別に加えて、遊技状態、保留記憶数等の状況に応じたはずれ用の変動パターン判定テーブル（図１０－１３～図１０－１５参照）を選択してステップ００１ＳＧＳ２０３に進む（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｆ）。

【２１０８】

一方で、可変表示結果が大当りの場合（ステップ００１ＳＧＳ２０１；Ｙ）は、遊技状態に応じた大当り用の変動パターン判定テーブル（図１０－１６参照）を選択してステップ００１ＳＧＳ２０３に進む。

【２１０９】

そして、ステップ００１ＳＧＳ２０３の処理においてＣＰＵ１０３は、図１０－３２のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ５と選択した変動パターン判定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。

【２１１０】

ステップ００１ＳＧＳ２０３にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００１ＳＧＳ２０４）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【２１１１】

ステップ００１ＳＧＳ２０４の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信する（ステップ００１ＳＧＳ２０５）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１特図保留記憶数通知コマンドを順次に送信する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２特図保留記憶数通知コマンドを順次に送信する。

【２１１２】

ステップ００１ＳＧＳ２０５の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定して変動パターン設定処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２０６）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。

【２１１３】

（特別図柄変動処理）

図１０－３５は、特別図柄変動処理として、図１０－２８のステップＳ１１１にて実行

される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、可変表示時間タイマ値を－１し（ステップ００１ＳＧＳ２０７）、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ；Ｎ）は特別図柄変動処理を終了し、可変表示時間タイマがタイマアウトした場合（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ；Ｙ）は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理に応じた値に更新して特別図柄変動処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ０８ｂ）。

【２１１４】

（特別図柄停止処理）

図１０－３６は、特別図柄停止処理として、図１０－２８のステップＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００１ＳＧＳ２１１）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する（ステップ００１ＳＧＳ２１２）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２１３）。

【２１１５】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００１ＳＧＳ２１３；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００１ＳＧＳ２１４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）のいずれかを送信する（ステップ００１ＳＧＳ２１５）。

【２１１６】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００１ＳＧＳ２１６）。

【２１１７】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００１ＳＧＳ２１７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットする（ステップ００１ＳＧＳ２１８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ１１３）に対応した値である"４"に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２１９）。

【２１１８】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００１ＳＧＳ２１３；Ｎ）、ステップ００１ＳＧＳ２２０において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２２０）。時短フラグがオフである場合（ステップ００１ＳＧＳ２２０；Ｎ）は、ステップ００１ＳＧＳ２５に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００１ＳＧＳ２２０；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２２１）。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ２２１；Ｙ）には、ステップ００１ＳＧＳ２２５に進む。

【２１１９】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２２１；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００１ＳＧＳ２２２）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００１ＳＧＳ２２３）、「０」でない場合（ス

テップ００１ＳＧＳ２２３；Ｎ）にはステップ００１ＳＧＳ２２５に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ２２３；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態としてステップ００１ＳＧＳ２２５に進む（ステップ００１ＳＧＳ２２４）。

【２１２０】

ステップ００１ＳＧＳ２２５では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２２６）。

【２１２１】

（大当り終了処理）

図１０－３７は、大当り終了処理として、図１０－２８のステップＳ１１６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【２１２２】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２３１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２３１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００１ＳＧＳ２３２）、処理を終了する。

【２１２３】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００１ＳＧＳ２３１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００１ＳＧＳ２３３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００１ＳＧＳ２３４）。経過していなければ処理を終了する。

【２１２４】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００１ＳＧＳ２３４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２３５）。

【２１２５】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ００１ＳＧＳ２３５；Ｎ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００１ＳＧＳ２３７、ステップ００１ＳＧＳ２３８）。また、時短回数カウンタに「０」をセットし（ステップ００１ＳＧＳ２３９）、ステップ００１ＳＧＳ２４２に進む。

【２１２６】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ００１ＳＧＳ２３５；Ｙ）には、ステップ００１ＳＧＳ２４０とステップ００１ＳＧＳ２４１を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ００１ＳＧＳ２４２に進む。

【２１２７】

ステップ００１ＳＧＳ２４２では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信を行う（ステップ００１ＳＧＳ２４３）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信を行った後（ステップ００１ＳＧＳ２４４）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２４５）。

【２１２８】

（表示処理）

図１０－３８は、表示処理として図１０－２４のステップＳ３７にて実行される処理の

一例を示すフローチャートである。表示処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、始動口バッファ値と特図プロセスフラグ値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５１、ステップ００１ＳＧＳ２５２）。また、第１特図保留記憶数カウント値及び第２特図保留記憶数カウント値、つまり、第１特図保留菊数と第２特図保留記憶数とを特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５３）。そして、これら特定した内容に応じて第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５ＢにおけるＬＥＤの点灯データをセットする。

【２１２９】

例えば、図１０－３９（Ａ）に示すように、始動口バッファ値が１，第２特図保留記憶数が０個であるとき、特図プロセスフラグ値が０、第１特図保留記憶数が１である場合は、仮に第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを保留記憶数１個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによってＬＥＤの消灯が行われる（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤ全てが消灯される）ことから、第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が０～６、第１特図保留記憶数が２～４個である場合は、仮に次の割込み時に１個目の第１特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。

【２１３０】

また、図１０－３９（Ｂ）に示すように、始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶数が１個以上であるときは、第２特別図柄の可変表示が優先して実行されることから、特図プロセスフラグ値、第１特図保留記憶数にかかわらず、保留記憶の合計数に応じた態様で第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。

【２１３１】

また、図１０－３９（Ｃ）に示すように、始動口バッファ値が２であるときは、特図プロセスフラグ値が０、第２特図保留記憶数１個である場合は、仮に第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを保留記憶数１個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによってＬＥＤの消灯が行われる（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ全てが消灯される）ことから、第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が０～６、第２特図保留記憶数が２～４個である場合は、仮に次の割込み時に１個目の第２特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。

【２１３２】

そして、ＣＰＵ１０３は、普図保留記憶数に応じて普図保留表示器２５ＣにおけるＬＥＤの点灯データをセットする（ステップ００１ＳＧＳ２５５）。

【２１３３】

尚、上記した第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５ＣのＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図１０－２１に示す出力ポートＤＧ３において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。

【２１３４】

更にＣＰＵ１０３は、遊技状態を特定するとともに、特定した遊技状態が大当り遊技状態である場合は更に大当り種別を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５６）。そして、これら特定した遊技状態や大当り種別に応じてラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９における各ＬＥＤの点灯データをセットして表示処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２５７）。

【２１３５】

尚、上記したラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９のＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図１０－２１に示す出力ポート

ＤＧ５において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。

【２１３６】

（特別図柄表示制御処理）

図１０－４０は、特別図柄表示制御処理として図１０－２４のステップＳ４０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄プロセスフラグの値が１であるか否か、つまり、いずれかの特別図柄の可変表示中であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２６１）。特別図柄プロセスフラグの値が１ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２６１；Ｎ）は特別図柄表示制御処理を終了し、特別図柄プロセスフラグの値が１である場合（ステップ００１ＳＧＳ２６１；Ｙ）は、変動特図指定バッファ値、つまり、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれの可変表示が実行されているかを特定し（ステップ００１ＳＧＳ２６２）、また、可変表示時間タイマの値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２６３）。そして、これら特定した変動特図指定バッファ値とか変表示時間タイマの値に応じて第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４ＢにおけるＬＥＤの点灯データのセットを行って特別図柄表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２６４）。

【２１３７】

尚、上記した第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４ＢのＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図１０－２１に示す出力ポートＤＧ１や出力ポートＤＧ２において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。

【２１３８】

尚、特に図示しないが普通図柄表示制御処理（ステップＳ４１）では、普通図柄の可変表示の実行中であるか否かや、普通図柄の可変表示時間タイマの値にもとづいて普通図柄表示器２０におけるＬＥＤの点灯データをセット（図１０－２１に示す出力ポートＤＧ４において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセット）すればよい。

【２１３９】

（表示制御処理）

図１０－４１は、表示制御処理として図１０－２４のステップＳ４３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。表示制御処理は、前述した表示処理及び特図表示制御処理で作成されたデータ（図１０－２１に示す各出力ポートＤＧのビットにセットされた「１」または「０」）にもとづいて、特図ユニット２０１を構成する各ＬＥＤを点灯させるための処理である。表示制御処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、ＤＧカウンタ値が最大値である４であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２７１）。尚、ＤＧカウンタは、図１０－２１に示す出力ポートＤＧ１、出力ポートＤＧ２、出力ポートＤＧ３、出力ポートＤＧ４のいずれの出力ポートに応じたＬＥＤを点灯させるかを選択するためのカウンタ、すなわち、第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂと普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのいずれかを点灯対象とするかを決定するためのカウンタである。

【２１４０】

ＤＧカウンタ値が４である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７１；Ｙ）は、ＤＧカウンタ値を１にセットしてステップ００１ＳＧＳ２７４に進み（ステップ００１ＳＧＳ２７２）、ＤＧカウンタ値が４以外である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７１；Ｎ）は、ＤＧカウンタ値を＋１してステップ００１ＳＧＳ２７４に進む（ステップ００１ＳＧＳ２７３）。

【２１４１】

ステップ００１ＳＧＳ２７４においてＣＰＵ１０３は、ＤＧカウンタ値が１であるか否かを判定する。ＤＧカウンタ値が１である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７４；Ｙ）は、出力ポートＤＧ５からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２７

５）、出力ポートＤＧ１からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２７６）。つまり、ＤＧカウンタ値が１である場合は、出力ポートＤＧ１からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ１の各ビットに応じたＬＥＤ（第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【２１４２】

また、ＤＧカウンタ値が１ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２７４；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が２であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２７７）。ＤＧカウンタ値が２である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７７；Ｙ）は、出力ポートＤＧ１からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２７８）、出力ポートＤＧ２からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２７９）。つまり、ＤＧカウンタ値が２である場合は、出力ポートＤＧ２からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ２の各ビットに応じたＬＥＤ（第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【２１４３】

また、ＤＧカウンタ値が２ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２７７；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が３であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２８０）。ＤＧカウンタ値が３である場合（ステップ００１ＳＧＳ２８０；Ｙ）は、出力ポートＤＧ２からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８１）、出力ポートＤＧ３からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８２）。つまり、ＤＧカウンタ値が３である場合は、出力ポートＤＧ３からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ３の各ビットに応じたＬＥＤ（第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【２１４４】

また、ＤＧカウンタ値が３ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２８０；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が４であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２８３）。ＤＧカウンタ値が４である場合（ステップ００１ＳＧＳ２８３；Ｙ）は、出力ポートＤＧ３からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８４）、出力ポートＤＧ４からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８５）。つまり、ＤＧカウンタ値が４である場合は、出力ポートＤＧ４からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ４の各ビットに応じたＬＥＤ（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【２１４５】

また、ＤＧカウンタ値が４ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２８３；Ｎ）は、ＤＧカウンタ値が５であるとして、出力ポートＤＧ４からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８６）、出力ポートＤＧ５からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８７）。つまり、ＤＧカウンタ値が５である場合は、出力ポートＤＧ５からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ５の各ビットに応じたＬＥＤ（ラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９を構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。

【２１４６】

つまり、第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂと普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤ、ラウンド数表示器２６と当り表示灯２７と右打ち表示灯２８と状態表示灯２９を構成するＬＥＤについては、ＣＰＵ１０３の割込み周期である４ｍｓ毎に発光対象のＬＥＤを変化させることによって、１６ｍｓの消灯状態と４ｍｓの点灯状態を周期的に繰り返すようになっている。

【２１４７】

また、図１０－２４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行することによって、始動入賞が発生した場合は、図１０－４２（Ａ）に示すように、始動口スイッチ通過処理において始動入賞の発生判定と該始動入賞の発生に応じたコマンド（始動口入賞指定コマンド

）の送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該始動入賞に応じた保留表示器（第１保留表示器２５Ａまたは第２保留表示器２５Ｂ）の発光制御が開始されるようになっている。

【２１４８】

また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図１０－４２（Ｂ）に示すように、特別図柄通常処理内で特別図柄判定処理、バッファシフト処理が実行されることで保留記憶数通知コマンドの送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該可変表示の開始に応じて保留表示器において保留記憶数減算後の態様での発光制御が開始されるようになっている。

【２１４９】

また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図１０－４２（Ｃ）に示すように、特別図柄表示制御処理及び表示制御処理が実行されることによって、該可変表示に応じた特別図柄表示装置の発光制御が開始された後、特別図柄変動処理において可変表示時間（可変表示時間タイマ）の減算が開始されるようになっている。

【２１５０】

尚、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示が実行されているときに新たな保留記憶が発生したことにもとづいて該新たな保留記憶を含む保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数増加通知コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信してもよい。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数増加通知コマンドを受信したことにもとづいて第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。

【２１５１】

更に、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、該特別図柄の可変表示開始後の保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、単に保留記憶数が減少したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数減少通知コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信してもよい。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数減少通知コマンドを受信したことにもとづいて第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを特別図柄の可変表示の開始後の保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。

【２１５２】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１０－４３のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１０－４３に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ１５１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【２１５３】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ１５３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ１５３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【２１５４】

また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割

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

【２１５５】

ステップＳ１５３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ１５３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ１５４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ１５５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【２１５６】

ステップＳ１５５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ１５６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【２１５７】

ステップＳ１５６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ１５７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ１５７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ１５８）と、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付ける操作受付制御処理（ステップＳ１５８ａ）、画像表示装置５において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップＳ１５９）と、が実行される。その後、ステップＳ１５３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【２１５８】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からデモ表示演出を実行するためのコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）を受信したことにもとづいて、新たな保留記憶が発生することなく３０秒（３０００ｍｓ）が経過したことを条件に画像表示装置５において案内表示を表示する制御を実行し、更に新たな保留記憶が発生することなく３０秒（３０００ｍｓ）が経過したことを条件に画像表示装置５においてデモ表示演出の画像を表示する制御を実行すればよい。また、案内表示やデモ表示演出の画像の表示中に新たな保留記憶が発生した場合は、これら案内表示やデモ表示演出の画像の表示を停止する制御を実行すればよい。

【２１５９】
　また、操作受付処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が０個でありいずれの特別図柄の可変表示も実行されていないときにプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付けたことにもとづいて画像表示装置５においてメニュー画面を表示し、更に該メニュー画面が表示されている状態でプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付けることによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の音量や遊技効果ランプ９の輝度を変更する制御を実行すればよい。
【２１６０】
　尚、背景表示更新処理では、遊技状態の変化や可変表示開始時における演出モードの変更が決定されたことにもとづいて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。
【２１６１】
　尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。
【２１６２】
　（演出制御プロセス処理）
　図１０－４４は、演出制御プロセス処理として、図１０－４３のステップＳ１５６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１０－４３に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、可変表示を実行する際の演出モードを決定するための演出モード決定処理（ステップＳ１６０）、保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留変化演出決定処理（ステップＳ１６１）、始動入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることを遊技効果ランプ９の発光によって継続的に示唆する入所時フラシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出処理（ステップ１６２）、プッシュボタン３１Ｂを振動用モータ３６にて駆動させるボタン振動演出を実行するためのボタン振動演出処理（ステップＳ１６３）、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて保留表示を出現表示させるための出現アニメーション処理（ステップＳ１６４）、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示を滞留表示させるための滞留アニメーション処理（ステップＳ１６５）、保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示を該保留記憶表示エリア５Ｕ上の１つ前の表示位置やアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動表示（シフト）させるためのシフトアニメーション処理（ステップＳ１６６）、アクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示の表示を終了させるための終了アニメーション処理（ステップＳ１６７）、第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤを保留記憶数にもとづいて点灯制御するためのサブ保留表示器点灯制御処理（ステップＳ１６８）を実行する。尚、サブ保留表示器点灯制御処理は、後述する表示領域５Ｓにおいて第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶の表示を更新する処理を実行する処理でもある。終了アニメーション処理の実行後は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。
【２１６３】
　ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５に

おける飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"１"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【２１６４】

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

【２１６５】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。また、可変表示中演出処理では、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂを構成するＬＥＤの点灯制御も実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。尚、ステップ１７２の処理は、後述する表示領域５Ｓにおいて小図柄の可変表示を実行するための処理も行う。

【２１６６】

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

【２１６７】

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

【２１６８】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"５"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は

、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【２１６９】

（演出モード）

図１０－４５に示すように、演出モードＡ～演出モードＤが設けられており、演出モードＡと演出モードＢは遊技状態が通常状態であるときに選択され得る演出モードであり、演出モードＣは遊技状態が時短状態であるときに選択される演出モードであり、演出モードＤは遊技状態が確変状態であるときに選択される演出モードである。

【２１７０】

演出モード決定処理においては、遊技状態が通常状態であるとき、該通常状態の１回目の可変表示の開始タイミングにおいて演出モードが演出モードＡに設定されるようになっている。また、通常状態における２回目以降の可変表示開始タイミングでは、設定されている演出モードが演出モードＡであれば、該演出モードが抽選によって演出モードＢに設定され、設定されている演出モードが演出モードＢであれば、該演出モードが抽選によって演出モードＡに設定される。

【２１７１】

また、演出モード決定処理においては、大当り遊技状態の終了の際に、ＣＰＵ１０３から時短状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モードＣに設定され、ＣＰＵ１０３から確変状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モードＤに設定されるようになっている。

【２１７２】

尚、詳細は後述するが、演出モードＡ～演出モードＤでは、画像表示装置５に表示される背景画像、飾り図柄の可変表示態様、アクティブ表示や保留表示の表示態様等がそれぞれ異なっている。

【２１７３】

（保留変化演出決定処理）

図１０－４６は、図１０－４４に示す保留変化演出決定処理における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留変化演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図１０－２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおけるはずれ演出パターンコマンドからはずれ演出をそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果とはずれ演出とにもとづいて保留変化演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

【２１７４】

例えば、図１０－４６に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、７０％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンが非リーチである場合は、９５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、５％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、０％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンがノーマルリーチである場合は、７５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、５％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンがスーパーリーチである場合は、６５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、１０％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。

【２１７５】
上記したように保留変化演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「０」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンＡでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「１」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンＢでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「２」をセットする。
【２１７６】
尚、保留変化演出決定処理では、図柄指定コマンド、つまり、可変表示結果が大当りとなるか否かによって保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、大当り種別が確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当りのいずれになるかに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよいし、大当り遊技終了後に確変状態に制御されるか否かに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、保留変化演出が実行されるか否か及び保留変化演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに対して遊技者を注目させ易くできる。
【２１７７】
そして、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおいて各エントリに対応する保留表示フラグに０～２の値をセットした後に演出制御用ＣＰＵ１２０が後述の出現アニメーション処理（ステップＳ１６４）、滞留アニメーション処理（ステップ１６５）、シフトアニメーション処理（ステップＳ１６６）を実行することで、保留表示フラグの値として「０」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ白色で表示され、保留表示フラグの値として「１」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ青色で表示され、保留表示フラグの値として「２」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ赤色で表示される。
【２１７８】
このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの青色や表示パターンＢの赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＢの赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの青色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留変化演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。
【２１７９】
（入賞時フラッシュ演出処理）
図１０－４７は、図１０－４４に示す入賞時フラッシュ演出処理を示すフローチャートである。入賞時フラッシュ演出処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図１０－２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照し、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０１）。入賞時フラッシュ演出フラグがセットされていない保留記憶が有る場合（ステップ００１ＳＧＳ３０１；Ｎ）は、更に、既に入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされている保留記憶が有るか否か、つまり、既に他の保留記憶を対象として入賞時フラシュ演出が実行されているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０２）。
【２１８０】

入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされている保留記憶が無い場合は、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶として格納されている図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンドから入賞時フラッシュ演出の実行の有無を決定する（ステップ００１ＳＧＳ３０３）。

【２１８１】

例えば、図１０－４８に示すように、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を４０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を６０％の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドが非リーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を１００％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を０％の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがノーマルリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を１００％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を０％の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがスーパーリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を８０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を２０％の割合で決定する。

【２１８２】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０４）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合（ステップ００１ＳＧＳ３０４；Ｙ）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「１」をセットしてステップ００７ＳＧＳ３０７に進み（ステップ００１ＳＧＳ３０５）、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合（ステップ００１ＳＧＳ３０４；Ｎ）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「０」をセットしてステップ００１ＳＧＳ３０７に進む（ステップ００１ＳＧＳ３０６）。

【２１８３】

入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ００１ＳＧＳ３０１；Ｎ）やステップ００１ＳＧＳ３０５、ステップ００１ＳＧＳ３０６の処理の実行後は、更に、図１０－２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照し、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」の保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０７）。入賞時フラッシュ演出フラグが「１」の保留記憶が有る場合（ステップ００１ＳＧＳ３０７；Ｙ）は、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中であるか否か、つまり、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶が始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａのバッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリに格納されているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０８）。入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ３０８；Ｎ）はステップ００１ＳＧＳ３１０に進み、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中である場合（ステップ００１ＳＧＳ３０８；Ｙ）は、更に、実行中の可変表示のプロセステーブル等を参照することによって、該可変表示がリーチよりも前のタイミングであるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０９）。該可変表示がリーチよりも前のタイミングである場合（ステップ００１ＳＧＳ３０９；Ｙ）は、ステップ００１ＳＧＳ３１０に進む。

【２１８４】

そして、ステップ００１ＳＧＳ３１０の処理では、入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて遊技効果ランプ９の点滅制御を実行して入賞時フラッシュ演出処理を終了する（ステップ００ＳＧＳ３１０）。尚、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」の保留記憶が無い場合（ステップ００１ＳＧＳ３０７；Ｎ）や該可変表示がリーチ以降のタイミングである場合（ステップ００１ＳＧＳ３０９；Ｎ）については、ステップ００１ＳＧＳ３１０の処理を実行せずに入賞時フラッシュ演出処理を終了する。

【２１８５】

以上のように、始動入賞の発生にもとづいて、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ラ

ンプ９を発光させることによって大当り遊技状態に制御されることを示唆するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての遊技効果ランプ９の発光パターンや発光色を複数設け、これら遊技効果ランプ９の発光パターンや発光色に応じて大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を異ならせるようにしてもよい。

【２１８６】

また、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ランプ９を発光させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技効果ランプ９とは異なるランプ（例えば、入賞時フラッシュ演出専用のランプ）を設け、入賞時フラッシュ演出としては、該遊技効果ランプ９とは異なるランプを発光させるようにしてもよい。

【２１８７】

（ボタン振動演出処理）

図１０－４９は、図１０－４４に示すボタン振動演出処理を示すフローチャートである。ボタン振動演出において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、ボタン振動演出の実行中であることを示すボタン振動演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２１）。ボタン振動演出実行中フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２１；Ｎ）は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２２）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２２；Ｙ）は、更に、第１始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２３）。第１始動口入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、第１始動口入賞指定コマンドを受信している場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｙ）は、図１０－２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照して第１特図保留記憶数を特定する（ステップ００１ＳＧＳ３２４）。

【２１８８】

一方で、遊技状態が通常状態ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２５）。遊技状態が時短状態でも確変状態でもない場合、つまり、遊技状態が大当り遊技状態である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２５；Ｎ）は、ボタン振動演出処理を終了し、遊技状態が時短状態または確変状態である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２５；Ｙ）は、更に、第２始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２６）。第２始動口入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２６；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、第２始動口入賞指定コマンドを受信している場合（ステップ００１ＳＧＳ３２６；Ｙ）は、図１０－２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照して第２特図保留記憶数を特定する（ステップ００１ＳＧＳ３２７）。

【２１８９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００１ＳＧＳ３２４またはステップ００１ＳＧＳ３２７において特定した保留記憶数が３個以上であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２８）。つまり、ステップ００１ＳＧＳ３２８では、遊技状態が通常状態であれば、第１特図保留記憶数が３個以上であるか否かを判定し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、第２特図保留記憶数が３個以上であるか否かを判定する。特定した保留記憶数が２個以下である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２８；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、特定した保留記憶数が３個以上である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２８；Ｙ）は、ボタン振動演出実行中フラグをセットするとともに（ステップ００１ＳＧＳ３９）、ボタン振動演出実行タイマをセットしてボタン振動演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ３３０）。

【２１９０】

そして、ボタン振動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ３２１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、振動用モータ制御処理（ステップ００１ＳＧ

Ｓ３３１）を実行することによって振動用モータ３６を駆動させる、つまり、該振動用モータ３６の駆動によってプッシュボタン３１Ｂを振動させるとともに、ボタン振動演出実行タイマの値を－１し（ステップ００１ＳＧＳ３３２）、該ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３３３）。ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトした場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｙ）は、ボタン振動演出実行中フラグをクリアしてボタン振動演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ３３４）。つまり、ボタン振動演出は、通常状態であれば第１特図保留記憶数、時短状態や確変状態であれば第２特図保留記憶数が３個となった場合に所定期間（例えば５秒間）に亘ってプッシュボタン３１Ｂを振動させることによって保留記憶数が上限値である４個に近づいたことを報知するための演出である。

【２１９１】

尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合に、第２特図保留記憶数が３個以上となったことにもとづいてボタン振動演出を実行して第２特図保留記憶数が上限値である４個に近づいたことを報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態や確変状態は遊技球が頻繁に始動入賞口に入賞する遊技状態であることから、これら時短状態は確変状態ではボタン振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２１９２】

（サブ保留表示器点灯制御処理）

図１０－５０は、図１０－４４に示すサブ保留表示器点灯制御処理（ステップＳ１６８）において、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞指定コマンドを受信した状況毎の第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂの点灯制御態様を示す図である。サブ保留表示器点灯制御処理では、受信した始動入賞指定コマンドや保留記憶数に応じて第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤを点灯させるか否かを異ならせている。

【２１９３】

例えば、図１０－５０（Ａ）に示すように、第１始動口入賞指定コマンドを受信したときの第２特図保留記憶数が０個であるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグ値が０である場合、すなわち、大当り遊技状態でない状態で飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ保留記憶が新たな第１始動入賞口への入賞にもとづく第１特図保留記憶以外に存在しない場合は、即座に該第１特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第１サブ保留表示器１５１Ａにおいて第１特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御（第１サブ保留表示器１５１ＡのＬＥＤを１個のみ点灯させる制御）を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が０、第１特図保留記憶数が２～４個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第１特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在している場合や、演出プロセスフラグ値が１～７のいずれかであり、且つ第１特図保留記憶数が１～４個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第１サブ保留表示器１５１Ａにおいて第１特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御を実行する。

【２１９４】

また、図１０－５０（Ｂ）に示すように、第１始動口入賞指定コマンドを受信したときの第２特図保留記憶数が１個以上であるとき、つまり、新たに第１始動入賞口へ遊技球が入賞し、且つ第２特図保留記憶数が１個以上であるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次に実行される飾り図柄の可変表示は第２特別図柄の可変表示にもとづくものであることから、演出プロセスフラグ値や第１特図保留記憶数にかかわらず、第１サブ保留表示器１５１Ａにおいて第１特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御を実行する。

【２１９５】

また、図１０－２０（Ｃ）に示すように、第２始動口入賞指定コマンドを受信したとき、つまり、第１特図保留記憶数にかかわらず、新たに第２始動入賞口へ遊技球が入賞した

とき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグ値が０、第２特図保留記憶数が１個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されておらず、且つ第２特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在しない場合は、即座に該第２特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第２サブ保留表示器１５１Ｂにおいて第２特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御（第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを１個のみ点灯させる制御）を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が０、第２特図保留記憶数が２～４個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第２特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在している場合や、演出プロセスフラグ値が１～７のいずれかであり、且つ第２特図保留記憶数が１～４個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第２サブ保留表示器１５１Ｂにおいて第２特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御を実行する。

【２１９６】

（可変表示開始設定処理）

図１０－５１は、図１０－４４に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始指定受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３４１）。第１可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００１ＳＧＳ３４２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【２１９７】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【２１９８】

また、ステップ００１ＳＧＳ３４１において第１可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４１；Ｎ）、第２可変表示開始指定受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３４３）。第２可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００１ＳＧＳ３４４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【２１９９】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマ

ンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【２２００】

ステップ００１ＳＧＳ３４２またはステップ００１ＳＧＳ３４４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００１ＳＧＳ３４５）。

【２２０１】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００１ＳＧＳ３４６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【２２０２】

尚、本特徴部００１ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドや確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【２２０３】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【２２０４】

ステップ００１ＳＧＳ３４６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００１ＳＧＳ３４７）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００１ＳＧＳ３４８）。

【２２０５】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【２２０６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００１ＳＧＳ３４９）。例えば、画像表示

装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【２２０７】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【２２０８】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００１ＳＧＳ３５０）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００１ＳＧＳ３５１）。尚、所定時間は例えば３３ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００１ＳＧＳ３５２）。

【２２０９】

（ＣＰＵ１０３及び演出制御用ＣＰＵ１２０の処理に関する期間）

ここで、ＣＰＵ１０３及び演出制御用ＣＰＵ１２０（及び表示制御部１２３）が実行する処理に関する期間について説明する。先ず、図１０－５２（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、図１０－２４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を４ｍｓ毎に実行する。つまり、ＣＰＵ１０３は、４ｍｓ毎に始動入賞が発生したか否かの判定や、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理等を実行する。加えて、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示後の５００ｍｓを図柄確定期間として特別図柄の可変表示を実行しない期間としている。更に、ＣＰＵ１０３は、表示制御処理（ステップＳ４３）における周期的な１２ｍｓの消灯状態と４ｍｓの点灯状態とは別に、１周期３２０ｍｓとして、４０ｍｓ間隔にて特別図柄を構成するＬＥＤの点灯・消灯制御を実行する（図１０－１８（Ａ）参照）。

【２２１０】

一方、図１０－５２（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１０－２６に示す演出制御メイン処理を２ｍｓ毎に実行する。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２ｍｓ毎にＣＰＵ１０３からいずれのコマンドを受信したか否か（コマンド解析処理）や、演出制御プロセス処理、演出用乱数更新処理、デモ演出制御処理、背景表示更新処理等を実行する。加えて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１周期４８０ｍｓとして、２４０ｍｓ間隔にて第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂを構成するＬＥＤの点灯と消灯とを切り替える制御を実行する（図１０－１８（Ｂ）参照）。

【２２１１】

また、表示制御部１２３では、画像を描画するために３３ｍｓの期間（画像描画期間）を要しており、画像表示装置５に表示されている画像を新たな画像に更新する周期（画像更新周期）は３３ｍｓとなっている。つまり、画像表示装置５に表示される画像は、１秒間に約３０回（３０ＦＰＳ）更新されるようになっている。

【２２１２】

（演出モード詳細）

次に、演出モードＡ～演出モードＤについて説明する。上述したように、演出モードＡ及び演出モードＢは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときに設定可能な演出モードであり、演出モードＣは、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であると

きに設定される演出モードであり、演出モードＤは、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるときに設定される演出モードである。各演出モードでは、画像表示装置５に表示される保留表示やアクティブ表示の表示態様、各種アニメーションの実行期間や実行の有無が異なっている。

【２２１３】

例えば、図１０－５２（Ｂ）に示すように、保留表示の出現アニメーションは、演出モードＡ及び演出モードＢにおいては６６０ｍｓ（２０フレーム）に亘って実行され、演出モードＣでは１６５ｍｓ（５フレーム）に亘って実行され、演出モードＤでは９９ｍｓ（３フレーム）に亘って実行されるようになっている。尚、これら保留表示の出現アニメーションは、後述するように短縮される場合もある。

【２２１４】

また、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは、演出モードＡ及び演出モードＢにおいては１周期を２９７０ｍｓ（９０フレーム）として繰り返し実行される一方で、演出モードＣや演出モードＤでは実行されないようになっている。

【２２１５】

そして、アクティブ表示の終了アニメーションは、演出モードＡ～演出モードＤにおいて共通して１６５ｍｓ（５フレーム）で実行されるようになっている。

【２２１６】

（各演出モードの表示態様）

図１０－５３（Ａ１）に示すように、演出モードＡでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の街の風景をあらわした第１背景画像００１ＳＧ０８１が表示される。また、図１０－５３（Ａ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第１スクロール表示）にて実行される。

【２２１７】

詳しくは、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄は視認できないが、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「３」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【２２１８】

また、画像表示装置５の画面左上に設けられた表示領域５Ｓには、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆには、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II（ローマ数字の２）」）を内包する立方体として表示される（図１０－６７（Ａ）参照）。

【２２１９】

尚、新たな保留記憶が発生する毎に、新たな保留表示内に表示される文字はＰ→Ｗ→Ｆ

→Ｌ→ＩＩ→Ｐ→Ｗ...と常に規則的に変化するようになっている。例えば、保留記憶数が０個で特別図柄の可変表示中に新たな保留記憶が４個連続で発生する場合、クティブ表示内の文字が「Ｐ」であれば、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、１個目の保留表示の文字は「Ｗ」、２個目の保留表示の文字は「Ｆ」、３個目の保留表示の文字は「Ｌ」、４個目の保留表示の文字は「ＩＩ」となる。また、この状況で特別図柄の可変表示が終了し、新たな特別図柄の可変表示が終了すると、アクティブ表示エリア５Ｆに「Ｗ」の文字を内包する保留表示がアクティブ表示としてシフトし、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、「Ｆ」の文字を内包する保留表示が１個目の保留表示の表示位置にシフトし、「Ｌ」の文字を内包する保留表示が２個目の保留表示の表示位置にシフトし、「ＩＩ」の文字を内包する保留表示が３個目の保留表示の表示位置にシフトする。更に、この状態で新たな保留記憶（４個目の保留記憶）が発生する場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの４個目の保留表示の表示位置において「Ｐ」の文字を内包する保留表示が表示される。

【２２２０】

尚、上記のように、保留記憶が発生した順にアクティブ表示や保留表示内に「Ｐ」、「Ｗ」、「Ｆ」、「Ｌ」、「ＩＩ」の文字を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機１が電断状態から復旧した際に保留記憶が１個以上存在する場合は、電断発生直前におけるアクティブ表示や保留表示内の文字の並び（例えば、「Ｆ」、「Ｌ」、「ＩＩ」、「Ｐ」、「Ｗ」や「ＩＩ」、「Ｐ」、「Ｗ」、「Ｆ」、「Ｌ」）にかかわらず、アクティブ表示や保留表示内の文字を予め定められた順（例えば、「Ｐ」、「Ｗ」、「Ｆ」、「Ｌ」、「ＩＩ」）で表示してもよい。尚、これら第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数、小図柄、保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆは、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

【２２２１】

図１０－５３（Ｂ１）に示すように、演出モードＢでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第２背景画像００１ＳＧ０８２が表示される。また、図１０－５３（Ｂ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示（第２スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【２２２２】

詳しくは、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア５Ｌの左側辺上部、右飾り図柄表示エリア５Ｒの右側辺上部から画面中央に向けて近づくようにフレームイン表示され、その後、下方に向けて画面左右側に離れるように移動し、左飾り図柄表示エリア５Ｌの左側辺下部、右飾り図柄表示エリア５Ｒの右側辺下部から側方に向けてフレームアウト表示される。中の飾り図柄は、中飾り図柄表示エリア５Ｃの画面奥側から手前側に近づくように拡大表示された後、フレームアウト表示される。

【２２２３】

また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「２」の飾り図柄）が、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒの上下方向の中央位置に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）がフレームイン表示され画面中央に向けて移動していく。つまり、先行の「２」の飾り図柄が停止位置付近を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「３」の飾り図柄とが視認できるが、先行の「２」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、後続の「３」の飾り図柄と「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【２２２４】

尚、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆには、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II」）を内包する正八面体として表示される（図１０－６７（Ａ）参照）。

【２２２５】

図１０－５３（Ｃ１）に示すように、演出モードＣでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第３背景画像００１ＳＧ０８３が表示される。また、図１０－５３（Ｃ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【２２２６】

詳しくは、演出モードＣにおける飾り図柄は、第１面と該第１面の反対面である第２面とを有しており、第１面には先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が表示される。一方、第１面が正面を向いているときには、第２面に後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。

【２２２７】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第１面、第２面、第１面、第２面・・の順に回転することで、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

【２２２８】

また、第１面が正面を向いている状態から約９０度以上回転して第２面が表示されるとき、第２面には、第１面に表示されている飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）が表示される。次いで、特に図示しないが、第２面５ｂが正面を向いている状態から約９０度以上回転して第１面が表示されるとき、第１面には、第２面５ｂに表示されている飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「５」の飾り図柄）が表示される。

【２２２９】

また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００１ＳＧ２０１が表示され、画像表示装置５の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示００１ＳＧ２０２（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１００）が表示される。

【２２３０】

尚、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆには、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II」）を内包する球体として表示される（図１０－６７（Ａ）参照）。

【２２３１】

図１０－５３（Ｄ１）に示すように、演出モードＤでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第４背景画像００２ＳＧ０８４が表示される。また、図１０－５３（Ｄ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第３スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【２２３２】
詳しくは、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄は視認できないが、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「３」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。
【２２３３】
また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００２ＳＧ２０１が表示される。
【２２３４】
尚、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆには、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、演出モードＣと同じく文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II」）を内包する球体として表示される一方で、これら球体内部の配色と内包する文字の配色とが反転している点で異なっている（図１０－６７（Ａ）参照）。
【２２３５】
（出現アニメーション）
次に、各演出モードにおける保留表示の出現アニメーションについて説明する。尚、「アニメーション」は、例えば、１コマ（１フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか１つを１コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。
【２２３６】
『出現アニメーション』とは、遊技球が始動入賞口に入賞したことによって新たな保留記憶が発生した場合に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に該保留記憶の発生に応じた保留表示を表示するためのアニメーションである。図１０－５４及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて新たな保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕの手前側下方の位置から保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置に向けて移動していく。そして、保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置に達すると、該保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に向けて下降していき、最終的に該保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。つまり、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕの手前側下方の位置から放物線を描くように移動する。

【２２３７】
このとき、図１０－５６に示すように、保留表示は、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置を頂点として放物線を描くように移動するため、演出モードＡにおける白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。
【２２３８】
また、図１０－５６に示すように、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合の出現アニメーションでは、１フレーム目の画像では保留表示が透過度の高い状態（例えば、１フレーム目の画像の保留表示の透過度は９０％）で表示されており、出現アニメーションの進行に伴って保留表示の透過度が漸次８０％、６０％、４０％等と低下していくようになっている。そして、該出現アニメーションの２０フレーム目の画像では、保留表示が最終態様として透過度が０％となり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。
【２２３９】
図１０－５５及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。
【２２４０】
また、該演出モードＡにおいて保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。
【２２４１】
尚、特に図示しないが、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。
【２２４２】
図１０－５８及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次白色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。尚、本出現アニメーションにおけるエフェクトは、該アニメーションの開始から５フレームで消失するが、エフェクトの消失後も保留表示の下降は継続される。そして、エフェクトが消失してから所定期間（該アニメーションであれば１５フレーム）が経過すると、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。
【２２４３】
尚、特に図示しないが、演出モードＢにおける白色の保留表示及びエフェクトは、既に

表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、移動するため、演出モードＢにおける白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【２２４４】

図１０－５９及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、演出モードＡにおいて保留変化演出の実行が決定された場合と同じく、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【２２４５】

また、該演出モードＢにおいて保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。

【２２４６】

尚、特に図示しないが、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【２２４７】

尚、図１０－５５及び図１０－５９に示すように、演出モードＡ、演出モードＢにおいて青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）は、出現アニメーションの１フレーム目の画像として保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトが表示されることで、遊技者はこれから表示される保留表示が保留変化演出の対象保留表示であること、つまり、白色の保留表示が表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識することができる。更に、出現アニメーションの９フレーム目までは、保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか遊技者が認識不能なように該保留表示の透過度が高く設定されているため、該保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか、つまり、大当り遊技状態に制御される割合がどの程度高いかに対して遊技者を注目させる事が可能となっている。

【２２４８】

また、図１０－５５及び図１０－５９に示すように、演出モードＡ、演出モードＢにおいて青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）については、出現アニメーションとして１～１９フレーム目の画像として共通のエフェクトを表示するつまり、演出モードＡにおいて青色の保留表示を表示する場合、演出モードＡにおいて赤色の保留表示を表示する場合、演出モードＢにおいて青色の保留表示を表示する場合、演出モードＢにおいて赤色の保留表示を表示する場合の計４通りの出現アニメーションにおいて共通のエフェクトを表示している。このため、これら演出モードＡや演出モードＢにおいて保留表示を青色や赤色にて表示する場合は、これら出現アニメーションとして使用する画像データの共通化を図ることができ、出現アニメーションを実行するために必要なデータ量を低減することができる。

【２２４９】

図１０－６０、図１０－６１及び図１０－６７に示すように、演出モードＣ及び演出モードＤにおいて新たな始動入賞が発生した場合は、先ず、該始動入賞にもとづいて、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置においてエフェクトが表示される。該エフェクトは、出現アニメーションの進行に応じて非表示化（透過度が増加）していく。そして、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置では、該エフェクトに替えて、保留表示が透過度を低下させつつ拡大表示されていく。そして、エフェクトの消失が完了すると、保留表示の透過度の低下及び拡大も終了する。

【２２５０】

尚、図１０－６０及び図１０－６１に示すように、演出モードＣでの出現アニメーションと演出モードＤでの出現アニメーションとにおいては、演出モードＣでの出現アニメーションの方がエフェクトの表示開始から消失までに要する期間が長く、また、保留表示の表示開始から拡大が終了するまでに要する期間が長く設定されている。

【２２５１】

（滞留アニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示及びアクティブ表示の滞留アニメーションについて説明する。『滞留アニメーション』は、特別図柄の可変表示中にアクティブ表示エリア５Ｆにおいてアクティブ表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モードＡなら回転、演出モードＢなら回動、演出モードＣ及びＤでは非動作）させるアニメーションと、保留記憶が１個以上存在する場合に保留記憶表示エリア５Ｕにおいて保留表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モードＡなら回転、演出モードＢなら回動、演出モードＣ及びＤでは非動作）させるアニメーションと、を含むアニメーションである。

【２２５２】

図１０－６２（Ａ）及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、演出モードＡにおける滞留アニメーションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回りに回転させるアニメーションである。該演出モードＡにおける滞留アニメーションは、１周期を９０フレームとして繰り返し実行されるようになっている。また、該演出モードＡにおける滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回転に応じて回転する。

【２２５３】

また、図１０－６２（Ｂ）及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおける滞留アニメーションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向と反時計回り方向とに交互に回動させるアニメーションである。該演出モードにおける滞留アニメーションは、１周期を９０フレームとして、前半の４５フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として反時計回り方向に回動させ、後半の４５フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向に回動させるようになっている。また、該演出モードＢにおける滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回動に応じて回動する。

【２２５４】

尚、演出モードＣ及び演出モードＤ、つまり、時短状態と確変状態は、演出モードＡや演出モードＢにて保留表示やアクティブ表示が表示される通常状態と比較して１回あたりの可変表示に要する時間が短く設定されているため、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは実行されないが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出モードＣや演出モードＤにおいても保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションが実行されるようにしてもよい。

【２２５５】

尚、滞留アニメーションは、１周期が９０フレーム（２９７０ｍｓ）、つまり、秒間約３０フレーム（フレームレートが約３０ＦＰＳ）で表示されるアニメーションとなっている。ここで、滞留アニメーションは出現アニメーションや終了アニメーションよりも長期間に亘って遊技者から視認されるアニメーションであることから、保留表示の動作をゆっ

たりと見せたいという考えがある。また、該出現アニメーションはフレームレートを約３０ＦＰＳで制作することで遊技機の開発を行い易いばかりか実際の保留表示の動作を開発者がイメージし易いという利点がある。以上の理由から滞留アニメーションはフレームレートが３０ＦＰＳのアメーションとして制作されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、滞留アニメーションは３０ＦＰＳよりも低フレームレートまたは高フレームレートのアニメーションとしてもよい。

【２２５６】

（終了アニメーション）

次に、各演出モードにおけるアクティブ表示の終了アニメーションについて説明する。『終了アニメーション』は、特別図柄の可変表示が終了（停止）した際に、該可変表示に応じたアクティブ表示の表示を終了させる（アクティブ表示エリア５Ｆからアクティブ表示を消失させる）アニメーションである。図１０－６３（Ａ）～図１０－６３（Ｄ）及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、各演出モードにおける終了アニメーションは、いずれもアクティブ表示エリア５Ｆにて実行されるアニメーションであって、終了した可変表示に対応するアクティブ表示の透過度が漸次高まっていき、５フレーム目でアクティブ表示エリア５Ｆから完全に消失するアニメーションである。

【２２５７】

尚、終了アニメーションとしては、各演出モードで共通の態様で実行する形態を例示しているが、本発明は限定されるものではなく、各演出モードにおいて終了アニメーションの実行期間を共通としつつ、各演出モードにおいて態様の異なる週雨量アニメーションを実行してもよい。

【２２５８】

（シフトアニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示のシフトアニメーションについて説明する。『シフトアニメーション』とは、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて１個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じてアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて２個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて３個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて４個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、を含むアニメーションである。

【２２５９】

図１０－６４、図１０－６６及び図１０－６７（Ｂ）に示すように、シフトアニメーションは、上述した終了アニメーションによってアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示が消失（表示が終了）すると、実行されるアニメーションであって、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の保留記憶に応じた位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の保留記憶に応じた位置に、それぞれ移動表示（シフト）が同時に実行される。

【２２６０】

尚、図１０－６５に示すように、保留記憶数が０個且つ可変表示が実行されていない状

態で新たな保留記憶が発生した場合は、先ず、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置において出現アニメーションが実行されることなく保留表示（出現にメーションにおける最終態様での保留表示）が表示される。この状態から、シフトアニメーションとして、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動表示（シフト）のみが実行される。

【２２６１】

尚、図１０－５７に示すように、アクティブ表示エリア５Ｆと保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置は長さＬ１にかけて離間しており、保留記憶表示エリア５Ｕにおおいて、１個目の保留記憶に応じた位置と２個目の保留記憶に応じた位置、２個目の保留記憶に応じた位置と３個目の保留記憶に応じた位置、３個目の保留記憶に応じた位置と４個目の保留記憶に応じた位置は、それぞれ長さＬ１よりも短い長さＬ２（Ｌ１＞Ｌ２）にかけて離間している。このため、シフトアニメーションにおいて、次の可変表示に応じたアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆにシフトする保留表示は、他の保留表示よりも高速でシフトするようになっている。

【２２６２】

尚、図１０－６４、図１０－６５、図１０－６６に示すように、演出モードＡ及び演出モードＢのシフトアニメーションについて説明したが、演出モードＣ及び演出モードＤにおけるシフトアニメーションは演出モードＡ及び演出モードＢのシフトアニメーションと同様であるので説明を省略する。更に、図１０－６５は、演出モードＡにおいて保留記憶数が１個である状態でシフトアニメーションが実行される場合の説明図であるが、演出モードＢにおいて保留記憶数が１個である状態においても同様にシフトアニメーションが実行される。

【２２６３】

（新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について）

次に、始動入賞口への遊技球の入賞によって新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について状況毎に説明する。尚、以下の形態については、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときの、第２特図保留記憶数が０個であり、第２特別図柄の可変表示が実行されていないときの第１特別図柄の可変表示の実行の有無、第１特図保留記憶数、これら第１特図保留記憶数にもとづく保留表示について説明するが、以下の形態は、遊技状態が時短状態や確変状態であるときの、第２特別図柄の可変表示の実行の有無、第２特図保留記憶数、これら第２特図保留記憶数にもとづく保留表示についても当て嵌まる。

【２２６４】

（出現アニメーションの短縮詳細）

次に、上記した保留表示の出現アニメーションの短縮（以下、スキップと称する場合もある）について説明する。尚、以下は主に演出パターンＡの出現アニメーションにもとづいて説明するが、演出パターンＢ～演出パターンＤの出現アニメーションは実行期間が異なるのみであるので、説明を省略する。

【２２６５】

図１０－６８（Ａ）及び図１０－６８（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドを受信することで、表示制御部１２３による出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５において新たな保留表示の出現アニメーションの表示が開始される。

【２２６６】

ここで、図１０－６８（Ａ）に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が６６０ｍｓ以上である場合は、６６０ｍｓ（

２０フレーム）に亘り保留表示が放物線を描きつつ保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に向けて移動する全てのフレームの画像が表示され、最終的に保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。そして、次の可変表示が開始されると、演出制御用ＣＰＵ１２０が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５においてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２２６７】

一方で、図１０－６８（Ｂ）に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が６６０ｍｓ未満である場合は、次の可変表示開始タイミングでは未だ出現アニメーションとして途中のフレームの画像（図１０－６８（Ｂ）の図では１４フレーム目の画像）が表示されていることとなる。また、次の可変表示が開始されると、演出制御用ＣＰＵ１２０が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５において、それまで実行されていた出現アニメーションに替えてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２２６８】

このとき、出現アニメーションとして表示されていなかった画像（図１０－６８（Ｂ）の図では１６～２０フレームの画像）はそのまま表示されることはなく、シフトアニメーションの表示が開始される。尚、シフトアニメーションの１フレーム目として表示される保留表示は、出現アニメーションとして表示される保留表示の最終態様（２０フレーム目の画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される保留表示）と同一態様の画像となっている。このため、遊技者からは、出現アニメーションの実行中に新たな可変表示が開始されると、それまでの出現アニメーションとして放物線描いて移動表示されていた保留表示が突如として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示された状態となり、シフトアニメーションに移行するように視認されることとなる。

【２２６９】

尚、図１０－６８（Ａ）及び図１０－６８（Ｂ）では、保留記憶数が１以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合について説明したが、図１０－６９（Ａ）及び図１０－６９（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合についても、上記図１０－６８（Ａ）及び図１０－６８（Ｂ）と同様に、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信しなければ青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが６６０ｍｓに亘って実行される一方で、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことに応じて青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが中断（スキップ）され、該出現アニメーションに替えて青色や赤色の保留表示のシフトアニメーションが開始される。

【２２７０】

また、図１０－７０（Ａ）に示すように、保留記憶数が０個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了直前、つまり、図柄確定期間が終了する３３ｍｓ以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合（保留記憶数が０個且つ次の可変表示直前のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドを受信することで、表示制御部１２３による出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５にお

いて新たな保留表示の出現アニメーションの表示が開始される。
【２２７１】
しかしながら、図１０－７０（Ａ）に示す例では、出現アニメーションの１フレーム目の画像描画中において新たな保留記憶にもとづく可変表示が開始されることとなるので、該可変表示が開始されると、演出制御用ＣＰＵ１２０が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５においてシフトアニメーションの表示が開始される。
【２２７２】
このため、画像表示装置５においては、１フレーム目の出現アニメーションの画像が表示されると、該出現アニメーションの２～２０フレーム目の画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留表示（出現アニメーションの２０フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトする画像として表示されることとなる。
【２２７３】
また、図１０－７０（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了直後に新たな保留記憶が発生した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから３３ｍｓ以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部１２３は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。
【２２７４】
このため、画像表示装置５においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留表示（出現アニメーションの２０フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトする画像として表示されることとなる。
【２２７５】
また、図１０－７１に示すように、保留記憶数が０個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了から十分に時間が経過した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから３３ｍｓ以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部１２３は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。
【２２７６】
このため、画像表示装置５においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留表示（出現アニメーションの２０フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトする画像として表示されることとなる。
【２２７７】
尚、従来のパチンコ遊技機１においては、保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）で特別図柄の可変表示終了間際に新たな保留記憶（Ｎ＋１個目の保留記憶）が発生した場合、該新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションが保留記憶表示エリア５ＵのＮ＋１個の保留記憶に応じた位置において開始されることとなる。該出現アニメーションの実行中に新たな特別図柄の可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア５ＵにおいてＮ個目までの保留記憶に応じた保留表示の移動表示（シフトアニメーション）が実行されるが、このとき新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションは途上であるので、新たな

保留記憶に応じた保留表示について、出現アニメーションを継続しつつ移動表示させる（シフトアニメーションを実行する）ことと（以下、第１案）、出現アニメーションが完了するまで移動表示させないこと（以下、第２案）が考えらえる。

【２２７８】

ここで、上記第１案では、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとが同時に進行することとなるため、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとの両方が遊技者から視認し難い物となってしまうという問題が有る。また、上記第２案では、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、既に移動表示が完了した保留表示と新たな保留記憶に応じた保留表示との間に保留表示が表示されないといった状況が発生するとともに、新たな保留記憶が４個目の保留記憶である場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの４個目の保留記憶に応じた位置から保留表示が出現アニメーションの完了まで移動を開始しないので、遊技者から新たな特別図柄の可変表示が開始されたにもかかわらず未だに保留記憶数が上限である４個のままであると誤認されてしまい、遊技者が遊技を一時的に停止してしまう虞がある。

【２２７９】

以上の理由から、本発明では、保留表示の出現アニメーションの実行中に新たな保留記憶が発生した場合に、該出現アニメーションを中断（スキップ）させることによって、保留表示のシフトアニメーションや出現アニメーションの視認性を確保しつつ、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて表示されている保留表示数を遊技者が誤認してしまう虞を低減している。

【２２８０】

以下では、新たな保留記憶が発生したタイミングに応じた画像表示装置５の表示態様、各保留表示器の点灯制御、コマンドの送受信について図１０－７２～図１０－８５にもとづいて説明する。尚、図１０－７２～図１０－８５は、遊技状態が通常状態、第２特図保留記憶数が０個且つ第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態について例示するが、遊技状態が時短状態や確変状態、第１特図保留記憶数が０個且つ第１特別図柄の可変表示が実行されていない状態については可変表示の対象特別図柄が異なるのみで画像表示装置５の表示態様、各保留表示器の点灯制御、コマンドの送受信は同様であるため省略する。

【２２８１】

（保留記憶数が１～３個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

先ず、図１０－７２に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示中に新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２２８２】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示及び該可変表示にもとづく５００ｍｓの図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２２８３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し

、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２２８４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２２８５】

ここで、図１０－７２に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで６６０ｍｓ以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。

【２２８６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２２８７】

（保留記憶数が１～３個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

次に、図１０－７３に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）であるときに新たな第１特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

【２２８８】

例えば、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２２８９】

そして、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２２９０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う

。
【２２９１】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。
【２２９２】
　ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画期間中に第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【２２９３】
　つまり、この場合は、出現アニメーションの実行中において新たな可変表示が開始されることによって、該出現アニメーションに替えてシフトアニメーションが開始されることによって、新たな保留記憶が発生してから３３ｍｓに満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。
【２２９４】
　ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出現アニメーションの表示期間中において第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制御用ＣＰＵ１２０による第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御が実行されるとともに、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【２２９５】
　このとき、図１０－６８（Ｂ）に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーションが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で保留記憶表示エリア５Ｕに表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるように視認される。
【２２９６】
　（保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生する場合）
　次に、図１０－７４に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。
【２２９７】
　先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【２２９８】
　そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな

第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２２９９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３００】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２３０１】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図１０－６８（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数Ｎ個に応じた位置に表示される。

【２３０２】

（保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示開始後３３ｍｓ以内に新たな保留記憶が発生する場合）

次に、図１０－７５に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後３３ｍｓ以内に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２３０３】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３０４】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３０５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマン

ドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３０６】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２３０７】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図１０－６８（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数Ｎ個に応じた位置に表示される。

【２３０８】

（保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生する場合）

次に、図１０－７６に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２３０９】

先ず、図１０－７６に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３１０】

そして、ＣＰＵ１０３は、新たな保留記憶の発生から３３ｍｓ未満で図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３１１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２３１２】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。
【２３１３】
　ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画期間中に第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【２３１４】
　つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから３３ｍｓに満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。
【２３１５】
　（保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合）
　次に、図１０－７７に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞（第１始動入賞口への入賞）が発生した場合について説明する。
【２３１６】
　図１０－７７に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、既に第１特図保留記憶数が最大数である４個であるので新たな第１特図保留記憶は発生しない。このため、該可変表示及び図柄確定期間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【２３１７】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【２３１８】
　（保留記憶数が４個の可変表示後、次の可変表示のシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合）
　次に、図１０－７８に示すように、第１特図保留記憶数が４個の第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。
【２３１９】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３２０】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３２１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３２２】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（４個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数４個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２３２３】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図１０－６８（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数４個に応じた位置に表示される。

【２３２４】

（保留記憶数が４個の可変表示後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合）

次に、図１０－７９に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示後の図柄確定期間において新たな始動入賞（第１始動入賞口への入賞）が発生した場合について説明する。

【２３２５】

図１０－７９に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示後の図柄確定期間中は、第１特図保留記憶数が４個の状態が維持される。また、第１特図保留記憶数は４個が上限であるため、該図柄確定期間において新たに始動入賞（第１始動入賞口への入賞）が発生しても、新たな第１特図保留記憶は発生しない。このため、図柄確定期間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて

、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３２６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３２７】

（保留記憶数が４個の可変表示後、次の可変表示の開始３３ｍｓ以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図１０－８０に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示終了後、次の可変表示開始後３３ｍｓ以内に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２３２８】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３２９】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（４個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３３０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３３１】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（４個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数４個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２３３２】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図１０－６８（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数４個に応じた位置に表示される。

【２３３３】

（保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

次に、図１０－８１に示すように、第１特図保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

先ず、図１０－８１示すように、第１特図保留記憶数が０個可変表示中に新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３３４】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示及び該可変表示にもとづく５００ｍｓの図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（０個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３３５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（１個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２３３６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２３３７】

ここで、図１０－８１に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで６６０ｍｓ以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。

【２３３８】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（０個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御す

ることによって、表示制御部１２３に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３３９】

（保留記憶数が０個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

次に、図１０－８２に示すように、第１特図保留記憶数が０個であるときに新たな第１特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

【２３４０】

例えば、第１特図保留記憶数が０個の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３４１】

そして、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（０個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３４２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（１個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２３４３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【２３４４】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出現アニメーションの表示期間中において第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制御用ＣＰＵ１２０による第１特図保留記憶数（０個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御が実行されるとともに、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３４５】

このとき、図１０－６８（Ｂ）に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーションが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で保留記憶表示エリア５Ｕに表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるように視認される。

【２３４６】

（保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ未満で新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図１０－８３に示すように、第１特図保留記憶数が０個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ未満で新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２３４７】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間後の３３ｍｓ未満のタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行することなく、第１特図保留記憶数を１加算した後に該第１特図保留記憶数を１減算するとともに、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始し、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３４８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を実行せずに、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２３４９】

つまり、この場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示（出現アニメーション）が実行されることなく、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。そして、該保留表示は、表示開始直後からアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動表示（シフト）される。

【２３５０】

（保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了まで３３ｍｓ未満で新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図１０－８４に示すように、第１特図保留記憶数が０個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了まで３３ｍｓ未満で新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２３５１】

先ず、図１０－８４に示すように、第１特図保留記憶数が０個の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３５２】

そして、ＣＰＵ１０３は、新たな保留記憶の発生から３３ｍｓ未満で図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（０個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２３５３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（１個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制

御を行う。
【２３５４】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。
【２３５５】
　ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画期間中に第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【２３５６】
　つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから３３ｍｓに満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示がアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトされる。
【２３５７】
　（保留記憶数が０個の可変表示の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合）
　次に、図１０－８５に示すように、第１特図保留記憶数が０個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上経過したタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。先ず、図１０－８５に示すように、第１特図保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上が経過したタイミングにおいて新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶数を１加算した後に該第１特図保留記憶数を１減算するとともに、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行することなく、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始し、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【２３５８】
　尚、前述したように、第１特別図柄の可変表示は、第１特別図柄表示装置４Ａを構成する８つのＬＥＤのうち１のＬＥＤを４０ｍｓ点灯させた後、４０ｍｓ間隔で点灯対象のＬＥＤを変化させていき、８つのＬＥＤの点灯が終了するまでを１周期（３２０ｍｓ）として繰り返し実行するものである。
【２３５９】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示を開始する一方で第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を実行せずに、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【２３６０】

つまり、この場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示（出現アニメーション）が実行されることなく、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。

【２３６１】

尚、前述したように、サブ図柄の可変表示は、第１演出表示灯１５２Ａを構成するＬＥＤを２４０ｍｓ間隔で点灯と消灯とを繰り返し実行する（１周期：４８０ｍｓ）ものである。

【２３６２】

つまり、第１特図保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されている状態において、図１０－８６（Ａ）～図１０－８６（Ｃ）に示すように、遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、先ず、第１特別図柄の可変表示が開始される。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理において第１特図保留記憶数のカウント値を０から１に更新するとともに、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄通常処理において第１特図保留記憶数のカウント値を１から０に更新するため、第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤが点灯する（第１特図保留記憶数が１個であることを示す態様で点灯する）ことがない。

【２３６３】

また、ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数が１個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するが、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄バッファシフト処理において第１特図保留記憶数が０個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するため、演出制御用ＣＰＵ１２０はこれら第１特図保留記憶数が１個であることを示す保留記憶数通知コマンドと第１特図保留記憶数が０個であることを示す保留記憶数通知コマンドとを同一の割込で受信することとなり、第１サブ保留表示器１５１Ａを構成するＬＥＤが点灯する（第１特図保留記憶数が１個であることを示す態様で点灯する）ことがなく、更に、表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示も更新されない。

【２３６４】

そして、図１０－８６（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が特別図柄表示制御処理において特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する（図１０－２１に示す出力ポートＤＧ１の各ビットに「１」または「０」をセットする）ことで、特別図柄の可変表示が開始される。

【２３６５】

次に、図１０－８７（Ｄ）～図１０－８７（Ｆ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が変動パターン指定コマンドや第１可変表示開始指定を受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示として第１演出表示灯１５２Ａを構成するＬＥＤの点灯・消灯制御が開始される。尚、変動パターン指定コマンド及び第１可変表示開始指定は、ＣＰＵ１０３が変動パターン設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信するコマンドである。

【２３６６】

演出制御用ＣＰＵ１２０が変動パターン指定コマンドや第１可変表示開始指定を受信してから３３ｍｓ～６６ｍｓが経過すると、デモムービー表示がフェードアウト表示された後に非表示となり、通常背景画像及び飾り図柄が表示される。また、保留記憶表示エリア５Ｕに、当該可変表示に対応する保留表示が出現アニメーションを経ずに完了態様で表示される（図１０－８７（Ｅ）参照）。

【２３６７】

次いで、図１０－８７（Ｆ）に示すように、保留記憶表示エリア５Ｕにて、シフトアニメーションとして該保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動表示が開始される。また、シフトアニメーションの開始に伴い、小図柄の可変表示が開始されるとともに、飾り図柄のスクロール表示が開始される。特に詳細な図示はしないが、スクロール表示が開始

されると、飾り図柄は、下方に向けて低速での移動表示を開始したのち、中速、高速と移動表示速度が高くなるとともに、透過率が漸次増加してフェードアウト表示されていく。
【２３６８】
尚、小図柄の可変表示が開始されてから飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小図柄の可変表示が開始されてからシフトアニメーションが終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始せずに、飾り図柄の変動開始アクション（図示略）が開始されるようにしてもよい。変動開始アクションとは、例えば、飾り図柄に表示されるキャラクタが動作したり、飾り図柄が下方に移動表示する前に一旦上方に移動するといったプレ動作であればよい。
【２３６９】
そして、図１０－８８（Ｇ）～図１０－８８（Ｉ）に示すように、図１０－８６、図１０－８７に引き続き第１特別図柄の可変表示中に遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３が始動口スイッチ通過処理において第１特図保留記憶数カウント値を１に更新する。尚、該始動口スイッチ通過処理と同一割込では、ＣＰＵ１０３が第１特図保留記憶数カウント値を０に更新することはないので、ＣＰＵ１０３は、表示処理において図１０－２１に示す出力ポートＤＧ３のビット０に０、ビット３に１をセットする。これにより、新たな保留記憶の発生にもとづいて第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤの点灯（第１特図保留記憶数が１個であることを示す態様で点灯）が開始される。また、このとき、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数が１個であることに応じた第１特図保留記憶数通知コマンドを送信する。
【２３７０】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から第１特図保留記憶数が１個であることに応じた第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第１サブ保留表示器１５１Ａを構成するＬＥＤを、第１特図保留記憶数が１であることに対応した態様にて点灯させる。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示を「１」に更新する。つまり、新たな保留記憶が発生した場合は第１保留表示器２５ＡのＬＥＤの点灯タイミングよりも後のタイミングから表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示が更新されるので、遊技者は、遊技球の入賞を確認した後に該表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示を視認できるので、保留記憶数が増加したことを分かりやすくできる。
【２３７１】
そして、図１０－８９（Ｊ）～（Ｌ）に示すように、画像表示装置５においては、新たに発生した保留記憶に応じて保留表示の出現アニメーションが開始される。
【２３７２】
また、以上のように図１０－９２に示すように、新たな保留記憶の発生にもとづいて、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出、出現アニメーションをそれぞれ実行可能となっている。このうち保留変化演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）の停止タイミングまで実行される演出であり、入賞時フラッシュ演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）のリーチタイミングまで実行される演出であり、ボタン振動演出は、保留記憶の発生から一定期間（例えば、３０００ｍｓ）に亘って実行される演出であり、出現アニメーションは、保留記憶の発生から最長で６００ｍｓに亘って実行される演出である。
【２３７３】
これら各演出については、演出モードが演出モードＡ～演出モードＤのいずれであっても実行可能となっている。更に、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、いずれも演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定を受信したとしても中断されることがない演出である一方で、出現アニメーションは、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことを契機に中断される演出となっている。
【２３７４】

つまり、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、保留記憶数がＮ（３≧Ｎ≧１）個の特別図柄の可変表示の実行中において、新たな保留記憶が発生したタイミングが、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ以上前のタイミング、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ未満であるタイミング、及び、保留記憶数がＮ個の特別図柄の可変表示が終了し、シフトアニメーションの開始タイミングから該シフトアニメーションの表示実行期間である３３０ｍｓ以内のタイミングのいずれであっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したこと等によって中断されることなく最後まで実行される演出である。

【２３７５】

尚、上記では、図１０－８６（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されているときに遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例を説明したが、例えば、図１０－９０（Ａ）～図１０－９０（Ｃ）及び図１０－９１（Ｄ）～図１０－９１（Ｅ）に示すように、第１特図保留記憶数が０個、可変表示の非実行時であってデモムービー表示が開始される前の期間において、メニュー案内表示及び音量・光量案内表示が表示されているときに遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例についても同様である。

【２３７６】

（保留表示の重畳表示の態様）

次に、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が４個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図１０－９６に基づいて説明する。

【２３７７】

図１０－９６（Ａ）に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１～４個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図１０－９６（Ｂ）に示すように、可変表示が終了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。

【２３７８】

次いで、図１０－９６（Ｃ）に示すように、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に、それぞれ移動表示（シフト）するシフトアニメーション表示が開始される。

【２３７９】

ここで、図１０－９６（Ｄ）に示すように、新たな可変表示が開始された直後、例えば、新たな可変表示が開始されてから３３ｍｓが経過するまでに、新たな保留記憶が発生した場合、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応する保留表示の出現アニメーションが開始される。

【２３８０】

ここで、保留記憶表示エリア５Ｕの３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示のシフトアニメーションは、第３保留表示画像描画領域にて描画される一方で、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に出現する新たな保留表示の出現アニメーションは、第３保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第４保留表示画像描画領域にて描画される。

【２３８１】
つまり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に既に表示されていて３個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、出現アニメーションの対象となる保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が４個目の表示位置から３個目の表示位置に移動したことを認識することができる。
【２３８２】
そして、図１０－９６（Ｅ）に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が４個目の表示位置から３個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示の出現アニメーションが視認可能となっていく。
【２３８３】
尚、図１０－９６においては、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が４個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様について説明したが、図１０－９７に示すように、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が３個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様は、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。
【２３８４】
また、特に図示しないが、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が１個または２個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合についても、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。
【２３８５】
次に、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が３個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了し、次の可変表示開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図１０－９８に基づいて説明する。
【２３８６】
図１０－９８（Ａ）に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１～３個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図１０－９８（Ｂ）に示すように、可変表示が終了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。
【２３８７】
ここで、図柄確定期間の終了直前、つまり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されるまで３３ｍｓ未満となったタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生した場合、該新たな第１特図保留記憶に対応する保留表示は、新たな可変表示が開始されるまでは表示されない。
【２３８８】
そして、図１０－９８（Ｃ）に示すように、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に、それぞれ移動表示（シフト）するシフトアニメーション表示が開始されると同時に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応す

る保留表示が表示される。この場合、出現アニメーションを実行せずに、出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示が表示される。

【２３８９】

ここで、保留記憶表示エリア５Ｕの３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示のシフトアニメーションは、第２保留表示画像描画領域にて描画される一方で、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に出現する新たな保留表示は、第２保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第３保留表示画像描画領域にて描画される。

【２３９０】

つまり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に既に表示されていて２個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、新たに出現する保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が３個目の表示位置から２個目の表示位置に移動したことを認識することができる。

【２３９１】

そして、図１０－９８（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が３個目の表示位置から２個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示が視認可能となっていく。

【２３９２】

以上、特徴Ｃを説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【２３９３】

保留記憶数がＮ（３≧Ｎ≧１）で可変表示が実行されているときに１の遊技球いずれかの始動口に入賞して新たな保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの態様について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図１０－９９に示すように、２球の遊技球が連続して始動口に入賞したときについては、１個目及び２個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ未満のタイミングから開始する場合は、１個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、２個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

【２３９４】

また、１個目及び２個目の新たな保留記憶が可変表示開始直後に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ以上前のタイミングから開始する場合は、１個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、２個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

【２３９５】

また、１個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、該保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ未満のタイミングから開始し、２個目の新たな保留記憶が次の可変表示の開始後に発生する場合は、１個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマ

ンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、２個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

【２３９６】

また、保留記憶数が０個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、一旦新たな保留記憶にもとづく保留表示を保留記憶表示エリア５Ｕに表示し、シフトアニメーションを実行することで該保留表示をアクティブ表示エリア５Ｆにシフト（始動）させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図１０－１００（Ａ）及び図１０－１００（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、出現アニメーションやシフトアニメーションを実行することなく、保留表示を当該可変表示のアクティブ表示として、直接アクティブ表示エリア５Ｆに表示指定もよい。

【２３９７】

また、図１０－５２（Ｂ）に示すように、保留表示の滞留アニメーションの１周期の表示期間を２９７０ｍｓ、保留表示のシフトアニメーションの表示期間を３３０ｍｓ、アクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を１６５ｍｓとする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として、保留表示の滞留アニメーションの１周期の表示期間は整数秒（例えば、３０００ｍｓや６０００ｍｓ等）としてもよい。

【２３９８】

また、保留表示のシフトアニメーション及びアクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を共に１０００ｍｓ未満とする形態を例示したが、本発明はこれ人限定されるものではなく、保留表示のシフトアニメーションとアクティブ表示の終了アニメーションとの少なくとも一報については表示期間を１０００ｍｓ以上としてもよい。

【２３９９】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【２４００】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｃは、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ａおよび特徴Ｃの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【２４０１】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ａおよび特徴Ｃの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りとなる始動入賞に基づく当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示について、特徴Ｃのような表示制御を用い、その後、大当りとなり、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図１０－２２～図１０－１００に示される当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示の表示制御を行い、大当りした後、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。

（効果）特徴Ａおよび特徴Ｃの双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高め、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

【２４０２】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

（リザルト画面から通常時の画面に切り替わる際の始動入賞による保留出現アニメーション）（図１０－１０１）

図１０－１０１（Ａ）は、確変状態である「パワフルラッシュ」が終了するときの図である。「パワフルラッシュ」終了時には、図１０－１０１のようにリザルト画面が表示され、第１期間（図では1フレーム）経過後に、図１０－１０１（Ｂ）のように通常時の画面へと切り替わる。このとき、図１０－１０１（Ａ）のリザルト画面が表示されている最中に第１始動入賞口（特図１）に遊技球が入賞し、かつ遊技球が入賞してから図１０－１０１（Ｂ）に切り替わるまでの期間が、保留出現アニメーションを実行する期間（例えば、２０フレーム）よりも短い場合、図１０－１０１（Ｂ）のように、保留出現アニメーションは最終態様で表示される。前述した通り、本来は第１始動入賞口に球技球が入賞した場合は、所定の期間（例えば、２０フレーム）保留出現アニメーションを実行し、所定の期間の最中に次変動開始となる場合は、保留出現アニメーションの最終態様にスキップする。しかし、例外として、次変動開始などの条件が成立する以外にも図１０－１０１の場合のように、確変状態のリザルト画面から通常時の画面に切り替わる場合などに、第１始動入賞口に入賞してからまだ保留出現アニメーションの実行期間であっても、通常時画面に切り替わった際は、保留出現アニメーションを最終態様までスキップする。

なお、図１０－１０１（Ａ）よりも優先度の低いレイヤで図１０－１０１（Ｂ）のような通常時の画面をすでに表示（遊技者からは見えない）しておき、図１０－１０１（Ａ）で第１始動入賞口に遊技球が入賞して保留出現アニメーションを実行し、図１０－１０１（Ａ）を表示しているレイヤを非表示とするタイミングで保留出現アニメーションを最終態様までスキップさせてもよいし、図１０－１０１（Ａ）の時点では図１０－１０１（Ｂ）の画面を優先度の低いレイヤで表示せず、単に図１０－１０１（Ａ）のタイミングで第１始動入賞口に遊技球が入賞した場合は、入賞してから保留出現アニメーションの実行期間分（例えば、２０フレーム分）経過していないタイミングで図１０－１０１（Ｂ）に切り替わったとしても、保留出現アニメーションを実行せずに、保留を表示する（保留出現アニメーションの最終態様）ようにしてもよい。

また、図１０－１０１（Ｂ）（Ｃ）は確変状態である「パワフルラッシュ」中に第２始動口に入賞した保留が未だ残っている状態であるため、図１０－１０１（Ｃ）のとおり、第２始動口に入賞した保留に対応する可変表示が実行されている。ここで、図１０－１０１（Ｃ）のように操作促進表示として「左打ち」という表示を確変状態のリザルトが終了して、通常時における可変表示開始タイミングで表示しているように例示しているが、図１０－１０１（Ｂ）のタイミングで「左打ち」という操作促進表示を表示してもよい。

このようにすることで、例えば確変状態のリザルトで第１始動入賞口に入賞した遊技球に対応する保留の保留出現アニメーションを図１０－１０１（Ｂ）の通常時画面に切り替える際に、保留出現アニメーションを最終態様から開始することで、左打ち報知などの遊技者にとって損益に関わる重要な報知により注目させることができる。

【２４０３】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

（リザルト画面から通常時の画面に切り替わる際の保留滞在アニメーション）（図１０－１０２）

図１０－１０２は、保留滞在アニメーションについての図である。図１０－１０２（Ａ）（Ｂ）はそれぞれ、２図柄が揃って大当り表示がされている図、および、２図柄が揃っ

て図柄確定期間となっている図である。この際、図１０－１０２（Ｂ）のとおり、それぞれ保留１、保留２、保留３の保留滞在アニメーションは図の通りであり、この映像から図１０－１０２（Ｃ）のとおりファンファーレ演出に突入して保留表示が消えている。図１０－１０２（Ｄ）は、大当りが終了したときのリザルト画面が表示されている図である。図１０－１０２の一連の流れでは、大当りを経由して確変状態や時短状態とならずに再度通常状態に制御される一例をあげている。図１０－１０２（Ｅ）は、リザルト画面から再度通常状態に制御されたときの図である。図１０－１０２（Ｅ）では、保留１、保留２、保留３ともに、図１０－１０２（Ｂ）で保留表示が消える前の滞在アニメーションの続きではなく、新たに滞在アニメーションを開始している。図１０－１０２（Ｅ）では、保留１、保留２、保留３ともに、立方体の保留表示が正面視した状態から開始されているが、開始の保留滞在アニメーションは、あらかじめ定められた角度（正面視や少し横に動いている状態）からであればいずれの角度からでもよい。

このようにすることで、大当り状態が終了し、再び通常状態に制御されたときであっても、大当り状態に制御される前に、残っていた保留の保留滞在アニメーションが統一されるため、遊技者が違和感を覚えることなく、遊技を行うことが出来る。

また、図１０－１０２では、大当り状態に制御される前の通常状態ですでに保留が３つ溜まっている状態で例示したが、例えば、図１０－１０２（Ｃ）からの大当り状態中に第１始動入賞口に遊技球が入賞したときなど、保留の数は４つとなり、図１０－１０２（Ｅ）では、保留１～保留４まであらかじめ定められた位置での保留滞在アニメ―ションとなるようにしてもよい。また、図では大当り状態から確変状態や時短状態に制御されずに通常状態に制御される例を挙げたが、大当り状態から確変状態や時短状態に制御され、制御された確変状態や時短状態が終了し、通常状態に制御されるときでも保留滞在アニメ―ションの開始角度はあらかじめ定められた角度であってもよい。さらに、大当り状態に制御されてから再び通常状態に制御されたときの保留１～保留３に関して、すべて同じ角度で保留滞在アニメーションを開始しているが、保留１～保留４まで各々角度が違っていてもよい。この場合は、保留１～保留４まで各々異なるあらかじめ定められた角度であればよい。

【２４０４】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

（ファンファーレ期間移行手前での始動入賞）

変動が終了に差し掛かり、ファンファーレ期間に移行する前に始動入賞が発生した場合、保留記憶はするが保留表示を表示しないようにしてもよい。このように構成することで、大当りした図柄等に注目させることができる。

【２４０５】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

（大当りラウンド中の始動入賞）

大当りラウンド中に始動入賞が発生した場合、保留記憶はするが保留表示を表示しないようにしてもよい。このように構成することで、大当りラウンド中の演出に注目させることができる。

【２４０６】

（特徴Ａと特徴Ｃの関係）

（アクティブ表示、保留表示の表示終了タイミング）

飾り図柄がリーチを形成し、スーパーリーチに移行するまでの期間に、保留表示を表示しないようにしてもよい。スーパーリーチ中は当該変動に対応する特定表示（アクティブ表示）のみとし、当該変動に対応する特定表示（アクティブ表示）も飾り図柄揃いが報知されるタイミングで表示を終了するようにしてもよい。このように構成することで、保留表示、当該変動に対応する特定表示（アクティブ表示）を段階的に消去し、スーパーリーチや飾り図柄揃いに注目させることができる。

【２４０７】

（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）

特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｃは、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｂおよび特徴Ｃの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【２４０８】
（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｂおよび特徴Ｃの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りとなる始動入賞に基づく当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示について、特徴Ｃのような表示制御を用い、大当りまたは、はずれとなる変動は、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを用いた変動を用い、その後、大当りとなり、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等についても特徴Ｂにおける種々のエフェクトを用いることにより、一連の流れを見せるものとなる。
具体的には、図１０－２２～図１０－１００に示される当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示の表示制御を行い、その後、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトを用いて表現される変動を経由し大当りした後、図９－６９～図９－８０に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における種々のエフェクトを用いるようにする。
（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｃの双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高め、変動中、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間に用いられるオブジェクトに対してエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間の興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
以下に、想定される例を記す。
【２４０９】
（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）
（出現アニメーションと拡大エフェクトの関係）
保留の出現アニメーションについて、拡大エフェクトを付さないようにする。このように構成することで、保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。
なお、他の対象オブジェクト（例えば文字表示やキャラクタ表示）について、出現アニメーションを表示している最中においては、拡大エフェクトを付すことをせずに、出現アニメーションが終了した以降に、他の対象オブジェクトについて、拡大エフェクトを付すようにするほうがよい。このように構成することでも保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。
【２４１０】
（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）
（シフトアニメーションと拡大エフェクトの関係）
保留のシフトアニメーションについて、拡大エフェクトを付さないようにする。このように構成することで。保留のシフトアニメーションの視認性を高めることができる。
なお、他の対象オブジェクト（例えば文字表示やキャラクタ表示）について、シフトアニメーションを表示している最中においては、拡大エフェクトを付すことをせずに、シフトアニメーションが終了した以降に、他の対象オブジェクトについて、拡大エフェクトを付すようにするほうがよい。このように構成することでも保留シフトアニメーションの視認性を高めることができる。
【２４１１】
（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）
（出現アニメーションと装飾エフェクトの関係）

保留の出現アニメーションについて、装飾エフェクトを付す場合、該装飾エフェクトが他の保留表示に重ならないように表示する。このように構成することで、保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。
なお、他の対象オブジェクト（例えば文字表示やキャラクタ表示）について、出現アニメーションを表示している最中においては、装飾エフェクトを付すことをせずに、出現アニメーションが終了した以降に、他の対象オブジェクトについて、装飾エフェクトを付すようにするほうがよい。このように構成することでも保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。
【２４１２】
（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）
（シフトアニメーションと装飾エフェクトの関係）
保留のシフトアニメーションについて、装飾エフェクトを付す場合、該装飾エフェクトが他の保留表示に重ならないように表示する。このように構成することで、保留シフトアニメーションの視認性を高めることができる。
なお、他の対象オブジェクト（例えば文字表示やキャラクタ表示）について、シフトアニメーションを表示している最中においては、装飾エフェクトを付すことをせずに、シフトアニメーションが終了した以降に、他の対象オブジェクトについて、装飾エフェクトを付すようにするほうがよい。このように構成することでも保留シフトアニメーションの視認性を高めることができる。
【２４１３】
（特徴Ｂと特徴Ｃの関係）
（特図の変動の１周期と飾り図柄に対する装飾エフェクトの関係）
特図の変動の１周期（３２０ｍｓ）が経過してから、飾り図柄に対する装飾エフェクトを発生させるようにする。このようにすることで、特図を確認している遊技者においても飾り図柄の装飾エフェクトを確認させることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
また、特図の変動の１周期よりも長い時間のエフェクトを変動中に発生させるほうが好ましい。また、特図の変動の１周期よりも長い時間のエフェクトを変動中に複数回発生させるほうが好ましい。このようにすることで、特図が変動しているかを確認した遊技者が１周期分の特図の変動を見てから、液晶に目を向けた場合でもエフェクトの表示がされている可能性が高く、エフェクトを確認させることで興趣を高めさせることができる。
【２４１４】
本遊技機の特徴Ｄを以下に説明する。
【２４１５】
［特徴Ｄ１－１］
特徴Ｄ１－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破

片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
　特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
　所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示された後とで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
　特定演出が実行される前と、特定演出における破片画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１１－３３～図１１－３６、図１１－４５、図１１－４６、図１１－５２、図１１－６３、図１１－６８参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４１６】
　［特徴Ｄ１－２］
　特徴Ｄ１－２の遊技機は、
　一の可変表示において所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
　所定演出が実行されずに特定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されずに所定演出が実行されるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１１－３３～図１１－３６参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。
【２４１７】
　［特徴Ｄ１－３］
　特徴Ｄ１－３の遊技機は、
　背景画像は、第１背景画像と、該第１背景画像よりも有利な第２背景画像と、を含み、
　第１背景画像を表示しているときに第１所定パートを実行可能であり、
　第２所定パートの実行中に第２背景画像が表示され、
　第２背景画像は、所定演出とは異なる第２背景煽り演出を実行したときにおいても表示可能であり、
　所定演出により第２背景画像が表示されたときの方が、第２背景煽り演出により第２背景画像が表示されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１１－３０参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定演出と第２背景煽り演出とのいずれにより第２背景画像が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。
【２４１８】
　［特徴Ｄ１－４－１］
　特徴Ｄ１－４－１の遊技機は、
　一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
　所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
　特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
　特定演出の実行前に、所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利

状態に制御される期待度が高い（図１１－３３～図１１－３６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。
【２４１９】
［特徴Ｄ１－４－２］
特徴Ｄ１－４－２の遊技機は、
所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
背景画像は、装飾識別情報がリーチ状態となる前の第１背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となる前であって該第１背景画像よりも有利な第２背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後の第３背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後であって該第３背景画像よりも有利な第４背景画像と、を含み、
第２所定パートにおける破片画像は、第２背景画像とともに表示され、
特定演出における破片画像は、第４背景画像とともに表示される（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５２、図１１－６３、図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出と背景画像との関係性に注目させ、興趣を高めることができる。
【２４２０】
［特徴Ｄ１－４－３］
特徴Ｄ１－４－３の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある第４背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－５９、図１１－６０、図１１－７３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定パートおよび特定演出の演出効果を高めることができる。
【２４２１】
［特徴Ｄ１－４－４］
特徴Ｄ１－４－４の遊技機は、
破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
回転動作により破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４２２】
［特徴Ｄ１－４－５］
特徴Ｄ１－４－５の遊技機は、
複数の破片画像のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４２３】
［特徴Ｄ１－５］
特徴Ｄ１－５の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１１－８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４２４】
［特徴Ｄ１－６］
特徴Ｄ１－６の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１１－７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【２４２５】
［特徴Ｄ１－７－１］
特徴Ｄ１－７－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が共通である（図１１－７５、図１１－８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【２４２６】
［特徴Ｄ１－７－２］
特徴Ｄ１－７－２の遊技機は、
特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１１－７５、図１１－８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４２７】
［特徴Ｄ１－７－３］
特徴Ｄ１－７－３の遊技機は、
特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１１－８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【２４２８】
［特徴Ｄ１－８］
特徴Ｄ１－８の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数と、特定演出における複数

の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数とが共通である（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【２４２９】
［特徴Ｄ２－１］
特徴Ｄ２－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
表示手段は、第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５２、図１１－６３、図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるときの違和感を軽減して好適に所定演出および特定演出を実行することができる。
【２４３０】
［特徴Ｄ２－２］
特徴Ｄ２－２の遊技機は、
第１タイミングで表示されるエフェクト画像と第２タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図１１－６３、図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【２４３１】
［特徴Ｄ２－３］
特徴Ｄ２－３の遊技機は、
第１所定パートの実行期間は、第２所定パートの実行期間よりも長く、

エフェクト画像の表示期間は、第１所定パートの実行期間および第２所定パートの実行期間よりも短い（図１１－６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の表示をエフェクト画像により違和感無く開始することができる。
【２４３２】
［特徴Ｄ２－４］
特徴Ｄ２－４の遊技機は、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【２４３３】
［特徴Ｄ３－１］
特徴Ｄ３－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示される（図１１－４８、図１１－５５、図１１－６５、図１１－７０、図１１－７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４３４】
［特徴Ｄ３－２］
特徴Ｄ３－２の遊技機は、
一の可変表示において、所定演出は複数回実行可能である一方、特定演出は一回実行可

能であり、
　所定演出が複数回実行されたときの方が、所定演出が一回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、
　特定演出が一回実行されたときの方が、所定演出が複数回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１１－３３～図１１－３６参照）、
　ことを特徴する遊技機。
　この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。
【２４３５】
　［特徴Ｄ３－３］
　特徴Ｄ３－３の遊技機は、
　第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
　第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４８（Ｃ）、図１１－５５（Ｃ）参照）、
　ことを特徴する遊技機。
　この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４３６】
　［特徴Ｄ３－４－１］
　特徴Ｄ３－４－１の遊技機は、
　特定演出における破片画像は、表示期間のうち、表示が開始されてから特定タイミングまでの第１期間に亘って第１の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから表示手段の表示領域において非表示となるまでの第２期間に亘って第２の速度により移動する態様で表示され、
　第２期間の方が、第１期間よりも長い（図１１－７２参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４３７】
　［特徴Ｄ３－４－２］
　特徴Ｄ３－４－２の遊技機は、
　特定演出における破片画像が表示されるときのタイミングにおいて、エフェクト画像を表示可能であり、
　エフェクト画像の表示期間は、第１期間と重複する一方、第２期間とは重複しない（図１１－７０、図１１－７２、図１１－８１参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【２４３８】
　［特徴Ｄ３－５］
　特徴Ｄ３－５の遊技機は、
　第２所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
　第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図１１－８９参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４３９】

［特徴Ｄ４－１］
特徴Ｄ４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－４８、図１１－５５、図１１－５９、図１１－６０、図１１－６５、図１１－７０、図１１－８２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４４０】
［特徴Ｄ４－２］
特徴Ｄ４－２の遊技機は、
特定演出は、破片画像の表示とともに特殊画像を表示することを含む演出であり、
特定演出における破片画像と特殊画像とは重畳関係にあり、
特定演出における複数の破片画像のうち第１の破片画像は、背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像は、特殊画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における複数の破片画像のうち第３の破片画像は、背景画像の少なくとも一部と特殊画像の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－８２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。
【２４４１】
［特徴Ｄ４－３－１］
特徴Ｄ４－３－１の遊技機は、

特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
回転動作により第１の破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により第１の破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４４２】
［特徴Ｄ４－３－２］
特徴Ｄ４－３－２の遊技機は、
特定演出において、複数の破片画像のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４４３】
［特徴Ｄ５－１］
特徴Ｄ５－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１１－４８、図１１－５５、図１１－６５、図１１－７０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２４４４】
［特徴Ｄ５－２］
特徴Ｄ５－２の遊技機は、
特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１１－７７、図１１－８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４４５】
［特徴Ｄ５－３］
特徴Ｄ５－３の遊技機は、
特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１１－８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。
【２４４６】
［特徴Ｄ５－４］
特徴Ｄ５－４の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図１１－８３（Ａ）参照）、
特定演出における破片画像のうち第１の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、
特定演出における破片画像のうち第１の破片画像とは異なる第２の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（例えば、図１１－８３（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４４７】
［特徴Ｄ６－１］
特徴Ｄ６－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ

態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を第１ヒビ態様から第２ヒビ態様に変化させる第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて、所定演出において第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートが実行された後に、第３所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、
所定演出において第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間の方が、特定演出においてオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間よりも長く、
第３所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
特定演出において、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図１１－４９～図１１－５１、図１１－５９、図１１－６０、図１１－６６、図１１－６７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２４４８】
［特徴Ｄ６－２］
特徴Ｄ６－２の遊技機は、
第２所定パートの方が、第１所定パートよりも実行期間が長い（図１１－５９、図１１－６０、図１１－６５、図１１－７０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、単調な演出構成により所定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【２４４９】
［特徴Ｄ６－３］
特徴Ｄ６－３の遊技機は、
第２所定パートが実行され、その後、第３所定パートが実行されなかったときに、第３所定パートにおける破片画像の表示期間よりも長い期間に亘って第２ヒビ態様の割れ前兆画像を継続して表示する第４所定パートを実行可能である（図１１－６６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第３所定パートが実行されないことを好適に示すことができる。

【２４５０】
［特徴Ｄ６－４－１］
特徴Ｄ６－４－１の遊技機は、
所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、
所定演出が実行されて装飾識別情報がリーチ状態となる第１パターンと、所定演出が実行されずに装飾識別情報がリーチ状態となる第２パターンと、があり、
第１パターンにより可変表示が行われるときの方が、第２パターンにより可変表示が行われるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１１－６６参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【２４５１】

［特徴Ｄ６－４－２］

特徴Ｄ６－４－２の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

特定演出は、第３所定パートが実行された後に実行可能であり、

特定演出の実行前に、第３所定パートが実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１１－３３～図１１－３６参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出における第３所定パートが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【２４５２】

［特徴Ｄ６－５］

特徴Ｄ６－５の遊技機は、

第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４９（Ｇ）、図１１－５１（Ｄ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２４５３】

［特徴Ｄ６－６］

特徴Ｄ６－６の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、

第３所定パートにおいてリーチ状態の装飾識別情報を強調表示することが可能であり、

第３所定パートにおいて、リーチ状態の装飾識別情報が強調表示される期間の方が、破片画像の表示期間よりも長い（図１１－５０（Ｉ）～図１１－５０（Ｋ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

【２４５４】

［特徴Ｄ６－７－１］

特徴Ｄ６－７－１の遊技機は、

第１所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応して動作強調画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて表示可能であり、

ヒビ態様の割れ前兆画像の表示を開始するタイミングで動作強調画像を表示する（図１１－４９（Ｄ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。

【２４５５】

［特徴Ｄ６－７－２］

特徴Ｄ６－７－２の遊技機は、

動作強調画像の表示とともに小破片画像を表示可能であり、

小破片画像の表示期間は、動作強調画像の表示期間よりも長い（図１１－４９（Ｄ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像がヒビ態様に変化したことを好適に示すことができる

。
【２４５６】
［特徴Ｄ６－７－３］
特徴Ｄ６－７－３の遊技機は、
第２所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応してエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像を表示するときに動作強調画像を表示しない（図１１－４９（Ｈ）、図１１－６６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定パート第２所定パートとで差異を持たせ、所定演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。
【２４５７】
［特徴Ｄ６－７－４］
特徴Ｄ６－７－４の遊技機は、
第１所定パートにおける小破片画像と、第３所定パートにおける破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が異なる（図１１－６６）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定パートと第３所定パートとで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４５８】
［特徴Ｄ６－８］
特徴Ｄ６－８の遊技機は、
第３所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像である（図１１－５９、図１１－６０、図１１－７３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４５９】
［特徴Ｄ６－９］
特徴Ｄ６－９の遊技機は、
第３所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１１－７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【２４６０】
［特徴Ｄ６－１０］
特徴Ｄ６－１０の遊技機は、
特定演出における破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間の方が、第３所定パートにおける破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間よりも長い（図１１－６６、図１１－６７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。
【２４６１】

［特徴Ｄ７－１］
特徴Ｄ７－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
遊技者に動作検出手段に対する動作を促す動作促進演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて動作促進画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
動作促進演出は、動作有効期間に亘って動作促進画像を表示し、遊技者の動作が検出されたときに該動作促進画像の表示態様を動作促進態様から動作完了態様に変化させる演出であり、
動作促進演出により動作促進画像が動作促進態様から動作完了態様に変化したときに、特定演出を実行可能であり、
特定演出の実行期間のうちの少なくとも一部の期間において、動作完了態様の動作促進画像と該特定演出における破片画像との両方を視認することが可能であり、
特定演出おける破片画像の表示期間は、動作促進態様の動作促進画像の表示期間よりも短く、動作完了態様の動作促進画像の表示期間よりも長い（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５５、図１１－６３、図１１－７０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、単調な演出構成により特定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【２４６２】
［特徴Ｄ８－１］
特徴Ｄ８－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第３所定パートが実行される前と、第４所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４８、図１１－６３、図１１－６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４６３】
［特徴Ｄ８－２］
特徴Ｄ８－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４８、図１１－６３、図１１－６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【２４６４】
［特徴Ｄ９－１］
特徴Ｄ９－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情

報を表示可能であり、
　第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
　第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
　第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
　表示手段は、第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パートに移行するときの第２タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、
　エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４８、図１１－６３、図１１－６５参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるときの違和感を軽減して好適に第１所定演出および第２所定演出を実行することができる。
【２４６５】
　［特徴Ｄ９－２］
　特徴Ｄ９－２の遊技機は、
　第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
　第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
　第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４８参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【２４６６】
　［特徴Ｄ１０－１］
　特徴Ｄ１０－１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
　所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
　表示手段は、
　　所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
　第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、

第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
第４所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示される（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５３、図１１－５４、図１１－６３、図１１－６９、図１１－７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４６７】
［特徴Ｄ１０－２］
特徴Ｄ１０－２の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パート移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４５（Ｇ）、図１１－５３（Ｈ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４６８】
［特徴Ｄ１０－３－１］
特徴Ｄ１０－３－１の遊技機は、
第４所定パートにおける破片画像は、表示が開始されてから特定タイミングまでの第１期間に亘って第１の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから非表示となるまでの第２期間に亘って第２の速度により移動する態様で表示され、
第２期間の方が、第１期間よりも長い（図１１－７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４６９】
［特徴Ｄ１０－３－２］
特徴Ｄ１０－３－２の遊技機は、
第４所定パートにおける破片画像が表示されるときに、エフェクト画像を表示可能であり、
第４所定パートにおいて、エフェクト画像の表示期間は、第１期間と重複する一方、第２期間とは重複しない（図１１－５３、図１１－７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【２４７０】
［特徴Ｄ１０－４］
特徴Ｄ１０－４の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（図１１－８３（Ａ）参照）、
第４所定パートにおける破片画像のうち第１の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、

第４所定パートにおける破片画像のうち第１の破片画像とは異なる第２の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（図１１－８３（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４７１】
［特徴Ｄ１０－５］
特徴Ｄ１０－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－５９、図１１－６０、図１１－７３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４７２】
［特徴Ｄ１０－６－１］
特徴Ｄ１０－６－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第４所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第２所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１１－７５、図１１－７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４７３】
［特徴Ｄ１０－６－２］
特徴Ｄ１０－６－２の遊技機は、
特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと非表示となる前のタイミングとで視認性が異なる（図１１－７５、図１１－７６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４７４】
［特徴Ｄ１０－７－１］
特徴Ｄ１０－７－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像および第４所定パートにおける破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、第４所定パートにおける複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４７５】
［特徴Ｄ１０－７－２］
特徴Ｄ１０－７－２の遊技機は、
回転動作により破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景

画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４７６】
［特徴Ｄ１０－７－３］
特徴Ｄ１０－７－３の遊技機は、
第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図１１－８３、図１１－８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【２４７７】
［特徴Ｄ１０－８］
特徴Ｄ１０－８の遊技機は、
一の可変表示において、第１所定演出と第２所定演出との両方を実行可能であり、
第１所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
第２所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
第２所定演出の実行前に、第１所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１１－３３～図１１－３６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【２４７８】
［特徴Ｄ１０－９］
特徴Ｄ１０－９の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１１－６３、図１１－６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【２４７９】
［特徴Ｄ１１－１］
特徴Ｄ１１－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前

兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
　第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
　第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
　第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、
　第４所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－４８、図１１－４５、図１１－４６、図１１－６５、図１１－６３参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４８０】
　［特徴Ｄ１２－１］
　特徴Ｄ１２－１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
　所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
　表示手段は、
　　所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
　第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
　第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
　第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する態様で表示され、
　特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、
　第４所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第２所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５３、図１１－５４、図１１－６３、図１１－６９参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２４８１】
［特徴Ｄ１３－１］
特徴Ｄ１３－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像を第１ヒビ態様から第２ヒビ態様に変化させる第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第３ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第５所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第４所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートが実行された後に、第３所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、
第２所定パートを開始してから第３所定パートに移行するまでの期間の方が、第４所定パートを開始してから第５所定パートに移行するまでの期間よりも長く、
第３所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
第５所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４９、図１１－５０、図１１－６６、図１１－６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２４８２】
［特徴Ｄ１３－２］
特徴Ｄ１３－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像をオブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様にて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第３ヒビ前段態様から第３ヒビ態様に変化させて表示可能である（図１１－４９、図１１－４５参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【２４８３】

［特徴Ｄ１４－１］

特徴Ｄ１４－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第１所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、

第２所定演出は、割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、

第２所定演出は、第１所定演出を実行した後の特定タイミングで実行可能であり、

第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、

第２所定パートと第４所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、

第１所定演出の後に第２所定演出を実行する場合に、第２所定パートにおいて表示した破片画像を表示手段の表示領域において非表示とした後に、第３所定パートを開始する（図１１－４２、図１１－４３、図１１－６１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とを連続して実行可能であることにより、連続的に遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第３所定パートは第２所定パートにおける破片画像が非表示となった後に開始されるため、すでに破片画像が表示されているにもかかわらず、新たな割れ前兆画像が表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【２４８４】

［特徴Ｄ１４－２］

特徴Ｄ１４－２の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第２所定パートと第４所定パートとで、破片画像の表示が開始される位置が異なる（図１１－４２、図１１－４３、図１１－８４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２４８５】

［特徴Ｄ１４－３］

特徴Ｄ１４－３の遊技機は、

第２所定パートと第４所定パートとで、共通に、破片画像とともに特殊画像を表示可能であり、

第２所定パートにおける特殊画像は、第１態様にて表示され、

第４所定パートにおける特殊画像は、第１態様とは異なる第２態様にて表示される（図１１－４２（Ｆ）、図１１－４３（Ｆ）参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４８６】
［特徴Ｄ１４－４］
特徴Ｄ１４－４の遊技機は、
第２所定パートと第４所定パートとで、破片画像の表示期間の長さが異なる一方、特殊画像の表示期間の長さが共通である（図１１－６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４８７】
［特徴Ｄ１４－５］
特徴Ｄ１４－５の遊技機は、
第１所定演出の実行後に第２所定演出を実行する第１パターンと、第１所定演出の実行後に第２所定演出を実行しない第２パターンと、があり、
第１パターンにより遊技が進行する方が、第２パターンにより遊技が進行するよりも有利状態に制御される割合が高い（図１１－２７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【２４８８】
［特徴Ｄ１４－６］
特徴Ｄ１４－２の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
第４所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１１－７２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。
【２４８９】
［特徴Ｄ１４－７－１］
特徴Ｄ１４－７－１の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パート移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図１１－４２（Ｃ）、図１１－４３（Ｃ）、図１１－６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【２４９０】
［特徴Ｄ１４－７－２］
特徴Ｄ１４－７－２の遊技機は、
第１タイミングで表示されるエフェクト画像と第２タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図１１－６１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【２４９１】
［特徴Ｄ１５－１］
特徴Ｄ１５－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示するとともに、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示し、
第２所定パートにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５８、図１１－６３、図１１－７１（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出における破片画像とは非表示となるまでに要する期間が異なる破片画像とともに割れ前兆画像を表示することにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。
【２４９２】
［特徴Ｄ１５－２］
特徴Ｄ１５－２の遊技機は、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける割れ前兆画像の方が、第１所定パートにおける割れ前兆画像よりも表示期間が長い（図１１－６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御されないことを好適に示すことができる。
【２４９３】
［特徴Ｄ１５－３］
特徴Ｄ１５－３の遊技機は、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第１の破片画像があり、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第２の破片画像があり、
第１の破片画像の方が、第２の破片画像よりも表示サイズが大きい（例えば、図１１－４６（Ｊ）、図１１－５８（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４９４】
［特徴Ｄ１５－４］
特徴Ｄ１５－４の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－７３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４９５】
［特徴Ｄ１５－５］
特徴Ｄ１５－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示される（例えば、図１１－７５、図１１－７７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４９６】
［特徴Ｄ１５－６］
特徴Ｄ１５－６の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４５（Ｇ）、図１１－５８（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２４９７】
［特徴Ｄ１６－１］
特徴Ｄ１６－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第１発光パターンにより発光手段が発光し、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第２発光パターンにより発光手段が発光し、

第１発光パターンによる発光手段の発光は、第２所定パートが実行されるまで継続し、
第２発光パターンによる発光手段の発光は、有利状態に制御されないことが報知された報知演出が終了した後において所定条件が成立するまで継続する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５８、図１１－６３、図１１－７１（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像と報知演出終了後の所定条件が成立するまで継続する第２発光パターンとを用いることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【２４９８】

［特徴Ｄ１７－１］
特徴Ｄ１７－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図１１－４５（Ａ）～図１１－４５（Ｆ）、図１１－４６（Ｉ）～図１１－４６（Ｋ）参照）、
報知演出により有利状態に制御されるか否かが報知される前と、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図１１－５８（Ａ）、図１１－５８（Ｂ）、図１１－５８（Ｄ）、図１１－６３、図１１－７１（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を用いるとともに有利状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【２４９９】

［特徴Ｄ１８－１］
特徴Ｄ１８－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、可動体の第１動作を開始する第５所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第６所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第６所定パートにおいて、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第２動作が終了する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４８、図１１－６３、図１１－６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を表示した後に可動体を動作させて破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【２５００】
［特徴Ｄ１８－２］
特徴Ｄ１８－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第４所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１１－６３、図１１－６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【２５０１】
［特徴Ｄ１８－３－１］
特徴Ｄ１８－３－１の遊技機は、
第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、第５所定パートから第６所定パートに移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４５（Ｇ）、図１１－４８（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２５０２】
［特徴Ｄ１８－３－２］
特徴Ｄ１８－３－２の遊技機は、
第１動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、

可動体が進出位置に配置されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図１１－４８（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【２５０３】
［特徴Ｄ１８－３－３］
特徴Ｄ１８－３－３の遊技機は、
可動体の第１動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、
第６所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第１動作の期間よりも長い（図１１－６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【２５０４】
［特徴Ｄ１８－４］
特徴Ｄ１８－４の遊技機は、
第２所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第５所定パートにおける可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図１１－６５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により第２所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【２５０５】
［特徴Ｄ１９－１］
特徴Ｄ１９－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、可動体の第１動作とともに第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第５所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第５所定パートにおいて、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となるよりも前に該可動体の該第２動作が終了する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５６、図１１－５７、図１１－６３、図１１－７１（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【２５０６】
［特徴Ｄ１９－２］
特徴Ｄ１９－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第４所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１１－６３、図１１－７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【２５０７】
［特徴Ｄ１９－３－１］
特徴Ｄ１９－３－１の遊技機は、
第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、第４所定パートから第５所定パートに移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４５（Ｇ）、図１１－５６（Ｅ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２５０８】
［特徴Ｄ１９－３－２］
特徴Ｄ１９－３－２の遊技機は、
第２動作は、可動体が進出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、
第２動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図１１－５６（Ｆ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【２５０９】
［特徴Ｄ１９－３－３］
特徴Ｄ１９－３－３の遊技機は、
可動体の第２動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、
第５所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第２動作の期間よりも長い（図１１－７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。

【２５１０】
［特徴Ｄ１９－４］
特徴Ｄ１９－４の遊技機は、
第２所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第４所定パートにおける可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図１１－７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により第２所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【２５１１】
［特徴Ｄ２０－１］
特徴Ｄ２０－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、可動体の第１動作に応じて、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
特定演出において、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を実行可能であり、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第２動作を開始する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５２、図１１－６３、図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と特定演出 とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することなく破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【２５１２】
［特徴Ｄ２０－２－１］
特徴Ｄ２０－２－１の遊技機は、

第１動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、
第１動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図１１－５２（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、特定演出の演出効果を高めることができる。
【２５１３】
［特徴Ｄ２０－２－２］
特徴Ｄ２０－２－２の遊技機は、
エフェクト画像は、第１表示期間と第２表示期間とを含む表示期間に亘って表示可能であり、
可動体の第１動作期間の長さとエフェクト画像の第１表示期間との長さとが略共通であり、
特定演出における破片画像の表示期間の方が、可動体の第１動作の期間よりも長い（図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。
【２５１４】
［特徴Ｄ２０－３］
特徴Ｄ２０－３の遊技機は、
特定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、特定演出における可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【２５１５】
［特徴Ｄ２１－１］
特徴Ｄ２１－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１ヒビ態様または第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されても、該割れ前兆画像とともに背景画像を視認可能であり、
第１ヒビ態様または第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されていないときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、第１の視認性により表示され、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの背景画像は、第１の視認性よりも

視認性が低い第２の視認性により表示され、
　第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、所定範囲にわたって第２の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲にわたって第１の視認性により表示される（図１１－４５（Ｅ）、（Ｆ）、図１１－４７（Ｃ）、図１１－６３、図１１－６４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によって割れ前兆画像とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【２５１６】
　［特徴Ｄ２１－２］
　特徴Ｄ２１－２の遊技機は、
　所定範囲と特定範囲との境界を第１の視認性および第２の視認性よりも視認性が高い第３の視認性により表示可能である（図１１－４７（Ｃ）拡大図参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【２５１７】
　［特徴Ｄ２１－３］
　特徴Ｄ２１－３の遊技機は、
　所定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、
　第２ヒビ態様にて割れ前兆画像が表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されない（図１１－４７（Ｃ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２所定演出の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。
【２５１８】
　［特徴Ｄ２１－４］
　特徴Ｄ２１－４の遊技機は、
　第２ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間の方が、第１ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間よりも長い（図１１－６４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【２５１９】
　［特徴Ｄ２２－１］
　特徴Ｄ２２－１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
　所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
　表示手段は、
　　所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
　第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、背景画像の視認性が異なり、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像の方が、第１ヒビ態様の割れ前兆画像よりも表示期間が長く、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像は複数種類あり、
第１種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときよりも、第２種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときの方が、有利状態に制御される期待度が高い（図１１－４４～図１１－４６、図１１－６２、図１１－６３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、遊技者は第２ヒビ態様の割れ前兆画像の種類に注目するようになり、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２５２０】
［特徴Ｄ２２－２］
特徴Ｄ２２－２の遊技機は、
第１種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第２種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図１１－４５、図１１－４４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２５２１】
［特徴Ｄ２２－３］
特徴Ｄ２２－３の遊技機は、
第１所定演出と第２所定演出とで、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１所定演出と第２タイミング所定演出とで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１１－４５、図１１－４４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【２５２２】
［特徴Ｄ２３－１］
特徴Ｄ２３－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
可変表示に対応した対応画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い第１所定表示レイヤにおいて第１割れ前兆画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が低い第２所定表示レイヤにおいて第２割れ前兆画像を表示可能であり、

第１所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１割れ前兆画像を表示する演出であり、
第２所定演出は、第２割れ前兆画像を表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、
第２割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、
第１所定演出が実行される場合に変化演出を実行せず、
第２所定演出が実行される場合に変化演出を実行可能である（図１１－４５～図１１－４７、図１１－６３、図１１－６４、図１１－９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２割れ前兆画像を表示する第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２５２３】
［特徴Ｄ２３－２－１］
特徴Ｄ２３－２－１の遊技機は、
変化演出は、所定オブジェクト画像を表示し、該所定オブジェクト画像が対応表示に作用する動作を行うことで対応表示の表示態様を変化させる演出であり、
所定オブジェクト画像は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示可能である（図１１－９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。

【２５２４】
［特徴Ｄ２３－２－２］
特徴Ｄ２３－２－２の遊技機は、
所定オブジェクト画像の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像を表示可能である（図１１－９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の実行中においても変化演出を好適に実行することができる。

【２５２５】
［特徴Ｄ２４－１］
特徴Ｄ２４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する第１所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する第２所定演出を実行可能であり、
第２所定演出の実行後に、特別演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定演出における破片画像と第２所定演出における破片画像とで、表示態様が異なり、
第２所定演出における破片画像は、特別演出が実行されることを示唆する示唆態様の画像を含み、
第２所定演出における破片画像の表示期間の方が、第１所定演出における破片画像の表示期間よりも長い（図１１－４５、図１１－６３、図１１－６８、図１１－９２、図１１－９３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の表示態様が異なるとともに、第２所定演出における破片画像とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【２５２６】
［特徴Ｄ２４－２］
特徴Ｄ２４－２の遊技機は、
特別演出は、第１特別演出と、第２特別演出と、があり、
第２特別演出が実行されたときの方が、第１特別演出が実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、
示唆態様は、第１特別演出が実行されることを示唆する第１示唆態様と、第２特別演出が実行されることを示唆する第２示唆態様と、を含む（図１１－９２、図１１－９３、図１１－９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【２５２７】
［特徴Ｄ２４－３－１］
特徴Ｄ２４－３－１の遊技機は、
第２所定演出における破片画像は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、
透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも多く表示される（図１１－９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【２５２８】
［特徴Ｄ２４－３－２］
特徴Ｄ２４－３－２の遊技機は、
破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定演出において、透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも回転動作量が多い（図１１－９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【２５２９】
［特徴Ｄ２４－４］
特徴Ｄ２４－４の遊技機は、
第２所定演出は、第１所定パートと第２所定パートとを含み、
第１所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が複数表示され、透過態様の破片画像が複数表示され、
第２所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が単数表示され、透過態様の破片画像が複数表示される（図１１－９３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。
【２５３０】
［特徴Ｄ２５］
特徴Ｄ２５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行される前に、前段演出（図１１－５２（Ｃ））を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１１－８０（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１１－８０（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
前段演出の実行期間の方が、第１態様の割れ画像の表示期間よりも長い（図１１－６８、図１１－８０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、前段演出により、割れへの溜めを作り、第１態様の割れ画像はスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。
【２５３１】
［特徴Ｄ２６］
特徴Ｄ２６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行される前に、前段演出（図１１－５２（Ｃ））を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１１－８０（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１１－８０（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
割れ画像を第１態様にて表示する期間と第２態様にて表示する期間とを合算した期間の方が、前段演出の実行期間よりも長い（図１１－６８、図１１－８０参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が第１態様および第２態様である期間を前段演出の実行期間よりも長くすることで、割れパターンを印象付ける。
【２５３２】
［特徴Ｄ２７］
特徴Ｄ２７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、
エフェクト画像の表示期間は、割れ画像の表示期間よりも短く、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って割れ画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って該割れ画像を視認することが可能であり、
第２期間の方が、第１期間よりも長い（図１１－６１～図１１－７１、図１１－７５～図１１－８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像は割れ画像の最初の表示部分を隠す役割があり、役割を果たしつつも、割れ画像よりもエフェクト画像の方が強調されてしまうことを防止する。
【２５３３】
［特徴Ｄ２８］
特徴Ｄ２８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させることを含む演出であり、
表示手段は、第１態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第２態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図１１－６１～図１１－７１、図１１－７５～図１１－８１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。
【２５３４】
［特徴Ｄ２９］
特徴Ｄ２９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１１－７９（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１１－７９（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示期間における第１タイミングと第２タイミングとで、該第２態様の該割れ画像の透過率が異なる（図１１－６７、図１１－７９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【２５３５】
［特徴Ｄ３０］
特徴Ｄ３０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１１－７５（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１１－７５（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
特定演出は、第３態様の割れ画像を表示した後に（図１１－７９（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第４態様に変化させる（図１１－７９（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる（図１１－６３、図１１－６７、図１１－７５、図１１－７９、図１１－８３（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときと第４態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【２５３６】
［特徴Ｄ３１］
特徴Ｄ３１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、通常状態において実行可能な演出であって、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１１－７５（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１１－７５（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
特定演出は、通常状態よりも有利な特別状態において実行可能な演出であって、第３態様の割れ画像を表示した後に（図１１－７９（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第４態様に変化させる（図１１－７９（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる（図１１－３０～図１１－３２、図１１－６３、図１１－６７、図１１－７５、図１１－７９、図１１－８３（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときと第４態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【２５３７】

［特徴Ｄ３２］
特徴Ｄ３２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が低い表示レイヤにおいて背景画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
発光制御手段は、
割れ画像が表示されるときに、特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、
割れ画像の表示期間における特定タイミングまで特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、該特定タイミング以降は、背景画像に対応した輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行う（図１１－６１～図１１－６３、図１１－６６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が表示されるときの発光手段の発光制御を好適に行うことができる。

【２５３８】

［特徴Ｄ３３］
特徴Ｄ３３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、
音出力手段は、エフェクト画像が表示されるタイミングにおいて割れ画像に対応する音を出力する（図１１－６１～図１１－６７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【２５３９】

［特徴Ｄ３４］
特徴Ｄ３４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図１１－６１参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図１１－６８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【２５４０】

［特徴Ｄ３５］
特徴Ｄ３５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図１１－６１参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、有利状態に制御されることを報知する音を出力する（図１１－７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技状態に応じた異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【２５４１】

［特徴Ｄ３６］
特徴Ｄ３６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情

報を表示可能であり、
　割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
　割れ前兆画像は、割れ画像が第１パターンにより表示される場合に、該割れ画像が表示されるよりも前のタイミングで表示可能な画像であり、
　音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図１１－６１参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図１１－６８参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。
【２５４２】
　［特徴Ｄ３７］
　特徴Ｄ３７の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　音出力手段と、を備え、
　表示手段は、
　　所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　音出力手段は、
　　割れ前兆画像が表示されるときに所定音を出力可能であり、
　　割れ画像が表示されるときに特定音を出力可能であり、
　音出力手段が出力する特定音は、所定音よりも大きい音である（図１１－８８参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。
【２５４３】
　［特徴Ｄ３８］
　特徴Ｄ３８の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　音出力手段と、を備え、
　表示手段は、
　　特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
　　特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　　オブジェクト画像の動作表示に連動させて割れ前兆画像を表示可能であり、
　音出力手段は、
　　割れ前兆画像が表示されるときに、オブジェクト画像に対応する音を出力可能であり、
　　割れ画像が表示されるときに、該割れ画像に対応する音を出力可能である（図１１－８８参照）、
　ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。

【２５４４】

［特徴Ｄ３９］

特徴Ｄ３９の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、

第１パターンは、変動量が特定値となっていることで、該第１パターンにおける第１サイズの破片画像と該第１サイズよりも小さい第２サイズの破片画像との動作速度が異なり、

第２パターンは、変動量が０となっていることで、該第２パターンにおける第３サイズの破片画像と該第３サイズよりも小さい第４サイズの破片画像との動作速度が共通である（図１１－７３、図１１－７４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像は早く飛び、大きい破片画像はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第２パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

【２５４５】

［特徴Ｄ４０］

特徴Ｄ４０の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像は、表示が開始されてから落下していく態様で表示され、

破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、

第１パターンと第２パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像が落下する速さが異なる（図１１－７３、図１１－７４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。

【２５４６】

［特徴Ｄ４１］

特徴Ｄ４１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、

第１パターンと第２パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像が移動表示されるときの進行方向が異なる（図１１－７３、図１１－７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。
【２５４７】
［特徴Ｄ４２］
特徴Ｄ４２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
第２パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第３パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第１パターンと第２パターンと第３パターンとで、第１パラメータの値が共通であり、第２パラメータの値が異なる（図１１－７３、図１１－７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１パラメータの値は固定し、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータの値が異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。
【２５４８】
［特徴Ｄ４３］
特徴Ｄ４３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
第２パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第３パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第１パターンと第２パターンとで、第１パラメータの値が共通であり、第２パラメータの値が異なり、
第２パターンと第３パターンとで、第１パラメータの値が異なり、第２パラメータの値が共通である（図１１－７３、図１１－７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、それぞれのパターンで、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータの値により構成されることで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。
【２５４９】

［特徴Ｄ４４］
特徴Ｄ４４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより割れ画像が表示される前と、第１パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第２パターンにより割れ画像が表示される前と、第２パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１１－３０、図１１－３２、図１１－４５～図１１－４７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態において割れ画像を表示するときと特別状態において割れ画像を表示するときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。
【２５５０】
［特徴Ｄ４５］
特徴Ｄ４５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させることを含む演出であり、
表示手段は、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態と、において、割れ画像を表示可能であり、
第１態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第２態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図１１－３０、図１１－３２、図１１－４５、図１１－４６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。
【２５５１】
［特徴Ｄ４６］
特徴Ｄ４６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、

表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより表示された割れ画像と、第２パターンにより表示された割れ画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第１パターンにより表示された割れ画像と、第２パターンにより表示された割れ画像とで、移動する速さが異なる（図１１－３０、図１１－３２、図１１－４５～図１１－４７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態のテンポを崩さない割れ画像の表示パターンにより、特別状態中の演出効果を高めることができる。
【２５５２】
［特徴Ｄ４７］
特徴Ｄ４７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、が異なる（図１１－２７、図１１－２９（Ｃ）、図１１－３０、図１１－３２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像の表示パターンに応じて有利状態に制御される期待度が異なるため割れ画像の表示パターンにより注目させることができる。
【２５５３】
［特徴Ｄ４８］
特徴Ｄ４８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて第１種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１種類の破片画像の表示期間と第２種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、
第１種類の破片画像は、キャラクタが描かれた態様であり、

第２種類の破片画像は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図１１－８０、図１１－９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示態様が異なる２種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。
【２５５４】
［特徴Ｄ４９］
特徴Ｄ４９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて第１種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１種類の破片画像の表示期間と第２種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、
第１種類の破片画像と第２種類の破片画像とで、表示態様が異なり、
第１種類の破片画像の表示期間は、第２種類の破片画像の表示期間よりも長い（図１１－８０、図１１－９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示態様が異なる２種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。
【２５５５】
［特徴Ｄ５０］
特徴Ｄ５０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
可動体が重畳しない表示領域である第１領域に表示される破片画像の方が、可動体が重畳する表示領域である第２領域に表示される破片画像よりも表示量が多い（図１１－８０、図１１－９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳している中で、好適に破片の表示を行うことができる。
【２５５６】
［特徴Ｄ５１］
特徴Ｄ５１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
複数の破片画像のうちの第１破片画像は、可動体が重畳しない表示領域である第１領域から該可動体が重畳する表示領域である第２領域に進入するように移動する態様で表示され、
複数の破片画像のうちの第２破片画像は、第２領域に進入しないように第１領域を移動する態様で表示される（図１１－８０、図１１－９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が重畳している領域に入り込まない破片画像により、割れたということを認識させつつ、可動体が重畳している領域を通過する破片画像を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。
【２５５７】
［特徴Ｄ５２］
特徴Ｄ５２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
表示手段の表示領域に重畳している可動体が該表示領域に重畳しない位置に動作した後も、破片画像が継続して表示される（図１１－８０、図１１－９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳する中で、破片画像を見逃さないように好適に破片画像の表示を行うことができる。
【２５５８】
［特徴Ｄ５３］
特徴Ｄ５３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した第１種類の破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
表示手段は、割れ前兆画像が表示されるときに、第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
第２種類の破片画像は、第１種類の破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が短い（図１１－４９、図１１－５０参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示する演出の演出効果を高めることができる。
【２５５９】
［特徴Ｄ５４］
特徴Ｄ５４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示される前と、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示される前と、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、複数の割れ画像の表示パターンに共通して特定キャラクタが登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。
【２５６０】
［特徴Ｄ５５］
特徴Ｄ５５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第２表示レイヤよりも優先度が低い第３表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第４表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタが動作したときに第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタが動作したときに第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
表示手段は、
第１パターンにより第１種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第１種類の割れ画像を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、

第２パターンにより第２種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第２種類の割れ画像を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。
【２５６１】
［特徴Ｄ５６］
特徴Ｄ５６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の破片画像を複数表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の破片画像を複数表示するパターンであり、
第１種類の破片画像は、該第１種類の破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示され、
第２種類の破片画像は、該第２種類の破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１１－４５、図１１－４６、図１１－５１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の表示パターンの種類に応じて破片画像が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。
【２５６２】
［特徴Ｄ５７］
特徴Ｄ５７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第１パターンにより割れ画像が表示されたときと、第２パターンにより割れ画像が表示されたときとで、有利状態に制御される期待度が異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４９、図１１－５０参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタへの期待感を高めるとともに、特定キャラクタが表示された後の割れ画像の表示パターンに注目させて興趣を向上する。

【２５６３】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図１１－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【２５６４】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【２５６５】

尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。

【２５６６】

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

【２５６７】

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

【２５６８】

また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【２５６９】

尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【２５７０】
尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。
【２５７１】
画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。
【２５７２】
遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示する。第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【２５７３】
画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。
【２５７４】
入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。
【２５７５】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１１－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖

状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。
【２５７６】
遊技盤２の所定位置（図１１－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【２５７７】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１１－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【２５７８】
一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。
【２５７９】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【２５８０】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。
【２５８１】
遊技盤２の所定位置（図１１－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【２５８２】
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【２５８３】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【２５８４】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【２５８５】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。

【２５８６】
遊技盤２の所定位置（図１１－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図１１－３６参照）。また、各種ランプについては後述する。
【２５８７】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【２５８８】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【２５８９】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１１－２参照）により検出される。
【２５９０】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１１－２参照）により検出される。
【２５９１】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【２５９２】
（遊技の進行の概略）
パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。
【２５９３】
この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。
【２５９４】
入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示

装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。
【２５９５】
可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。
【２５９６】
尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【２５９７】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。
【２５９８】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。
【２５９９】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【２６００】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【２６０１】
尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【２６０２】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【２６０３】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【２６０４】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向

上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。
【２６０５】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【２６０６】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【２６０７】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【２６０８】
尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【２６０９】
（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。
【２６１０】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【２６１１】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【２６１２】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば

、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【２６１３】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【２６１４】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【２６１５】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【２６１６】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【２６１７】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【２６１８】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【２６１９】

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

【２６２０】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図１１－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている

。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【２６２１】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【２６２２】

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

【２６２３】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【２６２４】

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

【２６２５】

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

【２６２６】

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

【２６２７】

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

【２６２８】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作

停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【２６２９】

出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【２６３０】

払出制御基板００６ＳＧ０３０には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置００６ＳＧ０３１と、払出装置００６ＳＧ０３１にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ００６ＳＧ０３２と、が接続されており、該遊技球検出センサ００６ＳＧ０３２から受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置００６ＳＧ０３１の駆動を停止することが可能となっている。

【２６３１】

また、払出制御基板００６ＳＧ０３０には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ００６ＳＧ０３４と、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング００６ＳＧ０３５（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板００６ＳＧ０３０は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置００６ＳＧ０３３を制御する。また、タッチリング００６ＳＧ３５が検出されているか否かを示す信号、発射装置００６ＳＧ０３３により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板００６ＳＧ０３０から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【２６３２】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【２６３３】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【２６３４】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【２６３５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【２６３６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【２６３７】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【２６３８】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【２６３９】

また、図１１－３に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、に各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【２６４０】

図１１－４に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像００６ＳＧ３０１等）を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及び該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れたことにより生じる破片画像００６ＳＧ３０２を描画・配置するためのレイヤ５画像描画領域、レイヤ６の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として後述するホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として小図柄（第４図柄）や第１保留記憶数、第２保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域が配置されている。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域が更に配置されてもよい。

【２６４１】

レイヤ４画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像００６ＳＧ３０１は、キャラクタや可動体３２の作用によって画像表示装置５の表示領域にヒビが入ったように遊技者に認識させるための画像であり、レイヤ５画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａは、画像表示装置５の表示領域が割れたように遊技者に認識させるための画像である。また、破片画像００６ＳＧ３０２は、キャラクタや可動体３２の作用によって画像表示装置５の表示領域が割れたことを遊技者に強調するためにガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が変化して表示される画像である。

【２６４２】
ガラス板画像００６ＳＧ３０１は、後述する第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング）において非表示となる画像である。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａは、後述する第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示される画像（割れ対象画像）でもある。

【２６４３】
更に、後述するように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミングは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示によってガラス板画像００６ＳＧ３０１とガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示の切り替えが遊技者から視認不能となっている。このため、ヒビが表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１を遊技者に気付かれることなくガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに切り替えることができるので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビからは想定できない割れ（破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示）を実現することができ、割れ演出を遊技者に対して強く印象付けることが可能となっている。

【２６４４】
これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１０画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図１１－４及び図１１－５に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。また、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域描画される画像よりも表示優先度が高く設定される。

【２６４５】
つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描

画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ１画像描画領域の代わりとして、レイヤ１－１画像描画領域、レイヤ１－２画像描画領域、レイヤ１－３画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ１－１画像描画領域には、後述する通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１、第６背景画像）を描画可能であり、レイヤ１－２画像描画領域には、後述するチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２、第７背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域には、後述する背景エフェクト画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）、大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。

【２６４６】

尚、各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【２６４７】

表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。

【２６４８】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【２６４９】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【２６５０】
尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【２６５１】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【２６５２】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【２６５３】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【２６５４】
図１１－３（Ａ）は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１１－３（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【２６５５】
図１１－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【２６５６】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１１－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【２６５７】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１１－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り

種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。

【２６５８】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【２６５９】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【２６６０】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【２６６１】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。

コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【２６６２】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【２６６３】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【２６６４】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【２６６５】

尚、図１１－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【２６６６】

図１１－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１１－７に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【２６６７】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカ

ウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【２６６８】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「１００」の範囲の値をとる。

【２６６９】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９７」の範囲の値をとる。

【２６７０】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【２６７１】

図１１－８は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【２６７２】

表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【２６７３】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【２６７４】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルで２２は、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊ｒｒは時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【２６７５】

図１１－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別

を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【２６７６】

ここで、大当り種別について、図１１－９（Ｂ）を用いて説明すると、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【２６７７】

「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。

【２６７８】

確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、１００回の可変表示が終了すること、または、該１００回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡ～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、１００回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【２６７９】

図１１－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当り

Ｃ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【２６８０】

尚、図１１－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【２６８１】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【２６８２】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【２６８３】

図１１－１０（Ａ）及び図１１－１０（Ｂ）は、変動パターンを示している。遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合と時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合とで、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【２６８４】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【２６８５】

遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＢ１－２）、擬似連演出が実行されずにノーマルリーチを経由してスーパーリーチβのリーチ演出が実行され

て可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－３、ＰＢ１－３）、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαのリーチ演出を経由してスーパーリーチβのリーチ演出が実行され、可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－４、ＰＢ１－４）が設けられている。尚、スーパーリーチαのリーチ演出は、後述する弱Ｓリーチ演出が該当し、スーパーリーチβのリーチ演出は、後述する強Ｓリーチ演出Ａと強Ｓリーチ演出Ｂとが該当する。

【２６８６】

尚、遊技状態が時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－６、ＰＢ１－６）、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－７、ＰＢ１－７）が設けられている。尚、スーパーリーチγのリーチ演出は、後述する弱Ｓリーチ演出が該当し、スーパーリーチδのリーチ演出は、後述する強Ｓリーチ演出Ａと強Ｓリーチ演出Ｂとが該当する。

【２６８７】

図１１－１０に示すように、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【２６８８】

尚、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【２６８９】

また、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【２６９０】

図１１－１１は、変動パターンの決定方法の説明図である。実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【２６９１】

具体的には、図１１－１１（Ａ）～図１１－１１（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。また、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。そして、図１１－１１（Ｅ）及び図１１－１１（Ｆ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【２６９２】
例えば、図１１－１１（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～６６０の範囲内であれば変動パターンを短縮無しの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６６１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。
【２６９３】
また、図１１－１１（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７００の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７０１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。
【２６９４】
また、図１１－１１（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７５０の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。
【２６９５】
また、図１１－１１（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３００の範囲内であれば変動パターンを短非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３０１～５５０の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５５１～７５０の範囲内であれば変動パターンを、非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－７）に決定する。
【２６９６】
また、図１１－１１（Ｅ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択

した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３１～２００の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０１～５００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５０１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４）に決定する。

【２６９７】

また、図１１－１１（Ｆ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～１００の範囲内であれば変動パターンを非リーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が１０１～４００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－７）に決定する。

【２６９８】

尚、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらない１の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【２６９９】

図１１－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【２７００】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１１－１２に示すような遊技制御用データ保持エリア００６ＳＧ１５０が設けられている。図１１－１２に示す遊技制御用データ保持エリア００６ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５とを備えている。

【２７０１】

第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【２７０２】

第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【２７０３】

一例として、第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【２７０４】

こうして第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【２７０５】

尚、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【２７０６】

普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【２７０７】

遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【２７０８】

遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【２７０９】

遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部

００６ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【２７１０】

遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【２７１１】

遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【２７１２】

図１１－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【２７１３】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【２７１４】

図１１－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１１－１３（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００６ＳＧ１９０が設けられている。図１１－１３（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００６ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４とを備えている。

【２７１５】

演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【２７１６】

演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【２７１７】

演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【２７１８】

演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【２７１９】

図１１－１３（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【２７２０】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【２７２１】

更に、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する連続割れ演出の対象であるか否かを特定可能な連続割れ演出フラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【２７２２】

尚、保留表示フラグには、後述する保留表示演出決定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（

◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。また、連続割れ演出フラグの値は、後述する連続割れ演出設定処理（図１１－２６参照）においてセットされるようになっている。

【２７２３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【２７２４】

図１１－１３（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１１－１３（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【２７２５】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【２７２６】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１１－１４は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【２７２７】

図１１－１４に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【２７２８】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊

技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【２７２９】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【２７３０】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【２７３１】

乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【２７３２】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１１－１５のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１１－１５に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【２７３３】

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

【２７３４】

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

【２７３５】
普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。
【２７３６】
（特別図柄プロセス処理）
図１１－１６は、特別図柄プロセス処理として、図１１－１５に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【２７３７】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１１－１５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【２７３８】
ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。
【２７３９】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。
【２７４０】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【２７４１】

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

【２７４２】

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

【２７４３】

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

【２７４４】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"４"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【２７４５】

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

【２７４６】

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

【２７４７】

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

の実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"５"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"７"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【２７４８】

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

【２７４９】

（始動入賞判定処理）

図１１－１７は、図１１－１６に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００６ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００６ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００６ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００６ＳＧＳ１０３）。

【２７５０】

００６ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００６ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００６ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００６ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００６ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００６ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００６ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００６ＳＧＳ１０６）。

【２７５１】

００６ＳＧＳ１０３，００６ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００６ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記

憶数も１加算するように更新する（００６ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【２７５２】

００６ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（００６ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００６ＳＧＳ１１０）。

【２７５３】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００６ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【２７５４】

００６ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００６ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１１－１５に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【２７５５】

ＣＰＵ１０３は、００６ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００６ＳＧＳ１１２）、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００６ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１１－１５に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【２７５６】

００６ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００６ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００６ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００６ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００６ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検

出に基づく処理を完了できる。
【２７５７】
（入賞時乱数値判定処理）
図１１－１８（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１１－１７のステップ００６ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部００６ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００６ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。
【２７５８】
図１１－１８（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ００６ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確定ベース状態）であることを特定すればよい。
【２７５９】
ステップ００６ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１１－８に示す特図表示結果判定テーブル１を選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１２２）。その後、図１１－１７のステップ００６ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ００６ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。
【２７６０】
ステップ００６ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１２３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００６ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態と確変状態とのどちらかであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ１２９；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセット

し、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ００６ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１３１）。

【２７６１】

尚、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルＡやはずれ用変動パターン判定テーブルＤに加えて、保留記憶数に応じたはずれ用変動パターン判定テーブルＢとはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、図１１－１１に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち１～６６０までの判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＢ、Ｃでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうちそれぞれ１～７００、１～７５０までの判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち９０１～９９７までの判定値が割り当てられている。

【２７６２】

このため、ステップ００６ＳＧＳ１２６においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて判定するようになっている。

【２７６３】

また、ステップ００６ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１１－１８（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００６ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【２７６４】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００６ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ００６ＳＧＳ１３５）、ステップ００６ＳＧＳ１３８に進む。尚、ステップ００６ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。

【２７６５】

ステップ００６ＳＧＳ１３８の処理では、各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１３８）。図１１－１８（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定さ

れるか否かを判定できればよい。
【２７６６】
その後、ステップ００６ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ００６ＳＧＳ１３２）、入賞時乱数値判定処理を終了する。
【２７６７】
（特別図柄通常処理）
図１１－１９は、特別図柄通常処理として、図１１－１６のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－１９に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。
【２７６８】
ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３をそれぞれ読み出す（ステップ００６ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【２７６９】
ステップ００６ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ１４３）。
【２７７０】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００６ＳＧＳ１４４）、ステップ００６ＳＧＳ１４９に移行する。
【２７７１】
一方、ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００６ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。
【２７７２】
尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。
【２７７３】

ステップ００６ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００６ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【２７７４】

ステップ００６ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ１４７）。

【２７７５】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「０」に更新した後（ステップ００６ＳＧＳ１４８）、ステップ００６ＳＧＳ１４９に移行する。

【２７７６】

ステップ００６ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１１－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００６ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００６ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【２７７７】

このように、ステップ００６ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００６ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【２７７８】

ステップ００６ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００６ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１１－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００６ＳＧＳ１５４）。

【２７７９】

ステップ００６ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技

状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００６ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「０」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。尚、ステップ００６ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００６ＳＧＳ１５６に進む。

【２７８０】

また、ステップ００６ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００６ＳＧＳ１５２～００６ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００６ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【２７８１】

ステップ００６ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００６ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００６ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「０」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【２７８２】

ステップ００６ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である"１"に更新してから（ステップ００６ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【２７８３】

尚、ステップ００６ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００６ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００６ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【２７８４】

（変動パターン設定処理）

図１１－２０は、変動パターン設定処理として、図１１－１６のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－２０に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００６ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個であれば、はずれ用変動パ

ターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。

【２７８５】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００６ＳＧＳ１６２）。

【２７８６】

ステップ００６ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１６３）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【２７８７】

ステップ００６ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１６４）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【２７８８】

ステップ００６ＳＧＳ１６４の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ００６ＳＧＳ１６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である"２"に更新してから（ステップ００６ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。

【２７８９】

ステップ００６ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図１１－１５に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマン

ド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【２７９０】

（特別図柄停止処理）

図１１－２１は、特別図柄停止処理として、図１１－１６のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１８２）。

【２７９１】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００６ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８５）。

【２７９２】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８６）。

【２７９３】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００６ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットする（ステップ００６ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である"４"に更新する（ステップ００６ＳＧＳ１８９）。

【２７９４】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００６ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００６ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００６ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【２７９５】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００６ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値

が「０」であるか否かを判定し（ステップ００６ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ００６ＳＧＳ１９５）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００６ＳＧＳ１９５）、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【２７９６】

ステップ００６ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ１９７）。

【２７９７】

（大当り終了処理）

図１１－２２は、大当り終了処理として、図１１－１６のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【２７９８】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００６ＳＧＳ２０２）、処理を終了する。

【２７９９】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００６ＳＧＳ２０３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００６ＳＧＳ２０４）。経過していなければ処理を終了する。

【２８００】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００６ＳＧＳ２０４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０５）。

【２８０１】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｎ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００６ＳＧＳ２０７、ステップ００６ＳＧＳ２０８）。また、時短回数カウンタに「０」をセットし（ステップ００６ＳＧＳ２０９）、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。

【２８０２】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ２１１とステップ００６ＳＧＳ２１２を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。

【２８０３】

ステップ００６ＳＧＳ２１３では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ２１４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００６ＳＧＳ２１５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ２１６）。

【２８０４】
（演出制御基板１２の主要な動作）
次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１１－２３のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１１－２３に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。
【２８０５】
その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。
【２８０６】
また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。
【２８０７】
ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。
【２８０８】
ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。
【２８０９】
ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフ

トウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、画像表示装置５において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップＳ７９）と、が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【２８１０】

尚、背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出（例えば、後述する背景変化演出やリーチ演出）の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【２８１１】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置５にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作等に応じて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ９の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

【２８１２】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【２８１３】

（演出制御プロセス処理）

図１１－２４は、演出制御プロセス処理として、図１１－２３のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１１－２４に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留表示演出決定処理を実行する（ステップＳ１６０）。また、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留表示の表示態様やアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示の表示態様を更新する保留表示更新処理（ステップＳ１６１）を実行する。尚、保留表示更新処理は、保留表示演出決定処理において新たに表示態様が決定された保留表示やアクティブ表示の表示を新たに開始するための処理でもある。保留表示更新処理の実行後は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【２８１４】

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

【２８１５】

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

開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を"２"に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【２８１６】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【２８１７】

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

【２８１８】

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

【２８１９】

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

【２８２０】

（保留表示演出決定処理）

図１１－２５は、図１１－２４に示す保留表示演出における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留表示演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図１１－１３（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧＳ１９４Ａを参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおける変動カテゴリコマンドから変動カテゴリをそ

れぞれ特定し、これら特定した可変表示結果と変動カテゴリとにもとづいて保留表示演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

【２８２１】

例えば、図１１－２５に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、７０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、９５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合は、７５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、６５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、１０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。

【２８２２】

上記したように保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「０」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンαでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「１」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンβでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「２」をセットする。

【２８２３】

そして、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおいて各エントリに対応する保留表示フラグに０～２の値をセットした後に演出制御用ＣＰＵ１２０が保留表示更新処理（ステップＳ６１）を実行することで、保留表示フラグの値として「０」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白抜きの丸形（○）で表示され、保留表示フラグの値として「１」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示フラグの値として「２」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の星形（☆）で表示される。

【２８２４】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの白色の四角形や表示パターンＢ白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色の丸形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＢ白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの白色の四角形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留表示演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

【２８２５】

（可変表示開始設定処理）

図１１－２６は、図１１－２４に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２７１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッフ

ファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ２７２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【２８２６】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【２８２７】

また、ステップ００６ＳＧＳ２７１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２７３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ２７４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【２８２８】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【２８２９】

ステップ００６ＳＧＳ２７２またはステップ００６ＳＧＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００６ＳＧＳ２７５）。

【２８３０】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００６ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【２８３１】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドや確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また

、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【２８３２】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【２８３３】

ステップ００６ＳＧＳ２７６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中において連続割れ演出を実行するための連続割れ演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７７）、可変表示中においてセリフ予告演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７８）、可変表示中において背景変化演出を実行するための背景変化演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７９）、可変表示中においてリーチ示唆演出を実行するためのリーチ示唆演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８０）、可変表示中においてカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８１）を実行する。

【２８３４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００６ＳＧＳ２８２）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００６ＳＧＳ２８３）。

【２８３５】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【２８３６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００６ＳＧＳ２８４）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【２８３７】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【２８３８】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間

に相当する値を設定する（ステップ００６ＳＧＳ２８５）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００６ＳＧＳ２８６）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００６ＳＧＳ２８７）。

【２８３９】

（連続割れ演出設定処理）

図１１－２７（Ａ）は、図１１－２６に示された可変表示開始設定処理における連続割れ演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７７）を示すフローチャートである。連続割れ演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１１）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ００６ＳＧＳ３１１；Ｙ）は、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを参照し、連続割れ演出フラグの値（「０」または「１」）がセットされていないエントリの有無を特定し（ステップ００６ＳＧＳ３１２）、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有るか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１３）。

【２８４０】

連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが無い場合（ステップ００６ＳＧＳ３１３；Ｎ）はステップ００６ＳＧＳ３１８に進み、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有る場合（ステップ００６ＳＧＳ３１３；Ｙ）は、当該エントリに記憶されている図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドに基づいて連続割れ演出の実行の有無を決定する（ステップ００６ＳＧＳ３１４）。尚、通常状態で連続割れ演出は、未だ実行されていない可変表示を対象として複数回の可変表示に亘って実行することによって該対象となる可変表示の可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出である（図１１－３０参照）。

【２８４１】

遊技状態が通常状態であるときに、ステップ００６ＳＧＳ３１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１１－２７（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合、２０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、８０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、８０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、２０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合、６０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、４０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、５０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、５０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。

【２８４２】

また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、ステップ００６ＳＧＳ３１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りである場合、３０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、７０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、７０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、３０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがノーマルリーチである場合、５０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、５０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、４０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、６０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。このように、通常状態と時短状態／確変状態とで、連続割れ演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【２８４３】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００６ＳＧＳ３１４の処理において連続割れ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１５）。連続割れ演出の実行を決定した場合（ステップ００６ＳＧＳ３１５；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「１」をセットしてステップ００６ＳＧＳ３１８に進み、連続割れ演出の非実行を決定した場合（ステップ００６ＳＧＳ３１５；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「０」をセットしてステップ００６ＳＧＳ３１８に進む。
【２８４４】
次いで、ステップ００６ＳＧＳ３１８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、連続割れ演出の実行が決定されているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１８）。連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが無い場合（ステップ００６ＳＧＳ３１８；Ｎ）は連続割れ演出設定処理を終了し、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが有る場合（ステップ００６ＳＧＳ３１８；Ｙ）は、更に連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリは当該可変表示に応じたエントリであるか否か、つまり、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａのバッファ番号「１－０」または「２－０」の格納領域に格納されているエントリであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１９）。
【２８４５】
連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリではない場合（ステップ００６ＳＧＳ３１９；Ｎ）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示ではないことに応じた第１連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了し（ステップ００６ＳＧＳ３２０）、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリである場合（ステップ００６ＳＧＳ３１９；Ｙ）は、更に、当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３２１）。当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ３２１；Ｙ）は連続割れ演出設定処理を終了し、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ３２１；Ｎ）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示であることに応じた第２連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ３２２）。
【２８４６】
つまり、遊技状態が通常状態であるときに連続割れ演出の実行を決定した場合は、該連続割れ演出の対象である可変表示以前の可変表示においては第１連続割れ演出を実行する。そして、該連続割れ演出の対象である可変表示において、該可変表示が非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示であれば第２連続割れ演出が実行されない一方で、該可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であれば第２連続割れ演出が実行されるようになっている。
【２８４７】
尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合（ステップ００６ＳＧＳ３１１；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示の変動パターンに応じた連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出の設定処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ３２３）。例えば、ステップ００６ＳＧＳ３２３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて連続割れ演出の実行の有無を決定する。このとき、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も低い割合で決定し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も高い割合で決定すればよい（変動パターン毎の連続割れ演出の実行割合：スーパーリーチ＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。そして、連続割れ演出の実行が決定された

場合は、当該可変表示の変動パターンが非リーチであれば、当該可変表示において連続割れ演出（第１連続割れ演出）の１回または２回の実行設定を行い、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチであれば、当該可変表示において第１連続割れ演出の２回の実行及び該２回の第１連続割れ演出後の１回の第２連続割れ演出の実行設定を行えばよい。

【２８４８】

つまり、時短状態や確変状態における連続割れ演出は、１の可変表示に中において複数回実行可能な演出であって、該実行回数に応じてリーチとなることを示唆する演出となっている。

【２８４９】

（セリフ予告演出設定処理）

図１１－２８（Ａ）は、図１１－２６に示された可変表示開始設定処理におけるセリフ予告演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７８）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３３１）。当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチである場合（ステップ００６ＳＧＳ３３１；Ｙ）はセリフ予告演出設定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが短縮無しの非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチのいずれかである場合（ステップ００６ＳＧＳ３３１；Ｎ）は、変動パターン及び可変表示結果に応じてセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ００６ＳＧＳ３３２）。

【２８５０】

例えば、図１１－２８（Ｂ）に示すように、変動パターンが非リーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を７０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を３０％の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を６０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を３５％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を５％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を４０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を２０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＣでの実行を３０％の割合で決定する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、セリフ予告演出の非実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を５％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＣでの実行を７５％の割合で決定する。

【２８５１】

図１１－２８（Ｃ）に示すように、演出パターンＡは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「チャンス！？」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンＢは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「チ熱い！」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンＣは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「激アツ！」のセリフを表示する演出パターンである。

【２８５２】

尚、図１１－２８（Ｂ）に示すように、可変表示中においてセリフ予告演出が実行される場合はセリフ予告演出が実行されない（非実行）場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている。更に、セリフ予告演出が実行されるときについては、セリフ予告演出が演出パターンＣにて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されており、セリフ予告演出が演出パターンＡにて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンに応じた大当り期待度：演出パターンＣ＞演出パターンＢ＞演出パターンＡ＞

非実行）。
【２８５３】
（背景変化演出設定処理）
次に、図１１－２６に示す背景変化演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７９）について説明する。背景変化演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－６、ＰＡ１－７、ＰＡ２－１、ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－７のいずれであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－６、ＰＡ１－７、ＰＡ２－１、ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－７のいずれである場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを参照する。
【２８５４】
遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、図１１－２９（Ａ）に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を６０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの失敗パターンでの実行）を３０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの成功パターンでの実行）を１０％の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を５０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行）を４５％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行）を５％の割合で決定する。
【２８５５】
また、遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、図１１－２９（Ａ）に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を３０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの失敗パターンでの実行）を０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの成功パターンでの実行）を７０％の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、背景画像の変

化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を２０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行）を０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行）８０％の割合で決定する。このように、通常状態と時短状態／確変状態とで、背景変化演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【２８５６】

尚、背景変化演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該背景変化演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理において背景変化演出を実行すればよい。また、背景画像の変化を決定した場合（背景変化演出の成功パターンでの実行を決定した場合）は、背景画像の変化設定を行う。尚、背景画像の変化は、図１１－２３に示す背景表示更新処理（ステップＳ７９）にて実行すればよい。

【２８５７】

（リーチ示唆演出設定処理）

次に、図１１－２６に示すリーチ示唆演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８０）について説明する。リーチ示唆演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかである否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかである場合は、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ示唆演出の実行の有無及びリーチ示唆演出の演出パターンを決定する。

【２８５８】

例えば、図１１－２９（Ｂ）に示すように、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を８０％の割合で決定し、リーチ示唆演出の失敗パターンでの実行を２０％の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがリーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を３０％の割合で決定し、リーチ示唆演出の成功パターンでの実行を７０％の割合で決定する。つまり、リーチ示唆演出が実行される場合は、リーチ示唆演出が実行されない場合よりも高い割合でリーチ（ノーマルリーチまたはスーパーリーチのリーチ演出）が実行される用に設定されている。さらには、リーチ示唆演出が実行される場合については、該リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないことが遊技者に報知される一方で、該リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されることによってリーチとなることが遊技者に報知されるようになっている。

【２８５９】

尚、リーチ示唆演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該リーチ示唆演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてリーチ示唆演出を実行すればよい。

【２８６０】

（カットイン演出設定処理）

次に、図１１－２６に示すカットイン演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８１）について説明する。カットイン演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－７のいずれかであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－７のいずれかである場合は、当該可変表示の可変表示結果に応じてカットイン演出の実行の有無及びカットイン演出の演出パターンを決定する。

【２８６１】

例えば、遊技状態が通常状態であるときは、図１１－２９（Ｃ）に示すように、可変表

示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を６５％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を５％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を１０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を２０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を７０％の割合で決定する。

【２８６２】

つまり、カットイン演出が実行される場合はカットイン演出が実行されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている。更に、カットイン演出が実行される場合については、カットイン演出が演出パターンＹで実行される場合はカットイン演出が演出パターンＸで実行される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている（カットイン演出の実行の有無及び演出パターンの大当り期待度：演出パターンＹ＞演出パターンＸ＞カットイン演出非実行）。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときは、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を７０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を０％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を１０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を１５％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を７５％の割合で決定する。このように、通常状態と時短状態／確変状態とで、カットイン演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【２８６３】

尚、カットイン演出は、演出パターンに応じて異なる画像（例えば、「熱！！」の文字の画像や「チャンス！」の文字の画像等）を表示する演出であって、いずれの画像が表示されるか（いずれの演出パターンにて実行されるか）に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる演出である（演出パターンＸが「チャンス！」の文字の画像を表示する演出パターンであり、演出パターンＹが「熱！！」の文字の画像を表示する演出パターン）。

【２８６４】

尚、カットイン演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該カットイン演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてカットイン演出を実行すればよい。

【２８６５】

尚、カットイン演出を、割れ演出を伴う演出とする形態を例示しているが（図１１－３１、図１１－５５参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、カットイン演出の演出パターンとして、割れ演出を伴う演出パターンと割れ演出を伴わない演出パターンとを設けてもよい。例えば、大当り期待度の高い演出パターンＹを割れ演出を伴う演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよい。更に、このように演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとする場合は、カットイン演出の演出パターンを演出パターンＸに決定したとき、画像表示装置５に表示する帯状の画像の表示態様を可変表示結果に応じた複数の態様から決定（例えば、画像の表示色を可変表示結果が大当りの場合とはずれの場合とで、青、緑、赤から異なる割合で決定）してもよい。このようにすることで、カットイン演出として割れ演出が伴うか否かに対して遊技者を注目させることが可能となるとともに、カットイン演出として割れ演出が伴わない場合は、更に表示される画像の表示態様に遊技者を注目させることが可能となる。

【２８６６】

（演出説明）

以上のように可変表示の開始時において連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出の実行の有無を決定可能となっている。更に、上記した連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出に加

えて可変表示中において複数の演出を実行可能となっている。
【２８６７】
具体的には、図１１－３０及び図１１－３１に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。一方で、図１１－３２に示すように、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、背景変化演出Ａ、弱発展演出、強発展演出Ａ、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。尚、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、カットイン演出については、通常状態において実行不能とし、時短状態または確変状態でのみ実行可能な演出として設けられてもよい。この場合の第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、カットイン演出は、図１１－２７（Ｂ）、図１１－２９（Ｃ）の決定割合にしたがって実行される。このようにすれば、通常状態と時短状態や確変状態とで、異なる種類の割れ演出を実行可能とすることができる。
【２８６８】
図１１－３０～図１１－３２に示すように、これら演出のうち第１連続割れ演出は、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて割れ対象画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体３２の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、第１連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第１連続割れ演出は、先読み対象の可変表示以前の可変表示において実行されることがある演出である一方で、時短状態や確変状態においては、１の可変表示の実行中において複数回実行されることが有り得る演出であり、実行回数に応じて可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出でもある。
【２８６９】
第２連続割れ演出は、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、第２連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第２連続割れ演出は、先読み対象の可変表示において実行されることがある演出である。
【２８７０】
セリフ予告演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、セリフ予告演出は、割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域

とで背景画像の視認性が異なる演出であるとともに、割れた領域（割れ演出の対象領域）において「チャンス！」、「熱い！」、「激アツ！」のいずれかのセリフが表示され、表示されたセリフに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるセリフによって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。

【２８７１】

背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Ａは、キャラクタの作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが登場せずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことから背景画像が変化しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

【２８７２】

背景変化演出Ｂは、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Ｂは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが発生するものの２段階目のヒビが発生せずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない、或いは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目と２段階目のヒビが発生するもののガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないことから背景画像が変化しない失敗パターン（失敗パターン１と失敗パターン２）にて実行される場合と、がある。

【２８７３】

擬似連演出は、可変表示の実行中において飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止した際に、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって飾り図柄の再可変表示が開始される演出であって、可動体３２が動作することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。また、１の可変表示中において最大で２回まで擬似連演出が実行されるようになっており、１回目の擬似連演出として割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色と２回目の擬似連演出として割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色とが異なっている。更に、図１１－１０及び図１１－１１に示すように、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示結果が大当りとなる割合（大当り遊技状態に制御される割合）が高くなるように設定さえている。つまり、擬似連演出では、該擬似連演出の一部として実行される割れ演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を遊技者に対して示唆することが可能となっている。

【２８７４】

リーチ示唆演出は、可変表示中においてリーチの成立を示唆する演出であって、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることよってリーチが成立することがある演出である。尚、リーチ示唆演出は、キャラクタの作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによってリーチが成立する成功パターンにて実行される場合

と、キャラクタが作用してヒビが発生したにもかかわらずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことでリーチも成立しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

【２８７５】

弱発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって、遊技状態が通常状態であれば遊技者に対してスーパーリーチαのリーチ演出への移行を報知する演出であって、遊技状態が時短状態や確変状態であれば遊技者に対してスーパーリーチγのリーチ演出への移行を報知する演出である。また、弱発展演出は、キャラクタの作用によってヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出でもある。

【２８７６】

強発展演出Ａは、遊技状態が通常状態である場合は、スーパーリーチαのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが可動体３２の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチβのリーチ演出への移行を報知する演出であり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが可動体３２の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチδのリーチ演出への移行を報知する演出である。

【２８７７】

強発展演出Ｂは、キャラクタが作用することなくヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出でもある。スーパーリーチαのリーチ演出中において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチβのリーチ演出への移行を報知する演出であり、可動体３２の動作やキャラクタの作用に依らずヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。

【２８７８】

カットイン演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。また、カットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れたときから演出パターンに応じて異なるカットイン画像が表示され、表示されたカットイン画像に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるカットイン画像によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。

【２８７９】

結果報知演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表

示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって大当り遊技状態に制御されることを報知することがある演出である。尚、結果報知演出は、可動体の動作によってヒビが発生した後にガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって大当り遊技状態に制御されることを報知する成功パターンにて実行される場合と、可動体が動作せずにガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生せず、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことにより大当り遊技状態に制御されない、すなわち可変表示結果がはずれであることを報知する失敗パターンにて実行される場合と、がある。尚、結果報知演出は、遊技状態が時短状態または確変状態である場合において、例外的に非リーチ大当りまたは非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５の可変表示にて実行される場合がある（図１１－３６参照）。

【２８８０】

（各変動パターンにおける演出タイミング）

次に、各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間について説明する。先ず、遊技状態が通常状態である場合の可変表示について説明すると、図１１－３３（Ａ）に示すように、短縮なし非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－１にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

【２８８１】

図１１－３３（Ｂ）に示すように、短縮非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－２、ＰＡ１－３にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を実行可能となっている。

【２８８２】

図１１－３３（Ｃ）に示すように、ノーマルリーチ大当りやノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ２－１、ＰＢ１－１にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始から暫くしてからセリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

【２８８３】

図１１－３３（Ｄ）に示すように、スーパーリーチα大当りやスーパーリーチαはずれの変動パターンであるＰＡ２－２、ＰＢ１－２にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、背景変化演出Ｂ、１回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチαのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチαのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

【２８８４】

図１１－３４（Ａ）に示すように、スーパーリーチβ大当りやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるＰＡ２－３、ＰＢ１－３にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出Ａ、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【２８８５】

特に、背景変化演出Ａにおいて表示されるキャラクタは、セリフ予告演出におけるセリ

フの表示（画像表示装置５の表示領域のうち割れた領域の表示）が非表示となった後に表示が開始されるので、すでに割れ演出が発生しているところに新たな割れ演出が発生することがないため、遊技者の注目が複数の割れ演出に分散してしまうことによる各割れ演出の演出効果の低下を防ぐことができる。

【２８８６】

図１１－３４（Ｂ）に示すように、スーパーリーチβ大当りやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるＰＡ２－４、ＰＢ１－４にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、背景変化演出Ｂ、１回目の擬似連演出、２回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出Ｂ、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【２８８７】

尚、図１１－３３～図１１－３５に示すように、背景変化演出Ｂが実行される可変表示とセリフ予告演出が実行される可変表示とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ｂとセリフ予告演出とは同一の可変表示中において実行可能な演出としてもよい。更に、このように、背景変化演出Ｂとセリフ予告演出とを同一の可変表示中において実行可能な演出とする場合については、背景変化演出Ｂの実行が決定された場合は、背景変化演出Ｂとセリフ予告演出の実行期間が重複しないようにしてもよい。このようにすることで、例えば、背景変化演出Ｂとしてのヒビの発生中にセリフ予告演出としての割れ演出が実行されることによって、背景変化演出Ｂとしての割れ演出の実行が実行された遊技者に誤認されてしまうこと、すなわち、背景画像が変化すると遊技者に誤認されてしまうことを防止することができる。

【２８８８】

次に、遊技状態が時短状態や確変状態である場合の可変表示について説明する。図１１－３５（Ａ）及び図１１－３５（Ｂ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－５にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を実行可能となっており、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Ａを実行可能となっている。

【２８８９】

尚、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ１－５の可変表示を対象とし、先読み予告演出として該可変表示以前の可変表示から徐々に画像表示装置５の表示領域においてヒビが広がっていく演出を実行し、ＰＢ１－５の可変表示の開始時に割れ演出が実行されて大当り図柄が表示されるような演出（所謂即当り演出、特別連続割れ演出）を実行可能としてもよい。尚、該演出は即当り演出であるため、割れ演出として表示される破片の移動速度を他の割れ演出として表示される破片よりも速くしてもよい。

【２８９０】

図１１－３５（Ｃ）及び図１１－３５（Ｄ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を個別に２回実行可能となっており、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Ａを実行可能となっている。

【２８９１】

また、図１１－３６（Ａ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１

－６にて可変表示が実行される場合について、連続割れ演出の対象であるとき及びスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されていないときと、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ１－５にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出が個別に３回実行された後、更に結果報知演出が実行されるようになっている。

【２８９２】

図１１－３６（Ｂ）に示すように、ノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ２－５にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出のみが実行される。

【２８９３】

図１１－３６（Ｃ）に示すように、スーパーリーチγ大当りまたはスーパーリーチγはずれの変動パターンであるＰＡ２－６、ＰＢ１－６にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチγのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチγのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチγのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

【２８９４】

図１１－３６（Ｄ）に示すように、スーパーリーチδ大当りまたはスーパーリーチδはずれの変動パターンであるＰＡ２－７、ＰＢ１－７にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまでの期間中において背景変化演出Ａを実行可能となっている。また、リーチタイミングからは、ノーマルリーチのリーチ演出、強発展演出Ａ、スーパーリーチδのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチδのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチδのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【２８９５】

（スーパーリーチαにおける演出の流れ）

次に、スーパーリーチαにおける演出の流れについて、図１１－３７～図１１－３９に基づいて説明する。図１１－３７は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図１１－３８は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図１１－３９は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。

【２８９６】

図１１－３７（Ａ１）に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチαの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として、第１背景画像（例えば、昼の街の風景を表した画像）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第２連続割れ演出が開始される。具体的には、第２連続割れ演出が開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１１－３７（Ａ２）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示され、表示されたキャラクタ画像の種別によって可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図１１－３７（Ａ３）参照）。第２連続割れ演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

【２８９７】

第２連続割れ演出が終了してから所定期間が経過すると、セリフ予告演出が開始される

。具体的には、セリフ予告演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進画像が表示される（図１１－３７（Ａ４）参照）。尚、操作促進画像は、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像と、「押せ！！」なる文字画像と、操作有効期間を示すインジケータ画像と、エフェクト画像とから構成される。

【２８９８】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１１－３７（Ａ５）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）に「チャンス！？」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図１１－３７（Ａ６）参照）。セリフ予告演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

【２８９９】

セリフ予告演出が終了してから所定期間が経過すると、背景変化演出Ａが開始される。具体的には、表示画面中央にエフェクト画像が表示された後（図１１－３７（Ａ７）参照）、キャラクタの出現が決定されている場合にはキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図１１－３７（Ａ８）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタがキックする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１１－３７（Ａ９）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－３７（Ａ１０）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第１背景画像とは異なる第２背景画像（例えば、荒野の風景を表わした特別ゾーン画像）が表示される（図１１－３７（Ａ１１）参照）。背景変化演出Ａが終了した後は、再び可変表示が実行される。

【２９００】

背景変化演出Ａが終了してから所定期間が経過すると、リーチ示唆演出が開始される。具体的には、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示されるとともに、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図１１－３７（Ａ１２）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で左飾り図柄表示エリア５Ｌに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第１ヒビ態様にて表示された後（図１１－３７（Ａ１３）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で右飾り図柄表示エリア５Ｒに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像の右側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第１ヒビ態様から第２ヒビ態様にて変化し（図１１－３７（Ａ１４）参照）、さらに、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作）に応じて（図１１－３７（Ａ１５）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－３７（Ａ１６）参照）。

【２９０１】

尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに同じ数字の飾り図柄が仮停止表示され、Ｎリーチ演出が開始される。

【２９０２】

Ｎリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図１１－３７（Ａ１７）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図１１－３８（Ａ１８）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－３８（Ａ１９）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Ｓリーチ演出Ａ（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図１１－３８（Ａ２０）～（Ａ２２）参照）。

【２９０３】

弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Ａが開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図１１－３８（Ａ２３）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－３８（Ａ２４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、リーチタイトル画像が表示され、強Ｓリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図１１－３８（Ａ２５）～（Ａ２７）参照）。

【２９０４】

強Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、カットイン演出が開始される。具体的には、強Ｓリーチ演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進画像が表示される（図１１－３８（Ａ２８）参照）。次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れた領域（特定範囲）に「熱！！」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図１１－３８（Ａ２９）参照）。カットイン演出が終了した後は、再び強Ｓリーチ演出が実行される。

【２９０５】

カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、結果報知演出が開始される。具体的には、まず、味方キャラクタが最後の一撃を繰り出す画像が表示された後（図１１－３９（Ａ３０）参照）、味方キャラクタ動作がスローモーション表示になるとともに画像がフェードアウト表示されていく（図１１－３９（Ａ３１）参照）。

【２９０６】

可変表示結果が大当り表示結果の場合は、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする画像が表示された後（図１１－３９（Ａ３２）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から該原点位置と演出位置との間の所定演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、可動体３２から下方に向けてヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される（図１１－３９（Ａ３３）参照）。

【２９０７】

次いで、可動体の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の所定演出位置から原点位

置まで上昇する原点復帰動作）に応じて割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－３９（Ａ３４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに大当り組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに勝利したことが報知される。また、背景画像が大当り用の第５背景画像００６ＳＧ０８５（例えば、レインボー態様の画像）にて表示されるとともに、可動体ランプ９ｄが所定の発光色（例えば、レインボー）で点灯されて所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知された後（図１１－３９（Ａ３５）参照）、背景画像が第１背景画像に復帰して大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１１－３９（Ａ３６）参照）。

【２９０８】

一方、可変表示結果がはずれ表示結果の場合は、敵キャラクタのパンチが味方キャラクタにヒットする画像が表示された後（図１１－３９（Ａ３７）参照）、可動体３２が動作することなく割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、表示画面中央にヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にグレー画像（エフェクト画像）が表示される（図１１－３９（Ａ３８）参照）。

【２９０９】

次いで、ホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示された後（図１１－３９（Ａ３９）参照）、ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、大当りでない組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに敗北したことが報知される（図１１－３９（Ａ４０）。また、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後、背景画像が第１背景画像に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１１－３９（Ａ４１）参照）。

【２９１０】

（スーパーリーチβにおける演出の流れ）

次に、スーパーリーチβにおける演出の流れについて、図１１－４０及び図１１－４１に基づいて説明する。図１１－４０は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。図１１－４１は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。

【２９１１】

図１１－４０（Ｂ１）に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチβの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として第１背景画像が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、背景変化演出Ｂが開始される。具体的には、背景変化演出Ｂが開始されると割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左下に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域が表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１１－４０（Ｂ２）参照）、割れ前兆画像の右側にヒビ割れ表示領域が２箇所に表示されることにより割れ前兆画像のヒビ態様が段階的に変化し（図１１－４０（Ｂ３）参照）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－４０（Ｂ４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第１背景画像とは異なる第２背景画像が表示される（図１１－４０（Ｂ５）参照）。

【２９１２】

背景変化演出Ａが終了した後は、再び可変表示が実行され、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後（図１１－４０（Ｂ６）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と数字が同じ飾り図柄が仮停止表示されることにより、可変表示態様がリーチ態様となる（図１１－４０（Ｂ７）

参照）。
【２９１３】
背景変化演出Ｂが終了してから所定期間が経過すると、擬似連演出が開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、再可変表示が開始されることを示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図１１－４０（Ｂ８）参照）。
【２９１４】
次いで、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図１１－４０（Ｂ９）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１１－４０（Ｂ１０）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－４０（Ｂ１１）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×２」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図１１－４０（Ｂ１２）～（Ｂ１３）参照）。
【２９１５】
また、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置を擬似連図柄が通過して、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示されている飾り図柄より１つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図１１－４０（Ｂ９Ａ）参照）。
【２９１６】
飾り図柄の可変表示が再開された後、３連パターンの擬似連演出の場合は、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連演出の開始を示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図１１－４０（Ｂ１４）参照）。中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図１１－４０（Ｂ１５）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１１－４０（Ｂ１６）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－４０（Ｂ１７）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×３」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図１１－４１（Ｂ１８）～（Ｂ１９）参照）。
【２９１７】
２連パターンの擬似連演出の場合は２回目、３連パターンの擬似連演出の場合は３回目の可変表示が再開された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図１１－４１（Ｂ２０）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されてＮリーチとなり（図１１－４１（Ｂ２１）参照）、Ｎリーチ演出が開始される。
【２９１８】
Ｎリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図１１－４１（Ｂ２２）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図１１－４１（Ｂ２３）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様

の割れ演出が実行される（図１１－４１（Ｂ２４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Ｓリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図１１－４１（Ｂ２５）～（Ｂ２６）参照）。

【２９１９】

弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Ｂが開始される。具体的には、強発展演出Ｂが開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１１－４１（Ｂ２７）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－４１（Ｂ２８）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図１１－４１（Ｂ２９）参照）、リーチタイトル画像が表示され、強Ｓリーチ演出Ｂ（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図１１－４１（Ｂ３０）参照）。尚、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出とされている。また、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出となっていることから、後述するカットイン演出が演出パターンＹにて実行されやすくなっている。つまり、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも後述する破片画像００６ＳＧ３０２が表示されやすい演出となっている。

【２９２０】

強Ｓリーチ演出Ｂは、敵キャラクタ等の種類が異なるだけでスーパーリーチαの強Ｓリーチ演出Ａとほぼ同様であるため、以降、可変表示が終了するまでの流れの詳細な説明については省略する。

【２９２１】

（各種演出の動作例）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出における割れ演出の動作例について、図１１－４２～図１１－５８に基づいて説明する。

【２９２２】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

【２９２３】

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。

【２９２４】

「アニメーション表示」は、例えば、１コマ（１フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか１つを１コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。尚、１秒間の動画で表示する静止画像の枚数（コマ数）は３０枚、つまり、フレームレートは３０ＦＰＳとされている。

【２９２５】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、１コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。

【２９２６】

図１１－４２～図１１－５８に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「０」～「９」の数字からなる数字表示部と、数字表示部の各数字「０」～「９」に対応する１０種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部と、正面視長方形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、キャラクタの名前）からなる情報表示部と、これら数字表示部、キャラクタ表示部及び情報表示部の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部と、から構成される（図１１－１など参照）。

【２９２７】

尚、特に詳細な説明はしないが、遊技状態が高ベース状態であるときや他の演出モードにおいては、上記した低ベース状態用の飾り図柄とは表示態様が異なる飾り図柄が各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに可変表示可能とされていてもよい。また、低ベース状態用の飾り図柄の可変表示態様として、表示画面の上方から下方に向けて縦方向にスクロール表示される形態を例示したが、他の可変表示態様としてもよいし、遊技状態や演出モードによって可変表示態様が異なるようにしてもよい。

【２９２８】

画像表示装置５の左上部に設けられた表示エリア５Ｓには、第１保留記憶数及び第２保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第４図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア５ＳＬ、５ＳＣ、５ＳＲ各々に表示される「０」～「９」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「０」～「９」の数字よりも少ない「１」～「５」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

【２９２９】

画像表示装置５の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア５Ｕには、実行が保留されている可変表示に対応する第１保留表示００６ＳＧ１０１（図１１－９１参照）や第２保留表示（図示略）が表示され、画面下部に設けられたアクティブ表示エリア５Ｆには、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示００６ＳＧ１０３が表示される。尚、これら第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆは、全ての演出モードに共通に表示される。

【２９３０】

＜第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出＞

第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出の動作例の詳細について、図１１－４２及び図１１－４３に基づいて説明する。図１１－４２は、第１連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。図１１－４３は、第２連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。

【２９３１】

図１１－４２（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第２連続割れ演出が開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１１－４２（Ｂ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第２連続割れ

演出が開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第６背景画像よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第６背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【２９３２】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【２９３３】

次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れて（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様にて表示されて）、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－４２（Ｃ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２の視認が可能となり（図１１－４２（Ｄ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了する（図１１－４２（Ｅ）参照）。

【２９３４】

その後、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４には、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了するまで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａよりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４が表示された後（図１１－４２（Ｆ）参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４が非表示となる（図１１－４２（Ｇ）参照）。ここで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されているときの背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４以外の所定範囲では第２視認性で表示され、割れ表示領域００６ＳＧ３０４（特定範囲）では、第２視認性よりも視認性が高い第１視認性で表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の一部が割れたことを認識しやすくなる。

【２９３５】

次に、図１１－４３に示すように、第２連続割れ演出については、出現するキャラクタの種別が異なるだけその他の態様はほぼ第１連続割れ演出と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。尚、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出の動作例はほぼ同様とされている形態を例示したが、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出の動作例は異なっていてもよい。

【２９３６】

例えば、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、割れパターンは共通の割れパター

ンＤとし、破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向に移動する態様は同様にする一方で、図１１－４２（Ｂ）においてはヒビが右側に表示される一方で、図１１－４３（Ｂ）でヒビが左側に表示されるようにするなどして、割れが開始されたときに破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なるようにしてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差違を持たせることができる。

【２９３７】

また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とのいずれが実行されるかを示唆してもよい。また、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、割れパターンを異ならせてもよい。特に、第２連続割れ演出については、破片画像００６ＳＧ３０２の表示量を多くしたり、破片画像００６ＳＧ３０２をスローモーションで表示して、当該可変表示への注目度を高めるようにしてもよい。

【２９３８】

さらに、第１連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５に対応するキャラクタボイスと、第２連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５に対応するキャラクタボイスと、を出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【２９３９】

＜セリフ予告演出＞

セリフ予告演出の動作例の詳細について、図１１－４４に基づいて説明する。図１１－４４は、セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。

【２９４０】

図１１－４４（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにセリフ予告演出が開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ８画像描画領域に、操作促進画像００６ＳＧ３１０が表示される（図１１－４４（Ｂ）参照）。

【２９４１】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、操作促進画像００６ＳＧ３１０が非表示になるとともに、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１１－４４（Ｃ）参照）。

【２９４２】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【２９４３】

次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００

６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－４４（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認が可能となり（図１１－４４（Ｅ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了する（図１１－４４（Ｆ）参照）。

【２９４４】

その後、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４には、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了するまで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａよりも下位のレイヤ３画像描画領域には、大当りの期待度を示唆する「チャンス！？」なる文字画像００６ＳＧ３０６と、その背景となるセリフ背景画像００６ＳＧ０８７と、が表示される（図１１－４４（Ｆ）参照）。ここで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４に表示されるセリフ背景画像００６ＳＧ０８７及び文字画像００６ＳＧ３０６は第１視認性により表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における割れ表示領域００６ＳＧ３０４以外の領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、第１視認性よりも視認性が低い第２視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れたことを認識しやすくなる。次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及びセリフ背景画像００６ＳＧ０８７及び文字画像００６ＳＧ３０６が非表示となる（図１１－４４（Ｈ）参照）。

【２９４５】

尚、図１１－４４（Ｃ）において、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、「チャンス！？」「熱い！」「激アツ！」のいずれのセリフ文字画像００６ＳＧ３０６が表示されるかを示唆してもよい。また、セリフ文字の種類に応じて、割れパターンを異ならせてもよい（破片画像００６ＳＧ３０２の表示量など。特に「激アツ！」の表示時には破片画像００６ＳＧ３０２をスローモーションで表示して注目度合いを高めてもよい）し、共通の割れパターンを用いつつ、割れの位置（例えば、期待度が高いほど中央に寄るなど）や割れの範囲（例えば、期待度が高いほど割れの範囲が広いなど）を変えてもよい。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の種別に対応するキャラクタボイスを出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【２９４６】

＜背景変化演出Ａ＞

背景変化演出Ａの動作例の詳細について、図１１－４５及び図１１－４６に基づいて説明する。図１１－４５は、背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。図１１－４６は、背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。

【２９４７】

図１１－４５（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化

演出Ａが開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ６画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３２０が表示され、漸次拡大表示された後（図１１－４５（Ｂ）、（Ｃ）参照）、エフェクト画像００６ＳＧ３２０がフェードアウト表示されてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される（図１１－４５（Ｄ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ａが開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第６背景画像よりも上位のレイヤ６画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３２０が表示され、漸次拡大表示された後、エフェクト画像００６ＳＧ３２０がフェードアウト表示されてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される。

【２９４８】

尚、図１１－４５（Ｂ）にて表示されるエフェクト画像００６ＳＧ３２０は、図１１－４５（Ｄ）においてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されるか否かを煽る演出であり、成功パターンの場合は図１１－４５（Ｃ）に移行し、失敗パターンの場合は図１１－４５（Ｃ）に移行せず、エフェクト画像００６ＳＧ３２０が縮小表示された後に非表示となり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されないことが示唆される。

【２９４９】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示された後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後（図１１－４５（Ｅ）参照）、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する（図１１－４５（Ｆ）参照）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５、レイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、第６背景画像よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示された後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５、レイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ１画像描画領域に表示される第６背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【２９５０】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【２９５１】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数

の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－４５（Ｇ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１１－４５（Ｈ）、図１１－４６（Ｉ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１１－４６（Ｊ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１１－４６（Ｋ）参照）。このように、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１から第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化するときに割れ演出が実行されることで、第１背景画像００６ＳＧ０８１が第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び時短状態／確変状態用のチャンス背景画像である第７背景画像の視認性が高くなっていく。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する。このように、背景画像が第６背景画像から第７背景画像に変化するときに割れ演出が実行されることで、第６背景画像が第７背景画像に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

【２９５２】

また、例えば、背景画像として第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも表示されたときに有利な第３背景画像（図示略）を表示可能であり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作態様（パンチ、キック等のアクション）によって第２背景画像００６ＳＧ０８２が表示されるか第３背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５以外のキャラクタを表示可能とすることで、第２背景画像００６ＳＧ０８２が表示されるか第３背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。

【２９５３】

＜背景変化演出Ｂ＞

背景変化演出Ｂの動作例の詳細について、図１１－４７に基づいて説明する。図１１－４７は、背景変化演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。

【２９５４】

図１１－４７（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ｂが開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される（図１１－４７（Ｂ）参照）。その後、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が２箇所に表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１

のヒビ態様が段階的に変化する（図１１－４７（Ｃ）参照）。
【２９５５】
このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されてないときは第１視認性で表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。
【２９５６】
また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。
【２９５７】
また、図１１－４７（Ｃ）における拡大図に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、各ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４以外の領域においては第２視認性により表示される一方で、各ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４においては第２視認性よりも視認性が高い第１視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の一部がヒビ割れていることを認識しやすくなる。
【２９５８】
次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－４７（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１１－４７（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１１－４７（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１１－４７（Ｇ）参照）。このように、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１から第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化するときに割れ演出が実行されることで、第１背景画像００６ＳＧ０８１が第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。
【２９５９】
また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、演出の発展期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示色が青の場合、１段階目（図１１－４７（Ｂ）参照）で終了しやすく、エフェクト画像の表示色が緑の場合、２段階目（図１１－４７（Ｃ）参照）で終了しやすく、赤の場合、青や緑と比較して最も割れ演出に発展しやすくなっていることが好ましい。また、図１１－６４（Ｂ）に示すように、失敗パターン１において１段階目で終了する場合、背景変化演出Ｂの開始から１５００ｍｓ経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となり（フェードアウト表示）、図１１－６

４（Ｃ）に示すように、失敗パターン２において２段階目で終了する場合、背景変化演出Ｂの開始から３０００ｍｓ経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となるようにしてもよい。

【２９６０】

また、背景変化演出Ｂが実行されている間、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示される画像であるアクティブ表示・保留表示に対する変化演出を制限する一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される画像（例えば、ミニキャラクタ画像など）を用いた演出の制限を行わないようにしてもよい。このようにすることで、割れ演出の演出効果が低下することを抑制できる。

【２９６１】

＜擬似連演出＞

擬似連演出の動作例の詳細について、図１１－４８に基づいて説明する。図１１－４８は、擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。

【２９６２】

図１１－４８（Ａ）に示すように、擬似連演出が開始された後、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、再可変表示が開始されることを示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置に仮停止表示された場合、第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第２背景画像００６ＳＧ０８２は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１１－４８（Ｂ）参照）。

【２９６３】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【２９６４】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示された後、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始され、この動作に応じて、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１１－４８（Ｃ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－４８（Ｄ）参照）。また、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。

【２９６５】

尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１１－４８（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワ

イトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了すると、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤ６画像描画領域に、可動体３２が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像００６ＳＧ３２１が可動体３２から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ１画像描画領域にも背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が可動体３２から周囲に拡がるように表示される（図１１－４８（Ｆ）、（Ｇ）参照）。

【２９６６】

次いで、可動体３２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されているときに演出位置から原点位置へ向けて移動を開始した後（図１１－４８（Ｇ）参照）、全ての破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となった後に演出位置に停止され、原点位置への復帰動作が終了する（図１１－４８（Ｈ）参照）。

【２９６７】

尚、可動体３２の演出位置から原点位置に向けての原点位置への復帰動作を、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了し、その後、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示が終了した後に開始するようにしてもよい。

【２９６８】

また、擬似連演出において擬似連図柄が仮停止表示されて再可変表示が開始されるときにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるが、１回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を青色とし、２回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を緑色とし、３回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を赤色とするなど、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示態様を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、再可変表示が行われるごとにガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が漸次大きくなるなど、ヒビ態様が異なるようにしてもよい。

【２９６９】

また、この場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色は再可変表示の回数によって異なるが、割れパターンは共通であることが好ましい。このように、割れ演出を多様に行う遊技機において割れパターンを共通化することにより、擬似連演出が実行されたことを的確に示すことができる。また、１回目の再可変表示と２回目の再可変表示と３回目の再可変表示とで、可動体３２の動作パターンを共通とする一方、例えば、１回目の再可変表示と２回目の再可変表示と３回目の再可変表示とで、破片画像００６ＳＧ３０２のサイズが異なる、破片画像００６ＳＧ３０２の表示数が異なる、破片画像００６ＳＧ３０２の移動速度が異なるなど、割れパターンの表示態様を異ならせてもよい。

【２９７０】

＜リーチ示唆演出＞

リーチ示唆演出の動作例の詳細について、図１１－４９及び図１１－５０に基づいて説明する。図１１－４９は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。図１１－５０は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

【２９７１】

図１１－４９（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにリーチ示唆演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後（図１１－４９（Ｂ）参照）、表示画面中央にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される（図１１－４９（Ｃ）参照）。次いで、第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で左飾り図柄表示エリア５Ｌに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左側にヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１が第１ヒビ態様にて表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示される（図１１－４９（Ｄ）参照）。

【２９７２】
次いで、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で右飾り図柄表示エリア５Ｒに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の右側にヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１が第２ヒビ態様に変化するように表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示される（図１１－４９（Ｅ）参照）。
【２９７３】
さらに、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作に応じて（図１１－４９（Ｆ）参照）、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１１－４９（Ｇ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－４９（Ｈ）参照）。
【２９７４】
また、図１１－４９（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。
【２９７５】
また、図１１－４９（Ｈ）に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。次いで、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１１－５０（Ｉ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示されている飾り図柄が拡大強調表示された後（図１１－５０（Ｊ）参照）、飾り図柄が縮小表示され、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１１－５０（Ｋ）参照）。
【２９７６】
尚、割れ演出を伴う各種演出では、例えば、図１１－５０（Ｊ）～図１１－５０（Ｋ）の流れのように、割れ演出において破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示領域から完全に捌けて非表示となった後に演出が進行する（例えば、割れ演出を伴うリーチ示唆演出から割れ演出を伴わないリーチ演出に進行する）ようになっている。
【２９７７】
また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、リーチ発展の期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示態様として青色と赤色とがある場合において、赤色で表示されたときの方が青色で表示されたときよりもリーチとなりやすくなればよい。
【２９７８】

また、失敗パターンの場合、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作に応じてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１１－４９（Ｇ）、（Ｈ）参照）、中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域に、ガッカリしている態様のキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示され、その後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５とヒビ割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１とが非表示となり、はずれ図柄が停止して可変表示が終了する。

【２９７９】

＜弱発展演出＞

弱発展演出の動作例の詳細について、図１１－５１に基づいて説明する。図１１－５１は、弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。

【２９８０】

図１１－５１（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態と時短状態／確変状態とのいずれの状態であっても、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示がリーチ態様となったときに弱発展演出が開始されると、レイヤ１画像描画領域に背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が表示されるとともに、その上位のレイヤ６画像描画領域の略中央位置にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後（図１１－５１（Ｂ）参照）、パンチするキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後、表示画面手前側に向けて移動しているように拡大しながらスローモーション表示される（図１１－５１（Ｃ）参照）。尚、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒは表示画面の右上方位置に移動して縮小表示される。

【２９８１】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－５１（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認性が高くなっていく（図１１－５１（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１１－５１（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－５１（Ｇ）参照）。そして、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が表示されて、弱Ｓリーチ演出に移行する（図１１－５１（Ｈ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認性が高くなっていく。そして、透過率が１００％と

なることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。そして、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が表示されて、弱Ｓリーチ演出に移行する。尚、後述の図１１－６０、図１１－７３では、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様について非透過としているが、これは破片画像００６ＳＧ３０２の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、後述の図１１－７９（Ｂ１）～（Ｂ３）において透過性を有する（例えば、透過率７０％以上）透過態様で表示され、その後、図１１－７９（Ｂ４）、（Ｂ５）においては透過性を有さない（例えば、透過率１０％未満）非透過態様で表示される。すなわち、図１１－７９（Ｂ３）に相当する第１タイミングにおいて破片画像００６ＳＧ３０２は透過態様にて視認することができ、図１１－７９（Ｂ４）に相当する第２タイミングにおいて破片画像００６ＳＧ３０２は非透過態様にて視認することができる。

【２９８２】

このように、Ｎリーチ演出から弱Ｓリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、Ｎリーチ演出用画像が弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８に変化したことを自然に見せることができるため、演出の変化を違和感なく見せることができる。

【２９８３】

＜強発展演出Ａ＞

強発展演出Ａの動作例の詳細について、図１１－５２に基づいて説明する。図１１－５２は、強発展演出Ａの一部の動作例の詳細を示す図である。

【２９８４】

図１１－５２（Ａ）に示すように、弱Ｓリーチ演出において、「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示され、強発展演出Ａが開始されると、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作が開始されるときに、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され、可動体３２が落下していく（図１１－５２（Ｂ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域に表示される。

【２９８５】

また、割れ演出前の前段演出として可動体３２が原点位置から演出位置へ移動し、可動体３２が演出位置に移動したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１１－５２（Ｃ）参照）。

【２９８６】

尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、ここでは、可動体３２が原点位置から演出位置へ移動するまでは透過率は０％のままであるため、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる（図１１－５２（Ｃ）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図１１－５２（Ｄ）参照）。次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了すると、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤ６画像描画領域に、可動体３２が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像００６ＳＧ３２５が可動体３２から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ１画像描画領域にも背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が可動体３２から周囲に拡がるように表示される（図１１－５２（Ｅ）参照）。

【２９８７】
次いで、可動体３２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、さらに破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となった後、演出位置から原点位置まで移動する動作を開始する（図１１－５２（Ｆ）参照）。そして、原点位置への復帰動作が終了し、リーチタイトル画像００６ＳＧ３２６が表示されて強Ｓリーチ演出に発展する（図１１－５２（Ｇ）参照）。
【２９８８】
＜強発展演出Ｂ＞
強発展演出Ｂの動作例の詳細について、図１１－５３及び図１１－５４に基づいて説明する。図１１－５３は、強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。図１１－５４は、強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【２９８９】
図１１－５３（Ａ）に示すように、弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときに強発展演出Ｂが開始されると、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される（図１１－５３（Ｂ）参照）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。
【２９９０】
また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。
【２９９１】
次いで、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１１－５３（Ｃ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－５３（Ｄ）参照）。
【２９９２】
また、図１１－５３（Ｄ）に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図１１－５３（Ｅ）参照）。次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示されている飾り図柄が表示された後（図１１－５３（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１１－５３（Ｇ）参照）。

【２９９３】
次いで、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１１－５３（Ｈ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され、発展図柄が非表示となる（図１１－５４（Ｉ）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、強Ｓリーチ演出に対応するリーチタイトル画像００６ＳＧ３２６の視認性が高くなっていく（図１１－５４（Ｊ）、（Ｋ）参照）。
【２９９４】
このように、弱Ｓリーチ演出から強Ｓリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が割れてリーチタイトル画像００６ＳＧ３２６に変化したように見せることができるため、リーチ演出の変化を違和感なく見せることができる。
【２９９５】
＜カットイン演出＞
カットイン演出の動作例の詳細について、図１１－５５に基づいて説明する。図１１－５５は、カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。
【２９９６】
図１１－５５（Ａ）に示すように、強Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときにカットイン演出が開始されると、強Ｓリーチ演出用の第４背景画像００６ＳＧ０８４よりも上位のレイヤ８画像描画領域に、操作促進画像００６ＳＧ３１０が表示される（図１１－５５（Ｂ）参照）。
【２９９７】
次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき（または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき）、第４背景画像００６ＳＧ０８４よりも上位のレイヤ４画像描画領域にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。また、操作促進画像００６ＳＧ３１０が、操作によりボタンが押圧された態様にて表示されるとともに、その周囲に操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７が表示され、時間の経過により拡大表示されていく（図１１－５５（Ｃ）、（Ｄ）参照）。
【２９９８】
また、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる（図１１－５５（Ｃ）参照）。尚、操作促進画像００６ＳＧ３１０及び操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも上位のレイヤ８画像描画領域に表示されているため、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されていないときの第１視認性と同じ第１視認性を維持したまま表示される。
【２９９９】
そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで破片画像００６ＳＧ３０２の視認が可能となり（図１１－５５（Ｄ）参照）、さらに操作促進画像００６ＳＧ３１０及び操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７が非表示となる一方で、「熱！！」なる文字画像００６ＳＧ３０７の視認が可能となり（図１１－５５（Ｅ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１１－５５（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となる（図１１－５５（Ｇ）参照）。
【３０００】
尚、カットイン演出の演出パターンＸ、Ｙはともに割れ演出を伴う演出パターンとして

記載されているが、カットイン演出の演出パターンとして、大当り期待度の高い演出パターンＹを割れ演出を伴うチャンス演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよく、このような場合、割れ演出を伴わない演出パターンでは、第４背景画像００６ＳＧ０８４上に帯状のカットイン画像（図示略）が表示される態様で演出が行われるようにすればよい。

【３００１】

＜結果報知演出（大当り）＞

結果報知演出（大当り）の動作例の詳細について、図１１－５６及び図１１－５７に基づいて説明する。図１１－５６は、可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。図１１－５７は、可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【３００２】

図１１－５６（Ａ）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率０％（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図１１－５６（Ｂ）参照）。

【３００３】

次いで、可変表示結果が大当り表示結果となる場合、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットするオブジェクト画像００６ＳＧ３０８が表示された後（図１１－５６（Ｃ）参照）、可動体３２が原点位置から所定演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作に応じて、オブジェクト画像００６ＳＧ３０８よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１における可動体３２から下方に向けて拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるオブジェクト画像００６ＳＧ３０８は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１１－５６（Ｄ）参照）。

【３００４】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後に非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【３００５】

次いで、レイヤ７画像描画領域における可動体３２の下方近傍位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始され（図１１－５６（Ｅ）参照）、可動体３２が所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作が開始されたことに応じて、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が下方に向けて拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－５６（Ｆ）参照）。

【３００６】

また、図１１－５６（Ｆ）に示すように、可動体３２の原点復帰動作が開始されてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウ

ト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図１１－５６（Ｇ）参照）。

【３００７】

次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、第５背景画像００６ＳＧ０８５及び大当り組合せの確定飾り図柄が表示された後（図１１－５６（Ｈ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了し、大当り遊技状態に制御されることが報知され（図１１－５７（Ｉ）参照）、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１に復帰して大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１１－５７（Ｊ）参照）。

【３００８】

尚、可動体３２が原点復帰するための上昇動作が開始されたことに応じて割れ演出が開始された後、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が高くなり視認可能となった破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（非表示となる）前に、可動体３２の所定演出位置から原点位置まで復帰する上昇動作が終了するようになっていることで、大当りとなったことを早く報知することができる。

【３００９】

＜結果報知演出（はずれ）＞

結果報知演出（はずれ）の動作例の詳細について、図１１－５８に基づいて説明する。図１１－５８は、可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【３０１０】

図１１－５８（Ａ）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率０％（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図１１－５８（Ｂ）参照）。

【３０１１】

次いで、可変表示結果がはずれ表示結果となる場合、可動体３２が動作することなく、レイヤ７画像描画領域に、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１１－５８（Ｃ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１やキャラクタ画像００６ＳＧ３０５を視認することが困難となる。

【３０１２】

その後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１における略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や、レイヤ１画像描画領域に表示されるグレーの背景画像００６ＳＧ３１３は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１１－５８（Ｄ）参照）。

【３０１３】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示さ

れた部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【３０１４】

このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたものの、ヒビ態様が維持されたまま、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れる割れ演出が行われなかったことで、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【３０１５】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されてから所定期間が経過すると、レイヤ７画像描画領域全体に再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され（図１１－５８（Ｅ）参照）、次いで、アイキャッチ画像００６ＳＧ３０９が表示された後（図１１－５８（Ｆ）参照）、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１１－５８（Ｇ）参照）。

【３０１６】

（演出詳細）

次に、各演出について詳細な説明を行う。図１１－５９、図１１－６１、図１１－４２、図１１－４３に示すように、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出としては、先ず、画像表示装置５の表示領域において５００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、４００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が４００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから４００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む６００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０１７】

更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において３０００ｍｓに亘って２段階目のヒビが表示される（２段階目ヒビ表示期間）。尚、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【３０１８】

また、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出においては、上記したヒビ表示期間である５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）。尚、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しているが、第１連続割れ演出においては割れ演出音とともに図１１－４２（Ｅ）のキャラクタに対応する第１キャラクタボイスが出力され、第２連続割れ演出においては割れ演出音とともに図１１－４３（Ｅ）のキャラクタに対応する第２キャラクタボイスが出力される。これにより、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との識別が容易となっている。更に、割れ演出音は、ヒビ割れ音よりも音量が大きく、遊技者に

認識されやすい音であるが、第１キャラクタボイス及び第２キャラクタボイスは、割れ演出音よりも更に大きい音量で出力され、且つ割れ演出音よりも出力期間が長いため、割れ演出音よりも遊技者に認識されやすい音となっている。

【３０１９】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの８００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する４００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する４００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。

【３０２０】

図１１－５９、図１１－６２、図１１－４４に示すように、セリフ予告演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が３０００ｍｓに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングから５００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れることによって１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、４００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が４００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、セリフ予告演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから４００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む６００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０２１】

更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において５０００ｍｓに亘って２段階目のヒビが表示される。尚、セリフ予告演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【３０２２】

また、セリフ予告演出においては、上記した１段階目のヒビ表示期間である５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、セリフ予告演出と第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出と

で、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しており、セリフ予告演出においては割れ演出音が出力された後（割れ演出音出力期間の経過時）に文字画像００６ＳＧ３０６の種類に対応するセリフボイス音が出力される。これにより、割れ演出音によってセリフボイス音が聞き取りにくくなってしまうことを防ぐことができる。

【３０２３】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの８００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での発光が行われる。

【３０２４】

図１１－５９、図１１－６３（Ａ）、図１１－６３（Ｂ）、図１１－４５、図１１－４６に示すように、成功パターンの背景変化演出Ａとしては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用する画像が２０００ｍｓに亘って表示される（前段動作期間）。該前段動作（キャラクタの作用）の終了タイミングからは、２０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。

【３０２５】

尚、該２０００ｍｓに亘るヒビ表示期間は、図１１－６３（Ｂ）に示すように、１０００ｍｓに亘るヒビ前段表示期間と該ヒビ前段表示期間後の１０００ｍｓに亘るヒビ後段表示期間とから構成されている。このうちヒビ前段表示期間では、該ヒビ前段表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。

【３０２６】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）がチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に更新される（図１１－４６参照）。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、２５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、背景変化演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０２７】

尚、成功パターンでの背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【３０２８】

また、成功パターンでの背景変化演出Ａにおいては、上記したヒビ前段表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの作用アクションに対応するキャラクタボイスが出力され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから２５００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Ａにおける割れ演出音は、背景変化演出Ａ専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、２５００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、１５００ｍｓ間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。また、ヒビ割れ音の出力期間を５００ｍｓとしているが、ヒビ表示期間に対応する２０００ｍｓとしてもよく、２０００ｍｓに亘ってヒビ割れの進行に応じた音を出力するようにしてもよい。また、ヒビ割れ音に重複して、動作エフェクト表示期間に対応する１００ｍｓ間に亘って、動作エフェクト音が出力される。動作エフェクト音は、ヒビ割れ音よりも大きい音量により出力される音であり、動作エフェクト音の出力時にヒビ割れ音が聞き取り困難となるが、ヒビ割れ音よりも出力期間が短いため、動作エフェクト音の出力後にはヒビ割れ音を聞き取ることが可能となる。

【３０２９】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの２０００ｍｓに亘っては遊技効果ランプ９を白色発光させることを主としたヒビ表示期間用発光データテーブルを用いることによって、ヒビが表示されていることに応じた態様での発光が行われる。更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する５００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する５００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。尚、前段動作期間において通常背景画像用発光データテーブルを用いる例を説明したが、これに限らず、前段動作期間に亘って図１１－４５（Ｄ）のキャラクタに対応する緑色発光を主とした前段動作用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。この場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるまでは図１１－４５（Ｄ）のキャラクタに対応する緑色発光を主として遊技効果ランプ９が発光するが、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに対応する白色発光を主として遊技効果ランプ９が発光することとなる。このようにすれば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示される前と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されたときとで、メリハリが生じるため、背景変化演出Ａの演出効果をより高めることができる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光

とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【３０３０】

尚、図１１－６３（Ｃ）に示すように、失敗パターンでの背景変化演出Ａは、前段動作としての画像表示装置５の表示領域におけるキャラクタの表示は行われない。つまり、該失敗パターンでの背景変化演出Ａにおいては、キャラクタが表示されないことから割れ演出が実行されないので、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が継続して実行される。この場合、図１１－４５（Ｂ）、（Ｃ）の通り、キャラクタが表示されるか否かの煽り演出が行われるものの、キャラクタもガラス板画像００６ＳＧ３０１も表示されないため、発光データテーブルとしては、通常背景画像用発光データテーブルが用いられる。

【３０３１】

図１１－５９、図１１－６４（Ａ）、図１１－４７に示すように、成功パターンの背景変化演出Ｂとしては、先ず、画像表示装置５の表示領域において、３０００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。１段階目ヒビ表示期間においては、該１段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。

【３０３２】

また、１段階目ヒビ表示期間において１５００ｍｓが経過したタイミングからは、１５００ｍｓに亘って該１段階目ヒビ表示期間よりも画像表示装置５の表示領域における広範囲の領域で２段階目のヒビが表示される（２段階目ヒビ表示期間）。尚、２段階目ヒビ表示期間においても、該２段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、１段階目ヒビ表示期間における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと、２段階目ヒビ表示期間における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１１－７３に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。

【３０３３】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）がチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に更新される（図１１－４７参照）。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１２５０ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、背景変化演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む７５０ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０３４】

尚、成功パターンでの背景変化演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【３０３５】
　また、成功パターンでの背景変化演出Ｂにおいては、１段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた１段階目ヒビ割れ音の出力が行われ（１段階目ヒビ割れ音出力期間）、２階目ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた２階目ヒビ割れ音の出力が行われ（２段階目ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５０ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Ｂにおける割れ演出音は、背景変化演出Ｂ専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、１２５０ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、２５０ｍｓ間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。尚、背景変化演出Ｂにおける割れに関する音量は、割れ演出音が最も大きく、１段階目ヒビ割れ音と２段階目ヒビ割れ音とで、音量を共通としてもよいし、２段階目ヒビ割れ音の方を１段階目ヒビ割れ音よりも大きくしてもよい。
【３０３６】
　更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が行われる。
【３０３７】
　尚、図１１－６４（Ｂ）、図１１－６４（Ｃ）に示すように、失敗パターン１での背景変化演出Ｂは、１５００ｍｓに亘って１段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って外第１段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、２段階目のヒビが表示されず、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない演出パターンであり、失敗パターン２での背景変化演出Ｂは、３０００ｍｓに亘って１段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って少破片画像が表示されるとともに、該１段階目ヒビ表示期間において１５００ｍｓが経過したタイミングから１５００ｍｓに亘って２段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って該２段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない演出パターンである。これら失敗パターンでの背景変化演出Ｂおいては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないので、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が継続して実行される。
【３０３８】
　図１１－５９、図１１－６５、図１１－４８に示すように、擬似連演出としては、先ず、画像表示装置５の表示領域において、「左」の飾り図柄、「右」の飾り図柄、「中」の飾り図柄の順に仮停止する。そして、「中」の飾り図柄である擬似連図柄の停止タイミングからは、１５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間中においては、前段動作として、１５００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（１５００ｍｓが経過する）ことによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。尚、擬似連演出のヒビ表示期間におけるヒビ割れと背景変化演出Ａのヒビ表示期間におけるヒビ割れとでは、ヒビ割れの仕方が異なるように設計されている。例えば、背景変化演出Ａのヒビ割れは、ヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とに亘って段階的にガラス板画像００６ＳＧ３０１

のヒビ割れが進行していく態様で表示されるが、擬似連演出のヒビ割れは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が一気にヒビ割れする態様で表示される。

【３０３９】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、擬似連演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示後期期間の５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２とともに背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示も行われる

【３０４０】

尚、擬似連演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。

【３０４１】

尚、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、擬似連演出における割れ演出音は、擬似連演出専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音とを含んで構成された音であり、３０００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音が出力され、その後、２０００ｍｓ間に亘って可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、通常背景画像またはチャンス背景画像に対応するＢＧＭが出力されるため、可動体３２の上昇期間において多様な音が出力されることとなる。更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了体タイミング、すなわち、破片画像００６Ｇ３０２の表示終了タイミングからは、該３０００ｍｓの期間に亘って可動体３２の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。

【３０４２】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまで通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの２０００ｍｓに亘ってはヒビ表示用発光データテーブルを用いることによって、ヒビ表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。そして、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、２０００ｍｓに亘って、擬似連演出の実行回数に応じた擬似連演出用発光データテーブルを用いることによって、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光が行われる。例えば、１回目の擬似連出の実行時は、１回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ９を緑色で発光させ、２回目の擬似連出の実行時は、

２回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ９を赤色で発光させる等すればよい。そして、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【３０４３】

尚、図１１－６３及び図１１－６５に示すように、背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、ヒビ表示期間が異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、ヒビ表示期間の長さが同一であってもよい。

【３０４４】

図１１－５９、図１１－６６（Ａ）、図１１－４９、図１１－５０に示すように、成功パターンのリーチ示唆演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用する画像、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用する画像、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用する画像が１００００ｍｓに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて８０００ｍｓに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて４０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

【３０４５】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される。尚、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示される小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１１－７３に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。

【３０４６】

前段動作期間においてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用したことによって該前段動作期間が終了すると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１

背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）がノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像に更新される。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、２０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、成功パターンのリーチ示唆演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む１５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０４７】

更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングからは、例えば、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示が３０００ｍｓに亘って行われる（飾り図柄強調表示期間）。

【３０４８】

尚、成功パターンでのリーチ示唆演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【３０４９】

また、成功パターンでのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われる（左ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第１作用アクションに対応する第１キャラクタボイスが出力され、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第２作用アクションに対応する第２キャラクタボイスが出力され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから２０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、リーチ示唆演出（成功パターン）における割れ演出音は、リーチ示唆演出専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示の効果音とを含んで構成された音であり、３０００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに強調表示の効果音が出力され、その後、２０００ｍｓ間に亘って強調表示の効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、ノーマルリーチ背景画像に対応するＢＧＭが出力されることとなる。また、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

【３０５０】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイ

トアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、ノーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【３０５１】

尚、図１１－６６（Ｂ）に示すように、失敗パターンでのリーチ示唆演出は、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用する画像、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用する画像、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用する画像が１４０００ｍｓに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて１２０００ｍｓに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタが「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて８０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

【３０５２】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される。尚、失敗パターンにおける小破片画像００６ＳＧ３０２は、成功パターンにおける小破片画像００６ＳＧ３０２と同じパラメータの値に基づいて表示されるため、小破片画像００６ＳＧ３０２の飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数を見て、遊技者は成功パターンと失敗パターンとのいずれであるかを判別することができないため、好適にノーマルリーチが実行されるか否かを煽ることができるようになっている。

【３０５３】

また、失敗パターンのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われ（左ヒビ割れ音出力期間）、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）。更に、成功パターンのリーチ示唆演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングと同一タイミング（失敗パターンのリーチ示唆演出の開始から１００００が経過したタイミング）からは、１０００ｍｓに亘って、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（ホワイトアウト表示期間）。ホワイトアウト表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示によって画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像を遊技者から視認不能とする期間である。尚、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

【３０５４】

尚、該失敗パターンのリーチ示唆演出においては、ホワイトアウト表示期間の開始タイミングまでは、通常背景画像またはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が実行された後、ホワイトアウト表示期間で

は、ホワイトアウト用発光データテーブルを用いてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。そして、ホワイトアウト表示期間の終了タイミングからは、失敗報知用発光データテーブルを用いて、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。尚、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での発光は、可変表示の停止によって終了する。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、失敗報知用発光データテーブルに基づいて遊技効果ランプ９が発光を行っている間（可変表示の停止によって当該可変表示が終了するまで）、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは演出音が出力されない。

【３０５５】

図１１－６０、図１１－６７、図１１－５１に示すように、弱発展演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが画像表示装置５の表示領域の中央部に作用する画像が４０００ｍｓに亘って表示される（前段動作期間）。尚、前段動作期間について４０００ｍｓとしているが、別途、前段動作期間（２０００ｍｓ）のパターンを設け、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、前段動作期間（４０００ｍｓ）のパターンよりも前段動作期間（２０００ｍｓ）のパターンを用いて弱発展演出を実行することを高い割合で決定してもよい。

【３０５６】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像が弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）に更新されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって３５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、弱発展演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む３０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像がスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像に更新される。

【３０５７】

尚、弱発展演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。尚、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、透過性を有さないとしているが、これは破片画像００６ＳＧ３０２の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、破片画像表示期間である３５００ｍｓのうち、表示が開始されてから１５００ｍｓ

に亘って透過性を有する（例えば、透過率７０％以上）透過態様で表示され、その後、１０００ｍｓに亘って徐々に透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率７０％～１０％）に変化していき、その後、１０００ｍｓに亘って透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率１０％未満）で表示される。

【３０５８】

また、弱発展演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘って、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。また、割れ演出音とともに、割れタイミングから３５００ｍｓに亘って弱発展演出音の出力も行われる。尚、割れ演出音は、弱発展演出音よりも音量が大きいため、遊技者から認識されやすい音となっている。

【３０５９】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、前段動作の開始タイミングまではーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、前段動作の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの４０００ｍｓに亘っては弱発展演出用発光データテーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの２５００ｍｓに亘っては再度弱発展演出用発光テーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【３０６０】

尚、弱発展演出では、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングから背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際には、画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際に画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示するときは、当該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、破片画像表示期間が終了するよりも前のタイミング（例えば、終了の５００ｍｓ前）から表示してもよく、この場合、破片画像００６ＳＧ３０２がフレームアウト表示されるよりも前にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されることとなる。

【３０６１】

図１１－６０、図１１－６８、図１１－５２に示すように、強発展演出Ａとしては、先ず、前段動作として、１０００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（１０００ｍｓが経過する）ことによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。

【３０６２】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）が強発展演出Ａに対応した強発展演出Ａ背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）に更新されるとともに、１５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。

【３０６３】
　また、可動体３２の落下タイミングからは、１５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、強発展演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間の５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。
【３０６４】
　尚、強発展演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。
【３０６５】
　そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Ａに対応した強発展演出Ａ背景画像がスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像に更新される。前段動作として落下した可動体３２は、上記した破片画像表示期間中において落下位置に配置されており、該破片画像表示期間の終了タイミングから１５００ｍｓに亘って可動体３２の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。尚、可動体３２の上昇開始タイミング（可動体上昇期間の開始タイミング）からは、２５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから強発展演出Ａに応じた音（強発展演出Ａ演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Ａでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、強発展演出Ａならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出Ａ演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。
【３０６６】
　また、遊技効果ランプ９の発光については、可動体３２の落下タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、可動体３２の落下開始タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは２５００ｍｓに亘って強発展演出Ａ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ａに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、可動体３２の上昇開始タイミング（破片画像表示期間の終了タイミング）からは、スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。
【３０６７】
　尚、強発展演出Ａでは、可動体３２の落下タイミングから１５００ｍｓに亘るホワイトアウト表示前期期間としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出Ａのホワイトアウト表示前期期間は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓまたは４００ｍｓに亘ってホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する期間であってもよい。
【３０６８】
　図１１－６０、図１１－６９、図１１－５３、図１１－５４に示すように、強発展演出Ｂとしては、先ず、可動体３２の動作やキャラクタの作用無く、画像表示装置５の表示領

域において１５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、強発展演出Ｂにおける小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとリーチ示唆演出等における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１１－７３に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

【３０６９】

１５００ｍｓが経過してヒビ表示期間が終了すると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）が強発展演出Ｂに対応した強発展演出Ｂに更新される。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、３０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、強発展演出Ｂでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０７０】

尚、強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

【３０７１】

そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Ｂに対応した強発展演出Ｂ背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）がスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）に更新される。また、強発展演出Ｂにおいては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから１５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは、３０００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから強発展演出Ｂに応じた音（強発展演出Ｂ演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Ｂでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、強発展演出Ｂならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Ｂにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出Ｂ演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【３０７２】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割

れタイミングまでの１５００ｍｓに亘って強発展演出Ｂ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ｂに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの２０００ｍｓに亘っては強発展演出Ｂ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ｂに応じた態様での発光が行われる。尚、強発展演出Ｂに応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチＢ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【３０７３】

尚、強発展演出Ｂでは、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングから背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際には、画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際に画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示するときは、当該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。この場合、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、強発展演出Ｂのヒビ表示期間について１５００ｍｓとしたが、割れタイミングまで１５００ｍｓよりも長い期間に亘ってヒビを表示するようにしてもよい。例えば、スーパーリーチαの開始タイミングと割れタイミングとの間にある第１タイミング、第２タイミング、第３タイミングにおいて徐々にヒビ割れが拡大するようにヒビを表示するようにしてもよい。

【３０７４】

図１１－６０、図１１－７０、図１１－５５に示すように、カットイン演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が３０００ｍｓに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。特に、操作促進演出の実行期間中における操作促進画像は、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作される前の突出した状態である操作前態様画像として表示される（操作前態様画像表示期間）。

【３０７５】

操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングをガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとして、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて２５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該カットイン演出の終了タイミングまで（割れタイミングから５０００ｍｓに亘って）演出パターンに応じた示唆画像の表示が行われるとともに、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（

ホワイトアウト表示後期期間）。このため、カットイン演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２及び示唆画像を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２及び示唆画像を視認可能となっている。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２とともに背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示も行われる

【３０７６】

尚、カットイン演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

【３０７７】

更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１０００ｍｓに亘って、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作された後の状態である操作後態様画像として表示される（操作後態様画像表示期間）。操作後態様画像は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも優先して表示される画像であるため、遊技者は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘って該操作態様画像を視認可能となっている。

【３０７８】

また、カットイン演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒからカットイン演出に対応したカットイン演出音の出力が行われる（カットイン演出音出力期間）。尚、カットイン演出では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、カットイン演出ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、カットイン演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、カットイン演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【３０７９】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまではスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから示唆画像表示期間の終了タイミングに亘ってはカットイン演出用発光データテーブルを用いることによって、カットイン演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、カットイン演出に応じた態様での発光の終了後は、再度スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【３０８０】

図１１－６０、図１１－７１（Ａ）、図１１－５６、図１１－５７に示すように、成功パターンの結果報知演出としては、先ず、前段動作として、５００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動耐落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（５００ｍｓが経過する）と、画像表示装置５の表示領域において５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。このヒビ表示期間では、該ヒビ表示期間の開始タイミングから

、可動体３２の落下に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、結果報知演出（成功パターン／失敗パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとリーチ示唆演出等における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１１－７３に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。また、結果報知演出（成功パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと結果報知演出（失敗パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでも、「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

【３０８１】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）またはスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）が、可変表示結果が大当りであることを示す大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）に更新されるとともに、１５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。尚、図１１－７１（Ａ）では特に図示していないが、大当り報知背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１００００ｍｓに亘って表示が行われ、１００００ｍｓ経過後（当該可変表示の可変表示停止タイミングよりも前）に通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）に更新され、その後、当該可変表示の可変表示停止タイミングから大当り遊技状態に応じた大当り遊技背景画像に更新される。

【３０８２】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、成功パターンの結果報知演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む１０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【３０８３】

尚、成功パターンでの結果報知演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【３０８４】

尚、可動体３２の初期位置までの上昇は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓに亘って行われる（可動体上昇期間）。

【３０８５】

また、成功パターンでの結果報知演出においては、上記したガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りが確定したことを報知する大当り確定音の出力が行われる（大当り確定音出力期間）。尚、結果報知演出（成功パターン）では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、好適に大当りが確定したことを報知することができる。また、結果報知演出（成功パターン）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、大当り確定音の優先度を高く設

定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【３０８６】

また、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）やスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、大当り報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、大当り報知背景画像の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、大当り遊技用発光データテーブルを用いることで、大当り遊技背景画像の表示に応じた態様での虹色発光を主とした発光が行われる。

【３０８７】

図１１－７１（Ｂ）に示すように、失敗パターンでの結果報知演出では、可動体３２の落下や該可動体３２の落下に伴うヒビの表示が行われず、成功パターンでのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから画像表示装置５の表示領域において５５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。また、該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、それまでカラーで表示されていたスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）またはスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）が、可変表示結果がはずれであることを示す画像であってモノクロのはずれ報知背景画像に更新される。はずれ報知背景画像の表示はヒビ表示期間の終了タイミングまで継続された、該ヒビ表示期間の終了タイミングにおいてカラーのアイキャッチ画像に更新される。尚、該アイキャッチ画像の表示期間は、例えば、１０００ｍｓであり、該アイキャッチ画像の表示期間が終了した後は、該アイキャッチ画像と同じくカラーの通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が開始される。つまり、失敗パターンの結果報知演出では、モノクロのはずれ報知背景画像の表示によって可変表示結果が報知された後は、カラー画像であるアイキャッチ画像と通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）が表示されるようになっている。

【３０８８】

また、失敗パターンでの結果報知演出においては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒからヒビ割れに対応したヒビ割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ演出音出力期間）。

【３０８９】

また、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）やスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングから可変表示の停止しタイミングにかけては、はずれ報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、はずれ報知背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、通常背景画像用発光データテーブルを用いることで、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとはずれ報知背景画像用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低

輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【３０９０】

尚、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出においては、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング（破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミング）から表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出におけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング（破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミング）よりも前のタイミングから表示を開始してもよい。

【３０９１】

（割れ演出実行時の破片速度）

次に、上記した第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出が実行されたときに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２の表示速度について説明する。

【３０９２】

図１１－７２（Ａ）に示すように、これら演出のうち第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト表示前期期間、ホワイトアウト表示後期期間を含む破片画像表示期間に亘って一定の速度Ｖ１（通常モーション）にて移動表示されるようになっている。

【３０９３】

一方で、図１１－７２（Ｂ）に示すように、強発展演出Ｂ及びカットイン演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との１０００ｍｓに亘っては速度Ｖ１にて移動表示される一方で、ホワイトアウト表示後期期間後の破片画像表示期間（強発展演出Ｂであれば２０００ｍｓ、カットイン演出であれば１５００ｍｓ）では、速度Ｖ１よりも低速である速度Ｖ０（スローモーション）にて移動表示されるようになっている。尚、速度Ｖ０にて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出として、図１１－７２では、強発展演出Ｂとカットイン演出とを示したが、背景変化演出Ｂ及び強発展演出Ａについても、後述の通り、破片画像００６ＳＧ３０２は速度Ｖ０にて移動表示するようになっており、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、背景変化演出Ｂ及び強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２を速度Ｖ１よりも高い割合で速度Ｖ０にて移動表示させることを決定する。

【３０９４】

（割れ演出の詳細）

次に、割れ演出の詳細について、図１１－７３及び図１１－７４に基づいて説明する。図１１－７３は、割れ演出における割れパターンを示す図である。図１１－７４は、各割れパターンの表示例を示す図である。

【３０９５】

図１１－７３及び図１１－７４に示すように、各種演出にて実行される割れ演出では、所定の割れタイミングにて、レイヤ５画像描画領域に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されるレイヤ５画像描画領域に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した複数の破片画像００６ＳＧ３０２

が飛び散る割れ画像がアニメーション表示されるようになっている。つまり、割れ演出は、レイヤ５画像描画領域に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが破片画像００６ＳＧ３０２に変化することにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様（破片態様）にて表示される演出であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から球体が衝突したことにより割れが開始される態様とされている。

【３０９６】

尚、ガラス板が割れて破片画像が飛び散るアニメーション表示は、実際には破片画像表示期間に応じた数の静止画像（例えば、約３０～１００コマ）から構成されるが、図１１－７４では、割れ演出が開始されてから終了するまでの破片画像の割れアニメーション表示を構成する複数の静止画像のうちから５コマの静止画像を抽出して時系列順に配置したものである。また、図１１－７４において各割れパターンの５コマの画像は連続する５コマではなく、実際には各コマ間に図示しない複数コマの破片画像が配置される。

【３０９７】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるときの割れ態様は様々であり、複数種類の割れパターン（例えば、割れパターンＡ～Ｇ）が予め設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行する演出の種別に応じて予め設定された割れパターンに基づいて、割れ演出を実行可能とされている。

【３０９８】

具体的には、割れパターンＡは、背景変化演出Ａとリーチ示唆演出に対応するパターンとされ、割れパターンＢは、背景変化演出Ｂと強発展演出Ｂに対応するパターンとされ、割れパターンＣは、擬似連演出と結果報知演出（大当り）に対応するパターンとされ、割れパターンＤは、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とセリフ予告演出に対応するパターンとされ、割れパターンＥは、弱発展演出に対応するパターンとされ、割れパターンＦは、強発展演出Ａに対応するパターンとされ、割れパターンＧは、カットイン演出に対応するパターンとされている。

【３０９９】

各割れパターンＡ～Ｇは、「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目のうち少なくともいずれか１以上の項目が異なるパターンとされている。尚、表示期間や表示タイミング等については図１１－５９及び図１１－６０で説明した通りであるため、以下において説明は省略する。

【３１００】

「作用主体」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに対する作用主体を示すもので、割れパターンＡ、Ｅは「キャラクタ」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターンＣ、Ｆは「可動体」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターンＢ、Ｄは、作用主体によらず所定のタイミングで割れ演出が実行される。「ヒビ態様」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる前にヒビ態様に変化するか否かを示すもので、割れパターンＡ～Ｄは「ヒビ態様」が表示された後に割れ演出が実行され、割れパターンＥ～Ｇは「ヒビ態様」が表示されることなく割れ演出が実行される。尚、「ヒビ態様」は、表示画面における表示位置、表示数、ヒビの形状などが異なる複数種類の態様を含む。「割れ範囲」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる範囲であり、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ～Ｇは表示画面「全体」、割れパターンＤは「一部」とされている。「破片画像表示態様」は、破片画像００６ＳＧ３０２が透過態様か否かを示すもので、割れパターンＢの一部と割れパターンＥは「非透過」、その他の割れパターンは「透過」とされている。

【３１０１】

尚、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａやガラス板画像００６ＳＧ３０１及び破片画像００６ＳＧ３０２に対し表示画面の略中央位置の手前側から光（照明）を照らしている設定とされている。よって、「非透過」の破片画像００６ＳＧ３０２については、光を反射する態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなり、「透過」の破片画像００６ＳＧ３０２については、第１の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度～９０度となる大きい角度）では光を反射せず透過しやすい態様となるため、下位

のレイヤ画像描画領域を視認しやすくなる一方で、第２の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度未満となる小さい角度）では光を反射して透過し難い態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなる（図１１－８３参照）。例えば、破片画像表示期間内の特定タイミングにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち、第１の破片画像００６ＳＧ３０２は第１の角度で表示され、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度で表示され、その後、時間経過に伴い複数の破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示するにあたって、第１の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度で表示され、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第１の角度で表示される。尚、この光の種類、強さ、色、上下左右位置、奥行き位置なども種々に設定変更可能であり、割れパターンに応じて光に関する設定の値を異ならせてもよい。

【３１０２】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることにより表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２は、形状、大きさ、厚み等が異なる複数の破片画像００６ＳＧ３０２を含む。また、各破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されてから終了して非表示となるまでの表示期間において、様々な方向に様々な速度で様々な向きで回転しながら移動する。具体的には、Ｘ軸方向（左右方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Ｙ軸方向（上下方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Ｚ軸方向（前後方向）に向けて移動する態様で表示されるものがあるとともに、移動速度、回転速度、回転数、表示期間などが異なるもの等がある。尚、移動方向については、Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸のうち一の方向だけでなく、Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸のうち複数軸方向（例えば、ＸＹ軸方向やＸＹ軸方向など）に向けて移動するものを含む。

【３１０３】

つまり、各割れパターンＡ～Ｇは、上記「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目以外に、破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る際における複数のうち少なくとも一部の破片画像００６ＳＧ３０２の形状、大きさ、回転速度、回転数、移動方向［Ｘ軸（左右方向）、Ｙ軸（上下方向）、Ｚ軸（前後方向）］、移動速度、表示期間といった表示態様のうち少なくとも１つが異なるパターンとされている。

【３１０４】

また、割れパターンＡ～Ｇは、例えば、所定のアニメーション作成用ソフトのシャター機能を使用して作成された割れのアニメーションであり、作成された割れパターンＡ～Ｇは、以下に示す複数のパラメータのうち少なくとも一部のパラメータの数値が異なる。

【３１０５】

図１１－７３に示す各パラメータについて簡単に説明すると、「重力」は、重力の設定が可能であり、飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。「重力方向」は、重力がかかる方向を設定可能であり、０度（上方向）を基準に上下左右方向を指定可能である。「重力勾配」は、重力をＺ軸方向（前後方向）で寄りに調整可能であり、このパラメータで設定した数値は「重力の方向」と合成される。前後、上下左右の３Ｄ空間の方向すべてを指定可能である。尚、「－９０」、「９０」の値では、Ｚ軸方向になるので実質的に「重力の方向」は無効扱いとなる。「強度」は、飛び散る破片の勢いを調整可能であり、値を大きくすると破片の飛び散る速さが高速になる。「変動量」は、破片の大きさがアニメーションに影響する度合いを調整可能であり、通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対しては動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは遅くなる。その破片の大きさによる物理アニメーションの差を０～１００％で調整可能であり、０％だと大きさや重さが考慮されないため、小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ動きになる。尚、デフォルトで設定されている３０％が自然界の物理法則に近い値とされている。「繰り返し」は、割れる破片の大きさを調整可能であり、値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。「粘性」は、破片の動きに対する抵抗を設定可能であり、値を大きくすると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。また、粘着物に付

着したように重力に対しても抵抗が適用されるため落下速度も遅くなる。すなわち、「粘性」の値を大きく調整した場合、破片の動きがスローモーションとなる。尚、「粘性」の値が通常よりも大きく調整された割れパターンとして、図１１－７３では、割れパターンＢ、割れパターンＥ、割れパターンＦを示しているが、後述の通り、割れパターンＧについても「粘性」の値が通常よりも大きく調整されている。

【３１０６】

尚、上記パラメータは一例であり、上記以外にも、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる原因となる瞬間にかかる力を示す「フォース」、フォースがかかるＸ軸、Ｙ軸方向の位置調整が可能な「位置」、フォースのＺ軸方向（奥行き方向）の位置調整が可能な「深度」、個々の破片画像００６ＳＧ３０２が回転可能な速度を設定可能な「回転速度」、個々の破片画像００６ＳＧ３０２の動きにランダム度を設定可能な「ランダム度」等を設定可能としてもよい。

【３１０７】

次に、各割れパターンにおける破片画像００６ＳＧ３０２の動き（主に飛び散り態様）の主な特徴について簡単に説明する。

【３１０８】

例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、「重力方向」の数値が「１８０°」に設定されているため、破片画像００６ＳＧ３０２は、割れて周囲に拡がるように飛び散った後、下方に向けて自然に落下する態様である一方で、割れパターンＢ、Ｇは、「重力方向」の数値が「０°」に設定されているため、破片画像００６ＳＧ３０２は、割れて周囲に拡がるように飛び散った後、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆに比べて下方に落下しにくい態様である。

【３１０９】

このように、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ（第１パターン）と割れパターンＢ、Ｇ（第２パターン）とで、「重力方向」の設定が異なることで、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは「１８０°」で、ことで、破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示されるときの進行方向が異なる。ことで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。

【３１１０】

また、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、「変動量」の数値が「３０％」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２は小さい破片画像００６ＳＧ３０２は移動や回転が速く、大きな重い破片画像００６ＳＧ３０２は遅い態様である一方で、割れパターンＢ、Ｇは、「変動量」の数値が「０％」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２は小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ態様となるため、アニメーション度合いが高い割れパターンとされている。

【３１１１】

つまり、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は早く飛び、大きい破片画像００６ＳＧ３０２はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、割れパターンＢ、Ｇは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

【３１１２】

また、割れパターンＡ、Ｃ（第１パターン）と割れパターンＤ～Ｆ（第２パターン）とで、「重力方向」の設定は同じであるが「重力値」の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが異なっている。このようにパラメータの「重力値」の数値を異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。より詳しくは、割れパターンＤ～Ｆの方が数値が大きいので、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが速い。

【３１１３】

また、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ、Ｇは、「重力勾配」の数値が「０」以上に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２はＸ軸、Ｙ軸方向に向けて移動しながら、Ｚ軸方

向、つまり、手前側に向けて移動するように表示される態様である一方で、割れパターンＤ、Ｆは、「重力勾配」の数値が「０」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２はＸ軸方向やＹ軸方向に向けて移動するだけで、Ｚ軸方向に向けて移動せずに表示される態様である。尚、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ、Ｇにおいて、破片画像００６ＳＧ３０２が手前側に向けて移動する態様にて表示されるときに、破片画像が漸次拡大する態様にて表示されるため、手前側に近づいていることを強調することができる。特に割れパターンＢ、Ｇは「重力勾配」の数値が「９０」に設定されているため、破片画像がより手前側に移動する態様で表示される。

【３１１４】

また、割れパターンＡ（第１パターン）と割れパターンＢ（第２パターン）と割れパターンＣ（第３パターン）とで、例えば、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＡは「５」、割れパターンＢは「３」、割れパターンＣは「７」で異なっている。このように、第１パラメータは固定し、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【３１１５】

また、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）は、例えば、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）とは、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＥは「３」、割れパターンＦは「５」で異なっており、割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）とは、「重力」の第１パラメータが割れパターンＥは「５」、割れパターンＦは「２」で異なり、「強度」の第２パラメータが「５」で共通である。このように、それぞれのパターンで、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【３１１６】

尚、各種パラメータの数値が異なる複数種類の割れパターンＡ～Ｇが予め記憶されており、実行される演出の種別に対応した割れパターンＡ～Ｇに基づいて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の開始に基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出の種別が決定されたときに、決定された演出の種別や大当り期待度等に応じて各種パラメータの数値を決定するとともに、該決定した数値に基づく割れアニメーションデータを作成し、該作成した割れアニメーションデータに基づいてガラス板が割れるアニメーション表示を表示可能としてもよい。

【３１１７】

（割れパターンの表示例）

次に、図１１－７５～図１１－８１に基づいて、割れパターンＡ～Ｇの表示例の詳細について説明する。図１１－７５は、割れパターンＡにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１１－７６は、割れパターンＢにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１１－７７は、割れパターンＣにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１１－７８は、割れパターンＤにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１１－７９は、割れパターンＥにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１１－８０は、割れパターンＦにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図１１－８１は、割れパターンＧにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【３１１８】

図１１－７５～図１１－８１それぞれにおいて、（Ａ１）～（Ａ５）はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する態様の割れパターンの表示例であり、（Ｂ１）～（Ｂ５

）は、（Ａ１）～（Ａ５）に対応する画像であるがホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しない態様の割れパターンの表示例である。つまり、割れ演出の開始時においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する場合と表示しない場合とを比較する図である。具体的には、各図における（Ａ１）では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が０％とされ、（Ａ１）、（Ａ２）、（Ａ３）の順にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が漸次高まり、（Ａ４）においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が１００％となる。

【３１１９】

図１１－７５～図１１－８１の（Ｂ１）～（Ｂ５）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるアニメーション表示では、割れ始めのフレーム（例えば、（Ｂ１））では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から球体が衝突するような衝撃（フォース）が加えられることにより割れが開始される設定であるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央付近の破片画像００６ＳＧ３０２から飛び散りが開始されるが、その周囲の多数の破片画像００６ＳＧ３０２はまだ飛び散りが開始されずにいる。つまり、割れタイミングにおいて非表示とされたガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示画面全域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化し始めた段階では、表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示された状態となるので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２よりも下位の表示レイヤ画像描画領域に表示される画像はほぼ視認困難な状態となる。

【３１２０】

よって、割れ演出の開始タイミングで、（Ｂ１）に示すように、数コマにわたり表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化して多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるため、割れ演出が開始される前に表示されていた画像の視認が困難となる。特に、割れパターンＡ～Ｄのように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示された後に割れ演出が開始される場合はまだ良いが、割れパターンＥ～Ｇのように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、いきなり割れ演出が開始される場合は、割れ演出が開始される前に表示されていた画像をかき消すように、突然、表示画面を埋め尽くすように表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化して多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるため、遊技者により不自然な印象を与えてしまう虞がある。

【３１２１】

よって、割れ始めにおいては、（Ａ１）のホワイトアウト表示前期期間に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２よりも上位の表示レイヤ７画像描画領域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示して多数の破片画像００６ＳＧ３０２を隠すことで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感を軽減することができる。

【３１２２】

また、（Ａ２）、（Ａ３）のホワイトアウト表示後期期間に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を急に非表示とすることなく、フェードアウト表示して透過率を漸次高くしていくことで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示画面中央からある程度周囲に捌けてから視認できるようになるため、破片画像００６ＳＧ３０２が割れて飛び散る態様を違和感なく自然に見せることができる。

【３１２３】

図１１－７５に示すように、割れパターンＡでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－７５（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１１－７５（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１１－７５（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【３１２４】

図１１－７６に示すように、割れパターンＢでは、レイヤ５画像描画領域に表示された

ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－７６（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１１－７６（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図１１－７６（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【３１２５】

図１１－７７に示すように、割れパターンＣでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－７７（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１１－７７（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１１－７７（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【３１２６】

尚、擬似連演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、カットイン演出が実行されたときに、背景画像として共通の背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に図示しないが、例えば、演出の種類に応じた異なる表示態様の背景画像を表示してもよい。

【３１２７】

図１１－７８に示すように、割れパターンＤでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－７８（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、右方向）やＹ軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図１１－７８（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１１－７８（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【３１２８】

図１１－７９に示すように、割れパターンＥでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－７９（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１１－７９（Ｂ２）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１１－７９（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。尚、割れパターンＥにおける「粘性」のパラメータの値について「０．４」に調整されているが、これは図１１－７９（Ｂ３）～（Ｂ５）に対応した値であり、より具体的に、図１１－７９（Ｂ１）、（Ｂ２）に対応した「粘性」のパラメータの値は「０．１」に調整されている。また、図１１－７９（Ｂ１）において、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めを見やすくするため、可動体３２はあえて図示していない。また、割れパターンＥにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、図１１－７９（Ｂ３）からスローモーション移動する表示がされ、フレームアウト表示するまでに時間を要するため、演出進行のテンポを崩さないように、破片画像００６ＳＧ３０２が遊技者から視認可能にスローモーションにて移動して表示されている最中にホワイトアウトさせ、スーパーリーチα演出を行ってもよい。

【３１２９】

図１１－８０に示すように、割れパターンＦでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－８０（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、右方向）やＹ軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図１１－８０（Ｂ２）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１１－８０（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。また、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は移動や回転が速いので先に落下してフレームアウト表示されるのに対し、大き

な重い破片画像００６ＳＧ３０２は遅いので、小さい破片画像００６ＳＧ３０２よりも後でフレームアウト表示される。

【３１３０】

また、強Ｓリーチ演出中に割れ演出が発生した場合は、リーチ態様の表示画面右上の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となったときに再度表示するようにしてもよく、このようにすることで、割れ演出に関りが薄い表示を極力省き、割れ演出の演出効果を高めることができる。また、強Ｓリーチ演出に限らず、弱Ｓリーチ演出など他のリーチ演出の実行中に割れ演出が発生した場合にも、リーチ態様の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となったときに再度表示するようにしてもよい。

【３１３１】

図１１－８１に示すように、割れパターンＧでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１１－８１（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１１－８１（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図１１－８１（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。尚、割れパターンＧにおける「粘性」のパラメータの値について「０．１」に調整されているが、これは図１１－８１（Ｂ１）、（Ｂ２）に対応した値であり、より具体的に、図１１－８１（Ｂ３）～（Ｂ５）に対応した「粘性」のパラメータの値は「０．４」に調整されている。

【３１３２】

（破片画像の詳細）

次に、破片画像の詳細について、図１１－８２及び図１１－８３に基づいて説明する。図１１－８２は、（Ａ）は擬似連演出、（Ｂ）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。図１１－８３は、（Ａ）は背景変化演出Ａ、（Ｂ）は強発展演出Ｂにて表示される破片画像を示す図である。尚、図１１－８３において点線で示す破片画像は、非表示となったことを示す。

【３１３３】

図１１－８２（Ａ）に示すように、擬似連演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様（例えば、透過率０％）の画像とされている一方で、図１１－８２（Ｂ）に示すように、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２や文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様（例えば、透過率１００％）の画像であることで、同じように破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３１３４】

また、図１１－８２（Ｂ）に示すように、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（背景が透ける）であり、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、文字画像００６ＳＧ３０７（特殊画像）の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（文字が透ける）であり、第３の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部と文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像（背景と文字が透ける）であることで、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【３１３５】

次に、図１１－８３（Ａ）に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、画像表示装置５の表示画面において該表示画面外に向か

って下方に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となる一方で、図１１－８３（Ｂ）に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって上下左右に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、画像表示装置５の表示画面において該表示画面外に向かって移動する前に非表示となることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１３６】

また、図１１－８３（Ａ）に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２は、回転動作によりが第１の角度（例えば、平面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度～９０度となる大きい角度）となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度よりも小さい第２の角度（例えば、端面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度未満となる小さい角度）となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１３７】

また、図１１－８３（Ａ）に示すように、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、第２の破片画像は第２の角度となることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１３８】

（各特徴の効果）

［特徴Ｄ１－１］

以上、パチンコ遊技機１においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示を行い、これら特別図柄や飾り図柄の可変表示結果として大当りに応じた組み合わせの図柄を導出したときには、遊技者にとって有利である大当り遊技状態に制御することが可能となっている。またパチンコ遊技機１は、画像を表示するための画像表示装置５、可変表示中において大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出である第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出等を実行するための制御手段である演出制御用ＣＰＵ１２０を備えている。更に、図１１－３～図１２９に示すように、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５に表示する画像を描画するための表示制御部１２３におけるＶＲＡＭ領域において、それぞれ表示優先度の異なる画像を描画するためのレイヤ１～レイヤ１０画像描画領域を有している。

【３１３９】

例えば、ＶＲＡＭ領域は、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として割れ前兆画像（ガラス板画像００６ＳＧ３０１等）を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２（ガラス破片等）を描画・配置するためのレイヤ５画像描画領域、レイヤ６の画像として動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として小図柄（第４図柄）や第１保留記憶数、第２保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域を有している。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域が更に配置されてもよい。

【３１４０】
尚、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合を除き、レイヤ１０画像描画領域にて描画された画像は画像表示装置５において最も表示優先度が高い画像であり、レイヤ９画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１０画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ８画像描画領域にて描画された画像はレイヤ９画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ７画像描画領域にて描画された画像はレイヤ８画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ６画像描画領域にて描画された画像はレイヤ７画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ５画像描画領域にて描画された画像はレイヤ６画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ４画像描画領域にて描画された画像はレイヤ５画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ４画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ１画像描画領域の代わりとして、レイヤ１－１画像描画領域、レイヤ１－２画像描画領域、レイヤ１－３画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ１－１画像描画領域には、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１、第６背景画像）を描画可能であり、レイヤ１－２画像描画領域には、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２、第７背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域には、背景エフェクト画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）、大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。
【３１４１】
ここで、図１１－３３～図１１－３６に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとは、実行され得るタイミングが異なる演出である。また、図１１－６３に示すように、背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域に表示されているガラス板画像００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用することでヒビが表示されるヒビ表示期間と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される破片画像表示期間と、を有しており、図１１－６８に示すように、強発展演出Ａは、可動体３２の動作によって背景変化演出よりも短い期間でガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出である。
【３１４２】
更に、背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域にヒビが表示される前と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後とで画像表示装置５において表示される背景画像を異ならせる演出であり、強発展演出Ａは、該強発展演出Ａが実行される前と、該強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始させた後とで画像表示装置５において表示される背景画像を異ならせる演出である。つまり、画像表示装置５の表示領域においてヒビや破片画像００６ＳＧ３０２を表示する背景変化演出Ａと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されることなく破

片画像００６ＳＧ３０２が表示される強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、更に、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとにおいて共通に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される前と後とで表示される背景画像の種類が異なっているため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与え、遊技興趣を高めることができる。

【３１４３】

［特徴Ｄ１－２］

また、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとを実行可能とする場合は、背景変化演出Ａが実行されずに強発展演出Ａが実行される場合の方が、背景変化演出Ａが実行されて強発展演出Ａが実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図１１－３３～図１１－３６参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【３１４４】

［特徴Ｄ１－３］

また、背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化する場合については、背景変化演出Ａを経由する場合に加えて、背景変化演出Ａとは異なるチャンス背景煽り演出を経由する場合を設けてもよい（図１１－３０）。また、背景変化演出Ａを経由して背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化したときの方が、チャンス背景煽り演出を経由して背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化したときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａとチャンス背景煽り演出とのいずれによりチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

【３１４５】

［特徴Ｄ１－４－１］

また、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとを実行可能とする場合は、強発展演出Ａの実行前に背景変化演出Ａが実行されるときの方が、強発展演出Ａの実行前に背景変化演出Ａが実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図１１－３３～図１１－３６参照）。このようにすることで、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

【３１４６】

［特徴Ｄ１－４－２］

図１１－６３及び図１１－６８に示すように、可変表示中において、背景変化演出Ａは飾り図柄のリーチタイミング前に実行される演出であるとともに、強発展演出Ａは飾り図柄のリーチタイミング後に実行される演出である。また、画像表示装置５の表示領域において背景画像として表示される画像は、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）と、リーチ前に大当り遊技状態に制御されることを示唆するチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）と、スーパーリーチαのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）と、スーパーリーチβのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）と、を含んでいる。そして、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２はチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）とともに表示される画像であって、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２はスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）とともに表示される画像であるので、遊技者をこれら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関係性に注目させ、遊技興趣を高めることができる。

【３１４７】
［特徴Ｄ１－４－３］
また、図１１－５９及び図１１－６０に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、破片画像００６ＳＧ３０２を通して、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にあるチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の少なくとも一部を遊技者が認識することが可能となっており、強発展演出Ａにおいて表示される背景画像は透過性を有していないことから、破片画像００６ＳＧ３０２を通して、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にあるスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の少なくとも一部を遊技者が認識することが不可能であるので、これら背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示と強発展演出Ａの演出効果を高めることができる。
【３１４８】
［特徴Ｄ１－４－４］
また、図１１－８９に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度なったときに、該破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識可能である一方で、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度なったときに、該破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【３１４９】
［特徴Ｄ１－４－５］
また、図１１－８９に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度なったときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【３１５０】
［特徴Ｄ１－５］
また、図１１－８４に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向やＺ軸方向を含む複数方向に向かって移動する態様で表示される場合は、Ｚ軸方向に移動する破片画像００６ＳＧ３０２の方がＸ軸方向に移動する破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【３１５１】
［特徴Ｄ１－６］
また、図１１－７２に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に表示開始から表示終了のタイミングに亘って速度の変化を伴わずに移動表示されるようになっているので、これら背景変化演出Ａ及び強発展演出Ａでは破片画像００６ＳＧ３０２を違和感なく自然に表示することができる。
【３１５２】
［特徴Ｄ１－７－１］
背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図１１－７５、図１１－８０参照）、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まり、双方の演出

効果を高めることができる。
【３１５３】
［特徴Ｄ１－７－２］
特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１１－７５、図１１－８０参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【３１５４】
［特徴Ｄ１－７－３］
特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出Ａにおいて特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。
【３１５５】
［特徴Ｄ１－８］
また、図１１－８９に示すように、背景変化演出Ａ及び強発展演出Ａにおいて破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、背景変化演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数と、強発展演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数とが共通であってもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【３１５６】
［特徴Ｄ２－１］
また、図１１－６３及び図１１－６８に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとでは、共に破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるようになっている。これら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能であるホワイトアウト表示前期期間と、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を通して遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能であるホワイトアウト表示後期期間とから構成されているので、背景変化演出Ａと、強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができることに加えて、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感を軽減して好適にこれら背景変化演出Ａと強発展演出とを実行することができる。
【３１５７】
［特徴Ｄ２－２］
また、図１１－６３及び図１１－６８に示すように、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、１０００ｍｓであるのに対して、強発展演出Ａにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、２５００ｍｓであるので、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されることにより背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まるとともに、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間が異なっているので、これら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの双方の演出効果を高めることができる。
【３１５８】
［特徴Ｄ２－３］

また、図１１－６３に示す背景変化演出Ａについて、ヒビ表示期間は該背景変化演出Ａにおける破片画像表示期間よりも長く、且つホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）は、ヒビ表示期間及び破片画像表示期間より短くてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の表示をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により違和感無く開始することができる。

【３１５９】

［特徴Ｄ２－４］

また、図１１－４５及び図１１－５２に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３と、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３とは、同一の態様で表示される画像であるので、これら同一の態様でホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性を高め、双方の演出効果を高めることができる。

【３１６０】

［特徴Ｄ３－１］

また、図１１－６５及び図１１－７０に示すように、擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１１－７２に示すように、擬似連演出での破片画像００６ＳＧ３０２は演出の進行にかかわらず速度Ｖ１にて移動表示される一方で、カットイン演出の破片画像００６ＳＧ３０２は演出の進行に置応じて速度が速度Ｖ１から低速である速度Ｖ０に変化するので、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【３１６１】

［特徴Ｄ３－２］

また、図１１－３３～図１１－３６に示すように、１の可変表示において擬似連演出を複数回実行可能である一方でカットイン演出は１回のみ実行可能とする場合は、擬似連演出が複数回実行されたときの方が、擬似連演出が１回のみ実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高く、カットイン演出が１回実行されたときの方が、擬似連演出が複数回実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【３１６２】

［特徴Ｄ３－３］

擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ）に移行するときの第１タイミングと、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第２タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図１１－４８（Ｃ）、図１１－５５（Ｃ）参照）、擬似連演出とカットイン演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１６３】

［特徴Ｄ３－４－１］

また、図１１－７２に示すように、カットイン演出での破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）では速度Ｖ１にて移動表示され、ホワイトアウト画像００６Ｓ

Ｇ３０３の表示期間が終了したタイミングからは速度Ｖ１よりも低速である速度Ｖ０にて移動表示されるので、該カットイン演出において破片画像００６ＳＧ３０２を表示したおきの演出効果を高めることができる。

【３１６４】

［特徴Ｄ３－４－２］

また、図１１－７０に示すように、カットイン演出で破片画像００６ＳＧ３０２を表示するときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する場について、図１１－７２に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ１にて移動表示されている期間と重複する一方で、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示されている期間とは重複しないようにしてもよい。このようにすることで、カットイン演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【３１６５】

［特徴Ｄ３－５］

また、図１１－８９に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作可能とする場合については、擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１６６】

［特徴Ｄ４－１］

また、図１１－６５及び図１１－７０に示すように、擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１１－５９及び図１１－６０に示すように、擬似連演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していないことにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認不能である一方で、カットイン演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認可能となっているため、擬似連演出とカットイン演出とで同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても遊技者に対して好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３１６７】

［特徴Ｄ４－２］

擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第３の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部と文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－８２参照）。このように演出ごとに破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【３１６８】

［特徴Ｄ４－３－１］

また、図１１－８９に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作可能とする場合については、回転動作により第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能と

なり、回転動作により第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となってもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１６９】

［特徴Ｄ４－３－２］

また、図１１－８９に示すように、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作可能とする場合については、カットイン演出において、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１７０】

［特徴Ｄ５－１］

また、図１１－６５及び図１１－７０に示すように、擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これら擬似連演出とカットイン演出とについて、カットイン演出は、擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるまでのヒビ表示期間よりも短い期間で複数の破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始する演出とし、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図１１－８４参照）、Ｚ軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、Ｘ軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。

【３１７１】

［特徴Ｄ５－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１１－７７、図１１－８１参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１７２】

［特徴Ｄ５－３］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出Ａにおいて特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。

【３１７３】

［特徴Ｄ５－４］

擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図１１－８３（Ａ）参照）、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となることが好ましい（例えば、図１１－８３（Ｂ）参照）。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１７４】
［特徴Ｄ６－１］
また、図１１－６６及び図１１－６７に示すように、リーチ示唆演出と弱発展演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これらリーチ示唆演出と弱発展演出とについて、リーチ示唆演出における右ヒビ表示期間の方が、弱発展演出における前段動作期間よりも長く、リーチ示唆演出における破片画像表示期間と弱発展演出における破片画像表示期間との長さが異なっていてもよい（図１１－６６及び図１１－６７参照）。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【３１７５】
［特徴Ｄ６－２］
また、リーチ示唆演出においては、右ヒビ表示期間を、左ヒビ表示期間における右ヒビ表示期間が開始されるまでの期間よりも長くしてもよい（図１１－６６参照）。このようにすることで、単調な演出構成によりリーチ示唆演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【３１７６】
［特徴Ｄ６－３］
また、リーチ示唆演出として、ヒビが表示された後にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる成功パターンにて実行される場合と、ヒビが表示された後にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されないことで該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない失敗パターンにて実行される場合と、があり、リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行される場合は、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行される場合の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）の２０００ｍｓよりも長期間である６０００ｍｓに亘って、右ヒビ表示期間として「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒと「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌとにヒビが表示されるので、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されないこと、すなわち、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないことを好適に遊技者に示すことができる。
【３１７７】
［特徴Ｄ６－４－１］
また、リーチ示唆演出は成功パターンにて実行されることによってリーチとなることを報知する演出である一方で、失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないこと、すなわち、リーチとなる場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が低いことを示唆する演出であるので、該リーチ示唆演出が実行されるか否か及びリーチ示唆演出が成功パターンで実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、興趣を高めることができる。
【３１７８】
［特徴Ｄ６－４－２］
また、図１１－３３～図１１－３６に示すように、１の可変表示中においてリーチ示唆演出と弱発展演出との両方を実行可能とする場合について、弱発展演出をリーチ示唆演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後に実行可能とし、弱発展演出の実行前にリーチ示唆演出にける破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、リーチ示唆演出において破片画像００６ＳＧ３０２の表示に注目させ、興趣を高めることができる。
【３１７９】
［特徴Ｄ６－５］
リーチ示唆演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画

像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第２タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図１１－４９（Ｇ）、図１１－５１（Ｄ）参照）、リーチ示唆演出と弱発展演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１８０】

［特徴Ｄ６－６］

リーチ示唆演出においてリーチ状態の飾り図柄を強調表示することが可能であり、破片画像表示期間において、リーチ状態のり図柄が強調表示される期間の方が、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長くなるようにすることで（図１１－５０（Ｉ）～図１１－５０（Ｋ）参照）、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

【３１８１】

［特徴Ｄ６－７－１］

リーチ示唆演出においてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に対応して、破片画像００６ＳＧ３０２よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３を表示可能であり、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示を開始するタイミングで動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３を表示することで（図１１－４９（Ｄ）参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。

【３１８２】

［特徴Ｄ６－７－２］

また、図１１－６６に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにヒビが表示されるタイミングと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒと、から小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３よりも長期間に亘って表示されることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたことを遊技者に対して好適に示すことができる。

【３１８３】

［特徴Ｄ６－７－３］

また、図１１－６６に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されるが、該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときにおいては、動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示されることはない。このため、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【３１８４】

［特徴Ｄ６－７－４］

また、図１１－６６に示すように、リーチ示唆演出においては、破片画像００６ＳＧ３０２が表示される期間（破片画像表示期間）の方が、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが表示される期間（少破片画像表示期間）よりも長期間となっているので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【３１８５】

［特徴Ｄ６－８］
また、図１１－５９及び図１１－６０に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して背景画像を視認することが可能である一方で、弱発展演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していないことから、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して背景画像の少なくとも一部を視認することが不能となっているので、リーチ示唆演出と弱発展演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【３１８６】
［特徴Ｄ６－９］
また、図１１－７２に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と弱発展演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に表示の開始タイミングから表示の終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、リーチ示唆演出及び弱発展演出においてはこれら破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。
【３１８７】
［特徴Ｄ６－１０］
また、弱発展演出における破片画像表示期間をリーチ示唆演出における破片画像表示期間よりも長い期間としてもよい（図１１－６６及び図１１－６７参照）。このようにすることで、リーチ示唆演出と弱発展演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。
【３１８８】
［特徴Ｄ７－１］
また、図１１－６３及び図１１－７０に示すように、背景変化演出Ａとカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１１－７０に示すように、カットイン演出が実行される場合は、先ず、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域においてプッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像が表示され、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作される、或いは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなることによってカットイン演出が実行さるようになっており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間中は、該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも優先してプッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像が表示されるようになっている。ここで、該カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間は２５００ｍｓであり、プッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像の表示期間は３０００ｍｓ、プッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像の表示期間はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と同一の１０００ｍｓとなっている、つまり、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（カットイン画像表示期間）は、プッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像の表示期間（操作前態様画像表示期間）より短く、且つプッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像の表示期間（操作後態様画像表示期間）よりも長いことから、カットイン演出が単調な演出構成となり該カットイン演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【３１８９】
［特徴Ｄ８－１］
また、図１１－６３及び図１１－６５に示すように、背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。背景変化演出Ａは、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置５の表示領域に表示されている背景画像が異なる演出である。更に、擬似連演出は、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置５の表示領域に表示されている飾り図柄の組合せが異なる（例えば、ヒビ表示期間の前はランダムな組み合わせで飾り図柄が仮停止するが、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始後では、擬似連演出に応じた組み合わせで飾り図柄が仮停止している）演出としてもよい。

このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３１９０】

［特徴Ｄ８－２］

また、図１１－６３及び図１１－６５に示す背景変化演出Ａと擬似連演出について、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【３１９１】

［特徴Ｄ９－１］

また、図１１－６３及び図１１－６５に示すように、背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出Ａにおいてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は２０００ｍｓであるのに対して擬似連演出においてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は１５００ｍｓと長さが異なっている。そして、背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、共に破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されるようになっており、これらホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能なホワイトアウト表示前期期間と、遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能なホワイトアウト表示後期期間と、から構成されているので、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により軽減して好適に背景変化演出Ａと擬似連出とを実行することができる。

【３１９２】

［特徴Ｄ９－２］

また、図１１－６３及び図１１－６５に示す背景変化演出Ａと擬似連演出とについて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【３１９３】

［特徴Ｄ１０－１］

また、図１１－６３及び図１１－６９に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１１－７２に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は表示開始から表示終了に亘って速度が変化されることなく移動表示され、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２は表示開始からホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示終了までは速度Ｖ１にて移動表示され、移行は速度Ｖ１よりも低速の速度Ｖ０にて移動表示されるので、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３１９４】

［特徴Ｄ１０－２］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと

第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図１１－４５（Ｇ）、図１１－５３（Ｈ）参照）、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１９５】

［特徴Ｄ１０－３－１］

また、図１１－７２に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示される期間は、速度Ｖ１にて移動表示される期間よりも長いので、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１９６】

［特徴Ｄ１０－３－２］

また、図１１－７２に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ１にて移動表示される期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と同一となっており、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示される期間においてはホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されないので、強発展演出Ｂの演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【３１９７】

［特徴Ｄ１０－４］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（図１１－８３（Ａ）参照）、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となる（図１１－８３（Ｂ）参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３１９８】

［特徴Ｄ１０－５］

また、図１１－５９及び図１１－６０に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に透過性を有する画像であるので、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３１９９】

［特徴Ｄ１０－６－１］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図１１－７５、図１１－７６参照）、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることが好ましい。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【３２００】

［特徴Ｄ１０－６－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なることが好ましい（図１１－７５、図１１－７６参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６Ｓ

Ｇ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【３２０１】
［特徴Ｄ１０－７－１］
また、図１１－８９に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、背景変化演出Ａにおいて表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、強発展演出において表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多くてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【３２０２】
［特徴Ｄ１０－７－２］
また、図１１－８９に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【３２０３】
［特徴Ｄ１０－７－３］
また、図１１－８９に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となってもよい。このようにすることで、第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となる。
【３２０４】
［特徴Ｄ１０－８］
また、図１１－３３～図１１－３６に示すように、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとの両方を実行可能とする場合は、背景変化演出をリーチの前のタイミング、強発展出Ｂをリーチ後のタイミングでそれぞれ実行可能とし、強発展演出Ｂの実行前に背景変化演出Ａが実行されたときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【３２０５】
［特徴Ｄ１０－９］
また、図１１－６３及び図１１－６９に示す背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとについて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。
【３２０６】
［特徴Ｄ１１－１］
また、図１１－６３及び図１１－６５に示すように、背景変化演出Ａと擬似連演出とは

、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１１－５９に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３２０７】

［特徴Ｄ１２－１］

また、図１１－６３及び図１１－６９に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間と強発展演出Ｂにおけるヒビ表示期間との長さを異ならせ、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにける破片画像００６ＳＧ３０２とを、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向との複数方向に向かって移動する態様で表示し、Ｚ軸方向に向けて移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方がＺ軸方向に向けて移動表示さえる破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、強発展演出ＢにおいてＺ軸方向に移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出ＡにおいてＺ軸方向に移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３２０８】

［特徴Ｄ１３－１］

また、図１１－６３及び図１１－６６に示すように、背景変化演出Ａとリーチ示唆演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、リーチ示唆演出において右ヒビ表示期間が４０００ｍｓであるのに対して背景変化演出Ａにおいてヒビ表示期間が２０００ｍｓであり、リーチ示唆演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）が１５００ｍｓであるのに対して背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）が２００００ｍｓであることにより、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３２０９】

［特徴Ｄ１３－２］

第１所定パートにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１をキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に応じて第１ヒビ態様にて表示可能であり、第４所定パートにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１を第３ヒビ前段態様から第３ヒビ態様に変化させて表示可能であることで（図１１－４９、図１１－４５参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【３２１０】

［特徴Ｄ１４－１］

また、図１１－６１に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、第２連続割れ演出は第１連続割れ演出の後のタイミングで実行可能であるとともに、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とではヒビ表示期間の長さが共通であるとともに破片画像表示期間との長さも共通であり、第１連続割れ演出の実行後に第２連続割れ演出が実行される場合は、第１連続割れ演出として表示された破片画像００６ＳＧ３０２が一旦非表示となった後に第２割れ演出のヒビ表示期間が開始されるようになっているので、すでに破片画像００６ＳＧ３０２が表示されているにもかかわらず、新たなヒビが表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【３２１１】
［特徴Ｄ１４－２］
また、図１１－８４に示すように、第１連続割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２連続割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されてもよく、更に、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なっていてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【３２１２】
［特徴Ｄ１４－３］
第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、共通に、破片画像００６ＳＧ３０２とともにキャラクタ画像００６ＳＧ３０５（特殊画像）を表示可能であり、第１連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、第１態様（例えば、ジャムのキャラクタ画像）にて表示され、第２連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、第１態様とは異なる第２態様（例えば、ムムのキャラクタ画像）にて表示されることで（図１１－４２（Ｆ）、図１１－４３（Ｆ）参照）、第１所定演出第２所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【３２１３】
［特徴Ｄ１４－４］
また、図１１－６１に示す第１割れ演出と第２割れ演出とで、破片画像表示期間の長さが異なる一方で、これら第１割れ演出や第２割れ演出の演出結果として表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の表示期間の長さは共通であってもよい。このようにすることで、第１割れ演出と第２割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【３２１４】
［特徴Ｄ１４－５］
また、図１１－２７に示すように、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されるパターンと、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されないパターンと、があり、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行される場合の方が第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いので、第２連続割れ演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【３２１５】
［特徴Ｄ１４－６］
また、図１１－７２に示すように、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、共に表示開始タイミングから表示終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。
【３２１６】
［特徴Ｄ１４－７－１］
また、図１１－６１に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出について、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから、共通に、白色のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示可能であり、第１連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３と第２連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３との表示パターンが共通であってもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【３２１７】
［特徴Ｄ１４－７－２］
また、図１１－６１に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とでは、ホワイトアウ

ト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）の長さが共通なので、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【３２１８】

［特徴Ｄ１５－１］

また、図１１－６３及び図１１－７１に示すように、背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出としては、画像表示装置５の表示領域においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示する。そして、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となるまでに要する時間と、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが入った画像が非表示となるまでに要する時間が異なるので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【３２１９】

［特徴Ｄ１５－２］

また、図１１－６３に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、非表示となるまでに２５００ｍｓを要し、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが入った画像が非表示となるまでに５５００ｍｓを要するので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【３２２０】

［特徴Ｄ１５－３］

背景変化演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち最も表示サイズが大きい破片画像００６ＳＧ３０２（第１の破片画像００６ＳＧ３０２）があり、結果報知演出（はずれ）における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち最も表示サイズが大きい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ（第２の破片画像００６ＳＧ３０２）があり、破片画像００６ＳＧ３０２（第１の破片画像００６ＳＧ３０２）の方が、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ（第２の破片画像００６ＳＧ３０２）よりも表示サイズが大きいことが好ましい（例えば、図１１－４６（Ｊ）、図１１－５８（Ｄ）参照）。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３２２１】

［特徴Ｄ１５－４］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、結果報知演出（はずれ）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１１－７３参照）ことで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３２２２】

［特徴Ｄ１５－５］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と結果報知演出（はずれ）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されることが好ましい（例えば、図１１－７５、図１１－７７参照）。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。

【３２２３】

［特徴Ｄ１５－６］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示）に移行するときの第１タイミングと、結果報知演出（はずれ）における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの

第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されるようにしてもよい（図１１－４５（Ｇ）、図１１－５８（Ｃ）参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと結果報知演出（はずれ）とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３２２４】

［特徴Ｄ１６－１］

また、図１１－６３及び図１１－７１に示すように、背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。また、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間では、該背景変化演出Ａに応じた態様で遊技効果ランプ９が発光し、失敗パターンの結果報知演出におけるヒビ表示期間では、該失敗パターンの結果報知演出に応じた態様で遊技効果ランプ９が発光してもよい。更に、背景変化演出Ａに応じた態様での遊技効果ランプ９の発光は、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるまで継続する一方で、失敗パターンの結果報知演出に応じた態様での遊技効果ランプ９の発光は、失敗パターンの結果報知演出が終了した後の可変表示の停止、次の可変表示の開始等の所定条件が成立するまで継続してもよい。このようにすることで、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【３２２５】

［特徴Ｄ１７－１］

結果報知演出により大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を第２ヒビ態様にて表示可能であり、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される前と、割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図１１－４５（Ａ）～図１１－４５（Ｆ）と図１１－４６（Ｉ）、図１１－４６（Ｋ）参照）、結果報知演出により大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前と、大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ａが表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図１１－５８（Ａ）～図１１－５８（Ｂ）、図１１－５８（Ｄ）参照）。

【３２２６】

このようにすることで、ヒビ態様にてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する背景変化演出Ａを実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１を用いるとともに大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【３２２７】

［特徴Ｄ１８－１］

背景変化演出Ａは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５を表示する第１所定パートと、該キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に応じてガラス板画像００６ＳＧ３０１を第１ヒビ態様にて表示する第２所定パートと、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、擬似連演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を第２ヒビ態様にて表示する第４所定パートと、可動体３２の落下動作を開始する第５所定パートと、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示する第６所定パートと、を含む演出であり、背景変化演出Ａと擬似連演出とで、実行タイミングが異なり、擬似連演出の割れ演出において、可動体３２は第１動作とは異なる第

２動作を開始し、破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示画面において非表示となった後に該可動体３２の該第２動作が終了する（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４８参照）。

【３２２８】

このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａおよび破片画像００６ＳＧ３０２を表示する背景変化演出Ａと擬似連演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示した後に可動体３２を動作させて破片画像００６ＳＧ３０２を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【３２２９】

［特徴Ｄ１８－２］

また、図１１－６３及び図１１－６５に示す、背景変化演出Ａと擬似連演出とについては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なっていてもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【３２３０】

［特徴Ｄ１８－３－１］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図１１－４５（Ｇ）、図１１－４８（Ｃ）参照）、背景変化演出Ａと擬似連演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３２３１】

［特徴Ｄ１８－３－２］

第１動作は、可動体３２が原点位置から演出位置に向かって移動する落下動作であり、可動体３２が演出位置に配置されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図１１－４８（Ｃ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【３２３２】

［特徴Ｄ１８－３－３］

また、図１１－６５に示すように、擬似連演出において、可動体落下期間はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長い期間である。ここで、破片画像表示期間については、可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【３２３３】

［特徴Ｄ１８－４］

また、図１１－６５に示す擬似連演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示

唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、擬似連演出として可動体が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により擬似連演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【３２３４】

［特徴Ｄ１９－１］

また、図１１－６３及び図１１－７１に示すように、背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１１－７１に示すように、成功パターンの結果報知演出は、可動体３２の落下とともにガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示した後に破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であり、破片画像表示期間において可動体３２の上昇を開始し、該上昇を破片画像表示期間の終了前に終了させる演出である。このため、可動体３２を動作させてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【３２３５】

［特徴Ｄ１９－２］

また、図１１－６３及び図１１－７１に示す背景変化演出Ａと結果報知演出とについては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なっていてもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【３２３６】

［特徴Ｄ１９－３－１］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、結果報知演出（大当り）における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図１１－４５（Ｇ）、図１１－５６（Ｅ）参照）、背景変化演出Ａと結果報知演出（大当り）とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３２３７】

［特徴Ｄ１９－３－２］

第２動作は、可動体３２が演出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、第２動作が開始されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図１１－５６（Ｆ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【３２３８】

［特徴Ｄ１９－３－３］

また、図１１－７１に示す結果報知演出については、可動体上昇期間がホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長く、破片画像表示期間が可動体上昇期間よりも長いので、結果報知演出の演出効果を高めることができる。

【３２３９】
［特徴Ｄ１９－４］
また、図１１－７１に示す結果報知演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、結果報知演出として可動体３２が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により結果報知演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【３２４０】
［特徴Ｄ２０－１］
また、図１１－６３及び図１１－６８に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、強発展演出Ａは、可動体３２の落下に応じて破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であるとともに、該破片画像００６ＳＧ３０２を表示する破片画像表示期間は、背景変化演出Ａにおける破片画像表示期間よりも短い期間である。更に、強発展演出Ａにおいて、可動体３２は、上記落下後に原点位置である画像表示装置５の上方位置に向けて上昇可能であり、破片画像表示期間が終了した後に可動体３２が上昇を開始するようになっているので、迫力がある演出を提供することができる。
【３２４１】
［特徴Ｄ２０－２－１］
第１動作は、可動体３２が原点位置から演出位置に向かって移動する動作であり、第１動作が開始されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図１１－５２（Ｂ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、強発展演出Ａの演出効果を高めることができる。
【３２４２】
［特徴Ｄ２０－２－２］
図１１－６８に示すように、強発展演出Ａでは、ホワイトアウト前期表示と期間とホワイトアウト後期表示期間が設けられている。ここで、ホワイトアウト前期表示と可動体３２の落下期間（可動体落下期間）との長さを略共通とするとともに、破片画像表示期間を可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、強発展演出の演出効果を高めることができる。
【３２４３】
［特徴Ｄ２０－３］
また、図１１－６８に示す強発展演出Ａとは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、強発展演出Ａとして可動体３２が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により強発展演出Ａ演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【３２４４】
［特徴Ｄ２１－１］
背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されても、ガラス板画像００６ＳＧ３０１とともに背景画像を視認可能であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されていないときのガラス板画像００６

ＳＧ３０１よりも優先度が下位のレイヤ１～３画像描画領域において表示される画像は、第１の視認性により表示され、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの第１背景画像００６ＳＧ０８１は、第１の視認性よりも視認性が低い第２の視認性により表示され、背景変化演出Ｂにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位のレイヤ１～３画像描画領域において表示される画像は、所定範囲にわたって第２の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲（例えば、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４）にわたって第１の視認性により表示される（図１１－４５（Ｅ）、（Ｆ）、図１１－４７（Ｃ）参照）。

【３２４５】

このようにすることで、それぞれ異なるヒビ態様にてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によってガラス板画像００６ＳＧ３０１とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３２４６】

［特徴Ｄ２１－２］

所定範囲と特定範囲との境界を第１の視認性および第２の視認性よりも視認性が高い第３の視認性により表示可能である（図１１－４７（Ｃ）拡大図参照）ことで、背景変化演出Ｂの演出効果を高めることができる。

【３２４７】

［特徴Ｄ２１－３］

ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも優先度が高いレイヤ９画像描画領域において可変表示に対応した第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３（対応画像）を表示可能であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されないことで（図１１－４７（Ｃ）参照）、背景変化演出Ｂの実行中においても好適に対応画像を表示することができる。

【３２４８】

［特徴Ｄ２１－４］

また、図１１－６４に示す背景変化演出Ｂについては、２段階目ヒビ表示期間を１段階目ヒビ表示期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとでガラス板画像００６ＳＧ３０１の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３２４９】

［特徴Ｄ２２－１］

また、図１１－６２及び図１１－６３に示すように、背景変化演出Ａとセリフ予告演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。これら背景変化演出Ａとセリフ予告演出とについて、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間とセリフ予告演出におけるヒビ表示期間とでは、背景画像の視認性が異なっていてもよい。更には、セリフ予告演出におけるヒビ表示期間を背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間よりも長い期間とするとともに、セリフ予告演出におけるヒビ態様とて複数種類の態様を設け（図１１－４５、図１１－４４参照）、第１種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときの方が、第２種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はセリフ予告演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１に注目するようになり、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【３２５０】
［特徴Ｄ２２－２］
第１種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときと、第２種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図１１－４５、図１１－４４参照）。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【３２５１】
［特徴Ｄ２２－３］
背景変化演出Ａとセリフ予告演出とで、共通に、特定色のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示可能であり、背景変化演出Ａとセリフ予告演出とで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なることが好ましい（例えば、図１１－４５、図１１－４４参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【３２５２】
［特徴Ｄ２３－１］
画像表示装置５は、特殊表示レイヤ（例えば、レイヤ９画像描画領域）において可変表示に対応した対応画像（例えば、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３）を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が高い第１所定表示レイヤ（例えば、レイヤ９－１画像描画領域）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が低い第２所定表示レイヤ（例えば、レイヤ４画像描画領域）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示可能であり、第１所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄など）を表示可能であり、背景変化演出Ａで第１所定表示レイヤにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、背景変化演出Ｂで第２所定表示レイヤにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、背景変化演出Ａが実行される場合に変化演出を実行せず、背景変化演出Ｂが実行される場合に変化演出を実行可能である（図１１－９１参照）。
【３２５３】
このようにすることで、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【３２５４】
［特徴Ｄ２３－２－１］
変化演出は、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５を表示し、該キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が対応画像に作用する動作を行うことで対応画像の表示態様を変化させる演出であり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤ（例えば、レイヤ３画像描画領域）において表示可能である（図１１－９１参照）。このようにすることで、背景変化演出Ｂの演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。
【３２５５】
［特徴Ｄ２３－２－２］
キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像（例えば、エフェクト画像００６ＳＧ３３０）を表示可能であることで（図１１－９１参照）、背景変化演出Ｂの実行中においても変化演出を好適に実行することができる。
【３２５６】

［特徴Ｄ２４－１］
背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示態様が異なり、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、強Ｓリーチ演出（特別演出）が実行されることを示唆する示唆態様の画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２、００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ）を含み、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間の方が、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長い（図１１－４５、図１１－９２、図１１－９３参照）。
【３２５７】
このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとで破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様が異なるとともに、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【３２５８】
［特徴Ｄ２４－２］
特別演出は、第１特別演出（例えば、強Ｓリーチ演出Ｊ、Ｎ）と、第２特別演出（例えば、強Ｓリーチ演出Ａ、Ｂ）と、があり、第２特別演出が実行されたときの方が、第１特別演出が実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高く、示唆態様は、第１特別演出が実行されることを示唆する第１示唆態様と、第２特別演出が実行されることを示唆する第２示唆態様と、を含む（図１１－９２、図１１－９３、図１１－９４参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２、００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ）に対する注目度合いを高めることができる。
【３２５９】
［特徴Ｄ２４－３－１］
強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２の方が、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２よりも多く表示される（図１１－９４参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。
【３２６０】
［特徴Ｄ２４－３－２］
破片画像００６ＳＧ３０２は、回転動作を行うことが可能であり、強発展演出Ａにおいて、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２の方が、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２よりも回転動作量が多いことが好ましい（図１１－９４参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。
【３２６１】
［特徴Ｄ２４－４］
強発展演出Ａは、第１所定パートと第２所定パートとを含み、第１所定パートにおいて、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示され、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示され、第２所定パートにおいて、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２が単数表示され、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示される（図１１－９３参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。
【３２６２】
［特徴Ｄ２５］
また、図１１－７０に示すカットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び

破片画像００６ＳＧ３０２）をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出であって、該カットイン演出前の操作促進演出実行期間は、該カットイン演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）が視認不能となるホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間であるので、操作促進演出により、割れ演出への溜めを作り、破片画像表示期間ではスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。

【３２６３】

［特徴Ｄ２６］

また、図１１－７０に示すカットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出である。尚、カットイン演出において破片画像００６ＳＧ３０２が表示される破片画像表示期間は、操作促進演出実行期間よりも長い期間であってもよい。このようにすることで、割れパターンを印象付けることができる。

【３２６４】

［特徴Ｄ２７］

図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と破片画像表示期間との少なくとも一部が重複しており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は破片画像表示期間よりも短い期間である。また、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間とから構成されている。尚、ホワイトアウト表示後期期間は、ホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によってガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を隠しつつ、破片画像００６ＳＧ３０２よりもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の方が強調されてしまうことを防止する。

【３２６５】

［特徴Ｄ２８］

図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から視認不能に隠蔽している。ここで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、表示開始から所定時間が経過して破片画像００６ＳＧ３０２が十分に移動したことを条件に非表示とし、遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能なようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されたことにより違和感を与えてしまうことを防止する。

【３２６６】

［特徴Ｄ２９］

また、図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、ホワイトアウト表示前期期間にてガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの

割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から視認不能に隠蔽しており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率を高めたホワイトアウト表示後期期間にて破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者が視認可能となっている。このため、ホワイトアウト表示後期期間では、表示開始から十分に時間が経過して移動表示された破片画像００６ＳＧ３０２の演出効果を高めることができる。

【３２６７】

［特徴Ｄ３０］

また、図１１－６３及び図１１－６７に示す背景変化演出Ａと弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が異なっていてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、の演出効果を高めることができる。

【３２６８】

［特徴Ｄ３１］

また、図１１－６３及び図１１－６７に示す背景変化演出Ａと弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Ａを遊技状態が通常状態であるときに実行可能な演出とし、弱発展演出を遊技状態が時短状態や確変状態であるときに実行可能な演出としてもよい。更には、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が異なっていてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、の演出効果を高めることができる。

【３２６９】

［特徴Ｄ３２］

また、図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間に亘って割れ演出用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９の発光制御を行い、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示終了タイミングからは、各演出の背景画像に応じた発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９の発光制御を行うので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる際の遊技効果ランプ９の発光制御を好適に行うことができる。

【３２７０】

［特徴Ｄ３３］

また、図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と破片画像表示期間とは少なくとも一部が重複しており、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示開始タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示に対応する割れ演出音を出力するので、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【３２７１】

［特徴Ｄ３４］

図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セ

リフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第１パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第２パターンと、が有る。ここで、割れ演出が第１パターンにて実行されるときと第２パターンにて実行されるときとで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した音（破片画像００６ＳＧ３０２が表示されることに対応した音）が出力されるか否かが異なっていてもよい。このようにすることで、各割れ演出において異なる印象のパターンを提供することができる。

【３２７２】

［特徴Ｄ３５］

図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第１パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第２パターンと、が有る。ここで、成功パターンの結果報知演出の割れ演出を第２パターンにて実実行可能とする場合は、該成功パターンの結果報知演出の割れ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り遊技状態に制御されることに応じた音を出力してもよい。このようにすることで、状態に応じて異なる印象の割れ演出のパターンを提供することができる。

【３２７３】

［特徴Ｄ３６］

図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、割れ演出が上記第１パターンにて実行される場合は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像であるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａと破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力する一方で、割れ演出が上記第２パターンにて実行される場合は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像であるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示せず、破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力しないようにしてもよい。このようにすることで、異なる印象の割れパターンを提供することができる。

【３２７４】

［特徴Ｄ３７］

図１１－６１～図１１－７１に示す、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示に応じた演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力するとともに、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときに該破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じた演出音（割れ演出音）を上記したガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示に応じた演出音よりも大きな音量で出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

【３２７５】

［特徴Ｄ３８］

図１１－８８に示すように、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出における割れ演出として

は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときに、表示されているキャラクタに対応する音としてスピーカ８Ｌ、８Ｒからキャラクタボイスを出力可能とし、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときは、該破片画像００６ＳＧ３０２の表示対応する音としてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

【３２７６】

［特徴Ｄ３９］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ、Ｇ）と、があり、第１パターンは、変動量が特定値（例えば、「３０％」）となっていることで、該第１パターンにおける第１サイズの破片画像００６ＳＧ３０２と該第１サイズよりも小さい第２サイズの破片画像００６ＳＧ３０２との動作速度が異なり、第２パターンは、変動量が０（例えば、「０％」）となっていることで、該第２パターンにおける第３サイズの破片画像００６ＳＧ３０２と該第３サイズよりも小さい第４サイズの破片画像００６ＳＧ３０２との動作速度が共通である（図１１－７３、図１１－７４参照）。

【３２７７】

このようにすることで、第１パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は早く飛び、大きい破片画像００６ＳＧ３０２はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第２パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

【３２７８】

［特徴Ｄ４０］

破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されてから次第に落下していく態様で表示され、破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＤ～Ｆ）と、があり、第１パターンと第２パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが異なる（図１１－７３、図１１－７４参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。

【３２７９】

［特徴Ｄ４１］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ、Ｇ）と、があり、第１パターンと第２パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示されるときの進行方向が異なる（図１１－７３、図１１－７４参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣の向上。

【３２８０】

［特徴Ｄ４２］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ）と、第３パターン（例えば、割れパターンＣ）と、があり、割れパターンＡと割れパターンＢと割れパターンＣとで、例えば、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＡは「５」、割れパターンＢは「３」、割れパターンＣは「７」で異なっている（図１１－７３、図１１－７４参照）。このように、第１パラメータは固定し、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パター

ンを構築することができる。
【３２８１】
［特徴Ｄ４３］
破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＥ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＦ）と、第３パターン（例えば、割れパターンＧ）と、があり、割れパターンＥと割れパターンＦと割れパターンＧは、例えば、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）とは、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＥは「３」、割れパターンＦは「５」で異なっており、割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）とは、「重力」の第１パラメータが割れパターンＥは「５」、割れパターンＦは「２」で異なり、「強度」の第２パラメータが「５」で共通である（図１１－７３、図１１－７４参照）。このように、それぞれのパターンで、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。
【３２８２】
［特徴Ｄ４４］
割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＡ）と、があり、第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）において表示可能であり、第１パターンにより割れ画像が表示される前と、第１パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第２パターンにより割れ画像が表示される前と、第２パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なることが好ましい（例えば、図１１－４５、図１１－４６参照）。このようにすることで、通常状態において割れパターンＡ～Ｇを用いるときと特別状態において割れパターンＡ～Ｇを用いるときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。
【３２８３】
［特徴Ｄ４５］
背景変化演出Ａは、割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）を第１態様にて表示した後に、第２態様に変化させることを含む演出であり、画像表示装置５は、通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）とで、共通に、割れ画像を第１態様にて表示するときにエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を表示し、該割れ画像を第２態様にて表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（例えば、図１１－４５、図１１－４６参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。
【３２８４】
［特徴Ｄ４６］
図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、第１パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第２パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第１パターンの割れ演出により表示される

破片画像００６ＳＧ３０２と第２パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されるようにしてよい。更には、第１パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで移動する速さが異なっていてもよい。このようにすることで、時短状態や確変状態のテンポを崩さない割れパターンにより、時短状態や確変状態中の演出効果を高めることができる。

【３２８５】

［特徴Ｄ４７］

図１１－６１～図１１－７１に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、ここで、第１パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第２パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第１パターンの割れ演出が実行されたときと第２パターンの割れ演出が実行されたときとで大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れパターンに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるため、割れパターンにより注目させることができる。

【３２８６】

［特徴Ｄ４８］

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域）において第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、大きな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－２画像描画領域）において第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小さな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、キャラクタが描かれた態様であり、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図１１－９４参照）。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【３２８７】

［特徴Ｄ４９］

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域）において第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、大きな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－２画像描画領域）において第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小さな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示態様が異なり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間は、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長い（図１１－９４参照）。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破

片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【３２８８】

［特徴Ｄ５０］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、可動体３２が重畳しない表示領域である第１表示領域Ｌ１に表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、可動体３２が重畳する第２表示領域Ｌ２に表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示量が多い（図１１－９４参照）。このようにすることで、可動体３２が表示画面と重畳している中で、好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【３２８９】

［特徴Ｄ５１］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちの第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、可動体３２が重畳しない第１表示領域Ｌ１から該可動体３２が重畳する第２表示領域Ｌ２に進入するように移動する態様で表示され、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちの第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、第２表示領域Ｌ２に進入しないように第１表示領域Ｌ１を移動する態様で表示される（図１１－９４参照）。このようにすることで、可動体３２が重畳している領域に入り込まない破片画像００６ＳＧ３０２により、割れたということを認識させつつ、可動体３２が重畳している領域を通過する破片画像００６ＳＧ３０２を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【３２９０】

［特徴Ｄ５２］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、画像表示装置５の表示画面に重畳している可動体３２が該表示画面に重畳しない位置に動作した後も、破片画像００６ＳＧ３０２が継続して表示される（図１１－９４参照）。このようにすることで、可動体３２が画像表示装置５の表示画面と重畳する中で、破片画像００６ＳＧ３０２を見逃さないように好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【３２９１】

［特徴Ｄ５３］

リーチ示唆演出において、画像表示装置５は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されるときに、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ）を複数表示可能であり、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が短い（図１１－４９、図１１－５０参照）。このようにすることで、割れパターンＡを用いる演出の演出効果を高めることができる。

【３２９２】

［特徴Ｄ５４］
割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示される前と、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示される前と、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４９～図１１－５１参照）。このようにすることで、複数の割れパターンに共通して特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５）が登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

【３２９３】
［特徴Ｄ５５］
割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、画像表示装置５は、第１パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させてエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を表示し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、第２パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を非表示とする（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４９～図１１－５１参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が破片画像００６ＳＧ３０２の最初の表示部分を隠すことで、破片画像００６ＳＧ３０２において違和感を与えてしまうことを防止する。

【３２９４】
［特徴Ｄ５６］
割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＥ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＡ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、該第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示され、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、該第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１１－４９、図１１－５０、図１１－４５、図１１－４６参照）。このようにすることで、割れパターンの種類に応じて破片画像００６ＳＧ３０２が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

【３２９５】
［特徴Ｄ５７］
割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作

に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、第１パターンにより割れ画像が表示されたときと、第２パターンにより割れ画像が表示されたときとで、大当り状態に制御される期待度が異なる（図１１－４５、図１１－４６、図１１－４９、図１１－５０参照）。このようにすることで、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５への期待感を高めるとともに、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後の割れパターンの種別に注目させて興趣を向上する。

【３２９６】

以上、特徴Ｄを説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【３２９７】

（変形例１）

例えば、各演出のホワイトアウト表示前期期間後における破片画像００６ＳＧ３０２の速度が全て一定となる形態（第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出であればＶ１、強発展演出Ｂ及びカットイン演出であればＶ０）を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１として、これら第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２については、画像表示装置５の表示領域における左右方向（Ｘ軸方向ともいう）、上下方向（Ｙ軸方向ともいう）、遊技者に向けての手前方向（Ｚ軸方向）に向けての進行速度（表示速度）が異なっていてもよい。

度が異なっていてもよい。

【３２９８】

例えば、図１１－８４（Ａ）に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、Ｘ軸方向に向けて速度Ｖｘ１、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度Ｖｙ１、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度Ｖｚ１で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの他に、これらＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向のうち、２方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２、３方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２を有していてもよい。

【３２９９】

更に、図１１－８４（Ｂ）に示すように、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、Ｘ軸方向に向けて速度Ｖｘ２、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度Ｖｙ２、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度Ｖｚ２で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの他に、これらＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向のうち、２方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２、３方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２を有していてもよい。

【３３００】

尚、破片画像００６ＳＧ３０２のＺ軸方向への移動は、破片画像００６ＳＧ３０２を拡大表示することを意味するため、破片画像００６ＳＧ３０２のＺ軸方向への進行速度は拡大表示速度ともいう。

【３３０１】

ここで各演出においてＸ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｙ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｚ軸方向のみに進行する破片画像００６Ｓ

Ｇ３０２Ｃについて比較すると、図１１－８４（Ｃ）に示すように、本変形例１では、破片画像００６ＳＧ３０２Ｃは破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂとは異なり遊技者側に向けて拡大表示されるのみであるので、表示開始から表示終了までの期間が破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂよりも長く設定されている。つまり、各演出の割れ演出では、拡大表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが表示されることによって、遊技者に対して立体感を演出することができるうえに、破片画像００６ＳＧ３０２Ａが破片画像００６ＳＧ３０２Ｂの表示が終了した後も立体感を継続して演出することができるので、割れ演出として破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの演出効果を高めることができる。

【３３０２】

更には、図１１－８４（Ｄ）に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出を演出群Ｘ、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出を演出群Ｙとし、これら演出群Ｘの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃと演出群Ｙの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃとについて比較すると、本変形例１では、演出群Ｘにおける破片画像００６ＳＧ３０２ＣのＺ軸方向の進行速度Ｖｚ１を、演出群Ｙにおける破片画像００６ＳＧ３０２ＣのＺ軸方向の進行速度Ｖｚ２よりも高速（Ｖｚ１＞Ｖｚ２）とすること等によって、演出群Ｙにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの方が演出群Ｘにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ｃよりも表示開始から表示終了までででの期間が長く設定されている。このため、本変形例１においては、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出をそれぞれ背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングでこれら演出に対して遊技者を注目させることにより驚きを与えることができ、更に、演出群Ｘに含まれている演出と演出群Ｙに含まれている演出とで破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが非表示となるまでに要する期間が異なるため、同じ割れ演出を実行して破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であっても演出によって遊技者に対して好適に異なった印象を与えることができるので、遊技興趣を高めることができる。

【３３０３】

特に、本変形例１では、演出群Ｙに含まれる演出は、演出群Ｘに含まれる演出よりも破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが非表示となるまでに要する期間が長く設定されているため、演出群Ｙに含まれる演出として割れ演出が実行されるときには、演出群Ｘに含まれる演出として割れ演出が実行されるときよりも破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの表示による演出効果を高めることができる。

【３３０４】

また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の破片画像００６ＳＧ３０２として、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像００６ＳＧ３０２を設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像００６ＳＧ３０２については、表示開始タイミングから表示終了タイミングにかけて拡大表示されることによって視認性が変化していくようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときの演出効果をより高めることができる。

【３３０５】

また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出において、Ｘ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｙ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｚ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃについて比較すると、図１１－８４（Ｃ）

に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２Ｃは、表示開始から表示終了までの期間が破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂよりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出（例えば、カットイン演出）においてＺ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの表示開始から表示終了までの期間は、特定演出とは異なる所定演出（例えば、擬似連演出）においてＸ軸方向やＹ軸方向のみに移動する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｂの表示開始から表示終了までの期間より長くてもよい。このようにすることで、特定演出と所定演出（上記例ではカットイン演出と擬似連演出）とで表示される破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

【３３０６】

また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出において、破片画像００６ＳＧ３０２を表示し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示することによって非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の演出（例えば、擬似連演出や背景変化演出Ａ）として表示される破片画像００６ＳＧ３０２については、全ての破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とし、特定の演出（例えば、強発展演出Ｂやカットイン演出）として表示される破片画像００６ＳＧ３０２については、一部の破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とする一方で、他の破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けての移動中に非表示としてもよい。このようにすることで、所定の演出と特定の演出とで表示される破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

【３３０７】

尚、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の各割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向の複数の方向に向けて移動表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第１連続割れ演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２連続割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とでは、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なっていてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【３３０８】

（変形例２）

また、各演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって複数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２数はタイミングによって異なっていてもよい。

【３３０９】

例えば、図１１－８５（Ａ）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるホワイトアウト表示前期期間を長さＬ１、ホワイトアウト表示前期期間に連なる期間であって、ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるホワイトアウト表示後期期間を長さＬ２（Ｌ２＞Ｌ１）とする。

【３３１０】

また、破片画像表示期間を、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの期間であって、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト後期期間の合計期間よりも長期間である長さＬ３（Ｌ３＞Ｌ１＋Ｌ２）の第１破片画像表示期間と、第１破片画像表

示期間に連なる期間であって長さＬ４（Ｌ３＋Ｌ４＞Ｌ１＋Ｌ２）の第２破片画像表示期間と、から構成する。

【３３１１】

ここで、図１１－８５（Ｂ）に示すように、第２破片画像表示期間においては、第１破片画像表示期間よりも多くの破片画像００６ＳＧ３０２数を表示することによって、割れ演出の遊技興趣を高めることができる。更に、本変形例２では、第１破片画像表示期間のうち、ホワイトアウト表示前期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能である一方で、ホワイトアウト表示後期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を通して遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能であり、第１破片画像表示期間の長さＬ３がホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との合計期間の長さ（Ｌ１＋Ｌ２）よりも長いことから、ホワイトアウト表示前期期間においては、遊技者から破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能とすることでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れに伴い遊技者が割れ演出に違和感を覚えてしまうことを防ぐことができるとともに、ホワイトアウト表示後期期間においては、破片画像００６ＳＧ３０２よりもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が強調されることによって割れ演出の遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【３３１２】

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、リーチ示唆演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有している一方で、擬似連演出と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は全て透過性を有していてもよいし、全て透過性を有していなくともよい。

【３３１３】

（変形例３）

更に、変形例３として図１１－８６に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が変化していく（本変形例３であれば、破片画像００６ＳＧ３０２の透過率は、破片画像００６ＳＧ３０２表示タイミングで０、ホワイトアウト表示前記期間の終了タイミングでＴ１（Ｔ１＞０）、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングでＴ２（Ｔ２＞Ｔ１）、破片画像００６ＳＧ３０２表示終了タイミングでＴ３（Ｔ３＞Ｔ２）ようにしてもよい。このようにすることで、例えば、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングの直前であって、破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示領域上に十分に散乱したとときの演出効果を高めることができる。

【３３１４】

特に、本変形例３においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの時間の経過によって破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が上昇していくので、割れ演出の演出結果として表示される画像を遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を通して容易に視認することが可能となるので、割れ演出の演出結果として表示される画像が破片画像００６ＳＧ３０２に遮られて視認困難となってしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【３３１５】

また、本変形例３では、割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるもので

はなく、割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が低下してもよい。

【３３１６】

（変形例４）

更に、変形例３では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの時間の経過によって破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例４として図１１－８７（Ａ）及び図１１－８７（Ｂ）に示すように、実行される演出が第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出のいずれであるかに応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が異なっていてもよいし、また、同一の演出であっても、遊技状態に応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が異なっていてもよい（図１１－８７では背景変化演出Ａと弱発展演出とにおける破片画像００６ＳＧ３０２の透過率を例示）。

【３３１７】

尚、図１１－８７に示すように、背景変化演出Ａと弱発展演出とにおいては、割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後は、ホワイトアウト表示前記期間が終了することによって破片画像００６ＳＧ３０２が遊技者から視認可能となっている。ここで、これら背景変化演出Ａの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、背景変化演出Ａの割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときと、弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【３３１８】

更には、図１１－８７に示すように、通常状態において実行される場合の背景変化演出Ａとしての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを比較する場合においても、これら通常状態において実行される場合の背景変化演出Ａとしての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、通常状態における背景変化演出Ａの割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときと、時短状態や確変状態における弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【３３１９】

（変形例５）

また、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに作用した結果、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出内の演出として割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに作用する際には、表示されるキャラクタに応じた音声（例えば、キャラクタボイス）を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることが

できる。特に、変形例５として図１１－８８に示すように、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する際にキャラクタに応じたキャラクタボイスを出力する場合については、キャラクタボイスの出力期間とヒビ割れ音の出力期間との少なくとも一部が重複するようにこれらキャラクタボイスとヒビ割れ音とを同一の音量（図１１－８８の例ではＶｏｌ１）にて出力すればよい。

【３３２０】

また、本変形例５では、図１１－８８に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２が表示される際に出力される割れ演出音については、ヒビが表示される際に出力されるヒビ割れ音よりも大きな音量（図１１－８８の例ではＶｏｌ２）にて出力されるようにしてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができ、更に背景変化演出Ａやリーチ示唆演出として割れ演出が実行されること、すなわち、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出が成功パターンにて実行されたこと及びこれら割れ演出の割れパターンを遊技者に印象受けることができる。

【３３２１】

（変形例６）

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２を表示終了まで移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、表示開始から表示終了までの期間において移動表示に加えて回転表示されるものであってもよい。更に、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数は、いずれの演出にて実行される割れ演出かに応じて異なっていてもよい。

【３３２２】

例えば、変形例６として図１１－８９に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ３回回転し、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ３よりも少ない回数であるＲ２（Ｒ３＞２）回回転し、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ２よりも少ない回数であるＲ１（Ｒ２＞Ｒ１）回回転すればよい。

【３３２３】

このように、本変形例６では、可変表示中に実行され得るタイミングが異なる演出間であっても、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数が同一である演出を有することによって、これら第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とセリフ予告演出の組み合わせ、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂと擬似連演出とリーチ示唆演出と弱発展演出と強発展演出Ａとの組み合わせ、強発展演出Ｂとカットイン演出と結果報知演出との組み合わせのように、それぞれの演出の組み合わせ内の関連性が高まるので、これら演出の組み合わせ内での演出効果を高めることができる。

【３３２４】

また、上記したように、本変形例６では、いずれの演出の割れ演出であるかに応じて破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数が異なっており、特に、例えば、擬似連演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示開始から表示終了までの回転数が多いので、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として実行される割れ演出のバリエーシ

ョンを増加させることができ、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【３３２５】

尚、本変形例６では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２を回転表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、破片画像００６ＳＧ３０２の回転中においては、これら破片画像００６ＳＧ３０２が第１の回転角度となったときには破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像を視認可能となり、これら破片画像００６ＳＧ３０２が第２の回転角度となったときには破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を視認不能としてもよい。このようにすることで、これら破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。更に、上記したように破片画像００６ＳＧ３０２の回転角度に応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過性の有無が変化する場合については、全ての破片画像００６ＳＧ３０２を同期して回転させるのではなく、少なくとも一部の破片画像００６ＳＧ３０２を他の破片画像００６ＳＧ３０２とは角度が異なるように回転させてもよい。例えば、１の破片画像００６ＳＧ３０２が上記第１の回転角度であるとき、他の破片画像００６ＳＧ３０２の一部が上記２の回転角度となることによって、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果をより高めることができる。

【３３２６】

（変形例７）

また、擬似連演出としては、画像表示装置５の画像表示領域にヒビが表示された後に可動体３２の動作に応じて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例７として図１１－９０（Ａ）に示すように、擬似連演出としては、キャラクタが画像表示装置５の表示領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する、または、可動体３２が落下する前段動作期間を経て、ヒビ表示期間としてヒビが表示されるようにしてもよい。更に、図１１－９０（Ｂ）に示すように、該ヒビ表示期間を、背景変化演出Ａのようにヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成することによって、ヒビが２段階に分けて表示された後に割れ演出が実行されるようにしてもよい。

【３３２７】

更に、図１１－９０（Ｂ）に示すように、該擬似連演出におけるヒビ前段表示期間の長さを背景変化演出Ａのヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと本変形例７の擬似連演出とにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出Ａと擬似連演出とで２段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されるときの演出効果を高めることができる。

【３３２８】

更に、本変形例７では、擬似連演出を、背景変化演出Ａのように、キャラクタの作用や可動体３２の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置５の表示領域において２段階に亘りヒビが表示される演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出を、背景変化演出Ａのように、キャラクタの作用や可動体３２の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置５の表示領域において２段階に亘りヒビが表示される演出としてもよい。この場合においても、リーチ示唆演出におけるヒビ表示期間をヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成するとともに、リーチ示唆演出におけるヒビ前段表示期間の長さを背景変化演出Ａのヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと本変形例７のリーチ示唆演出とにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出Ａとリーチ示唆演出とで２段階目のヒビが表示されるまでの期間を異なら

せることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されるときの演出効果を高めることができる。

【３３２９】

（変形例８）

割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域、レイヤ５画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１やガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域だけでなく、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【３３３０】

例えば、本変形例８では、図１１－９１（Ａ１）～（Ａ５）に示すように、背景変化演出Ａにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後（図１１－９１（Ａ２）参照）、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化したときに、ヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示可能とされている（図１１－９１（Ａ３）参照）。

【３３３１】

このようにヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されると、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３が表示されている場合、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３の視認性が低下する虞がある。よってこの場合、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色が変化するアクティブ変化演出の実行は制限されるため、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色は変化しない。

【３３３２】

一方、図１１－９１（Ｂ１）～（Ｂ５）に示すように、背景変化演出Ｂでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が画面右上部に登場する動作に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が表示された後（図１１－９１（Ｂ１）参照）、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が下降を開始する動作に応じて、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が２箇所に表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が段階的に変化する（図１１－９１（Ｂ２）参照）。

【３３３３】

しかしこの場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域に表示されているため、仮にヒビが伸びてアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕにかかるように表示されたとしても、ヒビがアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されることはない。

【３３３４】

また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕを横切るように移動表示される場合でも、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示せ

ずに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３３０を表示可能としてもよい（図１１－９１（Ｂ３）参照）。その後、アクティブ変化演出が実行され、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色が変化する（図１１－９１（Ｂ４）参照）。

【３３３５】

このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下することがある背景変化演出Ａは、アクティブ変化演出（変化キャラクタによる作用演出）と実行期間が重複することで、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限する一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下しない背景変化演出Ｂにおいては、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行可能とすることで、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても、表示レイヤやアクティブ変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。尚、変化演出の対象は第１保留表示００６ＳＧ１０１や第２保留表示であってもよい。

【３３３６】

また、背景変化演出Ａでは、ヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されることでアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下するが、このような状況で保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化すると、変化演出により変化したのかヒビ態様により変化したのかが分かりにくくなり、遊技者に不信感を与えることになるため、ヒビ態様となってもアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下することがない背景変化演出Ｂにおいて変化演出を実行可能とすることが好ましい。

【３３３７】

また、本変形例８では、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されるときにはアクティブ変化演出の実行が制限されているが、例えば、その後、割れ演出が実行されて破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散り、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が非表示となった後に、アクティブ変化演出を実行可能、つまり、本来の実行タイミングとは異なるタイミング（例えば、変動開始時やリーチ中など）で実行されてもよい。また、アクティブ変化演出を簡略化した態様（例えば、変化キャラクタを表示せず、図１１－９１（Ａ３）のタイミングでさりげなくアクティブ表示の態様を変化させる態様）で実行してもよい。このように、割れ演出によりアクティブ表示が視認困難となる期間と重複しない期間に変化演出を行うことで、割れ演出と変化演出、双方の演出効果を高めることができる。

【３３３８】

（変形例９）

また、強発展演出Ａが実行された場合、強Ｓリーチ演出Ａに発展することが決定された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２は、期待度が異なる複数種類の強Ｓリーチ演出Ａ、Ｂ、Ｊ、Ｎのうちいずれかが実行されることを示唆する示唆態様の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ等を含んでいてもよい。

【３３３９】

具体的に説明すると、図１１－９２（Ａ）～（Ｆ）に示すように、強発展演出Ａにおいて割れ演出が実行され、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了してから破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了して非表示となる前に、強Ｓリーチ演出Ａまたは強Ｓリーチ演出Ｂが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｍと、強Ｓリーチ演出Ｊが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｊと、強Ｓリーチ演出Ｎが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｎと、複数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示される（図１１－９２（Ｇ）参照）。

【３３４０】
そして、破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうち破片画像００６ＳＧ３４２Ｍが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ａまたは強Ｓリーチ演出Ｂが実行されることが報知され（図１１－９３（Ａ１）、（Ａ２）、（Ａ２'）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｊが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｎが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ｊが実行されることが報知され（図１１－９３（Ｂ１）、（Ｂ２）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｎが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ｎが実行されることが報知される（図１１－９３（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）。
【３３４１】
このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像とその後に実行される強Ｓリーチ演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【３３４２】
尚、本変形例では、各種強Ｓリーチ演出にて登場する種別のキャラクタの顔が表示された非透過態様の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎにより、実行される強Ｓリーチ演出の種別を示唆しているが、示唆態様は上記のものに限定されるものではなく、実行される強Ｓリーチ演出の種別を特定可能な態様の破片画像であれば種々に変更可能であり、例えば、強Ｓリーチ演出の種別を特定可能なリーチタイトル名や背景画像といった関連する情報が表示された破片画像であってもよい。
【３３４３】
また、複数の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうちいずれかが表示されたまま他が非表示となることで実行が決定されている種別を示唆されるが、例えば、破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうちいずれかを、大きく表示したり、異なる色で表示したり、エフェクト画像を表示したり、強調した態様で表示することで示唆するようにしてもよい。また、最終的に２以上の破片画像を表示したまま強Ｓリーチ演出が実行されるようにしてもよい。
【３３４４】
（変形例１０）
また、複数の破片画像００６ＳＧ３０２を一のレイヤ５画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、２以上のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。
【３３４５】
例えば、本変形例１０では、図１１－９４に示すように、強発展演出Ａで用いられる割れパターンＦにて表示可能な複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち、大きい破片画像００６ＳＧ３０２は透過態様でレイヤ５－１画像描画領域に表示され、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は非透過態様で、レイヤ５－１画像描画領域よりも上位のレイヤ５－２画像描画領域に表示される。また、この場合、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１は、割れタイミングにおいてレイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域それぞれに表示される。尚、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかには、変形例９にて説明したように、強Ｓリーチ演出の種別に対応するキャラクタの顔が描かれた態様とされている。
【３３４６】
このように、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかは、キャラクタが描かれた態様であり、レイヤ５－２画像描画領域に表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、該レイヤ５－２画像描画領域よりも下位のレイヤ１

画像描画領域において表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【３３４７】

また、図１１－９４（Ｂ）に示すように、レイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域は、可動体３２が演出位置に移動したとき、該可動体３２に重畳しない第１表示領域Ｌ１と、可動体３２を示す２点鎖線で囲まれた第２表示領域Ｌ２と、から構成される。そして、可動体３２が演出位置に移動したとき、第１表示領域Ｌ１に表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、第２表示領域Ｌ２に表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示量が多くなっている。このようにすることで、可動体３２が画像表示装置５の表示領域と重畳している中で、好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【３３４８】

また、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちのいずれかの第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、第１表示領域Ｌ１から第２表示領域Ｌ２に進入するように移動する態様で表示される一方で、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちのいずれかの第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、第２表示領域Ｌ２に進入しないように第１表示領域Ｌ１を移動する態様で表示される。このようにすることで、第２表示領域Ｌ２に入り込まない破片画像００６ＳＧ３０２により、割れたということを認識させつつ、第１表示領域Ｌ１を通過する破片画像００６ＳＧ３０２を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【３３４９】

また、割れ前兆画像の一例として、ガラス板を模したガラス板画像００６ＳＧ３０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パネル、扉、岩など、ガラス以外の物体を模した割れ前兆画像を適用してもよい。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する場合、透過率を１００％で表示してもよいし、１００％未満で表示してもよい。また、割れ前兆画像は、複数のレイヤ画像描画領域に表示されて個別に割れ演出が可能に表示されてもよい。

【３３５０】

また、破片画像の一例として、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部を模したガラスの破片画像００６ＳＧ３０２を表示可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した画像が表示されるものであれば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１とは異なる画像を模した破片画像が一部に表示されるようにしてもよい。また、破片画像は、割れ前兆画像よりも上位の表示レイヤに表示されているが、割れ前兆画像よりも下位の表示レイヤに表示されるようにしてもよい。

【３３５１】

また、割れ演出における割れパターンとして、割れパターンＡ～Ｇが設定されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種類の割れパターンに基づく割れ演出を実行可能としてもよい。

【３３５２】

また、大当りの期待度を示唆する予告演出などの演出の実行中において割れ演出が実行可能とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出が該割れ演出以外の他の演出とは別個に単独で実行されるようにしてもよい。尚、この場合、割れパターンの態様に応じて大当り期待度が異なるようにすることで、予告演出の１つとして割れ演出を実行してもよいし、演出ステージ、演出モード、遊技状態が変化する際に変化演出として実行してもよい。

【３３５３】

また、割れ演出において、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始され

る形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像の所定位置に前側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始されるようにしてもよい。また、フォースは割れ前兆画像の複数個所に所定タイミングで、または複数タイミングで加えられるようにしてもよい。

【３３５４】

また、予告演出種別によって、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に変化した後に割れが開始される場合と、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出種別によらず、全ての割れ演出が、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に変化した後に開始されてもよいし、あるいは、全ての割れ演出が、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始されてもよい。

【３３５５】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示された場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示されるオブジェクト画像（キャラクタなど）、飾り図柄、背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される各種画像の視認性を低下させずに第１視認性のまま表示し、例えば、ヒビを表す部分に色付きのエフェクト画像などを表示することでヒビが目立つように表示してもよい。

【３３５６】

また、オブジェクト画像の一例として、主にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタの種別は上記以外の種別であってもよい。また、キャラクタではなく、人物や、鉄球や岩などの物体や、目標物など、種々に変更可能である。

【３３５７】

また、割れ演出は、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始される場合と、可動体３２の動作に応じて割れが開始される場合と、オブジェクト画像や可動体３２の動作によらず割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、全ての演出において、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、可動体３２の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、オブジェクト画像や可動体３２の動作によらず割れが開始されてもよい。また、可動体の一例としてロゴ役物としての可動体３２が適用されているが、遊技盤２における他の場所に設けられた盤側可動体を適用してもよいし、遊技盤２以外の遊技機用枠３に設けられた枠側可動体を適用してもよい。さらに、特別可変入賞球装置７などの可動体の動作に応じて割れが開始されるようにしてもよい。

【３３５８】

また、割れ演出の割れが開始されるときに、エフェクト画像として透過率が０％のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の表示レイヤに表示することで、割れ演出の開始直後の期間において破片画像００６ＳＧ３０２の視認が困難となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に必ずしもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示して破片画像００６ＳＧ３０２の視認が困難となるようにしなくてもよい。

【３３５９】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の表示レイヤに透過率が０％のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することで、割れ演出の開始時における破片画像００６ＳＧ３０２の視認を困難化している形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に破片画像００６ＳＧ３０２の透過率を高める、つまり、破片画像００６ＳＧ３０２をフェードイン表示することにより、割れ演出の開始時におけ

る破片画像００６ＳＧ３０２の視認を困難化するようにしてもよい。
【３３６０】
　また、レイヤ４画像描画領域においてヒビを表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の描画・配置を行い、レイヤ５画像描画領域において実際に割れる（破片画像００６ＳＧ３０２に変化する）画像としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの描画・配置を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、レイヤ４画像描画領域においてガラス板画像００６ＳＧ３０１の描画・配置を行い、レイヤ５画像描画領域において該ガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れた画像として破片画像００６ＳＧ３０２の描画・配置を行い、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの描画・配置は行わないようにしてもよい。
【３３６１】
　また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の透過率と、割れ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの透過率とを異ならせてもよい。例えば、割れ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの透過率を、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の透過率よりも高くする（ガラス板画像００６ＳＧ３０１を非透過の画像とする）ことによって、ヒビが表示されるタイミングと割れ演出の実行タイミングとを分かり易くできる。
【３３６２】
　また、レイヤ４画像描画領域にヒビ態様にて表示したガラス板画像００６ＳＧ３０１を非表示としたタイミングで、レイヤ５画像描画領域において割れ態様に変化するガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示したガラス板画像００６ＳＧ３０１と割れ態様に変化するガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示時期は少なくとも一部が重複してもよい。
【３３６３】
　また、本発明における割れ前兆画像として、ヒビ態様にて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることを示唆する画像であれば、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１以外の画像であってもよい。
【３３６４】
　また、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出として、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に対してキック（図１１－４５参照）、ハンマー（図１１－４９参照）、パンチ（図１１－５１参照）等で作用することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出としてガラス板００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用する形態としては、上記したキック、ハンマー、パンチ等に加えて、或いは替えて、刀等の斬撃の作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるようにしてもよい。特に、背景変化演出としては、キャラクタがキックでガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる（キックの打撃により割れる）背景変化演出Ａ、キャラクタや可動体３２が作用することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる背景変化演出Ｂに加えて（図１１－３０参照）、上記したように、キャラクタが刀でガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる（刀の斬撃により割れる）背景変化演出Ｃを実行可能とし、ガラス板００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用するか否かやキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する態様によって大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出として実行可能なガラス板００６ＳＧ

３０１Ａの割れる演出パターンを増加させることができるとともに、割れ演出に対する遊技者の注目を一層高めることができる。

【３３６５】

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出としての割れ演出において、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された際に遊技者が違和感を感じてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されるタイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが開始されるタイミング）からはホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されてからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるまでのスピード感を高め、勢いがあって印象に残り易い割れ演出を提供することができる。

【３３６６】

更に、上記のように割れ演出としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しない場合は、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示するのではなく、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１自体が割れるように表示を行ってもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されることが無いので、割れ演出の実行時にガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されることにより遊技者が違和感を感じてしまうことを防止することができる。

【３３６７】

また、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際には、透過性を有さない破片画像００６ＳＧ３０２がを表示されるようにしてもよい。特に、このように背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２が表示される場合は、割れ演出の実行直前まで画像表示装置５の表示領域において表示されていた背景画像の一部が破片画像００６ＳＧ３０２に表示されるようにしてもよい。

【３３６８】

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、これら第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出以外の演出として割れ演出を実行可能としてもよい。例えば、可変表示中であって、遊技者にとって有利度が低い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了御後に時短状態に制御される非確変大当りや、ラウンド数が２ラウンドの確変大当りＣの大当り遊技状態）に制御されることが報知された後のタイミング、或いは、当該可変表示終了後の大当り遊技状態において、遊技者にとって有利度が高い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される大当りであってラウンド数が１０ラウンドである確変大当りＡの大当り遊技状態）に制御されることを改めて報知する昇格演出や、可変表示中であって、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後に、大当り遊技状態に制御されることを改めて報知する復活演出として割れ演出を実行してもよい。

【３３６９】

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景

変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行する際には、キャラクタや可動体３２の作用、ヒビの表示等が行われた後にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタや可動体３２の作用やヒビの表示等が行われることなくホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示やガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行による意外感を遊技者に対して与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

【３３７０】

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１（及び該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ）を割れ対象とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１や該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ以外の画像を割れ対象（例えば、セリフ予告演出やカットイン演出の割れ演出であれば操作促進画像００６ＳＧ３１０）としてもよい。

【３３７１】

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、背景画像よりも上位の画像として表示することによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２、及び背景画像の少なくとも一部を一時的に遊技者から視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａと背景画像との間の画像として表示してもよい。

【３３７２】

また、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の割れ演出として、キャラクタが画像表示装置５の表示領域の奥側から手前側に向けてガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタの画像をガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の描画領域において描画・配置する等することによって（図１１－３、図１１－４参照）、キャラクタが画像表示装置５の表示領域の手前側から奥側に向けてガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用するようにしてもよい。

【３３７３】

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、通常の平面画像として破片画像００６ＳＧ３０２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出では、破片画像００６ＳＧ３０２を立体視可能な３Ｄ画像として表示してもよい。このようにすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、割れ演出としての３Ｄの破片画像００６ＳＧ３０２の表示によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【３３７４】

また、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、破片画像００６ＳＧ３０２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン

演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度を異ならせてもよい。このようにすることで、例えば、強発展演出やカットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度を第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度よりも低速とすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【３３７５】

また、図１１－５９及び図１１－６０に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出としては、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２を表示する一方で、擬似連演出及び弱発展演出の割れ演出としては、透過性を有さない破片画像００６ＳＧ３０２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像００６ＳＧ３０２透過性の有無を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行によって表示された破片画像００６ＳＧ３０２の透過性の有無によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いか否かを認識させることができる。

【３３７６】

また、割れ演出において、図１１－７５～図１１－８１における各（Ａ１）～（Ａ５）の通り、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示により表示開始時の破片画像００６ＳＧ３０２を視認困難とするようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、図１１－７５～図１１－８１における各（Ｂ１）～（Ｂ５）の通り、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示せずに表示開始時の破片画像００６ＳＧ３０２が視認できるように表示してもよい。このようにすることで、あえて違和感を表現し、割れ演出が遊技者の印象に残りやすい演出となる。さらに、割れパターンによって、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示の有無を異ならせることで多様な割れ演出を実行可能とし、遊技興趣を高めるようにしてもよい。

【３３７７】

図１１－４５に示した背景変化演出Ａに失敗パターンがあることを例示したが、これに限定されるものではなく、背景変化演出Ａが実行されたときは背景の変化が確定するようにし、一方で背景変化演出Ｂが実行されたときには背景が変化する場合としない場合とがあるようにしてもよい。なお、背景変化演出Ｂにおいては背景が変化する期待度を示唆可能な装飾エフェクトを、図１１－４７（Ｃ）に示したヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４と第１背景画像００６ＳＧ０８１との境界部に表示するようにし、青、緑、赤のいずれの色の装飾エフェクトを表示するかによって背景変化の期待度（赤＞緑＞青）を示唆してもよい。このようにすることで、いずれの背景変化演出が実行されるかに関心を持たせて遊技興趣を向上できる。

図１１－４８や図１１－５２に示したように、可動体３２の動作に対応させて動作エフェクト画像００６ＳＧ３２１と破片画像００６ＳＧ３０２との両方を表示することが可能であるが、より具体的に、動作エフェクト画像００６ＳＧ３２１及び破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始後において、動作エフェクト画像００６ＳＧ３２１よりも先に破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了し、その後、動作エフェクト画像００６ＳＧ３２１の表示が終了し、背景画像が表示されているときに可動体３２が原点位置に配置されることで復帰動作が終了する。このようにすることで、可動体を用いた演出と割れ演出、それぞれの

演出効果を低下させずに双方の演出を連動して実行することができる。
【３３７８】
（各特徴の関連性）
ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。
【３３７９】
（特徴Ａと特徴Ｄの関係）
特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｄは、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ａおよび特徴Ｄの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【３３８０】
（特徴Ａと特徴Ｄの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ａおよび特徴Ｄの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りまたは、はずれとなる変動は、特徴Ｄにおける種々の割れ演出を用いた変動を用い、その後、大当りとなり、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。
具体的には、図１１－３７～図１１－８３に示される種々の割れ演出を用いて表現される変動を経由し大当りした後、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。
（効果）特徴Ａおよび特徴Ｄの双方の特徴を備えることで、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高め、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
以下に、想定される例を記す。
【３３８１】
（特徴Ａと特徴Ｄの関係）
（大当りＦＦ演出におけるシーンの切り替え、変動中におけるシーンの切り替え、割れ演出の用いられ方）（図８－５４、図１１－３７、図１１－３８）
特徴Ｄで説明した割れ演出は、背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる際に用いられることを説明した。大当りＦＦ演出は大当り名称を表示する第１部と右打ちを表示する第２部とで構成される。第１部から第２部への切り替えにおいては、割れ演出を用いて切り替えを演出しないようにしたほうが好ましい。特に、大当り名称の表示や右打ちの表示といった文字を出すシーンの切り替えに割れ演出を用いてしまうと文字が読み取りにくくなってしまう可能性があるためである。切り替えを見せる際に、割れ演出とは異なる切り替え効果、例えばホワイトアウトやブラックアウト、フェードイン、フェードアウト等を用いたほうがよい。
一の遊技機として、変動中に発生する背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる演出においては、割れ演出を用いて、背景またはシーンの変化を見せることで、まるで液晶が割れて画面の表示が切り替わったかのようなダイナミックな演出を見せることができる一方で、大当りＦＦ演出中のシーンの切り替えの際に、割れ演出を用いずに、他の切り替え効果を用いてシーンの切り替えを見せることで、特に、大当り名称の表示や右打ちの表示といった遊技者にとって大事な文字情報をしっかりと認識させることができるといった相乗効果を得ることができ、結果として、商品性を高めた遊技を提供することができる。

【３３８２】
（特徴Ａと特徴Ｄの関係）
（大当りＥＤ演出におけるシーンの切り替え、変動中におけるシーンの切り替え、割れ演出の用いられ方）（図８－５４、図１１－３７、図１１－３８）
特徴Ｄで説明した割れ演出は、背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる際に用いられることを説明した。大当りＥＤ演出は総獲得賞球等の結果を表示する第１Ｂ部とＲＵＳＨモード選択画面を表示する第２Ｂ部とＲＵＳＨ突入画面を表示する第３Ｂ部とで構成される。第１Ｂ部から第２Ｂ部への切り替え、第２Ｂ部から第３Ｂ部への切り替えにおいては、割れ演出を用いて切り替えを演出しないようにしたほうが好ましい。特に、総獲得賞球等の結果の表示やＲＵＳＨモード選択画面の表示、ＲＵＳＨ突入画面の表示といった文字を出すシーンの切り替えに割れ演出を用いてしまうと文字が読み取りにくくなってしまう可能性があるためである。切り替えを見せる際に、割れ演出とは異なる切り替え効果、例えばホワイトアウトやブラックアウト、フェードイン、フェードアウト等を用いたほうがよい。
一の遊技機として、変動中に発生する背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる演出においては、割れ演出を用いて、背景またはシーンの変化を見せることで、まるで液晶が割れて画面の表示が切り替わったかのようなダイナミックな演出を見せることができる一方で、大当りＥＤ演出中のシーンの切り替えの際に、割れ演出を用いずに、他の切り替え効果を用いてシーンの切り替えを見せることで、特に、総獲得賞球等の結果の表示やＲＵＳＨモード選択画面の表示、ＲＵＳＨ突入画面の表示といった遊技者にとって大事な文字情報をしっかりと認識させることができるといった相乗効果を得ることができ、結果として、商品性を高めた遊技を提供することができる。
尚、大当りＢの大当りＥＤ演出を例として説明したが、大当りＡの大当りＥＤ演出における第１Ａ部から第２Ａ部への切り替え、大当りＣの大当りＥＤ演出における第１Ｃ部から第２Ｃ部への切り替えにおいても、割れ演出を用いず、他の切り替え効果を用いて切り替えを演出するほうが好ましい。大当りＡ、大当りＢ、大当りＣのいずれの大当りＥＤ演出においても、シーンの切り替えに割れ演出を用いず、他の切り替え効果を用いることが好ましい。
【３３８３】
（特徴Ｂと特徴Ｄの関係）
特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｄは、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｂおよび特徴Ｄの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【３３８４】
（特徴Ｂと特徴Ｄの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｂおよび特徴Ｄの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りまたは、はずれとなる変動において、特徴Ｂにおける種々のエフェクト、特徴Ｄにおける種々の割れ演出を用いた変動を行うことで、一連の流れを見せるものとなる。
具体的には、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトおよび図１１－３７～図１１－８３に示される種々の割れを用いて表現される変動を用いるようにする。
（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｄの双方の特徴を備えることで、変動中に種々のエフェクトおよび割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高め、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
以下に、想定される例を記す。
【３３８５】
（特徴Ｂと特徴Ｄの関係）

（割れ演出とエフェクトを一連の流れで実行する場合）
図９－５１、図９－５６、図９－５７、図９－６３、図９－１０５～図９－１０８のように、割れ演出とエフェクトを一連の流れで実行する場合、割れ演出による破片画像が表示されている状態で、エフェクトの対象となるオブジェクトを表示し、破片画像の表示が終了した後、拡大エフェクト等のエフェクトを付すようにする。このように構成することで、割れ演出およびエフェクトを好適に演出することができる。
尚、破片画像が表示されている状態では、エフェクトの対象となるオブジェクト画像を表示せず、破片画像の表示が終了した後、エフェクトの対象となるオブジェクト画像を表示し、エフェクトを付すようにするようにしてもよい。また、破片画像が表示されている状態で、エフェクトの対象となるオブジェクト画像を表示し、エフェクトを付してもよいが、その場合、破片画像の表示が終了するまでの期間および破片画像の表示が終了した後の所定期間に亘ってエフェクトを表示するようにするほうが好ましい。
【３３８６】
（特徴Ｂと特徴Ｄの関係）
（セリフ予告における期間の比較）
セリフ画像ＣＧ０１、ＣＧ０２を表示する第１セリフ予告演出と、文字画像００６ＳＧ３０６を表示するセリフ予告演出（以下、「割れセリフ予告演出）とする。）を実行可能であるが、第１セリフ予告演出と割れセリフ予告演出とでは、セリフ（文字）画像の内容、表示期間が異なるほかに、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂと文字画像００６ＳＧ３０６をそれぞれ強調するための拡大エフェクトＫＥ１と破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間、更には、拡大エフェクトＫＥ１に対応した演出音と破片画像００６ＳＧ３０２に対応した演出音の出力期間が異なるように設計されている。具体的に、第１セリフ予告演出において、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間＝４０００ｍｓ、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間＝６００ｍｓ、拡大エフェクトＫＥ１に対応した演出音の出力期間＝９００ｍｓとなっており、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが表示されている間に拡大エフェクトＫＥ１の表示と演出音の出力が同時に開始されるが、拡大エフェクトＫＥ１の表示が演出音の出力よりも先に終了する設計となっている。割れセリフ予告演出において、文字画像００６ＳＧ３０６の表示期間＝５０００ｍｓ、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間＝１０００ｍｓ、破片画像００６ＳＧ３０２に対応した演出音の出力期間＝８００ｍｓとなっており、文字画像００６ＳＧ３０６が表示されている間に破片画像００６ＳＧ３０２の表示と演出音の出力が同時に開始されるが、演出音の出力が破片画像００６ＳＧ３０２の表示よりも先に終了する設計となっている。このような演出設計により、セリフ予告演出の種類が複数あっても、各種セリフ予告演出に対する印象を好適に異ならせることが可能となる。
【３３８７】
（特徴Ｂと特徴Ｄの関係）
（破片画像が表示される場面の数と拡大エフェクトが表示される場面の数および総尺）
破片画像が表示される場面よりも拡大エフェクトが表示される場面の方を多くしてもよい。具体的に、拡大エフェクトの表示を伴う演出を破片画像の表示を伴う演出よりも多く搭載すればよいし、拡大エフェクトの表示を伴う演出の実行割合または実行頻度を破片画像の表示を伴う演出よりも高く（例えば、破片画像の表示を伴う演出は、はずれ変動パターンよりも大当り変動パターンで実行されやすい）して設ければよい。このようにすることで、拡大エフェクトの表示を伴う演出の実行により遊技を適度に盛り上げ、破片画像の表示を伴う演出の実行により大当りへの期待感を高め、遊技興趣を向上できる。
なお、拡大エフェクトが表示される場面の総尺と、破片画像が表示される場面の総尺と、で比較した場合、破片画像が表示される場面の総尺の方が長いほうが好ましい。破片画像が表示される場面は大当り期待度が高い前提のもと、破片画像が表示される場面の数は拡大エフェクトが表示される場面よりも少ないが、破片画像が表示される場面の尺は長く設定することで大当りへの期待感を長い時間高めることができる。
【３３８８】

（特徴Ｂと特徴Ｄの関係）
（強発展演出について）
図９－１０７（Ａ３７）～（Ａ３９）における発展演出は、図１１－３８（Ａ２３）及び（Ａ２４）や図１１－４１（Ｂ２７）～（Ｂ２９）における強発展演出の一種（強発展演出Ｃ）であり、いずれのパターンで強発展演出を実行するかによって大当り期待度を示唆することが可能となっている。
【３３８９】
（特徴Ｃと特徴Ｄの関係）
特徴Ｃは、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｄは、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｃおよび特徴Ｄの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【３３９０】
（特徴Ｃと特徴Ｄの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｃおよび特徴Ｄの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りとなる始動入賞に基づく当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示について、特徴Ｃのような表示制御を用い、大当りまたは、はずれとなる変動は、特徴Ｄにおける種々の割れ演出を用いた変動を用いることにより、一連の流れを見せるものとなる。
具体的には、図１０－２２～図１０－１００に示される当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示の表示制御を行い、その後、図１１－３７～図１１－８３に示される種々の割れを用いて表現される変動を用いるようにする。
（効果）特徴Ｃおよび特徴Ｄの双方の特徴を備えることで、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高め、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
以下に、想定される例を記す。
【３３９１】
（特徴Ｃと特徴Ｄの関係）
（出現アニメーションと割れ演出の関係）
保留の出現アニメーションについて、破片画像を表示しないようにする。このように構成することで、保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。
なお、出現アニメーションを表示している最中においては、割れ演出を実行せずに、出現アニメーションが終了した以降に、割れ演出を実行するほうがよい。このように構成することでも保留出現アニメーションの視認性を高めることができる。
【３３９２】
（特徴Ｃと特徴Ｄの関係）
（シフトアニメーションと割れ演出の関係）
保留のシフトアニメーションについて、破片画像を表示しないようにする。このように構成することで。保留のシフトアニメーションの視認性を高めることができる。
なお、シフトアニメーションを表示している最中においては、割れ演出を実行せずに、シフトアニメーションが終了した以降に、割れ演出を実行するほうがよい。このように構成することでも保留シフトアニメーションの視認性を高めることができる。
【３３９３】
（特徴Ｃと特徴Ｄの関係）
（特図の変動の１周期と飾り図柄に対する割れ演出の関係）
特図の変動の１周期（３２０ｍｓ）が経過してから、割れ演出を発生させるようにする。このようにすることで、特図を確認している遊技者においても割れ演出を確認させることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
また、特図の変動の１周期よりも長い時間の割れ演出を変動中に発生させるほうが好まし

い。また、特図の変動の１周期よりも長い時間の割れ演出を変動中に複数回発生させるほうが好ましい。このようにすることで、特図が変動しているかを確認した遊技者が１周期分の特図の変動を見てから、液晶に目を向けた場合でも割れ演出の表示がされている可能性が高く、割れ演出を確認させることで興趣を高めさせることができる。

【３３９４】

本遊技機の特徴Ｅを以下に説明する。

【３３９５】

［特徴Ｅ１］

特徴Ｅ１－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－１８、図１２－１９、図１２－３８、図１２－３９、図１２－４０等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３３９６】

［特徴Ｅ２］

特徴Ｅ２－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示

に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記表示手段が前記通常状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
　前記表示手段が前記特別状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記特別状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－１８、図１２－１９、図１２－３８、図１２－３９、図１２－４０、図１２－４２、図１２－４３等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示の表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３３９７】
　特徴Ｅ２－２の遊技機は、特徴Ｅ２－１に記載の遊技機であって、
前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、通常状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データおよび特別状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データと異なる色で発光させるデータである（図１２－８０、図１２－８４、図１２－８８、図１２－９２等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、通常状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なり、特別状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なるため、各々の状態でデモンストレーション表示が開始される際に発光手段の色の切り替わりが際立つため、デモンストレーション表示が開始されることがわかりやすく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３３９８】
　［特徴Ｅ３］
　特徴Ｅ３－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　発光手段と、
　発光制御手段と、を備え、
　前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、第３発光手段と、を含み、
　前記第３発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、
　前記表示手段は、
　　遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　前記発光制御手段は、
　　前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用

いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
　前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
　前記第１期間および前記第２期間において、前記背景表示用輝度データテーブルおよび前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図１２－２９、図１２－３８、図１２－３９、図１２－４２等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３３９９】
　［特徴Ｅ４］
　特徴Ｅ４－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　発光手段と、
　発光制御手段と、を備え、
　前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、第３発光手段と、を含み、
　前記第３発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、
　通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
　前記表示手段は、
　前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
　前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
　前記発光制御手段は、
　前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
　前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
　前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルおよび前記特別状態背景表示用輝度データテーブル、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記一の輝度データテ

ーブルを用いて前記第３発光手段を制御し、
　前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図１２－２９、図１２－３８、図１２－３９、図１２－４２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、通常状態および特別状態において一定の態様としておくことで、通常状態および特別状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４００】
［特徴Ｅ５］
特徴Ｅ５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、第３発光手段と、を含み、
前記第３発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、
前記表示手段は、
　遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、第１シーンと、第２シーンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
　前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
　前記第２期間における前記第１シーンにおいて、前記第１シーンに対応する第１シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
　前記第２期間における前記第２シーンにおいて、前記第２シーンに対応する第２シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
　前記第２期間における前記第１シーンにおいて、前記第１シーン用輝度データテーブルおよび前記第２シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御し、
　前記第２期間における前記第２シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図１２－２９、図１２－３８、図１２－３９、図１２－４２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４０１】
特徴Ｅ５－２の遊技機は、特徴Ｅ３－１、特徴Ｅ４－１、特徴Ｅ５－１に記載の遊技機であって、
一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作を促す促進演出が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブルと異なる輝度データテーブルであり、一の輝度データテーブルを構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝

度データよりも輝度の変化が少ない（図１２－９７～図１２－１０５等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作が促されている時よりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４０２】
特徴Ｅ５－３の遊技機は、特徴Ｅ３－１、特徴Ｅ４－１、特徴Ｅ５－１に記載の遊技機であって、
一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データにより構成されている
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４０３】
特徴Ｅ５－４の遊技機は、特徴Ｅ３－１、特徴Ｅ４－１、特徴Ｅ５－１に記載の遊技機であって、
第１発光手段は、遊技盤に設けられ、
第２発光手段および第３発光手段は、遊技枠に設けられる（図１２－３６等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段は遊技枠に設けられるが、遊技枠に設けられる他の発光手段と同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４０４】
特徴Ｅ５－５の遊技機は、特徴Ｅ３－１、特徴Ｅ４－１、特徴Ｅ５－１に記載の遊技機であって、
表示手段は、電源投入がされた後、起動中である旨を示す表示を表示し、
発光制御手段は、
表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図１２－４７、図１２－４９等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、背景表示がされるよりも前から輝度データテーブルを用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で発光手段が正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４０５】
［特徴Ｅ６］
特徴Ｅ６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し

、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記第１機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、
前記第２機種紹介シーンは、前記第１機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルおよび前記タイトル名表示用輝度データテーブル、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する（図１２－２９等）
ことを特徴としている。
【３４０６】
なお、企業名とは、当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称を含む。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４０７】
特徴Ｅ６－２の遊技機は、特徴Ｅ６－１に記載の遊技機であって、
第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、の間に、他のシーンがあり、
他のシーンでは一の輝度データテーブルとは異なる輝度データテーブルが用いられる（図１２－２９等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、で共通の輝度データテーブルが用いられるため、容量を増やすことなく、好適な発光をさせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４０８】
特徴Ｅ６－３の遊技機は、特徴Ｅ６－１に記載の遊技機であって、
第１機種紹介シーンおよび第２機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（３０ｓｅｃ）＞企業名表示シーンの実行期間（１０ｓｅｃ）、第１機種紹介シーンおよび第２機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（３０ｓｅｃ）＞注意喚起表示シーンの実行期間（５ｓｅｃ）となる実行期間の関係であり、
企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモンストレーション表示中

以外の表示タイミングで表示されることがある
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。
【３４０９】
［特徴Ｅ７］
特徴Ｅ７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記第１機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記第２機種紹介シーンは、前記第１機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、
前記一の輝度データテーブルは、前記第１機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第２機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図１２－２９、図１２－３１、図１２－３２、図１２－９１～図１２－９８、図１２－１１９）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１０】
［特徴Ｅ８］
特徴Ｅ８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、

発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記第１機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記第２機種紹介シーンは、前記第１機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンおよび前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記タイトル名表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、
前記一の輝度データテーブルは、前記第１機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第２機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図１２－２９、図１２－３１、図１２－３２、図１２－９１～図１２－９８、図１２－１１９）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４１１】
［特徴Ｅ９］
特徴Ｅ９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様であり、
前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様である（図１２－２８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１２】
特徴Ｅ９－２の遊技機は、特徴Ｅ９－１に記載の遊技機であって、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様、および前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様は、以下のいずれかである
（１）点滅が多い態様
（２）点灯する色が多い態様
（３）用いる発光手段の数が多い（図１２－２８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１３】
特徴Ｅ９－３の遊技機は、特徴Ｅ９－１に記載の遊技機であって、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１４】
［特徴Ｅ１０］
特徴Ｅ１０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、

発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記機種紹介シーンにおいて、前記機種紹介表示シーンに対応する機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第１発光手段および前記第２発光手段が発光するように構成された輝度データであり、
前記機種紹介シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第１発光手段が発光し、前記第２発光手段が発光しないように構成された輝度データである（図１２－２９、図１２－９０～図１２－９８）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第１発光手段と第２発光手段の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、第１発光手段が発光するが、第２発光手段は発光しないようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
特徴Ｅ１０－２の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンにおいて、前記第１機種紹介表示シーンに対応する第１機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段を制御し、

前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記第２機種紹介表示シーンに対応する第２機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンおよび前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、一の輝度データテーブルを用いて前記第２発光手段を制御することを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第１発光手段と第２発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、第１機種紹介シーンおよび第２機種紹介シーンにおいては、第１発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第２発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１５】
［特徴Ｅ１１］
特徴Ｅ１１－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第２期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
特定演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特定演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図１２－２８、図１２－３１、図１２－３２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１６】
［特徴Ｅ１２］
特徴Ｅ１２－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技終了した後の第１期間が終了した後の第２期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特別状態における遊技終了した後の第１期間が終了した後の第２期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図１２－２８、図１２－３１、図１２－３２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは通常状態において実行可能な特定演出および特別状態において実行可能な特別演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１７】
特徴Ｅ１２－２の遊技機は、特徴Ｅ１２－１に記載の遊技機であって、
前記特定演出および前記特別演出は、有利状態に制御されることを確定的に報知する演出である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブルがデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１８】
［特徴Ｅ１３］
特徴Ｅ１３－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンを含んで構成され、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のメインタイトル名の文字表示を表示するメインタイトル名表示パートと、その後該遊技機のサブタイトル名の文字表示を表示するサブタイトル名表示パートで構成され、
前記発光制御手段は、前記メインタイトル名表示パートから前記サブタイトル名表示パートに切り替わるタイミングで、前記サブタイトル名表示パートに対応するサブタイトル名表示パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記サブタイトル名表示パート用輝度データテーブルは、複数の輝度データにより、前記サブタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する発光態様で前記発光手段を発光させるための輝度データテーブルである（図１２－２９等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように発光手段を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４１９】
［特徴Ｅ１４］
特徴Ｅ１４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様であり、
該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様である（図１２－１２０、図１２－１２１等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの表示アニメーションを強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２０】
［特徴Ｅ１５］
特徴Ｅ１５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーン

であり、
前記表示手段は、
前記タイトル名表示シーンにおいて、該遊技機のタイトル名の文字表示を規定表示位置にアニメーション表示し、
その後、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示し、
前記注意喚起表示シーンにおいて、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を規定表示位置にアニメーション表示し、
その後、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示せずに表示する（図１２－１２０、図１２－１２１等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技のタイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイトルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をしっかりと読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２１】
［特徴Ｅ１６］
特徴Ｅ１６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、注意喚起表示シーンを含んで構成され、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、第１事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第１注意喚起表示パートと、第２事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第２注意喚起表示パートと、で構成され、
前記第１注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、前記第２注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、が異なる（図１２－３３、図１２－３４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる事象への注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２２】
［特徴Ｅ１７］
特徴Ｅ１７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記企業名表示シーンにおける文字表示の背景色と、前記注意喚起表示シーンにおける文字表示の背景色と、が異なる（図１２－３３、図１２－３４等）

ことを特徴としている。
この特徴によれば、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４２３】
［特徴Ｅ１８］
特徴Ｅ１８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２期間が終了した後、再度前記背景表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－５０、図１２－５１等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４２４】
［特徴Ｅ１９］
特徴Ｅ１９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態における第２期間が終了した後、再度、前記通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における第２期間が終了した後、再度、前記特別状態背景表示を表示し、

前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記通常状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特別状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－５０～図１２－５２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２５】
［特徴Ｅ２０］
特徴Ｅ２０－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報の可変表示に対応する表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－５３～図１２－５８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２６】

［特徴Ｅ２１］
特徴Ｅ２１－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該通常状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該特別状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－５３～図１２－５８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２７】
［特徴Ｅ２２］
特徴Ｅ２２－１の遊技機は、
第１始動条件が成立したことにより第１特別識別情報の可変表示を行い、第２始動条件が成立したことにより、第２特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって

、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示を表示し、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の前記第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記第１特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記第２特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記発光制御手段は、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１特別識別情報が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２特別識別情報が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第１始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第１特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第１特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第２始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第２特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第２特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－５３～図１２－５８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４２８】
［特徴Ｅ２３］
特徴Ｅ２３－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第１値から第１値よりも高い第２値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、
前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から該演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図１２－２５、図１２－５４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４２９】
［特徴Ｅ２４］
特徴Ｅ２４－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第１値から該第１値よりも高い第２値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、
前記通常状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、
前記特別状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図１２－２５、図１２－５４、図１２－１２４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれにおいても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４３０】
［特徴Ｅ２５］
特徴Ｅ２５－１の遊技機は、
第１始動条件が成立したことにより第１特別識別情報の可変表示を行い、第２始動条件

が成立したことにより、第２特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示を表示し、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の前記第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記第１特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記第２特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第１値から該第１値よりも高い第２値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、
前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第１始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から第１特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、
前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第２始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から第２特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図１２－２５、図１２－５４、図１２－１２４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４３１】
［特徴Ｅ２６］
特徴Ｅ２６－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
発射操作手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記発射操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記発射操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－５９、図１２－６０等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、発射操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３２】
［特徴Ｅ２７］
特徴Ｅ２７－１の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
メニュー操作手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－６１～図１２－６３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３３】
［特徴Ｅ２８］
特徴Ｅ２８－１の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
メニュー操作手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表

示し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
　前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、
　前記発光制御手段は、
　前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
　前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－６１～図１２－６３等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３４】
　［特徴Ｅ２９］
　特徴Ｅ２９－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　表示手段を備え、
　前記表示手段は、
　　遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　　前記第２期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記背景表示を表示し、
　　前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替

えて表示する（図１２－５０～図１２－６３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３５】
［特徴Ｅ３０］
特徴Ｅ３０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態における第２期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における第２期間が終了した後、前記切替表示を表示し、その後、前記特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に切り替えて表示する
【３４３６】
前記特別状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、前記割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に切り替えて表示する（図１２－５０～図１２－６３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態において、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３７】
［特徴Ｅ３１］
特徴Ｅ３１－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
電源断が発生し、電源投入がされた場合、
電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、
その後、デモンストレーション表示を表示し、
その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、

該背景表示を表示し、
　電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた場合、
　　電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、
　　その後、前記デモンストレーション表示を表示し、
　　その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該背景表示を表示する（図１２－４４、図１２－４５）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート（初期化を伴わない電源投入）、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモンストレーション表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる、さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３８】
［特徴Ｅ３２］
特徴Ｅ３２－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
　前記通常状態において、通常状態背景表示を表示し、
　前記特別状態において、特別状態背景表示を表示し、
　前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、
　　電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該通常状態背景表示を表示し、
　　その後、デモンストレーション表示を表示し、
　　その後、前記案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該通常状態背景表示を表示し、
　前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、
　　電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該特別状態背景表示を表示し、
　　その後、前記デモンストレーション表示を表示し、
　　その後、前記案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該特別状態背景表示を表示する（図１２－４６～図１２－４９等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、通常状態である場合と特別状態である場合とが考えられ、いずれの状態で立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４３９】
［特徴Ｅ３３］
特徴Ｅ３３－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態において、可変表示が終了した後、
演出調整に関する案内表示を表示せずに通常状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、
その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態において、可変表示が終了した後、
演出調整に関する案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、
その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図１２－３９～図１２－４４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４４０】
［特徴Ｅ３４］
特徴Ｅ３４－１の遊技機は、
第１始動条件が成立したことにより第１特別識別情報の可変表示を行い、第２始動条件が成立したことにより、第２特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態において、前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後、
演出調整に関する案内表示を表示せずに通常状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、
その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、
前記通常状態において、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後、
前記案内表示を表示せずに前記通常状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、
その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態において、前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後、
前記案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、
その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示し、
前記特別状態において、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後、
前記案内表示を表示せずに前記特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、
その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図１２

－３９～図１２－４４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態の第１特別識別情報の変動終了後、第２特別識別情報の変動終了後であっても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４４１】
［特徴Ｅ３５］
特徴Ｅ３５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
可変表示が終了した後、
演出調整に関する案内表示を表示せずに背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を特定アニメーション表示することにより該背景表示に重畳するように表示し、
その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示を前記特定アニメーション表示することにより前記背景表示に重畳するように表示する（図１２－３９～図１２－４４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、さらにデモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに案内表示を表示する際にも変動終了後に案内表示をする場合と共通のアニメーションにより案内表示をすることで、コストをかけずに案内表示が表示されたことをアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４４２】
［特徴Ｅ３６］
特徴Ｅ３６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態において、可変表示が終了した後、第１特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図１２－３９、図１２－４２、図１２－４７、図１２－４９、図１２－１２３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまう

と、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、電源投入後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めに設定することで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４４３】

［特徴Ｅ３７］

特徴Ｅ３７－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第１特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図１２－３９、図１２－４２、図１２－４５、図１２－１２３等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４４４】

［特徴Ｅ３８］

特徴Ｅ３８－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第１特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図１２－４５、図１２－４７、図１２－４９、図１２－１２３等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示

の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４４５】

［特徴Ｅ３９］

特徴Ｅ３９－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第１特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図１２－３９、図１２－４２、図１２－４５、図１２－１２３等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができ、さらに、通常状態における変動終了後、特別状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモンストレーション表示が表示され、その後再度デモンストレーション表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービーを見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４４６】

［特徴Ｅ４０］

特徴Ｅ４０－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図１２－６５～図１２－６７等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４４７】
［特徴Ｅ４１］
特徴Ｅ４１－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図１２－６５～図１２－６８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４４８】
［特徴Ｅ４２］
特徴Ｅ４２－１の遊技機は、
第１始動条件が成立したことにより第１特別識別情報の可変表示を行い、第２始動条件が成立したことにより、第２特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示を表示し、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の前記第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記特

定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記第２特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図１２－６５～図１２－６８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別識別情報の可変表示中および第２特別識別情報の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４４９】
［特徴Ｅ４３］
特徴Ｅ４３－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４５０】

［特徴Ｅ４４］
特徴Ｅ４４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４５１】
［特徴Ｅ４５］
特徴Ｅ４５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを

用いて前記発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、
　前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４５２】
　［特徴Ｅ４６］
　特徴Ｅ４６－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　発光手段と、
　発光制御手段と、を備え、
　前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
　前記表示手段は、
　　遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、
前記第２期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４５３】
［特徴Ｅ４７］
特徴Ｅ４７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４５４】
［特徴Ｅ４８］
特徴Ｅ４８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、
前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４５５】
［特徴Ｅ４９］
特徴Ｅ４９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４５６】
［特徴Ｅ５０］
特徴Ｅ５０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテ

ーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４５７】

［特徴Ｅ５１］

特徴Ｅ５１－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー

用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する発光手段の発光動作態様が異なるように構成され、
前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４５８】
［特徴Ｅ５２］
特徴Ｅ５２－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第２期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４５９】
［特徴Ｅ５３］
特徴Ｅ５３－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、

前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４６０】
［特徴Ｅ５４］
特徴Ｅ５４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生

している場合、
　　前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
　　前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
　前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成され、
　前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図１２－３５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４６１】
　［特徴Ｅ５５］
　特徴Ｅ５５－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　遊技媒体を払い出す払出部と、
　前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
　表示手段と、
　発光手段と、
　発光制御手段と、を備え、
　遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
　前記表示手段は、
　　遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　前記発光制御手段は、
　　前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　　その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　　前記第２期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図１２－

３５、図１２－６４、図１２－６５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが1球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４６２】
［特徴Ｅ５６］
特徴Ｅ５６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記第１期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図１２－３５、図１２－６４、図１２－６５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが1球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、いち早く背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４６３】
［特徴Ｅ５７］
特徴Ｅ５７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、

遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記第２期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－３５、図１２－６４、図１２－６５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３４６４】
［特徴Ｅ５８］
特徴Ｅ５８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記背景表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記第１期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１２－３５、図１２－６４、図１２－６５、図１２－７８～図１２－８９、図１２－１１０～図１２－１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３４６５】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【３４６６】
図１２－１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、パチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」や「００４ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。
【３４６７】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１２－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【３４６８】
尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【３４６９】
尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう

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

【３４７０】

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

【３４７１】

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

【３４７２】

また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【３４７３】

尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像００４ＳＧ２０１（図１２－２１参照）や、時短残回数を示す時短残表示００４ＳＧ２０２（図１２－２１参照）などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【３４７４】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【３４７５】

また、第１特図用ＬＥＤや第２特図用ＬＥＤなど、画像表示装置５以外の個所（例えば、遊技盤２の所定個所である特別可変入賞球装置７など）に設けた第４図柄表示装置にて表示される図柄を第４図柄とも言う。

【３４７６】

画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、第１特別図柄

と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

【３４７７】

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

【３４７８】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【３４７９】

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

【３４８０】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１２－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【３４８１】

遊技盤２の所定位置（図１２－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【３４８２】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１２－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【３４８３】

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

【３４８４】

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

【３４８５】

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

【３４８６】

遊技盤２の所定位置（図１２－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【３４８７】

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

【３４８８】

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

【３４８９】

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

【３４９０】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。

【３４９１】

遊技盤２の所定位置（図１２－１では画像表示装置５の上方位置及び下方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図１２－３６参照）。また、各種ランプについては後述する。

【３４９２】

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

【３４９３】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【３４９４】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１

Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１２－２参照）により検出される。

【３４９５】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１２－２参照）により検出される。

【３４９６】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【３４９７】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【３４９８】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。

【３４９９】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【３５００】

可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。

【３５０１】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【３５０２】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【３５０３】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【３５０４】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともい

う。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【３５０５】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【３５０６】

尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【３５０７】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【３５０８】

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

【３５０９】

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

【３５１０】

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

【３５１１】

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

【３５１２】

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

【３５１３】

尚、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過した

とき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【３５１４】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【３５１５】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【３５１６】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【３５１７】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【３５１８】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【３５１９】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【３５２０】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定

飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

【３５２１】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【３５２２】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【３５２３】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【３５２４】

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

【３５２５】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図１２－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板００４ＳＧ０３０、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【３５２６】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【３５２７】

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

【３５２８】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【３５２９】

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の

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

【３５３０】

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

【３５３１】

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

【３５３２】

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

【３５３３】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【３５３４】

出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【３５３５】

払出制御基板００４ＳＧ０３０には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置００４ＳＧ０３１と、払出装置００４ＳＧ０３１にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２と、が接続されており、該遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２から受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置００４ＳＧ０３１の駆動を停止することが可能となっている。

【３５３６】

また、払出制御基板００４ＳＧ０３０には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ００４ＳＧ０３４と、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング００４ＳＧ０３５（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板００４ＳＧ０３０は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置００４ＳＧ０３３を制御する。また、タッチリン

グ００４ＳＧ３５が検出されているか否かを示す信号、発射装置００４ＳＧ０３３により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板００４ＳＧ０３０から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【３５３７】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【３５３８】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【３５３９】

演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。

【３５４０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。

【３５４１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【３５４２】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【３５４３】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【３５４４】

また、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、

下位レイヤの画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。
【３５４５】
ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域が配置されている。また、ＶＲＡＭ領域には変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。
【３５４６】
変位画像作成領域は、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。
【３５４７】
表示画像作成領域は、レイヤ１画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ３画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ１画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置５において表示するための表示用画像として作成する領域である。
【３５４８】
尚、レイヤ１画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ２画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ３画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。つまり、レイヤ１は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ２はレイヤ１よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ３は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。
【３５４９】
レイヤ１画像描画領域は、画像表示装置５の表示画面の下部において、第１特図保留記憶数及び第２特図保留記憶数を特定可能に表示する特図保留記憶表示エリア５Ｕを含む第１インターフェイス画像と、画像表示装置５の表示画面の左上部において、飾り図柄よりも表示画面の小さい小図柄及び保留記憶数表示を含む第２インターフェイス画像を表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。
【３５５０】
レイヤ２画像描画領域は、画像表示装置５の表示画面の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。
【３５５１】
そして、レイヤ３画像描画領域は、画像表示装置５の表示画面の全域において、背景表示を表示するために該背景表示を描画する描画領域である。
【３５５２】
これらレイヤ１画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ１の画像）、レイヤ２画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ２の画像）、レイヤ３画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ３の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ１画像描画領域に描画された画像（第１インターフェイス画像と、第２インターフェイス画像）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置５において最も上層の画像として表示され、レイヤ２画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ１画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において中層の画像として表示され、レイヤ３画像描画領域に描画された画像（背景表示）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において低層の画像として表示される。

【３５５３】
尚、各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が０％に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を０％よりも高く設定し、画像表示装置５の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。
【３５５４】
表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【３５５５】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【３５５６】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【３５５７】
尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【３５５８】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【３５５９】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【３５６０】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【３５６１】
図１２－３（Ａ）は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１２－３（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【３５６２】
図１２－３（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特

図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【３５６３】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１２－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【３５６４】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１２－３（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。

【３５６５】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド９６ＸＸＨは、パチンコ遊技機１にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指

定コマンドである。
【３５６６】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。
【３５６７】
当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。
【３５６８】
コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。
【３５６９】
コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。コマンドＥ１００Ｈは、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。コマンドＦ１００Ｈは、各入力ポート（タッチリング００４ＳＧ３５のオン／オフを含む）の状態を指定する枠状態表示指定コマンドである。
【３５７０】
第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。
【３５７１】
尚、図１２－３（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しな

いものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【３５７２】

図１２－４は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１２－４に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【３５７３】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【３５７４】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「１００」の範囲の値をとる。

【３５７５】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９７」の範囲の値をとる。

【３５７６】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【３５７７】

図１２－５は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【３５７８】

表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【３５７９】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【３５８０】
表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。
【３５８１】
図１２－６（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。
【３５８２】
ここで、大当り種別について、図１２－６（Ｂ）を用いて説明すると、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。
【３５８３】
「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。
【３５８４】
確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、１００回の可変表示が終了すること、または、該１００回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡ～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行され

るので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、１００回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

【３５８５】

図１２－６（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【３５８６】

尚、図１２－６（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【３５８７】

よって、前述したように、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に対する判定値の割当てが、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りＡ」に対する判定値の割当ても第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りＡ」については、第２特図の特図ゲームである場合の方が第１特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【３５８８】

尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【３５８９】

図１２－７は、変動パターンを示している。可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチ

はずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【３５９０】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、ノーマルリーチ変動パターンを１種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、２種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ（擬似連無し）、スーパーリーチ（擬似連１回）、スーパーリーチ（擬似連２回）の３種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを４種類以上或いは２種類以下設けてもよい。

【３５９１】

尚、スーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ（擬似連無し）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）、スーパーリーチ（擬似連１回）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）、スーパーリーチ（擬似連２回）の変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４）とはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）が設けられている。

【３５９２】

図１２－７に示すように、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【３５９３】

尚、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【３５９４】

また、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【３５９５】

図１２－８は、変動パターンの決定方法の説明図である。実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【３５９６】

具体的には、図１２－８に示すように、可変表示結果が非確変大当りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（スーパーリーチ（擬似連演出２回）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＢ１－１を５％の割合で決定し、ＰＢ１－２を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－３を３５％の割合で決定し、ＰＢ１－４を４０％の割合で決定する。

【３５９７】
　また、可変表示結果が確変大当りＡ～Ｃである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＢ１－１（ノーマルリーチ大当りの変動パターン）、ＰＢ１－２（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当りの変動パターン）、ＰＢ１－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）大当りの変動パターン）、ＰＢ１－４（スーパーリーチ（擬似連演出２回）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当り用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＢ１－２を１０％の割合で決定し、ＰＢ１－３を２０％の割合で決定し、ＰＢ１－４を７０％の割合で決定する。
【３５９８】
　また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンをＰＡ１－１（短縮無し非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれ）、ＰＡ２－２（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ（擬似連演出２回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、ＰＡ１－１を５０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を４０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。
【３５９９】
　また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が２個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢを用いて変動パターンをＰＡ１－２（短縮非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれ）、ＰＡ２－２（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ（擬似連演出２回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＢでは、ＰＡ１－２を６０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を３０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。
【３６００】
　また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣを用いて変動パターンをＰＡ１－３（短縮非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれ）、ＰＡ２－２（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ（擬似連演出２回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは、ＰＡ１－３を７０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を２０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。
【３６０１】
　また、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＤを用いて変動パターンをＰＡ１－３（短縮非リーチはずれの変動パターン）、ＰＡ２－１（ノーマルリーチはずれ）、ＰＡ２－２（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（スーパーリーチ（擬似連演出２回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブルＣでは、ＰＡ１－３を８０％の割合で決定

し、ＰＡ２－１を１０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。

【３６０２】

尚、可変表示結果が大当りである場合に、大当り種別に応じて変動パターンを決定するを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の大当り用の変動パターン（ＰＢ１－１～ＰＢ１－４）のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当り種別にかかわらず、例えば、遊技状態に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、遊技状態に適した変動パターンで可変表示が行われるので、遊技興趣を向上できる。

【３６０３】

図１２－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【３６０４】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１２－９に示すような遊技制御用データ保持エリア００４ＳＧ１５０が設けられている。図１２－９に示す遊技制御用データ保持エリア００４ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００４ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００４ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５とを備えている。

【３６０５】

第１特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【３６０６】

第２特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【３６０７】

一例として、第１特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（

例えば「４」）に達するまで記憶する。
【３６０８】
こうして第１特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【３６０９】
尚、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。
【３６１０】
普図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。
【３６１１】
遊技制御フラグ設定部００４ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００４ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【３６１２】
遊技制御タイマ設定部００４ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００４ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【３６１３】
遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。
【３６１４】
遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。
【３６１５】
遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれ

におけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【３６１６】
図１２－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。
【３６１７】
一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。
【３６１８】
図１２－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１２－１０（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００４ＳＧ１９０が設けられている。図１２－１０（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００４ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００４ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００４ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００４ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００４ＳＧ１９４とを備えている。
【３６１９】
演出制御フラグ設定部００４ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００４ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【３６２０】
演出制御タイマ設定部００４ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００４ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【３６２１】
演出制御カウンタ設定部００４ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００４ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。
【３６２２】
演出制御バッファ設定部００４ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００４ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【３６２３】
図１２－１０（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００４ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番

号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という２つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【３６２４】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【３６２５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【３６２６】

図１２－１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１２－１０（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【３６２７】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【３６２８】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１２－１１は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【３６２９】

図１２－１１に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【３６３０】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【３６３１】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【３６３２】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【３６３３】

乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【３６３４】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１２－１２のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１２－１２に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当

りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【３６３５】

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

【３６３６】

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

【３６３７】

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

【３６３８】

（特別図柄プロセス処理）

図１２－１３は、特別図柄プロセス処理として、図１２－１２に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【３６３９】

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

【３６４０】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【３６４１】

ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り

」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【３６４２】

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

【３６４３】

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

【３６４４】

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

【３６４５】

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

【３６４６】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"４"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【３６４７】

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

や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【３６４８】

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

【３６４９】

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

【３６５０】

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

【３６５１】

（始動入賞判定処理）

図１２－１４は、図１２－１３に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００４ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００４ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００４ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００４ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００４ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００４ＳＧＳ１０３）。

【３６５２】

００４ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００４ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００４ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００４ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００４ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００４ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００４ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊

技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００４ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００４ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００４ＳＧＳ１０６）。

【３６５３】

００４ＳＧＳ１０３，００４ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００４ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００４ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【３６５４】

００４ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（００４ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００４ＳＧＳ１１０）。

【３６５５】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００４ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【３６５６】

００４ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００４ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２－１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【３６５７】

ＣＰＵ１０３は、００４ＳＧＳ１１１の処理に続いて、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマ

ンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００４ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２－１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【３６５８】

００４ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００４ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００４ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００４ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００４ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００４ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【３６５９】

（特別図柄通常処理）

図１２－１５は、特別図柄通常処理として、図１２－１３のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１２－１５に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００４ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【３６６０】

ステップ００４ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００４ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３をそれぞれ読み出す（ステップ００４ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【３６６１】

ステップ００４ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００４ＳＧＳ１４３）。

【３６６２】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００４ＳＧＳ１４４）、ステップ００４ＳＧＳ１４９に移行する。

【３６６３】

一方、ステップ００４ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００４ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００４ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００４ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００４ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が

「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【３６６４】

尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。

【３６６５】

ステップ００４ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００４ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００４ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【３６６６】

ステップ００４ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００４ＳＧＳ１４７）。

【３６６７】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「０」に更新した後（ステップ００４ＳＧＳ１４８）、ステップ００４ＳＧＳ１４９に移行する。

【３６６８】

ステップ００４ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１２－５に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００４ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００４ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部であれば低確低ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【３６６９】

このように、ステップ００４ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００４ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【３６７０】

ステップ００４ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００４ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００４ＳＧＳ１５２

）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１２－６（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００４ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００４ＳＧＳ１５４）。

【３６７１】

ステップ００４ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００４ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「０」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。尚、ステップ００４ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００４ＳＧＳ１５６に進む。

【３６７２】

また、ステップ００４ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００４ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００４ＳＧＳ１５２～００４ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００４ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【３６７３】

ステップ００４ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００４ＳＧＳ１５０ａにて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００４ＳＧＳ１５４における大当り種別が「確変大当りＡ」である場合には「７」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りＣ」である場合には、「０」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【３６７４】

ステップ００４ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である"１"に更新してから（ステップ００４ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【３６７５】

尚、ステップ００４ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００４ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００４ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。この

とき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【３６７６】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１２－１６のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１２－１６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【３６７７】

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

【３６７８】

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

【３６７９】

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

【３６８０】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【３６８１】
ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、画像表示装置５において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップＳ７９）と、遊技待機状態において画像表示装置５においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理（ステップＳ８０）と、が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。
【３６８２】
尚、背景表示更新処理では、第１演出モードに対応する第１背景表示００４ＳＧ０８１と、第２演出モードに対応する第２背景表示００４ＳＧ０８２と、第３演出モードに対応する第３背景表示００４ＳＧ０８３と、のうちからいずれかが選択表示されるようになっている。第１背景表示００４ＳＧ０８１は遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第２背景表示００４ＳＧ０８２は遊技状態が低確高ベース状態であるときに表示可能とされ、第３背景表示００４ＳＧ０８３は遊技状態が高確高ベース状態であるときに表示可能とされている。
【３６８３】
メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置５にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作等に応じて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ９の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。
【３６８４】
尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。
【３６８５】
（演出制御プロセス処理）
図１２－１７は、演出制御プロセス処理として、図１２－１６のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１２－１７に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、画像表示装置５の特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶表示（第１保留表示００４ＳＧ１０１や第２保留表示００４ＳＧ１０２）を、始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａの記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップＳ１６１）。保留表示更新処理の実行後は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。
【３６８６】
尚、ステップＳ１６１において、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。
【３６８７】
ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表

示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"１"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【３６８８】

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

【３６８９】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【３６９０】

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

【３６９１】

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

【３６９２】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"５"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は

、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【３６９３】

（デモ演出制御処理）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０の動作について説明する。図１２－１８～図１２－２０は、図１２－１６のステップＳ７８にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。デモ演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、デモムービー表示の実行中か否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０１）。デモムービー表示の実行中か否かは、デモムービー表示の実行中を示すデモムービー実行中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【３６９４】

ステップ００４ＳＧＳ５０１においてデモムービー表示の実行中でないと判定した場合には、メニュー表示中か否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０２）。メニュー表示中か否かは、メニュー表示中を示すメニュー表示中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【３６９５】

ステップ００４ＳＧＳ５０２においてメニュー表示中でないと判定した場合には、タッチリング００４ＳＧ０３５がオンであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０３）。タッチリング００４ＳＧ０３５がオンである否かは、タッチリング００４ＳＧ０３５がオンである旨を示すタッチリングオンフラグがセットされているか否かにより判定される。

【３６９６】

ステップ００４ＳＧＳ５０３においてタッチリング００４ＳＧ０３５がオンでないと判定した場合には、デモムービー開始待ちであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０４）。デモムービー開始待ちであるか否かは、デモムービー開始待ちを示すデモムービー開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

【３６９７】

ステップ００４ＳＧＳ５０４においてデモムービー開始待ちでないと判定した場合には、客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０５）。客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かは、客待ちデモ指定コマンドの受信を示す客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【３６９８】

ステップ００４ＳＧＳ５０５において客待ちデモ指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー表示が開始するまでの時間を計時するためのデモムービー開始待ちタイマの値として約１２０秒に相当するタイマ値（６００００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５０６）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示が開始するまでの時間を計時するための案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちを示す案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３６９９】

ステップ００４ＳＧＳ５０５において客待ちデモ指定コマンドを受信していないと判定した場合には、電源投入指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０７）。電源投入指定コマンドを受信したか否かは、電源投入指定コマンドの受信を示す電源投入指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【３７００】

ステップ００４ＳＧＳ５０７において電源投入指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約６０秒に相当するタイマ値（３００

００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５０８）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７０１】

ステップ００４ＳＧＳ５０７において電源投入指定コマンドを受信していないと判定した場合には、停電復旧指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０９）。停電復旧指定コマンドを受信したか否かは、停電復旧指定コマンドの受信を示す停電復旧指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【３７０２】

ステップ００４ＳＧＳ５０９において停電復旧指定コマンドを受信していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５０９において停電復旧指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約９０秒に相当するタイマ値（４５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１０）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７０３】

ステップ００４ＳＧＳ５０４においてデモムービー開始待ちであると判定した場合には、終了条件Ｅ２が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５１４）。終了条件Ｅ２が成立したか否かは、始動口入賞指定コマンドの受信を示す始動口入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【３７０４】

ステップ００４ＳＧＳ５１４において終了条件Ｅ２が成立していると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７０５】

ステップ００４ＳＧＳ５１４において終了条件Ｅ２が成立していないと判定した場合には、終了条件Ｅ３が成立したか否か、すなわちタッチリング００４ＳＧ０３５がオンであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５１５）。終了条件Ｅ３が成立したか否かは、枠状態表示指定コマンドにより特定されるタッチリング００４ＳＧ０３５の検出状態がオフからオンに変化したか否かにより判定される。

【３７０６】

ステップ００４ＳＧＳ５１５において終了条件Ｅ３が成立していると判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１６）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７０７】

ステップ００４ＳＧＳ５１５において終了条件Ｅ３が成立していないと判定した場合には、終了条件Ｅ４が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する

（ステップ００４ＳＧＳ５１７）。終了条件Ｅ４が成立したか否かは、前回のステップ８０のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が開始したか否かにより判定される。

【３７０８】

ステップ００４ＳＧＳ５１７において終了条件Ｅ４が成立していると判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１８）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７０９】

ステップ００４ＳＧＳ５１７において終了条件Ｅ４が成立していないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値を１減算し（ステップ００４ＳＧＳ５２３）、案内表示開始待ちであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５２４）。案内表示開始待ちであるか否かは、案内表示開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

【３７１０】

ステップ００４ＳＧＳ５２４において案内表示開始待ちであると判定した場合には、案内表示開始待ちタイマのタイマ値を１減算し（ステップ００４ＳＧＳ５２５）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値が０か否か、すなわち案内表示開始待ちタイマによる計時を開始してから３０秒が経過したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５２６）。

【３７１１】

ステップ００４ＳＧＳ５２６において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が０であると判定した場合には、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２７）、案内表示を開始させ（ステップ００４ＳＧＳ５２８）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７１２】

ステップ００４ＳＧＳ５２４において案内表示開始待ちでないと判定した場合、またはステップ００４ＳＧＳ５２６において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が０でないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値が０か否か、すなわちデモムービー開始待ちタイマによる計時を開始してから規定時間（６０秒、９０秒、１２０秒のいずれか）が経過したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５２９）。

【３７１３】

ステップ００４ＳＧＳ５２９においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が０でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５２９においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が０であると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５３０）、デモムービー実行中フラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５３１）、デモムービー表示が終了するまでの時間を計時するためのデモムービータイマの値として約５５秒に相当するタイマ値（２７５００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５３２）、デモムービー表示を開始し（ステップ００４ＳＧＳ５３３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７１４】

ステップ００４ＳＧＳ５０１においてデモムービー表示の実行中と判定した場合には、終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立したか否か、すなわち始動入賞の発生、タッチリング００４ＳＧ０３５のオン、メニュー表示の開始のいずれかが特定されたか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５３４）。

【３７１５】

ステップ００４ＳＧＳ５３４において終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれも成立してないと判定した場合には、デモムービータイマのタイマ値を１減算し（ステップ００４ＳＧＳ５３

５）、デモムービータイマのタイマ値が０か否か、すなわちデモムービータイマによる計時を開始してから５５秒が経過したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５３６）。

【３７１６】

ステップ００４ＳＧＳ５３６においてデモムービータイマのタイマ値が０でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５３６においてデモムービータイマのタイマ値が０であると判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５３７）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５３８）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５３９）、案内表示を開始し（ステップ００４ＳＧＳ５４０）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７１７】

ステップ００４ＳＧＳ５３４において終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立したと判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５４１）、デモムービータイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５４２）、デモムービー表示を終了し（ステップ００４ＳＧＳ５４３）、終了条件Ｅ３が成立したか否か、すなわちタッチリング００４ＳＧ０３５がオンであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５４４）。

【３７１８】

ステップ００４ＳＧＳ５４４において終了条件Ｅ３が成立していないと判定した場合には、終了条件Ｅ４が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５４５）。

【３７１９】

ステップ００４ＳＧＳ５４５において終了条件Ｅ４が成立していないと判定した場合、すなわち終了条件Ｅ２が成立した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７２０】

ステップ００４ＳＧＳ５４４において終了条件Ｅ３が成立したと判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１６）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７２１】

ステップ００４ＳＧＳ５４５において終了条件Ｅ４が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１８）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【３７２２】

ステップ００４ＳＧＳ５０２においてメニュー表示中と判定された場合には、終了条件２が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５４６）。

【３７２３】

ステップ００４ＳＧＳ５４６において終了条件が２が成立したと判定した場合、すなわち始動入賞によりメニュー表示が終了した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５４７）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰

する。
【３７２４】
ステップ００４ＳＧＳ５４６において終了条件が２が成立していないと判定した場合には、メニュー表示が終了したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５４８）。メニュー表示が終了したか否かは、前回のステップＳ８０のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が終了したか否かにより判定される。
【３７２５】
ステップ００４ＳＧＳ５４８においてメニュー表示が終了していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５４８においてメニュー表示が終了したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５４９）、デモムービー開始待ちタイマの値として約１２０秒に相当するタイマ値（６００００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５０６）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。
【３７２６】
ステップ００４ＳＧＳ５０３においてタッチリング００４ＳＧ０３５がオンであると判定された場合には、終了条件２が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５５０）。
【３７２７】
ステップ００４ＳＧＳ５５０において終了条件が２が成立したと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５５０において終了条件が２が成立していないと判定した場合には、終了条件４が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５５１）。
【３７２８】
ステップ００４ＳＧＳ５５１において終了条件４が成立していないと判定した場合には、タッチリング００４ＳＧ０３５がオフであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５５２）。タッチリング００４ＳＧ０３５がオフであるか否かは、枠状態表示指定コマンドによりタッチリング００４ＳＧ０３５の検出状態がオンからオフに変化したか否かにより判定される。
【３７２９】
ステップ００４ＳＧＳ５５２にいてタッチリング００４ＳＧ０３５がオフであると判定した場合には、タッチリングオンフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５５３）、デモムービー開始待ちタイマの値として約１２０秒に相当するタイマ値（６００００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５０６）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。
【３７３０】
ステップ００４ＳＧＳ５５１において終了条件４が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１８）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。
【３７３１】

（演出モードの種別）
次に、演出モードの種別について、図１２－２１に基づいて説明する。図１２－２１は、（Ａ１）（Ａ２）は第１演出モード、（Ｂ１）（Ｂ２）は第２演出モード、（Ｃ１）（Ｃ２）は第３演出モードの態様を示す図である。
【３７３２】
図１２－２１（Ａ１）に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「０」～「９」の数字からなる数字表示部００４ＳＧ０５１と、数字表示部００４ＳＧ０５１の各数字「０」～「９」に対応する１０種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部００４ＳＧ０５２と、正面視長方形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、キャラクタの名前）からなる情報表示部００４ＳＧ０５３と、これら数字表示部００４ＳＧ０５１、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２及び情報表示部００４ＳＧ０５３の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部００４ＳＧ０５４と、から構成される。
【３７３３】
尚、情報表示部００４ＳＧ０５３に、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２に表示されているキャラクタの名前が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２に表示されているキャラクタに関する情報であれば、名前以外の種々の情報（例えば、キャラクタのニックネーム、性格、対戦レベル、キャラクタが所有するアイテムなどの情報）が表示されてもよい。
【３７３４】
また、図１２－２１（Ｂ１）、（Ｃ１）に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（高ベース状態用）は、「０」～「９」の数字からなる数字表示部００４ＳＧ０６１と、数字表示部００４ＳＧ０６１の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部００４ＳＧ０６４と、から構成されている。高ベース状態用の飾り図柄は、低ベース状態用の飾り図柄のようなキャラクタ表示部及び情報表示部は設けられていない。
【３７３５】
また、画像表示装置５の左上部に設けられた表示エリア５Ｓには、第１保留記憶数及び第２保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第４図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア５ＳＬ、５ＳＣ、５ＳＲ各々に表示される「０」～「９」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「０」～「９」の数字よりも少ない「１」～「５」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。
【３７３６】
図１２－２１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードとして、第１演出モード（図１２－２１（Ａ１）（Ａ２）参照）、第２演出モード（図１２－２１（Ｂ１）（Ｂ２）参照）及び第３演出モード（図１２－２１（Ｃ１）（Ｃ２）参照）のいずれかを実行可能とされている。第１演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モードである。また、第２演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第３演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。
【３７３７】
図１２－２１（Ａ１）に示すように、第１演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景表示として、昼の街の風景をあらわした第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示される。また、図１２－２１（Ａ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第１スクロール表示）にて実行さ

れる。
【３７３８】
例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄は視認できないが、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「３」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。
【３７３９】
また、画像表示装置５の画面左上に設けられた表示エリア５Ｓには、第１保留記憶数、第２保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置５の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆには、実行が保留されている可変表示に対応する第１保留表示００４ＳＧ１０１及び第２保留表示００４ＳＧ１０２や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３が表示される。尚、これら第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆは、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。
【３７４０】
図１２－２１（Ｂ１）に示すように、第２演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景表示として、夕方の街の風景をあらわした第２背景表示００４ＳＧ０８２が表示される。また、図１２－２１（Ｂ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。
【３７４１】
例えば、第２演出モードにおける飾り図柄は、第１面と該第１面の反対面である第２面とを有しており、第１面には先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が表示される。一方、第１面が正面を向いているときには、第２面に後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部００４ＳＧ０６４は透過率が低い（不透明）であるため、第２面に表示された飾り図柄を正面側から透視する（飾り図柄を通して正面側から視認する）ことはできない。
【３７４２】
また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第１面、第２面、第１面、第２面・・の順に回転することで、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。
【３７４３】
また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００４ＳＧ２０１が表示され、画像表示装置５の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示００４ＳＧ２０２（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１００）が表示される。
【３７４４】

図１２－２１（Ｃ１）に示すように、第３演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景表示として、夜の街の風景をあらわした第３背景表示００４ＳＧ０８３が表示される。また、図１２－２１（Ｃ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第３スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【３７４５】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄は視認できないが、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「３」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて「０」～「９」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【３７４６】

また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００４ＳＧ２０１が表示される。

【３７４７】

また、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに所定期間を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに所定期間を要する。一方、小図柄は、上記所定期間において、はずれ組合せの小図柄が複数回（例えば、５回など）切り替えて（更新されて）表示される。

【３７４８】

また、飾り図柄は、第１演出モード及び第３演出モードにおけるスクロール表示や、第２演出モードにおける回転表示において、可変表示の開始時に可変表示速度が低速から高速に変化し、可変表示の停止時に高速から低速に変化する、つまり、可変表示速度が変化可能である一方で、小図柄は、可変表示が開始してから停止するまで一定速度にて可変表示されるようになっている。

【３７４９】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出モードとして第１演出モード、第２演出モード、第３演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、４種類以上の演出モードを実行可能としてもよい。特に、一の遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に対応して複数種類の演出モードを実行可能としてもよい。

【３７５０】

（可変表示開始時の各部の動作例）

次に、可変表示開始時の各部の動作例について、図１２－２２～図１２－２５に基づいて説明する。図１２－２２は、第１演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図１２－２３は、図１２－２２に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図１２－２４は、第３演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図１２－２５は、（Ａ）は第１演出モード、（Ｂ）は第２・第３演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

【３７５１】

尚、以下の画像表示装置５の表示画面を表す図において、実線以外の線（例えば、１点鎖線や点線など）で表した図や、符号を付していない矢印については、表示画面に表示された画像を示すものではなく、画像の動きなどを説明するために表したものである。

【３７５２】

（第１演出モードの可変表示の動作例）

まず、第１演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるときの各部の動作例について、図１２－２２及び図１２－２３に基づいて説明する。

【３７５３】

図１２－２２（Ａ）には、第１演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア５Ｓに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア５Ｆには、当該可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３が表示され、特図保留記憶表示エリア５Ｕには、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１が表示されている（第１保留記憶数「２」）。

【３７５４】

次いで、図１２－２２（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３がアクティブ表示エリア５Ｆから消去されるとともに、該アクティブ表示００４ＳＧ１０３が消去されたことを強調する消去エフェクト００４ＳＧ１１０が表示される。

【３７５５】

図１２－２２（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクションが、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動するシフト表示が開始される。

【３７５６】

具体的には、第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆまで移動することで、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示される（図１２－２２（Ｄ）参照）。また、左から２番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図１２－２２（Ｃ）参照）、左から２番目の表示エリアから１番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図１２－２２（Ｄ）参照）。

【３７５７】

尚、図１２－２２（Ｂ）において表示された消去エフェクト００４ＳＧ１１０は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【３７５８】

図１２－２２（Ｅ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図１２－２２（Ｆ）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【３７５９】

次いで、図１２－２２（Ｆ）に示すように、右飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄の（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図１２－２２（Ｇ）に示すように、下方への移動が開始されてスクロー

ル表示が開始される。
【３７６０】
次いで、図１２－２２（Ｇ）に示すように、中飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図１２－２２（Ｈ）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。
【３７６１】
このように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から１番目の表示エリアに表示されている第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。
【３７６２】
つまり、第１保留表示００４ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの、キャラクタが反転動作する変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。尚、変動開始アクションの動作態様は種々に変更可能である。
【３７６３】
また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ９０％となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄は、図１２－２２（Ｆ）（Ｇ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図１２－２２（Ｈ）に示す中速を経て、図１２－２３（Ｉ）（Ｊ）（Ｋ）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図１２－２２（Ｇ）～図１２－２３（Ｋ）に示すように、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。
【３７６４】
（第３演出モードの可変表示の動作例）
次に、第３演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるときの各部の動作例について、図１２－２４に基づいて説明する。
【３７６５】
図１２－２４（Ａ）には、第３演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア５Ｓに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア５Ｆには、当該可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３が表示され、特図保留記憶表示エリア５Ｕには、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１が表示されている（第１保留記憶数「２」）。また、小図柄及び右打ち報知画像００４ＳＧ２０１は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。（図１２－２４（Ａ）参照）
【３７６６】

次いで、図１２－２４（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３がアクティブ表示エリア５Ｆから消去されるとともに、該アクティブ表示００４ＳＧ１０３が消去されたことを強調する消去エフェクト００４ＳＧ１１０が表示される。

【３７６７】

図１２－２４（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション（図１２－２４（Ａ）参照）は行われない。また、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動するシフト表示が開始される。

【３７６８】

具体的には、第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆまで移動することで、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示される（図１２－２４（Ｃ）参照）。また、左から２番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図１２－２４（Ｃ）参照）、左から２番目の表示エリアから１番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図１２－２４（Ｄ）参照）。

【３７６９】

尚、図１２－２４（Ｂ）において表示された消去エフェクト００４ＳＧ１１０は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【３７７０】

図１２－２４（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される（図１２－２４（Ｄ）参照）。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始される。

【３７７１】

このように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始されるが、左から１番目の表示エリアに表示されている第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

【３７７２】

つまり、第１保留表示００４ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【３７７３】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ９０％となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、図１２－２４（Ｅ）（Ｆ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図１２－２４（Ｇ）に示す中速を経て、図１２－２４（Ｈ）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図

柄を目視により視認することは極めて困難となる。
【３７７４】
尚、飾り図柄の透過率は、飾り図柄が停止表示されているときに第１値（０％）とされ、可変表示が開始されると漸次透過率が上昇し、最終的に高速スクロール表示において第２値（９０％）となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。詳しくは、上記第１値は、透過率の最小値であって、飾り図柄がはっきりと視認可能な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が５％のとき飾り図柄が最もはっきりと表示される状態となる場合は、第１値が０％でなく５％に設定されていてもよい。また、上記第２値は、透過率の最大値であって、飾り図柄がほぼ視認困難な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が１００％のとき飾り図柄がほぼ見えない状態となる場合は、第２値が９０％でなく１００％に設定されていてもよい。つまり、上記第１値と第２値とは種々に変更可能である。
【３７７５】
以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００４ＳＧ１０３として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしている。
【３７７６】
このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。
【３７７７】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理において主基板１１から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第１種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。
【３７７８】
また、低ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００４ＳＧ１０３として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一方で、高ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００４ＳＧ１０３として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

【３７７９】
このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。
【３７８０】
また、高ベース状態においても、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理において主基板１１から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第１種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。
【３７８１】
また、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか１つの飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるようになっていれば、シフト表示が行われているときに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのうちいずれかの飾り図柄のスクロール表示が開始されてもよい。
【３７８２】
（可変表示開始時の各部の動作態様）
図１２－２５（Ａ）に示すように、第１演出モードにおいて、保留記憶数が「２」以下で非リーチはずれの変動パターンＰＡ１－１に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄のスクロール表示が開始される。
【３７８３】
また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間Ａ２１は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。
【３７８４】
飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。
【３７８５】
その後、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示

の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了して停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、５００ｍｓ）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【３７８６】

次に、図１２－２５（Ｂ）に示すように、第２演出モード及び第３演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターンＰＡ１－３に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示またはスクロール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄のスクロール表示が開始される。

【３７８７】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間Ａ２３は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。

【３７８８】

飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は一斉に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間Ｂ２３は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。

【３７８９】

その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第１演出モードや第２演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、５００ｍｓ）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【３７９０】

また、第２演出モードにおいて回転表示または第３演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときのフェードアウト表示期間Ａ２３よりも、第１演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときのフェードアウト表示期間Ａ２１の方が長くなっている（フェードアウト表示期間Ａ２３＜フェードアウト表示期間Ａ２１。図１２－２５（Ａ）（Ｂ）参照）。

【３７９１】

尚、第１演出モードにおいては、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図１２－２５（Ａ）に示す態様となる。また、第２演出モード、第３演出モードにおいては、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図１２－２５（Ｂ）に示す態様となる。

【３７９２】

（ＳＰリーチ演出の動作例）

次に、ＳＰリーチ演出の動作例について、図１２－２６及び図１２－２７に基づいて説明する。図１２－２６は、低ベース状態におけるＳＰリーチ演出の流れを示す図である。図１２－２７は、高ベース状態におけるＳＰリーチ演出の流れを示す図である。尚、図１２－２７においては、第３演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第２演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてのもよいし、異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。

【３７９３】

図１２－２６（Ａ）に示すように、低ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に基づいて、複数のキャラクタが段階的に出現するステップアップ演出を実行するか否か、及び該

ステップアップ演出における所定のステップにて背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定ステップアップ演出表示パターン（図１２－２６（Ｂ）参照）を表示するか否かを判定する。そして、ステップアップ演出の実行及び特定ステップアップ演出表示パターンの表示を決定した場合、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときにステップアップ演出を開始するとともに、所定ステップにおいて特定ステップアップ演出表示パターンを表示する（図１２－２６（Ｂ）参照）。尚、ステップアップ演出の非実行が決定された場合や、ステップアップ演出の実行が決定されたが特定ステップアップ演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボーの表示を含まないステップアップ演出表示パターンが表示される。

【３７９４】

次いで、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図１２－２６（Ｃ）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア５Ｃでは飾り図柄が高速表示されている。

【３７９５】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、ＳＰリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示００４ＳＧ０７０が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのＳＰリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図１２－２６（Ｄ）参照）。ＳＰリーチ演出では、通常背景表示である第１背景表示００４ＳＧ０８１とは異なる画像であって、ＳＰリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第４背景表示００４ＳＧ０８４が表示される（図１２－２６（Ｅ）（Ｆ）参照）。尚、第４背景表示００４ＳＧ０８４は、ＳＰリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

【３７９６】

次いで、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示００４ＳＧ０７１と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン表示００４ＳＧ０７２とが表示されることで開始される（図１２－２６（Ｇ）参照）。

【３７９７】

そして、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示００４ＳＧ０７１とボタン表示００４ＳＧ０７２とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、可動体ランプ９ｄが所定の発光色で点灯しながら可動体３２が原点位置から演出位置に下降し、可動体３２を強調するエフェクト表示００４ＳＧ０７３が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知される（図１２－２６（Ｈ）参照）。

【３７９８】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、背景表示として、ＳＰリーチ演出に対応した第４背景表示００４ＳＧ０８４が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示された後（図１２－２６（Ｉ）参照）、ＳＰリーチ演出の終了に伴い、第４背景表示００４ＳＧ０８４が非表示となって第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示され、第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図１２－２６（Ｊ）参照）。

【３７９９】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体３２が原点位置から演出位置に下降せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示００４ＳＧ０７８が表示された後（図１２－２６（Ｋ）参照）、報知演出において、背景表

示として、ＳＰリーチ演出に対応した第４背景表示００４ＳＧ０８４が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示される（図１２－２６（Ｌ）参照）。

【３８００】

そして、図１２－２６（Ｍ）に示されるように、報知演出（ＳＰリーチ演出）の終了に伴い、第４背景表示００４ＳＧ０８４が非表示となって第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示され、第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示されているときにはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図１２－２６（Ｍ）参照）。

【３８０１】

次に、図１２－２７（Ａ）に示すように、高ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に基づいて、特定キャラクタが出現するとともに背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定カットイン演出表示パターン（図１２－２７（Ｄ）参照）を表示するか否かを判定し、判定結果を記憶しておく。

【３８０２】

そして、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図１２－２７（Ｂ）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア５Ｃでは飾り図柄が高速表示されている。

【３８０３】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、ＳＰリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示００４ＳＧ０７０が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのＳＰリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図１２－２７（Ｃ）参照）。

【３８０４】

ここで、可変表示の開始時に、特定カットイン演出表示パターンの表示が決定された場合、リーチタイトル表示００４ＳＧ０７０が表示された後、特定カットイン演出表示パターンでカットイン演出が開始される（図１２－２７（Ｄ）参照）。尚、カットイン演出の非実行が決定された場合や、カットイン演出の実行が決定されたが特定カットイン演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボー以外の表示色のカットイン表示が表示される。

【３８０５】

そして、ＳＰリーチ演出では、通常背景表示である第１背景表示００４ＳＧ０８１とは異なる画像であって、ＳＰリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第４背景表示００４ＳＧ０８４が表示される（図１２－２７（Ｅ）（Ｆ）参照）。尚、第４背景表示００４ＳＧ０８４は、ＳＰリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

【３８０６】

尚、図１２－２７（Ｇ）～（Ｍ）の流れについては、図１２－２７（Ｊ）（Ｍ）において高ベース用の第３背景表示００４ＳＧ０８３となる点が異なるだけで他は図１２－２６（Ｇ）～（Ｍ）とほぼ同様のためここでの詳細な説明は省略する。

【３８０７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り確定を報知する特定演出として、低ベース状態においては、背景がレインボー態様の特定ステップアップ演出を実行可能であり（図１２－２６（Ｂ）参照）、高ベース状態においては、背景がレインボー態様のカットインを含む特定カットイン演出を実行可能である（図１２－２７（Ｄ）参照）。そして、特定ステップアップ演出と特定カットイン演出とは、背景が同じレインボー態様であるものの表示態様は異なっているが、このときの盤ランプやサイドランプの発光態様は共通とされている。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプやサイドランプを共通の輝度データテーブ

ル（共通テーブル）に基づいて発光制御を行うため、発光用のデータ容量を削減できる。
【３８０８】
（客待ちデモ演出［デモムービー表示］）
次に、客待ちデモ演出について、図１２－２８～図１２－３４に基づいて説明する。図１２－２８は、（Ａ）はデモムービー表示の開始・終了条件、（Ｂ）はデモムービー表示の構成を示す図である。図１２－２９は、デモムービー表示中における各部の動作例を示す図である。図１２－３０は、客待ちデモ演出の遷移図である。図１２－３１は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図１２－３２は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図１２－３３は、（Ａ）は第１シーン（企業名）、（Ｂ）は第４シーン（注意喚起１）、（Ｃ）は第４シーン（注意喚起２）の表示例を示す図である。図１２－３４は、第１シーン（企業名）、第４シーン（注意喚起１、２）、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。
【３８０９】
「客待ちデモ演出」は、演出制御用ＣＰＵ１２０が、遊技（例えば、可変表示、大当り遊技や小当り遊技など）が行われていない遊技待機状態、つまり、客待ち状態であることを報知するための演出であり、主に画像表示装置５にデモムービー表示（図１２－３１及び図１２－３２参照）を表示することにより行われる。
【３８１０】
デモムービー表示は、遊技中の背景表示とは異なるデモムービー表示が表示されることで、遊技客による遊技が行われていない空き台であることを遊技客に知らせるための表示であり、いずれの企業が関連している遊技機であるのかを知らせる企業名シーンや、当該パチンコ遊技機１がどのようなストーリーなのか、どのようなキャラクタが登場するのか、どのような演出やどのような仕様であるかを伝える機種紹介シーンや、パチンコ遊技機１のタイトルやサブタイトルを伝える機種紹介シーンや、遊技前に遊技中の注意事項を伝える注意喚起シーンなどから構成されている。尚、デモムービー表示においては、上記内容以外にも、例えば、機種紹介シーンなどにおいて、演出の紹介や機種スペックの説明等を行ったりしてもよく、内容は種々に変更可能である。
【３８１１】
図１２－２８（Ａ）～図１２－３０に示すように、「客待ちデモ演出」（以下、デモムービー表示、デモンストレーション表示とも称する）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が以下に示す開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかが成立したと判定したことに基づいて開始される。詳しくは、開始条件Ｓ１は、可変表示の終了に伴い主基板１１から出力される客待ちデモ指定コマンドを受信してから第１時間（例えば、１２０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ２は、初期化を伴う電源投入がされたことにより主基板１１から出力される電源投入指定コマンドを受信してから第２時間（例えば、６０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ３は、初期化を伴わない電源投入がされたことにより主基板１１から出力される停電復旧指定コマンドを受信してから第３時間（例えば、９０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ４は、タッチセンサ（タッチリング００４ＳＧ０３５）がオフ状態となってから第４時間（例えば、１２０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ５は、メニュー画面表示が終了したときから第５時間（例えば、１２０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ６は、Ｓ１～Ｓ５の条件を経由したデモムービー表示が終了してから第６時間（例えば、３０秒）が経過したこと（２週目以降はこのＳ６の条件同様、客待ちデモ演出終了後に３０秒経過でデモムービー表示が開始される）で成立する。
【３８１２】
また、「デモムービー表示」は、演出制御用ＣＰＵ１２０が以下に示す終了条件Ｅ１～Ｅ４のいずれかが成立したと判定したことに基づいて終了する。詳しくは、終了条件Ｅ１は、デモムービー表示が開始されてから終了時間（例えば、５５秒）が経過したことで成立し、終了条件Ｅ２は、始動入賞が発生したことで成立し、終了条件Ｅ３は、タッチリング００４ＳＧ０３５のオンが検出されたことで成立し、終了条件Ｅ４は、メニュー画面表示の開始操作がされたことで成立する。

【３８１３】
　また、デモムービー表示の実行中ではないが、上記開始条件の成立の待機状態（デモムービー開始待ち期間）において第１時間～第６時間の計時を行っているときに上記終了条件Ｅ２～Ｅ４が成立したときには計時を中止し、その後、上記開始条件Ｓ１、Ｓ４、Ｓ５が成立したときには計時をリセット（再設定）する。
【３８１４】
　また、上記デモムービー開始待ち期間では、デモムービー表示は表示されないが、各種背景表示上に、演出調整に関する案内表示として、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示されるようになっている（図１２－３７（Ａ４）、図１２－１２３参照）。
【３８１５】
　尚、演出調整に関する案内表示とは、例えば、プッシュボタン３１Ｂに備えられた振動機能、Ｖフラッシュ機能、オートボタン機能、演出モードといった各種演出機能のカスタマイズ及びカスタマイズリセットなどの演出機能調整が可能なメニュー画面を表示するためのプッシュボタン３１Ｂ操作を案内表示するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１や、音量・光量を調整するためのボタン操作を案内する音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２だけでなく、上記以外の演出機能調整の案内表示を含んでいてもよい。
【３８１６】
　また、終了条件Ｅ３が成立している場合、終了条件Ｅ２が成立することはほとんどない。つまり、始動入賞が発生するためには打球操作ハンドル３０を操作しなければならないので、基本的には、終了条件Ｅ２よりも先に終了条件Ｅ３が成立するが、以下のイレギュラーケースの場合、終了条件Ｅ３が成立せずに終了条件Ｅ２が成立する可能性がある。
【３８１７】
　イレギュラーケース１：ブドウ（所謂、釘間での球詰まり）が発生したことに基づいて、遊技者は店員を呼ぶが、店員が来るまでにデモムービー表示が開始され、その後、ブドウが解除されることにより始動入賞が発生した場合、打球操作ハンドル３０を操作せずにデモムービー表示が終了するため、終了条件Ｅ３が成立せずに終了条件Ｅ２が成立する。
【３８１８】
　イレギュラーケース２：ＣＰＵ１０３に何かしらの不具合または演出制御用ＣＰＵ１２０に不具合が生じたことにより、タッチセンサのオン状態を演出制御用ＣＰＵ１２０で確認できない場合、タッチセンサのオン状態を確認できない状態で始動入賞が発生することがあるため、終了条件Ｅ３が成立せずに終了条件Ｅ２が成立する。
【３８１９】
　尚、タッチセンサのオン状態で成立する終了条件Ｅ３が終了条件として設定しなくてもよく、このような場合、ハンドル操作だけではデモムービー表示が終了することはなく、始動入賞の発生で終了条件Ｅ２が成立してデモムービー表示が終了することになる。
【３８２０】
　図１２－２８（Ｂ）に示すように、デモムービー表示は、第１シーン～第４シーンの４つのシーンから構成されている。詳しくは、第１シーンは、当該企業の開発、製造、販売等に携わった企業の名称及びスローガンが表示される「企業名」パート（企業名パート）とされている（図１２－３１（Ａ）（Ｂ）参照）。
【３８２１】
　第２シーンは、当該パチンコ遊技機にて行われる演出のストーリー紹介が行われる「機種紹介１」～「機種紹介３」パート（機種紹介１～３パート）から構成されている。「機種紹介１」パート（機種紹介１パート）では、演出に登場する味方キャラクタ及び名前が表示される（図１２－３１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。「機種紹介２－１」パート（機種紹介２－１パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図１２－３１（Ｇ）、（Ｈ）参照）、「機種紹介２－２」パート（機種紹介２－２パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図１２－３１（Ｊ）、（Ｋ）参照）、「機種紹介２－３」パート（機種

紹介２－３パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示される（図１２－３２（Ｍ）～（Ｏ）参照）。「機種紹介３－１」パート（機種紹介３－１パート）では、「機種紹介２－１」パート（機種紹介２－１パート）と「機種紹介２－２」パート（機種紹介２－２パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示され（図１２－３２（Ｉ）参照）、「機種紹介３－２」パート（機種紹介３－２パート）では、「機種紹介２－２」（機種紹介２－２パート）パートと「機種紹介２－３」パート（機種紹介２－３パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示される（図１２－３２（Ｌ）参照）。

【３８２２】

第３シーンは、当該パチンコ遊技機のメインタイトル名が表示される「機種名メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）及び「機種サブタイトル名」パート（サブタイトルパート１、２）から構成されている（図１２－３２（Ｐ）～（Ｖ）参照）。尚、「機種メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）では、メインタイトル名である「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」が表示され、「機種サブタイトル名」パートでは、サブタイトル名である「ＩＩ／全員集合Ｖｅｒ．」が表示される。

【３８２３】

尚、「機種メインタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機１の主題であり、当該機種のテーマを一言で表したものであり、「機種サブタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機１の副題であり、機種メインタイトル名に付け足される補足的な情報（例えば、本タイトルの２作品目であることを示す「ＩＩ」や見出し「全員集合Ｖｅｒ．」など）であればよく、内容は種々に変更可能である。

【３８２４】

第４シーンは、遊技者に対する注意喚起が行われる「注意喚起１」パート（注意喚起１パート）及び「注意喚起２」パート（注意喚起２パート）から構成されている（図１２－３２（Ｗ）～（Ｘ）参照）。尚、「注意喚起１」パート（注意喚起１パート）では、遊技にのめり込むことを防止するための注意表示が表示され、「注意喚起２」パート（注意喚起２パート）では、当該パチンコ遊技機による物理的な事故を防止するための注意表示が表示される。

【３８２５】

図１２－２９に示すように、デモムービー表示は、開始条件が成立してから、第１シーン、第２シーン、第３シーン、第４シーンの順に各種デモ画像が表示されていく。第１シーンの表示期間ｔｂ２ａは約１０秒（ｔｂ２ａ＝１０秒）、第２シーンの表示期間ｔｂ２ｂは約３０秒（ｔｂ２ｂ＝３０秒）、第３シーンの表示期間ｔｂ２ｃは約１０秒（ｔｂ２ｃ＝１０秒）、第４シーンの表示期間ｔｂ２ｄは約１０秒（ｔｂ２ｄ＝５秒）とされ、１回のデモムービー表示の表示期間ｔｂは約５５秒（ｔｂ２＝５５秒）とされている。そして、図１２－３０に示すように、デモムービー表示の表示中に終了条件Ｅ２～Ｅ４が成立せずに１回目のデモムービー表示が終了した場合、つまり、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立で開始された１回目のデモムービー表示が終了条件Ｅ１で終了した場合は、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第６時間である３０秒が経過した場合、開始条件Ｓ６が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件Ｅ２～Ｅ４が終了するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第２客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【３８２６】

画像表示装置５にてデモムービー表示を表示している期間中は、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示となり、保留記憶数及び小図柄の表示が維持される（図１２－３１、図１２－３２参照）。尚、デモムービー表示の表示中に保留記憶数及び小図柄が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示中に保留記憶数及び小図柄が非表示となるようにしてもよい。

【３８２７】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にてデモムービー表示を表示している期間中において、盤ランプ（アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ）と、枠ランプ（メインランプ９ａ及びサイドランプ９ｂ）については、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて発光制御を行う一方で、ボタンランプ９ｅについては、デモムービー表示に対応しない白点灯用（デフォルト用）輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御を行う。また、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭは出力しないが、デモムービー表示用の楽曲を出力するようにしてもよい。
【３８２８】
　客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）は、複数の輝度データテーブル（後述する孫テーブル）から構成される。
【３８２９】
　詳しくは、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成するメインランプ９ａの輝度データテーブル（後述する孫テーブル）として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介１パート～機種紹介２－３パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート１の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート２の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起１パート～注意喚起２パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。
【３８３０】
　また、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成するサイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆの輝度データテーブル（後述する孫テーブル）として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介１パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介２－１パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介３－１パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介２－２パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介３－２パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介２－３パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート１の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート２の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起１パート～注意喚起２パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。
【３８３１】
　尚、デモムービー表示を表示している期間中の輝度データテーブルを用いた制御については、後に詳述する。
【３８３２】
　（デモムービー表示の動作例）
　次に、デモムービー表示の動作例について、図１２－３１、図１２－３２、図１２－１１９～図１２－１２１に基づいて説明する。尚、図１２－１１９は、（Ａ１）～（Ａ４）は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。図１２－１２０は、（Ａ）は第１シーン、（Ｂ）は第３シーン、（Ｃ）は第４シーンの動作例を示す図である。図１２－１２１は、文字アニメーション表示を示す比較表である。
【３８３３】
　尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。
　「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。
【３８３４】

「アニメーション表示」は、例えば、１コマ（１フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか１つを１コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。尚、１秒間の動画で表示する静止画像の枚数（コマ数）は３０枚、つまり、フレームレートは３０ＦＰＳとされている。

【３８３５】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、１コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。

【３８３６】

また、以下の説明で用いる発光態様を示す表現の一例を説明する。

「ウェーブ点灯」は、輝度データの輝度を順次変化させる発光パターンであり、以下のフラッシュよりは、各データ間での輝度の変化が少なく、例えば、ランプの輝度が所定の周期で高くなったり、所定の周期で色が変化したり、所定の色が発光領域内を移動するように発光したりするパターンである。また、ランプを単に点灯させ続けるだけでは演出要素として寂しいときや、以下のフラッシュのようにランプよりも画像表示装置５等を強調したいときに、ランプが目立ちすぎないようにするときに用いる。

【３８３７】

「フラッシュ（点滅）」は、輝度の高い輝度データ、輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いる発光のパターンである。光の強弱により、遊技者の視認している明るさに大きな変化を与えることができ、強調するときに用いる発光パターンである。

【３８３８】

「レインボー」は、低ベース状態において図１２－２６（Ｂ）の表示が実行されたときや、高ベース状態において図１２－２７（Ｄ）の演出が実行されたときに共通に用いられるパターンである。７色の輝度データを順次変化させることによりウェーブ点灯するレインボーウェーブパターンとされているが、７色の輝度データを順次変化させながら輝度データ間に輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いることでレインボーフラッシュパターンを用いてもよい。

【３８３９】

図１２－３１（Ａ）、（Ｂ）に示すように、デモムービー表示の開始条件が成立すると、第１シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第１シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第１シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示００４ＳＧ３０１が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００４ＳＧ３０２が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示００４ＳＧ３０２が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア５Ｓには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【３８４０】

また、第１シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、例えば、企業名表示００４ＳＧ３０２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示００４ＳＧ３０２の透過率が低下するにつれて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

【３８４１】
図１２－１２０（Ａ）を用いて詳しく説明すると、まず、企業名表示００４ＳＧ３０２が画面中央位置に「小」サイズで表示された後、約３秒間にわたり、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され（図１２－１２０（Ａ１）参照）、規定位置に表示されたときに、企業名表示００４ＳＧ３０２が壁に衝突して跳ね返された後に規定位置に表示される態様のバウンド表示が表示される（図１２－１２０（Ａ２）参照）。そして、画面中央の規定位置に約４秒にわたり静止表示された後（図１２－１２０（Ａ３）参照）、１秒にわたりフェードアウト表示される（図１２－１２０（Ａ４）参照）。
【３８４２】
また、図１２－１１９（Ａ１）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、企業名表示００４ＳＧ３０２が表示されるときに白フラッシュした後、白色に点灯する。このように、デモムービー表示の開始時に白フラッシュすることで、企業名表示００４ＳＧ３０２の表示が開始されることが強調される。そして、企業名表示００４ＳＧ３０２が拡大しながらフェードイン表示するのに連動して輝度が高くなっていき（白フェードイン点灯）、企業名表示００４ＳＧ３０２のバウンド表示に連動して白フラッシュした後に白点灯になり、フェードアウト表示に連動して輝度が低くなっていく（白フェードアウト点灯）。
【３８４３】
次に、第２シーンの「機種紹介１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄ及び各キャラクタの名前を示す文字表示００４ＳＧ５０１Ａ～００４ＳＧ５０１Ｄが順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはエフェクト表示００４ＳＧ５０２が表示される（図１２－３１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。尚、図１２－１１９（Ａ２）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、各キャラクタの登場及び名前のフェードイン表示に合わせてキャラクタに対応する色で点灯した後に白点灯する。
【３８４４】
次に、第２シーンの「機種紹介２－１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ａがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１２－３１（Ｇ）、（Ｈ）参照）。次いで、「機種紹介３－１」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示００４ＳＧ５０３と味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａとが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図１２－３１（Ｉ）参照）。
【３８４５】
次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－２」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａ及び「敵から街を守れ！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｂがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１２－３１（Ｊ）、（Ｋ）参照）。その後「機種紹介３－２」の表示が開始されると、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａが拡大表示されるとともに、背景にエフェクト表示００４ＳＧ５０４が表示されるカットイン表示が表示される（図１２－３１（Ｌ）参照）。
【３８４６】
次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－３」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１２－３２（Ｍ）～（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１２－３２（Ｏ）参照）。
【３８４７】
尚、第２シーンにおける味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄや敵

キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示００４ＳＧ５０１Ａ～００４ＳＧ５０１Ｄ、００４ＳＧ５１１Ａ～００４ＳＧ５１１Ｄについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

【３８４８】

また、図１２－１１９（Ａ２）に示すように、第２シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、「機種紹介３－１」や「機種紹介３－２」が表示されるときに緑フラシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示００４ＳＧ５０１Ａ～００４ＳＧ５０１Ｄ、００４ＳＧ５１１Ａ～００４ＳＧ５１１Ｄのアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。

【３８４９】

具体的には、例えば、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動きに合わせて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）が点灯、点滅（フラッシュ）したり、色が変化したりしてもよい。

【３８５０】

なお、第２シーンにおいて、メインランプ９ａは消灯状態に制御されるが、メインランプ９ａについても他の盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）と同様に発光態様を変化させるようにしても良い。

【３８５１】

次に、第３シーンの表示が開始されると、背景にエフェクト表示００４ＳＧ５０５が表示されるとともに、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図１２－３２（Ｐ）～（Ｒ）参照）。

【３８５２】

次いで、「ＩＩ」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂが、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａの右側（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の右側（規定表示位置）に「大」サイズでバウンド表示される（図１２－３２（Ｓ）～（Ｔ）参照）。

【３８５３】

さらに、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示される（図１２－３２（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

【３８５４】

また、第３シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃ、００４ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃ

、００４ＳＧ５２０Ｃが移動表示され規定表示位置にバウンド表示されたときに、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）がフラッシュ（点滅）する。

【３８５５】

図１２－１２０（Ｂ）を用いて、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃの表示について、詳しく説明すると、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後（図１２－１２０（Ｂ１）参照）、約０．５秒にわたり、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示され（図１２－１２０（Ｂ２）参照）、規定表示位置に０．５秒間静止表示される（図１２－１２０（Ｂ３）参照）。その後、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃからなる機種タイトル名表示００４ＳＧ５２０全体が、約１．５秒かけて徐々にゆっくりと拡大表示（アニメーション表示）される（図１２－１２０（Ｂ４）参照）。

【３８５６】

また、図１２－１１９（Ａ３）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａが表示されるときはレインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）し、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂと機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃが表示されるときは、拡大・縮小（アニメーション）表示に連動して白フラッシュした後、レインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）する。

【３８５７】

次に、第４シーンの「注意喚起１」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示００４ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１２－３２（Ｗ）参照）。次いで、「注意喚起２」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示００４ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００４ＳＧ３２２が表示される（図１２－３２（Ｘ）参照）。

【３８５８】

図１２－１２０（Ｃ）を用いて、「注意喚起１」パートの表示について詳しく説明すると、第４シーンの「注意喚起１」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示００４ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２が規定表示位置に表示され、０．５秒にわたりフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１２－１２０（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）。次いで、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２は、透過率が０％になった後（図１２－１２０（Ｃ３）参照）、２秒にわたり静止表示される（図１２－１２０（Ｃ４）参照）。

【３８５９】

また、図１２－１１９（Ａ４）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、「注意喚起１」及び「注意喚起２」のパートにおいてのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第４シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

【３８６０】

また、第４シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、例えば、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２が企業名表示００４ＳＧ３０２や機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃ、００４ＳＧ５２０Ｃよりも強調して表示されることが防止される。

【３８６１】

（各シーンの表示態様の比較）

次に、図１２－２８（Ｂ）に基づいて、図１２－３１及び図１２－３２を参照しながら

、デモムービー表示中の各シーンの画像表示装置５の表示態様を比較する。
【３８６２】
＜文字表示開始時の表示態様＞第１シーン（企業名）、第２シーン（機種紹介１、２）、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第４シーン（注意喚起１）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）される一方で、第２シーン（機種紹介３）及び第４シーン（注意喚起２）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）されない。
【３８６３】
＜文字のアニメーション表示（視認性の変化度合い）＞第１シーン（企業名）及び第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、視認性の変化度合いが「大」でアニメーション表示が行われ、第２シーン（機種紹介１、２）では、視認性の変化度合いが「中」のアニメーション表示が行われ、第２シーン（機種紹介３）及び第４シーン（注意喚起１）では、視認性の変化度合いが「小」のアニメーション表示が行われる一方で、第２シーン（機種紹介３）及び第４シーン（注意喚起２）では、文字表示がアニメーション表示されない。
【３８６４】
＜文字のサイズ＞第１シーン（企業名）、第３シーン（機種メインタイトル名）では、文字を「小」サイズで表示した後に「大」サイズに拡大して表示する一方で、第４シーン（注意喚起１、２）では、文字を最初から「小」サイズまたは「中」サイズで一定の大きさで表示する。また、第２シーン（機種紹介１、２）では文字を「中」サイズで表示し、第３シーン（機種サブタイトル名）では、サブタイトル文字を「特大」サイズで表示した後に「大」サイズに縮小して表示する。
【３８６５】
＜背景色＞第１シーン（企業名）では、背景色は白色、第２シーン（機種紹介１～３）ではストーリーに応じた色、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）ではタイトルに応じた色、第４シーン（注意喚起１）では、注意喚起１パートは濃青色、注意喚起２パートは黒色とされる。
【３８６６】
尚、文字表示については、例えば、アニメーション表示する場合の方が、アニメーション表示しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、アニメーション表示における視認性の変化が大きい場合の方が、視認性の変化が小さい場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、文字の表示色が多い場合の方が、文字色が少ない場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。
【３８６７】
図１２－２８（Ｂ）に示すように、第１シーン（企業名）において表示される企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００４ＳＧ３０２のアニメーション表示は、文字表示がフェードイン表示された後、バウンド表示されるとともに、サイズが拡大する態様であるのに対し、第４シーン（注意喚起１）において表示されるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示は、フェードイン表示されるが、サイズは「中」で変化しないため、企業名表示００４ＳＧ３０２のアニメーション表示は、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。
【３８６８】
また、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａや機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示された後、サイズが拡大、縮小したり移動したりする態様であるのに対し、第４シーン（注意喚起１）において表示されるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示されるだけで、その後はサ

イズが拡大、縮小したり移動したりせずに変化しない態様であるため、企業名表示００４ＳＧ３０２のアニメーション表示は、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

【３８６９】

ここで、図１２－１２０及び図１２－１２１に基づいて、第１シーン（企業名）、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第４シーン（注意喚起１）の文字アニメーション表示を比較する。

【３８７０】

図１２－１２１に示すように、第１シーン（企業名）では、表示開始時に企業名表示００４ＳＧ３０２が拡大しながらフェードイン表示され（図１２－１２０（Ａ１）参照）、規定位置表示時にはバウンド表示され（図１２－１２０（Ａ２）参照）、規定位置表示後は静止表示される（図１２－１２０（Ａ３）参照）。第３シーン（機種メインタイトル名）では、表示開始時に機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａが拡大しながらフェードイン表示された後、規定位置表示時は静止表示され（図１２－３２（Ｐ）～（Ｒ）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図１２－１２０（Ｂ４）参照）。第３シーン（機種サブタイトル名）では、表示開始時に機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃが拡大した後に縮小表示され（図１２－１２０（Ｂ１）、（Ｂ２）参照）、規定位置表示時は静止表示され（図１２－１２０（Ｂ３）参照）、規定位置表示後は拡大表示される（図１２－１２０（Ｂ４）参照）。第４シーン（注意喚起１）では、表示開始時にのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２がフェードイン表示された（図１２－１２０（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）、規定位置表示時及び規定位置表示後は静止表示される（図１２－１２０（Ｃ３）、（Ｃ４）参照）。

【３８７１】

つまり、表示における強調度合いは、企業名≧機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。注意喚起は、表示開始時のフェードイン表示のみであり、規定位置表示時、規定位置表示後にはアニメーション表示がないため、強調度合いが低い。一方、企業名は、表示開始時、規定位置表示時といった２箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高く、機種タイトル名（メイン、サブ）は、表示開始時、規定位置表示後といった２箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い。

【３８７２】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで強調させることができるが、その中でも注意喚起１のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンのアニメーション表示を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３８７３】

また、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａや機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃの文字表示を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示を行うのに対し、第４シーン（注意喚起１）において、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示をせずに表示する。

【３８７４】

このように、機種タイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイトルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をしっかりと読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３８７５】

（企業名と注意喚起の表示態様の比較）
ここで、図１２－３３及び図１２－３４に基づいて、第１シーン（企業名）と第４シーン（注意喚起１、２）と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較する。
【３８７６】
図１２－３３（Ａ）に示すように、第１シーン（企業名）においては、企業名用背景表示００４ＳＧ３０１が表示されるとともに、画面中央に、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００４ＳＧ３０２が表示される。尚、表示画面の左上に設けられた表示エリア５Ｓには、保留記憶数及び小図柄が表示されている。
【３８７７】
図１２－３３（Ｂ）に示すように、第４シーン（注意喚起１）においては、注意用背景表示００４ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２がアニメーション表示される。のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」なる文字からなる見出し表示００４ＳＧ３１３と、見出し表示００４ＳＧ３１３の背景となる横長長方形状の見出し枠表示００４ＳＧ３１４と、から構成される。
【３８７８】
図１２－３３（Ｃ）に示すように、第４シーン（注意喚起２）においては、注意用背景表示００４ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００４ＳＧ３２２が表示される。事故防止表示００４ＳＧ３２２は、第１事故防止表示００４ＳＧ３２２Ａと第２事故防止表示００４ＳＧ３２２Ｂとから構成される。
【３８７９】
第１事故防止表示００４ＳＧ３２２Ａは、遊技機用枠３の上部の突出部に遊技者が頭をぶつける状況を示すイラスト表示００４ＳＧ３２３Ａと、「頭上注意」の文字からなる見出し表示００４ＳＧ３２４Ａと、「上部がせり出しています。頭をぶつけないようにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示００４ＳＧ３２５Ａと、三角形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク００４ＳＧ３２６Ａと、「×」のマークからなる注目マーク表示００４ＳＧ３２７Ａと、から構成されている。
【３８８０】
第２事故防止表示００４ＳＧ３２２Ｂは、スティックコントローラ３１Ａと筐体との隙間に遊技者の手指が挟まれる状況を示すイラスト表示００４ＳＧ３２３Ｂと、「指挟み注意」の文字からなる見出し表示００４ＳＧ３２４Ｂと、「スティックが動きます。手、指の挟み込みにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示００４ＳＧ３２５Ｂと、三角形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク００４ＳＧ３２６Ｂと、「↓」のマークからなる注目マーク表示００４ＳＧ３２７Ｂと、から構成されている。
【３８８１】
図１２－３４に示すように、第１シーン（企業名）において、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａの文字は、サイズは「中」、色は有彩色（青色）とされ、企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂの文字は、サイズは「大」、色は有彩色（青色）とされ、企業名用背景表示００４ＳＧ３０１は、色は無彩色（白色）とされている。
【３８８２】
第４シーン（注意喚起１）において、見出し表示００４ＳＧ３１３の文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、見出し枠表示００４ＳＧ３１４は、色は有彩色（濃青色）とされ、注意用背景表示００４ＳＧ３１１は、色は有彩色（薄青色）とされている。また、見出し枠表示００４ＳＧ３１４の枠線は無彩色（黒色）とされている。
【３８８３】
尚、見出し表示００４ＳＧ３１３の文字表示の背景として、表示画面の全域となる注意用背景表示００４ＳＧ３１１だけでなく、表示画面の一部に設けられる見出し枠表示００４ＳＧ３１４も含む。
【３８８４】

第４シーン（注意喚起２）において、イラスト表示００４ＳＧ３２３Ａは、サイズは「大」、色は無彩色（白色）とされ、見出し表示００４ＳＧ３２４Ａの文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、注意詳細表示００４ＳＧ３２５Ａの文字は、サイズは「小」、色は無彩色（白色）とされ、注意マーク００４ＳＧ３２６Ａは、サイズは「中」、色は有彩色（黄色）とされ、注目マーク表示００４ＳＧ３２７Ａは、サイズは「小」、色は有彩色（赤色）とされ、注意用背景表示００４ＳＧ３２１は、色は無彩色（黒色）とされている。

【３８８５】

尚、「注意マーク００４ＳＧ３２６Ａ、００４ＳＧ３２６Ｂ」は、遊技者に注意を喚起する見出し文字が目立つように補助するマークであり、「注目マーク表示００４ＳＧ３２７Ａ、００４ＳＧ３２７Ｂ」は、遊技者に注視して欲しい個所を示すイラストを補助するマークであり、これらは文字と異なり、一のマークで表示されるので、無彩色の見出しの文字表示よりも目立つように有彩色であることが好ましい。

【３８８６】

保留記憶数及び小図柄については、サイズは「小」、色は無彩色（黒色）とされている。

【３８８７】

図１２－３３（Ａ）及び図１２－３４に示すように、第１シーン（企業名）における企業名表示００４ＳＧ３０２と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較すると、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａや企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂは、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズは大きく、使用している表示色数は多く、色調（トーン）を構成する彩度・明度も高いため、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａや企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂを保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

【３８８８】

尚、保留記憶数及び小図柄を無彩色（黒色）とした形態を例示したが、有彩色であってもよく、このような場合でも、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａや企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂは、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズが大きい、使用している表示色数が多い、彩度・明度が高い、のうち少なくともいずれか１つを満たしていれば、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａや企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂを保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

【３８８９】

次に、図１２－３３（Ｂ）、（Ｃ）及び図１２－３４に示すように、第４シーン（注意喚起１）におけるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２と、第４シーン（注意喚起２）における事故防止表示００４ＳＧ３２２とを比較すると、注意用背景表示００４ＳＧ３１１は有彩色（薄青色）、見出し表示００４ＳＧ３１３の背景となる見出し枠表示００４ＳＧ３１４は有彩色（濃青色）とされる一方で、注意用背景表示００４ＳＧ３２１は無彩色（黒色）とされている。

【３８９０】

このように、注意喚起１パートと異なる注意喚起２パートとで、注意喚起の文字表示の背景表示色が異なっていることで、のめり込み防止と物理的事故防止といった異なる事象への注意喚起について、注意喚起１パートから注意喚起２パートに切り替わった際の注目感を増すことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３８９１】

次に、第１シーン（企業名）における企業名表示００４ＳＧ３０２と、第４シーン（注意喚起１）におけるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２及び第４シーン（注意喚起２）における事故防止表示００４ＳＧ３２２とを比較すると、企業名表示００４ＳＧ３０２の企業名用背景表示００４ＳＧ３０１は無彩色（白色）とされる一方で、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２の注意用背景表示００４ＳＧ３１１は有彩色（薄青色）、見出し枠表示００４ＳＧ３１４は有彩色（濃青色）、事故防止表示００４ＳＧ３２２の注意用背景表示００４ＳＧ３２１は無彩色（黒色）とされている。

【３８９２】
このように、第１シーン（企業名）と異なる第４シーン（注意喚起１、注意喚起２）とで、文字表示の背景表示色が異なっていることで、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３８９３】
また、企業名用背景表示００４ＳＧ３０１と注意用背景表示００４ＳＧ３１１と見出し枠表示００４ＳＧ３１４と注意用背景表示００４ＳＧ３２１の文字表示の背景表示色が全て異なっている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、注意用背景表示００４ＳＧ３１１と見出し枠表示００４ＳＧ３１４と注意用背景表示００４ＳＧ３２１のうち少なくとも１つの文字表示の背景表示色が、企業名用背景表示００４ＳＧ３０１の文字表示の背景表示色と異なっていればよい。
【３８９４】
（各シーンの発光態様の比較）
次に、図１２－２８（Ｂ）に基づいて、図１２－３１及び図１２－３２を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンのランプの発光態様を比較する。
【３８９５】
＜文字アニメーション表示との連動＞第１シーン（企業名）、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第４シーン（注意喚起１）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を発光させる一方で、第２シーン（機種紹介１、２）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動させず（非連動）、キャラクタのアニメーション表示に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を発光させる。
【３８９６】
＜強調度合い＞第１シーン（企業名）、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、強調度合いが「高」の態様で発光させ、第２シーン（機種紹介１～３）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、強調度合いが「中」の態様で発光させ、第４シーン（注意喚起１、２）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、強調度合いが「低」の態様で発光させる。
【３８９７】
「強調度合い」は、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）による発光態様における強調の度合いである。例えば、フラッシュ（点滅）、つまり、輝度データの色の移り変わりの間隔が短い場合の方が、ウェーブ点灯など輝度データの色の移り変わりの間隔が長い場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯するランプ数が多い場合の方が、点灯するランプ数が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯色が多い場合の方が、点灯色が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、有彩色の割合が多い場合の方が、有彩色の割合が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、レインボーで点灯する場合の方が、レインボーで点灯しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、輝度が高い場合の方が、輝度が低い場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。
【３８９８】
具体的には、図１２－２８（Ｂ）に基づいて図１２－１１９を参照しながら説明すると、第１シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第２シーン（機種紹介１～３）は、緑フラッシュはあるが文字アニメーション表示に連動していないので強調度合いは「中」であり、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第４シーン（注意喚起１、２）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調

度合いは「小」である。
【３８９９】
つまり、ランプの強調度合いは、企業名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高く、また、タイトル名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高い。そして、企業名の方が機種タイトルよりもアニメーション表示に連動したランプの切り替わりが多いため、企業名のときの発光態様の方が機種タイトルのときの発光態様よりも強調度合いは高い。よって、ランプの強調度合いは、企業名＞機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。
【３９００】
尚、盤ランプと枠ランプはそれぞれ複数個所に複数設けられているため、複数のランプからなる第１ランプの発光と、複数のランプからなる第２ランプの発光との強調度合いを比較する場合、１個の第１ランプと１個の第２ランプの強調度合いを比較するのではなく、第１ランプ全体を平均化したときの発光態様と第２ランプ全体を平均化したときの発光態様とを比較すればよい。
【３９０１】
＜レインボー＞第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）のうち、「機種サブタイトル名」パート（例えば、図１２－３２（Ｐ）～（Ｖ））において、盤ランプや枠ランプをレインボー態様で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、前述したステップアップ演出（図１２－２６（Ｂ）参照）やカットイン演出（図１２－２７（Ｄ）参照）にて用いるレインボー用輝度データテーブルと共通のレインボー用輝度データテーブル（後述する共通テーブル（ＸＤ＿＿Ｌ～＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１））とされている。
【３９０２】
＜特定発光＞第３シーン（タイトル名）における機種サブタイトル名の所定のコマ（例えば、図１２－３２（Ｓ）、（Ｕ））においてのみ、盤ランプや枠ランプを白フラッシュ（特定態様）で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、機種メインタイトル名にて用いるメインタイトル用輝度データテーブルとは異なるサブタイトル１用輝度データテーブル及びサブタイトル２用輝度データテーブルとされ、文字表示の文字アニメーション表示に連動して発光する白フラッシュ（特定態様）とされる。
【３９０３】
図１２－２８（Ｂ）に示すように、第２シーン（機種紹介２－１）において、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）（図１２－２９参照）が用いられ、第２シーン（機種紹介２－２）において、第２シーン（機種紹介２－１）と共通の紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）（図１２－２９参照）が用いられ、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）は、第１シーン（企業名）において表示される企業名表示００４ＳＧ３０２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）は、第２シーン（機種紹介２－１）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示００４ＳＧ５１１Ａのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第２シーン（機種紹介２－２）における「敵から街を守れ！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｂのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。
【３９０４】
このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９０５】
図１２－２８（Ｂ）に示すように、第２シーン（機種紹介２－１）において、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）（図１２－２９参照）が用いられ、第２シーン（機種紹介２－２）において、第２シーン（機種紹介２－１）と共通の紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）（図１２－２９参照）が用いられ、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）は、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａや機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）は、第２シーン（機種紹介２－１）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示００４ＳＧ５１１Ａのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第２シーン（機種紹介２－２）における「敵から街を守れ！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｂのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

【３９０６】
このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９０７】
また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）（図１２－２９参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様は、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）（図１２－２９参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様よりも強調度合いが高い（強調される）態様であり、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）（図１２－２９参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様は、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様よりも強調度合いが高い（強調される）態様である。

【３９０８】
具体的には、第１シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であるのに対し、第４シーン（注意喚起１、２）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「低」である。

【３９０９】
このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことがで

きる。
【３９１０】
　また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様、およびメインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様よりも強調される態様は、（１）点滅が多い態様、（２）点灯する色が多い態様、（３）用いる発光手段の数が多い、（４）輝度が高い態様のうちいずれかであることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９１１】
　また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様は、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様よりも強調されることで、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９１２】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示の実行中において、レインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、ステップアップ演出（図１２－２６（Ｂ）参照）やカットイン演出（図１２－２７（Ｄ）参照）が実行される場合に、レインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、デモムービー表示の実行中において用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）と、ステップアップ演出（図１２－２６（Ｂ）参照）やカットイン演出（図１２－２７（Ｄ）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（ＸＤ＿＿Ｌ～＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１））である。
【３９１３】
　このように、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出（例えば、ステップアップ演出やカットイン演出）に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９１４】
　また、低ベース状態（通常状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第１期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第２期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）と、高ベース状態（特別状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第１期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第２期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブ

ル）と、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図１２－２６（Ｂ）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図１２－２７（Ｄ）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（ＸＤ＿＿＿Ｌ～＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１））である。

【３９１５】

このように、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは通常状態において実行可能な特定演出および特別状態において実行可能な特別演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９１６】

また、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図１２－２６（Ｂ）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図１２－２７（Ｄ）参照）は、大当り遊技状態に制御されることを確定的に報知する演出であることで、大当り遊技状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブル（共通テーブル（ＸＤ＿＿＿Ｌ～＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１））がデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９１７】

また、サブタイトル１用輝度データテーブル及びサブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）は、複数の輝度データにより、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動する発光態様で盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を発光させるための輝度データテーブルである。

【３９１８】

このように、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９１９】

また、図１２－２９に示すように、企業名用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、メインランプ９ａ（第２発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ９ｂ（第１発光手段）が発光するように構成された輝度データであり、紹介用輝度データテーブル（機種紹介１、機種紹介２－１、２－２、２－３、機種紹介３－１、３－２パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、サイドランプ９ｂ及び盤ランプが発光し、メインランプ９ａが発光しないように構成された輝度データである。

【３９２０】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、メインランプ９ａ（第２発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ９ｂ（第１発光手段）の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、盤ランプ及びサイドランプ９ｂ（第１発光手段）が発光するが、メインランプ９ａ（第２発光手段）は発光しないようにすることで、相対的に企業名が表示される第１シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９２１】

尚、第１発光手段を盤ランプ及びサイドランプ９ｂ、第２発光手段をメインランプ９ａとした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２シーンで発光しない第２発光手段として枠ランプのうち少なくとも１つを適用し、第１発光手段として盤

ランプのうち少なくとも１つを適用するようにしてもよい。
【３９２２】
　また、変形例として、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２シーンの機種紹介パートにおいて、機種紹介１パートに対応する紹介１用輝度データテーブル（機種紹介１パートに対応する孫テーブル）を用いて第１発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介２パートにおいて、紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）を用いて第１発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介１パートおよび機種紹介２パートにおいて、一の輝度データテーブル（一の孫テーブル）を用いて第２発光手段（例えば、枠ランプ）を制御するようにしてもよい。
【３９２３】
　このように、デモムービー表示中は文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第１発光手段と第２発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、機種紹介１パートおよび機種紹介２パートにおいては、第１発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第２発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９２４】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２シーンの機種紹介１パートにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および機種メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、機種サブタイトル用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）、注意喚起１用輝度データテーブル、注意喚起２用輝度データテーブル（注意喚起１、２パートに対応する孫テーブル）とは異なる一の機種紹介１用輝度データテーブル（機種紹介１パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、第２シーンの機種紹介２パートにおいて、前記一の輝度データテーブル（機種紹介１パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御するようにしてもよい。
【３９２５】
　このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９２６】
　また、機種紹介１パートおよび機種紹介２パートを含む機種紹介シーンの実行期間（３０ｓｅｃ）＞企業名表示シーンの実行期間（１０ｓｅｃ）、第１機種紹介パートおよび第２機種紹介パートを含む機種紹介シーンの実行期間（３０ｓｅｃ）＞注意喚起表示シーンの実行期間（５ｓｅｃ）となる実行期間の関係であり、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモムービー表示中以外の表示タイミングで表示されることがある。このように、デモムービー表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。
【３９２７】
　尚、デモムービー表示中以外においても、企業名の文字表示や注意喚起の文字表示を表示することが可能である。例えば、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示は、大当りラウンドが終了した後のエンディング期間において表示されてもよいし、デモムービー表示中に表示される表示と同じ表示が表示されるようにしてもよい。この場合、大当りと高ベース状態のテンポを崩さないようにするために、表示時間はデモムービー表示中よりも短く設定されていてもよい。
【３９２８】
　（遊技状態に対応したランプの発光態様）
　次に、遊技状態に対応したランプの発光態様について、図１２－３５及び図１２－３６

に基づいて説明する。図１２－３５は、遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。図１２－３６は、（Ａ）はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、（Ｂ）は（Ａ）の概略図である。

【３９２９】

図１２－３５に示すように、パチンコ遊技機１に配置された盤ランプや枠ランプは、パチンコ遊技機１の状態、例えば、コールドスタートに伴い初期化報知が行われるときと、低ベース状態に制御されているときと、高ベース状態に制御されているときと、デモムービー表示が表示されているときと後述するエラー報知が行われているときと、で異なる態様で発光するようになっている。

【３９３０】

具体的には、初期化報知の実行期間では、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、ボタンランプ９ｅは「赤色」点滅する。

【３９３１】

低ベース状態では、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「青色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。

【３９３２】

低確高ベース状態（時短状態）では、時短背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「緑色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。また、高確高ベース状態（確変状態）では、確変背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「紫色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。尚、以下においては、これら時短背景用輝度データテーブルと確変背景用輝度データテーブルとをまとめて、高ベース背景用輝度データテーブル（または高Ｂ背景用輝度データテーブル）と称することもある。

【３９３３】

デモ演出（デモムービー表示）の実行期間では、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「白色」を主要色として発光態様が変化し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。

【３９３４】

エラー報知の実行期間では、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が用いられ、盤ランプ及びサイドランプ９ｂは「状態（低ベース状態、高ベース状態、デモ演出）に応じた色」にて点灯する一方で、メインランプ９ａは「赤色」にて点滅し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。

【３９３５】

尚、「主要色」とは、各期間における全体の色彩の基調をなす色であって、例えば、各期間において発光時間及び発光領域（ランプ数）の占有率が最も高い色であればよく、上記した色以外の色で発光することがあってもよい。また、所定の色相において輝度、明度、彩度などが異なっている複数の色を含んでいてもよく、主要色が「青色」の場合は「青色」の同系色であればよい。

【３９３６】

例えば、図１２－１２２に基づいて、同系色について説明する。色には、色相（色味）、明度（輝度、明るさ）、彩度（鮮やかさ）の３つの属性があり、「同系色」とは、１．トーン（輝度、明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、２．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、３．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

【３９３７】

上記「１．トーン（明度（輝度、明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図１２－１２２（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明すると、所定数（ここでは２４色）の色相環において、光の三原色である赤（Ｒ）［Ｆ００］、緑（Ｇ）［０Ｆ０］、青（Ｂ）［００Ｆ］を１２０度の角度間隔で配置した場合、各３色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

【３９３８】

例えば、赤（Ｒ）を基準色とした場合、黄（Ｙ）側に３０度、水色（Ｃ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が赤（Ｒ）と同系色となり、緑（Ｇ）を基準色とした場合、赤紫（Ｍ）側に３０度、黄（Ｙ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が緑（Ｇ）の同系色となり、青（Ｂ）を基準色とした場合、水色（Ｃ）側に３０度、赤紫（Ｍ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が青（Ｂ）の同系色となる。よって、色相環の色数が２４色未満あるいは２４色以上であった場合でも、色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

【３９３９】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

【３９４０】

図１２－３６（Ａ）に示すように、盤ランプは、遊技盤２の右下部に設けられた特別可変入賞球装置７に内蔵されたアタッカランプ９ｃ、画像表示装置５の上部に設けられた可動体３２に内蔵された可動体ランプ９ｄ、画像表示装置５の左側に設けられた装飾体に内蔵された装飾ランプ９ｆが含まれる。尚、遊技盤２に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、入賞装置に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【３９４１】

また、枠ランプは、遊技機用枠３の上部に設けられたメインランプ９ａ、左右に設けられたサイドランプ９ｂ、プッシュボタン３１Ｂに設けられたボタンランプ９ｅが含まれる。尚、遊技機用枠３に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、打球操作ハンドル３０やスピーカ８Ｌ、８Ｒに内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【３９４２】

また、盤ランプのアタッカランプ９ｃは複数のＬＥＤから構成され、可動体ランプ９ｄは複数のＬＥＤから構成され、装飾ランプ９ｆは複数のＬＥＤから構成され、メインランプ９ａは複数のＬＥＤから構成され、サイドランプ９ｂは複数のＬＥＤから構成され、ボタンランプ９ｅは複数のＬＥＤから構成されている。

【３９４３】

また、図１２－３６（Ｂ）は、図１２－３６（Ａ）に示す各種ランプの配置態様を示す概略図であり、以後の説明においては、説明の便宜上、図１２－３６（Ｂ）に示す概略図を用いて表すことがある。

【３９４４】

（客待ちデモ演出の開始　変動停止Ｖｅｒ．）

次に、可変表示が停止されてから客待ちデモ演出が開始されるまでの流れについて、図１２－３７～図１２－４２、図１２－１２３に基づいて説明する。図１２－３７は、（Ａ１）～（Ａ８）は低ベース状態における第１特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。図１２－３８は、（Ａ４）～（Ａ５）は図１２－３７の要部を示す図である。図１２－３９は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図１２－４０は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図１２－４１は、（Ｂ１）～（Ｂ８）は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図１２－４２は、

高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図１２－４３は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図１２－４４は、パチンコ遊技機がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図１２－４５は、パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図１２－４６は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図１２－４７は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図１２－４８は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図１２－４９は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【３９４５】

＜低ベース状態＞

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が開始されるときの動作例について、図１２－３７～図１２－４０に基づいて説明する。

【３９４６】

図１２－３７及び図１２－３９に示すように、低ベース状態において、第１特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図１２－３７（Ａ１）参照）。可変表示中は、背景には第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示され、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされている。

【３９４７】

また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは通常背景用のＢＧＭが出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御とＢＧＭの出力が行われる。

【３９４８】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「３２６」）が停止表示されると（図１２－３７（Ａ２）参照）、ＣＰＵ１０３から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用ＣＰＵ１２０によりデモムービー開始待ちタイマの計時（１２０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、ＢＧＭの出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【３９４９】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに３０秒が経過すると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－３７（Ａ３）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－３７（Ａ４）参照）。

【３９５０】

そこからさらに９０秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに１２０秒が経過すると、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第２客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図１２－３７（Ａ５）～（Ａ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、通常背景用輝度データテーブル

（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【３９５１】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面に表示されている第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行うようになっている。

【３９５２】

詳しくは、図１２－３８（Ａ４）に示すように、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第１背景表示００４ＳＧ０８１の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色でウェーブ点灯している。

【３９５３】

次いで、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したとき、第１背景表示００４ＳＧ０８１からデモムービー表示に切り替わる前に、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）が青色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図１２－３８（Ａ４１）、（Ａ４２）参照）。そして、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が１００％に近づいて表示画面がホワイトアウトした後（図１２－３８（Ａ４２）参照）、デモムービー表示が開始される（図１２－３８（Ａ５）参照）。

【３９５４】

このように演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。

【３９５５】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９５６】

より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したときに、まず表示制御部１２３に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：ＢＦ０１を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の

発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：ＢＦ０１を送信した後、所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過してから、表示画面に表示されている第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図１２－３９に示すように、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立してから所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示００４ＳＧ３０２の表示を開始する。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したときに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、通常背景表示から該通常背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービー表示としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件Ｓ１の成立から所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過してから開始する。

【３９５７】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｆが経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示００４ＳＧ３０２（図１２－３７（Ａ５）参照）が開始されるのは、所定期間ｔｆ及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

【３９５８】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図１２－３８（Ａ３１）、（Ａ３２）、図１２－３９参照）。

【３９５９】

尚、デモムービー表示の開始を遅延させるための所定期間ｔｆは約０．３秒とされているが、０．３秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【３９６０】

また、図１２－３９に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに５５秒が経過すると、デモ演出の終了条件Ｅ１が成立したと判定されたことに基づき、１回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２も表示され、２回目の第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図１２－３７（Ａ４）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替わり、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

【３９６１】

このように、デモ演出の終了条件Ｅ１の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第２客待ち期間（デモムービー期間）が、２回目以降も繰り返し行われる。尚、２回目以降においては、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄が表示されるとも

に、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから３０秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図１２－１２３参照）。

【３９６２】

尚、２回目以降のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）は、１回目のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図１２－３７（Ａ３）参照）。

【３９６３】

また、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第２客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、図１２－３８にて説明したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面に表示されている第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。

【３９６４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）において、デモムービー表示を表示し、第１客待ち期間において通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行い、第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行う一方で、第１客待ち期間および第２客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅの発光制御を行う。

【３９６５】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ９ｅについては一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９６６】

詳しくは、上記したように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いる場合、デモムービー表示の表示態様に連動して盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を点灯、点滅させたりするため、例えば、演出紹介シーンでプッシュボタン３１Ｂの操作促進を促すような操作促進表示が表示されたときにボタンランプ９ｅが点灯すると、遊技者が勘違いして無駄な操作を行ってしまう可能性があるため、ボタンランプ９ｅについては一定の態様としている。

【３９６７】

また、図１２－４０に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第２特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図１２－３９に示すように、低ベース状態において第１特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【３９６８】

＜高ベース状態＞

次に、遊技状態が高ベース状態である場合の客待ちデモ演出の動作例について、図１２－４１～図１２－４２に基づいて説明する。

【３９６９】

図１２－４１及び図１２－４２に示すように、高ベース状態において、第２特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図１２－４１（Ｂ１）参照）。可変表示中は、背景には第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示され、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされている。

【３９７０】

また、盤ランプ及び枠ランプは確変用（または時短用）の高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは高Ｂ背景用のＢＧＭが出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御とＢＧＭの出力が行われる。

【３９７１】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「３２６」）が停止表示されると（図１２－４１（Ｂ２）参照）、ＣＰＵ１０３から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用ＣＰＵ１２０によりデモムービー開始待ちタイマの計時（１２０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、ＢＧＭの出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【３９７２】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに３０秒が経過すると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－４１（Ｂ３）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－４１（Ｂ４）参照）。

【３９７３】

そこからさらに９０秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに１２０秒が経過すると、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第２客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図１２－４１（Ｂ５）～（Ｂ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【３９７４】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面に表示されている第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く

）の発光制御を行うようになっている。
【３９７５】
詳しくは、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第３背景表示００４ＳＧ０８３の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、確変用（または時短用）の高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短、またはランプデータテーブル：背景確変）に基づいて紫色（または緑色）でウェーブ点灯している。
【３９７６】
次いで、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したとき、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）からデモムービー表示に切り替わる前に、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８４）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）が紫色または緑色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図１２－３８（Ａ４１）、（Ａ４２）参照）。そして、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が１００％に近づいて表示画面がホワイトアウトした後、デモムービー表示が開始される（図１２－４１（Ｂ５）参照）。
【３９７７】
このように演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第３背景表示００４ＳＧ０８３３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第３背景表示００４ＳＧ０８３３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。
【３９７８】
よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【３９７９】
より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したときに、まず表示制御部１２３に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：ＢＦ０１を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：ＢＦ０１を送信した後、所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過してから、表示画面に表示されている第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図１２－４１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立してから所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過したときに、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）

を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示００４ＳＧ３０２の表示を開始する。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したときに、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容を高ベース背景表示から該高ベース背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービーとしてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件Ｓ１の成立から所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過してから開始する。

【３９８０】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｆが経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示００４ＳＧ３０２（図１２－４１（Ｂ５）参照）が開始されるのは、所定期間ｔｆ及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

【３９８１】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図１２－３８（Ａ３１）、（Ａ３２）、図１２－４２参照）。

【３９８２】

尚、所定期間ｔｆは約０．３秒とされているが、０．３秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【３９８３】

また、図１２－４２に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに５５秒が経過すると、デモ演出の終了条件Ｅ１が成立したと判定されたことに基づき、１回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２も表示され、２回目の第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図１２－３７（Ａ４）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

【３９８４】

このように、デモ演出の終了条件Ｅ１の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第２客待ち期間（デモムービー期間）が、２回目以降も繰り返し行われる。尚、２回目以降においては、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄が表示されるとともに、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示００４Ｓ

Ｇ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから３０秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図１２－１２３参照）。

【３９８５】

尚、２回目以降のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）は、１回目のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図１２－４１（Ｂ３）参照）。

【３９８６】

また、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第２客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面に表示されている第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。

【３９８７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）において、デモムービー表示を表示し、第１客待ち期間において高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行い、第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行う一方で、第１客待ち期間及び第２客待ち期間において、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅの発光制御を行う。

【３９８８】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ９ｅについては一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９８９】

また、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においてもボタンランプ９ｅについては一定の態様としておくことで、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９９０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１客待ち期間において、通高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、第２客待ち期間における第１シーン（例えば、第１シーン（企業名）など）において、第１シーンに対応する企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、第２客待ち期間における第２シーン（例えば、第２シーン（機種紹介１～３）など）において、第２シーンに対応する紹介１～３用輝度データテーブル（機種紹介１、２－１、２－２、２－３、３－１、３－２パー

トに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、第２客待ち期間における第１シーンにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および紹介１～３用輝度データテーブル（機種紹介１、２－１、２－２、２－３、３－１、３－２パートに対応する孫テーブル）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅを制御し、第２客待ち期間における第２シーンにおいて、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅを制御する。

【３９９１】

このように、プッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９９２】

また、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す促進演出（図１２－２６（Ｇ）参照）が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）と異なる輝度データテーブルであり、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データ（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）よりも輝度の変化が少ない。

【３９９３】

このようにすることで、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されているときよりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる

【３９９４】

また、デフォルト用輝度データテーブルを、ボタンランプ９ｅを消灯させるための輝度データで構成されるようにしてもよく、このようにすることで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９９５】

また、プッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅは遊技機用枠３に設けられるが、遊技機用枠３に設けられる他のメインランプ９ａやサイドランプ９ｂと同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９９６】

また、図１２－３９に示すように、低ベース状態において、第１特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図１２－３７（Ａ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。

【３９９７】

また、図１２－４２に示すように、高ベース状態において、第２特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ

４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図１２－４１（Ｂ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。

【３９９８】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【３９９９】

また、図１２－４３に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第１特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図１２－４２に示すように、高ベース状態において第２特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【４０００】

このように図１２－４０に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第２特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図１２－３７（Ａ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。

【４００１】

また、図１２－４３に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第１特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図１２－４１（Ｂ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。

【４００２】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態の第１特別図柄の可変表示の終了後、第２特別図柄の可変表示の終了後であっても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４００３】

＜コールドスタート＞

次に、パチンコ遊技機１がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図１２－４４～図１２－４５に基づいて説明する。

【４００４】

図１２－４４（Ｃ１）及び図１２－４５に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が開始される。起動タイミングからから３秒が経過すると、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、画像表示装置５における起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が終了し、起動準備表示００４ＳＧ６００に替えて初期化中表示００４ＳＧ６１０の表示が開始される（図１２－４４（Ｃ２）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体３２の確認動作などが開始される（図示略）。また、盤ランプ及び枠ランプは、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）に基づいて赤色の点滅が開始され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから初期化報知音の出力が開始される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（６０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

【４００５】

次いで、電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンドを受信してから１０秒が経過すると、初期化処理の終了に伴い、初期化中表示００４ＳＧ６１０の表示が終了し、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示が開始される（図１２－４４（Ｃ３）参照）。このときはメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始される。また、スピーカ８Ｌ、８ＲからのＢＧＭの出力が停止される。

【４００６】

次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに３０秒が経過すると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－４４（Ｃ４）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－４４（Ｃ５）参照）。

【４００７】

そこからさらに３０秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに６０秒が経過すると、デモ演出の開始条件Ｓ２が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第２客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図１２－４４（Ｃ６）～（Ｃ９）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。

【４００８】

尚、以降の流れについては、図１２－３７～図１２－３９の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【４００９】

＜ホットスタート（低ベース状態）＞

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図１２－４６～図１２－４７に基づいて説明する。

【４０１０】

図１２－４６（Ｄ１）及び図１２－４７に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が開始される。起動タイミングからから３秒が経過すると、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ８Ｌ、８ＲからのＢＧＭの出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（９０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

【４０１１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンドを受信してから２秒後、画像表示装置５における起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が終了し、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示が開始される（図１２－４６（Ｄ２）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体３２の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに３０秒が経過すると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－４６（Ｄ３）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－４６（Ｄ４）参照）。

【４０１２】

そこからさらに６０秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに９０秒が経過すると、デモ演出の開始条件Ｓ３が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第２客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図１２－４６（Ｄ５）～（Ｄ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【４０１３】

尚、以降の流れについては、図１２－３７～図１２－３９の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【４０１４】

＜ホットスタート（高ベース状態）＞

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図１２－４８～図１２－４９に基づいて説明する。

【４０１５】

図１２－４８（Ｅ１）及び図１２－４９に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が開始される。起動タイミングからから３秒が経

過すると、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第２、３遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ８Ｌ、８ＲからのＢＧＭの出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（９０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

【４０１６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第２、３遊技状態背景指定コマンドを受信してから２秒後、画像表示装置５における起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が終了し、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示が開始される（図１２－４８（Ｅ２）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体３２の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに３０秒が経過すると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－４８（Ｅ３）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－４８（Ｅ４）参照）。

【４０１７】

そこからさらに６０秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに９０秒が経過すると、デモ演出の開始条件Ｓ３が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第２客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図１２－４８（Ｅ５）～（Ｅ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【４０１８】

尚、以降の流れについては、図１２－４１～図１２－４３の高ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【４０１９】

図１２－４７、図１２－４９に示すように、パチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、ホットスタートした場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図１２－４６（Ｄ２）、図１２－４８（Ｅ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。

【４０２０】

また、図１２－４５に示すように、パチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、コールドスタートした場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図１２－４４（Ｃ３）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。

【４０２１】

このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート（初期化を伴わない電源投入）、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモムービー表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる。さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０２２】

尚、ホットスタートやコールドスタート後において、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示された後にメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示されてからデモムービー表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示された後に、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示されずにデモムービー表示が開始されるようにしてもよい。

【４０２３】

また、図１２－４５、図１２－４７に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図１２－４４（Ｃ３）、図１２－４６（Ｄ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。

【４０２４】

また、図１２－４８に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図１２－４８（Ｄ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。

【４０２５】

このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とが考えられ、いずれの状態で立ち上がったかが背景で確認でき

るように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０２６】

また、可変表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し、所定期間（例えば、３０秒）が経過した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を特定アニメーション表示（フェードイン表示）することにより第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に重畳するように表示し、その後、デモムービー表示を表示し、該デモムービー表示の表示期間が経過した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、１回目のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示（フレームイン表示）することにより、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に重畳するように表示する。

【４０２７】

このように、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、さらにデモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに案内表示を表示する際にも変動終了後に案内表示をする場合と共通のアニメーション表示により案内表示をすることで、コストをかけずに案内表示が表示されたことをアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０２８】

尚、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示としてフレームイン表示が適用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、移動方向、移動速度、表示位置等は上記のものに限定されるものではない。また、アニメーション表示として、フェードイン表示や移動表示や拡大表示など他の態様のアニメーション表示としてもよい。

【４０２９】

また、図１２－３９、図１２－４２、図１２－４７、図１２－４９及び図１２－１２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ２）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ４）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ５）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）は９０秒（第３特定期間ｔｃ４、ｔｃ５）よりも長い期間である。

【４０３０】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと遊技者が入れ替わっていない可能性もあり煩わしくなってしまうため、長めの時間であるｔｃ１、ｔｃ２＝１２０秒を設定しているのに対し、ホットスタート後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めの時間であるｔｃ４、ｔｃ５＝９０秒に設定することで、

遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０３１】

また、図１２－３９、図１２－４２、図１２－４５及び図１２－１２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ２）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）は６０秒（第３特定期間ｔｃ３）よりも長い期間である。

【４０３２】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間であるｔｃ１、ｔｃ２＝１２０秒を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）後は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるｔｃ３＝６０秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０３３】

また、図１２－４５、図１２－４７、図１２－４９及び図１２－１２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ４）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ５）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、９０秒（第３特定期間ｔｃ４、ｔｃ５）は６０秒（第２特定期間ｔｃ３）よりも長い期間である。

【４０３４】

このように、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０３５】

また、図１２－３９、図１２－４２及び図１２－４５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ２）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチン

コ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示する。この場合、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）は６０秒（第３特定期間ｔｃ３）よりも長い期間である。

【４０３６】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間である１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるｔｃ３＝６０秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができ、さらに、低ベース状態における可変表示の終了後、高ベース状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモムービー表示が表示され、その後再度デモムービー表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービー表示を見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０３７】

また、図１２－４７及び図１２－４９に示すように、ホットスタートにて起動された後、起動中である旨を示す起動準備表示００４ＳＧ６００を表示し（図１２－４６（Ｄ１）、図１２－４８（Ｅ１）参照）、起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、起動準備表示００４ＳＧ６００を表示することに関連するタイミングで、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）にを用いてボタンランプ９ｅを制御する。

【４０３８】

このように、背景表示が表示されるよりも前から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で盤ランプ及び枠ランプが正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０３９】

（客待ちデモ演出の終了　時間経過Ｖｅｒ．）

次に、客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの流れについて、図１２－５０～図１２－５２に基づいて説明する。図１２－５０は、（Ａ）～（Ｅ）は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。図１２－５１は、低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。図１２－５２は、高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【４０４０】

＜低ベース状態＞

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図１２－５０及び図１２－５１に基づいて説明する。

【４０４１】

図１２－５０及び図１２－５１に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立で開始された１回目のデモムービー表示が終了条件Ｅ１の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから５５秒が経過したことに基づいて終了した場合

は、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第６時間である３０秒が経過した場合、開始条件Ｓ６が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件Ｅ２～Ｅ４が終了するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第２客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【４０４２】

詳しくは、図１２－５０（Ａ）に示すように、デモムービー表示の最後の第４シーンの注意喚起２パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【４０４３】

そして、１回目のデモムービー表示の終了条件Ｅ１が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図１２－５０（Ｂ）参照）。

【４０４４】

次いで、終了条件Ｅ１が成立してから所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過したときに、第４シーンの注意喚起２パートの事故防止表示００４ＳＧ３２２が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示００４ＳＧ３２１と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図１２－５０（Ｃ）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－５０（Ｄ）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－５０（Ｅ）参照）。

【４０４５】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ１が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む通常背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件Ｅ１の成立から所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－５０（Ｃ）、図１２－５１参照）。

【４０４６】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ１が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを送信した後、所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

【４０４７】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｇが経過した後になり、特に、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間ｔｇ及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第１背景表示００４Ｓ

Ｇ０８１及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【４０４８】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【４０４９】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、通常背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０５０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、低ベース状態における可変表示が終了した後の第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第２客待ち期間が終了した後の第１客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて制御し、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８１に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替えて制御し、デモムービー表示から第１背景表示００４ＳＧ０８１に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御する。

【４０５１】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０５２】

また、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される一方で、終了条件Ｅ１の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される。

【４０５３】

＜高ベース状態＞

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図１２－５０及び図１２－５２に基づいて説明する。

【４０５４】

図１２－５０及び図１２－５２に示すように、高ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立で開始された１回目のデモムービー表示が終了条件Ｅ１の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから５５秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第６時間である３０秒が経過した場合、開始条件Ｓ６が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件Ｅ２～Ｅ４が終了するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第２客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【４０５５】
詳しくは、図１２－５０（Ａ）に示すように、デモムービー表示の最後の第４シーンの注意喚起２パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。
【４０５６】
そして、１回目のデモムービー表示の終了条件Ｅ１が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図１２－５０（Ｂ）参照）。
【４０５７】
次いで、終了条件Ｅ１が成立してから所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過したときに、終了条件Ｅ１が成立してから所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過したときに、第４シーンの注意喚起２パートの事故防止表示００４ＳＧ３２２が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示００４ＳＧ３２１と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図１２－５０（Ｃ）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図１２－５０（Ｄ）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－５０（Ｅ）参照）。
【４０５８】
つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ１が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、高Ｂ楽曲背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件Ｅ１の成立から所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－５０（Ｃ）、図１２－５２参照）。
【４０５９】
詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ１が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示に対応する高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を送信した後、所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の背景表示に切り替える。
【４０６０】
よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く

）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｇが経過した後になり、特に、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間ｔｇ及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の高Ｂ楽曲背景の発光制御が開始されることになる。

【４０６１】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【４０６２】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、高Ｂ背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０６３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、高ベース状態における可変表示が終了した後の第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第２客待ち期間が終了した後の第１客待ち期間において、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて制御し、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御し、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

【４０６４】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０６５】

また、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される一方で、終了条件Ｅ１の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される。

【４０６６】

（客待ちデモ演出の終了　始動入賞Ｖｅｒ．）

次に、客待ちデモ演出が始動入賞で終了するときの流れについて、図１２－５３～図１２－５８に基づいて説明する。図１２－５３は、（Ａ）～（Ｅ）は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。図１２－５４は、

（Ａ）～（Ｇ）は図１２－５３の表示態様の詳細を示す図である。図１２－５５は、低ベース状態においてデモムービー表示が第１始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図１２－５６は、低ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図１２－５７は、高ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図１２－５８は、高ベース状態においてデモムービー表示が第１始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【４０６７】

＜低ベース状態＞

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第１始動入賞で終了するときの動作例について、図１２－５３～図１２－５５に基づいて説明する。

【４０６８】

図１２－５３～図１２－５５に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ２の成立、つまり、デモムービー中に発生した第１始動入賞（第１特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

【４０６９】

詳しくは、図１２－５３（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

【４０７０】

そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第１始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図１２－５３（Ｂ）参照）。次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図１２－５３（Ｃ）～（Ｅ）参照）。

【４０７１】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（可変表示）表示及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件Ｅ２の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－５３（Ｃ）、図１２－５５参照）。

【４０７２】

より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して通常背景表示及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景

表示及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図１２－５４（Ａ）に示すように、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第１始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図１２－５４（Ｂ）参照）。

【４０７３】

次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過すると、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第１保留表示００４ＳＧ１０１が表示された後、該第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が開始される（図１２－５４（Ｃ）、（Ｄ）参照）。

【４０７４】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに仮停止表示されている飾り図柄は、図１２－５４（Ｃ）～図１２－５４（Ｅ）に示すように、特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示された第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆへの移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに仮停止表示されたままスクロール表示を開始せず、各キャラクタが変動開始アクションを実行する。変動開始アクションとは、例えば、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２に表示されたキャラクタが、台座表示部００４ＳＧ０５４上で顔や身体を動したり表情を変えるなど、スクロール表示とは異なる態様で動作するものを含む。

【４０７５】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃの飾り図柄は、左、右、中の順でスクロール表示が開始される（図１２－５２（Ｆ）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ９０％となる（図１２－５２（Ｇ）及び図１２－５５参照）。尚、低ベース状態（第１演出モード）においては、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図１２－５４に示す態様となる。

【４０７６】

よって、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【４０７７】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【４０７８】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、第１始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０７９】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、デモムービー表示が表示

される画像表示装置５の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第１始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【４０８０】

また、図１２－５６に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第２特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図１２－５５に示すように、低ベース状態において第１特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【４０８１】

＜高ベース状態＞

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第２始動入賞で終了するときの動作例について、図１２－５７に基づき、図１２－５３及び図１２－１２４を参照しながら説明する。

【４０８２】

図１２－５７に示すように、高ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ２の成立、つまり、デモムービー中に発生した第２始動入賞（第２特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

【４０８３】

詳しくは、図１２－５３（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【４０８４】

そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第２始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図１２－５３（Ｂ）参照。図１２－５３（Ｂ）では青色のウェーブ点灯）。次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図１２－５３（Ｃ）～（Ｅ）参照）。

【４０８５】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件Ｅ２の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－５３（Ｃ）参照）。

【４０８６】

より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１

２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に対応する高Ｂ背景用輝度データテーブルに基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図１２－１２４（Ａ）に示すように、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第２始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図１２－１２４（Ｂ）参照）。

【４０８７】

次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過すると、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第２保留表示００４ＳＧ１０２が表示された後、該第２保留表示００４ＳＧ１０２がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が開始される（図１２－１２４（Ｃ）参照）。

【４０８８】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに仮停止表示されている飾り図柄は、図１２－１２４（Ｃ）～図１２－１２４（Ｄ）に示すように、特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示された第２保留表示００４ＳＧ１０２がアクティブ表示エリア５Ｆへの移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに仮停止表示されたままスクロール表示を開始しないが、高ベース状態においては、各キャラクタの変動開始アクションは実行されない（図１２－２５（Ｂ）参照）。

【４０８９】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃの飾り図柄は、左、右、中全てで一斉にスクロール表示が開始される（図１２－１２４（Ｅ）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ９０％となる（図１２－１２４（Ｆ）、（Ｇ）参照）。

【４０９０】

尚、高ベース状態（第２演出モード、第３演出モード）においては、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図１２－１２４に示す態様となる。

【４０９１】

よって、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の高Ｂ背景用の発光制御が開始されることになる。

【４０９２】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第１始動条件が成立した場合、デモムービー表示から低ベース状態における第１特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替え制御し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第２始動条件が成立した場合、デモムービー表示から高ベース状態における第２特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブ（ランプデータテーブル：客待ちデモ）ルから高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替え制御する。

【４０９３】

このように、高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、第２始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０９４】

また、低ベース状態及び高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、第１始動条件または第２始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０９５】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置５の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第２始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【４０９６】

また、図１２－５８に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第１特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図１２－５７に示すように、高ベース状態において第２特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【４０９７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第１特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御し、デモムービー表示が表示されているときに第２始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第２特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

【４０９８】

このように、いずれの始動入賞が発生した場合であっても、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４０９９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときに第１始動

入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第１値（例えば、０％）から第１値よりも高い第２値（例えば、９０％）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

【４１００】

このように、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１０１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第１値（例えば、０％）から第１値よりも高い第２値（例えば、９０％）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

【４１０２】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれにおいても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、第１始動入賞や第２始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１０３】

また、第１始動入賞や第２始動入賞の発生に伴い小図柄の可変表示が開始されても、飾り図柄が変動開始アクションを実施しているときは透過率を変化させないため、飾り図柄の透過率が第１値から変化する前にデモムービー表示から飾り図柄の可変表示用の背景表示に切り替わることになる。

【４１０４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から第１特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、デモムービー表示が表示されているときに第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から第２特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

【４１０５】

このように、第１始動入賞と第２始動入賞のいずれが発生した場合であっても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１０６】

（客待ちデモ演出の終了　ハンドル操作Ｖｅｒ．）

次に、客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの流れについて、図１２－５９～図１２－６０に基づいて説明する。図１２－５９は、（Ａ）～（Ｃ）は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。図１２－６０は、低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【４１０７】

＜低ベース状態＞

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの動作例について、図１２－５９～図１２－６０に基づいて説明する。尚、以下においては、低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例を説明するが、高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例についても、背景表示やランプデータが高ベース用に替わるだけで動作例はほぼ同様であるため、ここでの説明は省略する。

【４１０８】

図１２－５９～図１２－６０に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ３の成立、つまり、ハンドル操作に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始される。

【４１０９】

詳しくは、図１２－５９（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【４１１０】

そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときにハンドル操作が検出されて終了条件Ｅ３が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図１２－５９（Ｂ）参照）。次いで、終了条件Ｅ３が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－５９（Ｃ）参照）。

【４１１１】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ３が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（図柄停止）表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄は、少なくとも終了条件Ｅ３の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－５９（Ｃ）、図１２－６０参照）。

【４１１２】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ３が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

【４１１３】

よって、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示や飾り図柄の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第１背景表示００

４ＳＧ０８１、飾り図柄及び案内表示の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【４１１４】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときに打球操作ハンドル３０の操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【４１１５】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、打球操作ハンドル３０が操作されたとしてデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１１６】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置５の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件Ｅ３が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【４１１７】

（客待ちデモ演出の終了　メニュー操作Ｖｅｒ．）

次に、客待ちデモ演出がメニュー操作で終了するときの流れについて、図１２－６１～図１２－６２に基づいて説明する。図１２－６１は、（Ａ）～（Ｃ）は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。図１２－６２は、低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。図１２－６３は、高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【４１１８】

＜低ベース状態＞

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図１２－６１～図１２－６３に基づいて説明する。

【４１１９】

図１２－６１～図１２－６２に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ４の成立、つまり、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される。尚、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作は、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が表示されている状態でのプッシュボタン３１Ｂの操作とされているが、スティックコントローラ３１Ａなど他の操作であってもよい。

【４１２０】

詳しくは、図１２－６１（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

【４１２１】

そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件Ｅ４が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９

ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図１２－６１（Ｂ）参照）。次いで、終了条件Ｅ４が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示され、さらに第１背景表示００４ＳＧ０８１の手前側に、メニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される（図１２－６１（Ｃ）参照）。

【４１２２】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ４が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及びメニュー表示００４ＳＧ４１０は、少なくとも終了条件Ｅ４の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－６１（Ｃ）、図１２－６２参照）。

【４１２３】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ４が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に切り替える。

【４１２４】

よって、第１背景表示００４ＳＧ０８１やメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１、飾り図柄及びメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【４１２５】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときにプッシュボタン３１Ｂによりメニュー表示００４ＳＧ４１０を表示する操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示及びメニュー案内表示００４ＳＧ４０１に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【４１２６】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１を表示するためにプッシュボタン３１Ｂが操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１２７】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置５の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件Ｅ４が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【４１２８】
＜高ベース状態＞
遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図１２－６１及び図１２－６３に基づいて説明する。
【４１２９】
図１２－６１及び図１２－６３に示すように、高ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ４の成立、つまり、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第３背景表示００４ＳＧ０８３（図１２－６１では第１背景表示００４ＳＧ０８１となっている）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される。尚、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作は、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が表示されている状態でのプッシュボタン３１Ｂの操作とされているが、スティックコントローラ３１Ａなど他の操作であってもよい。
【４１３０】
詳しくは、図１２－６１（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。
【４１３１】
そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件Ｅ４が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図１２－６１（Ｂ）では青色になっている）。次いで、終了条件Ｅ４が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示され、さらに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の手前側に、メニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される（図１２－６１（Ｃ）参照）。
【４１３２】
つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ４が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブルから高Ｂ背景用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示へ切り替える切替制御を開始するが、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０は、少なくとも終了条件Ｅ４の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図１２－６１（Ｃ）、図１２－６３参照）。
【４１３３】
詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ４が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１

）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に切り替える。

【４１３４】

よって、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）やメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の高Ｂ背景用の発光制御が開始されることになる。

【４１３５】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときにプッシュボタン３１Ｂによりメニュー表示００４ＳＧ４１０を表示する操作が検出された場合、デモ表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【４１３６】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１を表示するためにプッシュボタン３１Ｂが操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１３７】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置５の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件Ｅ４が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【４１３８】

また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）のメニュー用輝度データテーブルとして、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メニュー用輝度データテーブルとして、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とは発光態様が異なる輝度データテーブルを設定してもよい。

【４１３９】

（割込条件が成立した場合の客待ちデモ演出の終了）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件２（始動入賞）、終了条件３（ハンドル操作）、終了条件Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８

２）に切り替えて表示する。
【４１４０】
　このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１４１】
　より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件２（始動入賞）、終了条件３（ハンドル操作）、終了条件Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示に切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件２（始動入賞）、終了条件３（ハンドル操作）、終了条件Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示からや第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に切り替えて表示する。
【４１４２】
　このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１４３】
　また、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件２（始動入賞）、終了条件３（ハンドル操作）、終了条件Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の手前側にメニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示を表示しているときに終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立した場合、切替表示を表示せずに、メニュー表示００４ＳＧ４１０を背景表示として表示するようにしてもよい。
【４１４４】
　（客待ちデモ演出の終了　エラー発生Ｖｅｒ．）
　次に、客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合について、図１２－６４～図１２－６７に基づいて説明する。図１２－６４は、（Ａ）は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、（Ｂ）は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。図１２－６５は、客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。図１２－６６は、優先レイヤについて説明するための図である。図１２－６７は、低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。図１２－６８は、高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。
【４１４５】
　まず、エラーの１つである球切れエラーについて説明する。球切れエラーは、払出制御部により払出装置００４ＳＧ０３１が動作したにもかかわらず遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２により遊技球が検出されなかった場合に生じるエラーとされている。
【４１４６】

詳しくは、図１２－６４（Ａ）に示すように、入賞の発生などに伴い賞球の払出条件が成立したことに基づいて、払出装置００４ＳＧ０３１により所定個数（例えば、５個）の遊技球を払出す払出動作（例えば、スプロケット（図示略）の回転動作）が行われた場合、払出通路に遊技球が払出される。払出動作が開始されてから５個の遊技球が全て遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２により検出された場合、ＣＰＵ１０３は払出しが正常に行われたとして払出処理を終了する。よって、画像表示装置５の表示画面に、マークと「球切れエラー」なる文字表示からなるエラー表示００４ＳＧ７００（図１２－６５（Ｂ）参照）が表示されることはなく、また、メインランプ９ａも後述するエラー点滅はしない。

【４１４７】

次に、図１２－６４（Ｂ）に示すように、入賞の発生などに伴い、払出装置００４ＳＧ０３１により所定個数（例えば、５個）の遊技球を払出す払出動作（例えば、スプロケット（図示略）の回転動作）が行われた場合において、ＣＰＵ１０３は、未払出球が存在している状態（例えば、５個のうち残り３個の遊技球が検出されていない状態）で遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２により遊技球を検出していない期間が第１判定期間ｔｌ（例えば、ｔｌ＝５秒）継続したか否かを判定する。そして、この第１判定期間ｔｌ内に遊技球が検出されなかった、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第１判定期間ｔｌ継続したと判定した場合、払出しが正常に行われなかったとして、未払出球数（例えば、５個）の遊技球が検出されるまで、５個の遊技球を払出す払出動作及び第１判定期間ｔｌ内の遊技球の検出判定を繰返し実行するリトライ動作を継続して実行する。

【４１４８】

そして、このリトライ動作期間において３回目のリトライ動作が終了しても５個の遊技球が検出されなかった場合、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第２判定期間ｔｍ（例えば、１５秒。第１判定期間ｔｌを含む）にわたり継続した場合、ＣＰＵ１０３は、払出装置００４ＳＧ０３１への遊技球の補給不足、払出装置００４ＳＧ０３１の故障、払出通路における球詰まりなどのいずれかの不具合が発生している可能性があるとして、球切れエラーの発生を示すエラー指定コマンドを送信し、リトライ動作を継続する。

【４１４９】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー指定コマンドを受信したことに基づいて、メインランプ９ａについてはエラー報知用の赤色点滅に切り替える一方、盤ランプやサイドランプ９ｂはそれまでの発光態様の制御を維持する。また、エラー指定コマンドを受信してから所定期間ｔｋ（例えば、ｔｋ＝３秒）が経過したときに表示画面にエラー表示００４ＳＧ７００（図１２－６５（Ｂ）参照）を表示させてエラー報知を行う。

【４１５０】

また、ＣＰＵ１０３は、球切れエラーを示すエラー指定コマンドを送信した後、リトライ動作により１個目の遊技球を検出したとき、球切れエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。つまり、未払出球数が２個以上ある場合でも、リトライ動作により１個目の遊技球が検出されたときから、第１判定期間ｔｌや第２判定期間ｔｍよりも短い特定期間（例えば、１秒）が経過したときに、球切れエラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信するため、全ての未払出球が検出されるまで待つことなく、エラー報知を早急に終了させることができる。また、エラー解除指定コマンドを受信してから所定期間ｔｋ（例えば、ｔｋ＝３秒）が経過したときに表示画面からエラー表示００４ＳＧ７００を消去させてエラー報知を終了する。

【４１５１】

尚、エラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信した後、未払出球が未だ残存している場合、再度リトライ動作が開始され、再開してから３回目のリトライ動作が終了しても未払出球数の遊技球が検出されない場合、改めて球切れエラーを指定するエラー指定コマンドが送信され、演出制御用ＣＰＵ１２０により前述したエラー報知が再開される。

【４１５２】

＜低ベース状態＞
次に、低ベース状態において開始された第１特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図１２－６５～図１２－６７に基づいて説明する。
【４１５３】
図１２－６５～図１２－６７に示すように、低ベース状態において、第１特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示される（図１２－６５（Ａ）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。
【４１５４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ９ａについては、図１２－６６に示すように、優先レイヤのメインランプ９ａに対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図１２－６５（Ｂ）参照）。
【４１５５】
ここで、図１２－６６に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）よりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力することで、メインランプ９ａは赤色点滅することになる。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。
【４１５６】
次いで、図１２－６５（Ｃ）に示すように、球切れエラーが発生してメインランプ９ａが赤色点滅に切り替わってから所定期間ｔｋ（ｔｋ１＝３秒）が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの手前の優先表示レイヤに、エラー表示００４ＳＧ７００が表示される。
【４１５７】
その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示されると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－６５（Ｄ）参照）。この間も、エラー表示００４ＳＧ７００とメインランプ９ａの赤色点滅は継続して実行される。
【４１５８】
また、デモムービー表示の開始条件Ｓ１が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ９ｂに対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示００４ＳＧ７００とメインランプ９ａの赤色点滅は継続して実行される（図１２－６５（Ｅ）参照）。その後、デモムービー表示の開始条件Ｓ１が成立してから所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過したときにデモムービー表示が開始される（図１２－６５（Ｆ）参照）。
【４１５９】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ９ａについて通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ９ａもデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御が開始される（図１２－６５（Ｇ）参照）。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間ｔｋ（ｔｋ１＝３秒）が経過したときに、エラー表示００４ＳＧ７００が消去される（図１２－６５（Ｇ）参照）。

【４１６０】

また、特に詳細な図示しないが、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第２特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図１２－６５に示すように、低ベース状態において開始された第１特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【４１６１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続する。

【４１６２】

このように、遊技中に発生した特定エラー（例えば、球切れエラー）のランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１６３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、第２特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続する。

【４１６４】

このように、第１特別図柄の可変表示中および第２特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、

結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１６５】
＜高ベース状態＞
次に、高ベース状態において開始された第２特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図１２－６８に基づいて、図１２－６５を参照しながら説明する。
【４１６６】
図１２－６８に示すように、高ベース状態において、第２特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示される（図１２－６５（Ａ）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。
【４１６７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ９ａについては、図１２－６６に示すように、優先レイヤのメインランプ９ａに対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図１２－６５（Ｂ）参照）。
【４１６８】
ここで、図１２－６６に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）よりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力することで、メインランプ９ａは赤色点滅することになる。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。
【４１６９】
次いで、球切れエラーが発生してメインランプ９ａが赤色点滅に切り替わってから所定期間ｔｋ（ｔｋ１＝３秒）が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの手前の優先表示レイヤに、エラー表示００４ＳＧ７００が表示される（図１２－６５（Ｃ）参照）。
【４１７０】
その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示されると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図１２－６５（Ｄ）参照）。この間も、エラー表示００４ＳＧ７００とメインランプ９ａの赤色点滅は継続して実行される。
【４１７１】
また、デモムービー表示の開始条件Ｓ１が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ９ｂに対応する高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテ

ーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示００４ＳＧ７００とメインランプ９ａの赤色点滅は継続して実行される（図１２－６５（Ｅ）参照）。その後、デモムービー表示の開始条件Ｓ１が成立してから所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過したときにデモムービー表示が開始される（図１２－６５（Ｆ）参照）。

【４１７２】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ９ａについて通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ９ａもデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御が開始される（図１２－６５（Ｇ）参照）。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間ｔｋ（ｔｋ１＝３秒）が経過したときに、エラー表示００４ＳＧ７００が消去される（図１２－６５（Ｇ）参照）。

【４１７３】

また、特に詳細な図示しないが、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第１特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図１２－６８に示すように、高ベース状態において開始された第２特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【４１７４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態における第１特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、高ベース状態における第２特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続する。

【４１７５】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても可変表示中に発生した球切れエラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１７６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間

中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、第２特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続する。

【４１７７】

このように、第１特別図柄の可変表示中および第２特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１７８】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データで割合を多く占める色は白色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図１２－３５参照）。

【４１７９】

このように、エラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１８０】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図１２－３５参照）。

【４１８１】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１８２】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図１２－３５参照）。また、高Ｂ

背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データで割合を多く占める色は、緑色（時短用）または紫色（確変用）である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図１２－３５参照）。

【４１８３】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高Ｂ背景用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１８４】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５参照）。

【４１８５】

このように、エラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１８６】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図１２－３５参照）。

【４１８７】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時

短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１８８】

尚、エラー報知を行うときに、優先レイヤに設定されるエラー用輝度データテーブルに基づいて赤色点滅の発光制御を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、エラー報知を行うときに、エラー報知専用のランプを赤色点滅させる専用のエラー輝度データ（孫データ）に基づいて発光制御を行うようにしてもよい。

【４１８９】

また、エラー報知を行うときに、枠ランプのうちのメインランプ９ａを用いてエラー報知用の発光制御を行うが、エラーランプは遊技店員に気付いてもらうための役割で発光させているため、枠ランプにおいて遊技者により隠蔽されない一番高いところに配置され遊技店員が最も気づきやすいメインランプ９ａとしているが、サイドランプ９ｂや他のランプ等を用いてもよい。

【４１９０】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なり、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なる（図１２－３５参照）。

【４１９１】

このように、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主な色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１９２】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成

する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では白色を基調とする発光態様であるに対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図１２－３５参照）。

【４１９３】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１９４】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図１２－３５参照）。

【４１９５】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４１９６】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテー

ブル：エラー）では赤色点滅する（図１２－３５参照）。
【４１９７】
このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【４１９８】
また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図１２－３５参照）。
【４１９９】
このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異なら

せるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２００】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ９ａの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ９ｂの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は白色を基調とする発光態様で点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ９ａは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ９ｂは状態に応じた態様で点灯する（図１２－３５参照）。

【４２０１】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様によりエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２０２】

また、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ９ａの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ９ｂの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は青色ウェーブ点灯、緑色ウェーブ点灯または紫色ウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ９ａは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ９ｂは状態に応じた態様で点灯する（図１２－３５参照）。

【４２０３】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２０４】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝

度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ９ａの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ９ｂの発光動作態様とが異なり、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ９ａの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ９ｂの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は青色のウェーブ点灯し、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では、紫色（または緑色）のウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ９ａは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ９ｂは状態に応じた態様で点灯する（図１２－３５参照）。

【４２０５】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２０６】

尚、上記した発光動作態様とは、遊技者に何かしらの動きが見えるようにする発光態様であり、例えば、点滅：点灯と消灯を交互に繰り返す態様や、揺れ（モヤ）：輝度の変化がある態様（ＲＧＢ：７００からＲＧＢ：４００に変化するなど）を含み、輝度の変化がない点灯や消灯は発光動作態様に含まれない。例えば、揺れ（モヤ）の場合、第１輝度データ　ｘｍｓ間　特定の発光手段を、第１輝度（ＲＧＢが１００）とする（または第１色、第２色、第３色のそれぞれの輝度の組合せが第１組合せとなるようにする）、第２輝度データ　ｙｍｓ間　特定の発光手段を、第２輝度とする（ＲＧＢがＡ００）（または第１色、第２色、第３色のそれぞれの輝度の組合せが第２組合せとなるようにする）・・・といったように、第１輝度データの次に第２輝度データが用いられていく前提で、前回の輝度データとは特定の発光手段の輝度が異なっていくようにすることが好ましい。

【４２０７】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置００４ＳＧ０３１（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置００４ＳＧ０３１に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が配給された最初（１個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【４２０８】

このように、払出装置００４ＳＧ０３１に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が１個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２０９】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置００４ＳＧ０３１（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置００４ＳＧ０３１に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が配給された最初（１個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【４２１０】

このように、払出装置００４ＳＧ０３１に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が１個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２１１】

また、第２客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出していない期間が第２判定期間ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）継続した場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）からエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第２客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出してから第２判定期間ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）より短い特定期間（例えば、１秒）が経過したときに、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【４２１２】

このように、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２１３】

また、第１客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出していない期間が第２判定期間ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）継続した場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）からエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第１客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出してから第２判定期間ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）より短い特定期間（例えば、１秒）が経過したときに、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【４２１４】

このように、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【４２１５】

［ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み］

図１２－６９は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９に含まれる複数のＬＥＤのうちの１または複数のＬＥＤを点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用ＣＰＵ１２０によってＬＥＤなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ９に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ９は、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

【４２１６】

より具体的に説明すると、演出制御基板１２のＲＯＭ１２１には、各遊技効果ランプ９をランプ制御するための輝度データが格納されたランプデータテーブルが記憶されている。ランプデータテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用ランプデータテーブルと、スーパーリーチ中において用いられるＳＰリーチ用ランプデータテーブルと、背景用ランプデータテーブルとを含む。

【４２１７】

さらに、背景用ランプデータテーブルは、通常状態において用いられる通常背景用ランプデータテーブル（図１２－７７に示す背景通常）と、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用ランプデータテーブルと、大当り遊技状態のラウンド中において用いられる大当り背景用ランプデータテーブルと、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディンング背景用ランプデータテーブルと、確変状態において用いられる確変背景用ランプデータテーブル（図１２－７７に示す背景確変）と、時短状態において用いられる時短背景用ランプデータテーブル（図１２－７７に示す背景時短）と、客待ち状態において用いられる客待ち用ランプデータテーブル（図１２－７７に示す客待ちデモ）と、を含む。

【４２１８】

上述した背景用ランプデータテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、確変状態、時短状態、および客待ち状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用ランプデータテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用ランプデータテーブルを用いて、当該背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。

【４２１９】

さらに、エラー用ランプデータテーブル、ＳＰリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図１２－６９に示すように、エラー用ランプデータテーブル、ＳＰリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【４２２０】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該ス

ーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを通常背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用ランプデータテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様でランプ制御される。尚、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間において、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されず、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。また、スーパーリーチ演出が終了した後、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、いずれのランプについてもファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御される。

【４２２１】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用ランプデータテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをＬＥＤドライバに出力し続ける。

【４２２２】

また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときやスーパーリーチ演出中においてＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを背景用ランプデータテーブル及びＳＰリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用ランプデータテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度デ

ータが設定されているランプについては、エラー用ランプデータテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間において、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されず、エラーが解除されて再び通常状態やスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【４２２３】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態に対応するランプ制御や制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該通常状態に対応する通常背景用ランプデータテーブルやスーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、エラー用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをＬＥＤドライバに出力し続ける。

【４２２４】

［遊技効果ランプの点灯態様］

上述したような演出制御用ＣＰＵ１２０によるＬＥＤドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。各遊技効果ランプ９の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ９の態様を「点灯態様」とも称する。

【４２２５】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しておらず輝度が０となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「１」）となる状態を含む。

【４２２６】

例えば、輝度データとして規定されるＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、該当するＬＥＤは「消灯」する。また、輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「１１１」である場合、該当するＬＥＤは極低輝度で白色に点灯する。このようなＲＧＢのデータが「１１１」となるＬＥＤの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【４２２７】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ９が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ９に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と

、遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ９の点灯を含む。尚、輝度データは、１６進数のデータであって「０」から「Ｆ」まで指定することができ、「０」が輝度がなく、「１」が最も輝度が低く、「Ｆ」が最も輝度が高くなる。

【４２２８】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ９が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第１輝度と当該第１輝度よりも高い第２輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「０」や「１」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【４２２９】

［遊技効果ランプに関する説明］

次に、遊技効果ランプ９のランプ制御について、図１２－７０～図１２－７６を参照しながら説明する。

【４２３０】

［ランプデータテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について］

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に格納されたランプデータテーブルを用いて、遊技効果ランプ９に含まれる複数のランプのうちの１または複数のランプをランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。

【４２３１】

具体的には、表示制御部１２３は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の１フレーム（３３ｍｓ）で１減算されるカウンタである。表示制御部１２３は、サブ変動時間が各パートに対応する表示を開始するタイミングとなったときに、ＲＯＭ１２１に格納された画像データ（動画データ、アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置５の表示制御を行う。表示制御部１２３は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置５に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＢＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の値（０～Ｆ））を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部１２３によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【４２３２】

図１２－７０は、ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図１２－７０に示すように、例えば、表示制御部１２３が所定の表示制御を行う場合、当該表示制御を指定するための拡張コマンド（ＢＸＸＸ）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、所定の表示制御に対応する親テーブル（ＸＸＸ（親））のアドレスを特定する。

【４２３３】

親テーブルでは、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所または消灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【４２３４】
例えば、図１２－７２に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象としてサイドランプ９ｂが指定されている。また、サイドランプ９に対応して子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されており、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されている。尚、親テーブルにおいて、遊技効果ランプ９のうち対応する情報が格納されていないランプ（図１２－７２では、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ）については、それ以前に最後に設定された親テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。
【４２３５】
図１２－７０に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として６０００００ｍｓ（１０分間）が指定されている場合には、この６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するために１０ｍｓごとにカウンタを１減算する。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウンタの減算処理を６００００回実行することで、６０００００ｍｓ（１０分間）を計時したことになる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドを受信した後、最大６０００００ｍｓ（１０分間）を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示（演出シーン）に６０００００ｍｓ要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い６０００００ｍｓを設定しており、演出制御用ＣＰＵ１２０が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大６０００００ｍｓ（１０分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。
【４２３６】
子テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、子テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。
【４２３７】
例えば、図１２－７３に示す子テーブルにおいては、サイドランプ９ｂ（ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ）に対応して、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_１とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_２とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_３とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_２とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、子テーブルにおいて、遊技効果ランプ９のうち対応する情報が格納されていないランプ（図１２－７３では、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ）については、それ以前に最後に設定された子テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。
【４２３８】
図１２－７０に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定され

た孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図１２－７３に示す子テーブルであれば、サイドランプ９ｂについて、最初に５００ｍｓを計時するまで孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１によるランプ制御を行い、次に５００ｍｓを計時するまで孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿２によるランプ制御を行い、次に２３０ｍｓを計時するまで孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿３によるランプ制御を行い、次に６０００００ｍｓを計時するまで孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿２によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に６０００００ｍｓ要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い６０００００ｍｓを設定することで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大６０００００ｍｓ（１０分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【４２３９】

また、子テーブルでは、サイドランプ９ｂをランプ制御の対象とする場合に、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして、例えば、図１２－７４に示すように、１つの孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１が指定される場合と、図示しないが、２つの孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１及びＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿２＿ＸＸＸ＿１が指定される場合がある。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、この１つの孫テーブルを用いて左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂの双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして２つの孫テーブルが指定されている場合には、２つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて左側のサイドランプ９ｂのランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて右側のサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。このため、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で共通のランプ制御が行われる一方、２つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

【４２４０】

孫テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、孫テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【４２４１】

例えば、図１２－７４に示す孫テーブルにおいては、サイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１）に対応して、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、孫テーブルにおいて、遊技効果ランプ９のうち対応す

る情報が格納されていないランプ（図１２－７４では、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ）については、それ以前に最後に設定された孫テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【４２４２】

図１２－７２～図１２－７４に示す孫テーブルの左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から６番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から７番目のランプのＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から８番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から９番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から１０番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１１番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から１１番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。

【４２４３】

また、特に図示しないが、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で別の孫テーブルが指定される場合に、左側のサイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から６番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から７番目のランプのＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から８番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から９番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から１０番目のランプのＲＧＢの値を示し、１１番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から１１番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、右側のサイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿２＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６

桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から６番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から７番目のランプのＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から８番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から９番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から１０番目のランプのＲＧＢの値を示し、１１番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から１１番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。

【４２４４】

また、特に図示しないが、メインランプ９ａを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿～）の輝度データにおいては、下位１桁目～３桁目の値がメインランプ９ａＲＧＢの値を示すものである。また、可動体ランプ９ｄを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＬＯＧＯ＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から２番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、装飾ランプ９ｆを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＳＬＭＰ＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、アタッカランプ９ｃを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＡＴＡＫ＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、ボタンランプ９ｅを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＰＵＳＨ＿～）の輝度データにおいては、下位１桁目～３桁目の値がボタンランプ９ｅＲＧＢの値を示すものである。

【４２４５】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅは、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」といった３つの素子からなるＬＥＤによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、０～Ｆまでの１６段階に電流値が分かれており、輝度データが０の場合は電流値が最低値（例えば、０）となり、輝度データがＦの場合は電流値が最大値となる。例えば、「Ｒ」の素子に「Ａ」の輝度データが出力されると、当該「Ａ」の輝度データに対応する電流が「Ｒ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「１」の輝度データが出力されると、当該「１」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「Ｆ」の輝度データが出力されると、当該「Ｆ」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れる。

【４２４６】

メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅは、ＲＧＢの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅは、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクタに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「Ｆ００」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤色に点灯する。また、輝度データとして「Ｆ０Ｆ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「ＦＦ０」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが黄色に点灯する。

【４２４７】

図１２－７０に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図１２－７３に示す子テーブルであれば、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂについて、最初に１００ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AAをＬＥＤドライバに出力し、次に４０ｍｓを計時するまで0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AAをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【４２４８】

上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、１０ｍｓ周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【４２４９】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が０になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【４２５０】

演出制御用ＣＰＵ１２０による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図１２－７１は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図１２－７１に示すように、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷ

Ｕ＿１＿ＸＸＸにおいては、サイドランプ９ｂに対して最初にランプ制御が行われる時間として５００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１が指定されており、２番目にランプ制御が行われる時間として５００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿２が指定されており、３番目にランプ制御が行われる時間として２３０ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿３が指定されており、４番目にランプ制御が行われる時間として６０００００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿２が指定されている。２番目及び４番目の孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿２においては、サイドランプ９ｂについて、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388」、「0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499」、「0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA」、「0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388，0x499」の順番で１００ｍｓ間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の１００ｍｓにおける輝度データをデータ１、２番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ２、３番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ３、４番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ４と称する。

【４２５１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸの２番目に指定された孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿２についてのランプ制御を行う場合に、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで指定された５００ｍｓを計時し、当該計時が５００ｍｓに到達するまで、：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿２に基づき１００ｍｓ間隔でデータ１、データ２、データ３、データ４の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ４まで出力した後、未だ計時が５００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、やがて、計時が５００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿２に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿３に基づく輝度データの出力を開始する。

【４２５２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸの４番目に指定された孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿２についてのランプ制御を行う場合に、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで指定された６０００００ｍｓを計時し、当該計時が６０００００ｍｓに到達するまで、：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿２に基づき１００ｍｓ間隔でデータ１、データ２、データ３、データ４の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ４まで出力した後、未だ計時が６０００００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、計時が６０００００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿２に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が６０００００ｍｓに到達することがなく、計時が６０００００ｍｓに到達する前に、表示制御部１２３から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

【４２５３】

尚、図１２－７２に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては６０００００ｍｓ（１０分）が指定されており、このような親テーブルにおける１０分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用ＣＰＵ１２０が主基板１１からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、１

０分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

【４２５４】

また、図１２－７３に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては６０００００ｍｓ（１０分）が指定されており、このような子テーブルにおける１０分データは、子テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【４２５５】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として６０００００ｍｓ（１０分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける１０分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを１０分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に６０００００ｍｓ（１０分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。

【４２５６】

［非遊技中に用いるランプデータテーブルについて１］

図１２－７７は、非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。

【４２５７】

図１２－７７に示す背景通常は、通常用背景画像に対応するボタンランプ９ｅ以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後（通常状態に制御される場合）、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、通常状態における変動終了後、時短状態における最後の遊技の変動終了後、大当り遊技状態の終了後（通常状態に制御される場合）、通常状態におけるデモムービー終了後、通常状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部１２３が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２５８】

図１２－７７に示す背景時短は、時短用背景画像に対応するボタンランプ９ｅ以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後（時短状態に制御される場合）、時短状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（時短状態に制御される場合）、時短状態におけるデモムービー終了後、時短状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部１２３が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１１Ｄを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２５９】

図１２－７７に示す背景確変は、確変用背景画像に対応するボタンランプ９ｅ以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後（確変状態に制御される場合）、確変状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（確変状態に制御される場合）、確変状態におけるデモムービー終了後、確変状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部１２３が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１２１を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２６０】

図１２－７７に示す客待ちデモは、客待ちデモ演出に対応するボタンランプ９ｅ以外の

遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ演出の開始条件が成立し、表示制御部１２３が客待ちデモ演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：ＢＦ０１を受信したときに、客待ちデモを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２６１】

図１２－７７に示すボタン白点灯は、初期化報知中を除く非遊技中に対応するボタンランプ９ｅのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：Ｂ００１を受信したときに、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２６２】

図１２－７７に示すボタン白点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ９ｅのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技中において表示制御部１２３ボタンランプ９ｅを白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ００２を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２６３】

図１２－７７に示すボタン赤点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ９ｅのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技中において表示制御部１２３がボタンランプ９ｅを赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ００３を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２６４】

尚、ボタンランプ９ｅは、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外に用いるランプデータテーブルにおいては指定されることがなく、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外は、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御が行われる。また、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅は、ボタンランプ９ｅ以外の遊技効果ランプ９が指定されないため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅を指定する拡張コマンドを受信した場合でも、ボタンランプ９ｅ以外の遊技効果ランプ９については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【４２６５】

図１２－７７に示す初期化報知は、初期化報知に対応するランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信したときに、初期化を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２６６】

図１２－７７に示すエラーは、エラー報知に対応するメインランプ９ａのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーの発生に伴い表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信したときに、エラーを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【４２６７】

尚、エラーは、メインランプ９ａ以外の遊技効果ランプ９が指定されないため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーを指定する拡張コマンドを受信した場合でも、メインランプ９ａ以外の遊技効果ランプ９については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【４２６８】

［ランプデータテーブル：背景通常］

図１２－７８は、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－７９は、ランプデー

タテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－８０～図１２－８１は、ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【４２６９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅに基づいて背景通常の親テーブルを指定する。背景通常の親テーブルには、図１２－７８に示すように、メインランプ９ａについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した場合に、背景通常の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを参照してメインランプ９ａのランプ制御を行う。

【４２７０】

子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPには、図１２－７９に示すように、参照するメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【４２７１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO（図１２－８０）を参照してランプ制御を行う。

【４２７２】

孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOには、図１２－８０に示すように、参照するメインランプ９ａの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOに設定された輝度データは、青色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａは、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【４２７３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【４２７４】

図１２－７８～図１２－８１に示すように、背景通常の親テーブルには、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【４２７５】

背景通常の子テーブルがサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、青色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【４２７６】

尚、背景通常の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【４２７７】

［ランプデータテーブル：背景時短］

図１２－８２は、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－８３は、ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－８４～図１２－８５は、ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【４２７８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１１Ｄを受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄに基づいて背景時短の親テーブルを指定する。図１２－８２～図１２－８５に示すように、背景時短の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【４２７９】

背景時短の子テーブルがメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、緑色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、緑色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【４２８０】

尚、背景時短の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【４２８１】

［ランプデータテーブル：背景確変］

図１２－８６は、拡張コマンド：Ｂ１２１を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－８７は、ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－８８～図１２－８９は、ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【４２８２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１２１を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ１２１に基づいて背景確変の親テーブルを指定する。図１２－８６～図１２－８９に示すように、背景確変の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【４２８３】

背景確変の子テーブルがメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、紫色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、紫色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【４２８４】

尚、背景確変の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【４２８５】

［ランプデータテーブル：客待ちデモ］

図１２－９０は、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－９１は、ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－９２～図１２－９８は、ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【４２８６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部が客待ちデモ表示演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦ０１に基づいて客待ちデモの親テーブルを指定する。客待ちデモの親テーブルには、図１２－９０に示すように、メインランプ９ａについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOを参照してメインランプ９ａのランプ制御を行う。

【４２８７】

子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOには、図１２－９１に示すように、参照する順にメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【４２８８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01（図１２－９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、メインランプ９ａは白色に点滅する。

【４２８９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて２番目に設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02（図１２－９３、図１２－９４）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、メインランプ９ａは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【４２９０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02の実行時間である９５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて３番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_OFF（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。共通テーブルは、親テーブルが異なる場合でも共通して参照される孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介１、機種紹介２－１、機種紹介３－１、機種紹介２－２、機種紹介３－１、機種紹介２－３のパートの期間にわたり、メインランプ９ａは消灯状態となる。

【４２９１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＯＦＦの実行時間である３０５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて４番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１（図１２－１１５）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１は、大当り状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、メインランプ９ａは虹色に発光色が変化する。

【４２９２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて５番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１（図１２－９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの開始時に、メインランプ９ａは白色に点滅する。

【４２９３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて６番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１（図１２－１１５）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの期間にわたり、メインランプ９ａは虹色に発光色が変化する。

【４２９４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて７番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１（図１２－９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの開始時に、メインランプ９ａは白色に点滅する。

【４２９５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて８番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１（図１２－１１５）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの期間にわたり、メインランプ９ａは虹色に発光色が変化する。

【４２９６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて９番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＯＦＦ（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりメインランプ９ａは消灯状態となる。

【４２９７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＯＦＦの実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１０番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０６（図１２－９８）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起１、注意喚起２パートの期間にそれぞれ、メインランプ９ａは白色に点灯する。

【４２９８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤ

ＥＭＯ＿０６の実行時間である４０００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＭＡＩＮ＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１１番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿ＯＦＦ（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりメインランプ９ａは消灯状態となる。

【４２９９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、表示制御部１２３が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（Ｂ１０Ｅ、Ｂ１１ＤまたはＢ１２１）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、メインランプ９ａは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【４３００】

客待ちデモの親テーブルには、図１２－９０に示すように、サイドランプ９ｂについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。

【４３０１】

子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯには、図１２－９１に示すように、参照する順にサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【４３０２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて最初に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１（図１２－９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、サイドランプ９ｂは白色に点滅する。

【４３０３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０１の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて２番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０２（図１２－９３、図１２－９４）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【４３０４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０２の実行時間である９５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて３番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿ＬＷＵ＿１＿ＯＦＦ（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサイドランプ９ｂは消灯状態となる。

【４３０５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＯＦＦの実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて４番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０３（図１２－９５）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介１の期間にわたり、サイドランプ９ｂは登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化する。

【４３０６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０３の実行時間である１２５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿Ｋ

YAKUMACHIDEMOにおいて５番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０４（図１２－９６）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－１の期間にわたり、サイドランプ９ｂは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

【４３０７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０４の実行時間である５０００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて６番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０５（図１２－９７）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－１の期間にわたり、サイドランプ９ｂは緑色に点滅する。

【４３０８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０５の実行時間である１０００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて７番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０４（図１２－９６）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－２の期間にわたり、サイドランプ９ｂは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

【４３０９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０４の実行時間である５０００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて８番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０５（図１２－９７）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－２の期間にわたり、サイドランプ９ｂは緑色に点滅する。

【４３１０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０５の実行時間である１０００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて９番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０４（図１２－９６）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－３の期間にわたり、サイドランプ９ｂは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

【４３１１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯ＿０４の実行時間である５０００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１０番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＯＦＦ（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサイドランプ９ｂは消灯状態となる。

【４３１２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＯＦＦの実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１１番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１（図１２－１１５）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１は、大当り状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは虹色に発光色が変化する。

【４３１３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１２番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿

1_KYAKUMACHIDEMO_01（図１２－９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの開始時に、サイドランプ９ｂは白色に点滅する。

【４３１４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１３番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01（図１２－１１５）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは虹色に発光色が変化する。

【４３１５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１４番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図１２－９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの開始時に、サイドランプ９ｂは白色に点滅する。

【４３１６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１５番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01（図１２－１１５）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは虹色に発光色が変化する。

【４３１７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１６番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_OFF（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサイドランプ９ｂは消灯状態となる。

【４３１８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_OFFの実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１７番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06（図１２－９８）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起１、注意喚起２パートの期間にそれぞれ、サイドランプ９ｂは白色に点灯する。

【４３１９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06の実行時間である４０００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１８番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_OFF（図１２－１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサイドランプ９ｂは消灯状態となる。

【４３２０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、表示制御部１２３が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（Ｂ１０Ｅ、Ｂ１１ＤまたはＢ１２１）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、サイドランプ９ｂは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【４３２１】
図１２－９０～図１２－９８に示すように、客待ちデモの親テーブルには、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にて可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。
【４３２２】
これにより可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃは、客待ちデモ演出の開始後、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に５００ｍｓにわたり白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する機種紹介１の期間にわたり登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－１の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－１の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－２の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－２の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－３の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する注意喚起１、注意喚起２パートの期間にそれぞれ白色に点灯し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。
【４３２３】
このように演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦ０１に基づいてランプデータテーブル：客待ちデモに基づいてランプ制御を行うことにより、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃは、客待ちデモ演出の各パートに応じた発光色及び発光態様にて変化する。
【４３２４】
尚、客待ちデモの親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。
【４３２５】
また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて、企業名パート、機種紹介１パート、機種紹介２－１、機種紹介３－１、機種紹介２－２、機種紹介３－２、機種紹介２－３、メインタイトルパート、サブタイトル１パート、サブタイトル２パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定されるため、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃが各パートに応じた発光態様となるようにランプ制御を行うことができる。
【４３２６】
また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、メインランプ９ａについて、企業名パート、機種紹介パート、メインタイトルパート、サブタイトル１パート、サブタイトル２パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定される一方、機種紹介パートを構成する機

種紹介２－１、機種紹介３－１、機種紹介２－２、機種紹介３－２、機種紹介２－３については、一の孫テーブルが指定されるので、全体のデータ量を少なくできる。

【４３２７】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、ボタンランプ９ｅの孫テーブルを備えず、ボタンランプ９ｅについては、客待ちデモ前からの一の孫テーブルに基づくランプ制御が行われるため、全体のデータ量を少なくできる。

【４３２８】

また、消灯状態に制御する孫テーブルや、虹色に発光させる孫テーブルについては、他の親テーブルにおいても共通でも用いる共通テーブルを用いてランプ制御を行うため、全体のデータ量を少なくできる。一時的に白く発光させる孫テーブルについても、共通テーブルを用いて制御するようにしても良い。

【４３２９】

［ランプデータテーブル：ボタン白点灯］

図１２－９９は、拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１００は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１０１は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【４３３０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ００１に基づいてボタン白点灯の親テーブルを指定する。ボタン白点灯の親テーブルには、図１２－９９に示すように、ボタンランプ９ｅについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に、ボタン白点灯の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを参照してボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。

【４３３１】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPには、図１２－１００に示すように、参照するボタンランプ９ｅの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【４３３２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU（図１２－１０１）を参照してランプ制御を行う。

【４３３３】

孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUには、図１２－１０１に示すように、参照するボタンランプ９ｅの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUに設定された輝度データは、白色に発光する輝度が設定されており、ボタンランプ９ｅは白色に点灯する。

【４３３４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、ボタンランプ９ｅの点灯態様を変化させる拡張コマンド（Ｂ００２またはＢ００３）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【４３３５】
尚、ボタン白点灯の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。
【４３３６】
［ランプデータテーブル：ボタン白点滅］
図１２－１０２は、拡張コマンド：Ｂ００２を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１０３は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１０４は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【４３３７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技中において表示制御部１２３ボタンランプ９ｅを白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ００２を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ００２に基づいてボタン白点滅の親テーブルを指定する。ボタン白点滅の親テーブルには、図１２－１０２に示すように、ボタンランプ９ｅについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ００２を受信した場合に、ボタン白点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを参照してボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。
【４３３８】
子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPには、図１２－１０３に示すように、参照するボタンランプ９ｅの孫テーブルと実行時間とが設定されている。
【４３３９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENMETSU（図１２－１０４）を参照してランプ制御を行う。
【４３４０】
孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUには、図１２－１０４に示すように、参照するボタンランプ９ｅの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUに設定された輝度データは、白色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ９ｅは白色に点滅する。
【４３４１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、ボタンランプ９ｅの点灯態様を変化させる拡張コマンド（Ｂ００１）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。
【４３４２】
尚、ボタン白点滅の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。
【４３４３】

［ランプデータテーブル：ボタン赤点滅］
図１２－１０５は、拡張コマンド：Ｂ００３を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１０６は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１０７は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【４３４４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技中において表示制御部１２３ボタンランプ９ｅを赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ００３を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ００３に基づいてボタン赤点滅の親テーブルを指定する。ボタン赤点滅の親テーブルには、図１２－１０５に示すように、ボタンランプ９ｅについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ００３を受信した場合に、ボタン赤点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPを参照してボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。
【４３４５】
子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPには、図１２－１０６に示すように、参照するボタンランプ９ｅの孫テーブルと実行時間とが設定されている。
【４３４６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LPUSH_AKA_TENMETSU（図１２－１０７）を参照してランプ制御を行う。
【４３４７】
孫テーブル：：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUには、図１２－１０７に示すように、参照するボタンランプ９ｅの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUに設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ９ｅは赤色に点滅する。
【４３４８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、ボタンランプ９ｅの点灯態様を変化させる拡張コマンド（Ｂ００１）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。
【４３４９】
尚、ボタン赤点滅の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。
【４３５０】
［ランプデータテーブル：初期化報知］
図１２－１０８は、拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１０９は、ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１１０は、ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【４３５１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦＦＦに基づいて初期化報知の親テーブルを指定する。初期化報知の親テーブルには、図１２－１０８に示すように、メインランプ９ａについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信した場合に、初期化報知の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPを参照してメインランプ９ａのランプ制御を行う。

【４３５２】

子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPには、図１２－１０９に示すように、参照するメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【４３５３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKA（図１２－１１０）を参照してランプ制御を行う。

【４３５４】

孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAには、図１２－１１０に示すように、参照するメインランプ９ａの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAに設定された輝度データは、赤色に発光させる輝度が設定されており、メインランプ９ａは、赤色に点灯する。

【４３５５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【４３５６】

図１２－１０８～図１２－１１０に示すように、初期化報知の親テーブルには、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。

【４３５７】

初期化報知の子テーブルがサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色に発光させる輝度が設定されており、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについても、赤色に点灯する。

【４３５８】

［ランプデータテーブル：エラー］

図１２－１１１は、拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１１２は、ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１２－１１３は、ラン

プデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【４３５９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーの発生に伴い表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦＦ１に基づいてエラーの親テーブルを指定する。エラーの親テーブルには、図１２－１１１に示すように、メインランプ９ａについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲ_ＬＯＯＰを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信した場合に、エラーの親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲ_ＬＯＯＰを参照してメインランプ９ａのランプ制御を行う。
【４３６０】
子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲ_ＬＯＯＰには、図１２－１１２に示すように、参照するメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。
【４３６１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲ_ＬＯＯＰに設定されている孫テーブル：ＸＤ___ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲ（図１２－１１３）を参照してランプ制御を行う。
【４３６２】
孫テーブル：ＸＤ___ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲには、図１２－１１３に示すように、参照するメインランプ９ａの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：ＸＤ___ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：ＸＤ___ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲに設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、メインランプ９ａは赤色に点滅する。
【４３６３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲ_ＬＯＯＰが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：ＸＤ___ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲ_ＬＯＯＰを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＭＡＩＮ_ＥＲＲＯＲ_ＬＯＯＰが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。
【４３６４】
尚、エラーの親テーブルには、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。
【４３６５】
［共通テーブル］
共通テーブルは、異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照される孫テーブルであり、図１２－１１４～図１２－１１８に示すように、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅを消灯させる共通テーブル（ＸＤ___Ｌ～_ＯＦＦ）、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅをゆっくりと虹色に変化させる共通テーブル（ＸＤ___Ｌ～_ＲＡＩＮＢＯＷ_０１）、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅを高速で虹色に変化させる共通テーブル（ＸＤ___Ｌ～_ＲＡＩＮＢＯＷ_０２）等を備える。
【４３６６】
これらの共通テーブルは、インランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装

飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ毎に設けられており、遊技効果ランプ９のうち一部のランプについて、共通テーブルを用いてランプ制御を行うことが可能である。

【４３６７】

このように異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照してランプ制御を行うことが可能な共通テーブルを備えることで、データ容量を削減できる。

【４３６８】

以上、特徴Ｅを説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、特徴Ｅの要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【４３６９】

例えば、低ベース状態において第１演出モードを実行可能とされ、低確高ベース状態において第２演出モード、高確高ベース状態において第３演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において２種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、高ベース状態において３種類以上の演出モードを実行可能としてもよし、１種類の演出モードのみ実行可能であってもよい。

【４３７０】

また、第１演出モードでは上下方向のスクロール表示、第２演出モードでは回転表示、第３演出モードでは上下方向のスクロール表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出モードにおける飾り図柄の可変表示の態様は種々に変更可能である。

【４３７１】

また、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、有利状態として時短状態や確変状態、小当り遊技状態などを適用してもよい。

【４３７２】

また、通常状態を低確低ベース状態とし、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態を低確高ベース状態及び高確低ベース状態とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態を低確率状態、特別状態を高確率状態としてもよい。

【４３７３】

また、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機１に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後またはＲＡＭクリア（パチンコ遊技機１のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態Ａ、有利状態の終了後またはＲＡＭクリア（パチンコ遊技機１のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Ｂ、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Ｃとすればよい。

【４３７４】

また、上記した時短状態Ｃに制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態Ｃに当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態Ｃに当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

【４３７５】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【４３７６】

（特徴Ａと特徴Ｅの関係）

特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｅは、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ａおよび特徴Ｅの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【４３７７】

（特徴Ａと特徴Ｅの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ａおよび特徴Ｅの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴Ｅにおける制御を用いて行い、その後、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図１２－１８～図１２－１２４に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後、大当りとなる変動を経由し、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。

（効果）特徴Ａおよび特徴Ｅの双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

【４３７８】

（特徴Ａと特徴Ｅの関係）

（デモ演出に用いられるキャラクタとファンファーレ期間に用いられるキャラクタの関係）

図１２－３１、図１２－３２に示されるように、デモムービーには、以下のキャラクタが登場する。

ムム（夢夢）（図８－６０、図８－７５～図８－７７、図９－４６、図９－４７、図９－５１、図９－５２、図９－５４、図９－５５、図９－５８、図９－６０～図９－６５、図９－６７、図９－７１、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－４３～図１１－４５、図１１－５１、図１１－５６、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）

ジャム（図８－６０、図９－６０、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－４２、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）

ナナ（図８－６０、図９－６０、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）

リム（図９－６０、図１１－５８等にも登場）

敵キャラクタＡ（図９－５４、図９－５５、図９－６５、図１１－５６等にも登場）

敵キャラクタＢ（図示されていないが、ＳＰリーチにおいて対戦する相手キャラクタとして登場する）

ファンファーレ期間においては、図８－７５、図８－７６のように、ムムが登場するように設計されており、デモムービーは、ファンファーレ期間に用いられるムムとファンファーレ期間に用いられないジャム等のキャラクタにより構成される設計となっている。このように構成することで、デモムービーにおいて、キャラクタを偏らせることなく遊技者

に見せることができ、遊技動機を与えることができる。
　尚、デモムービーにおいて、ムムは登場するシーン数が他のキャラクタに比べ多い（一番多い）。このことからデモムービー中に登場するシーンが多いキャラクタ（ムム）がファンファーレ期間に用いられている設計となっていることが言える。
【４３７９】
（特徴Ａと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタと大当りラウンド中に用いられるキャラクタの関係）
　大当りラウンド中においては、図８－７７のように、ムムおよびジャムが登場するように設計されており、デモムービーは、大当りラウンド中に用いられるムムおよびジャムと大当りラウンド中に用いられないナナ等のキャラクタにより構成される設計となっている。このように構成することで、デモムービーにおいて、キャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。
　尚、デモムービーにおいて、ムムは登場するシーン数が他のキャラクタに比べ多い（一番多い）。また、ジャムは登場するシーン数がムムに比べると少ない。このことからデモムービー中に登場するシーンが多いキャラクタ（ムム）およびデモムービー中に登場するシーンが少ないキャラクタ（ジャム）の双方を大当りラウンド中に用いることで、デモムービー中に登場するキャラクタに偏りが発生しないようにしていることが言える。
【４３８０】
（特徴Ａと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタとエンディング期間に用いられるキャラクタの関係）
　エンディング期間においては、図８－６０のように、ムム、ジャム、ナナが登場するように設計されており、デモムービーは、エンディング期間に用いられるムム、ジャム、ナナとエンディング期間に用いられないリム等のキャラクタにより構成される設計となっている。このように構成することで、デモムービーにおいて、キャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。
【４３８１】
（特徴Ａと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタとファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間に用いられるキャラクタの関係）
　ムムは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間といった複数のシーンにおいて登場するキャラクタである。また、ジャムも大当りラウンド中、エンディング期間といった複数のシーンにおいて、登場するキャラクタである。このように、大当りした後の複数のシーンで用いられるキャラクタがデモムービーに用いられている。また、ジャムは、エンディング期間において登場するキャラクタである。このように、登場するシーンが異なっていたり、登場するシーン数が異なっていたりする複数のキャラクタがデモムービーに用いられている。このように構成することで、デモムービーを閲覧した遊技者が遊技を行い、大当りとなった場合に、デモムービーで閲覧していたキャラクタの登場に興奮を覚えさせることができる。
【４３８２】
（特徴Ｂと特徴Ｅの関係）
　特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｅは、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴Ｂおよび特徴Ｅの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【４３８３】
（特徴Ｂと特徴Ｅの関係）
（一連の遊技の流れ）
　特徴Ｂおよび特徴Ｅの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴Ｅにおける制御を用いて行い、その後、大当りまたは、はずれとなる変動は、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを用いた変動を用い

て、一連の流れを見せるものとなる。
　具体的には、図１２－１８～図１２－１２４に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトを用いて表現される変動を用いるようにする。
　（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｅの双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、変動中に用いられるオブジェクトに対してエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
　以下に、想定される例を記す。
【４３８４】
（特徴Ｂと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられるエフェクトおよびキャラクタの関係）
　図１２－３１、図１２－３２に示されるように、デモムービーには、以下のキャラクタが登場する。
ムム（夢夢）（図８－６０、図８－７５～図８－７７、図９－４６、図９－４７、図９－５１、図９－５２、図９－５４、図９－５５、図９－５８、図９－６０～図９－６５、図９－６７、図９－７１、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－４３～図１１－４５、図１１－５１、図１１－５６、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）
ジャム（図８－６０、図９－６０、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－４２、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）
ナナ（図８－６０、図９－６０、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）
リム（図９－６０、図１１－５８等にも登場）
敵キャラクタＡ（図９－５４、図９－５５、図９－６５、図１１－５６等にも登場）
敵キャラクタＢ（図示されていないが、ＳＰリーチにおいて対戦する相手キャラクタとして登場する）
　図９－４６（Ｊ）のように、ムムが文字表示を伴い表示される。その際に、文字表示には拡大エフェクトが付されている。このように、デモムービーには、拡大エフェクトが付される文字表示と伴い登場するキャラクタが登場するように構成されている。また、デモムービー中にムムが文字表示を伴い表示されるシーン（図１２－３１（Ｃ）、（Ｊ）、（Ｋ）、図１２－３２（Ｎ）、（Ｏ））においては、ムムおよび文字表示に拡大エフェクトが付されないように構成されている。このように構成することで、デモムービーにおいては、キャラクタ表示および文字表示の双方をはっきりと認識させることにより、遊技前にキャラクタについて意識させることができ、その後、遊技を行い、変動が発生した場合において、ムムが文字表示を伴い表示されるシーンにおいて、文字表示に対して拡大エフェクトを付すことで、興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【４３８５】
（特徴Ｂと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタのエフェクトと変動中に用いられるキャラクタのエフェクトの関係）
　図９－７１（Ｅ）のように、ムムが装飾エフェクトを伴い表示される。このように、デモムービーには、装飾エフェクトが付されるキャラクタが登場するように構成されている。
また、デモムービー中にムムが表示されるシーン図１２－３１（Ｃ）においては、ムムが装飾エフェクトを伴い表示される。図９－７１（Ｅ）の装飾エフェクトと図１２－３１（Ｃ）の装飾エフェクトとは、異なる装飾エフェクトとなっている。このように構成することで、デモムービー中と変動中とで、多彩なキャラクタの見せ方ができ、興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

また、図１２－３１（Ｊ）、（Ｋ）のようにムムが装飾エフェクトを伴うことなく表示されるシーンも含まれる。このように構成することで、デモムービー中にキャラクタ表示をはっきりと認識させることにより、遊技前にキャラクタについて意識させることができ、その後、遊技を行い、変動が発生した場合において、ムムに対して装飾エフェクトを付すことで、興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【４３８６】

（特徴Ｂと特徴Ｅの関係）

（デモ演出に用いられないキャラクタのエフェクト）

図９－８８は、ストッキーというキャラクタが用いられた飾り図柄である。この飾り図柄は拡大エフェクトを伴う。このように、拡大エフェクトや装飾エフェクトが付されるキャラクタがデモムービーに登場しないキャラクタであってもよい。このように構成することで、デモムービーを閲覧してから遊技を開始した遊技者にデモムービーに登場しないキャラクタが拡大エフェクト、または装飾エフェクトを伴い表示されることで意外性を与えることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【４３８７】

（特徴Ｃと特徴Ｅの関係）

特徴Ｃは、始動入賞によるアクティブ表示および保留表示のアニメーション、保留滞在時のアニメーションについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｅは、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴Ｃおよび特徴Ｅの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【４３８８】

（特徴Ｃと特徴Ｅの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ｃおよび特徴Ｅの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴Ｅにおける制御を用いて行い、その後、始動入賞に基づく当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示について、特徴Ｃのような表示制御を用いて、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図１２－１８～図１２－１２４に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後、図１０－２２～図１０－１００に示される当該変動表示（アクティブ表示）または、保留表示の表示制御を行うようにする。より具体的には、図１２－５４、図１２－１２４の始動入賞のアニメーションについて、特徴Ｃのアニメーションを用いるようにする。または、図１０－８６～図１０－９１のデモ制御について特徴Ｅのデモ制御を用いるようにする。

（効果）特徴Ｃおよび特徴Ｅの双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、当該変動表示または保留表示を好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【４３８９】

（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）

特徴Ｄは、割れ演出の表現方法や制御について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｅは、デモンストレーション期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。特徴Ｄおよび特徴Ｅの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【４３９０】

（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ｄおよび特徴Ｅの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、遊技がされていない状況におけるデモ演出制御は特徴Ｅにおける制御を用いて行い、その後の変動は、特徴Ｄにおける種々の割れ演出を用いた変動を用いて、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図１２－１８～図１２－１２４に示されるデモ演出制御を用いて遊技がされる前の期間における制御を行い、その後、図１１－３７～図１１－８３に示される種々の割れを用いて表現される変動を用いるようにする。

（効果）特徴Ｄおよび特徴Ｅの双方の特徴を備えることで、デモ制御を好適に行うことで遊技前における興趣を高め、変動中に割れ演出を用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【４３９１】

（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）

（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられる割れ演出およびキャラクタの関係　シーン数）

図１２－３１、図１２－３２に示されるように、デモムービーには、以下のキャラクタが登場する。

ムム（夢夢）（図８－６０、図８－７５～図８－７７、図９－４６、図９－４７、図９－５１、図９－５２、図９－５４、図９－５５、図９－５８、図９－６０～図９－６５、図９－６７、図９－７１、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－４３～図１１－４５、図１１－５１、図１１－５６、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）

ジャム（図８－６０、図９－６０、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－４２、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）

ナナ（図８－６０、図９－６０、図９－７４、図９－７９、図９－８０、図１１－５８、図１１－９３等にも登場）

リム（図９－６０、図１１－５８等にも登場）

敵キャラクタＡ（図９－５４、図９－５５、図９－６５、図１１－５６等にも登場）

敵キャラクタＢ（図示されていないが、ＳＰリーチにおいて対戦する相手キャラクタとして登場する）

図１１－４２（Ｅ）（Ｆ）のように、第１連続割れ演出において、ジャムが割れ演出に連動して登場する。ジャムは割れた箇所から見えるように登場する。

図１１－４３（Ｅ）（Ｆ）のように、第２連続割れ演出において、ムムが割れ演出に連動して登場する。ムムは割れた箇所から見えるように登場する。

図１１－４４（Ｅ）（Ｆ）のように、セリフ予告演出において、ムムが割れ演出に連動して登場する。ムムは割れた箇所とは異なる箇所から見えるように登場する。

図１１－４５（Ｅ）（Ｆ）のように、背景変化演出Ａにおいて、ムムが蹴る動作をすることでヒビ画像が表示され、その後、割れることにより、破片画像が表示される。

図１１－４９（Ｄ）（Ｅ）（Ｆ）のように、リーチ示唆演出において、ムムがハンマーで叩く動作をすることでヒビ画像が表示され、その後、割れることにより、破片画像が表示される。図１１－４９（Ｆ）のようにムムはヒビ割れの後面側に表示される。

図１１－５１（Ｅ）（Ｆ）のように、弱発展演出において、ムムが奥側から飛んでくる動作をすることで割れることにより、破片画像が表示される。ムムは割れた箇所から見えるように登場する。

図１１－５６（Ｄ）のように、結果報知演出において、ムムがヒビ割れの後面側に表示される。

図１１－５６（Ｄ）のように、結果報知演出において、敵キャラクタＡがヒビ割れの後面側に表示される。

図１１－５８（Ｄ）のように、結果報知演出において、ムムがヒビ割れの後面側に表示される。

図１１－９３（Ａ１）のように、変形例９の強発展演出において、ムムが破片画像に表示される。

図１１－９３（Ｂ１）のように、変形例９の強発展演出において、ジャムが破片画像に表示される。

図１１－９３（Ｃ１）のように、変形例９の強発展演出において、ナナが破片画像に表

示される。
　ここで、割れ演出の登場シーン数（演出数）をキャラクタ毎に数えると、ムムが８シーン、ジャムが２シーン、ナナが１シーン、敵キャラクタＡが１シーン、リムが０シーン、敵キャラクタＢが０シーンとなっている。このことから割れ演出に登場するシーン数（割れ演出に関わる数）が異なる複数のキャラクタがデモムービーに登場していることとなる。このように構成することで、デモムービーにおいて、割れ演出に登場しているキャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。
【４３９２】
（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられる割れ演出およびキャラクタの関係　割るキャラクタ、割らないキャラクタ）
　また、割れ演出において、動作をすることで割るキャラクタはムムのみである。それ以外のキャラクタは動作をすることによって割ることはしないキャラクタである。このことから割るキャラクタと、割らないキャラクタと、がデモムービーに登場していることとなる。このように構成することで、デモムービーにおいて、割れ演出に登場しているキャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。
【４３９３】
（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられる割れ演出およびキャラクタの関係　ヒビの後面側に表示されるキャラクタ、ヒビの後面側に表示されないキャラクタ）
　また、割れ演出において、ヒビ割れの後面側に表示されるキャラクタはムムと敵キャラクタＡである。このことからヒビ割れの後面側に表示されることがあるキャラクタと、ヒビ割れの後面側に表示されることがないキャラクタと、がデモムービーに登場していることとなる。このように構成することで、デモムービーにおいて、割れ演出に登場しているキャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。
【４３９４】
（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）
（デモ演出に用いられるキャラクタと変動中に用いられる割れ演出およびキャラクタの関係　破片画像に表示されるキャラクタ、破片画像に表示されないキャラクタ）
　また、割れ演出において、破片画像に表示されるキャラクタはムムとジャムとナナである。このことから破片画像に表示されるキャラクタと、破片画像に表示されることがないキャラクタと、がデモムービーに登場していることとなる。このように構成することで、デモムービーにおいて、割れ演出に登場しているキャラクタを偏らせることなく遊技者に見せることができ、遊技動機を与えることができる。
【４３９５】
（特徴Ｄと特徴Ｅの関係）
（デモ演出におけるシーンの切り替え、変動中におけるシーンの切り替え、割れ演出の用いられ方）（図１１－３７、図１１－３８、図１２－２９、図１２－３１、図１２－３２）
　特徴Ｄで説明した割れ演出は、背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる際に用いられることを説明した。デモムービーは、前述した通り企業名を表示する第１シーン、機種紹介をする第２シーン、機種タイトルを表示する第３シーン、注意喚起を表示する第４シーンで構成されるが、第１シーンから第２シーンへの切り替え、第２シーンから第３シーンへの切り替え、第３シーンから第４シーンへの切り替えにおいては、割れ演出を用いて切り替えを演出しないようにしたほうが好ましい。特に、企業名の表示や機種タイトルの表示といった文字を出すシーンの切り替えに割れ演出を用いてしまうと文字が読み取りにくくなってしまう可能性があるためである。切り替えを見せる際に、割れ演出とは異なる切り替え効果、例えばホワイトアウトやブラックアウト、フェードイン、フェードアウト等を用いたほうがよい。

一の遊技機として、変動中に発生する背景変化演出や弱発展演出、強発展演出といった背景を変化させる、または、シーンを変化させる演出においては、割れ演出を用いて、背景またはシーンの変化を見せることで、まるで液晶が割れて画面の表示が切り替わったかのようなダイナミックな演出を見せることができる一方で、デモムービー中のシーンの切り替えの際に、割れ演出を用いずに、他の切り替え効果を用いてシーンの切り替えを見せることで、特に、企業名や機種タイトルといった遊技を開始する遊技者にとって大事な文字情報をしっかりと認識させることができるといった相乗効果を得ることができ、結果として、商品性を高めた遊技を提供することができる。

【４３９６】

（変形例ＣＨ）

以下に変形例ＣＨについて説明する。変形例ＣＨは、図１３－１に示すように、上記実施形態においてパチンコ遊技機１の右下部分に設けられていた打球操作ハンドル３０を、打球操作部ＣＨ０３０として操作方式と設置位置を変更した例である。打球操作に関する部分以外は上記実施形態に例示された内容と同様であるため説明は省略する。また、打球操作に関する部分以外は上記実施形態に例示された内容が適用可能である。

【４３９７】

まず、図１３－１を参照し、概要を説明する。本変形例のパチンコ遊技機１は上記の実施形態と同様に、遊技盤２（図示略）、遊技機用枠３、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、プッシュボタン３１Ｂ等を備えている。パチンコ遊技機１（遊技機用枠３）の中央下部には打球操作部ＣＨ０３０が備えられている。打球操作部ＣＨ０３０は、打球供給皿ＣＨ０４０やプッシュボタン３１Ｂの下方に設けられた空間部に配置されている。本変形例の遊技機用枠３は、下皿を設けず、遊技球を外部の球箱に排出する場合には、打球供給皿ＣＨ０４０から排出経路を通じて排出口ＣＨ０３８より排出を行う。なお、打球操作部ＣＨ０３０とは、後述する打球操作ハンドルやハンドルベース部、手置き部材等の打球操作に関わる各部品をまとめた機能部分（ユニット）としての名称である。また本変形例での方向の表記については、遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座った状態を基準に、上下（縦）方向、左右（横）方向、奥手前（奥行き）方向と表記することとする。

【４３９８】

次に打球操作部ＣＨ０３０を構成する部品として、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒについて説明する。左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒは、横方向（略水平方向）の軸線を中心に回転可能に設けられた左右一対の打球操作ハンドルである。左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒは内部にて金属シャフトにより連結され常に同方向へ回転する。金属シャフトの回転は、ギアを介してポジションセンサ（可変抵抗器）に連結され、回転位置（角度）を検出可能である。また、回転位置（角度）に応じて発射ソレノイドの発射強度を調整（操作）できる。また、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒは手を放すとバネにより、初期位置まで戻る。初期位置の状態は初期位置検出スイッチにて検出され、初期位置が検出されている状態では発射は行われず、回転操作され初期位置検出状態が解除されると発射が開始される。左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒは表面がメッキ加工されており、後述するタッチスイッチＣＨ０３９に接続され、遊技者の接触の有無を検知できる。接触が検知されていないと発射も開始されない。

【４３９９】

左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒの表面には、操作する際に指を掛けるための突起部ＣＨ０３２～０３４Ｌ／Ｒが左右で各々３か所設けられ、さらにディンプル部ＣＨ０３５Ｌ／Ｒが左右で各々７か所設けられている。打球操作部ＣＨ０３０を構成する部品として、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒの下方には、操作中に遊技者の手を支えるための手置き部材ＣＨ０３７が設けられている。また、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒの奥側には、風の排出口（図示しない）が設けられている。遊技機用枠

３の内部に設けられた送風装置からの風が排出口から排出される。これにより、長時間の遊技で汗ばんだ手を乾燥させることができ、汗で滑ることが低減される。

【４４００】

次に図１３－２を参照し、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒについて説明する。図１３－２はパチンコ遊技機１の右側面図を示す図であり、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒは初期位置の状態を示している。右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒには、操作する際に指を掛けるための突起部ＣＨ０３２Ｒ、ＣＨ０３３Ｒ、ＣＨ０３４Ｒが設けられている。打球操作を実行する際には、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒを図上で時計回り（上面を奥側方向）に回転させる。また、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒの下方には、手置き部材ＣＨ０３７が設けられている。遊技球を間に挟んでハンドルを固定されることを防止するため、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒと手置き部材ＣＨ０３７との間のスペースは遊技球の直径以上の距離となるように形成されている。

【４４０１】

次に図１３－３を参照し、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌについて説明する。図１３－３はパチンコ遊技機１の左側面図を示す図であり、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌは初期位置の状態を示している。左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌには、操作する際に指を掛けるための突起部ＣＨ０３２Ｌ、ＣＨ０３３Ｌ、ＣＨ０３４Ｌが設けられている。図１３－３では、突起部ＣＨ０３３Ｌ、ＣＨ０３４Ｌは打球供給皿ＣＨ０４０の膨出部分に隠れており図示されていないが、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌと右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒは左右対称の形状であり、突起部ＣＨ０３３Ｌ、ＣＨ０３４Ｌは、突起部ＣＨ０３３Ｒ、ＣＨ０３４Ｒと左右対称の形状である。打球操作を実行する際には、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌを図上で反時計回り（上面を奥側方向）に回転させる。また、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌの下方には、手置き部材ＣＨ０３７が設けられている。遊技球を間に挟んでハンドルを固定されることを防止するため、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌと手置き部材ＣＨ０３７との間のスペースは遊技球の直径以上の距離となるように形成されている。

【４４０２】

次に図１３－４について説明する。図１３－４は打球操作部ＣＨ０３０の上面図を示す図である。

【４４０３】

打球操作部ＣＨ０３０を構成する部品として、発射を停止させるための押圧式のスイッチである左側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｌと右側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｒが設けられている。左側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｌは左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌより内側に位置し、右側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｒは右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒより内側に位置している。これは、遊技者が左手で左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌを操作している最には左手親指で左側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｌを操作しやすくする（片手でハンドル操作と停止操作をしやすくする）ためである。右の場合も同様である。但し、左側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｌと右側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｒはいずれも有効であるので、左手で左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ操作している状態で、右側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｒを操作しても発射は停止する。記載は省略する左右逆の場合も同様である。なお、左側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｌと右側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｒは操作部としては別個の押圧ボタン（カバー）が形成されているが、内部の検出回路としては１つのスイッチ回路で兼用されている。これにより、部品点数、配線数の削減が可能となる。

【４４０４】

手置き部材ＣＨ０３７を構成する部位として、左手用の左側手置き部ＣＨ０３７Ｌと、右手用の右側手置き部ＣＨ０３７Ｒとがパチンコ遊技機１側から遊技者側へ向かって斜め外側方向に向けて延設されている。左側手置き部ＣＨ０３７Ｌは、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌの真下に位置するのではなく、外側にずれた位置となっている。これは、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌを指で操作した際に、手と腕は指よりも外方に位置する

こととなるためである。つまり、操作の際の手と腕の位置に合わせた位置に左側手置き部ＣＨ０３７Ｌを配置している。記載は省略するが、右手用の右側手置き部ＣＨ０３７Ｒについても同様である。

【４４０５】

次に図１３－５について説明する。図１３－５は打球操作部ＣＨ０３０の底面図を示す図である。

【４４０６】

手置き部材ＣＨ０３７を構成する部位として、パチンコ遊技機１の左右方向に延設される手置きベース部ＣＨ０３７Ｂと、左側手置き部ＣＨ０３７Ｌと右側手置き部ＣＨ０３７Ｒとを備え、各々が一体的に形成されている。これにより、左右一対の手置き部を少ない部材で構成し、組付け作業工程を少なくすることが可能となる。

【４４０７】

手置き部材ＣＨ０３７の全体外形は略コの字状、あるいは略Ｃ型の形状となっている。また手置きベース部ＣＨ０３７Ｂは、図示しないがビス止め用の取付穴が設けられており、底面側よりハンドルベース部ＣＨ０３６にビス止め固定される。ビス頭の露出箇所を底面側にすることで、手置きを利用する遊技者の手や腕がビスに触ることを回避している。

【４４０８】

また、手置き部材ＣＨ０３７は複数の部品から構成することも考えられる。略コの字状（略Ｃ型の形状）の上面側部品と、同形状の下面側部品とを上下に組合せサンドイッチした中空構造とし、軽量化しつつ強度を持たせる構造としてもよい。上面側部品と下面側部品とを接合させるビスの取付穴も底面側（下面側部品）に設け、ビス頭の露出箇所を底面側（下面側部品）にすることで、手置きを利用する遊技者の手や腕がビスに触ることを回避することができる。

【４４０９】

また、打球供給皿ＣＨ０４０から遊技球を外部の球箱に排出するための排出口ＣＨ０３８が手置き部材ＣＨ０３７等の打球操作部ＣＨ０３０を避けた位置に設けられている。これは、内部に遊技球を封入する封入式のパチンコ遊技機にも当該打球操作部ＣＨ０３０を流用可能とするためである。現状のパチンコ遊技機では、球箱にスムースに偏り無く球を排出するために排出口はパチンコ遊技機１の中央下部に設けるのが通常である。しかし本変形例では、中央下部には打球操作部ＣＨ０３０が設けられるため、排出口を中央下部に設けるためには打球操作部ＣＨ０３０の内部や、打球操作部ＣＨ０３０を遊技機用枠３に取り付けるための取付部分（打球操作部ＣＨ０３０からパチンコ遊技機１の奥側に向かう領域）に排出口や球経路を設けることとなる。このように構成すると、当該打球操作部ＣＨ０３０を封入式のパチンコ遊技機に流用する際には、不要な球経路や排出口が付随することとなり、ピアノ線等の挿入を防止するために排出口や経路を閉鎖するための部材がさらに必要になる。つまり、排出口ＣＨ０３８を手置き部材ＣＨ０３７等の打球操作部ＣＨ０３０を避けた位置に設けることは、部品の汎用性の向上につながることとなる。

【４４１０】

次に図１３－６について説明する。図１３－６は打球操作部ＣＨ０３０の斜視図を示す図である。

【４４１１】

一点鎖線は、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ及び、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒの回転中心となる仮想軸線である。この仮想軸線Ａを中心に矢印の方向に回転操作することで、遊技球が発射され、さらに回転位置（角度）が進むに従い発射強度が強くなる。仮想軸線Ａは、横方向（略水平方向）に伸びる線であり、パチンコ遊技機１（遊技機用枠３）のガラス面や、遊技盤２の盤面や、遊技盤２に搭載される液晶表示装置の表示面と略平行である。つまり仮想軸線Ａは、パチンコ遊技機１に正対する遊技者に対して横方向（略水平方向）となるため、操作する方向は、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ及び、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒの上部を奥側に向かって回転させる方向となる。従来のパチンコ遊技機では、打球操作ハンドルを右手の手首を捻って時計回りに回転操作する

ものであったが、本変形例の打球操作ハンドルは腕を伸ばす方向の力で操作ができる。よって手首を捻る従来と異なり、肩や上腕といった比較的大きな筋肉を使い操作するため疲労は少なく、より長時間の遊技も可能となる。

【４４１２】

次に、打球操作部ＣＨ０３０の構成部品の詳細を説明する。打球操作部ＣＨ０３０を遊技機用枠３へ取り付けるためのベース（基部）となるハンドルベース部ＣＨ０３６が設けられている。手置き部材ＣＨ０３７はハンドルベース部ＣＨ０３６に対して下方からビスにて取り付けられる。左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ及び、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒは、ハンドルベース部ＣＨ０３６に対して回転可能に取り付けられている。左側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｌと右側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｒとは、ハンドルベース部ＣＨ０３６の内部から取り付けられ、長穴状の開口から操作部が外部に露出するように構成されている。また、タッチスイッチＣＨ０３９（図示しない）がハンドルベース部ＣＨ０３６の内部に取り付けられ、タッチスイッチＣＨ０３９の電極が左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ及び、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒのメッキ部分と電気的に接続されている。また、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ及び、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒが初期位置にあることを検出する初期位置検出スイッチがハンドルベース部ＣＨ０３６の内部に取り付けられている。また、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ及び、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒの回転位置（角度）を検出するためのポジションセンサ（可変抵抗器）がハンドルベース部ＣＨ０３６の内部に取り付けられている。また、ハンドルベース部ＣＨ０３６内に設けられている上記したスイッチ類からの配線はハンドルベース部ＣＨ０３６内を通って制御基板に接続され、制御基板のＩＣにより発射装置が駆動制御される。

【４４１３】

また、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ及び、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒが左右一対（左右対称）となっているため、遊技者は右手だけではなく、両手、または左手だけでも発射操作が可能となり、操作負荷が軽減される。また、右利きの遊技者は左手で発射操作することができるので、空いている利き手の右手でスマートフォンの操作を行うことができる。パチンコ遊技機の情報をスマートフォンで参照しながら遊技を行いたいというニーズや、遊技状況を撮影してＳＮＳ（ソーシャルネットワーキングサービス）にアップロードしたいというニーズも増えているため、利き手でスマートフォンを操作できることは稼働向上に繋がる。

【４４１４】

また、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ及び、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒへの接触検出を行うタッチスイッチＣＨ０３９は、１のデバイスにて、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ及び、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒの双方についての接触検出を兼用して行う構成になっている。これにより部品点数を削減し、コスト低減を図ることができる。具体的には従前の打球操作ハンドルの接触検出にて使用していたタッチスイッチと同一のデバイスを利用している。タッチスイッチは静電容量の変化にて接触を検知するものであるが、本変形例のように打球操作ハンドルを２個にした場合には、単純に静電容量が従来の２倍となるため、接触していない状態であっても静電容量が検出レベルを超えてしまう恐れがある。その場合は接触の検出ができなくなるため、検出範囲の異なるデバイスを新たに用意する必要が生じる。そこで、本変形例では、従来と同じデバイスを流用するために、２つの操作ハンドル（左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒ）の大きさやメッキ厚を調整することで、２つの操作ハンドルの合計の静電容量を２０ｐＦ未満に抑えることに成功した。従前のデバイスでの接触検出レベル（２０ｐＦ）未満に調整することにより部品の流用、共通化を図ることができ廃棄部品を低減することができる。

【４４１５】

また、手置き部材ＣＨ０３７は所定の厚みを持った板状の部材であり、長方形状の注意喚起シールＣＨ０４１が貼付されている。このシール貼付位置は、遊技者の正面となる位

置（正面を向いた厚み部分）で視認性が高く、剥がれることが無いように遊技者が手を置く領域ではない部分としている。注意喚起シールＣＨ０４１には「注意、過度な力を加えないで下さい」と記載されている。これは、手置き部材ＣＨ０３７の破損を防止する目的で表示しているものである。手置き部材ＣＨ０３７は図１３－２、図１３－３にあるように、パチンコ遊技機１から遊技者側に大きく突出している。よって、手置き部材ＣＨ０３７は、新規設置や移動に際してパチンコ遊技機１を持ち運ぶ際に取っ手代わりに掴まれる可能性や、遊技者が椅子から立ち上がる際に手をついて体重をかけられる可能性が高い。これらにより破損する可能性があるため、上記のシールを貼り、注意喚起を行っている。

【４４１６】

次に図１３－７について説明する。図１３－７は手置き部材の形状を示す図である（底面側から見た図）。手置き部材ＣＨ０３７の全体の外形は略コの字状、あるいは略Ｃ型の形状となっている。手置き部材ＣＨ０３７を構成する部位として、パチンコ遊技機１の左右方向に延設される手置きベース部ＣＨ０３７Ｂと、左側手置き部ＣＨ０３７Ｌと右側手置き部ＣＨ０３７Ｒとを備え、各々が一体的に形成されている。

【４４１７】

次に図１３－８について説明する。図１３－８は手置き部材の延設方向を示す上面図である。一点鎖線は、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ及び、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒの回転中心となる仮想軸線Ａと、左側手置き部ＣＨ０３７Ｌの幅方向の中心を通る仮想中心線Ｌ、右側手置き部ＣＨ０３７Ｒの幅方向の中心を通る仮想中心線Ｒ、である。左側手置き部ＣＨ０３７Ｌ、右側手置き部ＣＨ０３７Ｒは、パチンコ遊技機１側から遊技者側へ向かって斜め外側方向へ延設される形状となっている。左側手置き部ＣＨ０３７Ｌ、右側手置き部ＣＨ０３７Ｒを斜め外側方向へ延設した理由について以下に説明する。遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座った状態（打球操作部ＣＨ０３０の中心に合わせて座った状態）で、パチンコ遊技機１の中央下部に位置する打球操作ハンドル（左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒ）へ手を伸ばした場合には、遊技者の手（腕）はやや内側へ向かって斜め方向の角度となる。これは、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌと右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒとの間の寸法Ｂ（約１５０ｍｍ）が、遊技者の肩幅寸法（平均身長の女性３５０ｍｍ、男性４００ｍｍ）よりも短いためである。この手（腕）の方向に沿った形で手置き部（左側手置き部ＣＨ０３７Ｌ、右側手置き部ＣＨ０３７Ｒ）を設けることで、より手（腕）をサポート（フィット）させることができ、遊技者の疲労を抑え、長時間の遊技を可能とすることができる。

【４４１８】

次に、打球操作ハンドルのディンプル部について説明する。図１３－１～図１３－６に図示したように、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌと右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒの表面には楕円状の溝であるディンプル部（ＣＨ０３５Ｌ、ＣＨ０３５Ｒ）が各々複数形成されている。左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌにおいては、突起部ＣＨ０３２～０３４Ｌを避けた外周上にディンプル部ＣＨ０３５Ｌが７個設けられている。右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒにおいても同様に、突起部ＣＨ０３２～０３４Ｒを避けた外周上にディンプル部ＣＨ０３５Ｒが７個設けられている。

【４４１９】

左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌと右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒとは、所謂右打ちを行う場合には回転限界まで回転操作される。この際、最も手前の突起部ＣＨ０３２Ｌ／Ｒは、奥側まで回転してしまうため、遊技者の親指で保持することは困難になる。そこで、３か所の突起部は親指以外の指を掛け、ディンプル部（ＣＨ０３５Ｌ、ＣＨ０３５Ｒ）を親指で押さえることが可能な構造としている。これにより、しっかりと回転位置を保持することが可能となる。ディンプル部ではなく、さらに突起部を手前側に追加する案も考えられるが、突起部を手前に追加すると、通常時（所謂左打ち）に追加した突起が手のひらに当接するため邪魔となる。遊技時間としては、圧倒的に左打ちの時間＞右打ちの時間であるため、通常時（左打ち）のデメリット解消を優先させたほうがトータル的に操作負担は軽減される。また、手の大きさには個人差があるが、ディンプル部（ＣＨ０３５

Ｌ、ＣＨ０３５Ｒ）を複数設けたので、最もフィットする（疲れない）ディンプル部を選択的に利用できる。右打ちの場合の顕著な効果を説明したが、もちろん通常時（左打ち）でも、ディンプル部（ＣＨ０３５Ｌ、ＣＨ０３５Ｒ）を有効に利用することはできる。通常時（左打ち）は、狙い所を細かく変更することも多いため、回転保持位置を微小に操作する機会も多い。よって、ディンプル部（ＣＨ０３５Ｌ、ＣＨ０３５Ｒ）を複数設け、ディンプル部を選択的に利用できることは操作性の向上に繋がる。

【４４２０】

次に図１３－９について説明する。図１３－９は打球操作ハンドルのディンプル部の方向を模式的に示す上面図である。ディンプル部（ＣＨ０３５Ｌ、ＣＨ０３５Ｒ）は、楕円状の溝であり、図中一点鎖線ＯＬ、ＯＲで示した楕円の長辺方向が仮想中心線Ｃに向かって斜め方向となるよう形成されている。また、楕円の上部側が仮想中心線Ｃ側へ向くように形成され、左右合わせてハの字状になっている。図中の仮想中心線Ｃは、パチンコ遊技機１の縦方向の中心線、あるいは打球操作部ＣＨ０３０の縦方向の中心線を仮想的に示す線である。ディンプル部（ＣＨ０３５Ｌ、ＣＨ０３５Ｒ）の楕円の長辺方向をこのように形成する目的は、遊技者の親指の方向に沿った溝形状とするためである。これにより、親指の腹を楕円状の溝にフィットさせ接触面積を増やすことができ、遊技者の疲労を抑え、長時間の遊技を可能とすることができる。

【４４２１】

変形例ＣＨに関して、上記した例以外の他の例について説明する。左側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｌと右側発射停止スイッチＣＨ０３１Ｒについて、検出回路としては１つのスイッチ回路で兼用されているものを例示したが、これに限らず、スイッチ回路を左右で別個に設けたものでもよい。タッチスイッチＣＨ０３９は、１のデバイスにて、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ及び、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒの双方についての接触検出を兼用して行うものを例示したが、これに限らず、タッチスイッチを左右で別個に設けたものでもよい。また、注意喚起シールＣＨ０４１についての他の例を例示する。長方形状のものが例示したが、シールの形状はこれに限らず楕円、多角形等、他の形状でもよい。また、シール貼付位置は、遊技者の正面となる位置（正面を向いた厚み部分）に限らず遊技者に視認可能な場所であればよく、手置き部材自体ではく、手置き部材の近傍の見やすい場所でもよい。注意喚起の文言は「注意、過度な力を加えないで下さい」に限らず、手置き部材の破損を防止する目的で、注意を促す意味合いの文言であれば他の文言でもよい。左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ及び、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒの回転中心となる仮想軸線Ａは、パチンコ遊技機１（遊技機用枠３のガラス面や、遊技盤２の盤面や、遊技盤２に搭載される液晶表示装置の表示面）と略平行で、略水平方向のものを例示したが、仮想軸線Ａは遊技者の操作に差し支えない程度に傾斜していてもよい。略平行、略水平という表現を用いたが、これは概ね平行、概ね水平であればよく、見た目上、水平、平行と認識できるものを含むものである。打球操作部ＣＨ０３０の操作方法の説明について、説明を記載したシールをパチンコ遊技機１に貼付してもよいし、客待ち中（非稼働中）等にパチンコ遊技機１の液晶表示装置の画面にて説明表示を行ってもよい。また、左側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｌ及び、右側打球操作ハンドルＣＨ０３０Ｒの近傍に発射開始に必要な操作方向を示す矢印を表示（印刷、シールでも可）してもよい。パチンコ遊技機の打球操作ハンドルは電動式が誕生してから５０年ほど経過するが、操作方法は５０年に渡り変更されていないため、打球操作部ＣＨ０３０のような方式の操作部については、最初は操作方法が分からずに遊技者に敬遠される可能性もある。よって、操作方法の周知を行うことも必要な事項となる。また、従前に打球操作ハンドルが設けられていた位置（右下部）について他のデバイス等を追加して活用することも考えられる。例としては、可動役物（フィギア）や、操作デバイス（レバー、ボタン等）、発光装飾部材を設けてもよい。

【４４２２】

変形例ＣＨに関して、さらなる他の例について説明する（図１４－１、図１４－２参照。図１４－１や図１４－２には、打球操作部ＣＨ０３０と、レバー及びボタンが一体とな

った操作デバイス（操作デバイス３１）と、を中央下部に備えるパチンコ遊技機が示されている。変形例ＣＨに関して、図１４－１や図１４－２で示されているように、レバー及びボタンが一体となった操作デバイス（操作デバイス３１）を打球操作部ＣＨ０３０の前面側に有し、打球操作部ＣＨ０３０の近傍に操作デバイス３１が位置している場合、構造的な一体感やデザインの目新しさを遊技者に感じさせ、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。さらに、遊技者がレバー（スティックコントローラ３１Ａ）やボタン（プッシュボタン３１Ｂ）を操作する場合や打球操作部ＣＨ０３０を操作する場合において、右手だけの操作、両手による操作、左手だけの操作を遊技者の意思で自由に選択することができる結果、遊技者は今までにない遊技機の操作感を感じることができる。このことは、遊技興趣の向上につながる。例えば、レバー（スティックコントローラ３１Ａ）やボタン（プッシュボタン３１Ｂ）等及び打球操作部ＣＨ０３０が、遊技機下部右側に設けられている場合、構造上、遊技者は右手での操作が容易であるので、遊技者の自由な意志で「右手だけの操作」、「両手による操作」、「左手だけの操作」を選択するという状況になりにくい。また、レバー（スティックコントローラ３１Ａ）やボタン（プッシュボタン３１Ｂ）等が遊技機下部右側に設けられ、遊技機下部中央に打球操作部ＣＨ０３０が設けられている場合、構造上、打球操作部ＣＨ０３０は「右手だけの操作」、「両手による操作」、「左手だけの操作」のいずれも可能であるものの、レバー（スティックコントローラ３１Ａ）やボタン（プッシュボタン３１Ｂ）等については右手で操作することが容易であるので、打球操作部ＣＨ０３０については「左手だけの操作」、レバー（スティックコントローラ３１Ａ）やボタン（プッシュボタン３１Ｂ）等については「右手だけの操作」となりやすく、遊技者が遊技機の操作感を十分に感じすることが難しい。また、レバー（スティックコントローラ３１Ａ）やボタン（プッシュボタン３１Ｂ）等が遊技機下部左側に設けられ、遊技機下部中央に打球操作部ＣＨ０３０が設けられている場合、構造上、打球操作部ＣＨ０３０は「右手だけの操作」、「両手による操作」、「左手だけの操作」のいずれも可能であるものの、レバー（スティックコントローラ３１Ａ）やボタン（プッシュボタン３１Ｂ）等については左手で操作することが容易であるので、打球操作部ＣＨ０３０については「右手だけの操作」、レバー（スティックコントローラ３１Ａ）やボタン（プッシュボタン３１Ｂ）等については「左手だけの操作」となりやすく、遊技者が遊技機の操作感を十分に感じることが難しい。さらには、右手だけの操作、両手による操作、左手だけの操作を遊技者の意思で自由に選択することができることは、利き手ではない手で発射操作することができるので、空いている利き手でスマートフォンの操作等を行うことができる。このことは、更なる娯楽性の向上につながる。

【４４２３】

また、パチンコ遊技機が「打球操作部ＣＨ０３０と、レバー（スティックコントローラ３１Ａ）及びボタン（プッシュボタン３１Ｂ）が一体となった操作デバイス（操作デバイス３１）と、を、中央下部に備えるパチンコ遊技機」（図１４－１、図１４－２）である変形例ＣＨにおいて、レバー（スティックコントローラ３１Ａ）は、遊技機下部側を支点として、手前側に可動するようになっている。遊技者がレバー（スティックコントローラ３１Ａ）を手前側に可動した場合に、可動前に死角であった部分が、構造上、遊技者が視認可能となる。このような死角部分に、あらかじめ演出装置を備えていれば、遊技者に驚きを与えることができる。例えば、このような死角部分の演出装置として遊技効果ランプを備えており、遊技者がレバー（スティックコントローラ３１Ａ）を手前側に可動した場合に、この遊技効果ランプが発光することにより、遊技者にとって有利な事象（例えば、大当り等）を示唆するようにすれば、遊技興趣をより向上できる。より詳細には、遊技効果ランプがレインボーに発光することで大当りを報知するものである。遊技効果ランプについて大当りを報知する以外にもリーチやスーパーリーチを示唆するように遊技効果ランプを発光させてもよい。死角部分の演出装置としての遊技効果ランプの例として、図１４－３の演出効果ランプ９Ａが挙げられる。この演出効果ランプは、レバー（スティックコントローラ３１Ａ）を手前側に引いた場合に遊技者がはじめて視認可能となる位置に設けられており、遊技機に正対している遊技者が身体を前に出して、上からのぞくことではじ

めて確認できる位置に設けられている。遊技機に正対している遊技者が身体を前に出して、上からのぞくことではじめて確認できる位置に設けられていると、遊技者は発見できた喜びと有利な事象を得たことに対する達成感との両方を同時に感じることができ、より興趣を向上できる。他にも、死角部分の演出装置として風の排出口を備えており、遊技者にとって有利な事象（例えば、大当りの報知する、リーチやスーパーリーチの示唆等）を示唆する場合に、内部に設けられた送風装置からの風が排出されるようにすれば、体感でも遊技者に驚きを与えることができ、遊技興趣をより向上できる。さらには、死角部分の演出装置として、遊技効果ランプ及び風の排出口の両方を備え、遊技者にとって有利な事象（例えば、大当り等）を示唆する場合に、連動して、遊技効果ランプが発光するとともに、風が排出されてもよい。

【４４２４】

さらに、パチンコ遊技機は、スマートフォンを仮置きできる仮置き部を有していてもよい。このような仮置き部を有していると、より快適な遊技性を提供できる。例えば、遊技機での遊技を楽しみつつ、各種アプリケーションからの連絡通知を確認できるといったことや、遊技機での遊技を楽しみつつ、スマーフォンで動画を視聴するといったことができる。このような仮置き部は、スマートフォンを横置きでも縦置きでも対応できるようなスリット状構造やこぼれ止め機能を発揮できる壁構造を有し、スマートフォン画面への視認を妨げることなく、スマートフォンを支えることができることが好ましい。また、仮置き部は、スマートフォンを仮置きした状態で、遊技者のスマートフォンへの視認、遊技者の遊技機の表示手段（画像表示装置５）への視認、遊技者の遊技機への操作（例えば、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの操作等）等を妨げない位置に設けられることが好ましい。例えば、パチンコ遊技機１では、遊技領域の下方における遊技機用枠３の打球供給皿（上皿）に、仮置き部が設けられていてもよい。例えば、パチンコ遊技機が「打球操作部ＣＨ０３０と、レバー（スティックコントローラ３１Ａ）及びボタン（プッシュボタン３１Ｂ）が一体となった操作デバイス（操作デバイス３１）と、を、中央下部に備えるパチンコ遊技機」である変形例ＣＨにおいて、スマートフォンを仮置きできる仮置き部ＣＨ０４２を、打球供給皿（上皿）の中央上部であり、操作デバイス（操作デバイス３１）の奥側部分に有していてもよい（図１４－３、図１４－４参照）。

【４４２５】

遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【４４２６】

遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非ＡＴ状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（ＡＴ）、特別状態はアシストタイム（ＡＴ）等が該当する。

【４４２７】

本遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンであってもよい。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

【４４２８】

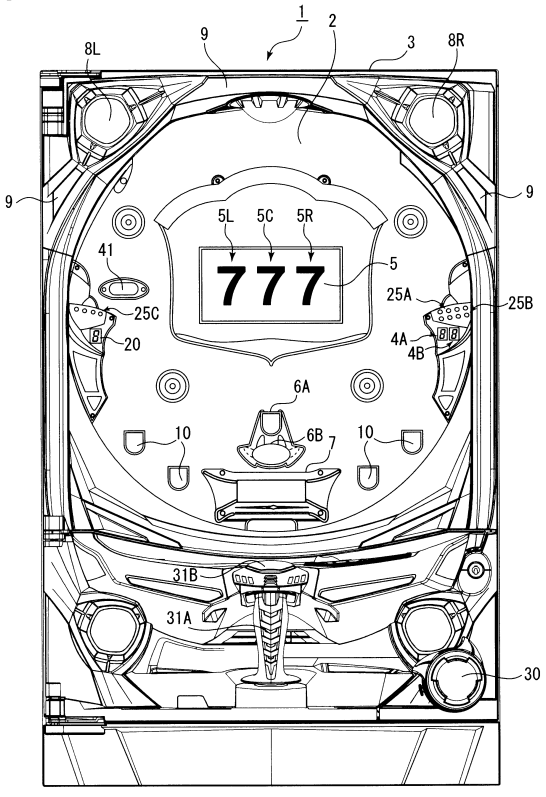
１　パチンコ遊技機
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置

１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ
ＣＨ０３０　打球操作部
ＣＨ０３０Ｒ　右側打球操作ハンドル
ＣＨ０３０Ｌ　左側打球操作ハンドル
ＣＨ０３１Ｒ　右側発射停止スイッチ
ＣＨ０３１Ｌ　左側発射停止スイッチ
ＣＨ０３２Ｒ　突起部
ＣＨ０３３Ｒ　突起部
ＣＨ０３４Ｒ　突起部
ＣＨ０３２Ｌ　突起部
ＣＨ０３３Ｌ　突起部
ＣＨ０３４Ｌ　突起部
ＣＨ０３５Ｒ　ディンプル部
ＣＨ０３５Ｌ　ディンプル部
ＣＨ０３６　ハンドルベース部
ＣＨ０３７　手置き部材
ＣＨ０３７Ｒ　右側手置き部
ＣＨ０３７Ｌ　左側手置き部
ＣＨ０３７Ｂ　手置きベース部
ＣＨ０３８　排出口
ＣＨ０３９　タッチスイッチ
ＣＨ０４０　打球供給皿
ＣＨ０４１　注意喚起シール

【図面】

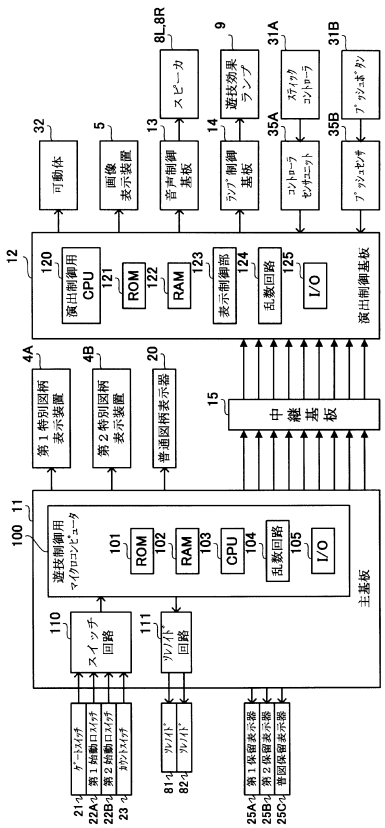
【図１】

【図1】



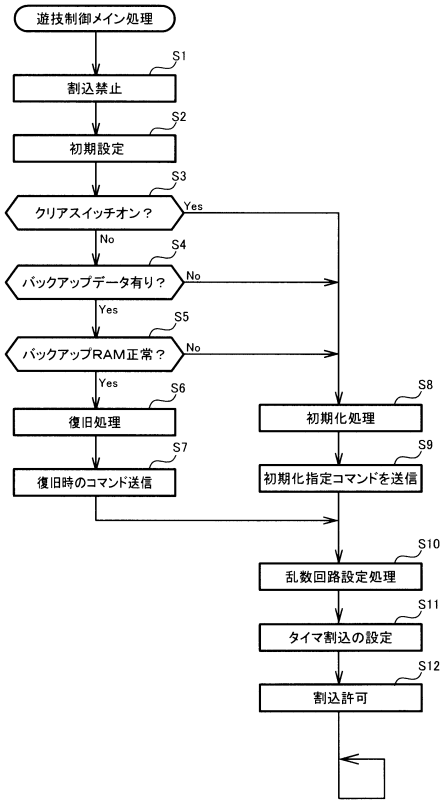
【図２】

【図2】



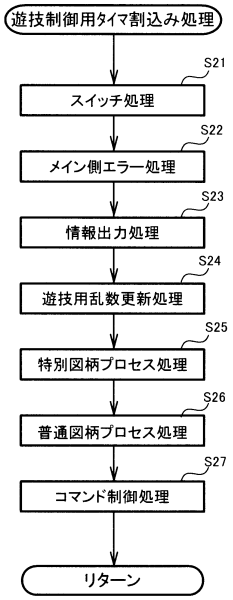
【図３】

【図3】



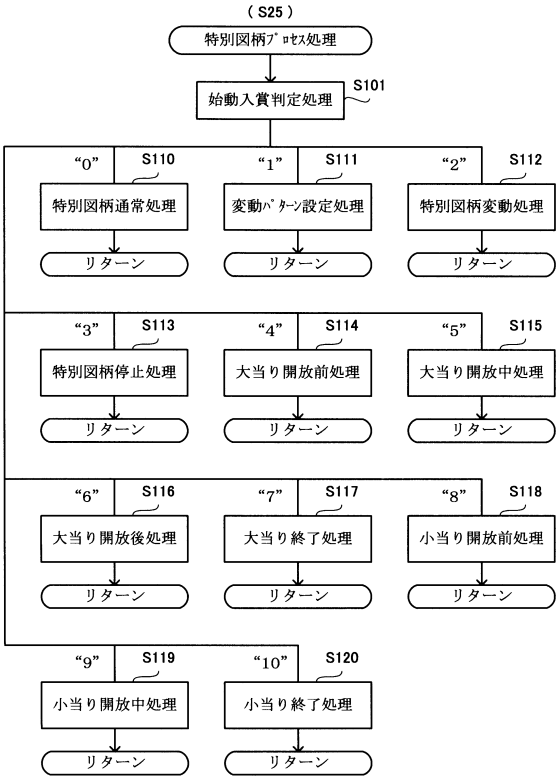
【図４】

【図4】



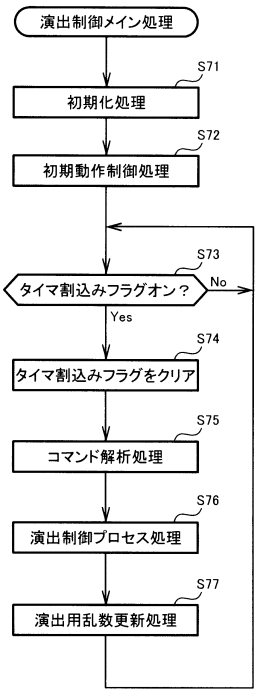
【図５】

【図5】



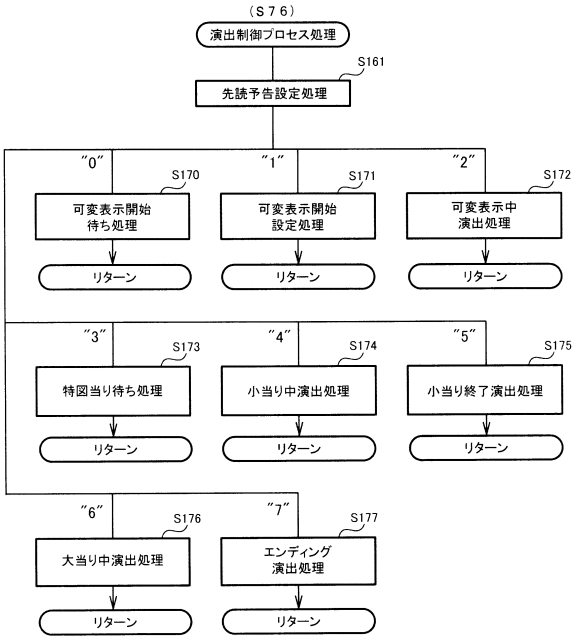
【図６】

【図6】



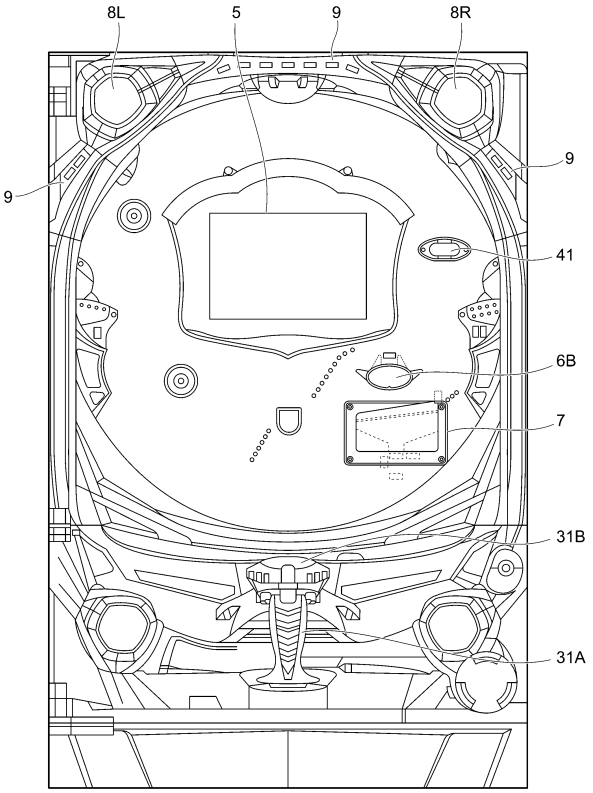
【図７】

【図7】



【図８－１】

【図8－1】



【図８－２】

【図8－2】

数乱	囲範	途用	算加
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図８－３】

【図8－3】

（A）表示結果判定テーブル

（A1）　[第1特別図柄用]表示結果判定テーブル

遊技状態	判定結果 （表示結果）	MR1
低確状態	大当り	1020～1224
	はずれ	上記数値以外
高確状態	大当り	1020～1680
	はずれ	上記数値以外

（A2）　[第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

遊技状態	判定結果 （表示結果）	MR1
低確状態	大当り	1020～1224
	はずれ	上記数値以外
高確状態	大当り	1020～1680
	はずれ	上記数値以外

（B）大当り種別判定テーブル

（B1）　[第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

判定結果 （大当り種別）	MR2
大当りA （3R通常大当り）	0～149
大当りB （10R確変大当り）	150～299

（B2）　[第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

判定結果 （大当り種別）	MR2
大当りC （10R確変大当り）	0～299

【図８－４】

【図8－4】

（1）[第1特別図柄用]大当り種別詳細情報テーブル

大当り種別	1ラウンド目開放対象	2ラウンド目以降開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数（付与賞球数）
大当りA（3R通常大当り）	大入賞口（Vフタ：ショート開放）	大入賞口（Vフタ：閉鎖）	154回（154回以内の大当りまで）	100回	3（450玉）
大当りB（10R確変大当り）	大入賞口（Vフタ：ロング開放）	大入賞口（Vフタ：閉鎖）	154回（154回以内の大当りまで）	154回	10（1500玉）

※1　1ラウンド目でのV入賞が条件

（2）[第2特別図柄用]大当り種別詳細情報テーブル

大当り種別	1ラウンド目開放対象	2ラウンド目以降開放対象	確変制御 ※1	時短制御	ラウンド数（付与賞球数）
大当りC（10R確変大当り）	大入賞口（Vフタ：ロング開放）	大入賞口（Vフタ：閉鎖）	154回（154回以内の大当りまで）	154回	10（1500玉）

※1　1ラウンド目でのV入賞が条件

【図８－５】

【図8－5】[通常状態(通常モード)用]変動パターン判定テーブル

（1）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
非リーチはずれ	5000	1～950
ノーマルリーチAはずれ	30000	951～990
SPリーチAはずれ	90000	991～997

（2）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
ノーマルリーチA大当り	35000	1～100
SPリーチA大当り	100000	101～997

【図８－６】

【図8－6】[時短状態(右打ちモード：時短モード)用]変動パターン判定テーブル

（1）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
高速Bはずれ	3000	1～950
ノーマルリーチBはずれ	20000	951～990
SPリーチBはずれ	60000	991～997

（2）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
高速B大当り	5000	1～50
ノーマルリーチB大当り	22000	51～150
SPリーチB大当り	62000	151～997

【図８－７】

【図8－7】

（A）[ST状態(右打ちモード：STモード)＜1～153回転目＞用]変動パターン判定テーブル

（1）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
高速Cはずれ	2000	1～970
ノーマルリーチCはずれ	15000	971～993
SPリーチCはずれ	45000	994～997

（2）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
高速C大当り	4000	1～300
ノーマルリーチC大当り	17000	301～600
SPリーチC大当り	47000	601～997

（B）[ST状態(右打ちモード：STモード)＜154回転目＞用]変動パターン判定テーブル

（1）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

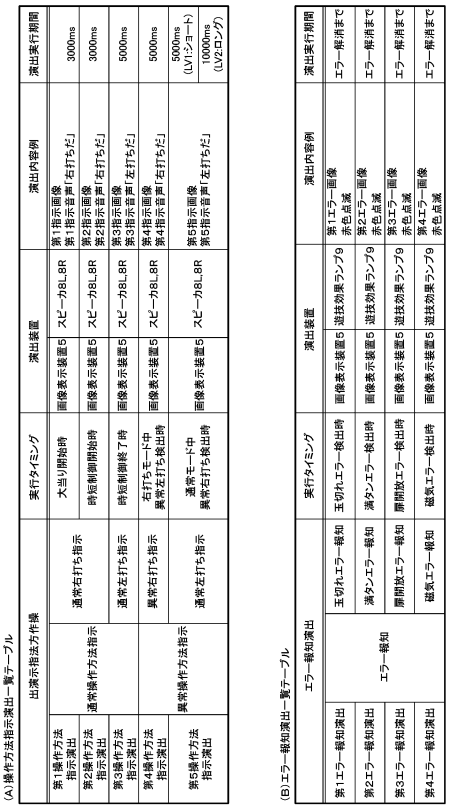
変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
高速Cはずれ リザルト表示	6000	1～997

（2）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間（ms）	MR3
高速C大当り	4000	1～300
ノーマルリーチC大当り	17000	301～600
SPリーチC大当り	47000	601～997

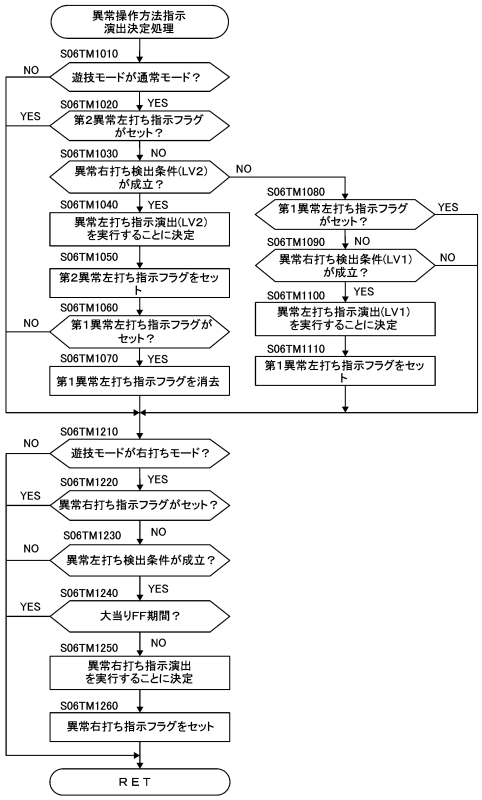
【図８－８】

【図8－8】



【図８－９】

【図8－9】



【図８－１０】

【図8－10】

(A) 異常操作方法指示に関連する条件テーブル

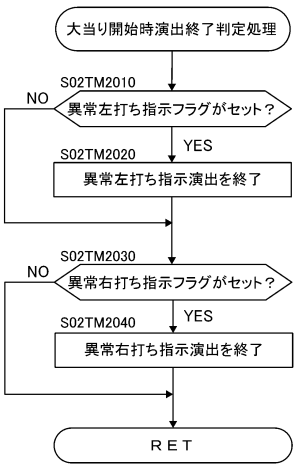
異常操作方法指示演出		条件
異常操作方法指示	異常右打ち指示	異常左打ち検出条件 ・右打ちモードで第1始動口スイッチからの信号を検出
	異常左打ち指示	異常右打ち検出条件（LV1：ショート） ・通常モードでゲートスイッチからの信号を連続して5回検出 異常右打ち検出条件（LV2：ロング） ・通常モードでゲートスイッチからの信号を連続して6回以上検出 または ・通常モードで第2始動口スイッチからの信号を検出

(B) エラー報知に関連する条件テーブル

エラー報知	条件	条件成立時にセットされるフラグ
第1エラー報知 （玉切れエラー報知）	第1エラー検出条件 ・玉切れエラー検出	第1エラー指定フラグ
第2エラー報知 （満タンエラー報知）	第2エラー検出条件 ・満タンエラー検出	第2エラー指定フラグ
第3エラー報知 （扉開放エラー報知）	第3エラー検出条件 ・扉開放エラー検出	第3エラー指定フラグ
第4エラー報知 （磁気エラー報知）	第4エラー検出条件 ・磁気エラー検出	第4エラー指定フラグ

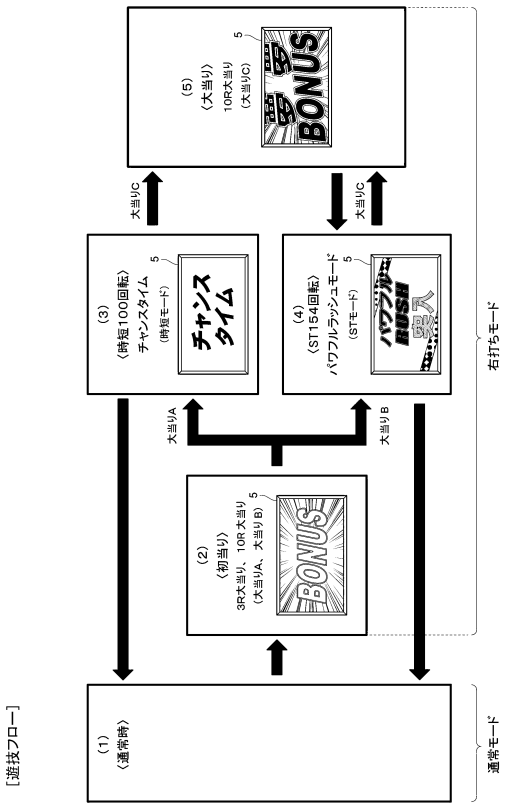
【図８－１１】

【図8－11】



【図８－１２】

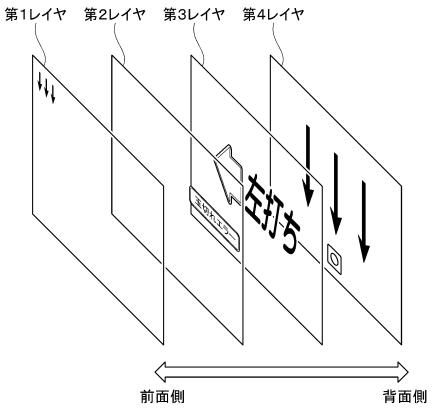
【図8－12】



【図８－１３】

【図8－13】

(A)

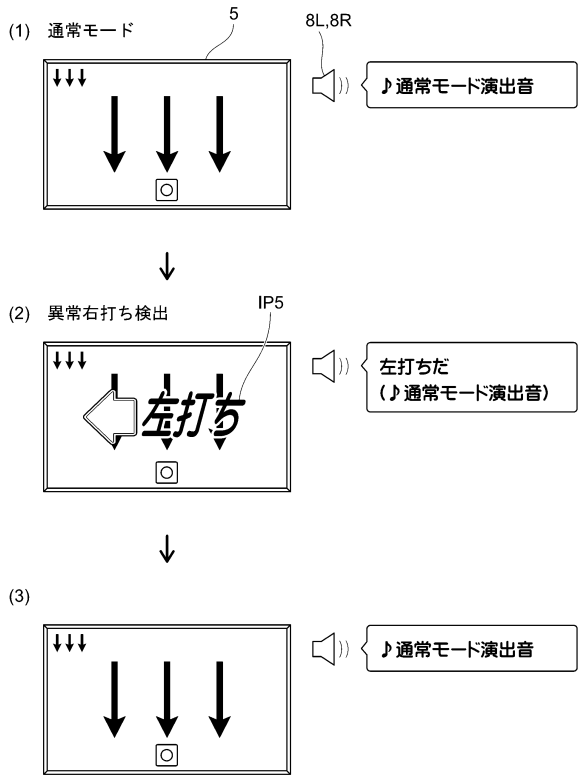


(B) 画像表示装置における各種画像のレイヤ構造

レイヤ名称	演出、報知、指示に係る画像例	表示優先度
第1レイヤ	小図柄等	高（前面側）
第2レイヤ	エラー報知等	
第3レイヤ	指示画像、システム右打ち等	
第4レイヤ	飾り図柄、背景画像、キャラクタ、保留表示、アクティブ表示等	低（背面側）

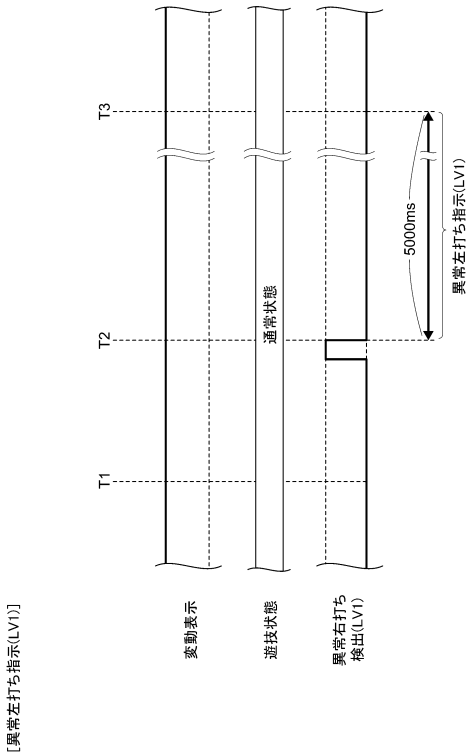
【図８－１４】

【図8－14】[通常モード：異常左打ち指示]



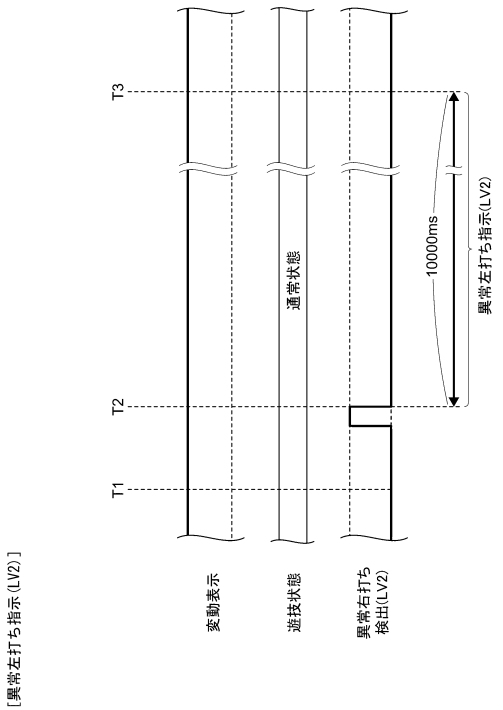
【図８－１５】

【図8－15】



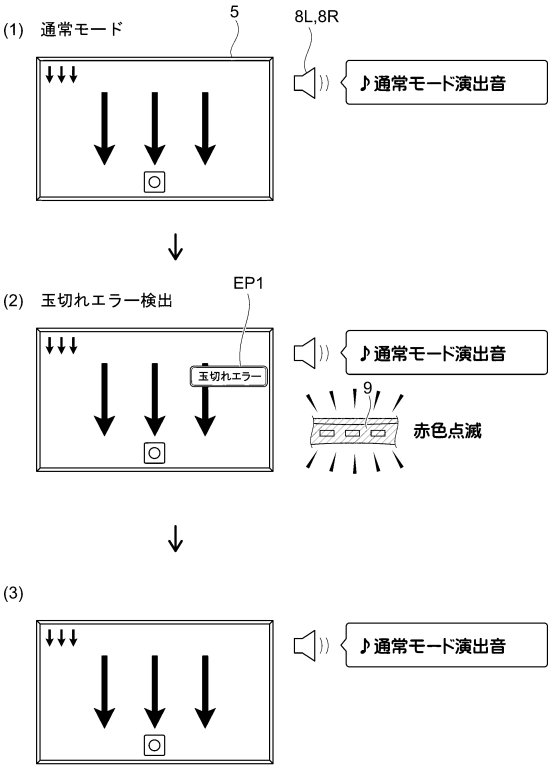
【図８－１６】

【図8－16】



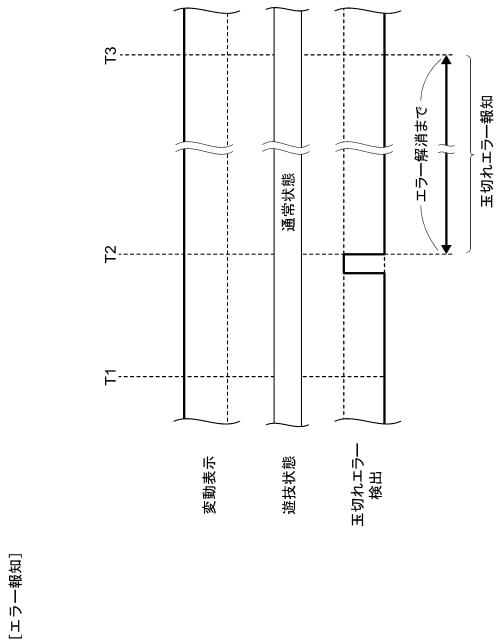
【図８－１７】

【図8－17】[通常モード:エラー報知]



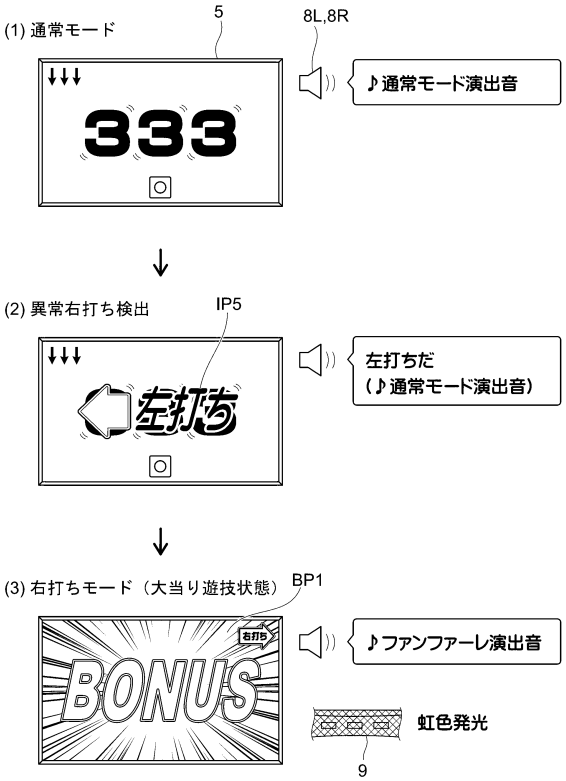
【図８－１８】

【図8－18】



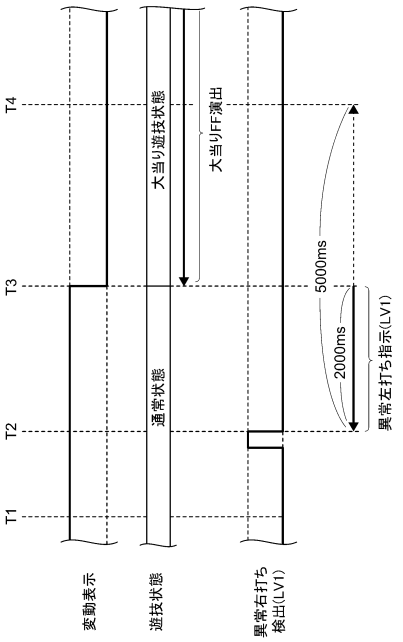
【図８－１９】

【図8－19】[通常モード:異常左打ち指示 → 右打ちモード:大当りFF演出]



【図８－２０】

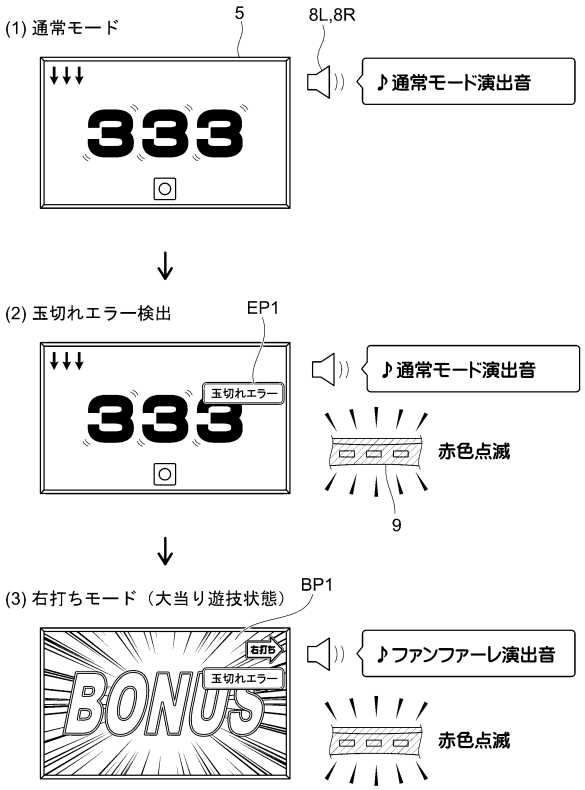
【図8－20】



[異常左打ち指示中の大当りFF演出]

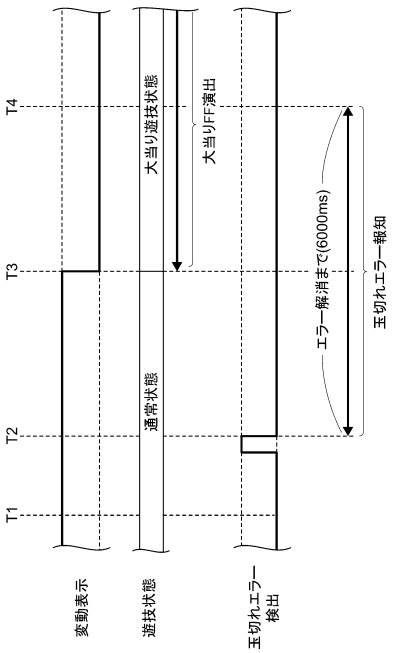
【図８－２１】

【図8－21】[通常モード：エラー報知 → 右打ちモード：大当りFF演出]



【図８－２２】

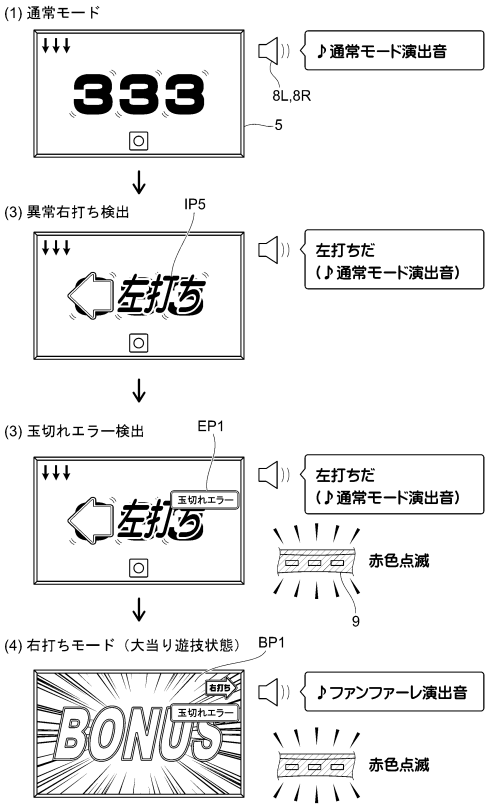
【図8－22】



[エラー報知中の大当りFF演出]

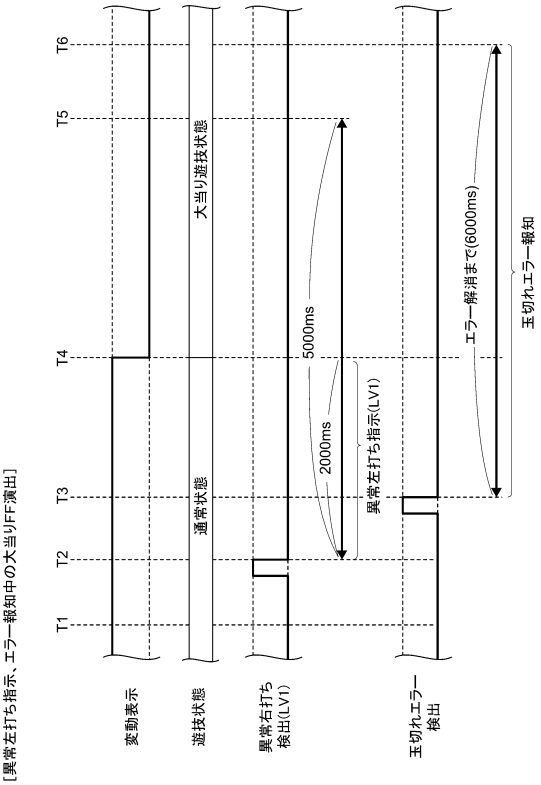
【図８－２３】

【図8－23】[通常モード：異常左打ち指示、エラー報知 → 右打ちモード：大当りFF演出]



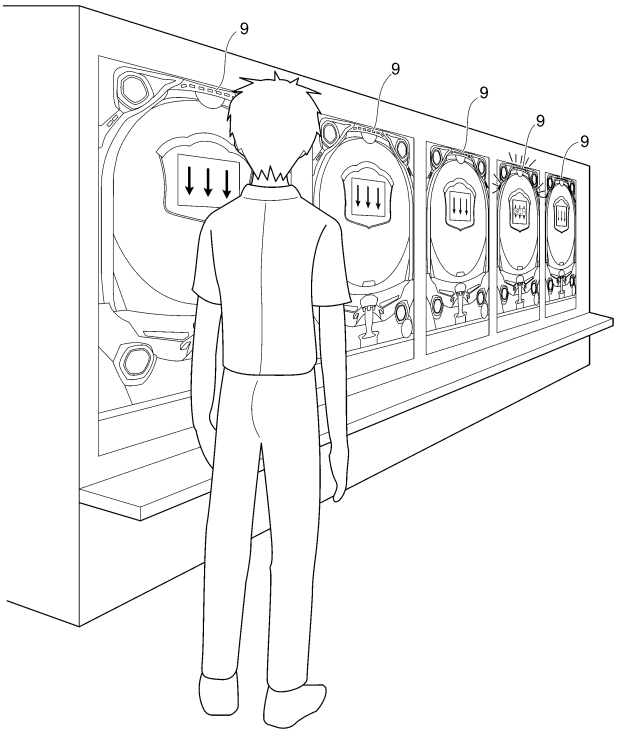
【図８－２４】

【図8－24】



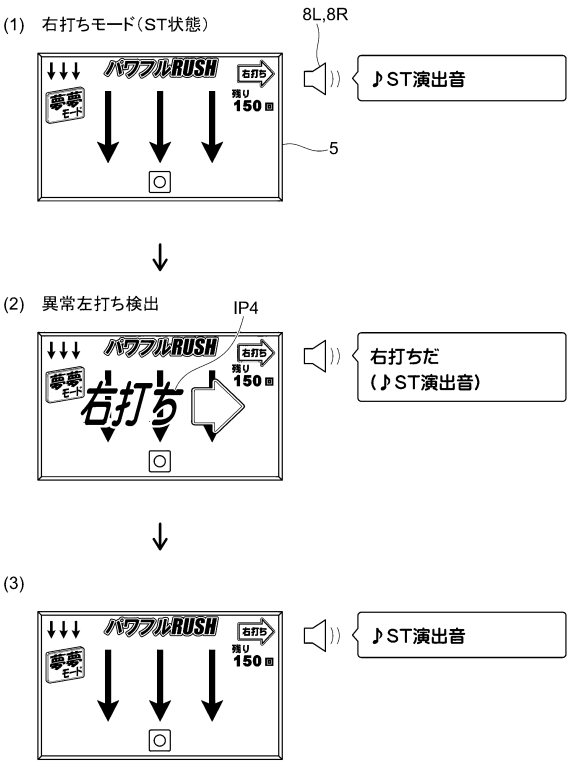
【図８－２５】

【図8－25】



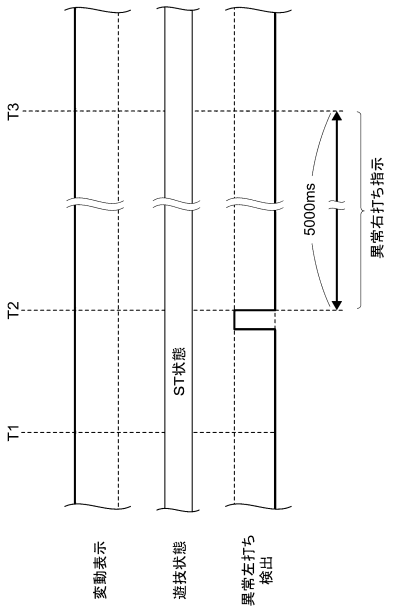
【図８－２６】

【図8－26】[右打ちモード：異常右打ち指示]



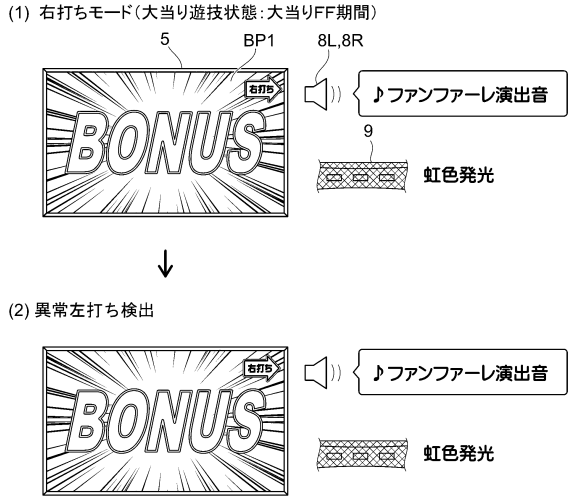
【図８－２７】

【図8－27】



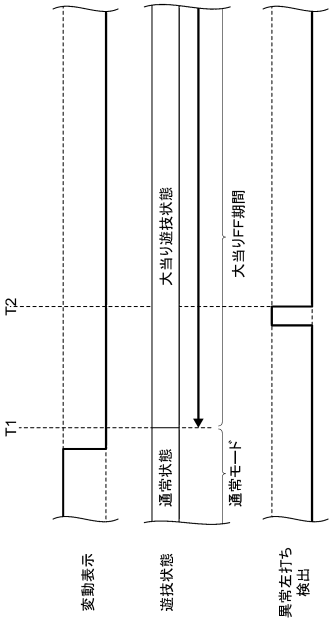
【図８－２８】

【図8－28】[大当りFF期間に異常左打ち検出]



【図８－２９】

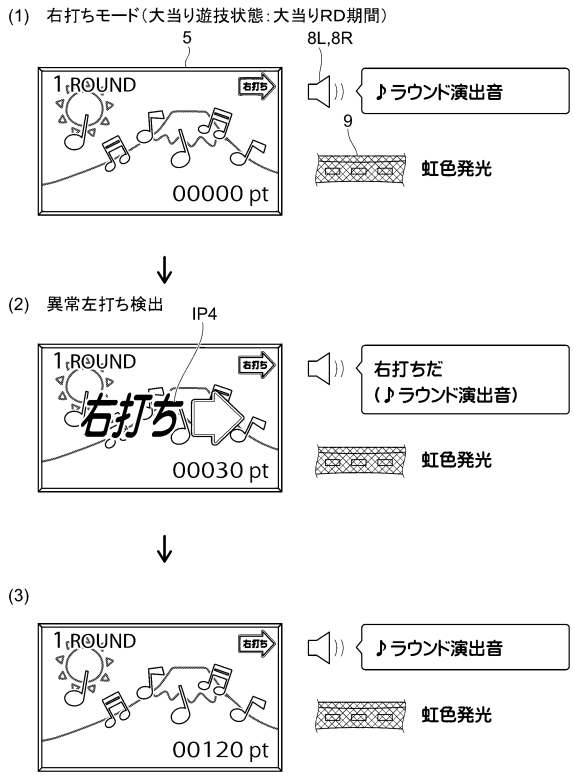
【図8－29】



[大当りFF期間に異常左打ち検出]

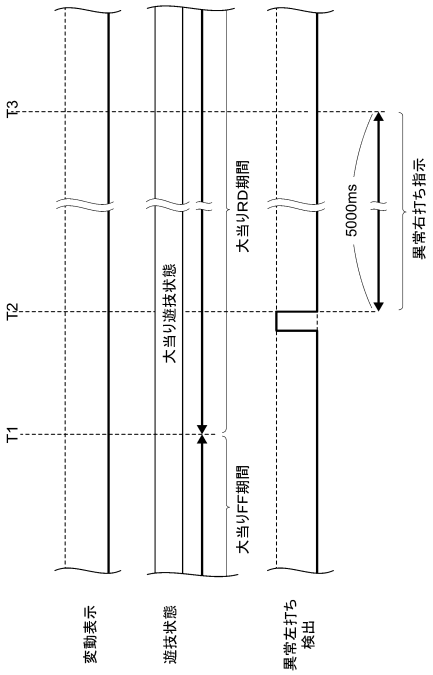
【図８－３０】

【図8－30】[右打ちモード（大当りRD期間）：異常右打ち指示]



【図８－３１】

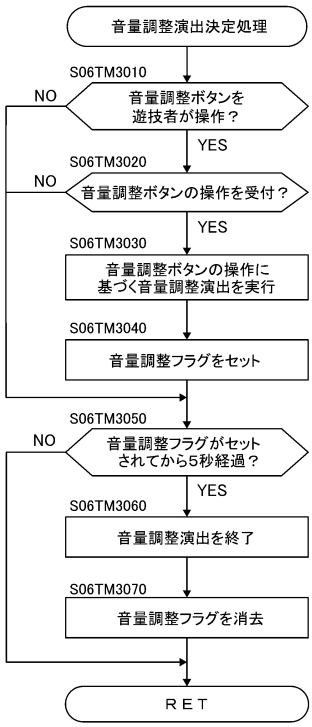
【図8－31】



[右打ちモード（大当りRD期間）：異常右打ち指示]

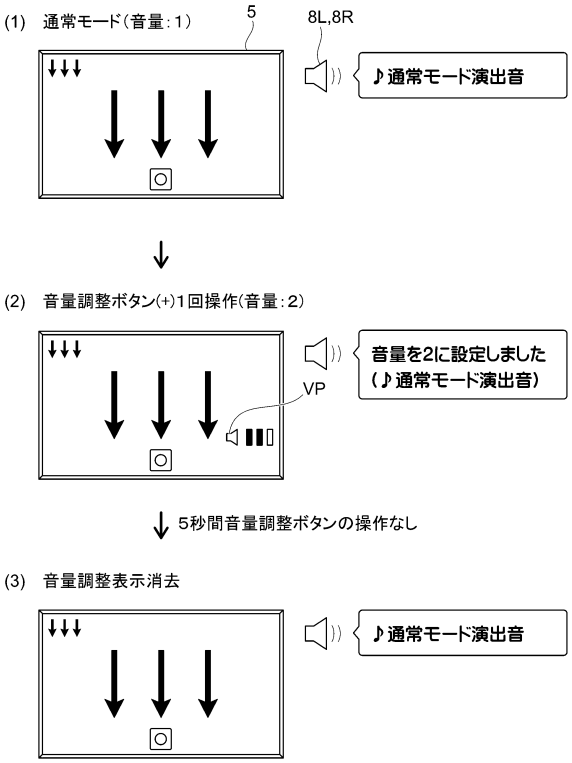
【図８－３２】

【図8－32】



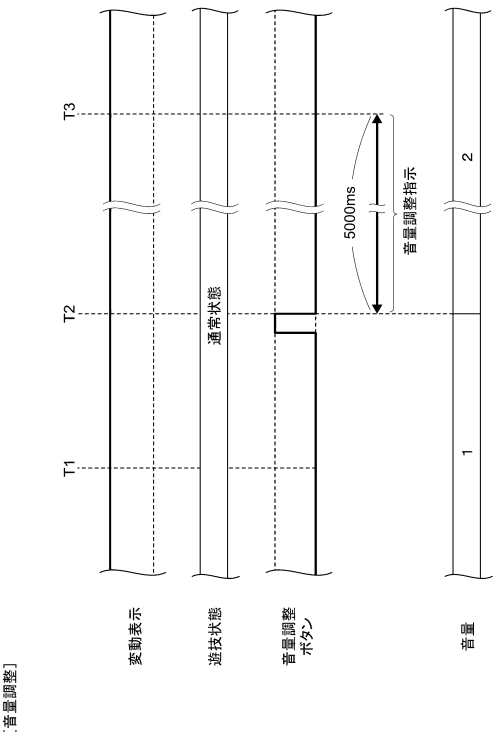
【図８－３３】

【図8－33】[音量調整]



【図８－３４】

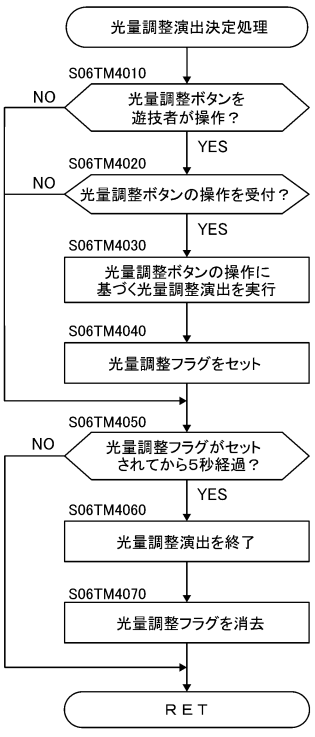
【図8－34】



[音量調整]

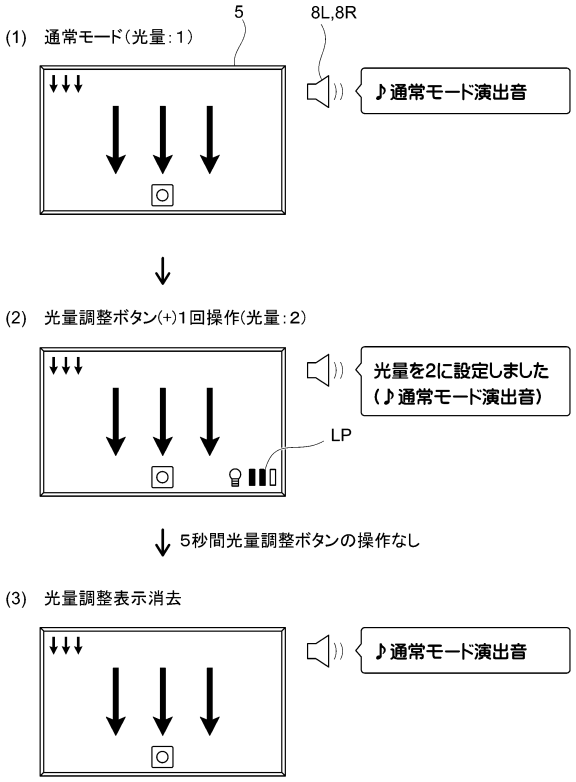
【図８－３５】

【図8－35】



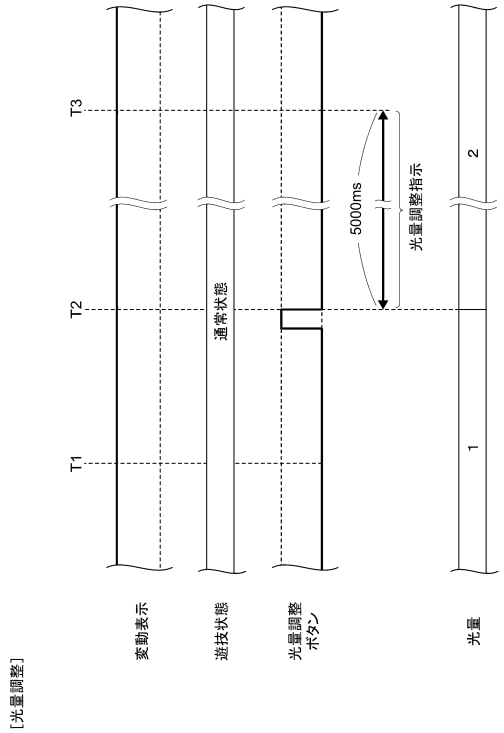
【図８－３６】

【図8－36】[光量調整]



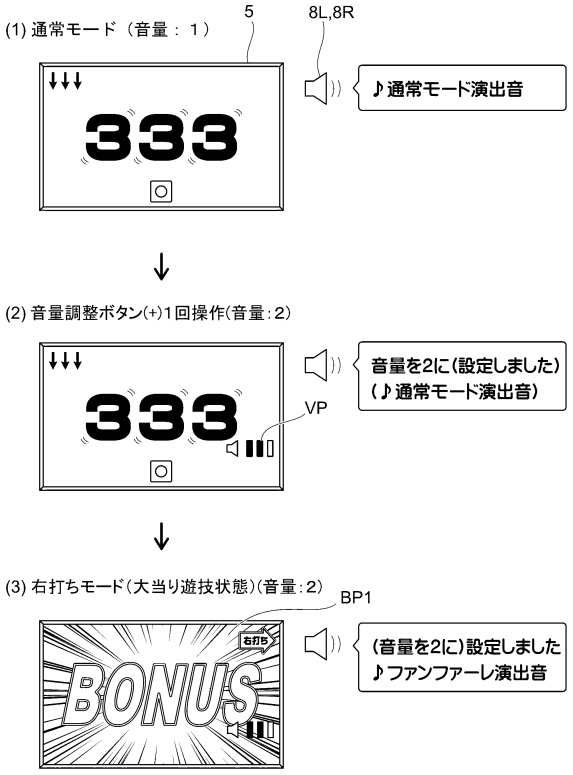
【図８－３７】

【図8－37】



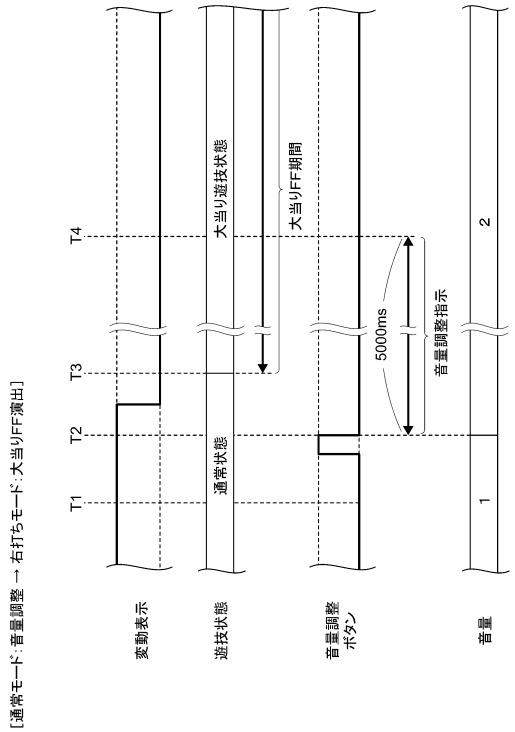
【図８－３８】

【図8－38】[通常モード：音量調整→右打ちモード：大当りFF演出]



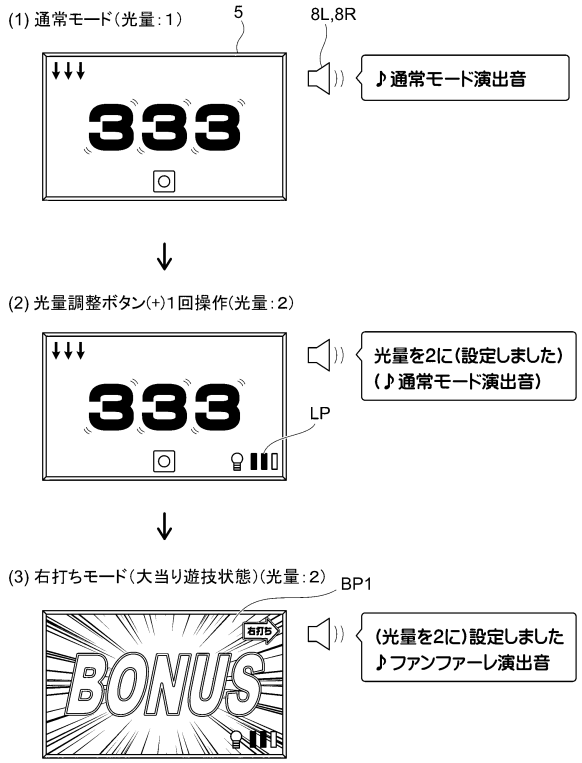
【図８－３９】

【図8－39】



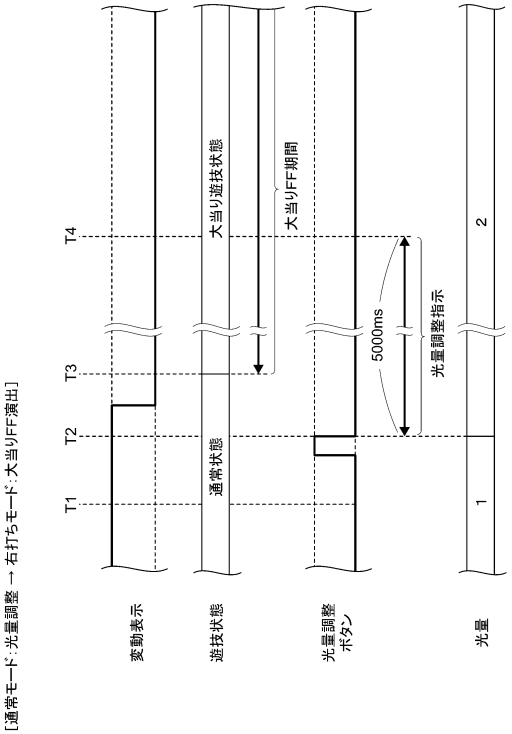
【図８－４０】

【図8－40】[通常モード:光量調整→右打ちモード:大当りFF演出]



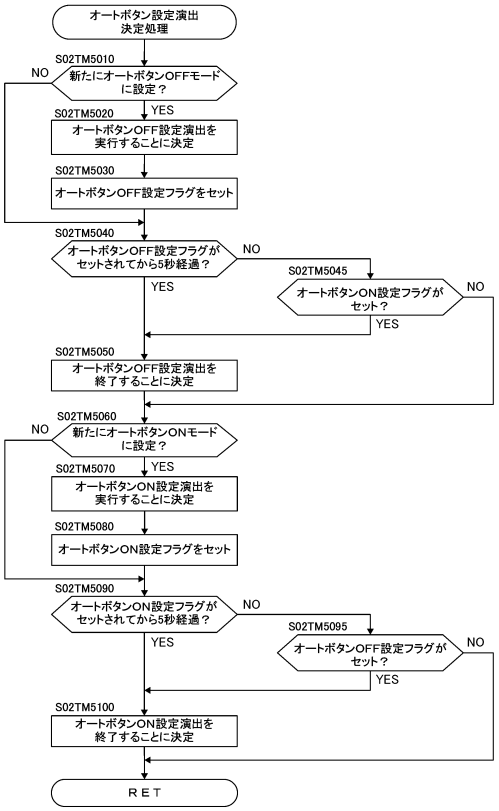
【図８－４１】

【図8－41】



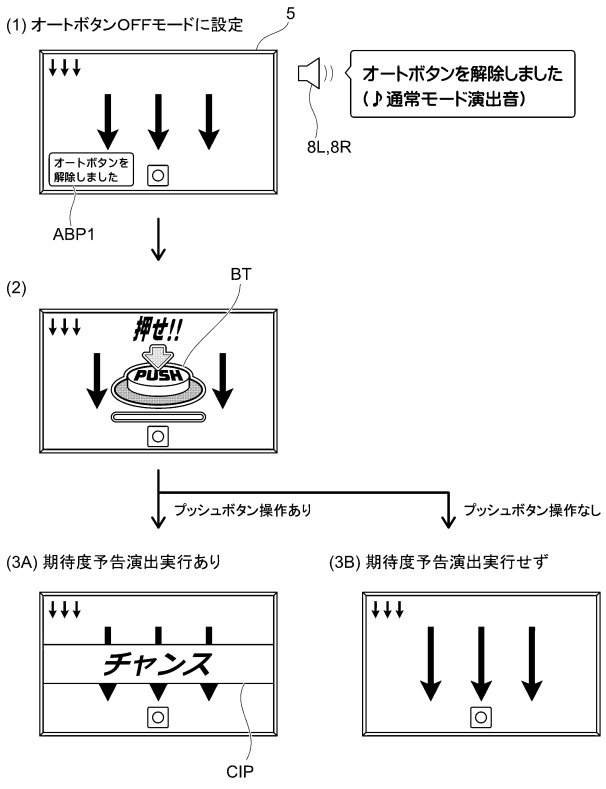
【図８－４２】

【図8－42】



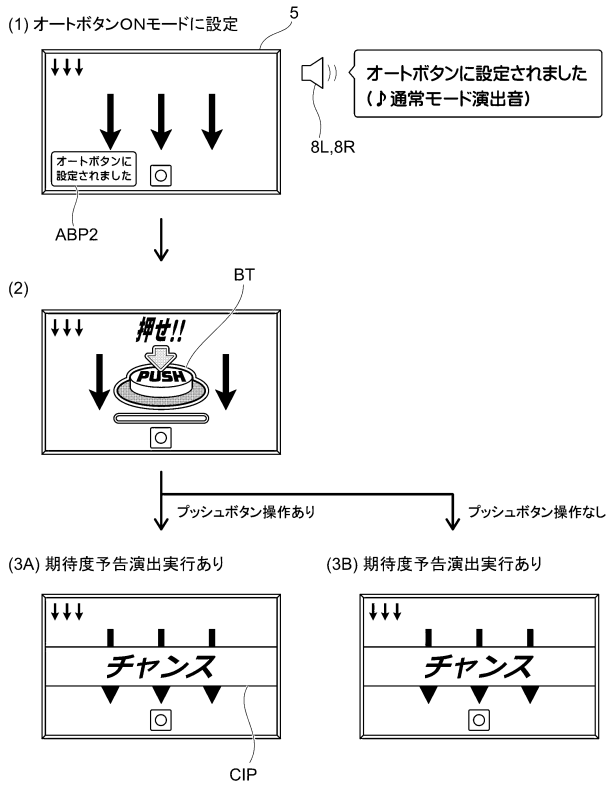
【図８－４３】

【図8－43】[オートボタンOFFモード]



【図８－４４】

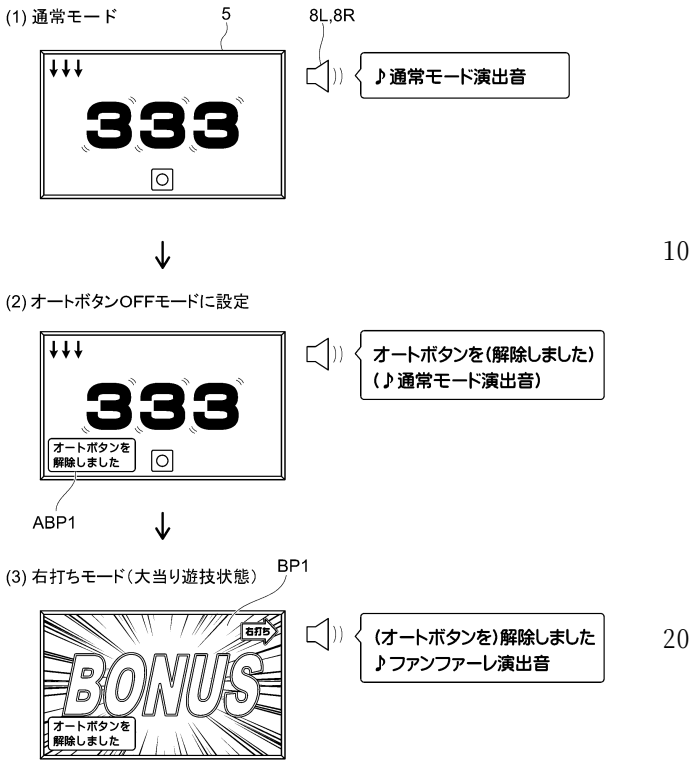
【図8－44】[オートボタンONモード]



【図８－４５】

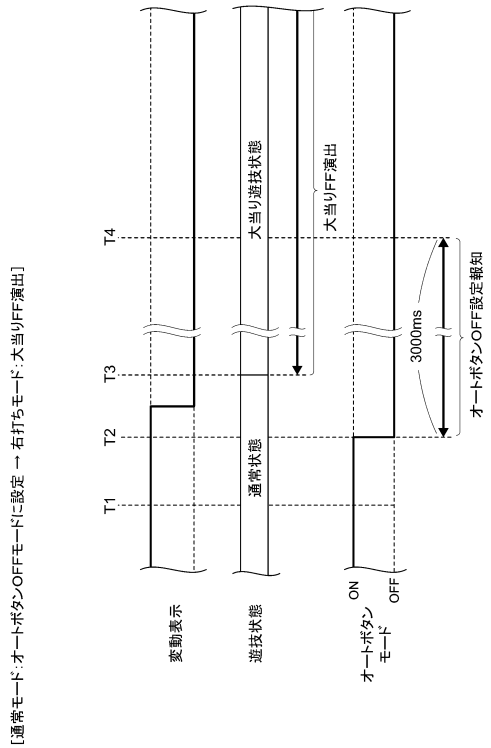
【図8－45】

［通常モード：オートボタンOFFモードに設定→右打ちモード：大当りFF演出］



【図８－４６】

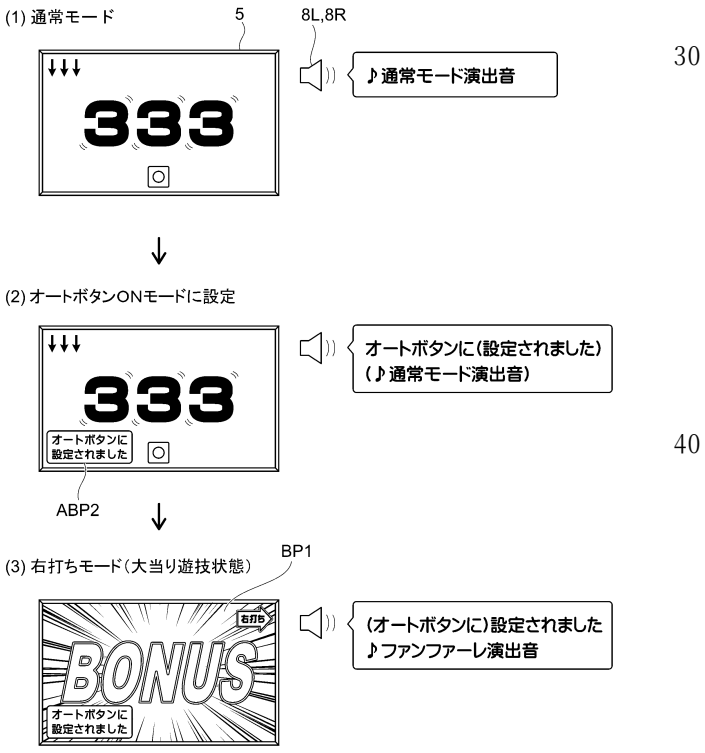
【図8－46】



【図８－４７】

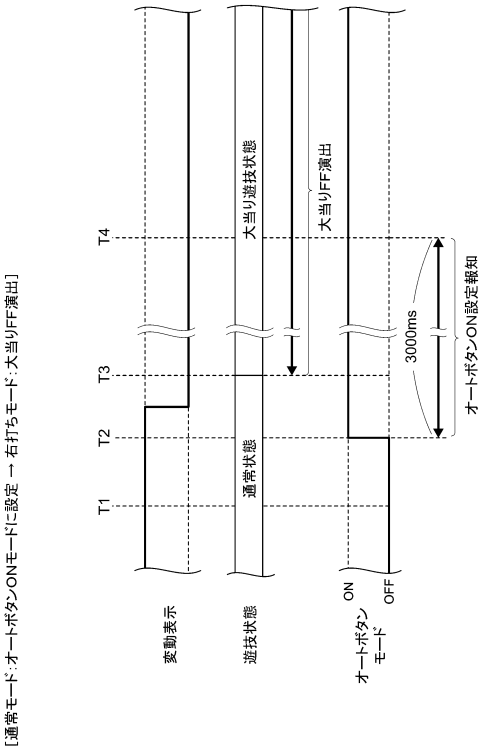
【図8－47】

［通常モード：オートボタンONモードに設定→右打ちモード：大当りFF演出］



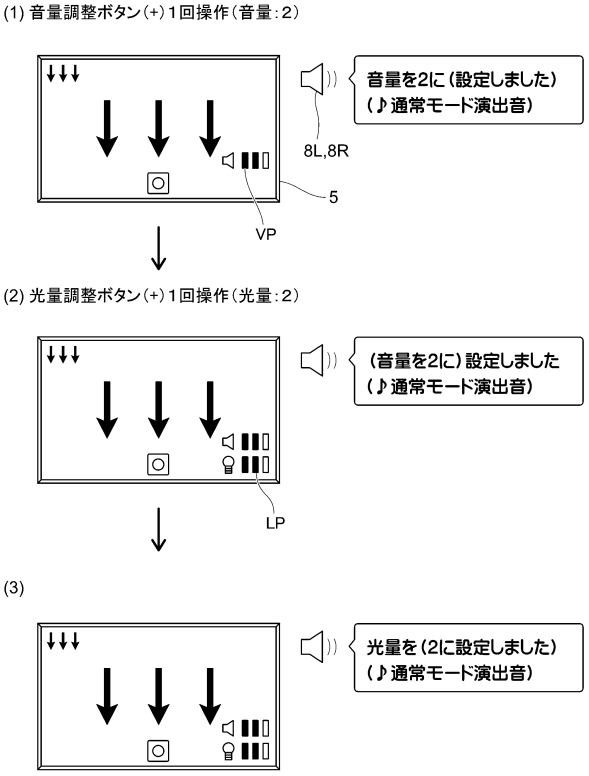
【図８－４８】

【図8－48】



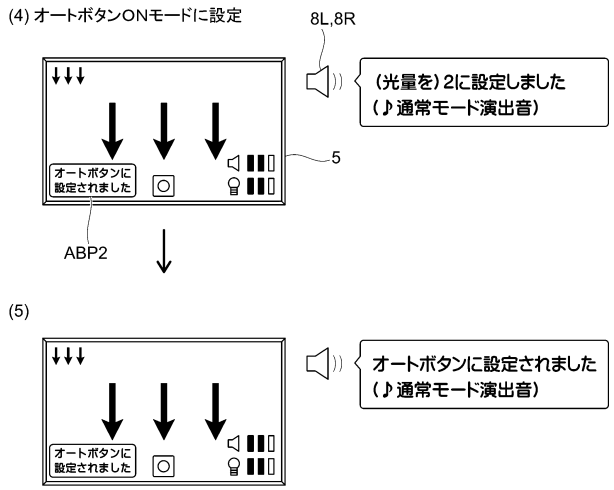
【図８－４９】

【図8－49】[音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合の演出例]



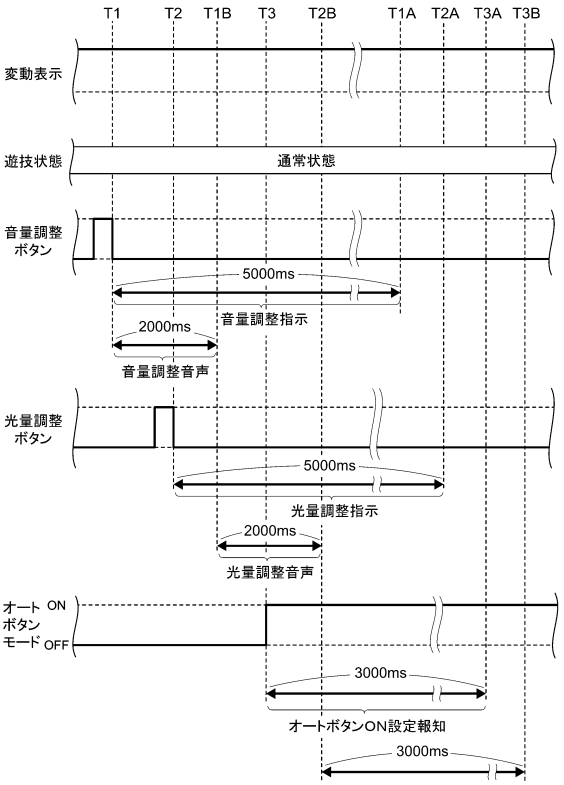
【図８－５０】

【図8－50】



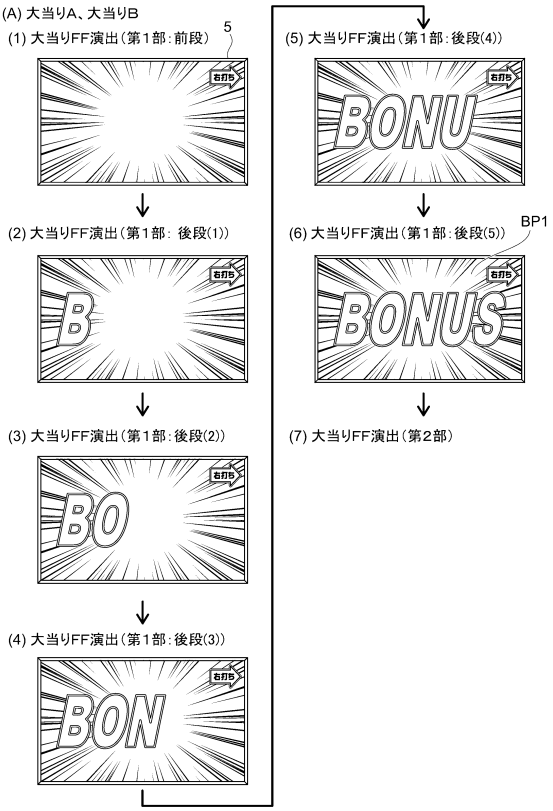
【図８－５１】

【図8－51】[音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合のタイムチャート]



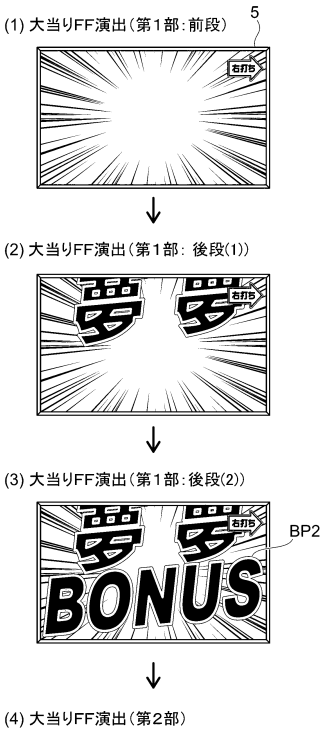
【図８－５２】

【図8－52】



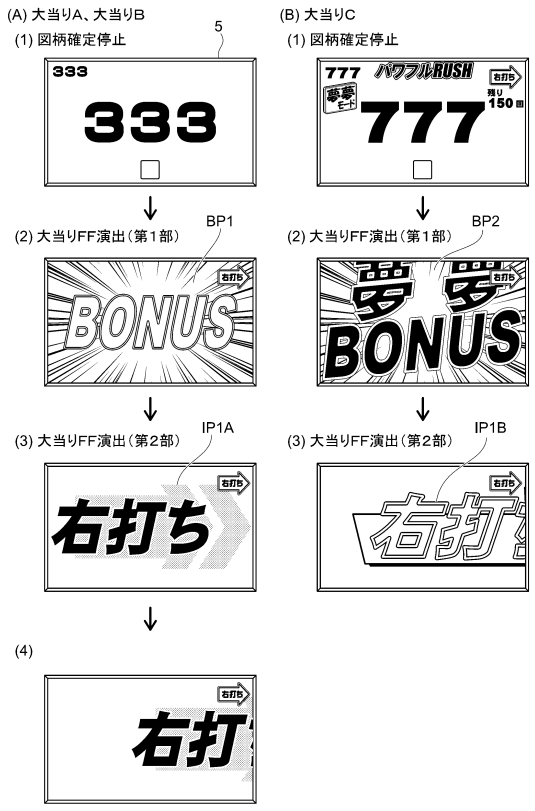
【図８－５３】

【図8－53】［大当りFF演出（第1部）］



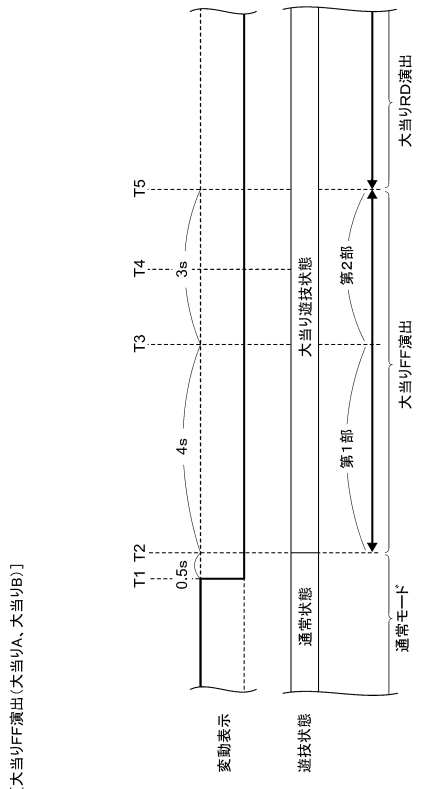
【図８－５４】

【図8－54】[大当りFF演出]



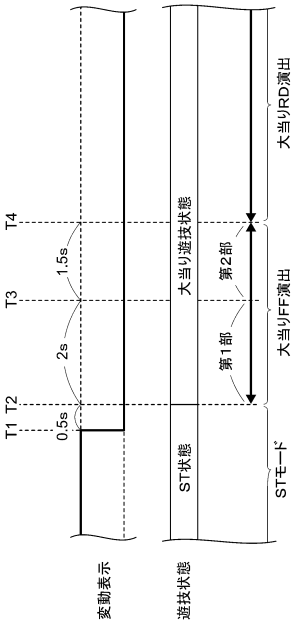
【図８－５５】

【図8－55】



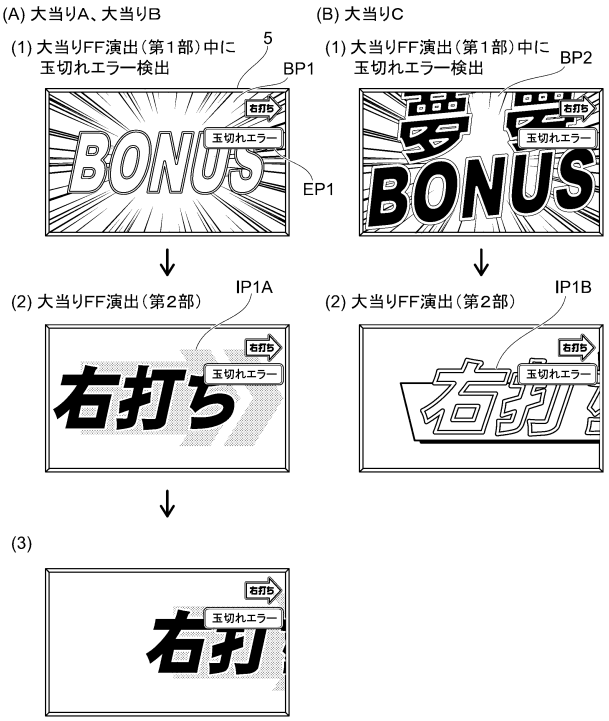
【図８－５６】

【図8－56】



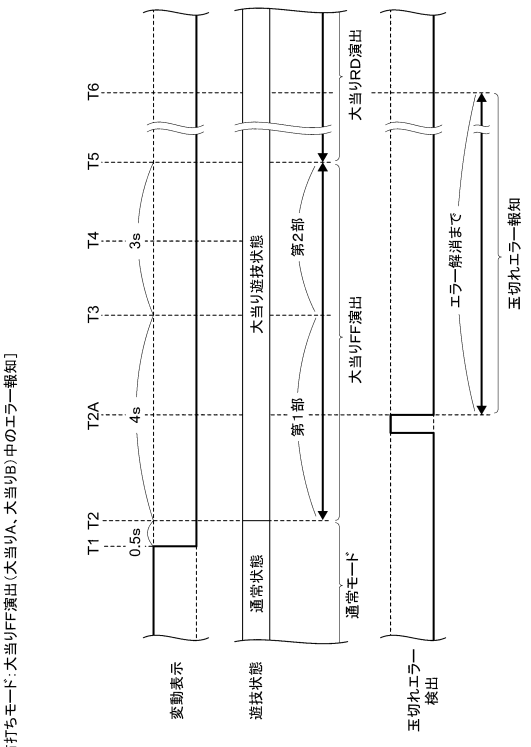
【図８－５７】

【図8－57】[右打ちモード：大当りFF演出中のエラー報知]



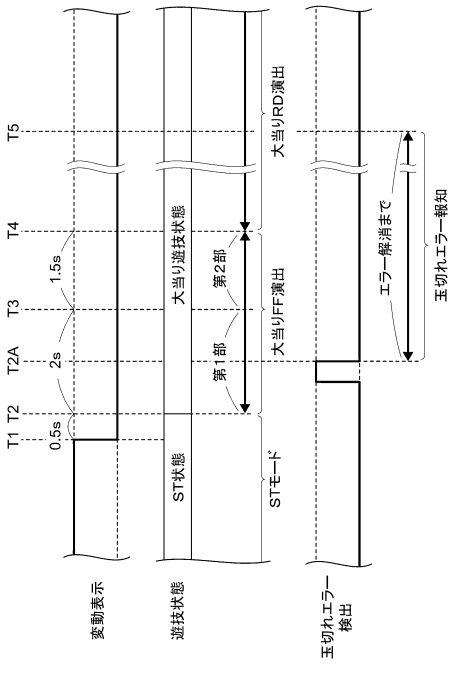
【図８－５８】

【図8－58】



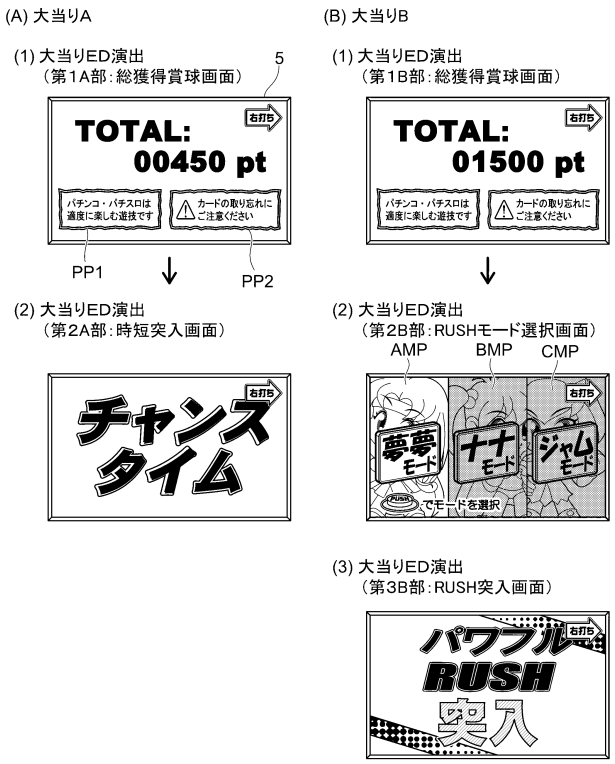
【図８－５９】

【図8－59】



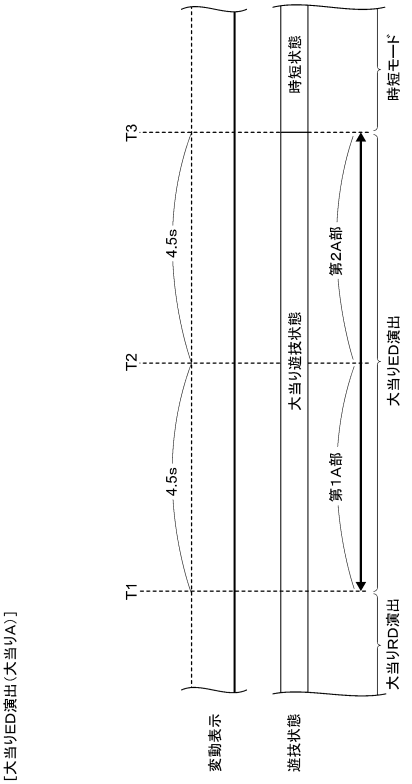
【図８－６０】

【図8－60】[大当りED演出]



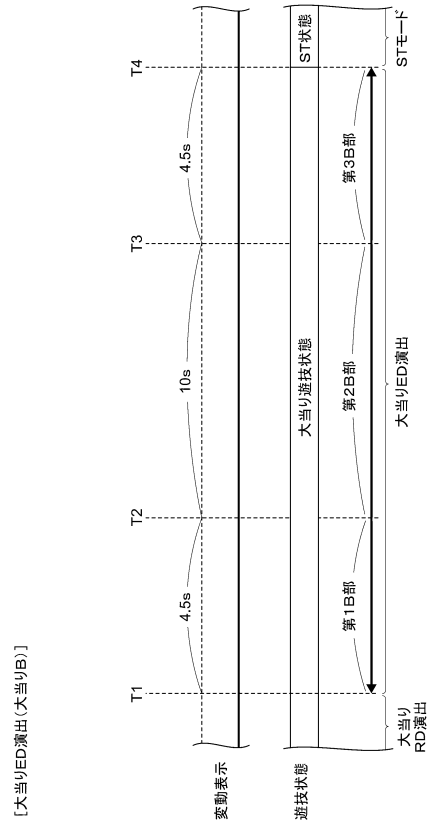
【図８－６１】

【図8－61】



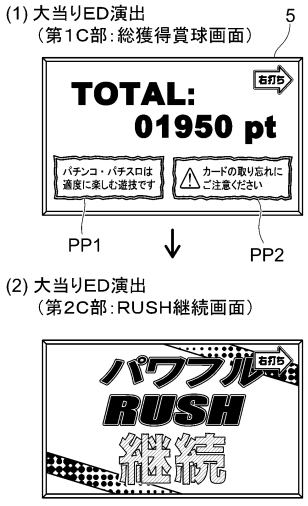
【図８－６２】

【図8－62】



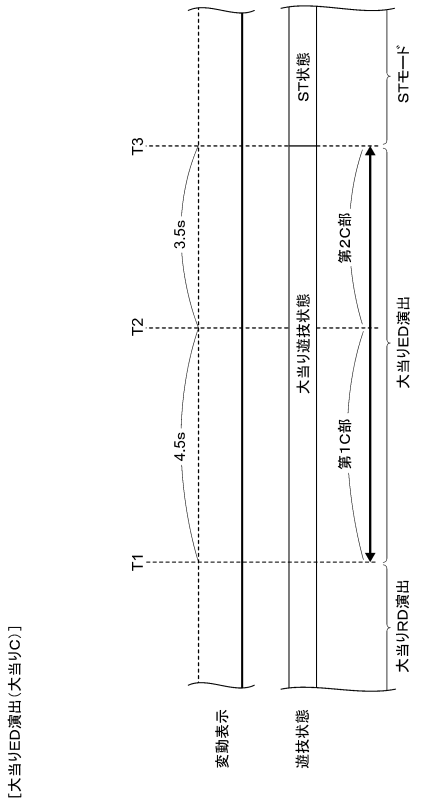
【図８－６３】

【図8－63】[大当りED演出]



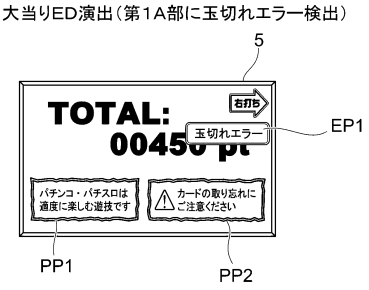
【図８－６４】

【図8－64】



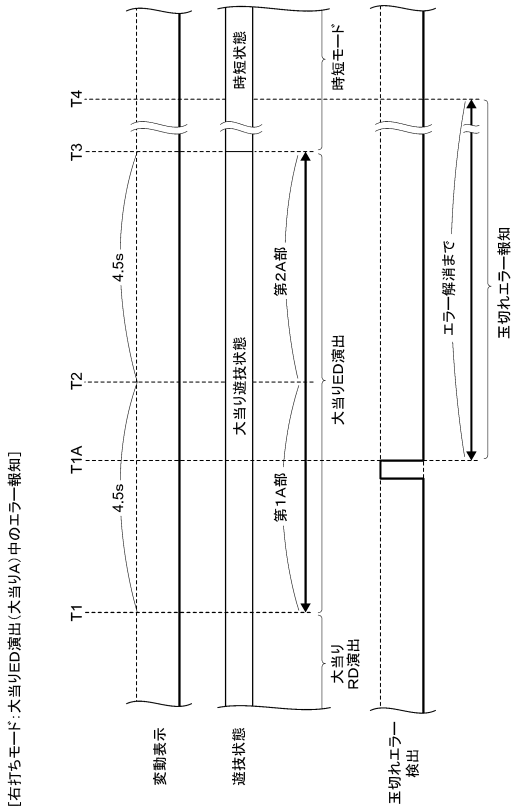
【図８－６５】

【図8－65】[右打ちモード:大当りED演出中のエラー報知]



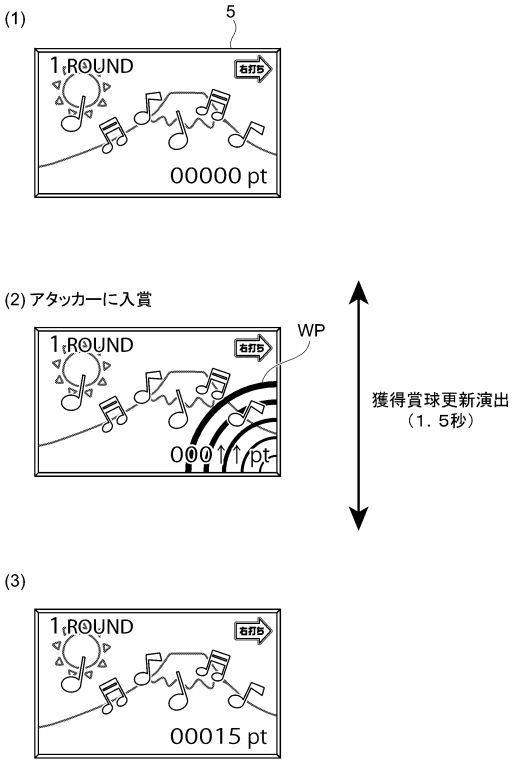
【図８－６６】

【図8－66】



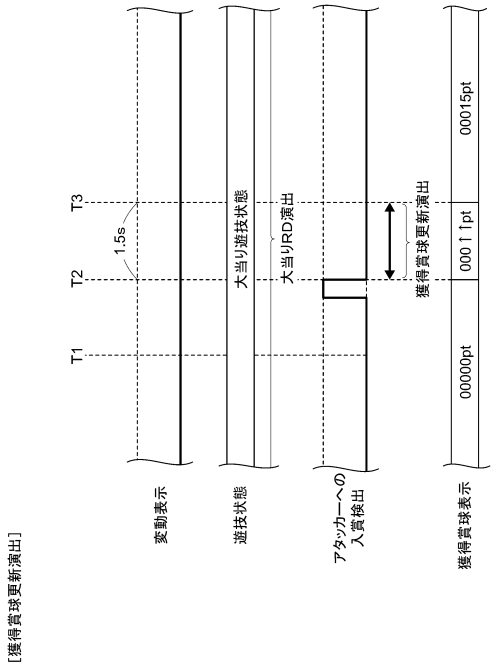
【図８－６７】

【図8－67】[獲得賞球更新演出]



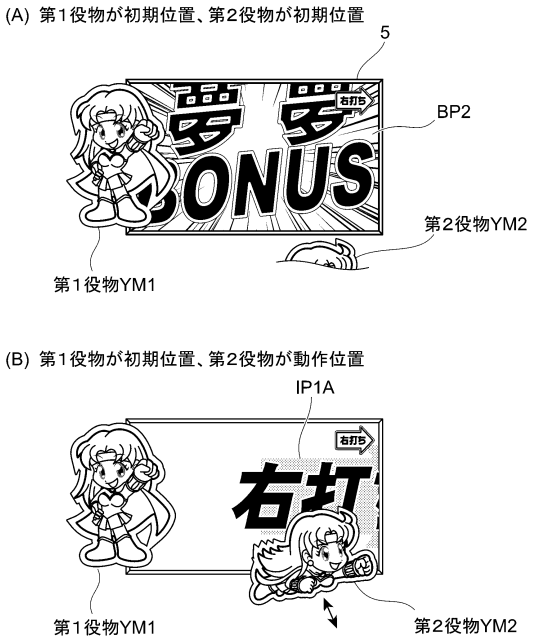
【図８－６８】

【図8－68】



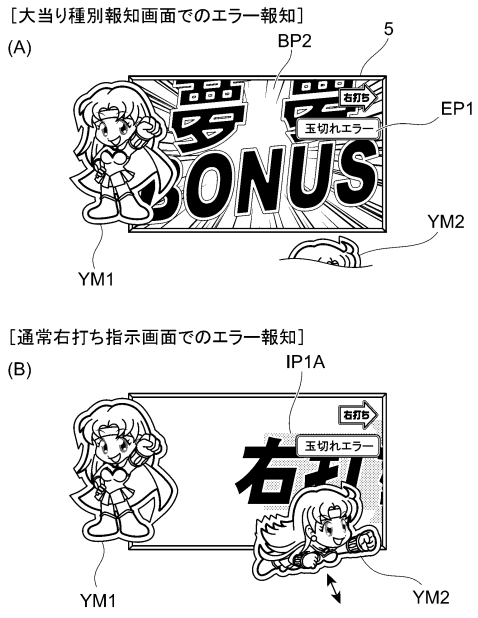
【図８－６９】

【図8－69】[第1役物、第2役物]



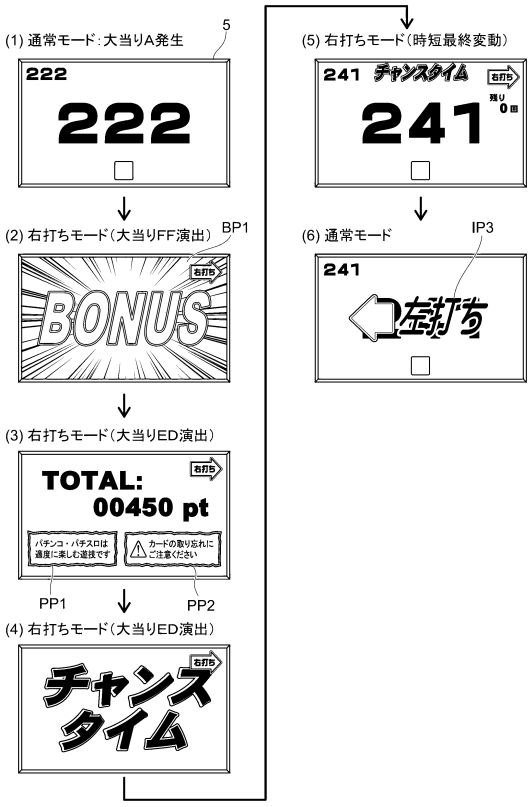
【図８－７０】

【図8－70】



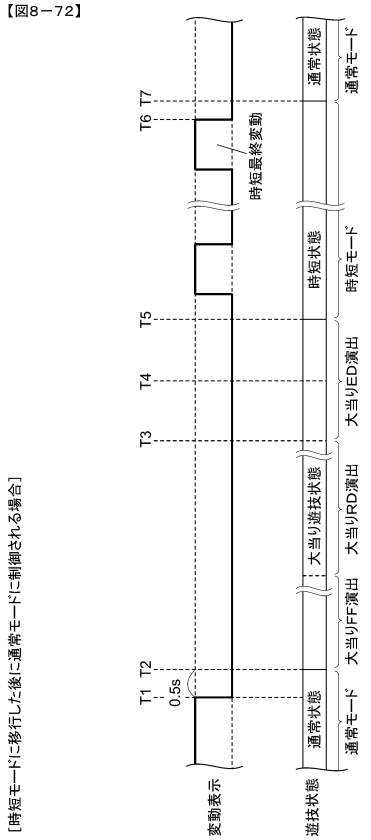
【図８－７１】

【図8－71】[時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例]



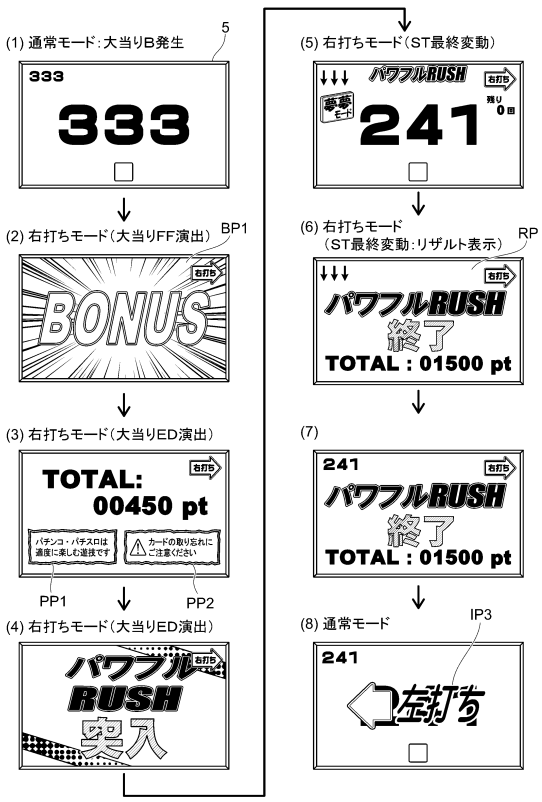
【図８－７２】

【図8－72】



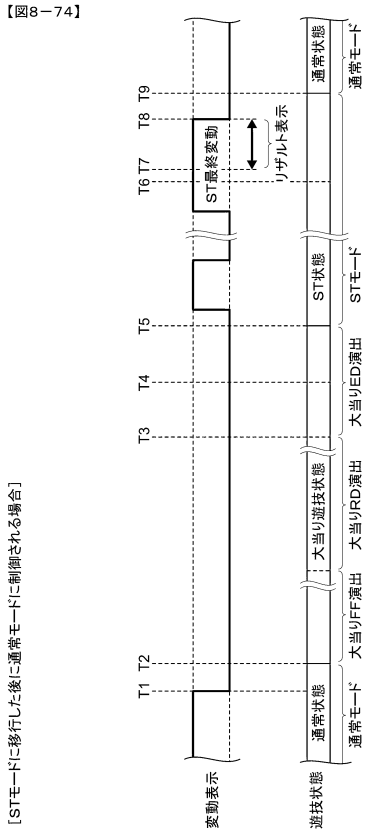
【図８－７３】

【図8－73】[STモードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例]



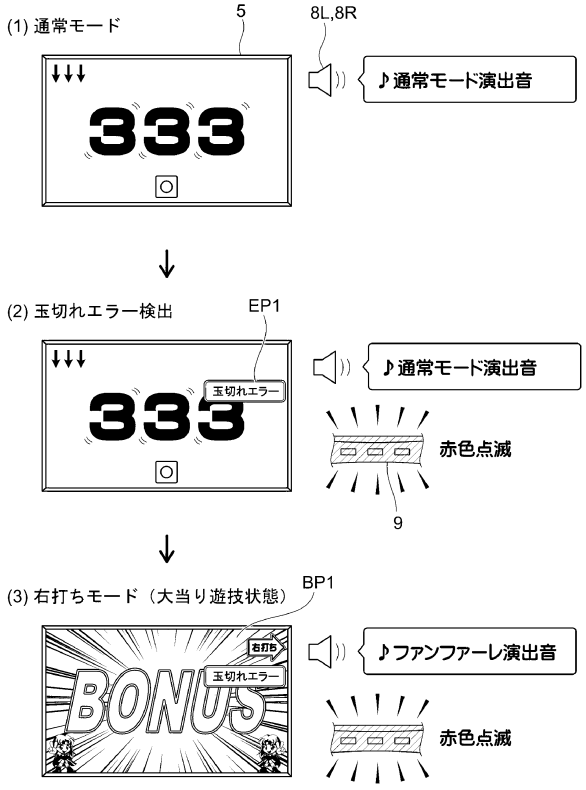
【図８－７４】

【図8－74】



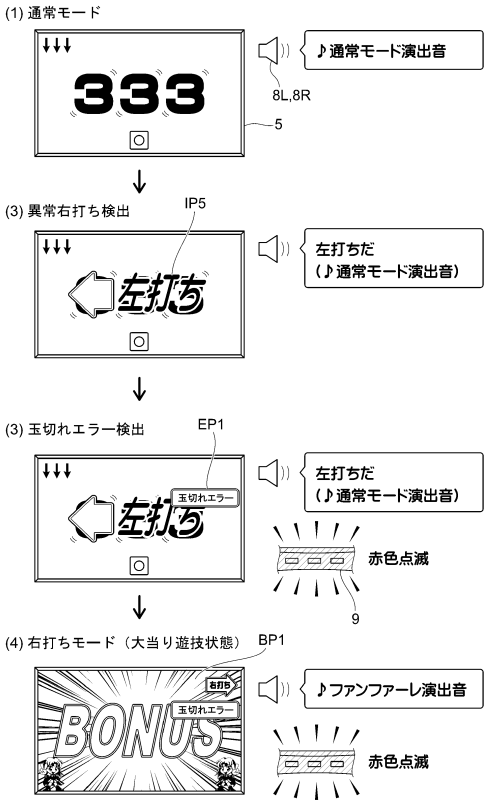
【図８－７５】

【図８－７５】[通常モード：エラー報知 → 右打ちモード：大当りFF演出]



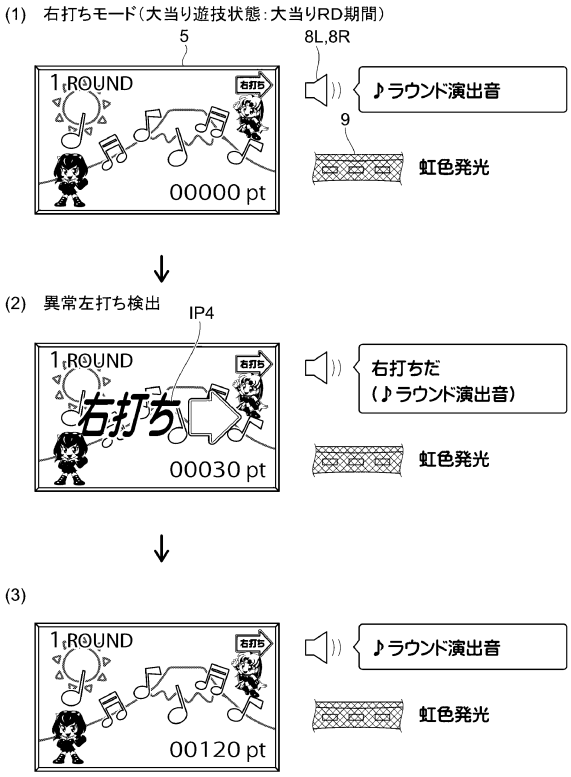
【図８－７６】

【図８－７６】[通常モード：異常左打ち指示、エラー報知 → 右打ちモード：大当りFF演出]



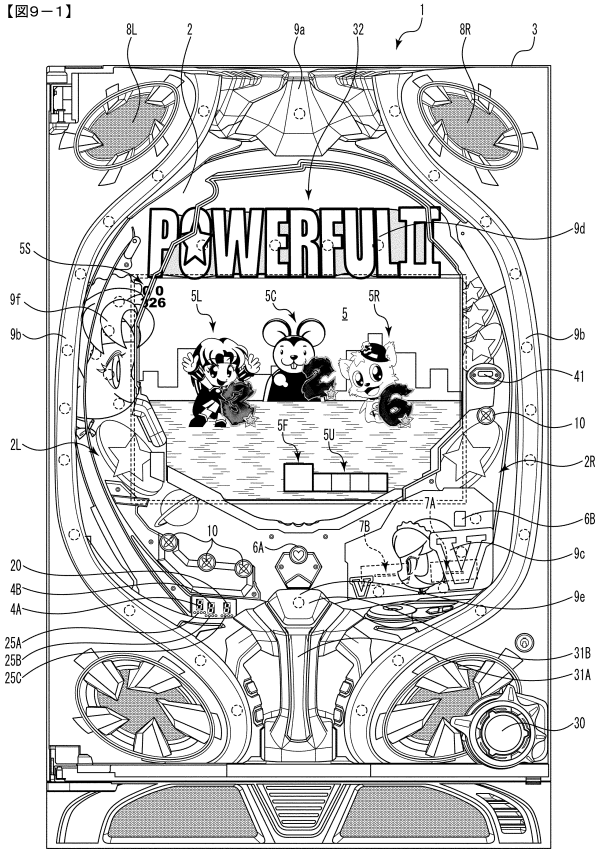
【図８－７７】

【図８－７７】[右打ちモード（大当りRD期間）：異常右打ち指示]



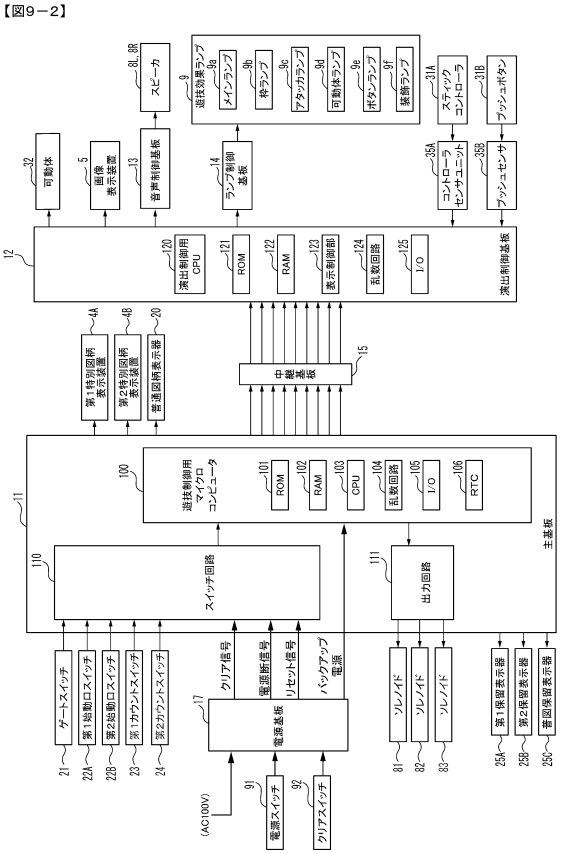
【図９－１】

【図９－１】



【図９－２】

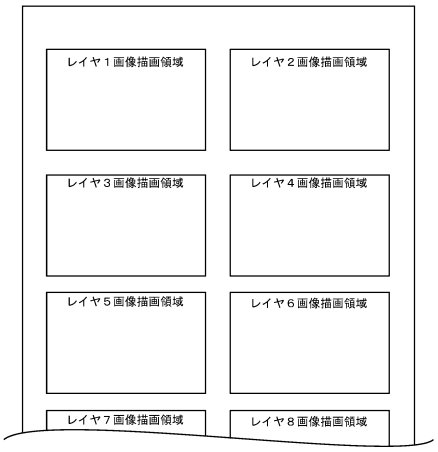
【図９－２】



【図９－３】

【図９－３】

ＶＲＡＭの内容



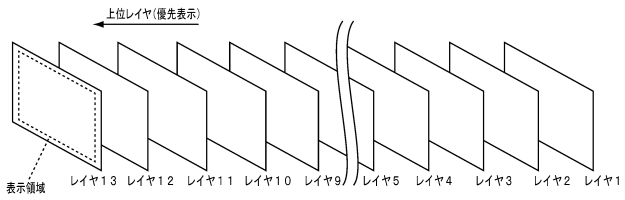
【図９－４】

【図９－４】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ５画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ６画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ７画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ８画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ９画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ１０画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ１１画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１２画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	
レイヤ１３画像描画領域	小図柄、保留球数表示	高

【図９－５】

【図９－５】



【図９－６】

【図９－６】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定
D0	00	V入賞通知	V入賞の発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

【図９－７】

【図9－7】

乱数値	範囲	用途
MR1	0～65535	特図表示結果判定用
MR2	0～99	大当り種別判定用
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用
MR4	0～255	変動パターン判定用
MR5	3～13	普通図柄当り判定用
MR6	3～13	MR5初期値判定用

【図９－８】

【図9－8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態・時短状態	0～218	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図９－９】

【図9－9】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～99	大当りC

（B）大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	10

※：大当りB、大当りCにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞(第2大入賞口への入賞)が条件

【図９－１０】

【図9－10】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-3	2000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
	PA1-4	8000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
	PA2-1B	35000	擬似連1回、ノーマルリーチ（はずれ）
	PA2-1C	50000	擬似連2回、ノーマルリーチ（はずれ）
低ベース弱スーパーリーチ	PA2-2	73000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-3	83000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-5	103000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-6	40000+10000	低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-8	113000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-9	45000+10000	低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-11	123000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-12	50000+10000	低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-14	133000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-15	60000+10000	低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	高ベーススーパーリーチA（はずれ）
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	高ベーススーパーリーチB（はずれ）
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	高ベーススーパーリーチC（はずれ）
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	高ベーススーパーリーチD（はずれ）

【図９－１１】

【図９－１１】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-3	103000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA（大当り）
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-6	113000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB（大当り）
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-9	123000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC（大当り）
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-12	133000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA（大当り）
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB（大当り）
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC（大当り）
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD（大当り）

【図９－１２】

【図９－１２】

（A）はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強スーパーリーチ	4095

（C）大当り用変動パターン種別判定テーブルA
［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
低ベース弱スーパーリーチA、B	－
低ベース強スーパーリーチA	0～975
低ベース強スーパーリーチB	976～2075
低ベース強スーパーリーチC	2076～3380
低ベース最強スーパーリーチ	3381～4095

（B）はずれ用変動パターン種別判定テーブルB
［時短状態及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベーススーパーリーチA	4049～4066
高ベーススーパーリーチB	4067～4083
高ベーススーパーリーチC	4084～4094
高ベーススーパーリーチD	4095

（D）大当り用変動パターン種別判定テーブルB
［時短状態及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
高ベーススーパーリーチA	0～975
高ベーススーパーリーチB	976～2075
高ベーススーパーリーチC	2076～3380
高ベーススーパーリーチD	3381～4095

【図９－１３】

【図９－１３】

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

【図９－１４】

【図９－１４】

はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～200
	PA1-4	8000	201～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～255
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	0～255
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	0～255
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	0～255
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	0～255

【図９－１５】

【図9－15】

（A）大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

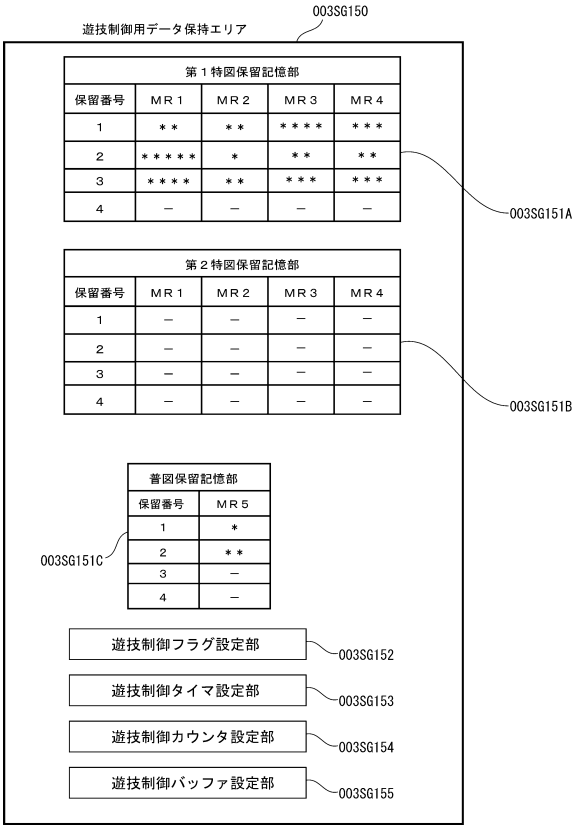
変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	0～81
	PB1-3	103000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	0～81
	PB1-6	113000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	0～81
	PB1-9	123000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	0～81
	PB1-12	133000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

（B）大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

【図９－１６】

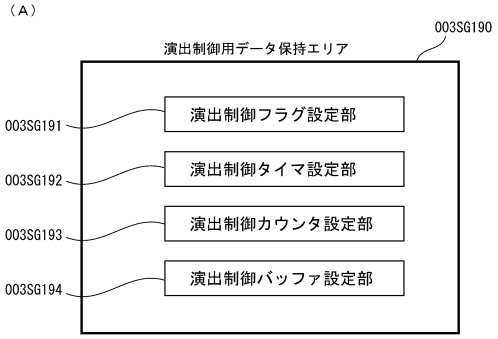
【図9－16】



【図９－１７】

【図9－17】

（A）



（B）

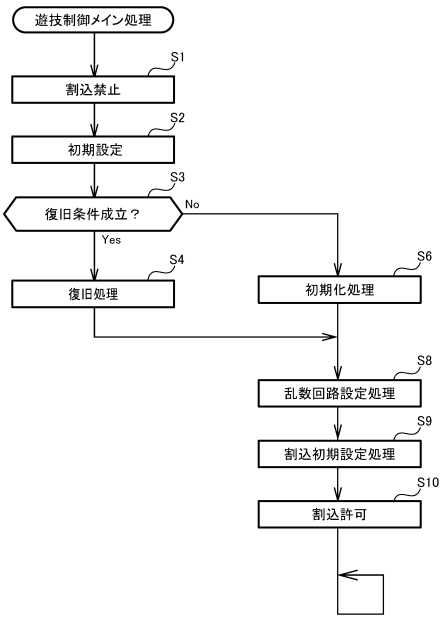
始動入賞時受信コマンドバッファ 003SG194A

	ﾊﾞｯﾌｧ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	保留表示最終態様フラグ	保留表示変化タイミングフラグ
第１特図保留記憶	1－0	B100（H）	C102（H）	C400（H）	C600（H）	0	0	－
	1－1	B100（H）	C102（H）	C400（H）	C600（H）	0	0	－
	1－2	B100（H）	C102（H）	C410（H）	C601（H）	1	1	2
	1－3	B100（H）	C103（H）	C400（H）	C600（H）	－	－	－
	1－4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
第２特図保留記憶	2－0	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	2－1	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	2－2	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	2－3	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	2－4	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－

保留表示フラグ“0”→ ○
保留表示フラグ“1”→ ◇
保留表示フラグ“2”→ ☆

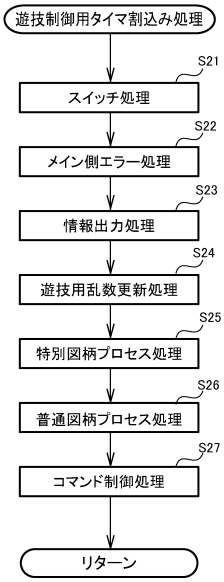
【図９－１８】

【図9－18】



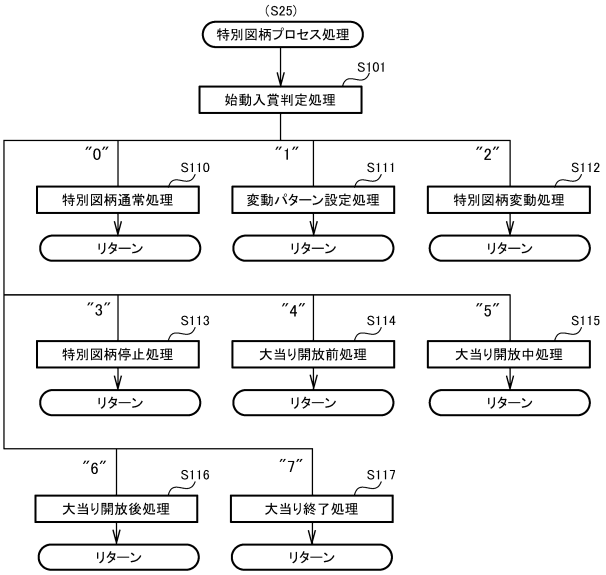
【図９－１９】

【図9－19】



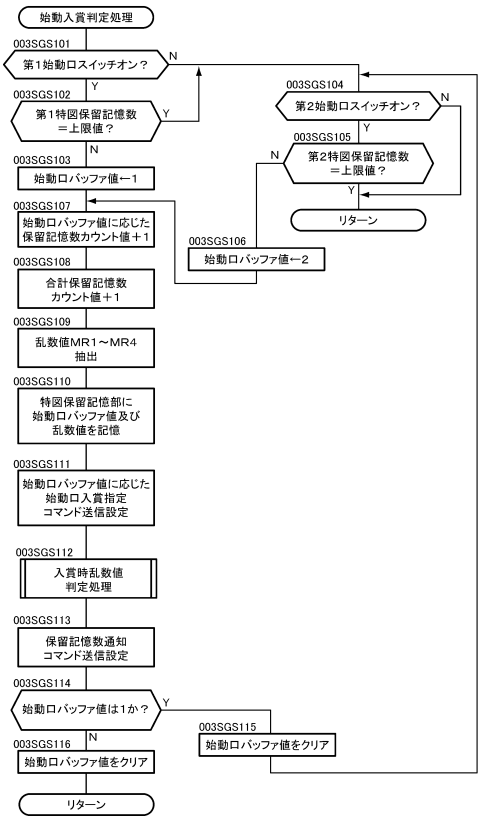
【図９－２０】

【図9－20】



【図９－２１】

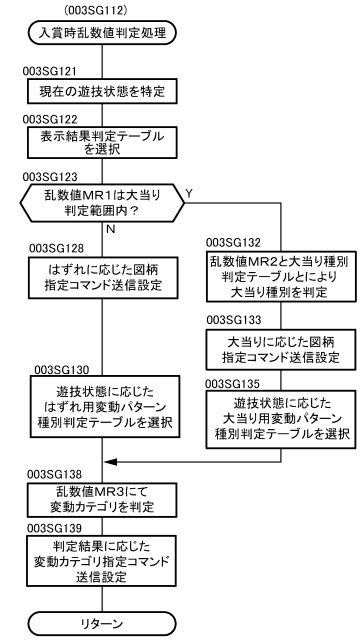
【図9－21】



【図９－２２】

【図9－22】

（A）

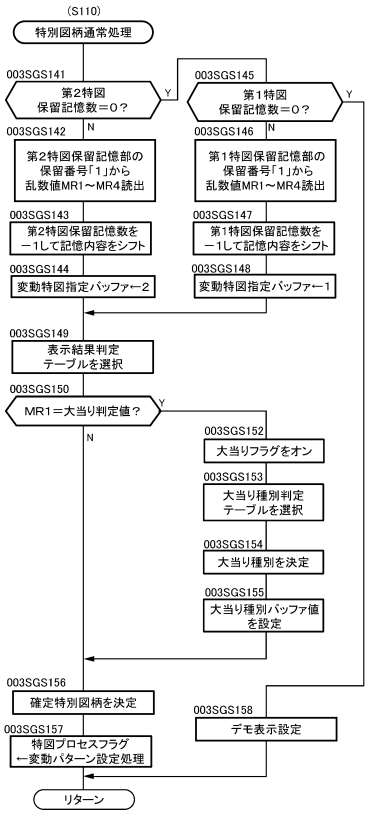


（B）

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

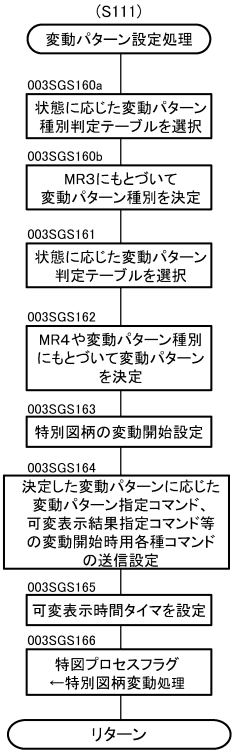
【図９－２３】

【図９－２３】



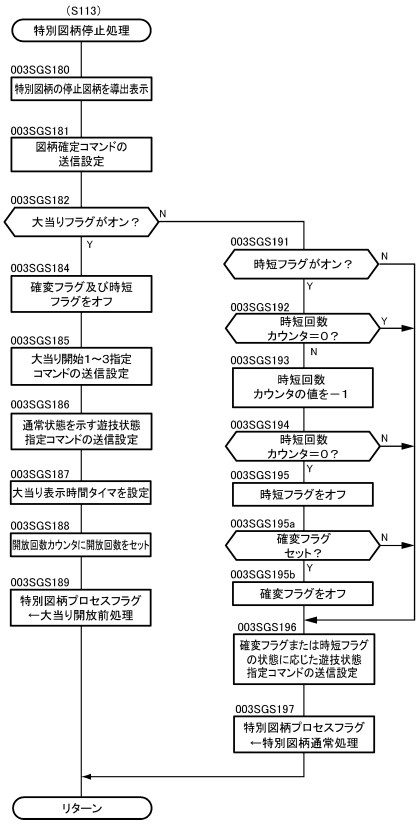
【図９－２４】

【図９－２４】



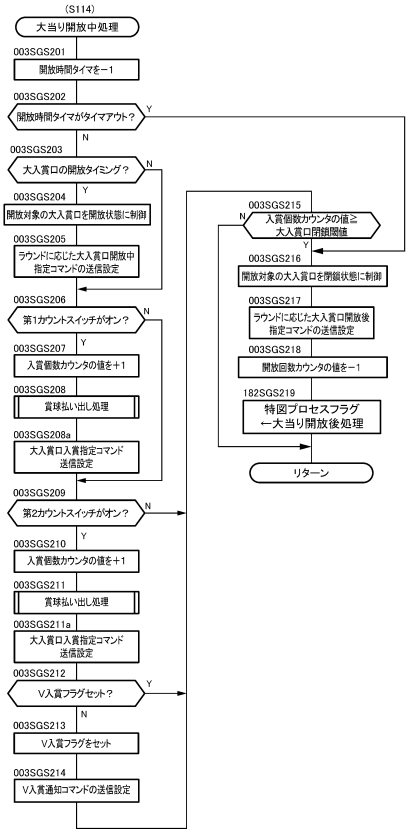
【図９－２５】

【図９－２５】



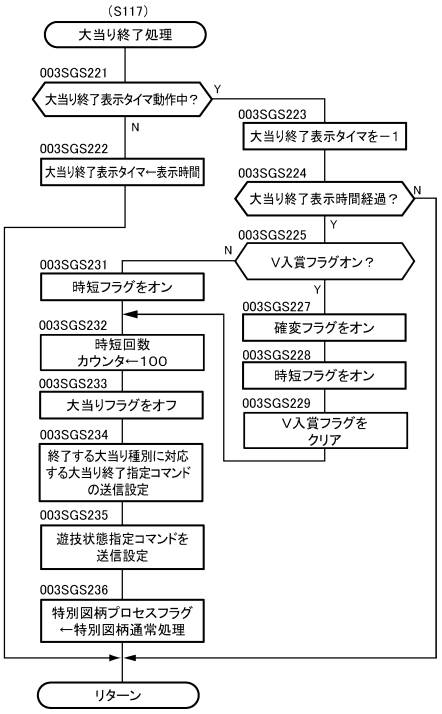
【図９－２６】

【図９－２６】



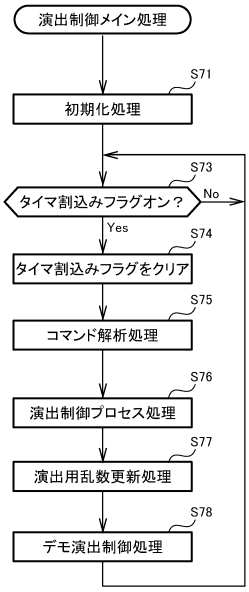
【図９－２７】

【図9－27】



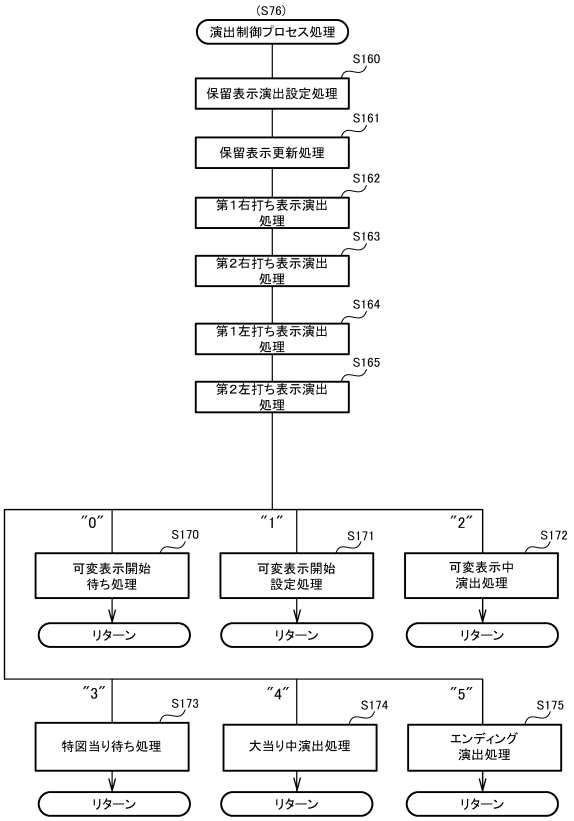
【図９－２８】

【図9－28】



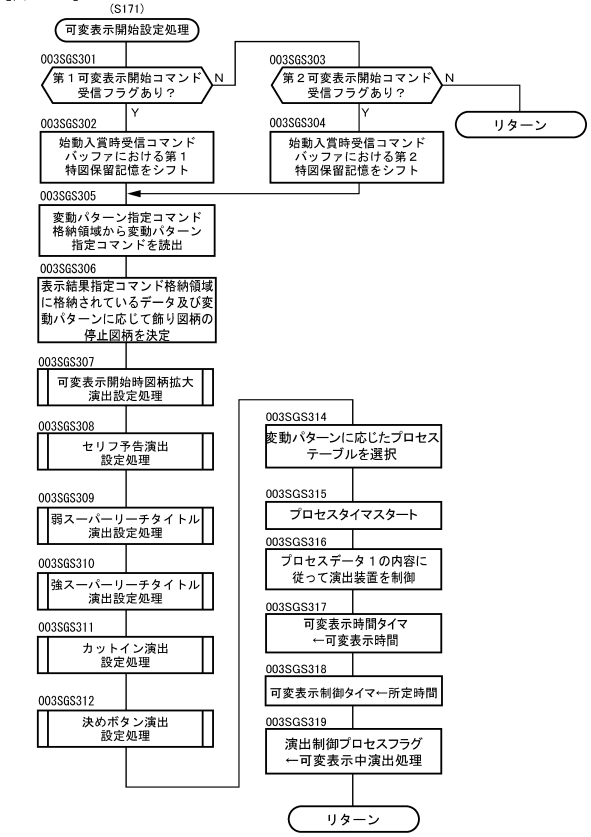
【図９－２９】

【図9－29】



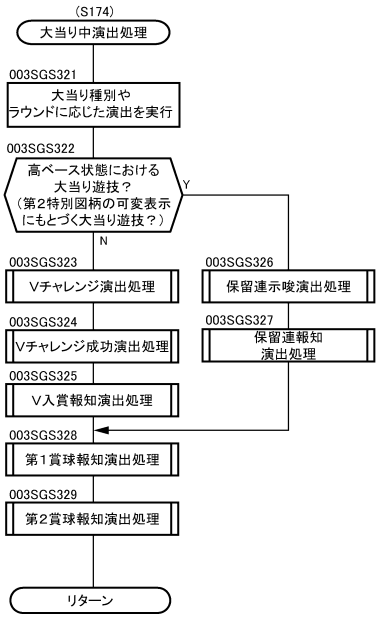
【図９－３０】

【図9－30】



【図９－３１】

【図9－31】



【図９－３２】

【図9－32】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第1セリフ予告演出	第2セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Nリーチ演出	擬似連演出	弱SPリーチ演出	弱SPリーチタイトル演出	発展演出	強SPリーチ演出	強SPリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄振い演出
PA1-1	—	△	△	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-1A	△	△	△	△	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-1B	△	△	△	△	○	○（1回）	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-1C	△	△	△	△	○	○（2回）	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-2	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	—	—	—	—	—	—
PA2-3	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	—	—	—	—	—	—
PA2-4	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	—
PA2-5	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	—
PA2-6	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強A）	○	△	○	—
PA2-7	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	—
PA2-8	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	—
PA2-9	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強B）	○	△	○	—

○：実行
△：実行可能

【図９－３３】

【図9－33】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第1セリフ予告演出	第2セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Nリーチ演出	擬似連演出	弱SPリーチ演出	弱SPリーチタイトル演出	発展演出	強SPリーチ演出	強SPリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄振い演出
PA2-10	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-11	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-12	△	△	—	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-13	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-14	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-15	△	△	—	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-16	△	—	△	—	—	—	—	—	—	○（高ベースA）	○	—	—	—
PA2-17	△	—	△	—	—	—	—	—	—	○（低ベースB）	○	—	—	—
PA2-18	△	△	—	—	—	—	—	—	—	○（高ベースC）	○	—	—	—
PA2-19	△	△	—	—	—	—	—	—	—	○（低ベースD）	○	—	—	—

○：実行
△：実行可能

【図９－３４】

【図9－34】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第1セリフ予告演出	第2セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Nリーチ演出	擬似連演出	弱SPリーチ演出	弱SPリーチタイトル演出	発展演出	強SPリーチ演出	強SPリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄振い演出
PB1-2	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-3	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-4	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-5	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-6	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-7	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-8	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-9	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-10	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-11	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-12	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-13	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-14	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースA）	○	△	○	○
PB1-15	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースB）	○	△	○	○
PB1-16	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースC）	○	△	○	○
PB1-17	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースD）	○	△	○	○

○：実行
△：実行可能

【図９－３５】

【図9－35】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
可変表示開始時飾り図柄拡大演出	○	○			○（第１）	飾り図柄	飾り図柄の拡大時
予告ボタン演出	○	○			○（弱発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時（第１セリフ、第２セリフ予告演出、カットイン演出前）
第１セリフ予告演出	○	○		○		第１セリフ	第１セリフ表示時
第２セリフ予告演出	○	○			○（第２）	第２セリフ	第２セリフ表示時
擬似連演出	○			○	○	擬似連図柄	擬似連図柄の拡大時及び縮小時（拡大エフェクト） 擬似連図柄の仮停止直前（装飾エフェクト）
リーチ示唆演出		○			○（第３）	「はずれ」報知画像	「はずれ」報知時
Ｎリーチ演出	○			○		飾り図柄	リーチ時
弱ＳＰリーチタイトル演出	○			○		弱ＳＰタイトル	弱ＳＰタイトル表示時
発展演出	○			○	○	発展図柄	発展図柄の拡大時
強ＳＰリーチタイトル演出	○	○		○	○	強ＳＰタイトル	強ＳＰタイトル表示時
カットイン演出	○	○		○		カットイン画像	カットイン画像表示時
決めボタン演出	○	○			○（強発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時
図柄揃い演出（大当り報知演出）	○	○		○	○	飾り図柄	飾り図柄揃い時（装飾エフェクト） 飾り図柄の縮小時（拡大エフェクト）
図柄停止時拡大演出	○	○			○（第４）	飾り図柄	飾り図柄の停止毎（ＳＰリーチ時の中図柄は実行せず）
保留表示出現演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示開始時
保留変化演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示態様変化時

※：第１～第４エフェクトは全て異なるエフェクト

【図９－３６】

【図9－36】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
第１右打ち表示演出			○		○	第１右打ち表示	第１右打ち表示の表示開始及び表示中
第２右打ち表示演出		○	○		○	第２右打ち表示	第２右打ち表示の表示中
第１左打ち表示演出	○				○	第１左打ち表示	第１左打ち表示の表示中
第２左打ち表示演出	○				○	第２左打ち表示	第２左打ち表示の表示中
ファンファーレ演出			○	○		「BONUS」表示	「BONUS」表示時
Ｖチャレンジ演出			○	○		「ボタンを連打しろ」等のメッセージ	メッセージ表示時
Ｖチャレンジ成功時演出			○	○	○	メータ	メータ満タン時
Ｖ入賞時演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
保留連示唆演出			○		○	操作促進画像	操作促進画像の表示時（装飾エフェクト） 操作促進画像の表示中（装飾エフェクト）
保留連報知演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
第１賞球報知演出			○		○	合計賞球数表示	賞球数の更新時
第２賞球報知演出			○		○	特定賞球数表示（「５０００」や「１００００」等）	特定賞球数表示の表示時
エンディング演出			○	○		制御される遊技状態に応じた表示（例：「BATTLE RUSH突入！！」）等	制御される遊技状態に応じた表示の縮小時（拡大した状態から戻る時）

【図９－３７】

【図9－37】

（Ａ）保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンＡ	演出パターンＢ
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

（Ｂ）保留表示の表示態様変化タイミング（保留表示演出の実行決定した場合）

入賞タイミング	出現表示と同時	変化対象となるシフト先			
		アクティブ表示	保留記憶数「１」	保留記憶数「２」	保留記憶数「３」
可変表示非実行且つ保留記憶数０	１００％	０％	０％	０％	０％
可変表示実行中且つ保留記憶数０	５０％	５０％	０％	０％	０％
保留記憶数１	３３％	３３％	３４％	０％	０％
保留記憶数２	２５％	２５％	２５％	２５％	０％
保留記憶数３	２０％	２０％	２０％	２０％	２０％

【図９－３８】

【図9－38】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無決定割合

可変表示結果・変動パターン	可変表示開始時飾り図柄拡大演出	
	実行	非実行
大当り	９０％	１０％
Ｎリーチはずれ	２０％	８０％
Ｓリーチはずれ	４０％	６０％

【図９－３９】

【図9－39】

（Ａ）セリフ予告演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出
大当り	１０％	６０％	３０％
はずれ	４５％	２０％	３５％

（Ｂ）第１セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＡ	セリフＢ
非リーチ・Ｎリーチ	９０％	１０％
Ｓリーチ	２０％	８０％

（Ｃ）第２セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＣ	セリフＤ
非リーチ・Ｎリーチ	８０％	２０％
Ｓリーチ	３０％	７０％

【図９－４０】

【図9－40】

（Ａ）弱スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

	タイトル表示色	
可変表示結果	白	赤
大当り	５０％	５０％
はずれ	８０％	２０％

（Ｂ）強スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

	タイトル表示色	
可変表示結果	白	赤
大当り	３０％	７０％
はずれ	９０％	１０％

【図９－４１】

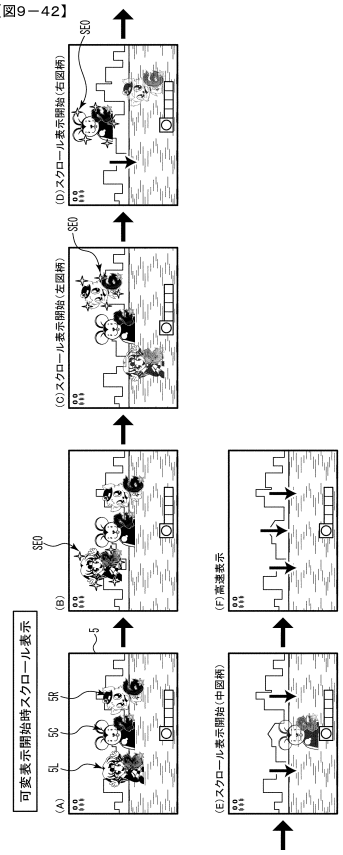
【図9－41】

カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		「熱！」表示	「激熱！」表示
大当り	１０％	２０％	７０％
はずれ	６０％	３５％	５％

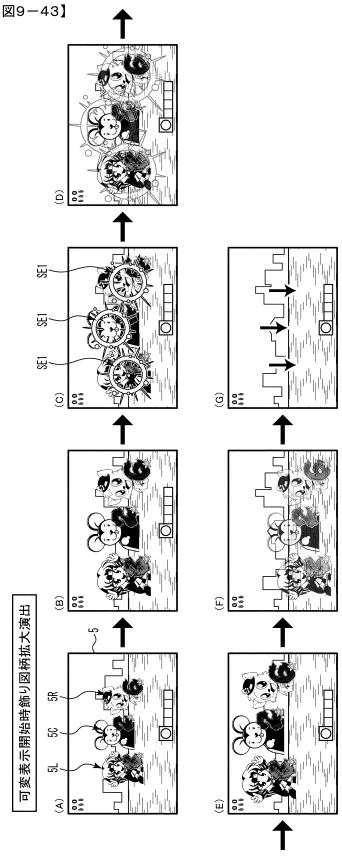
【図９－４２】

【図9－42】



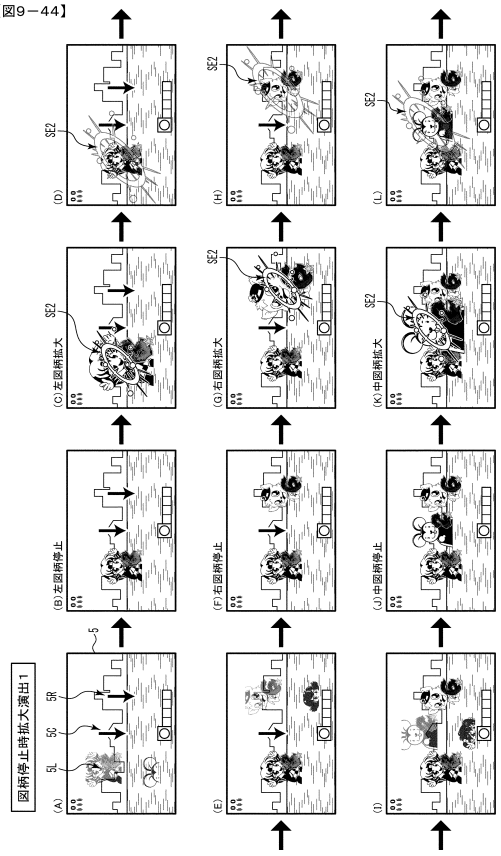
【図９－４３】

【図9－43】



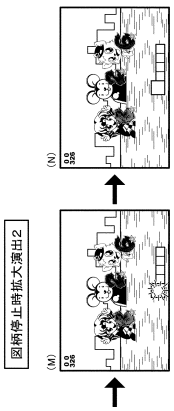
【図９－４４】

【図9－44】



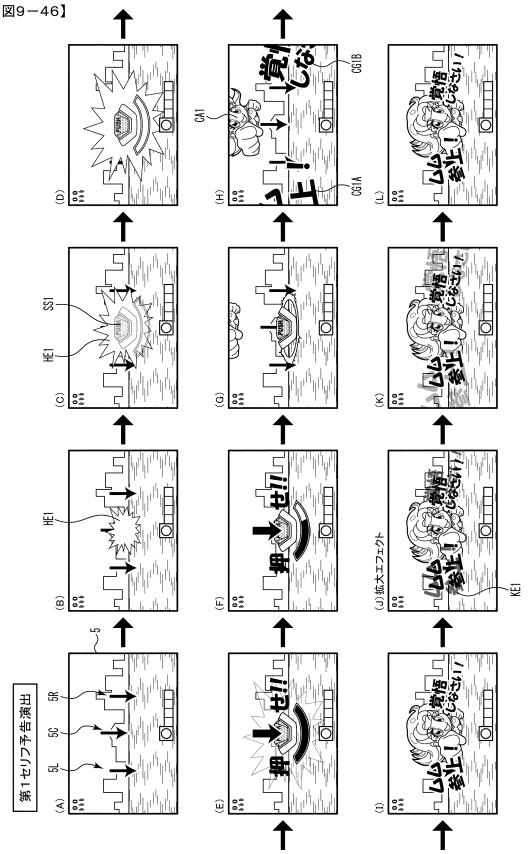
【図９－４５】

【図9－45】



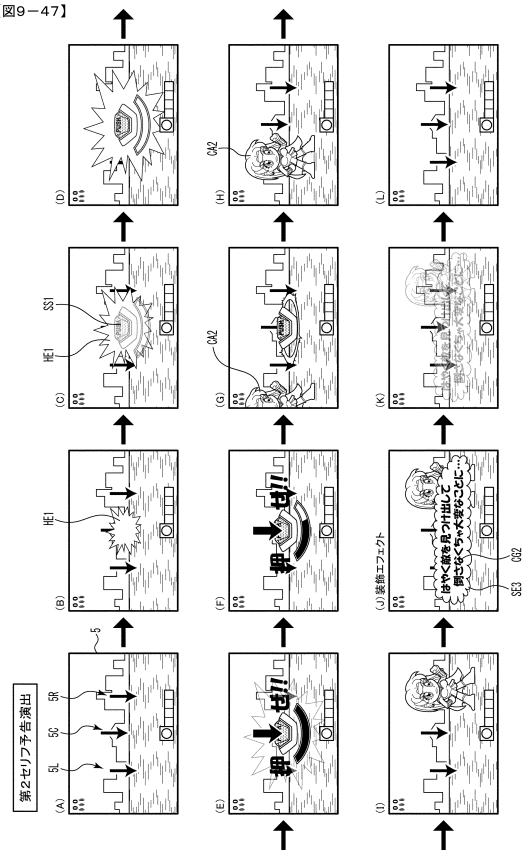
【図９－４６】

【図9－46】



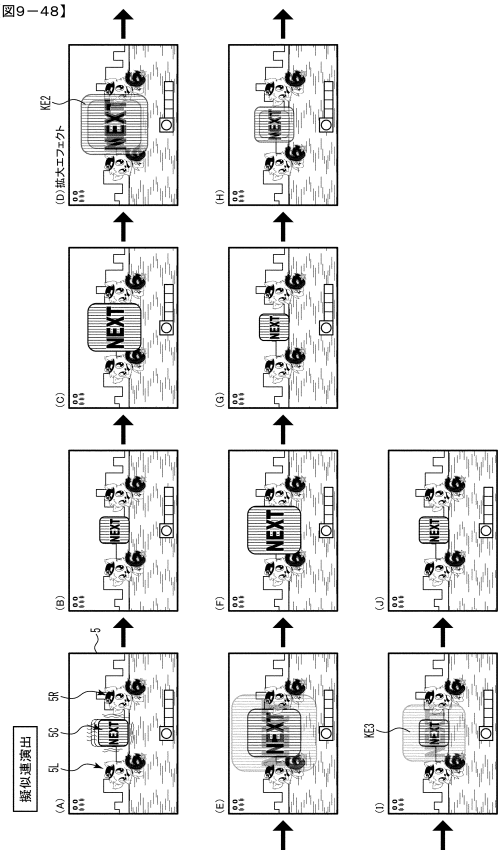
【図９－４７】

【図9－47】



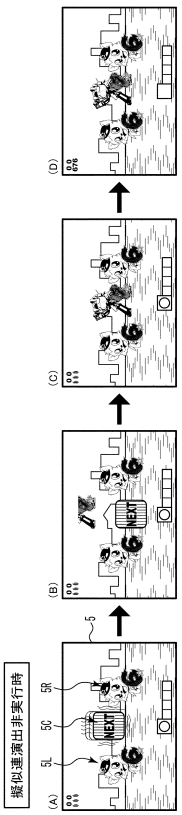
【図９－４８】

【図9－48】



【図９－４９】

【図9－49】



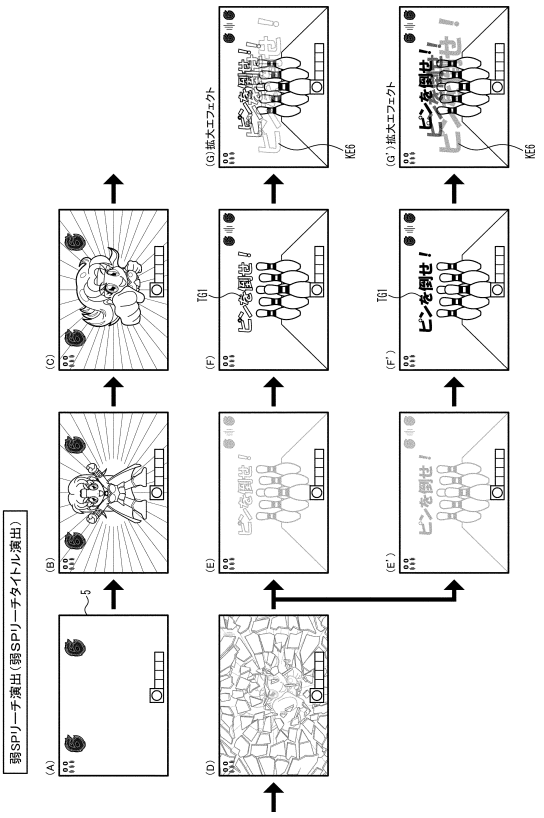
【図９－５０】

【図9－50】



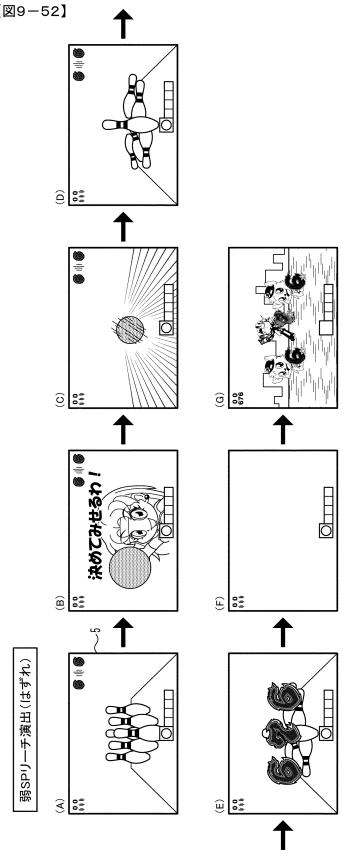
【図９－５１】

【図9－51】



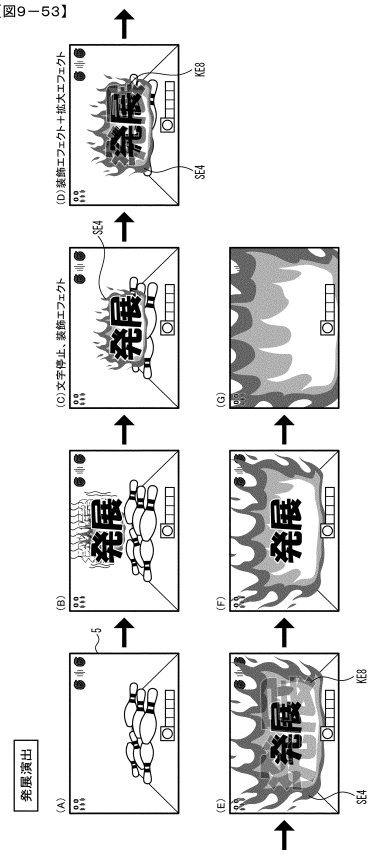
【図９－５２】

【図9－52】



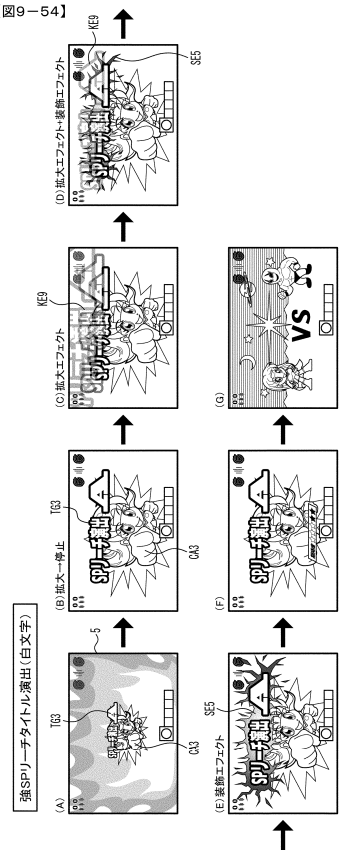
【図９－５３】

【図9－53】

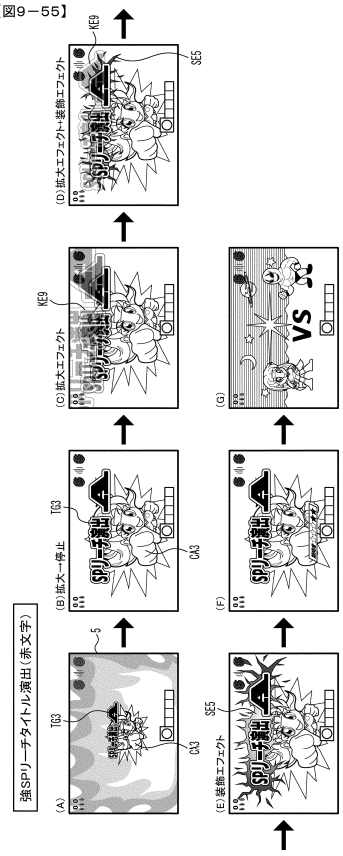


【図９－５４】

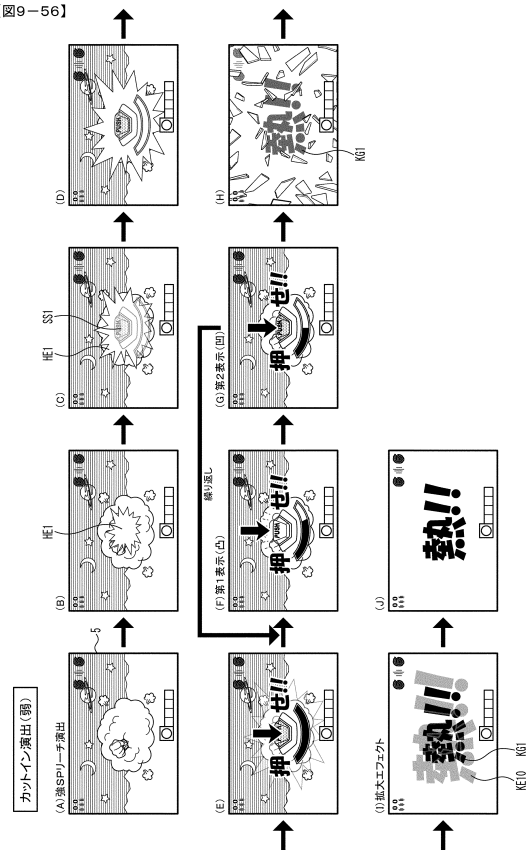
【図9－54】



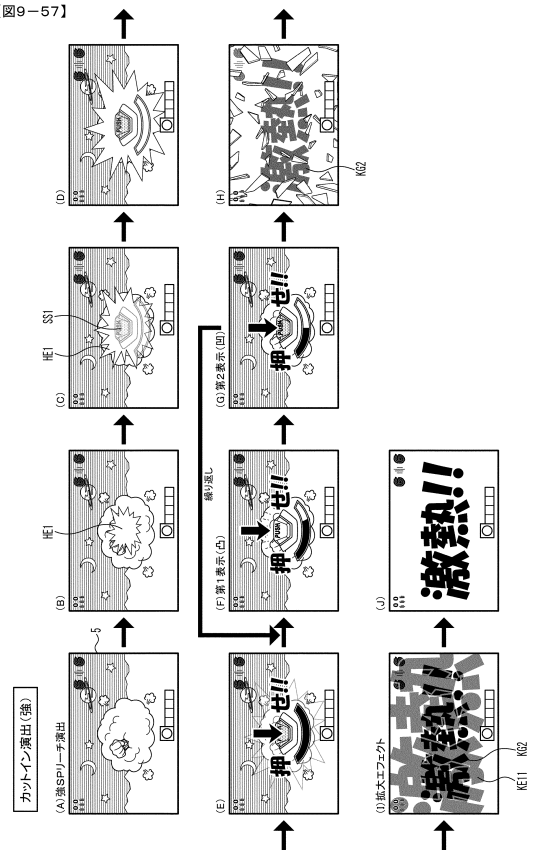
【図９－５５】



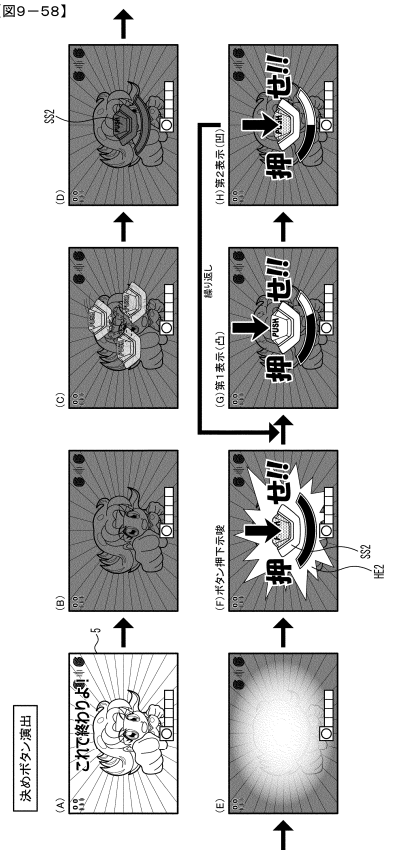
【図９－５６】



【図９－５７】

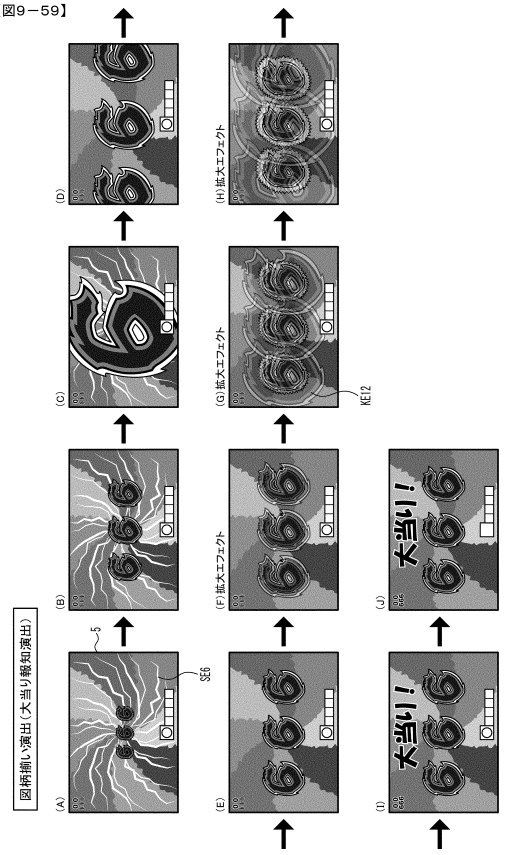


【図９－５８】



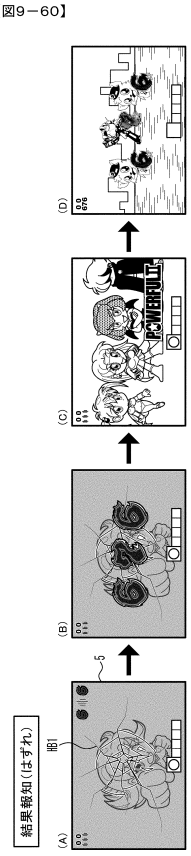
【図９－５９】

【図9－59】



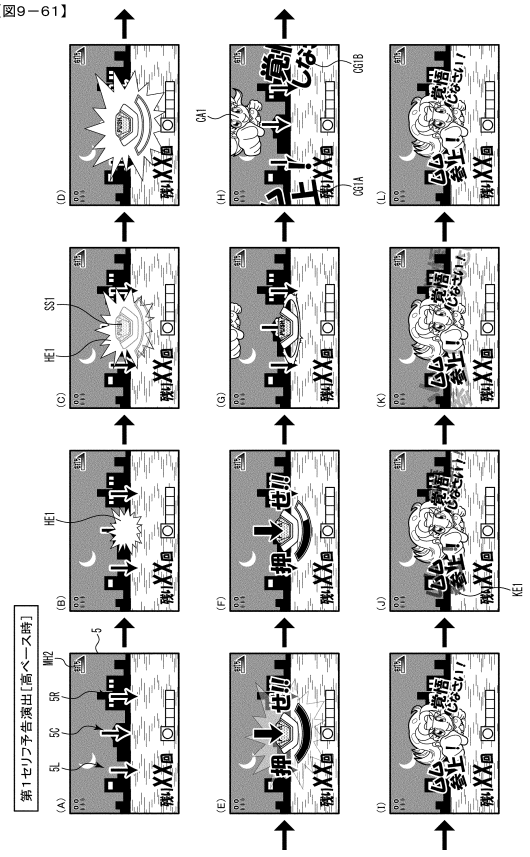
【図９－６０】

【図9－60】



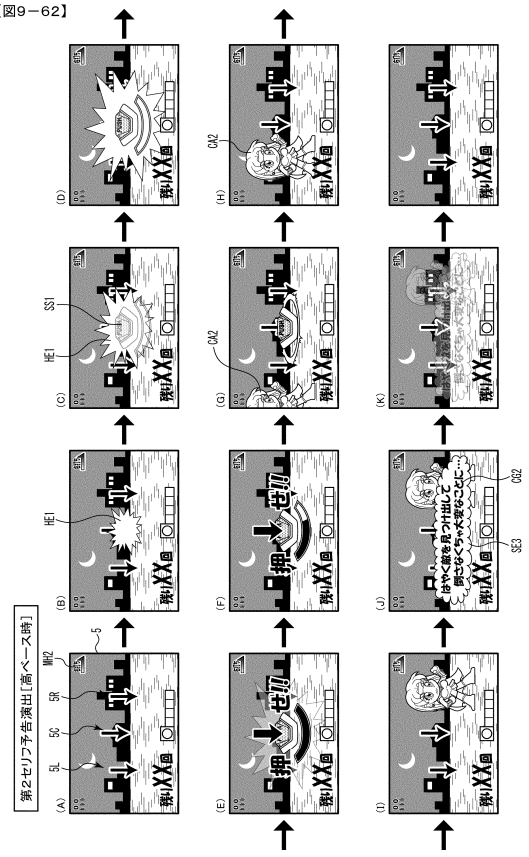
【図９－６１】

【図9－61】



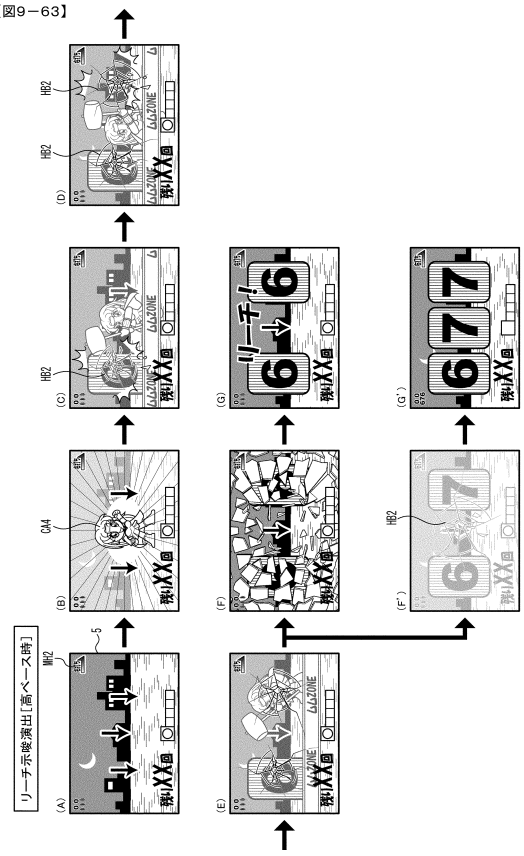
【図９－６２】

【図9－62】



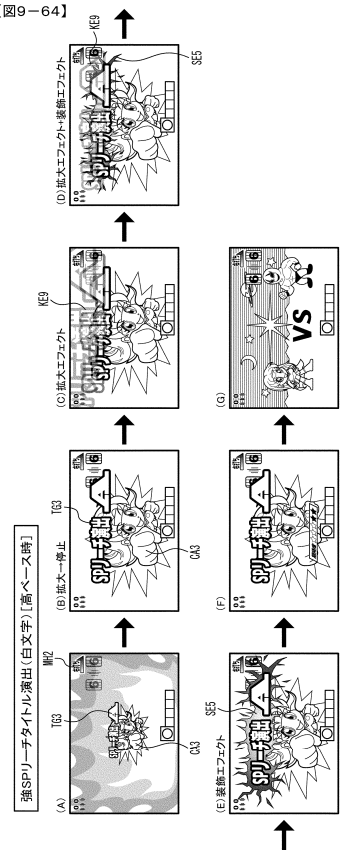
【図９－６３】

【図9－63】



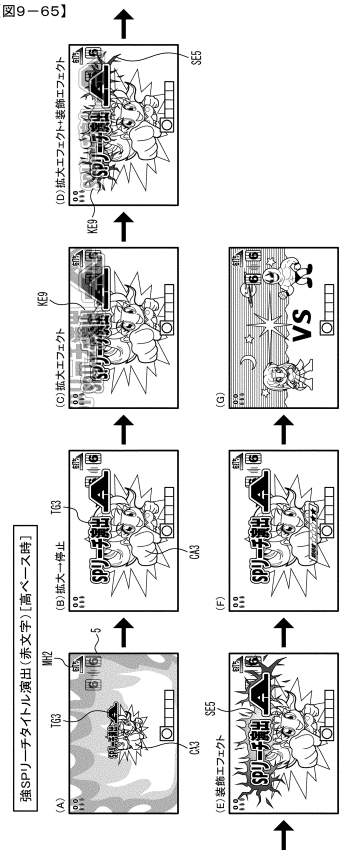
【図９－６４】

【図9－64】



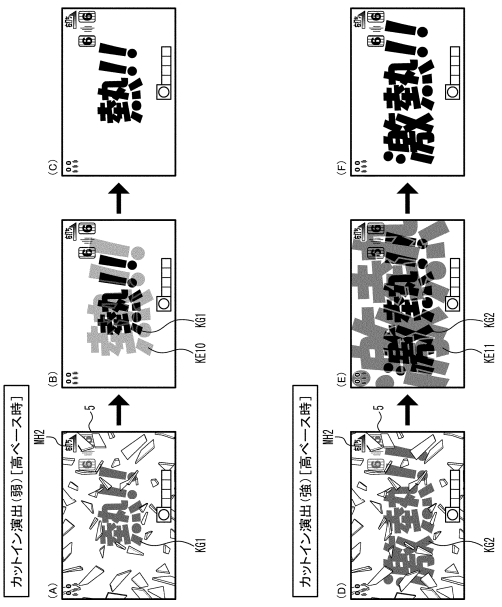
【図９－６５】

【図9－65】

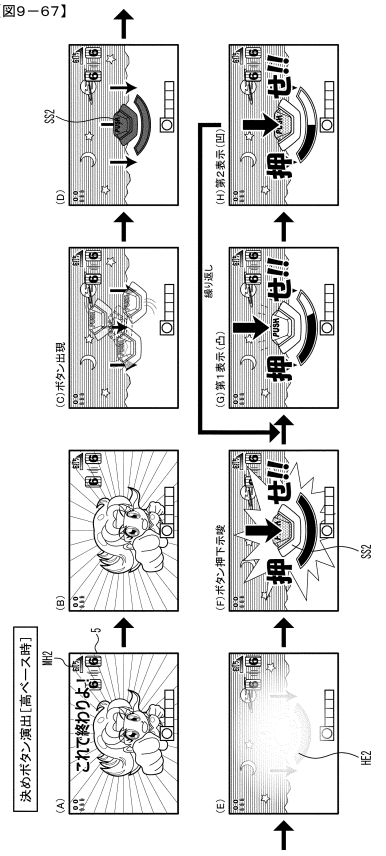


【図９－６６】

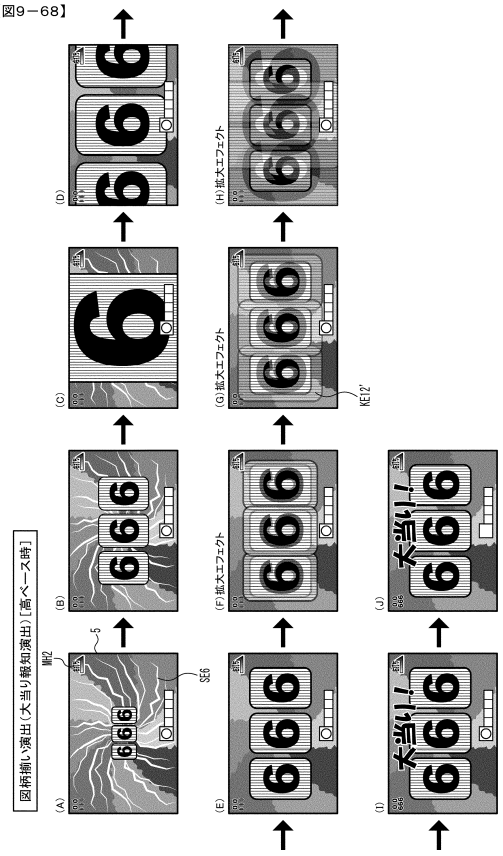
【図9－66】



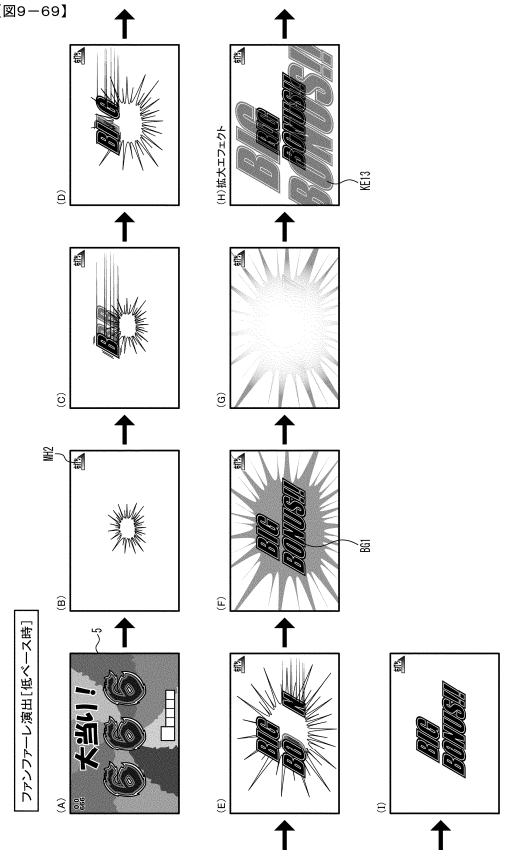
【図９－６７】



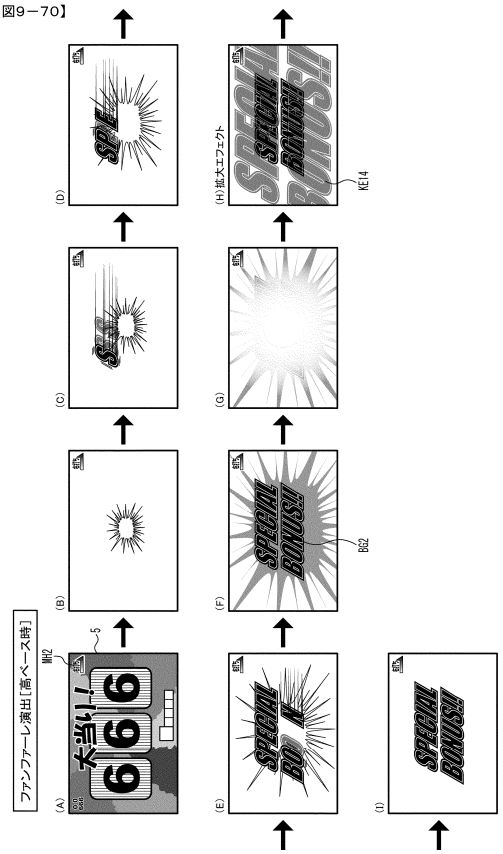
【図９－６８】



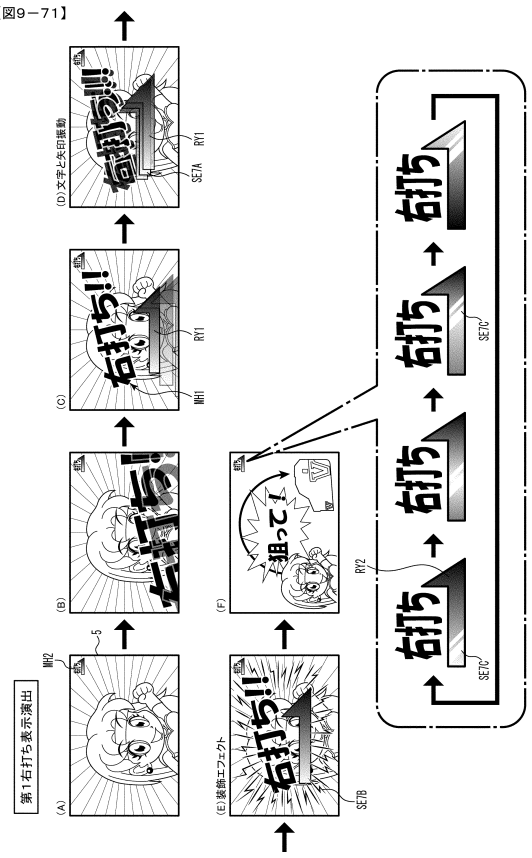
【図９－６９】



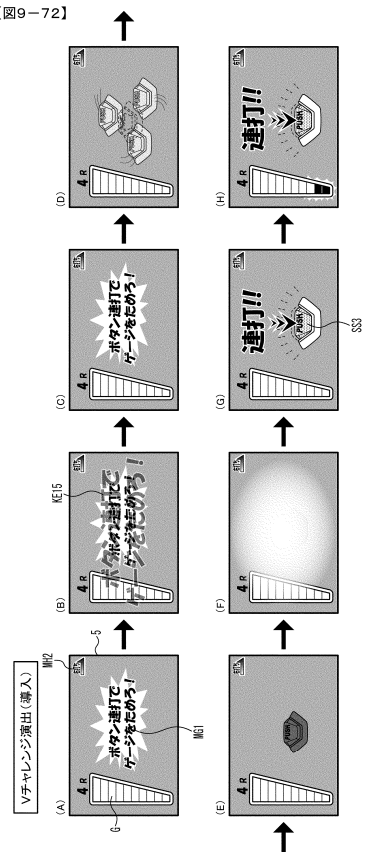
【図９－７０】



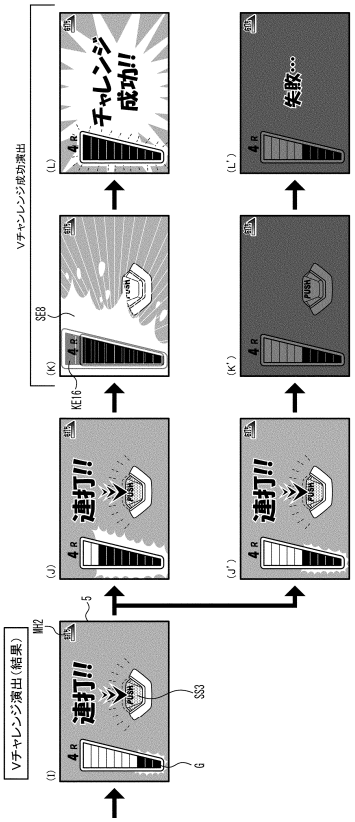
【図９－７１】
【図9－71】



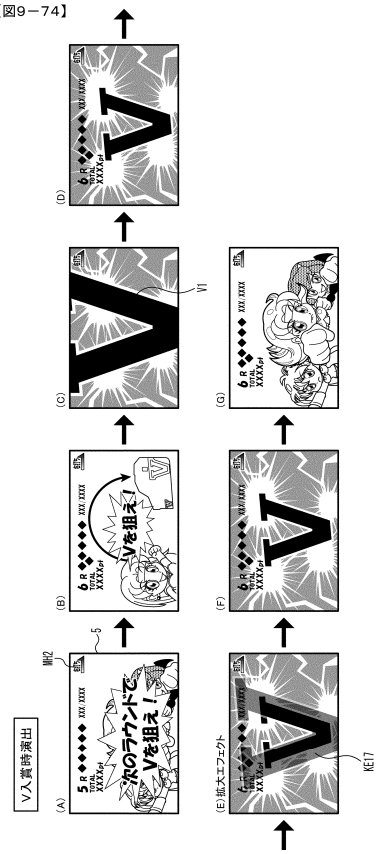
【図９－７２】
【図9－72】



【図９－７３】
【図9－73】

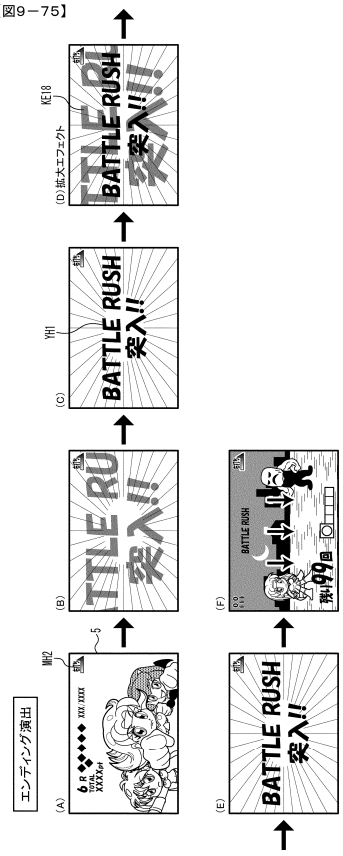


【図９－７４】
【図9－74】



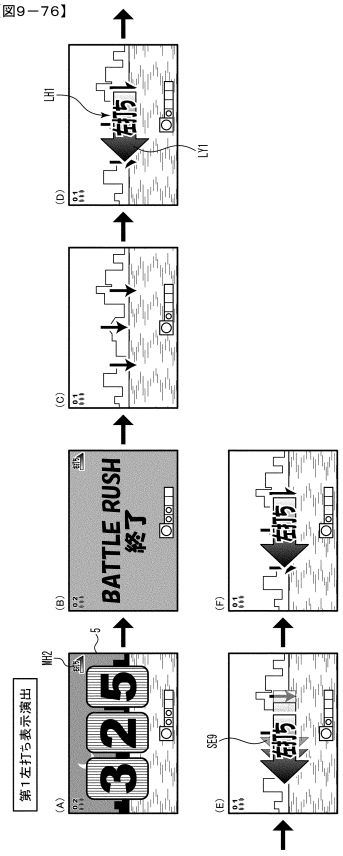
【図９－７５】

【図9－75】



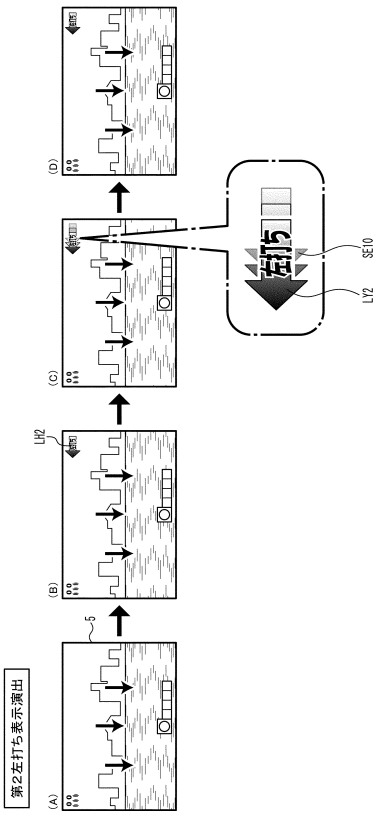
【図９－７６】

【図9－76】



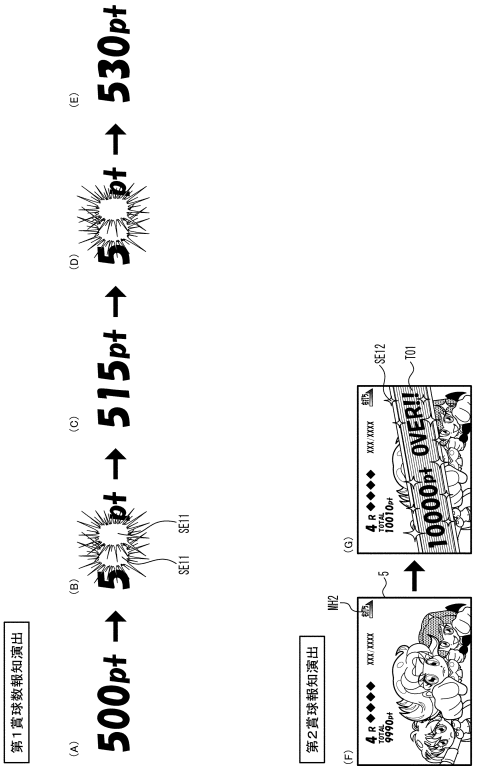
【図９－７７】

【図9－77】

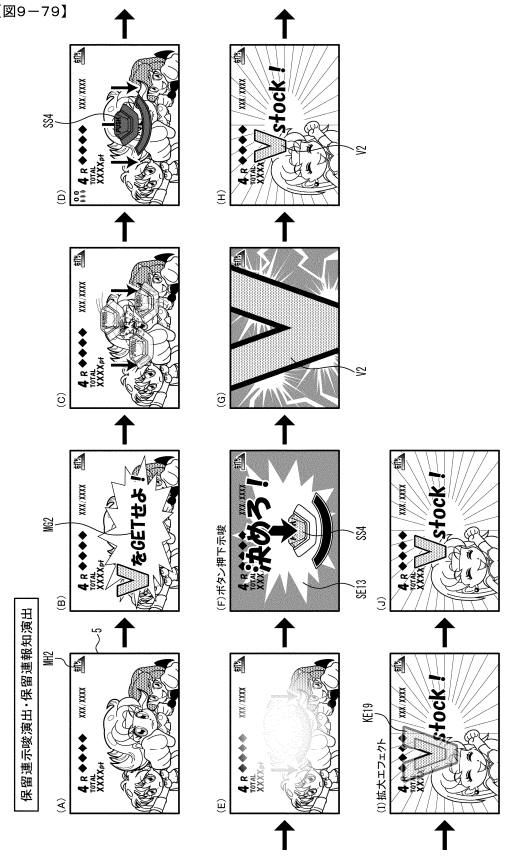


【図９－７８】

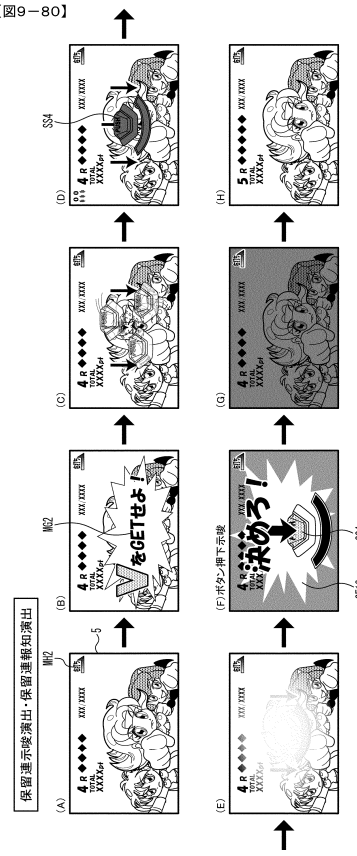
【図9－78】



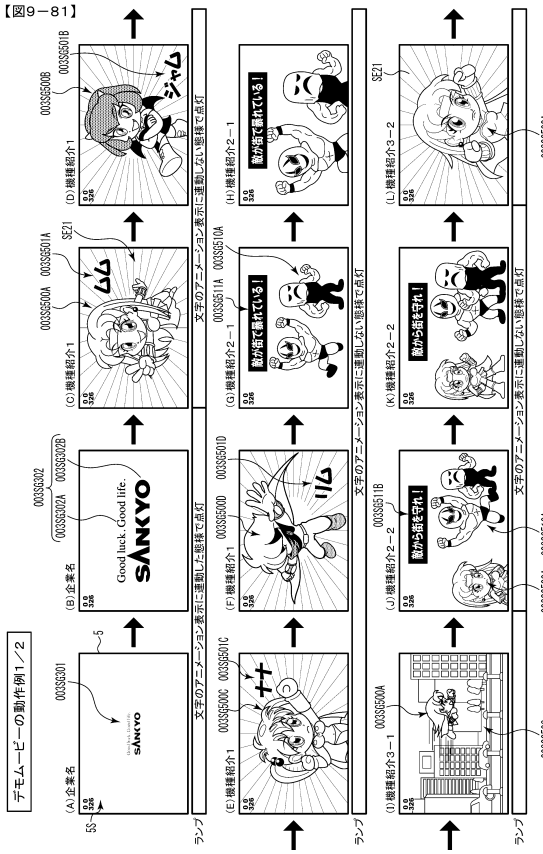
【図９－７９】



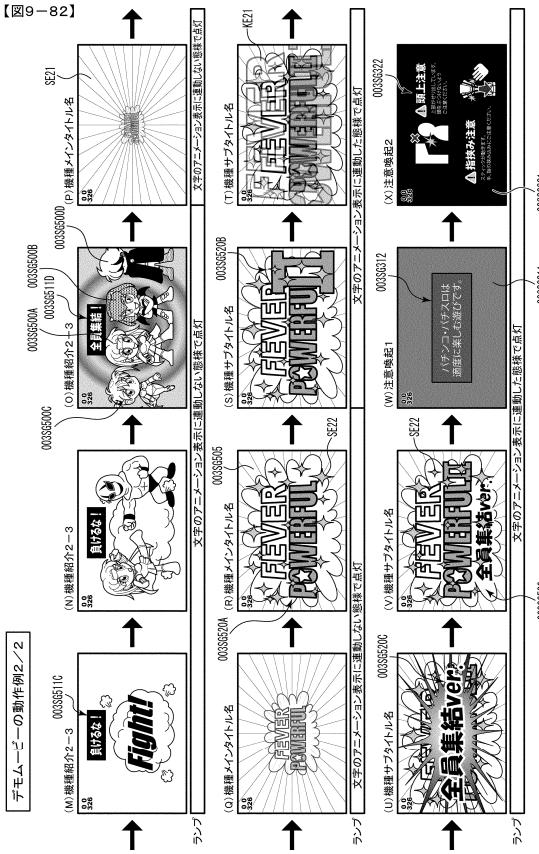
【図９－８０】



【図９－８１】

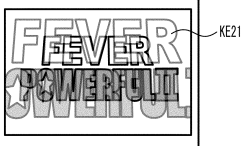
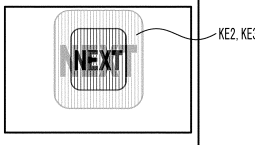
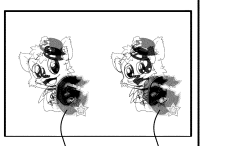


【図９－８２】



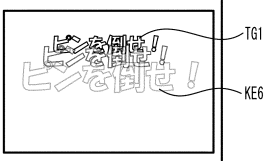
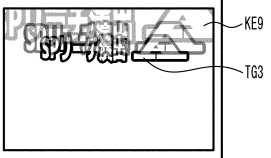
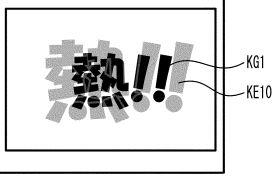
【図９－８３】

【図９－８３】

演出	拡大エフェクトの態様
デモ演出	
第１セリフ予告演出	
擬似連図柄停止演出	
ノーマルリーチ演出	

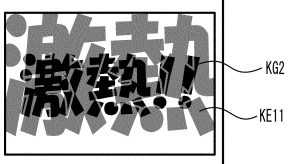
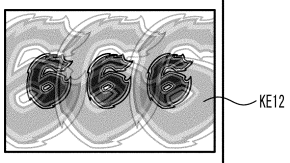
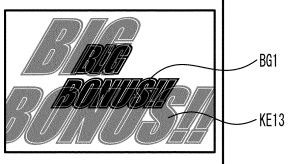
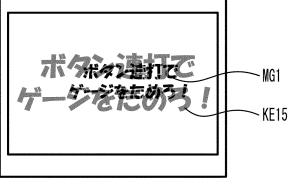
【図９－８４】

【図９－８４】

演出	拡大エフェクトの態様
弱SPリーチタイトル演出	
発展演出	
強SPリーチタイトル演出	
カットイン演出（弱）	

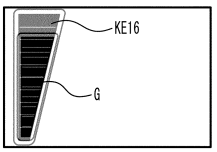
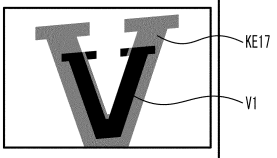
【図９－８５】

【図９－８５】

演出	拡大エフェクトの態様
カットイン演出（強）	
結果報知（大当り）	
ファンファーレ演出	
Vチャレンジ演出（導入）	

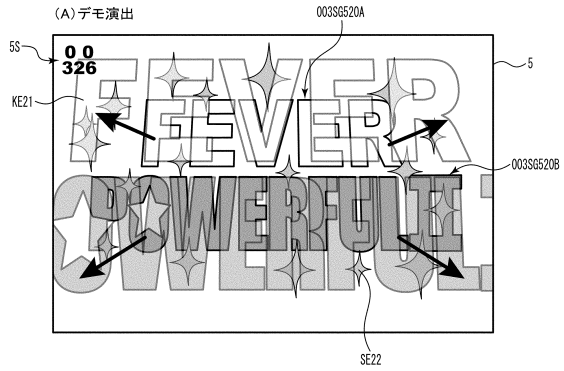
【図９－８６】

【図９－８６】

演出	拡大エフェクトの態様
Vチャレンジ演出（結果） （Vチャレンジ成功演出）	
V入賞時演出	
エンディング演出	

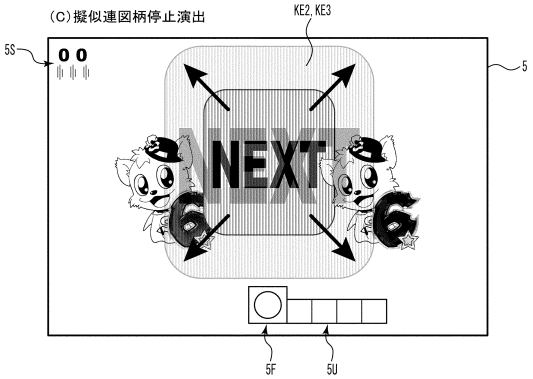
【図９－８７】

【図9－87】



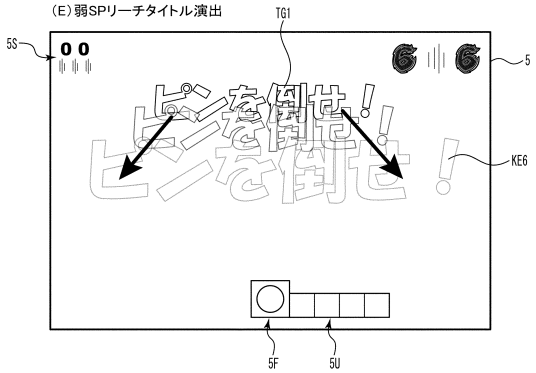
【図９－８８】

【図9－88】



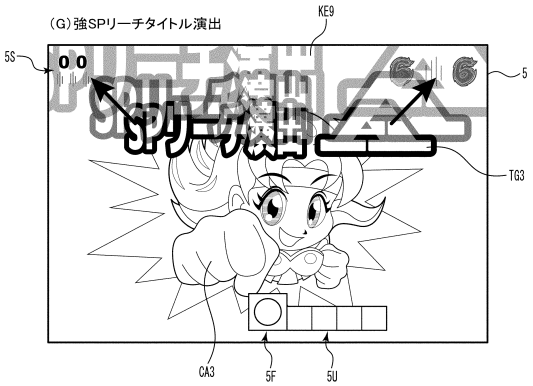
【図９－８９】

【図9－89】



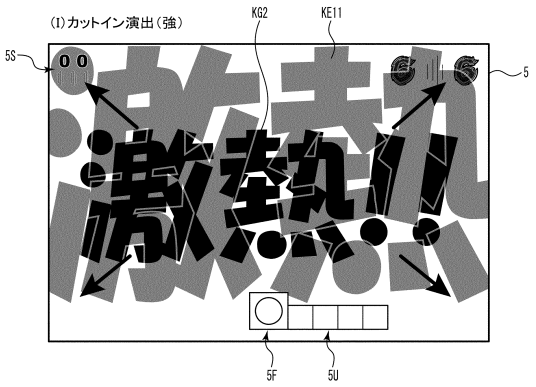
【図９－９０】

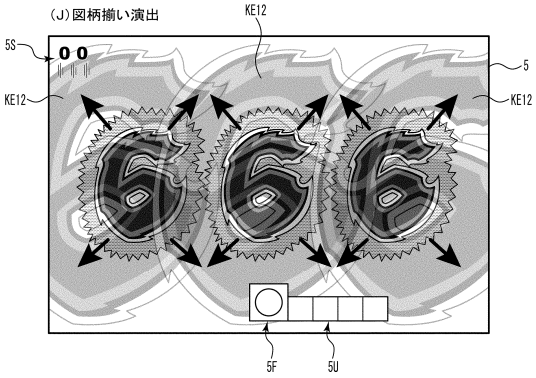
【図9－90】



【図９－９１】

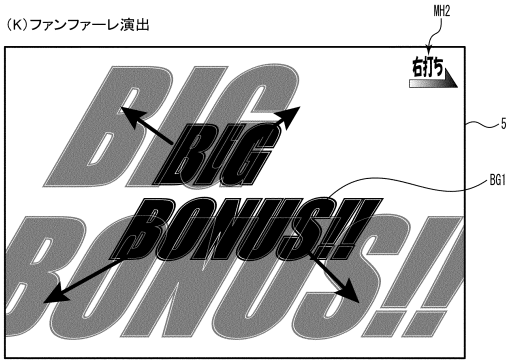
【図9－91】

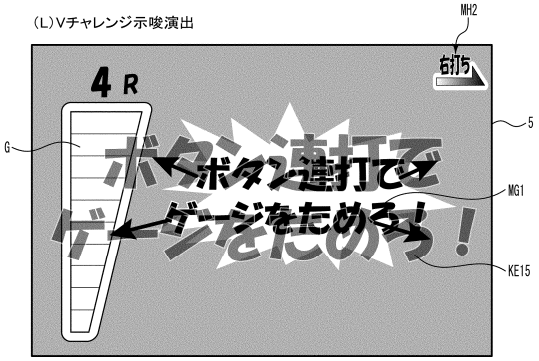




【図９－９２】

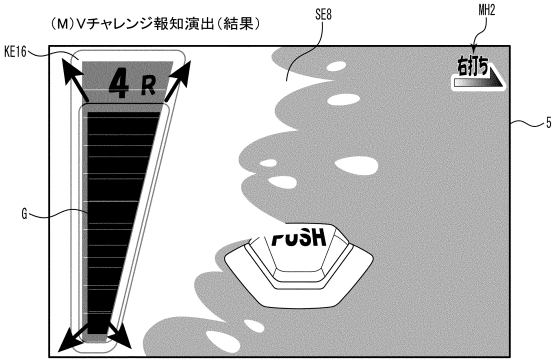
【図9－92】

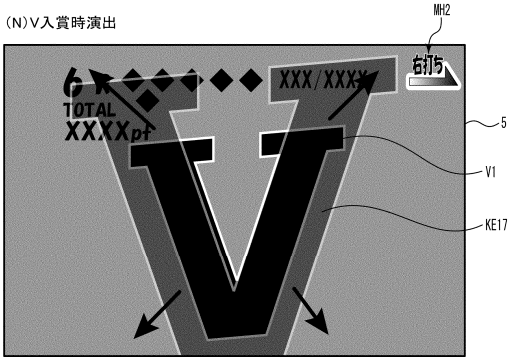




【図９－９３】

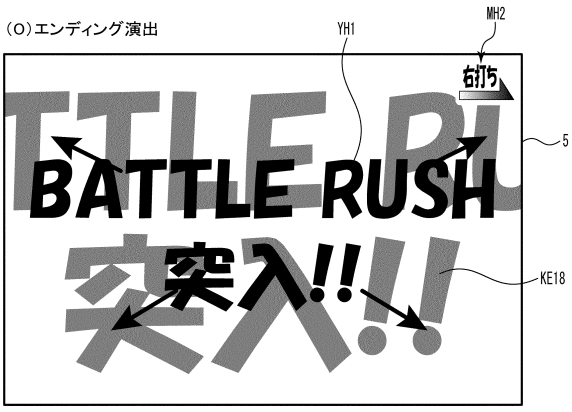
【図9－93】





【図９－９４】

【図9－94】



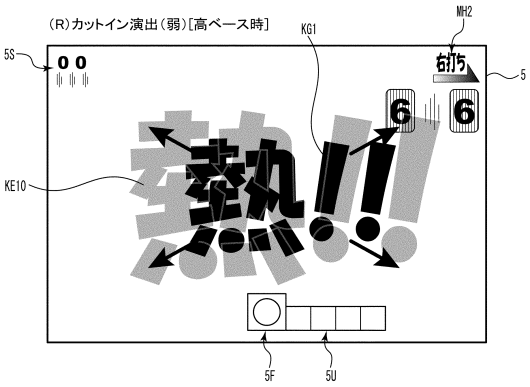
【図９－９５】

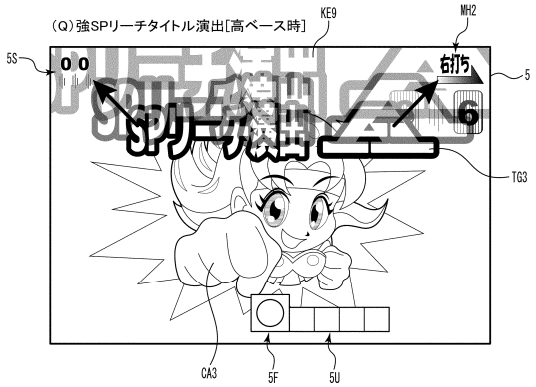
【図9－95】

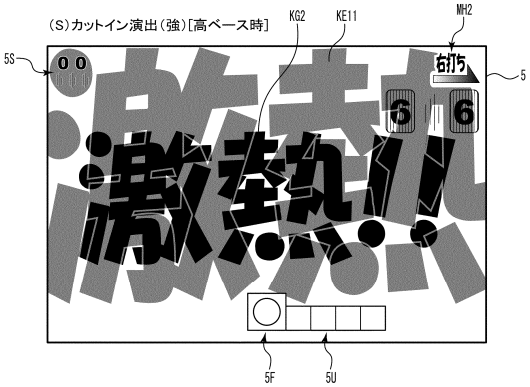


【図９－９６】

【図9－96】

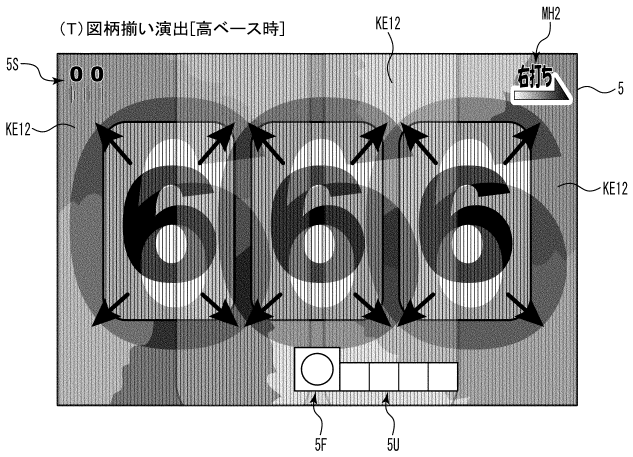






【図９－９７】

【図9－97】



【図９－９８】

【図9－98】

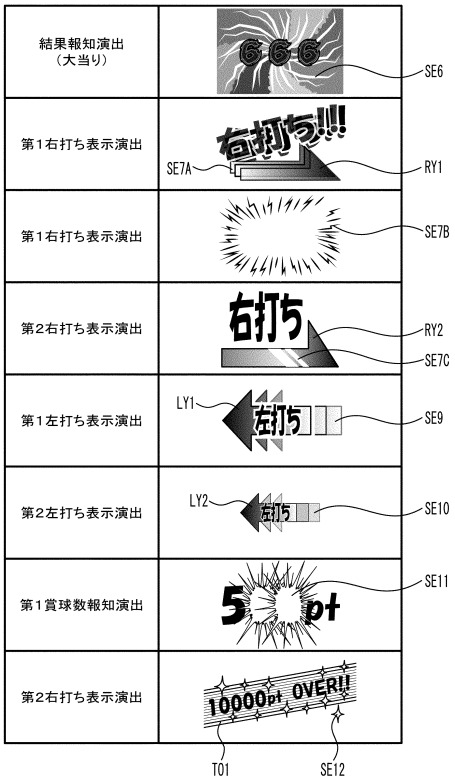
装飾エフェクトの種類

デモ演出	SE22
変動開始時（低ベース）	SE1
変動停止時（低ベース）	SE2
予告ボタン演出	HE1, SS1
セリフ予告演出②	SE3, CG2
リーチ示唆演出	HB1
発展演出	SE4
強SPリーチタイトル演出	TG3, SE5
決めボタン演出	HE2, SS2

【図９－９９】

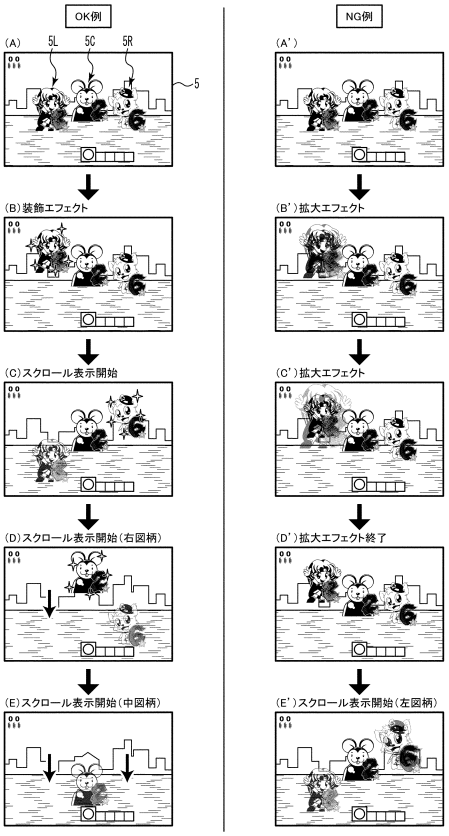
【図9－99】

装飾エフェクトの種類



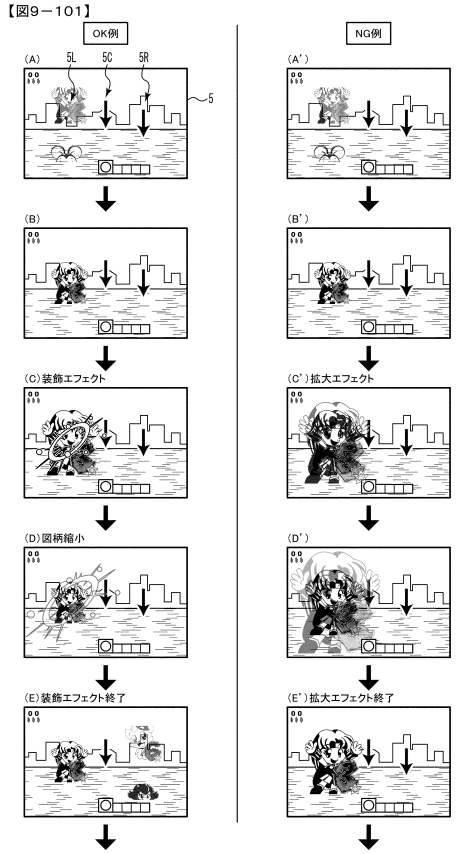
【図９－１００】

【図9－100】



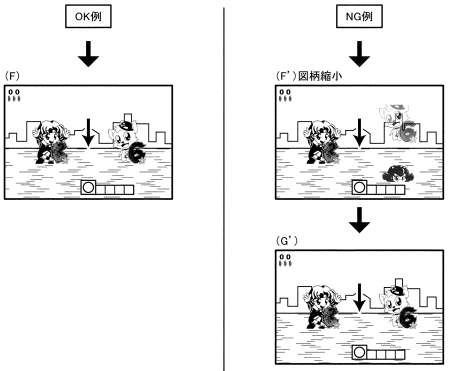
【図９－１０１】

【図9－101】

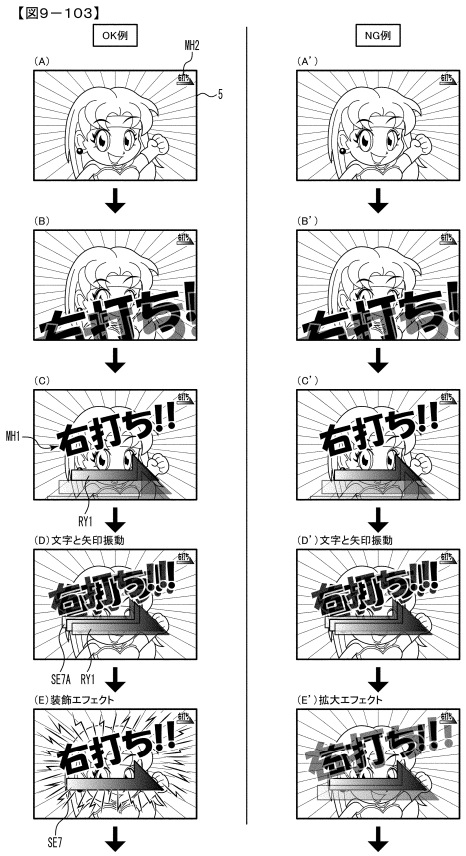


【図９－１０２】

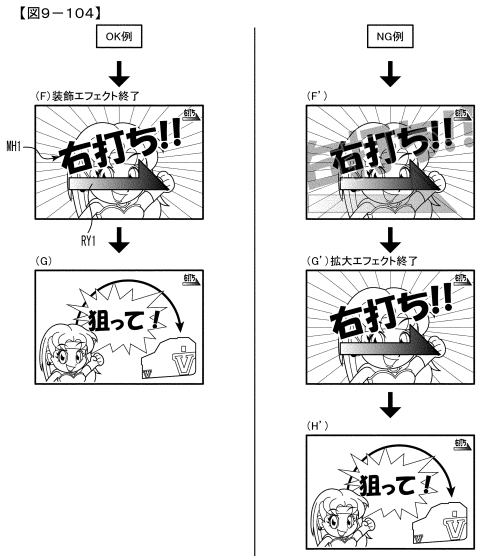
【図9－102】



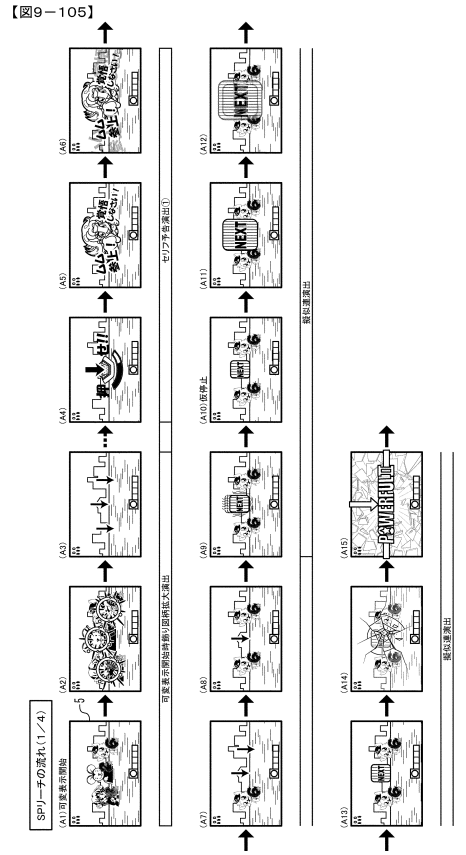
【図９－１０３】



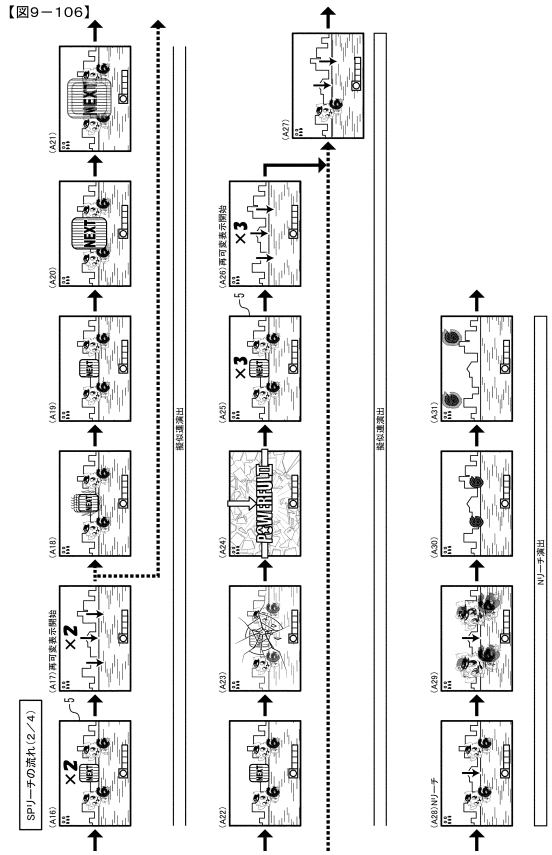
【図９－１０４】



【図９－１０５】

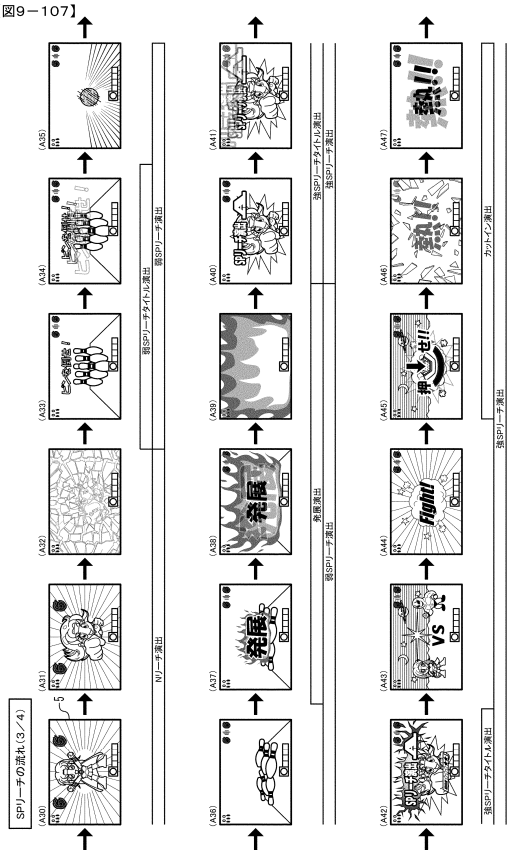


【図９－１０６】



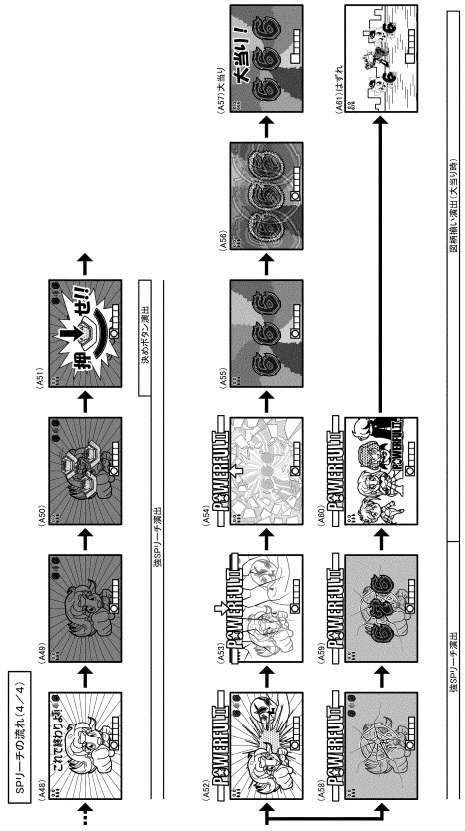
【図９－１０７】

【図9－107】



【図９－１０８】

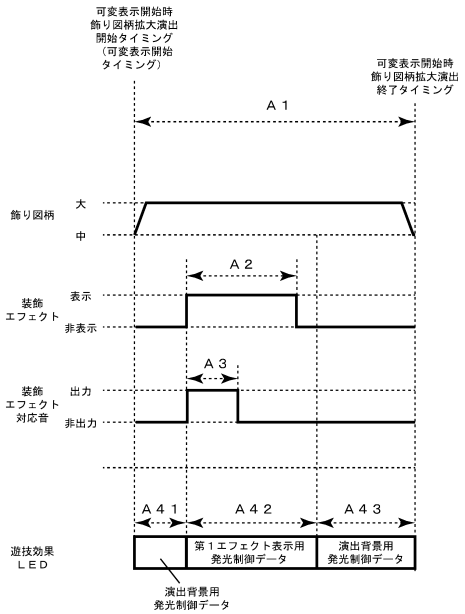
【図9－108】



【図９－１０９】

【図9－109】

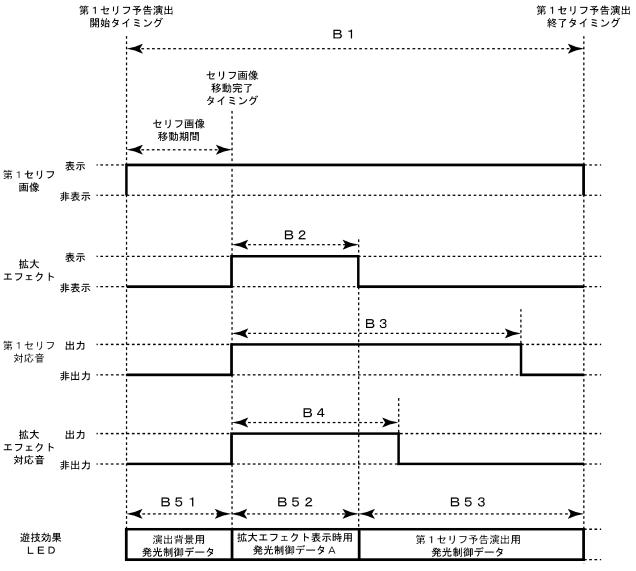
可変表示開始時飾り図柄拡大演出



【図９－１１０】

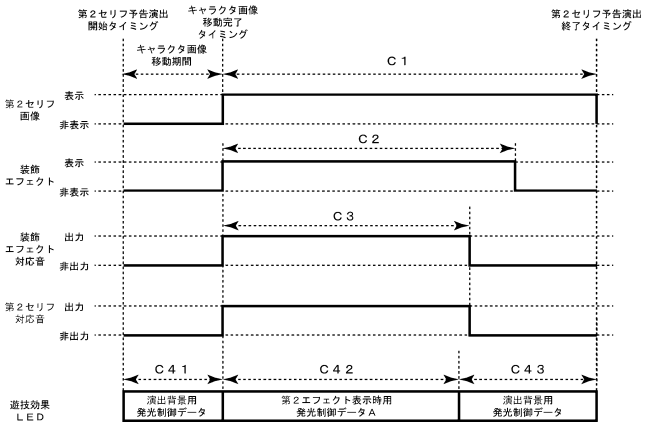
【図9－110】

第１セリフ予告演出



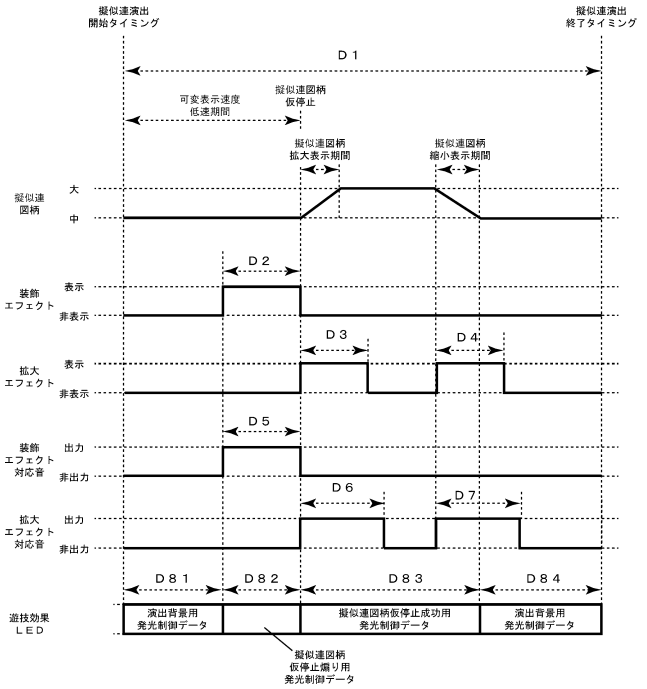
【図９－１１１】

【図9－111】
第２セリフ予告演出



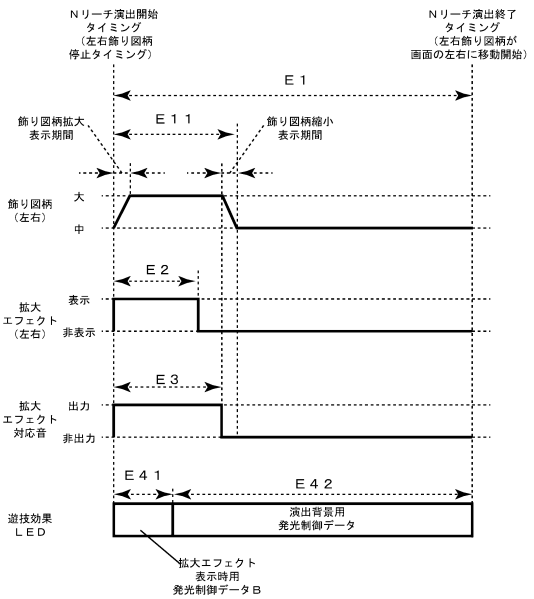
【図９－１１２】

【図9－112】
擬似連演出



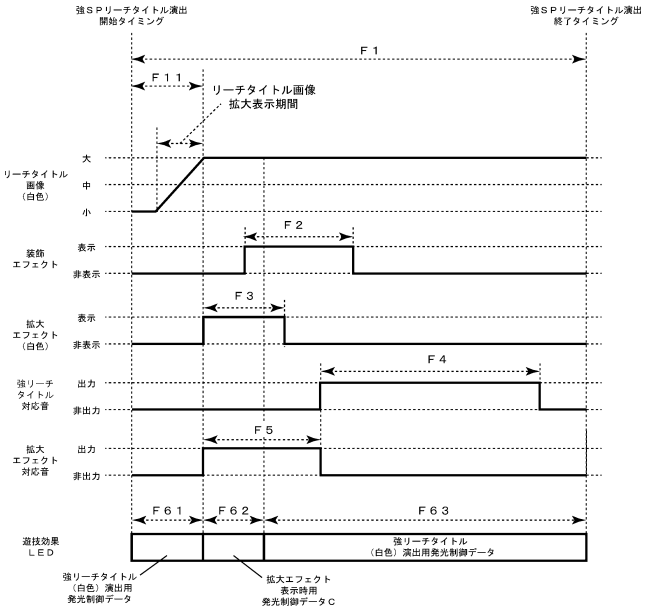
【図９－１１３】

【図9－113】
ノーマルリーチ演出



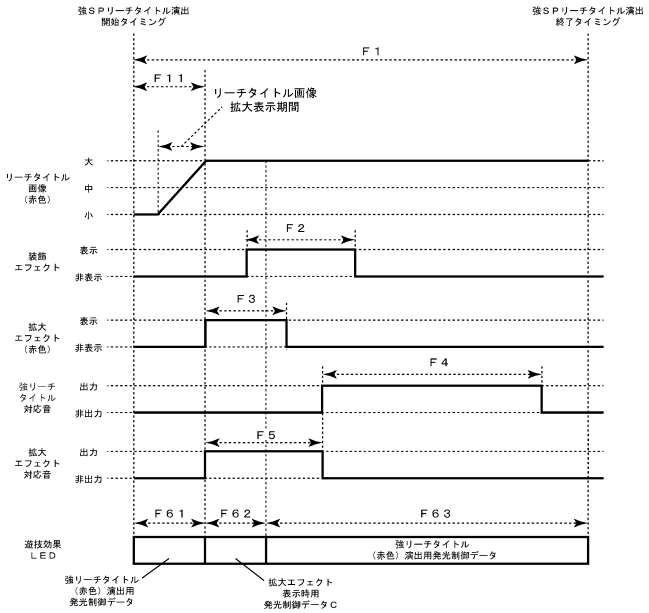
【図９－１１４】

【図9－114】
強ＳＰリーチタイトル演出



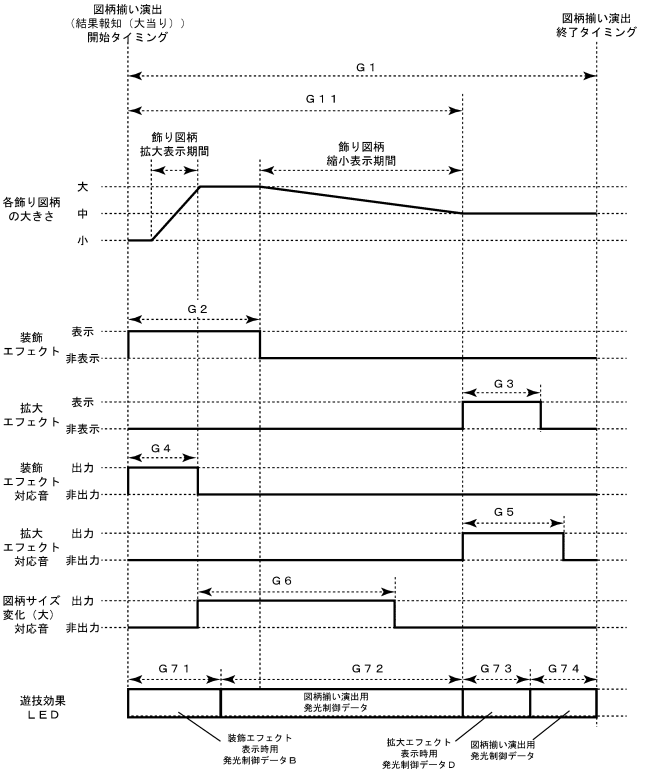
【図９－１１５】

【図9－115】
強ＳＰリーチタイトル演出



【図９－１１６】

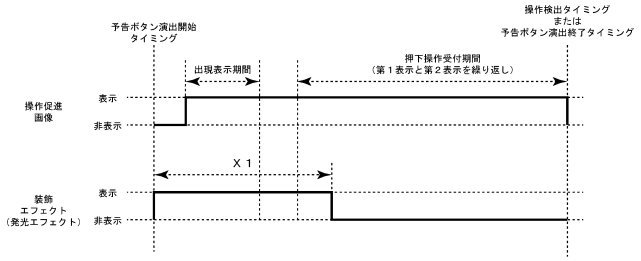
【図9－116】
図柄揃い演出



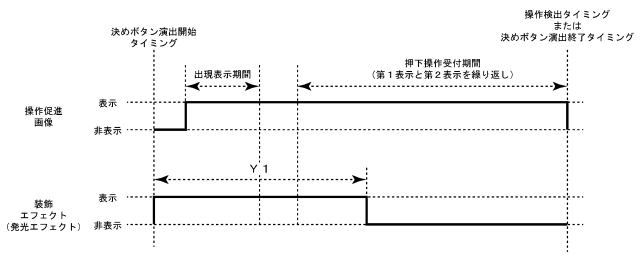
【図９－１１７】

【図9－117】

（Ａ）予告ボタン演出（セリフ予告演出、カットイン演出前に実行）



（Ｂ）決めボタン演出（決め演出前に実行）



【図９－１１８】

【図9－118】

	説明
Ａ１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間
Ａ２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間
Ａ３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ａ４１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における第１エフェクト表示用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ１	第１セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｂ２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｂ３	第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間
Ｂ４	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｂ５１	第１セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５３	第１セリフ予告演出における第１セリフ予告演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ１	第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｃ２	第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｃ３	第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間
Ｃ４１	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４２	第２セリフ予告演出における第２エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４３	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図９－１１９】

【図9－119】

	説明
Ｄ１	擬似連演出における「中」の飾り図柄（擬似連図柄）の表示期間
Ｄ２	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた装飾エフェクトの表示期間
Ｄ３	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ４	擬似連演出における擬似連図柄の縮小に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ５	擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｄ６	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ７	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ８１	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８２	擬似連演出における擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８３	擬似連演出における擬似連図柄仮停止成功用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８４	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間
Ｅ１１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間
Ｅ２	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間
Ｅ３	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｅ４１	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ４２	ノーマルリーチ演出における演出背景用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図９－１２０】

【図9－120】

	説明
Ｆ１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像の表示期間
Ｆ１１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間
Ｆ２	強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｆ３	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｆ４	強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間
Ｆ５	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｆ６１	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６２	強スーパーリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＣを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６３	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ１	図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間
Ｇ１１	図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間
Ｇ２	図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｇ３	図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｇ４	図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｇ５	図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｇ６	図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間
Ｇ７１	図柄揃い演出における装飾エフェクト表示用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７２	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７３	図柄揃い演出における拡大エフェクト変表示用発光制御データＤを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７４	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｘ１	予告ボタン演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｙ１	決めボタン演出における装飾エフェクトの表示期間

【図９－１２１】

【図9－121】

（Ａ）可変表示開始時飾り図柄拡大演出における各期間の関係
Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３
Ａ１－Ａ２＞Ａ２

（Ｂ）第１セリフ予告演出における各期間の関係
Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４
Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４
Ｂ１－Ｂ２＞Ｂ２

（Ｃ）第２セリフ予告演出における各期間の関係
Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３

（Ｄ）擬似連演出における各期間の関係
Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞Ｄ５、Ｄ１＞Ｄ６、Ｄ１＞Ｄ７
Ｄ３＝Ｄ４、Ｄ６＝Ｄ７
Ｄ２＝Ｄ５、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４
Ｄ１－Ｄ２＞Ｄ２、Ｄ１－Ｄ３＞Ｄ３、Ｄ１－Ｄ４＞Ｄ４
Ｄ２＞Ｄ３、Ｄ２＞Ｄ４

（Ｅ）ノーマルリーチ演出における各期間の関係
Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３
Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２
Ｅ１－Ｅ２＞Ｅ２

（Ｆ）強スーパーリーチタイトル演出における各期間の関係
Ｆ１＞Ｆ１１、Ｆ１＞Ｆ２、Ｆ１＞Ｆ３、Ｆ１＞Ｆ４、Ｆ１＞Ｆ５
Ｆ５＞Ｆ３
Ｆ１－Ｆ２＞Ｆ２、Ｆ１－Ｆ３＞Ｆ３
Ｆ２＞Ｆ３

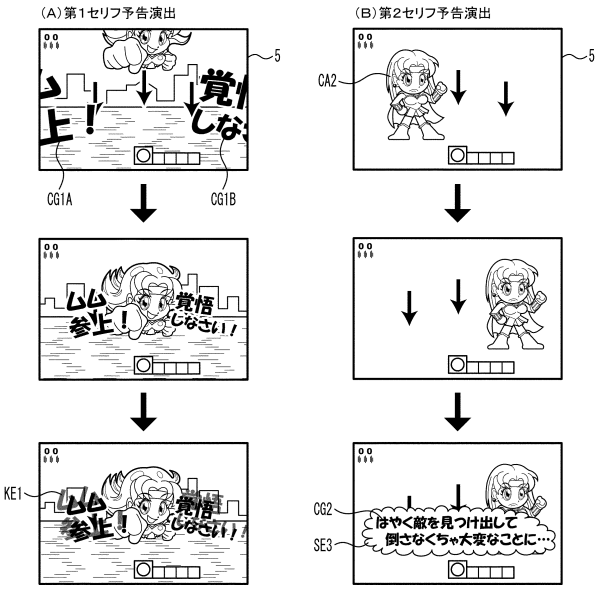
（Ｇ）図柄揃い演出における各期間の関係
Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６
Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３
Ｇ１－Ｇ２＞Ｇ２、Ｇ１－Ｇ３＞Ｇ３
Ｇ２＞Ｇ３

（Ｈ）予告ボタン演出と決めボタン演出における各期間の関係
Ｙ１＞Ｘ１

【図９－１２２】

【図9－122】

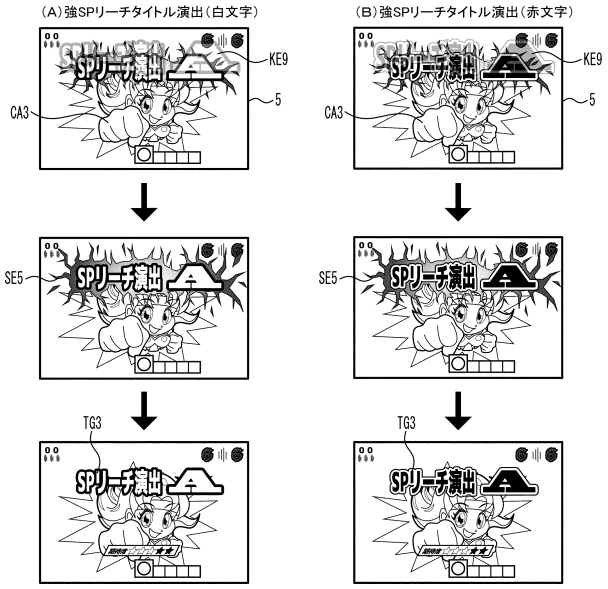
セリフ予告演出の比較



【図９－１２３】

【図9－123】

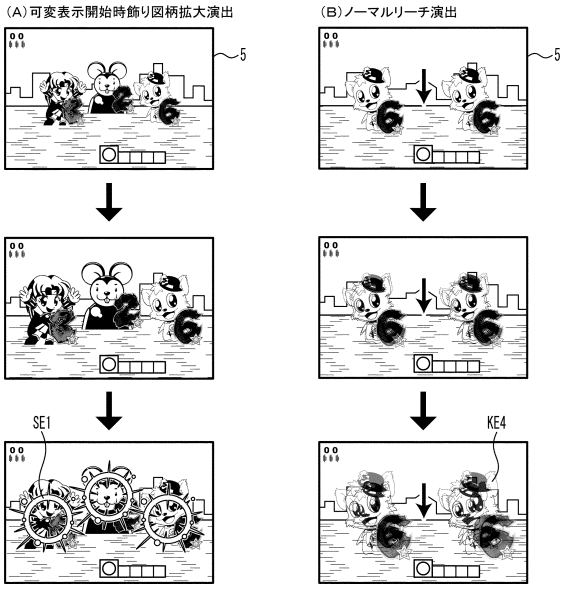
強SPリーチタイトル演出の比較



【図９－１２４】

【図9－124】

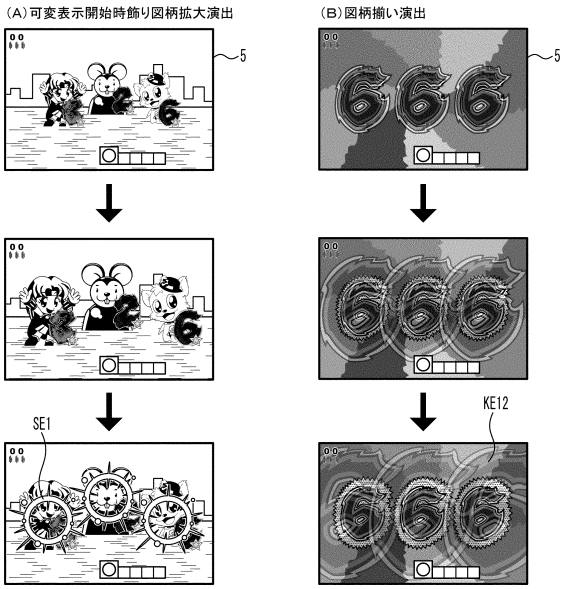
可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



【図９－１２５】

【図9－125】

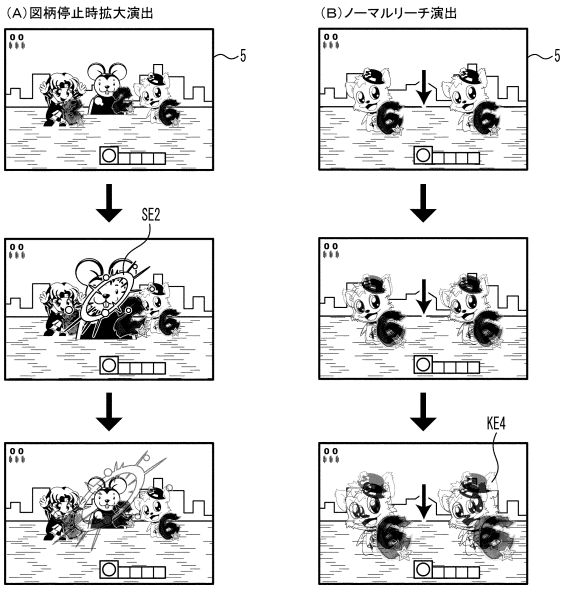
可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較



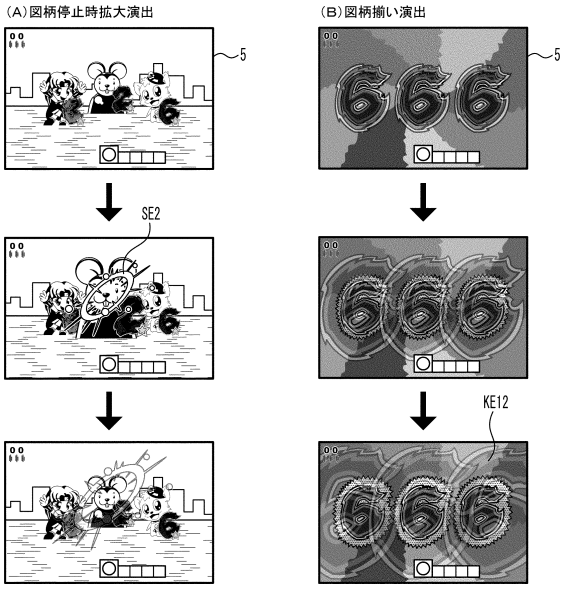
【図９－１２６】

【図9－126】

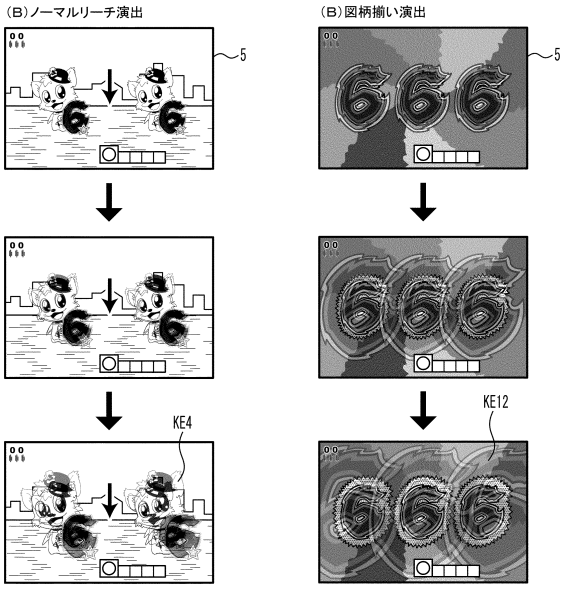
図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



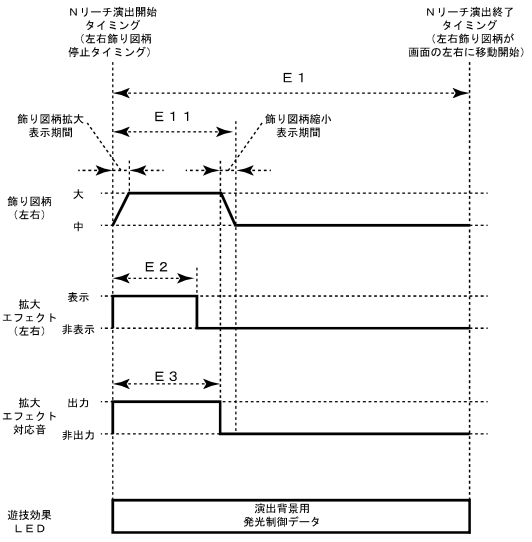
【図９－１２７】
【図9－127】
図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較



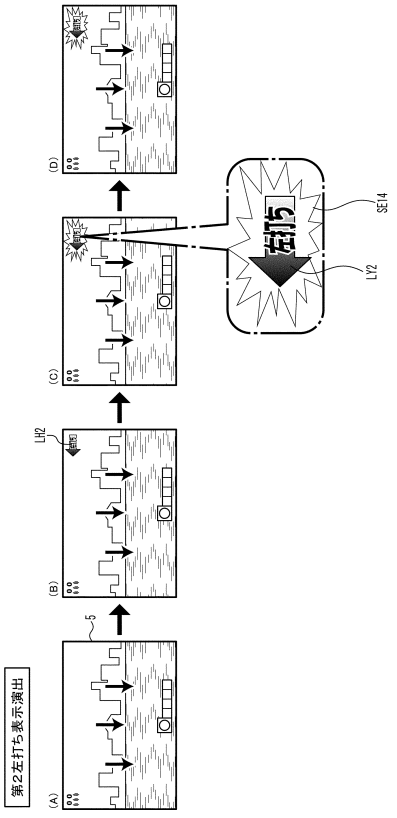
【図９－１２８】
【図9－128】
ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較



【図９－１２９】
【図9－129】
ノーマルリーチ演出



【図９－１３０】
【図9－130】



【図９－１３１】

【図9－131】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～49	大当りC
	50～99	大当りD

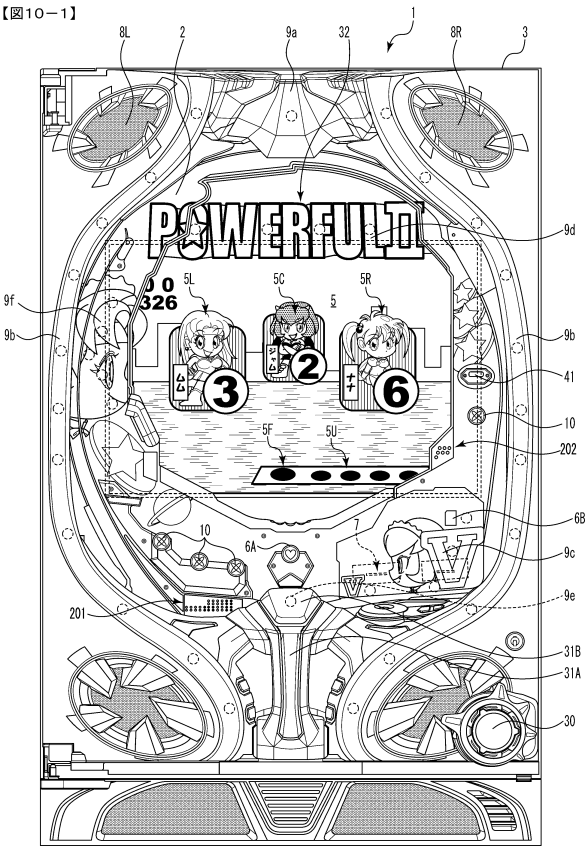
（B）大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	10
大当りD	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	8

※：大当りB～大当りDにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞（第2大入賞口への入賞）が条件

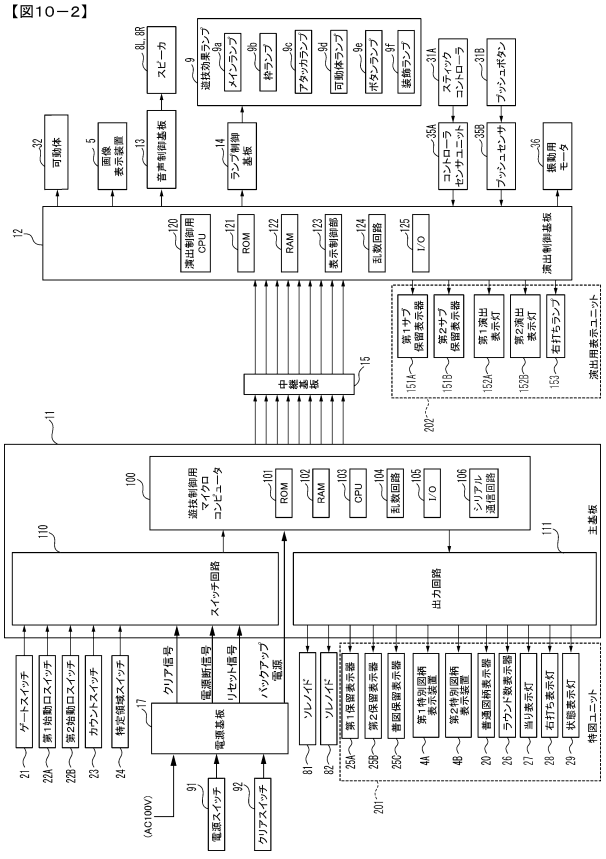
【図１０－１】

【図10－1】



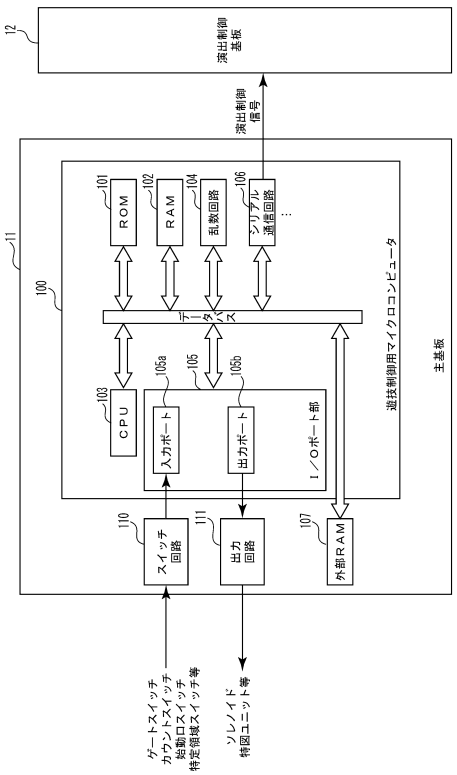
【図１０－２】

【図10－2】



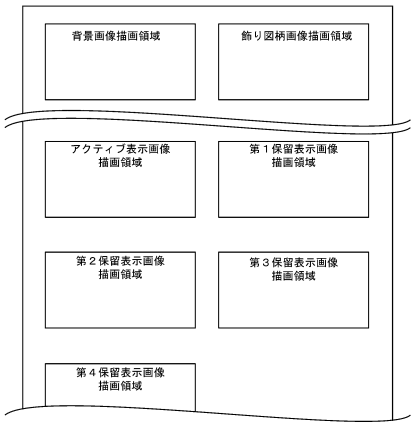
【図１０－３】

【図10－3】



【図１０－４】

【図10－4】ＶＲＡＭの内容



【図１０－５】

【図10－5】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
アクティブ表示画像 描画領域	アクティブ表示 保留表示シフトアニメーションとして アクティブ表示エリアに向けて移動する １個目の保留表示	高
第１保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた１個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの１個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する２個目の保留表示	
第２保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた２個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの２個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する３個目の保留表示	
第３保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた３個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの３個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する４個目の保留表示	
第４保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた４個目の保留表示	低

【図１０－６】

【図10－6】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1特図保留記憶数通知	第1特図保留記憶数を通知
C2	XX	第2特図保留記憶数通知	第2特図保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	はずれ演出パターン	始動入賞時の入賞時判定結果(はずれ演出パターン)を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図１０－７】

【図10－7】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～100	はずれ演出判定用
MR4	1～100	変動パターン種別判定用
MR5	1～997	変動パターン判定用
MR6	1～65536	普図表示結果判定用
MR7	1～65536	初期値決定用

【図１０－８】

【図10－8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１０－９】

【図10－9】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図１０－１０】

【図10－10】

はずれ演出判定テーブル

判定値(MR3)	はずれ演出
1～85	非リーチ
86～100	リーチ

【図１０－１１】

【図10－11】

(A)変動パターン種別判定テーブルA
(低確低ベース状態用)

判定値(MR4)	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～95	スーパーリーチα
96～100	スーパーリーチβ

(B)変動パターン種別判定テーブルB
(低確低高ベース状態用)

判定値(MR4)	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～100	スーパリーチγ

(C)変動パターン種別判定テーブルC
(高確高ベース状態用)

判定値(MR4)	変動パターン種別
1～100	ノーマルリーチ

【図１０－１２】

【図10－12】

（Ａ）通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	非リーチ（はずれ）
PA1-3	3750	非リーチ（はずれ）
PA2-1A	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-1B	25000	擬似連１回ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2A	60000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-2B	65000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-3A	70000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（はずれ）
PA2-3B	75000	擬似連３回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1A	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-1B	25000	擬似連１回ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2A	60000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（大当り）
PB1-2B	65000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（大当り）
PB1-3A	70000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（大当り）
PB1-3B	75000	擬似連３回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（大当り）

（Ｂ）時短状態（低確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	7000	非リーチ（はずれ）
PA1-5	2000	非リーチ（はずれ）
PA2-4A	10000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-4B	15000	擬似連１回ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-5A	30000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（はずれ）
PA2-5B	35000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（はずれ）
PB1-4A	10000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-4B	15000	擬似連１回ノーマルリーチ（大当り）
PB1-5A	30000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（大当り）
PB1-5B	35000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（大当り）

（Ｃ）確変状態（高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-6	3000	非リーチ（はずれ）
PA1-7	500	非リーチ（はずれ）
PA2-6	5000	ノーマルリーチ（はずれ）
PB1-6	5000	ノーマルリーチ（大当り）

【図１０－１３】

【図10－13】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＡ
（低確低ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-1

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＢ
（低確低ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数２個）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-2

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＣ
（低確低ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数３個）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-3

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＤ
（低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-1A
901～997	PA2-1B

（Ｅ）はずれ用変動パターン判定テーブルＥ
（低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチα）

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-2A
901～997	PA2-2B

（Ｆ）はずれ用変動パターン判定テーブルＦ
（低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチβ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-3A
901～997	PA2-3B

【図１０－１４】

【図10－14】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＧ
（低確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-4

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＨ
（低確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数２個以上）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-5

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＩ
（低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～920	PA2-4A
921～997	PA2-4B

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＪ
（低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチγ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～950	PA2-5A
951～997	PA2-5B

【図１０－１５】

【図10－15】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＫ
（高確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-6

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＬ
（高確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数２個以上）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-7

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＭ
（高確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA2-6

【図１０－１６】

【図10－16】

（Ａ）大当り用変動パターン判定テーブルＡ
（低確低ベース状態用）

判定値(MR5)	変動パターン
1～30	PB1－1A
31～80	PB1－1B
81～170	PB1－2A
171～320	PB1－2B
321～600	PB1－3A
601～997	PB1－3B

（Ｂ）大当り用変動パターン判定テーブルＢ
（低確高ベース状態用）

判定値(MR5)	変動パターン
1～90	PB1－4A
91～280	PB1－4B
281～580	PB1－5A
581～997	PB1－5B

（Ｃ）大当り用変動パターン判定テーブルＣ
（高確高ベース状態用）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PB1－6

【図１０－１７】

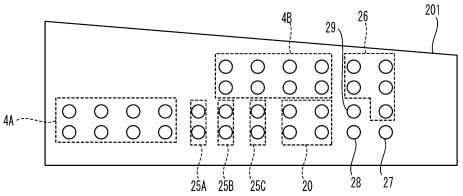
【図10－17】

遊技状態	主な可変表示対象特図	大当り確率	平均特図可変表示時間
通常状態	第1	低	長
時短状態	第2	低	中
確変状態	第2	高	短

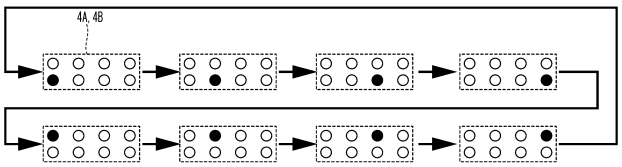
【図１０－１８】

【図10－18】

（Ａ）特図ユニット

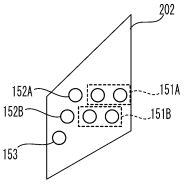


（Ｂ）特別図柄の１周期の点灯態様

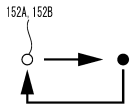


※：４０ｍｓ毎に点灯するＬＥＤを切替

（Ｃ）演出用表示ユニット



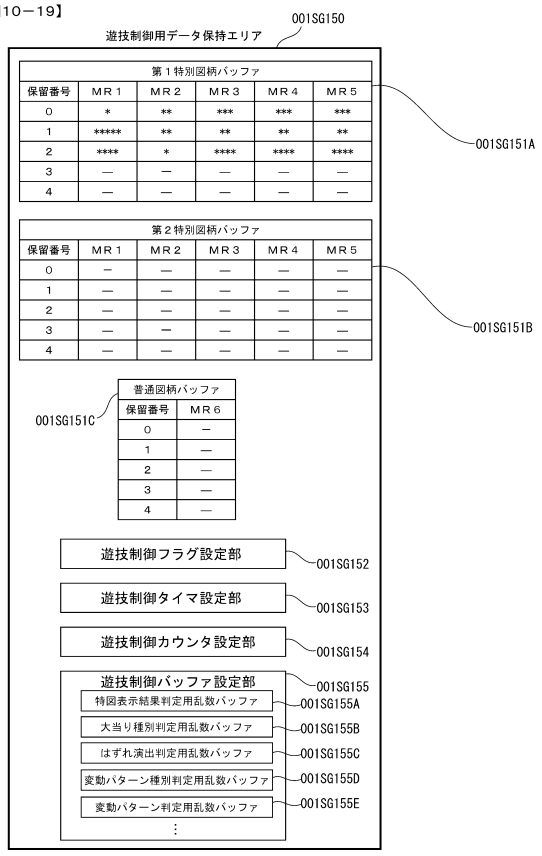
（Ｄ）演出表示灯の１周期の点灯態様



※：２４０ｍｓ毎に点灯・消灯を切替

【図１０－１９】

【図10－19】



【図１０－２０】

【図10－20】

入力ポートのビット割当

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
入力ポート０	０	未使用	—	—
	１	カウントスイッチ	１	オン
	２	排出口スイッチ	１	オン
	３	特定領域スイッチ	１	オン
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	普通入賞口スイッチ	１	オン
	７	未使用	—	—
入力ポート１	０	未使用	—	—
	１	未使用	—	—
	２	アウト確認スイッチ１	１	オン
	３	アウト確認スイッチ２	１	オン
	４	未使用	—	—
	５	磁石センサ信号	０	オン
	６	未使用	—	—
	７	枠電波センサ信号	０	オン
入力ポート２	０	未使用	—	—
	１	未使用	—	—
	２	盤面近接センサエラー信号	１	オン
	３	枠近接センサエラー信号	１	オン
	４	設定キースイッチ	１	オン
	５	タッチスイッチ	０	オン
	６	扉・枠開放スイッチ	１	オン
	７	クリアスイッチ	１	オン
入力ポート３	０	第１始動口スイッチ	１	オン
	１	第２始動口スイッチ	１	オン
	２	ゲートスイッチ	１	オン
	３	未使用	—	—
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	電源確認信号	１	オン
	７	賞球制御信号ＲＸ０	１	オン

【図１０－２１】

【図10－21】

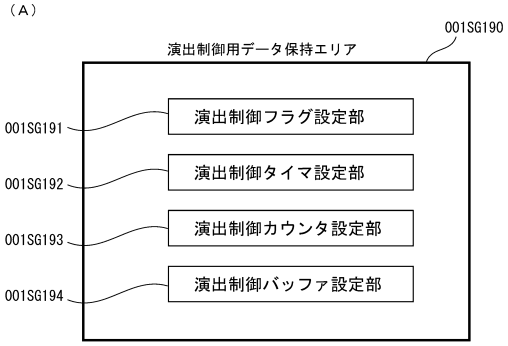
ＤＧ信号出力ポートのビット割当

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート ＤＧ１	０	特別図柄１－１	１	オン
	１	特別図柄１－２	１	オン
	２	特別図柄１－３	１	オン
	３	特別図柄１－４	１	オン
	４	特別図柄１－５	１	オン
	５	特別図柄１－６	１	オン
	６	特別図柄１－７	１	オン
	７	特別図柄１－８	１	オン
出力ポート ＤＧ２	０	特別図柄２－１	０	オフ
	１	特別図柄２－２	０	オフ
	２	特別図柄２－３	０	オフ
	３	特別図柄２－４	０	オフ
	４	特別図柄２－５	０	オフ
	５	特別図柄２－６	０	オフ
	６	特別図柄２－７	０	オフ
	７	特別図柄２－８	１	オフ
出力ポート ＤＧ３	０	始動口入賞記憶数表示灯１－２	１	オン
	１	始動口入賞記憶数表示灯２－２	０	オフ
	２	ゲート通過記憶数表示灯２	１	オン
	３	始動口入賞記憶数表示灯１－１	１	オン
	４	始動口入賞記憶数表示灯２－１	０	オフ
	５	ゲート通過記憶数表示灯１	１	オン
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—
出力ポート ＤＧ４	０	普通図柄１	０	オフ
	１	普通図柄２	０	オフ
	２	普通図柄３	０	オフ
	３	普通図柄４	０	オフ
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—
出力ポート ＤＧ５	０	ラウンド１	０	オフ
	１	ラウンド２	０	オフ
	２	ラウンド３	０	オフ
	３	ラウンド４	０	オフ
	４	ラウンド５	０	オフ
	５	当り表示灯	０	オフ
	６	右打ち表示灯	０	オフ
	７	状態表示灯	０	オフ

【図１０－２２】

【図10－22】

（Ａ）



（Ｂ）

始動入賞時受信コマンドバッファ　001SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	はずれ演出パターン	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出フラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１	１
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	ー	ー
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー

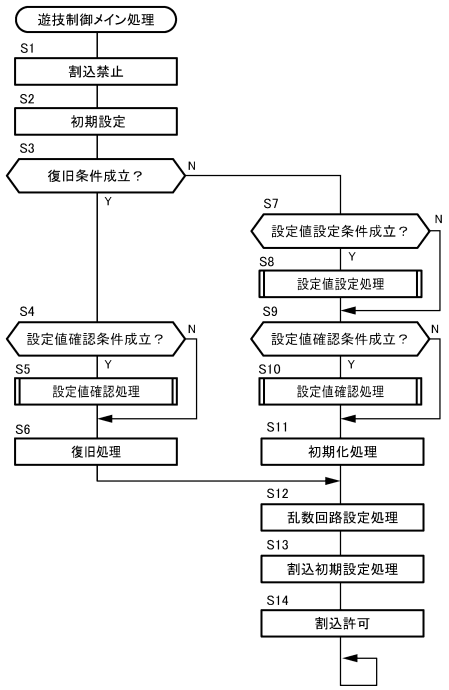
保留表示フラグ〝０〟→白

保留表示フラグ〝１〟→青

保留表示フラグ〝２〟→赤

【図１０－２３】

【図10－23】



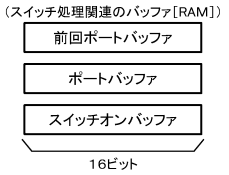
【図１０－２４】

【図10－24】



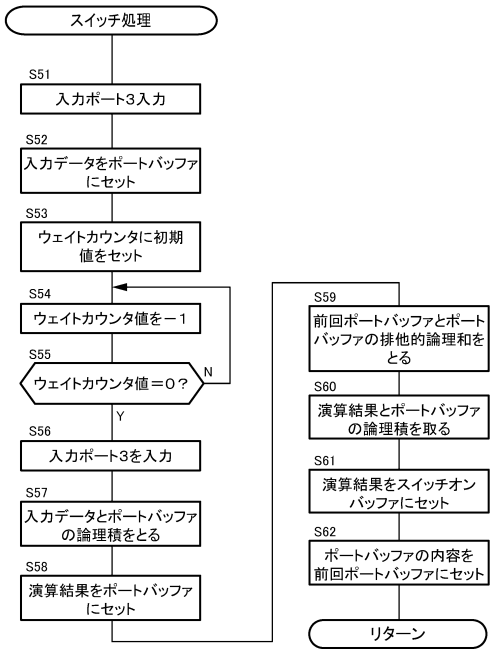
【図１０－２５】

【図10－25】



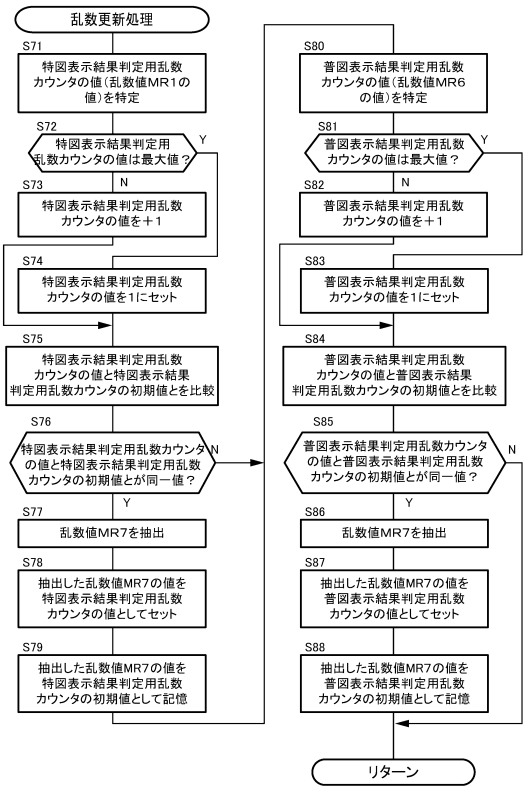
【図１０－２６】

【図10－26】

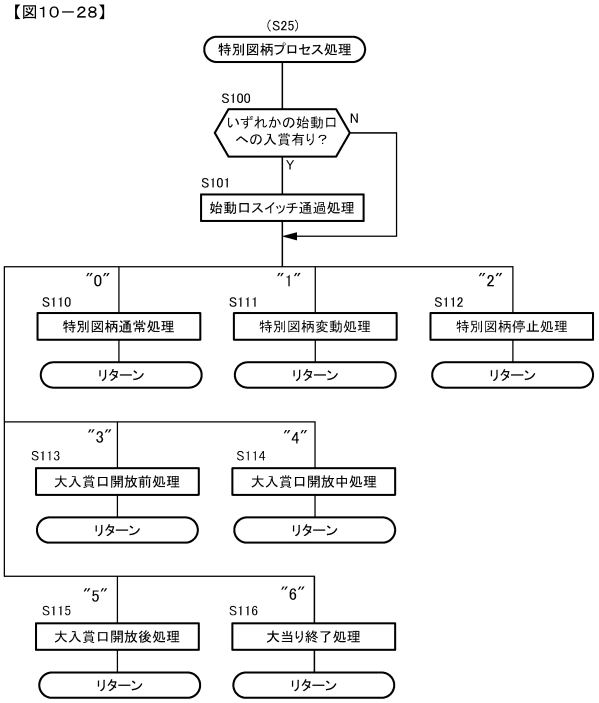


【図１０－２７】

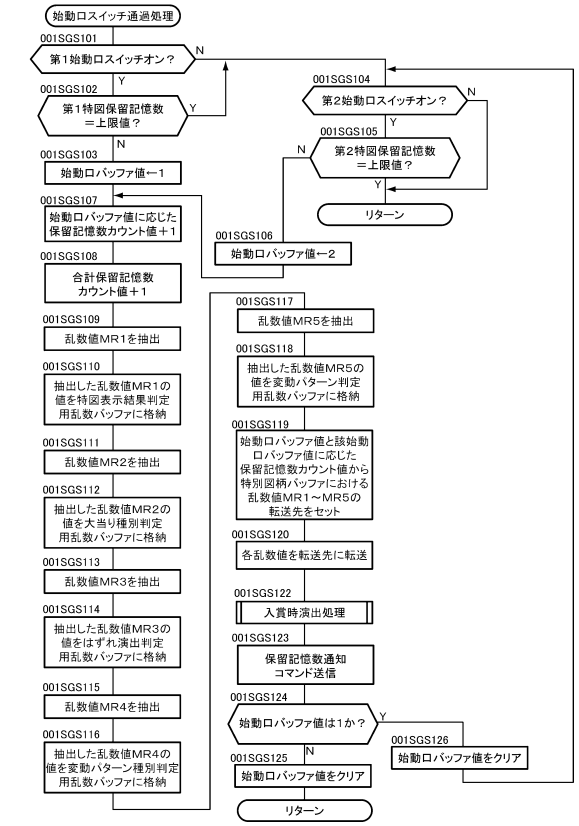
【図10－27】



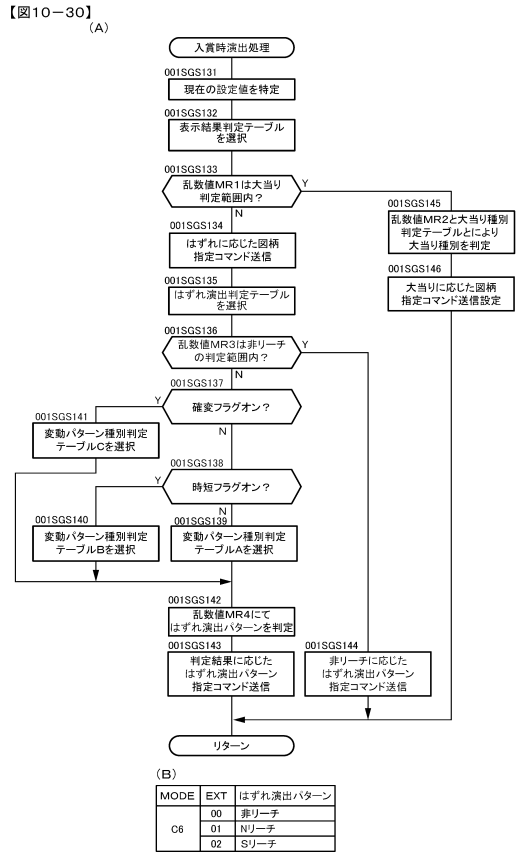
【図１０－２８】



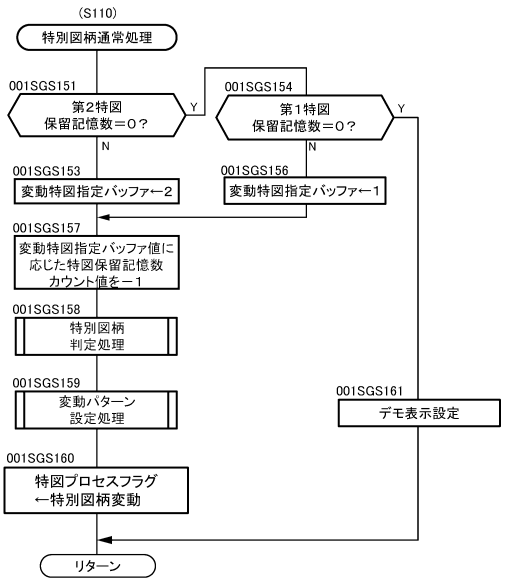
【図１０－２９】



【図１０－３０】

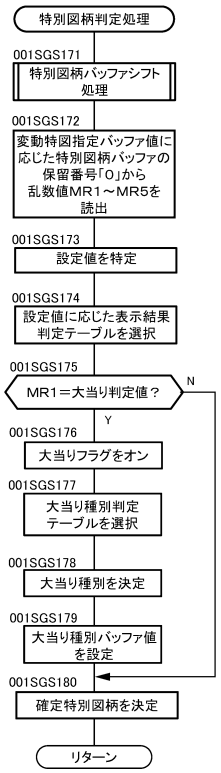


【図１０－３１】



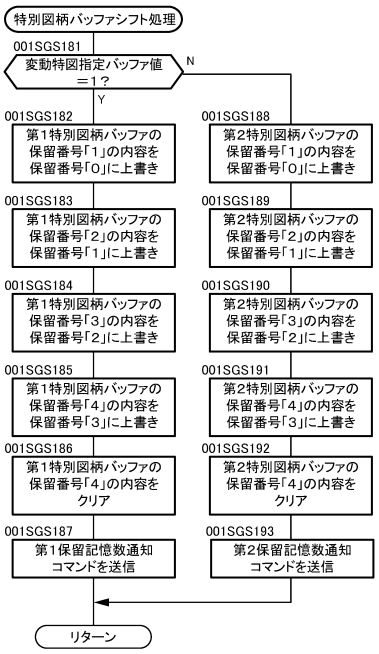
【図１０－３２】

【図10－32】



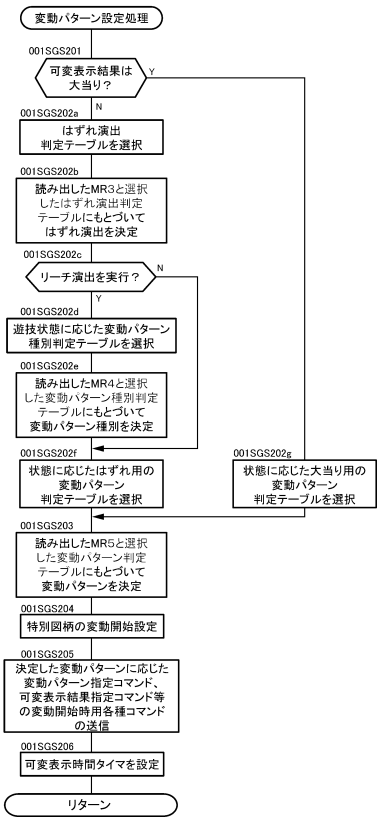
【図１０－３３】

【図10－33】



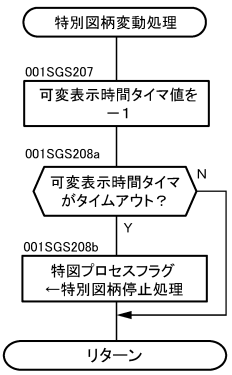
【図１０－３４】

【図10－34】

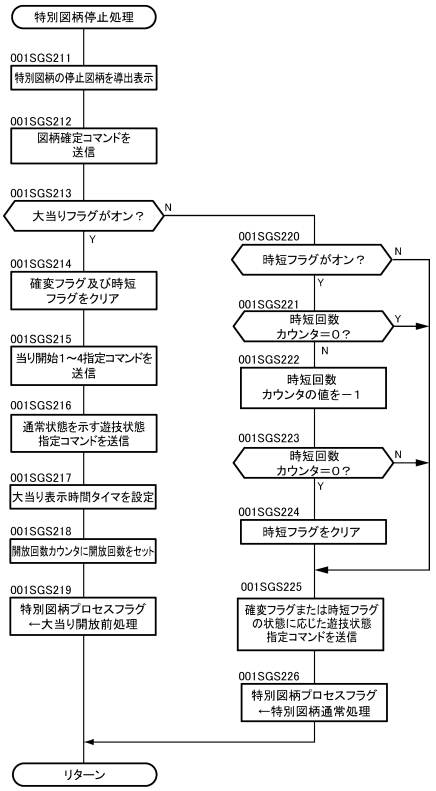


【図１０－３５】

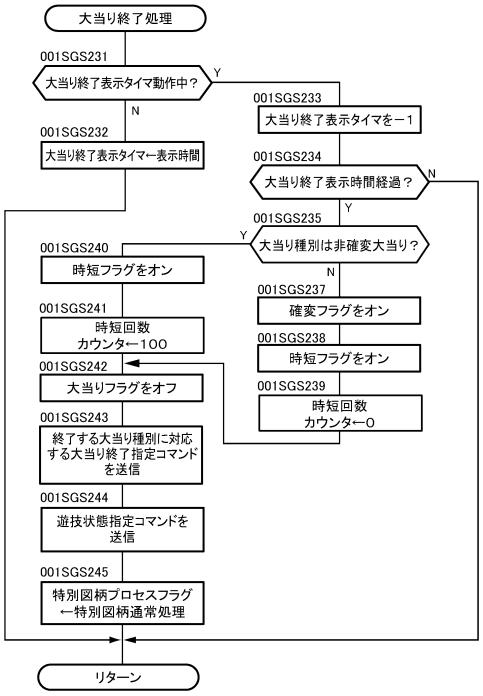
【図10－35】



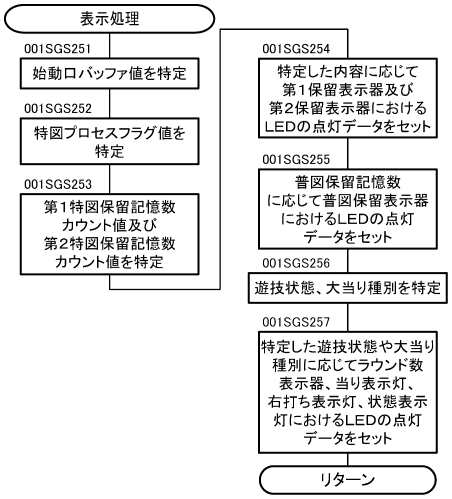
【図１０－３６】
【図10－36】



【図１０－３７】
【図10－37】



【図１０－３８】
【図10－38】



【図１０－３９】
【図10－39】

（Ａ）第１保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶が０個の場合）

特図プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～６	１～４個	

（Ｂ）第１保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶が１個以上の場合）

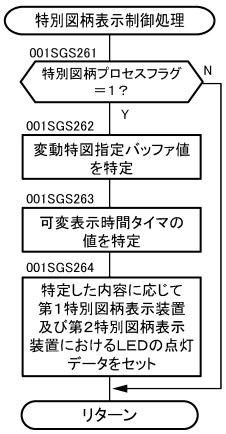
特図プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１保留表示器の点灯態様
０	１個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
０	２～４個	
１～６	１～４個	

（Ｃ）第２保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が２の場合）

特図プロセスフラグ値	第２特図保留記憶数	第２保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～６	１～４個	

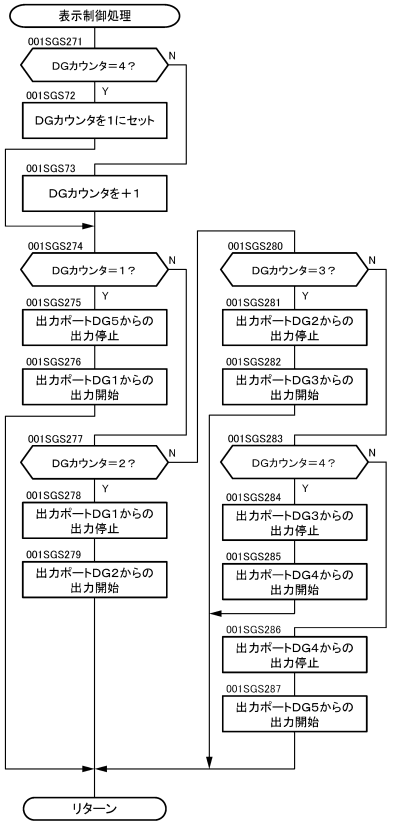
【図１０－４０】

【図10－40】



【図１０－４１】

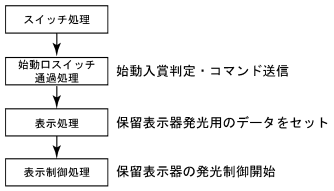
【図10－41】



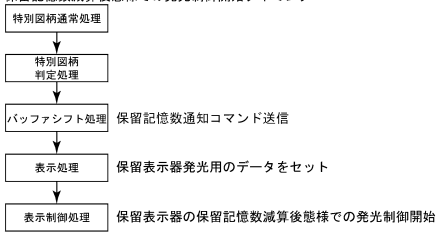
【図１０－４２】

【図10－42】

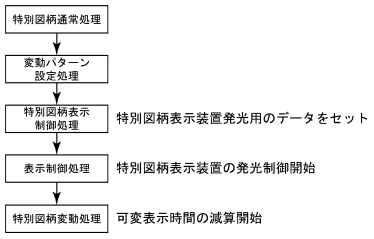
（Ａ）始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミング



（Ｂ）可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミング

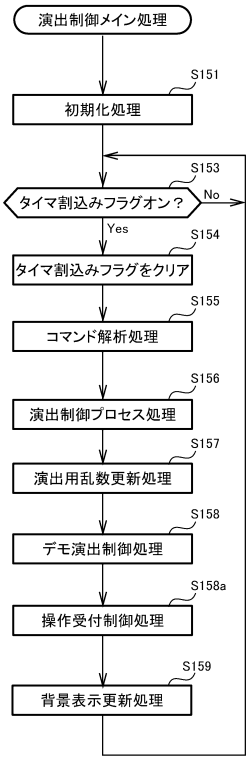


（Ｃ）可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングと可変表示時間の減算開始タイミング



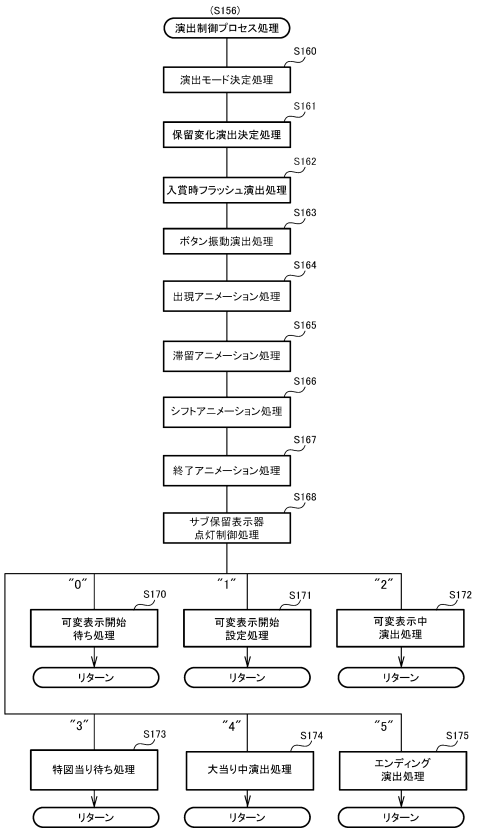
【図１０－４３】

【図10－43】



【図１０－４４】

【図10－44】



【図１０－４５】

【図10－45】

演出モード決定処理における演出モード変更契機

遊技状態	変更契機	変更先演出モード
通常状態	１回目可変表示 開始タイミング	演出モードＡ
	２回目以降可変表示 開始タイミング （抽選）	演出モードＢ（演出モードＡであった場合） 演出モードＡ（演出モードＢであった場合）
時短状態	遊技状態指定コマンド 受信タイミング	演出モードＣ
確変状態	遊技状態指定コマンド 受信タイミング	演出モードＤ

【図１０－４６】

【図10－46】

保留変化演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

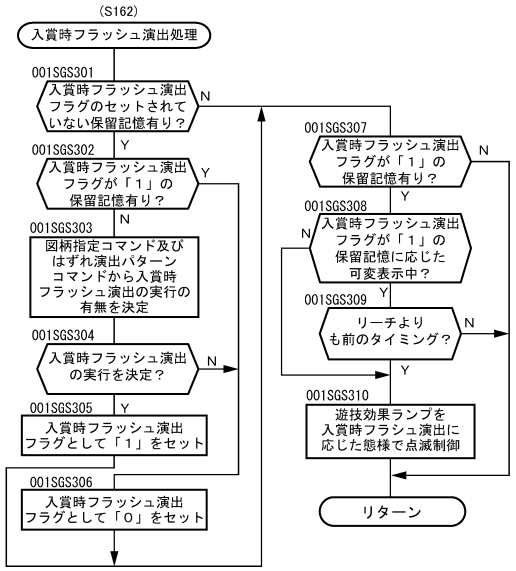
図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンド	保留変化演出非実行（表示色：白）	保留変化演出実行	
		演出パターンＡ（表示色：青）	演出パターンＢ（表示色：赤）
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

※１：保留変化演出の非実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示（またはアクティブ表示）を白色で表示

※２：保留変化演出の実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示（またはアクティブ表示）を演出パターンに応じた色（青色または赤色）で表示

【図１０－４７】

【図10－47】



【図１０－４８】

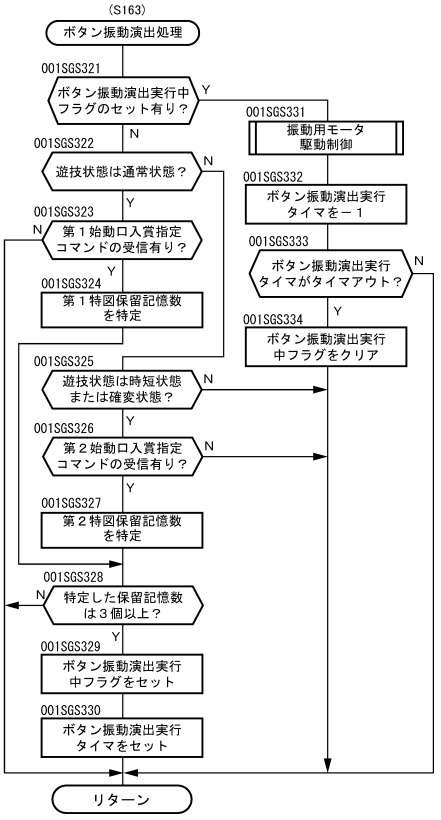
【図10－48】

入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合

図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンド	非実行	実行
大当り	４０％	６０％
非リーチ（はずれ）	１００％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	１００％	０％
Ｓリーチ（はずれ）	８０％	２０％

【図１０－４９】

【図10－49】



【図１０－５０】

【図10－50】

（Ａ）第１サブ保留表示器点灯制御態様
（第１始動口入賞指定コマンドを受信、第２特図保留記憶が０個の場合）

演出プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１サブ保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～７	１～４個	

（Ｂ）第１サブ保留表示器点灯制御態様
（第１始動口入賞指定コマンドを受信、第２特図保留記憶が１個以上の場合）

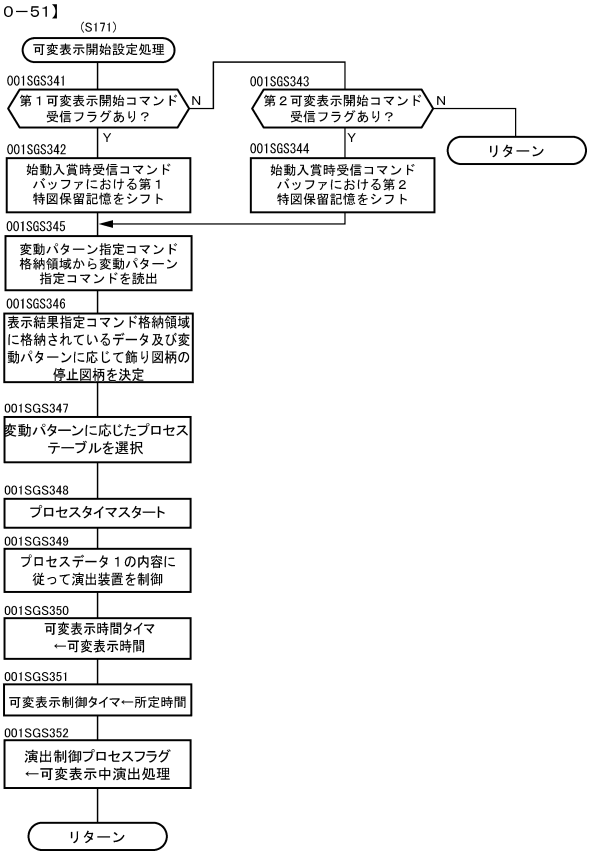
演出プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１サブ保留表示器の点灯態様
０	１個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
０	２～４個	
１～７	１～４個	

（Ｃ）第２サブ保留表示器点灯制御態様（第２始動口入賞指定コマンドを受信の場合）

特図プロセスフラグ値	第２特図保留記憶数	第２サブ保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～７	１～４個	

【図１０－５１】

【図10－51】



【図１０－５２】

【図10－52】

（Ａ）

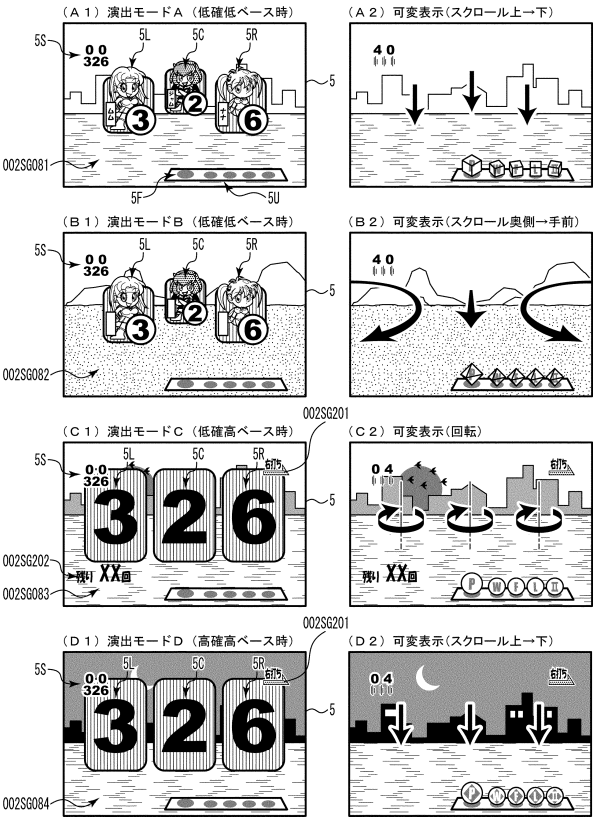
ＣＰＵ１０３	割込み制御実行周期	４ｍｓ
	図柄確定期間	５００ｍｓ
	特別図柄の可変表示周期	３２０ｍｓ（ＬＥＤ間の点灯制御間隔：４０ｍｓ）
演出制御用ＣＰＵ１２０及び表示制御部１２３	割込み制御実行周期	２ｍｓ
	画像描画期間	３３ｍｓ
	画像更新周期（フレームレート）	３３ｍｓ（３０ＦＰＳ）
	サブ図柄の可変表示周期	４８０ｍｓ（ＬＥＤ間の点灯制御間隔：２４０ｍｓ）

（Ｂ）

種別		演出モードＡ	演出モードＢ	演出モードＣ	演出モードＤ
保留表示	出現アニメーション表示実行期間	６６０ｍｓ（２０Ｆ）※短縮される場合有り		１６５ｍｓ（５Ｆ）	９９ｍｓ（３Ｆ）
保留表示・アクティブ表示	滞留アニメーション表示実行期間（１周期）	２９７０ｍｓ（９０Ｆ）		非実行	
	シフトアニメーション表示実行期間	３３０ｍｓ（１０Ｆ）			
アクティブ表示	終了アニメーション表示実行期間	１６５ｍｓ（５Ｆ）			

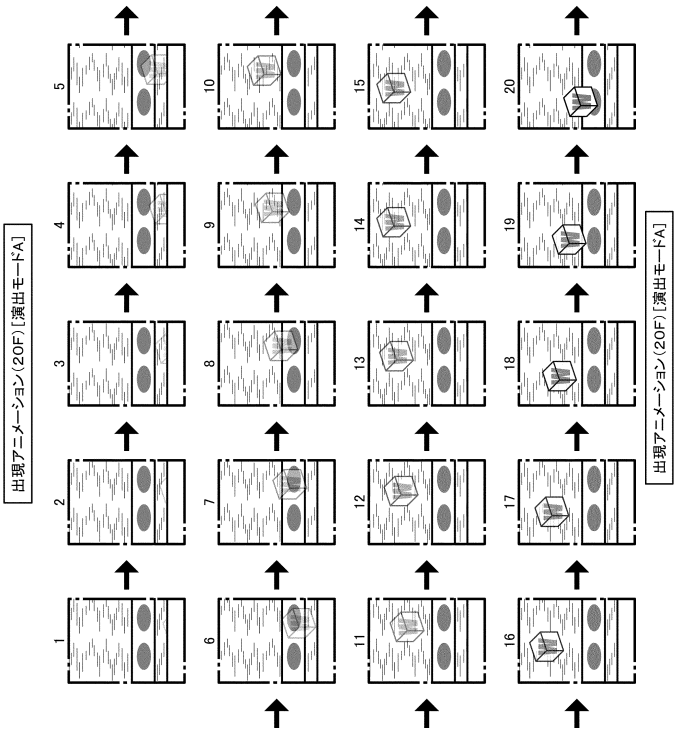
【図１０－５３】

【図10－53】



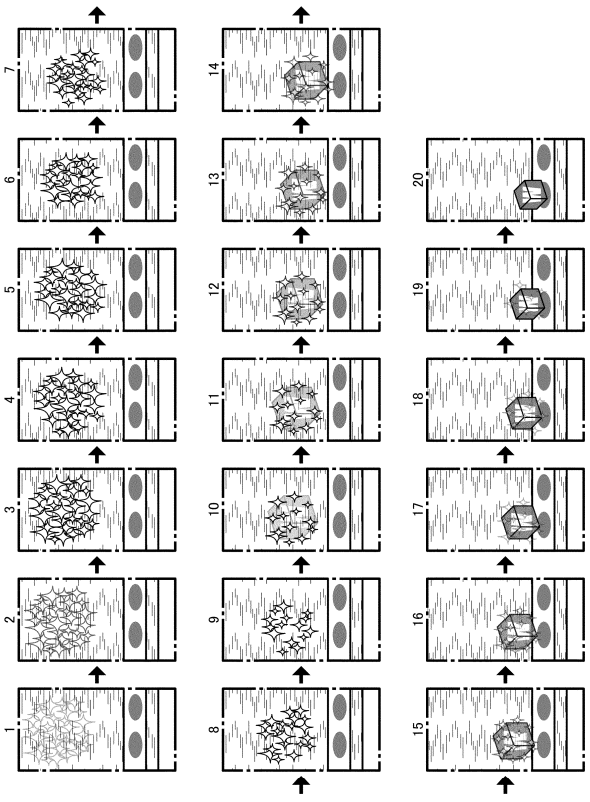
【図１０－５４】

【図10－54】

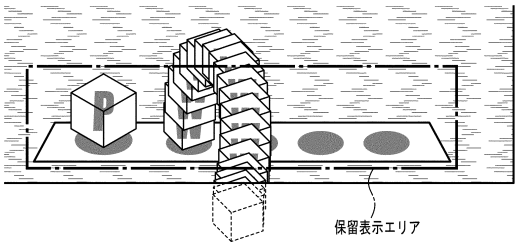


【図１０－５５】

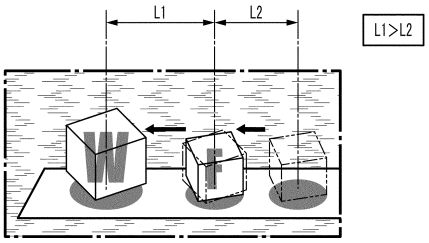
【図10－55】



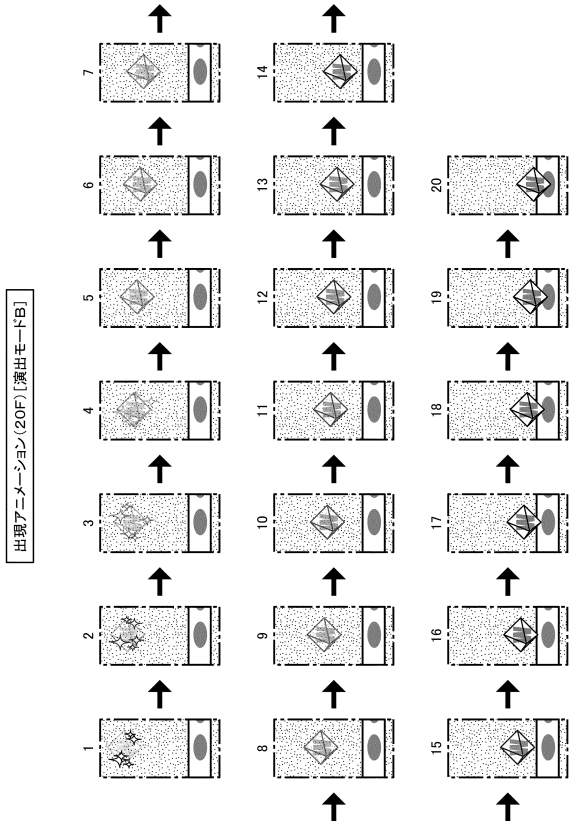
【図１０－５６】
【図10－56】



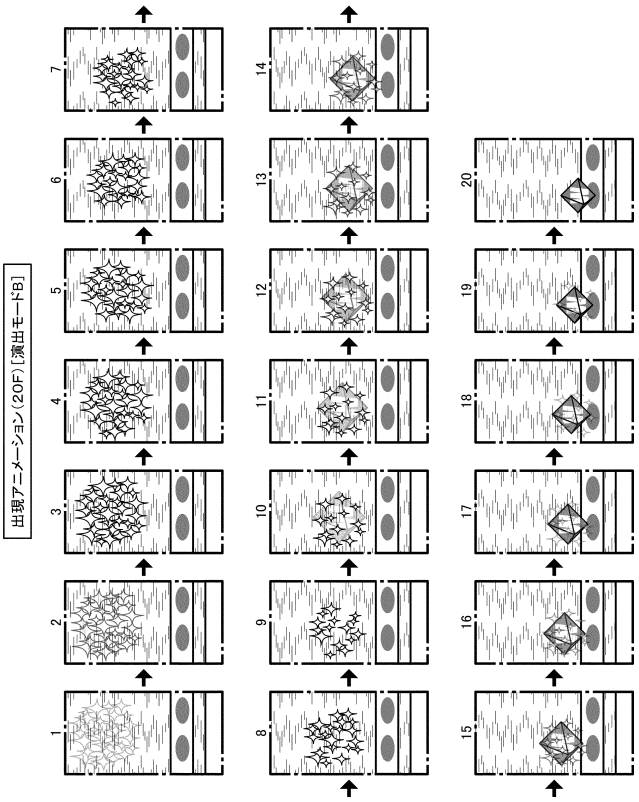
【図１０－５７】
【図10－57】



【図１０－５８】
【図10－58】



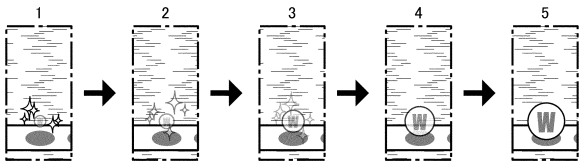
【図１０－５９】
【図10－59】



【図１０－６０】

【図10－60】

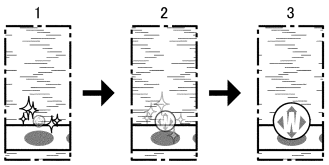
出現アニメーション（5F）［演出モードC］



【図１０－６１】

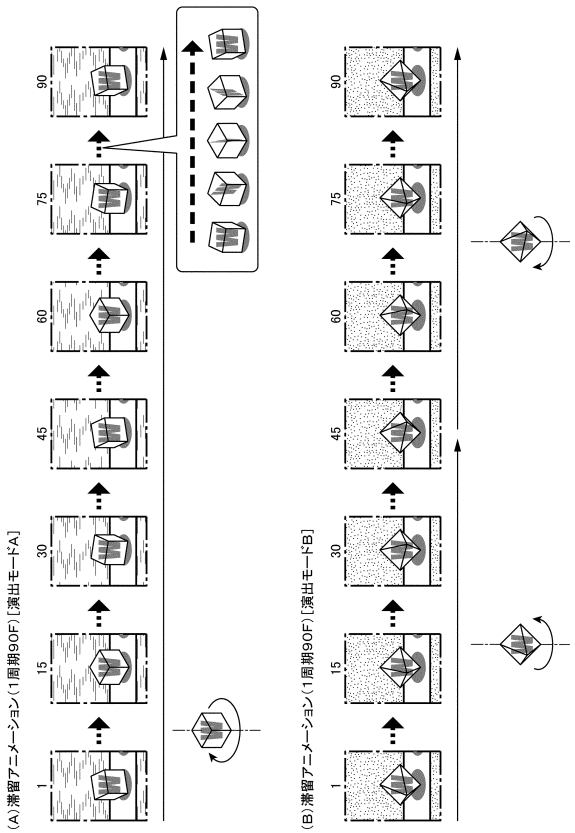
【図10－61】

出現アニメーション（3F）［演出モードD］



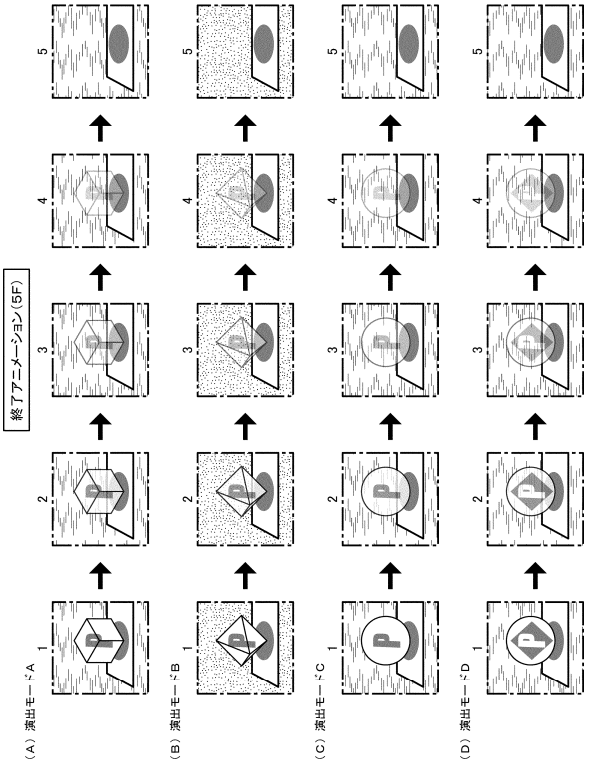
【図１０－６２】

【図10－62】



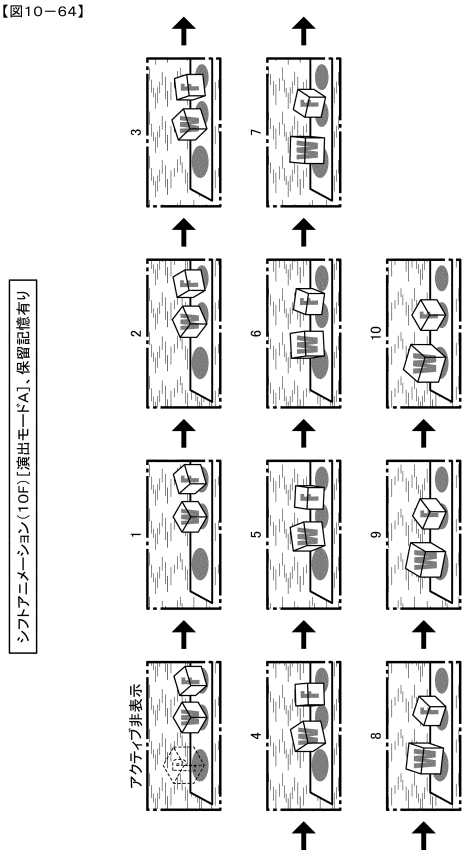
【図１０－６３】

【図10－63】



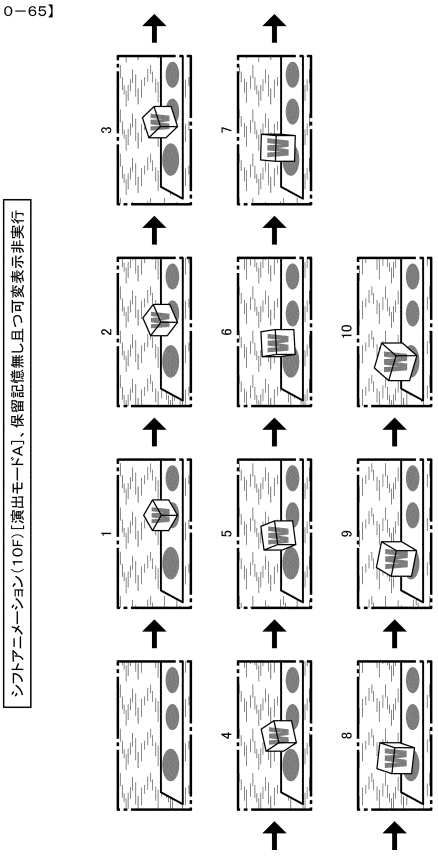
【図１０－６４】

【図10－64】



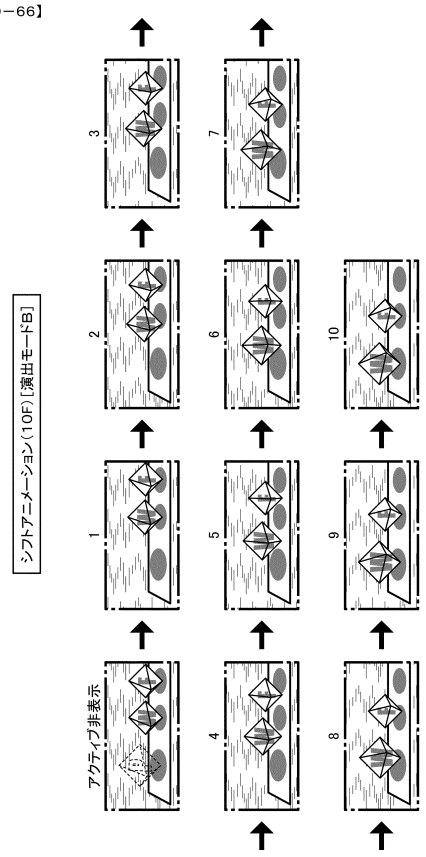
【図１０－６５】

【図10－65】



【図１０－６６】

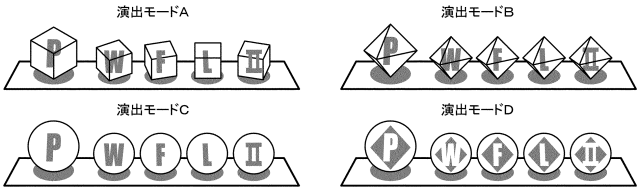
【図10－66】



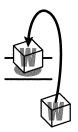
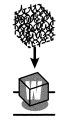
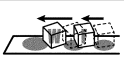
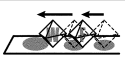
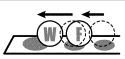
【図１０－６７】

【図10－67】

(A)アクティブ表示エリア・保留表示エリア

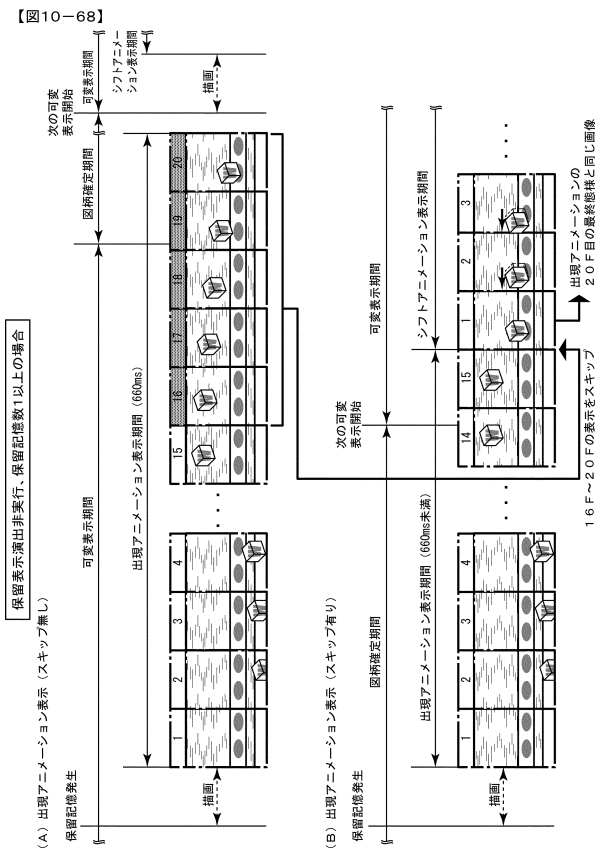


(B)各種アニメーション一覧

種別	演出モードA	演出モードB	演出モードC	演出モードD
出現				
			–	–
滞留			–	–
終了				
シフト				

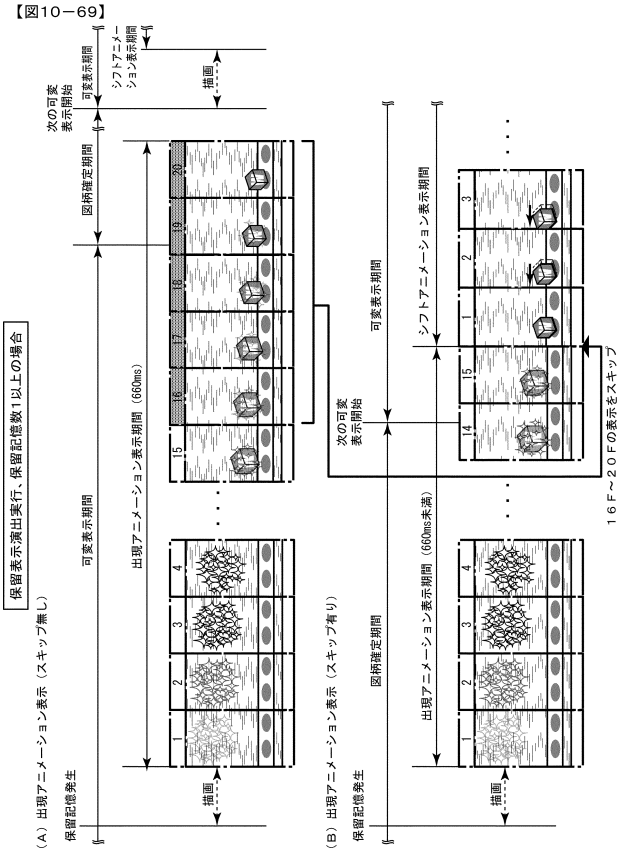
【図１０－６８】

【図10－68】



【図１０－６９】

【図10－69】

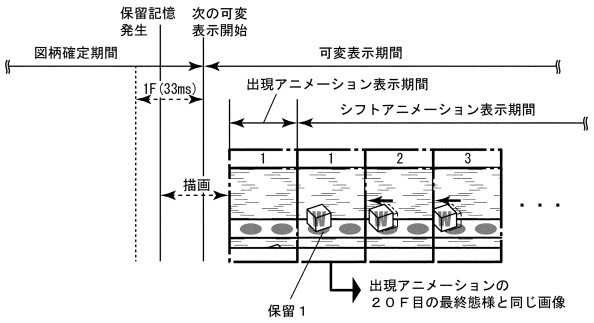


【図１０－７０】

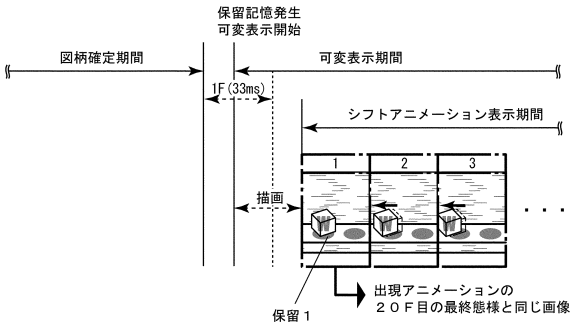
【図10－70】

保留記憶数0の場合

（Ａ）出現アニメーション表示［可変表示開始直前に保留記憶発生］



（Ｂ）出現アニメーション表示［可変表示終了直後に保留記憶発生］

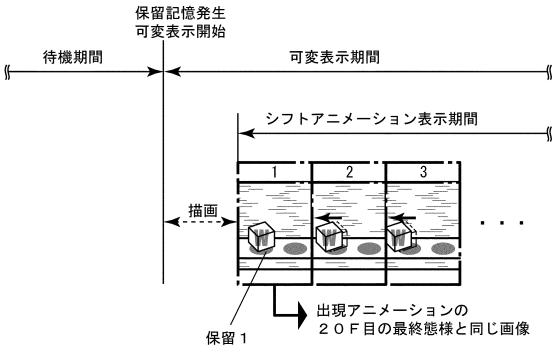


【図１０－７１】

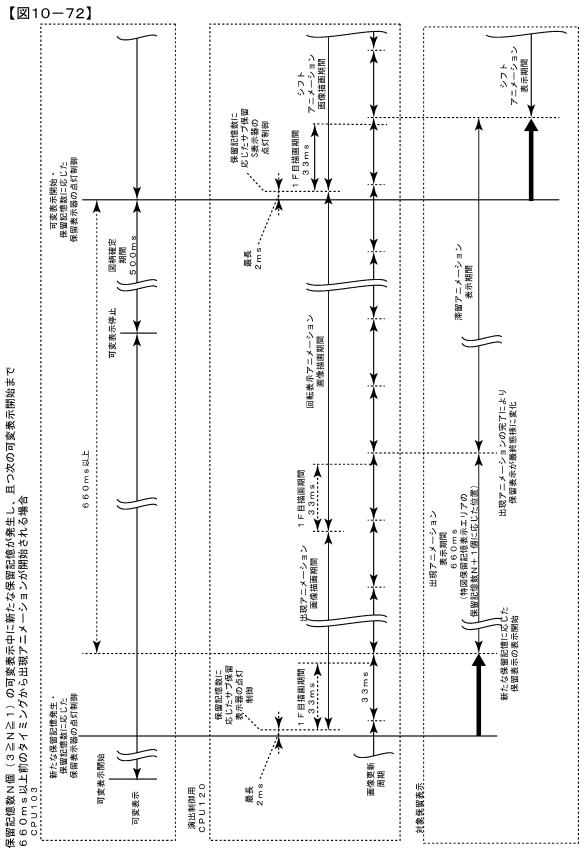
【図10－71】

保留記憶数0の場合

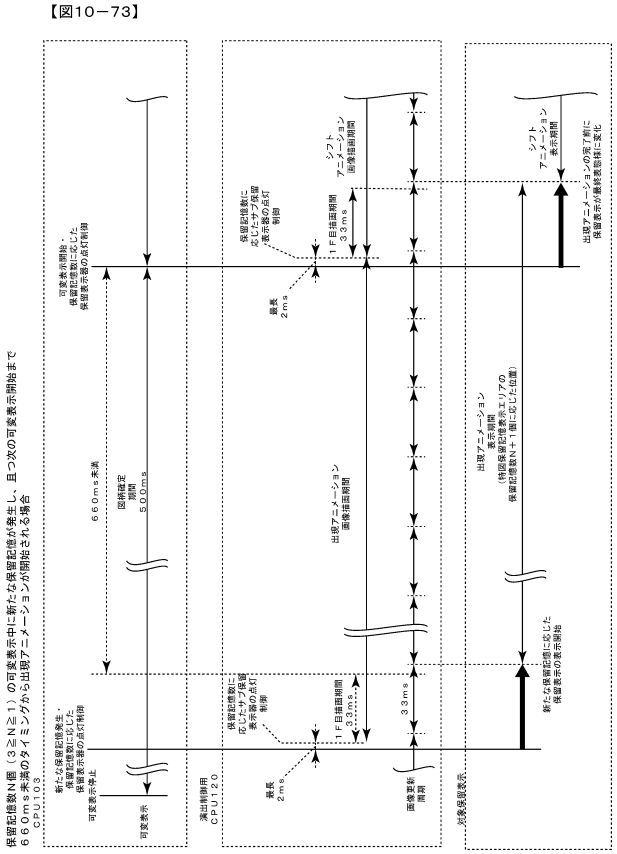
（Ａ）出現アニメーション表示非実行［待機期間中に保留記憶発生］



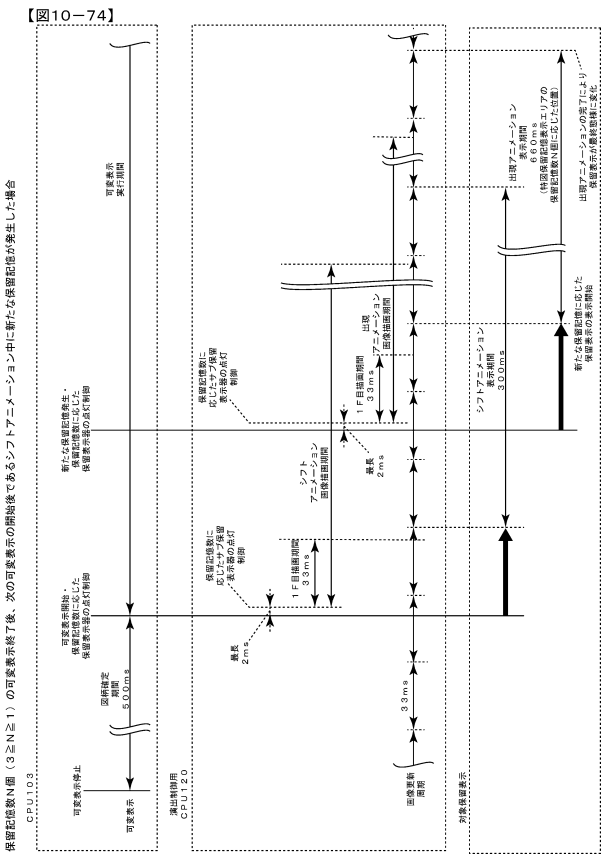
【図１０－７２】



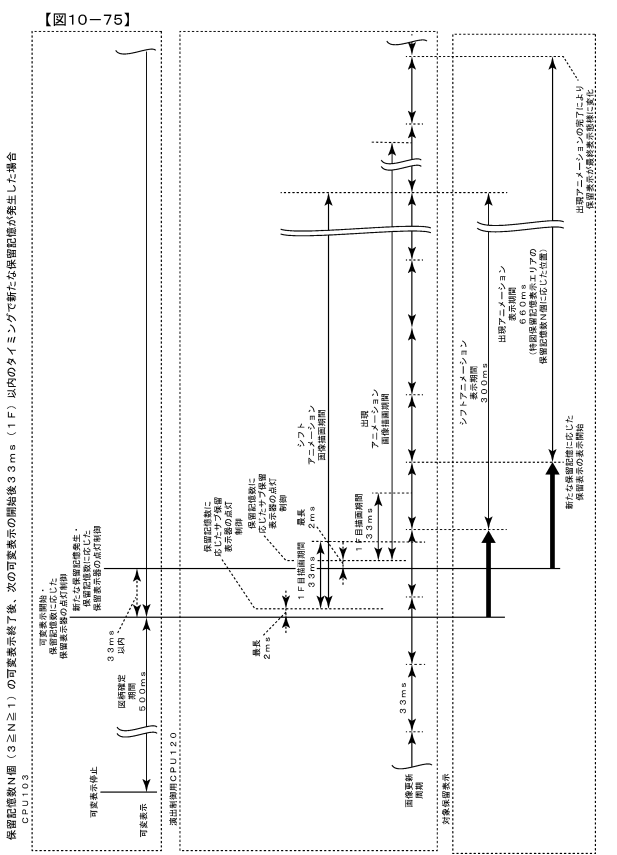
【図１０－７３】



【図１０－７４】

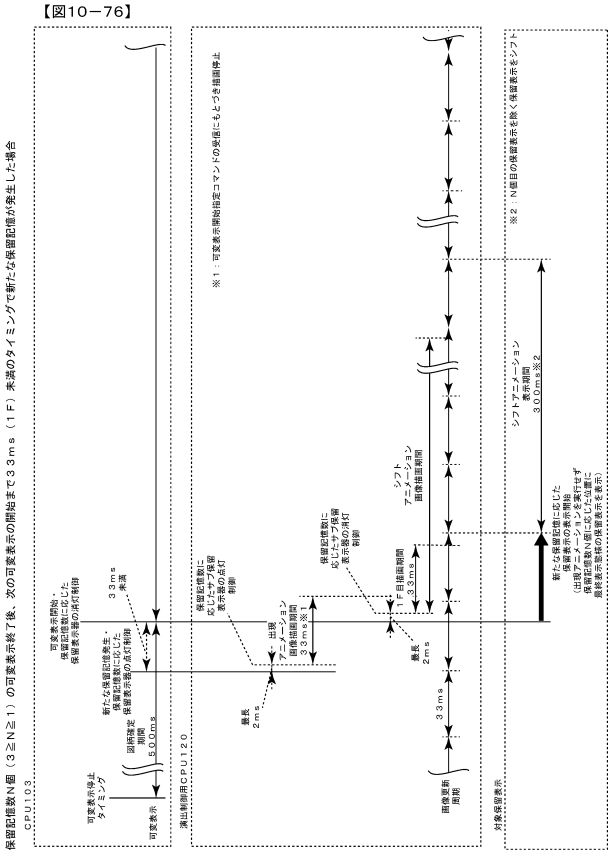


【図１０－７５】



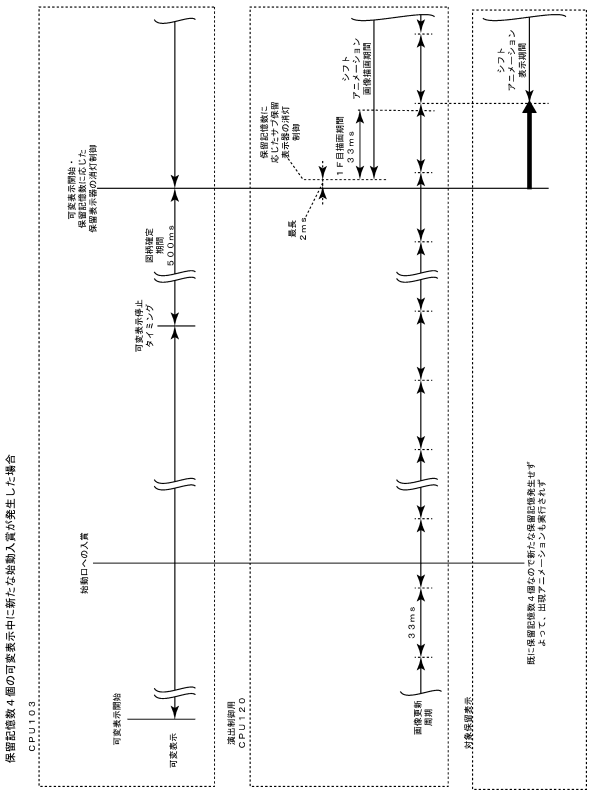
【図１０－７６】

【図10－76】



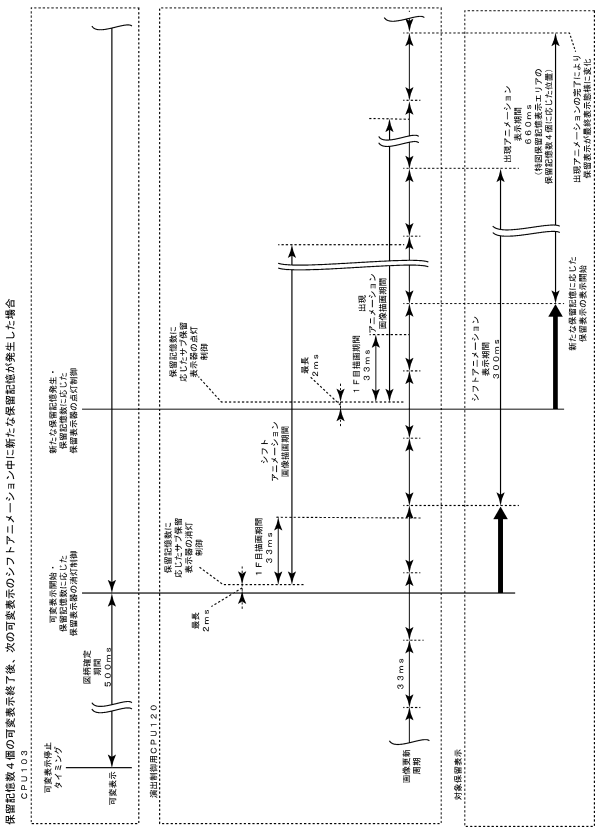
【図１０－７７】

【図10－77】



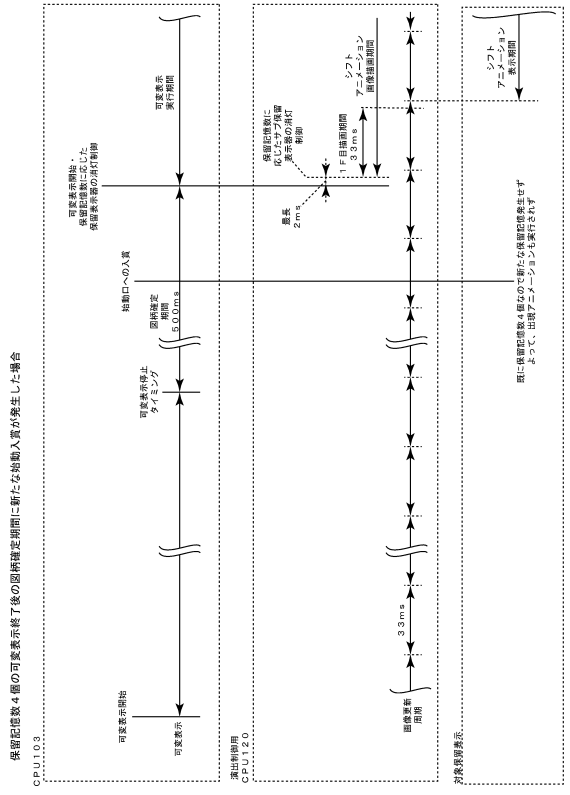
【図１０－７８】

【図10－78】

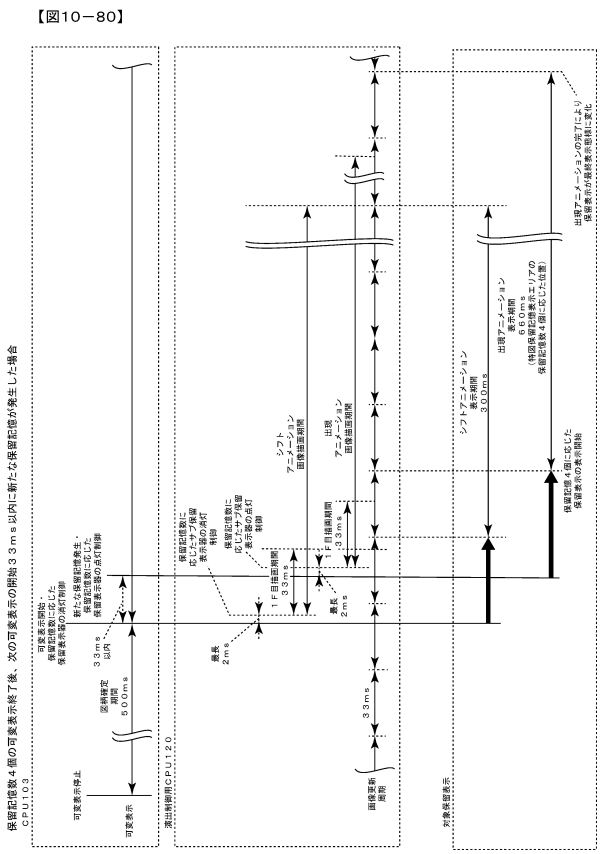


【図１０－７９】

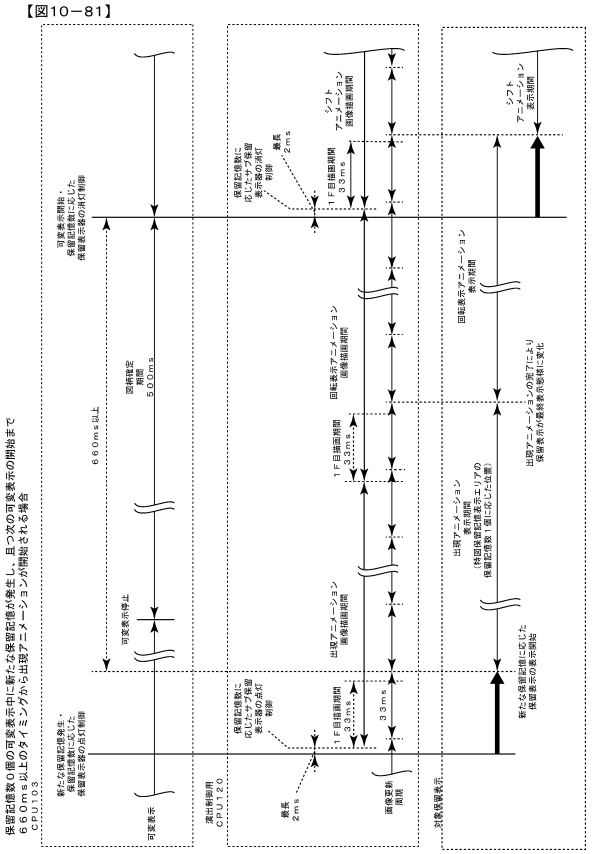
【図10－79】



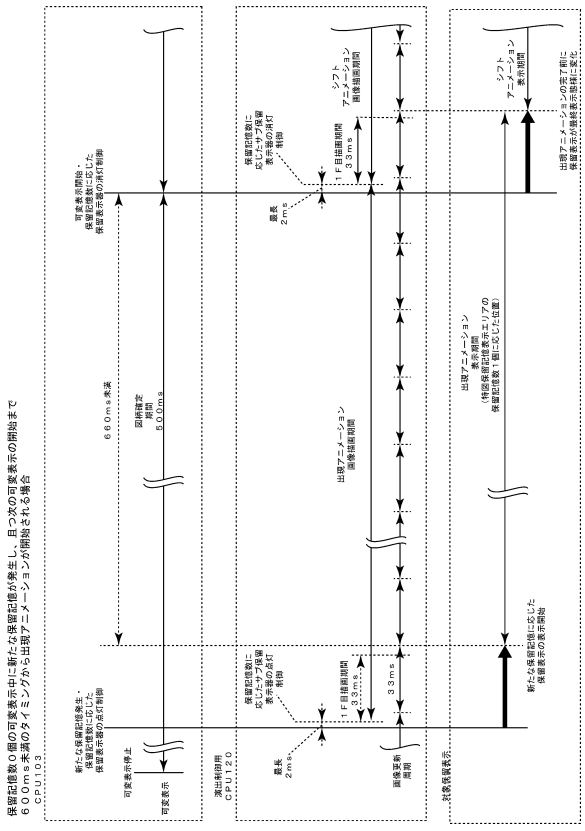
【図１０－８０】



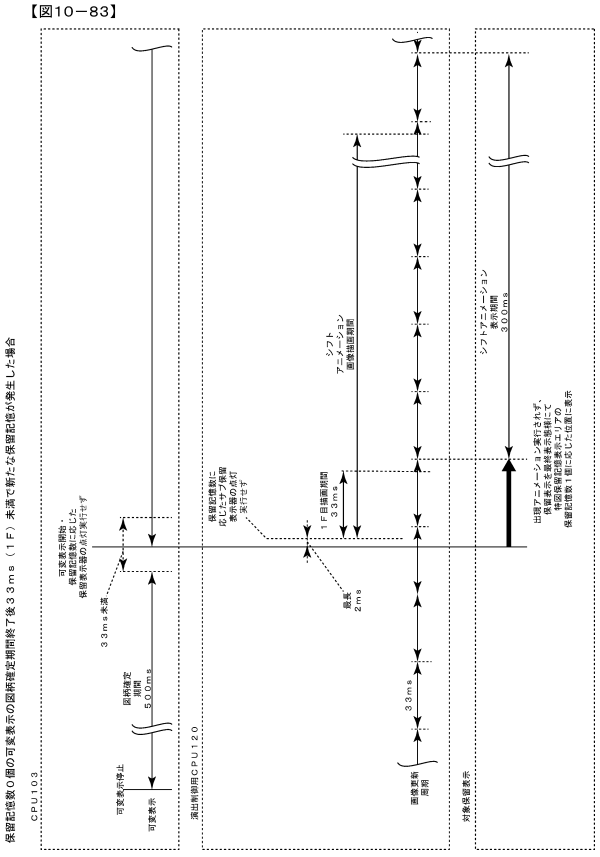
【図１０－８１】



【図１０－８２】

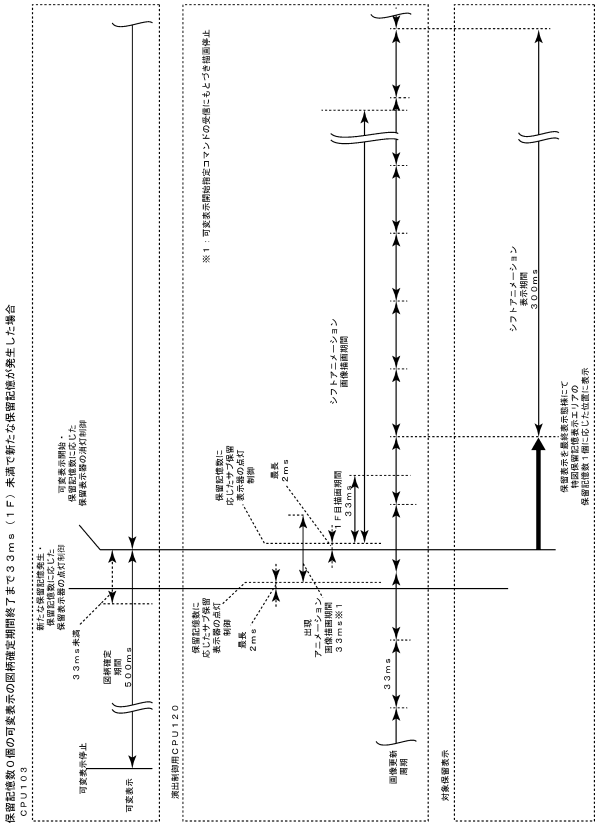


【図１０－８３】



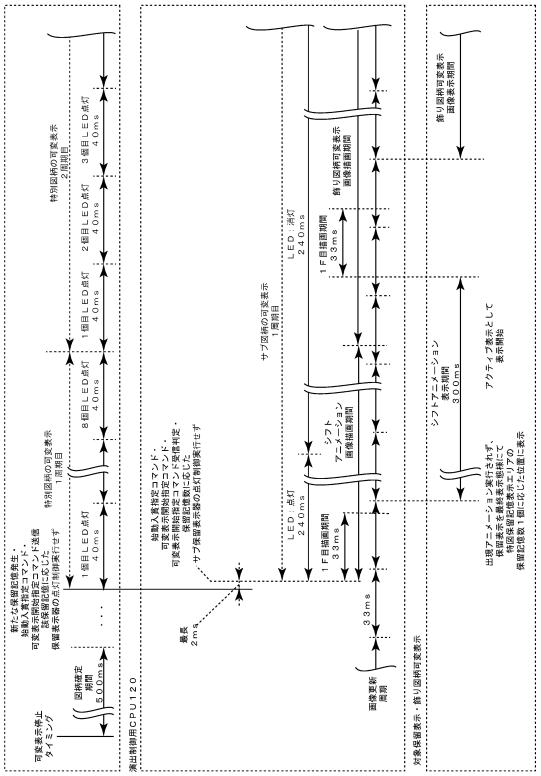
【図１０－８４】

【図10－84】



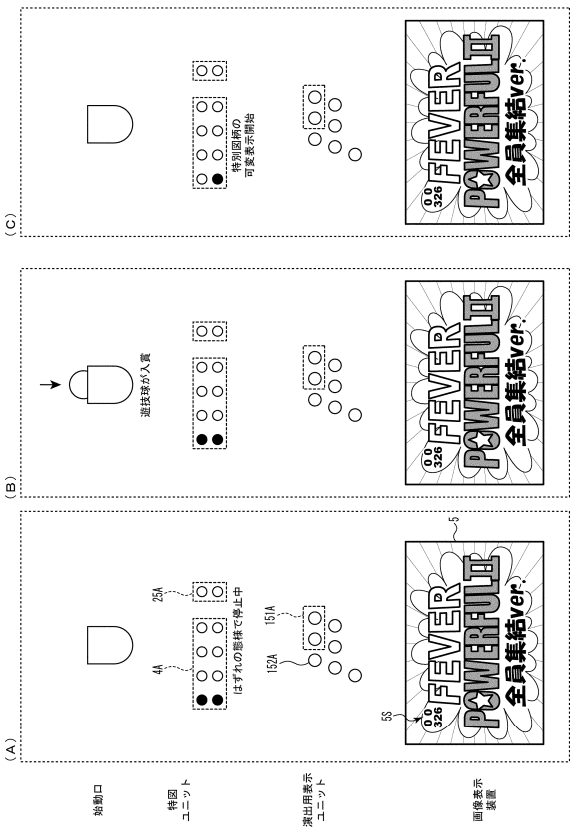
【図１０－８５】

【図10－85】



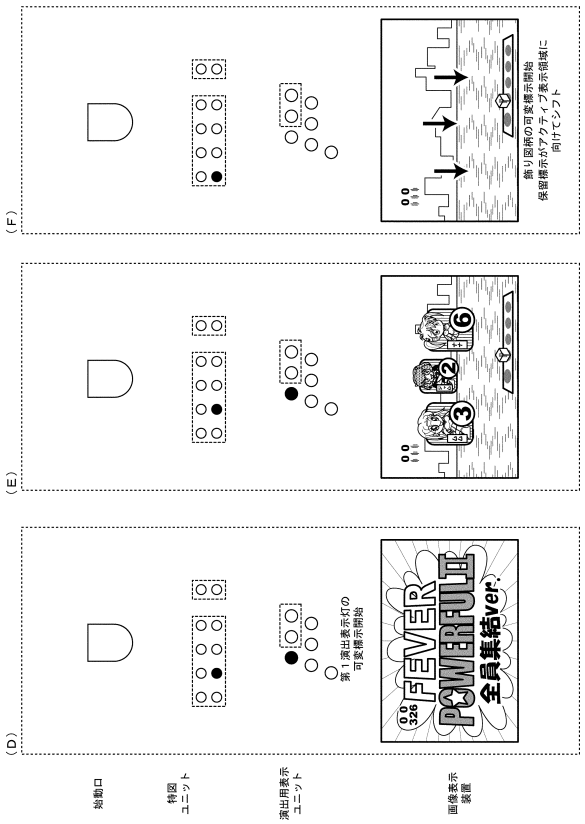
【図１０－８６】

【図10－86】



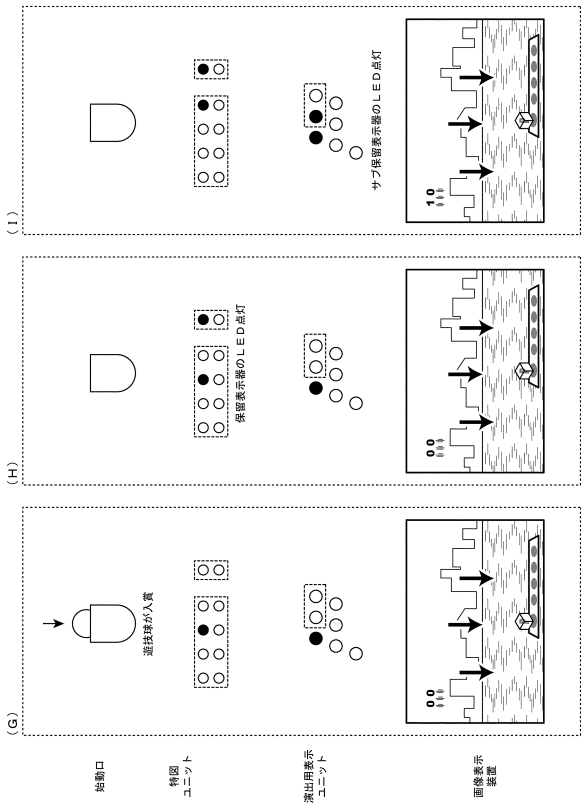
【図１０－８７】

【図10－87】



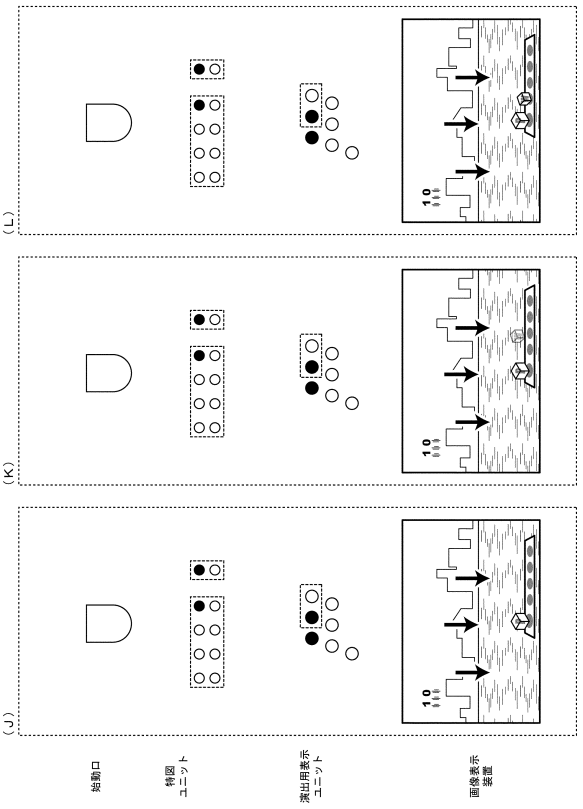
【図１０－８８】

【図10－88】



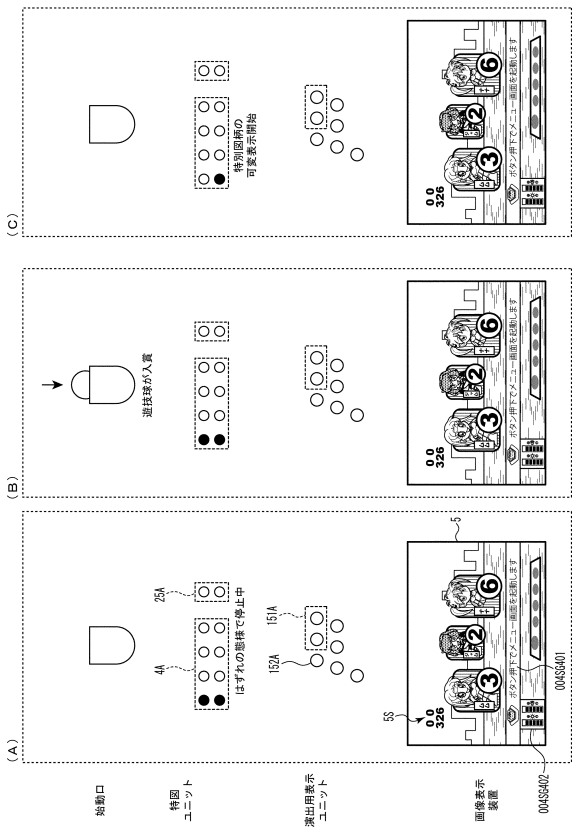
【図１０－８９】

【図10－89】



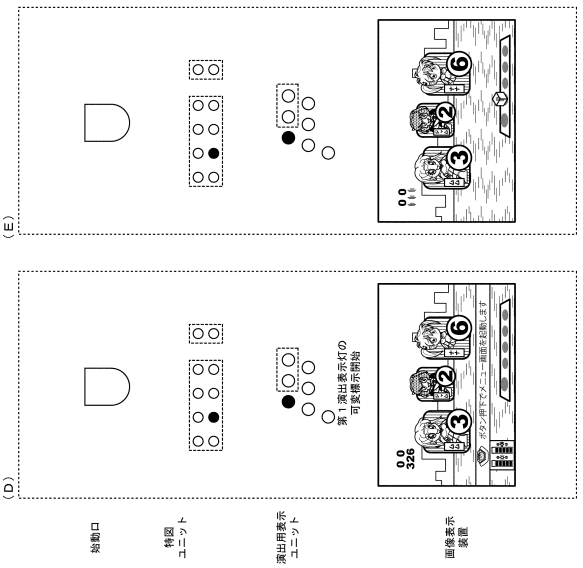
【図１０－９０】

【図10－90】



【図１０－９１】

【図10－91】



【図１０－９２】

【図10－92】

各演出の比較

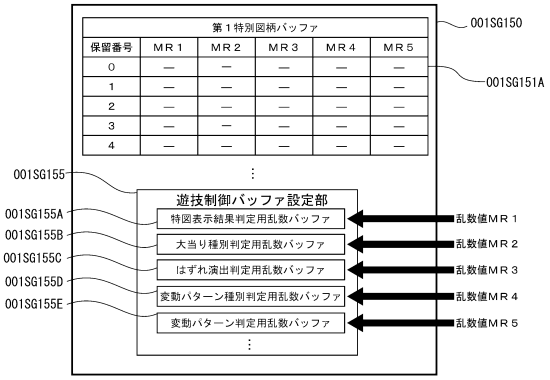
演出名	実行可能演出モード A	B	C	D	開始契機	実行期間	演出中断の有無
保留変化演出	○	○	○	○	保留記憶発生	保留記憶の発生から先読み対象の可変表示停止タイミングまで	無し
入賞時フラッシュ演出	○	○	○	○		保留記憶の発生から先読み対象の可変表示のリーチタイミングまで	無し
ボタン振動演出	○	○	○	○		保留記憶の発生から所定期間（例えば、３０００ｍｓ）経過まで	無し
保留出現アニメーション	○	○	○	○		保留記憶の発生から最長６００ｍｓ	有り（可変表示開始コマンドの受信契機）

【図１０－９３】

【図10－93】

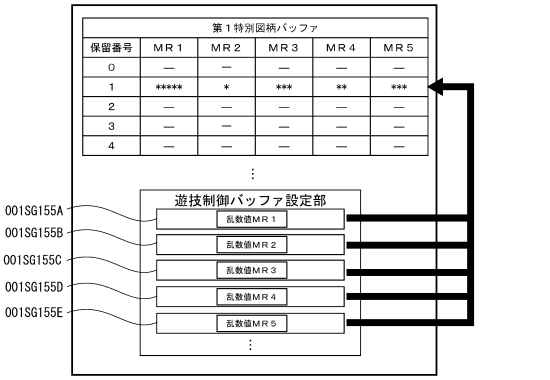
（Ａ）抽出した乱数値を各乱数バッファに一旦格納

遊技制御用データ保持エリア



（Ｂ）格納した各乱数値を特別図柄バッファの転送先に転送

遊技制御用データ保持エリア



【図１０－９４】

【図10－94】

（Ａ）保留番号「１」の記憶内容を保留番号「０」の記憶内容としてコピー



（Ｂ）保留番号「２」の記憶内容を保留番号「１」の記憶内容としてコピー



（Ｃ）保留番号「３」の記憶内容を保留番号「２」の記憶内容としてコピー



（Ｄ）保留番号「４」の記憶内容を保留番号「３」の記憶内容としてコピー



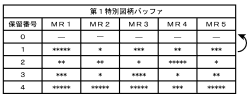
（Ｅ）保留番号「４」の記憶内容を消去



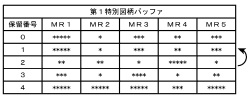
【図１０－９５】

【図10－95】

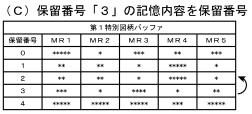
（Ａ）保留番号「１」の記憶内容を保留番号「０」の記憶内容としてコピー



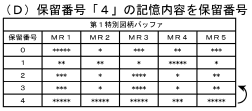
（Ｂ）保留番号「２」の記憶内容を保留番号「１」の記憶内容としてコピー



（Ｃ）保留番号「３」の記憶内容を保留番号「２」の記憶内容としてコピー



（Ｄ）保留番号「４」の記憶内容を保留番号「３」の記憶内容としてコピー



（Ｅ）保留番号「３」の記憶内容を保留番号「４」の記憶内容が同一

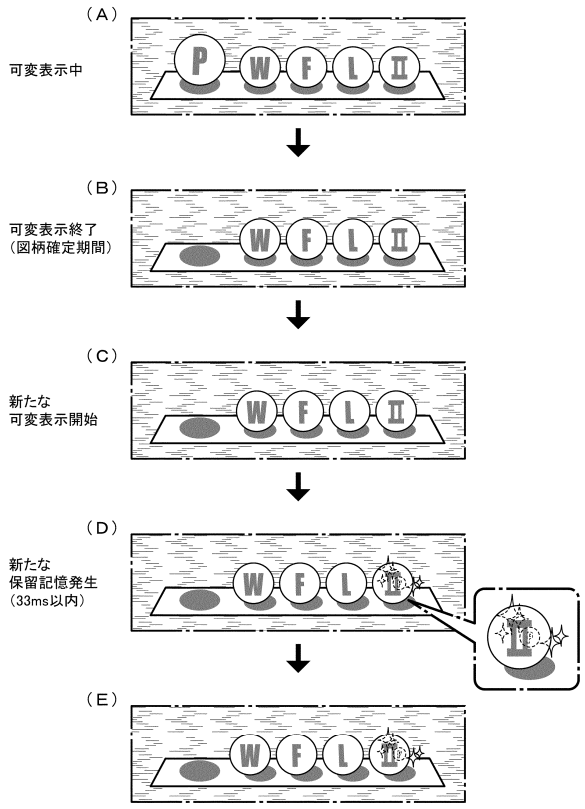


（Ｆ）保留番号「４」の記憶内容を消去



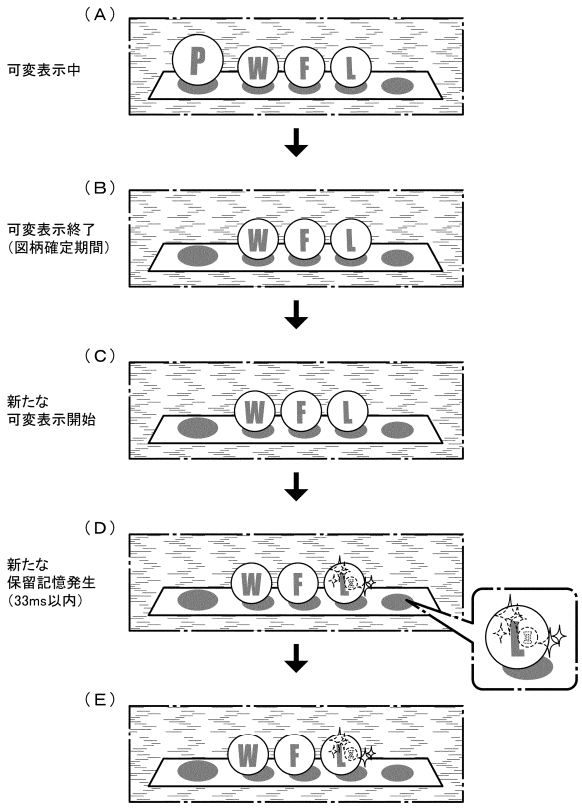
【図１０－９６】

【図10－96】



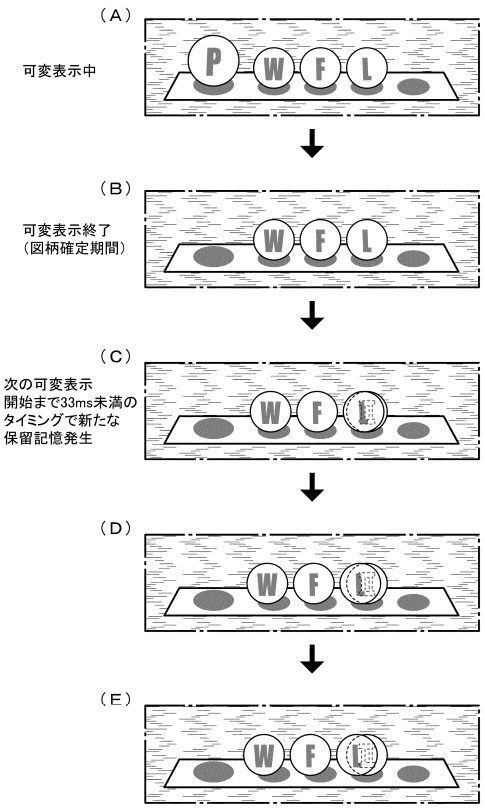
【図１０－９７】

【図10－97】



【図１０－９８】

【図10－98】



【図１０－９９】

【図10－99】 変形例

保留記憶数Ｎ個で可変表示が実行されている際に保留記憶が連続発生した場合

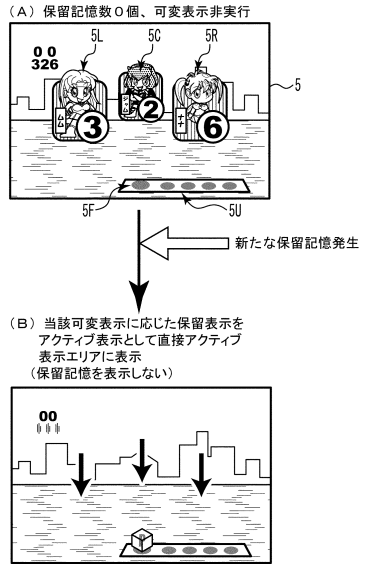
保留記憶数発生タイミング		保留表示の表示態様	
１個目	２個目		
可変表示終了間際※１	可変表示終了間際※１	１個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
		２個目	保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
可変表示開始直後※２	可変表示開始直後※２	１個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化
		２個目	保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化
可変表示終了間際※１	次の可変表示開始後	１個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
		２個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化。

※１：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ未満のタイミング

※２：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ以上のタイミング

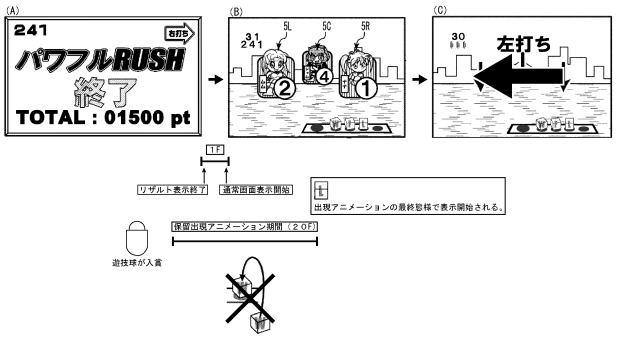
【図１０－１００】

【図10－100】変形例



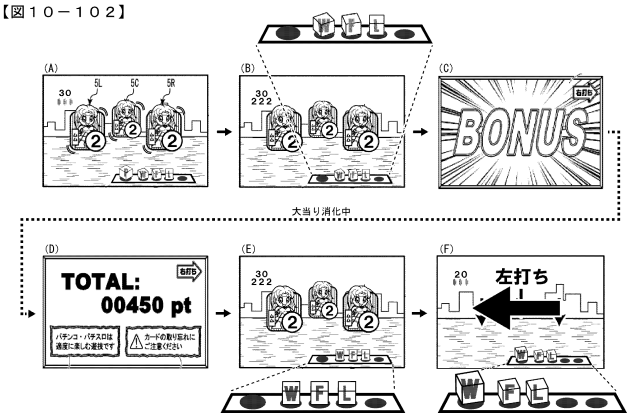
【図１０－１０１】

【図１０－１０１】



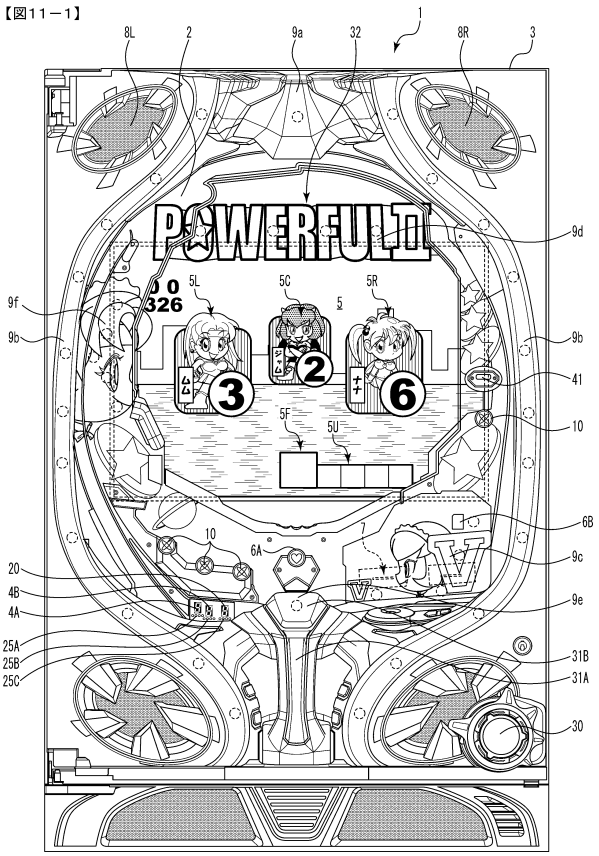
【図１０－１０２】

【図１０－１０２】



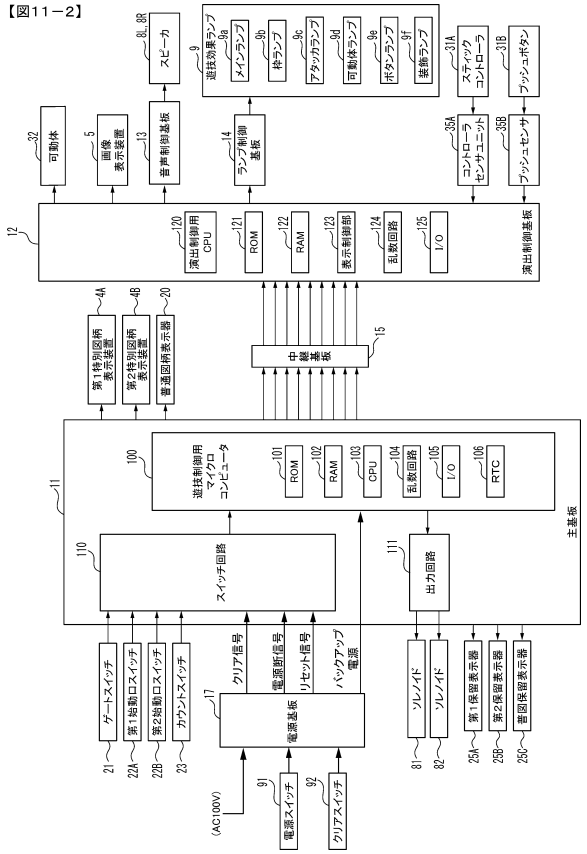
【図１１－１】

【図11－1】



【図１１－２】

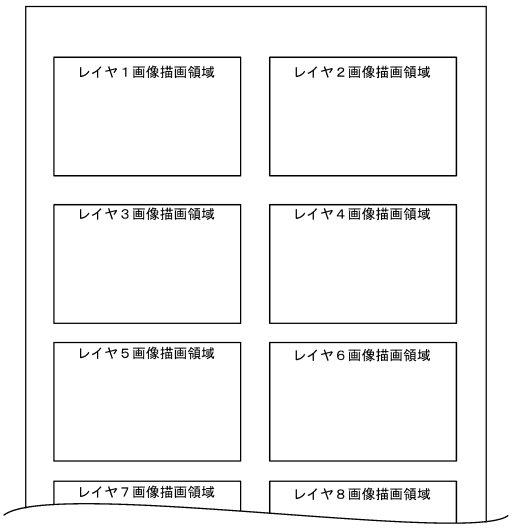
【図11－2】



【図１１－３】

【図11－3】

ＶＲＡＭの内容



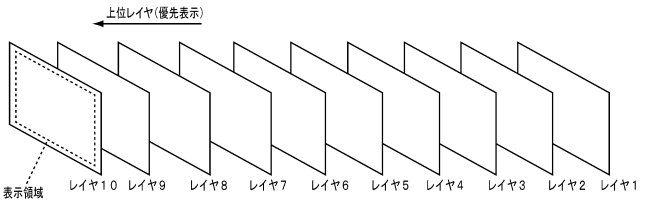
【図１１－４】

【図11－4】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ５画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ６画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ７画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ８画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ９画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１０画像描画領域	小図柄	高

【図１１－５】

【図11－5】



【図１１－６】

【図11－6】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り（確変A）
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り（確変B）
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り（確変C）
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り（非確変）

【図１１－７】

【図11－7】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１１－８】

【図11－8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１１－９】

【図11－9】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図１１－１０】

【図11－10】

（Ａ）通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	同種別保留2個短縮→非リーチ（はずれ）
PA1-3	3750	同種別保留3個短縮→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（はずれ）
PA2-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα →スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα（大当り）
PB1-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（大当り）
PB1-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα →スーパーリーチβ（大当り）

（Ｂ）時短状態・確変状態（低確高ベース状態・高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	3000	非リーチ（はずれ）
PA1-5	6500	非リーチ（はずれ）
PA1-6	15000	非リーチ（はずれ）
PA2-5	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（はずれ）
PA2-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ（はずれ）
PB1-5	15000	非リーチ（大当り）
PB1-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（大当り）
PB1-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ（大当り）

【図１１－１１】

【図11－11】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＡ
（低ベース状態用、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR3)	変動パターン
1~660	PA1-1
661~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＢ
（低ベース状態用、同種保留記憶数２個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~700	PA1-2
701~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＣ
（低ベース状態用、同種保留記憶数３個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~750	PA1-3
751~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＤ
（高ベース状態用）

判定値(MR3)	変動パターン
1~300	PA1-4
301~550	PA1-5
551~750	PA1-6
751~900	PA2-5
901~970	PA2-6
971~997	PA2-7

（Ｅ）大当り用変動パターン判定テーブルＡ
（低ベース用）

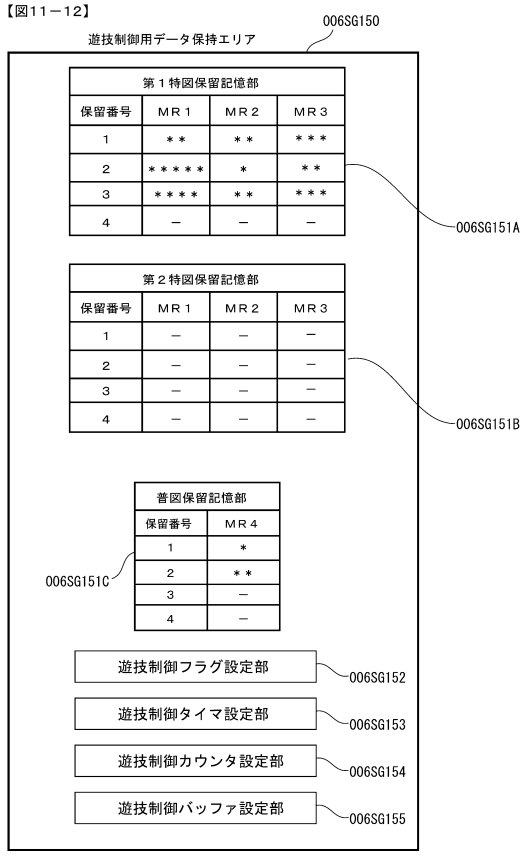
判定値(MR3)	変動パターン
1~30	PB1-1
31~200	PB1-2
201~500	PB1-3
501~997	PB1-4

（Ｆ）大当り用変動パターン判定テーブルＢ
（高ベース用）

判定値(MR3)	変動パターン
1~100	PB1-5
101~400	PB1-6
401~997	PB1-7

【図１１－１２】

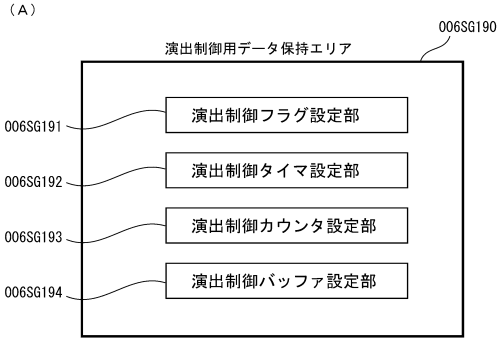
【図11－12】



【図１１－１３】

【図11－13】

（Ａ）



（Ｂ）

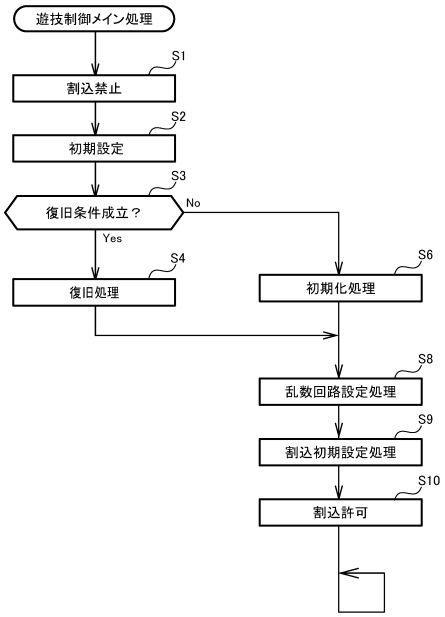
始動入賞時受信コマンドバッファ 006SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	連続刻れ演出フラグ
第１特図保留記憶	１－０	B100（H）	C102（H）	C400（H）	C600（H）	0	0
	１－１	B100（H）	C102（H）	C400（H）	C600（H）	0	0
	１－２	B100（H）	C102（H）	C410（H）	C601（H）	1	1
	１－３	B100（H）	C103（H）	C400（H）	C600（H）	－	－
	１－４	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－
第２特図保留記憶	２－０	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－
	２－１	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－
	２－２	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－
	２－３	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－
	２－４	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－

保留表示フラグ〝0〟→ ○
保留表示フラグ〝1〟→ ◇
保留表示フラグ〝2〟→ ☆

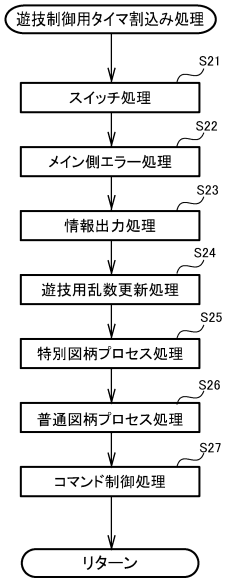
【図１１－１４】

【図11－14】



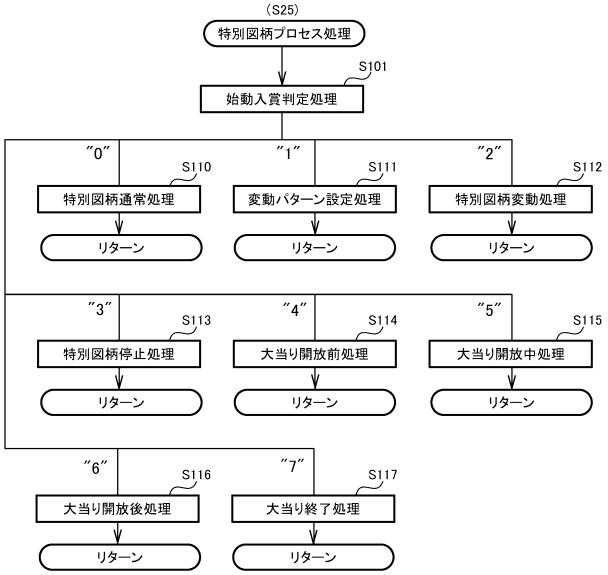
【図１１－１５】

【図11－15】



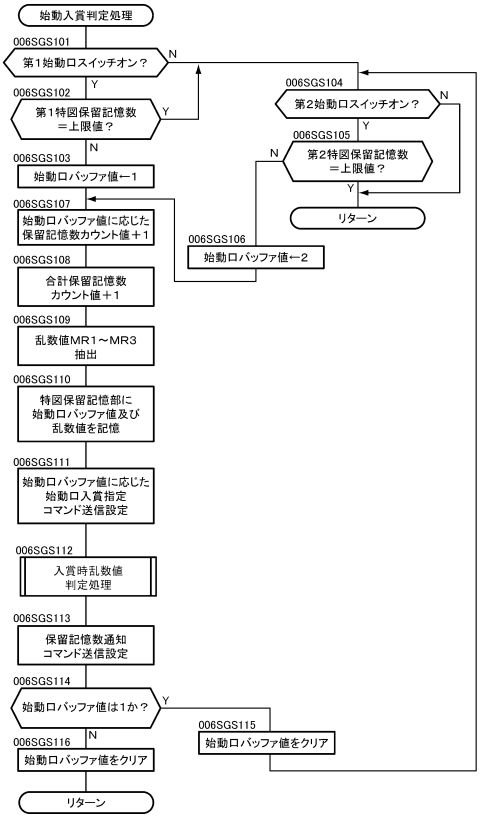
【図１１－１６】

【図11－16】



【図１１－１７】

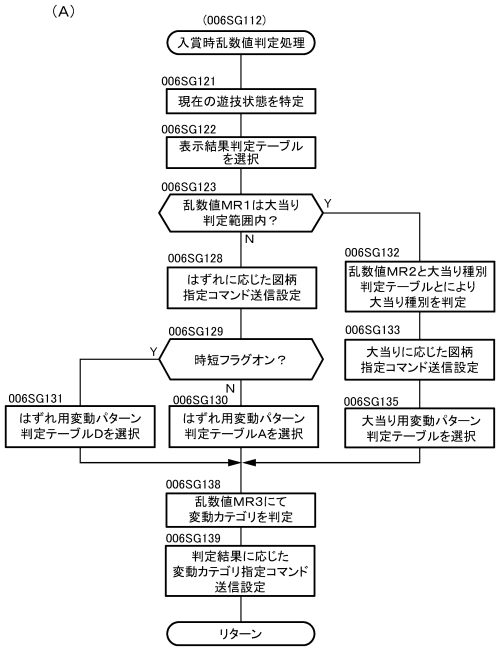
【図11－17】



【図１１－１８】

【図11－18】

（A）

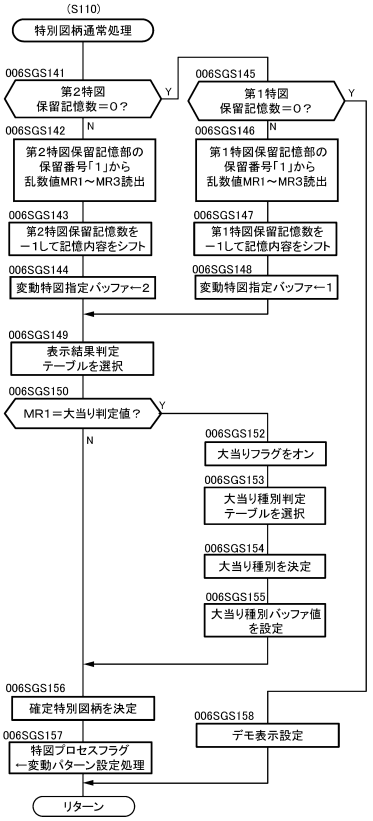


（B）

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

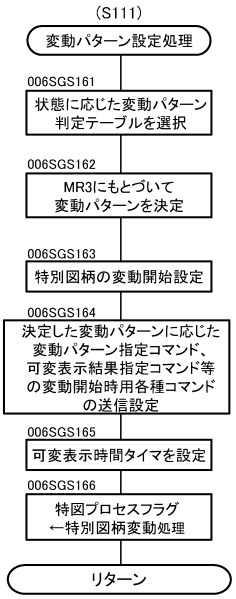
【図１１－１９】

【図11－19】



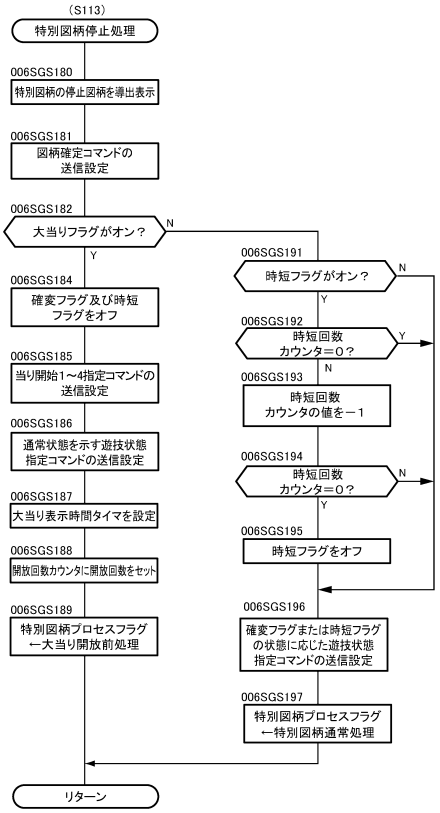
【図１１－２０】

【図11－20】

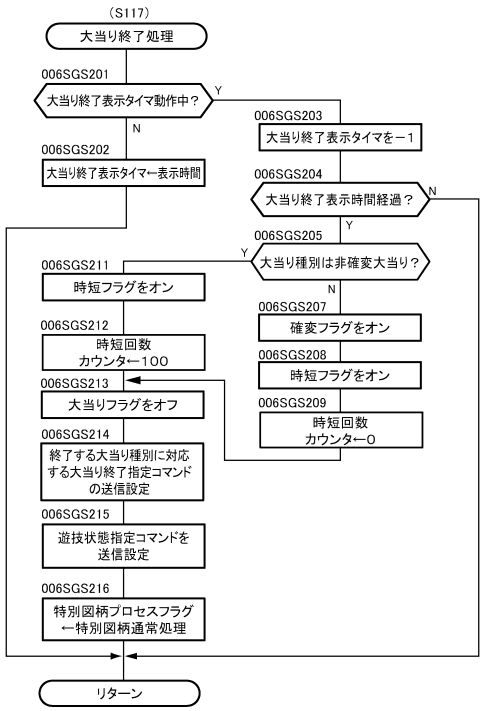


【図１１－２１】

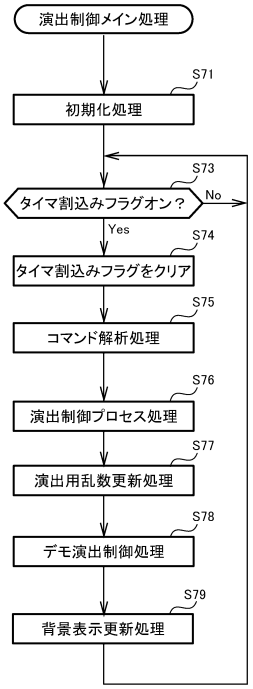
【図11－21】



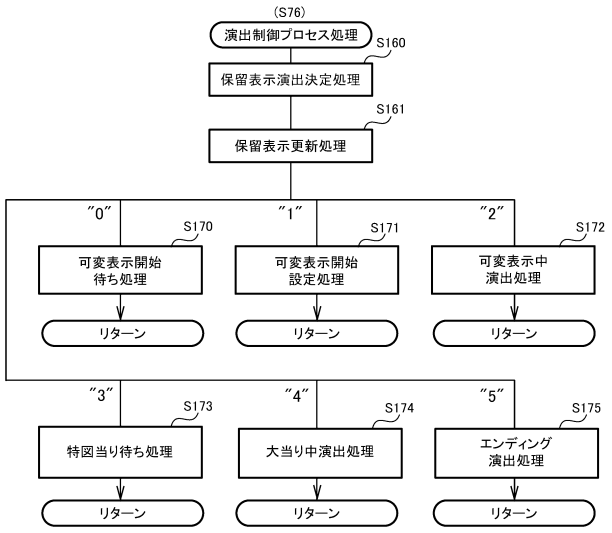
【図１１－２２】
【図11－22】



【図１１－２３】
【図11－23】



【図１１－２４】
【図11－24】



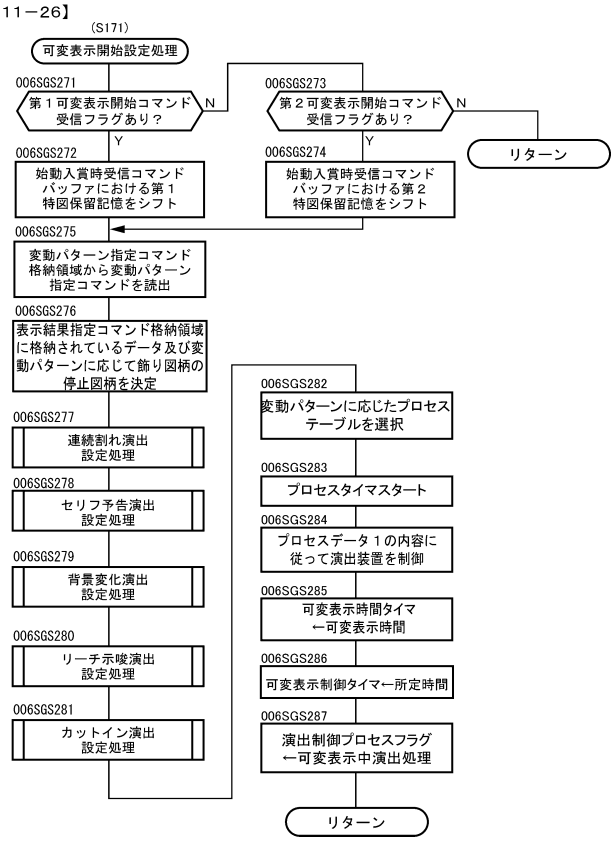
【図１１－２５】
【図11－25】

保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンＡ	演出パターンＢ
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

【図１１－２６】

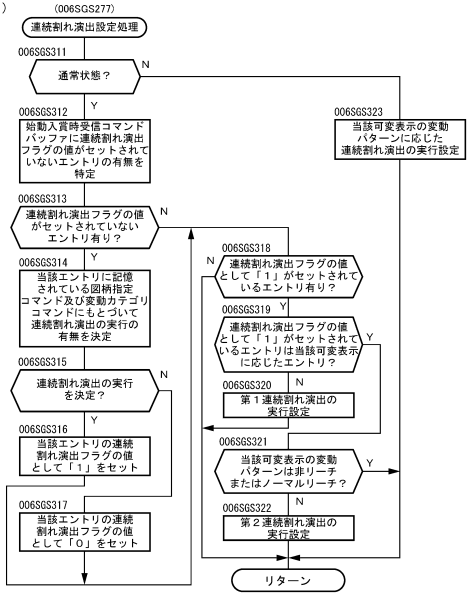
【図11－26】



【図１１－２７】

【図11－27】

（Ａ）



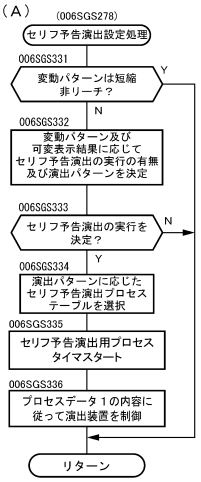
（Ｂ） 通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	連続割れ演出非実行	連続割れ演出実行
大当り	２０％	８０％
非リーチ（はずれ）	８０％	２０％
Ｎリーチ（はずれ）	６０％	４０％
Ｓリーチ（はずれ）	５０％	５０％

【図１１－２８】

【図11－28】

（Ａ）



（Ｂ）

セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン及び可変表示	セリフ予告演出非実行	セリフ予告演出実行		
		演出パターンＡ	演出パターンＢ	演出パターンＣ
非リーチ（はずれ）	７０％	３０％	０％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	６０％	３５％	５％	０％
Ｓリーチ（はずれ）	４０％	１０％	２０％	３０％
大当り	１０％	５％	１０％	７５％

（Ｃ）

演出パターン	演出内容
演出パターンＡ	割れ演出で生成された領域にて「チャンス！？」表示
演出パターンＢ	割れ演出で生成された領域にて「熱い！」表示
演出パターンＣ	割れ演出で生成された領域にて「激アツ！」表示

【図１１－２９】

【図11－29】

（Ａ）背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合

大当り保留の有無	背景変化非実行		背景変化実行
	背景変化演出非実行	背景変化演出実行（失敗パターン）	背景変化演出実行（成功パターン）
無し	６０％	３０％	１０％
有り	３０％	０％	７０％

（Ｂ）リーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン	リーチ示唆演出非実行	リーチ示唆演出実行（失敗パターン）	リーチ示唆演出実行（成功パターン）
非リーチ	８０％	２０％	０％
リーチ	３０％	０％	７０％

（Ｃ）カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	カットイン演出非実行	カットイン演出実行	
		演出パターンＸ	演出パターンＹ
はずれ	６５％	３０％	５％
大当り	１０％	２０％	７０％

【図１１－３０】

通常状態において実行可能な演出１

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第１連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象よりも前の可変表示で実行
第２連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象の可変表示で実行
セリフ予告演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行し、該割れ演出の対象領域でセリフを表示 ・割れ演出の対象領域で表示するセリフで期待度示唆 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化演出Ａ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
背景変化演出Ｂ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	無し	有り	全体	・１段階目→２段階目と段階的に割れる演出 ・失敗（２段階目は割れない）パターン有り
擬似連演出	・飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止→割れ演出 ・１回目と２回目とで割れるガラス板の色を異ならせることによって期待度示唆	可動体	有り	全体	
リーチ示唆演出	・割れ演出を実行してリーチの成立を示唆（割れたらリーチ成立）	キャラクタ	有り	全体	・失敗（割れない）パターン有り

【図１１－３１】

通常状態において実行可能な演出２

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
弱発展演出	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチαのリーチ演出への移行を報知	キャラクタ	無し	全体	
強発展演出Ａ	Ｓリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチβのリーチ演出への移行を報知	可動体	無し	全体	
強発展演出Ｂ	Ｓリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチβのリーチ演出への移行を報知	無し	有り	全体	
カットイン演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を報知	可動体	有り	全体	・ボタン操作により可動体のガタ動作→ヒビ発生→割れ発生 ・失敗（可動体非動作）パターン有り

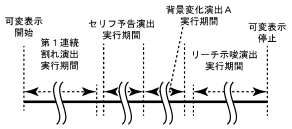
【図１１－３２】

時短状態・確変状態において実行可能な演出

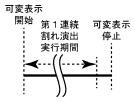
演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第１連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
第２連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化演出Ａ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
弱発展演出	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチγのリーチ演出への移行を報知	キャラクタ	無し	全体	
強発展演出Ａ	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチδのリーチ演出への移行を報知	可動体	無し	全体	
カットイン演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を報知	可動体	有り	全体	・失敗（可動体非動作）パターン有り

【図１１－３３】

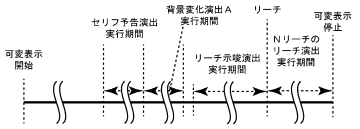
（Ａ）ＰＡ１－１（ＰＡ２－２～ＰＡ２－４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合）



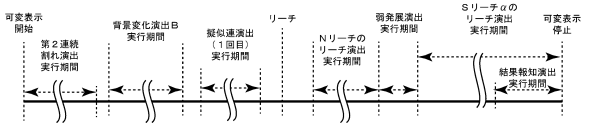
（Ｂ）ＰＡ１－２、ＰＡ１－３（ＰＡ２－２～ＰＡ２－４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合）



（Ｃ）ＰＡ２－１、ＰＢ１－１

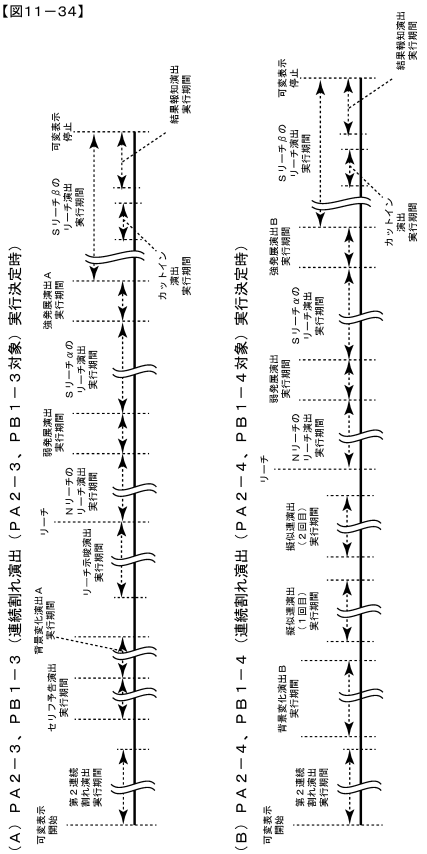


（Ｄ）ＰＡ２－２、ＰＢ１－２（ＰＡ２－２、ＰＢ１－２のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合）



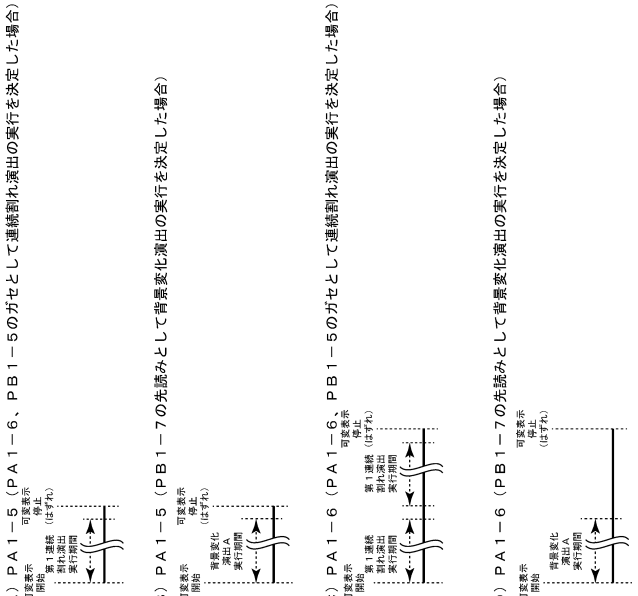
【図１１－３４】

【図11－34】



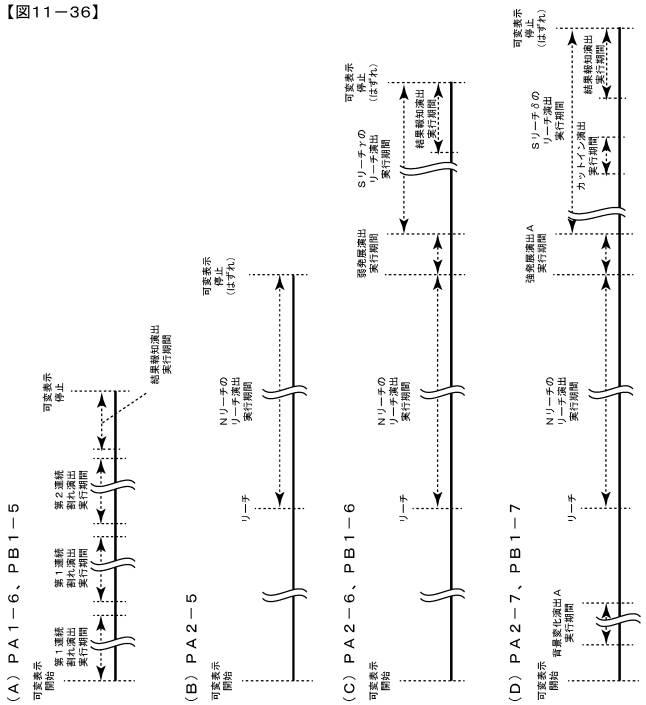
【図１１－３５】

【図11－35】



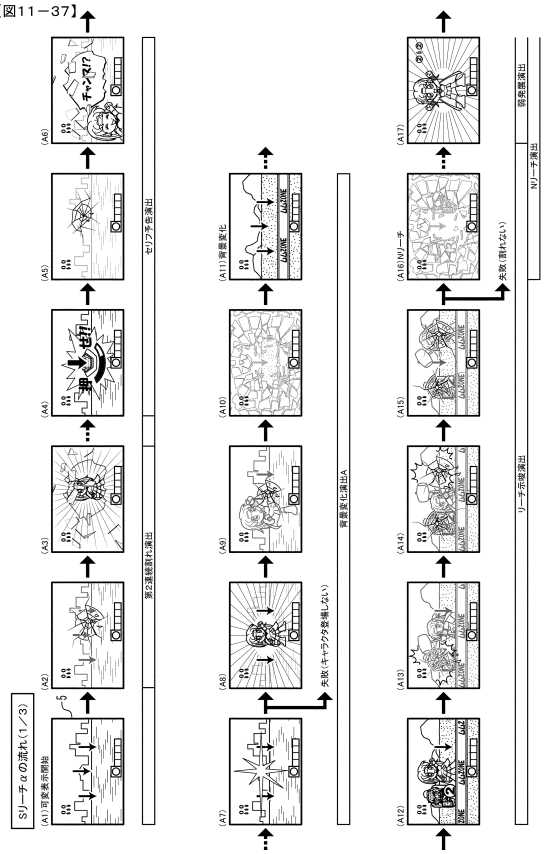
【図１１－３６】

【図11－36】



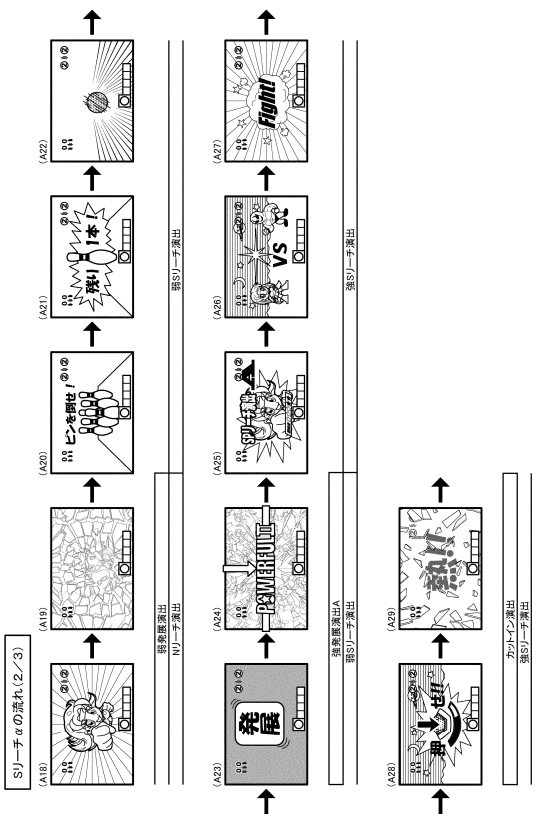
【図１１－３７】

【図11－37】



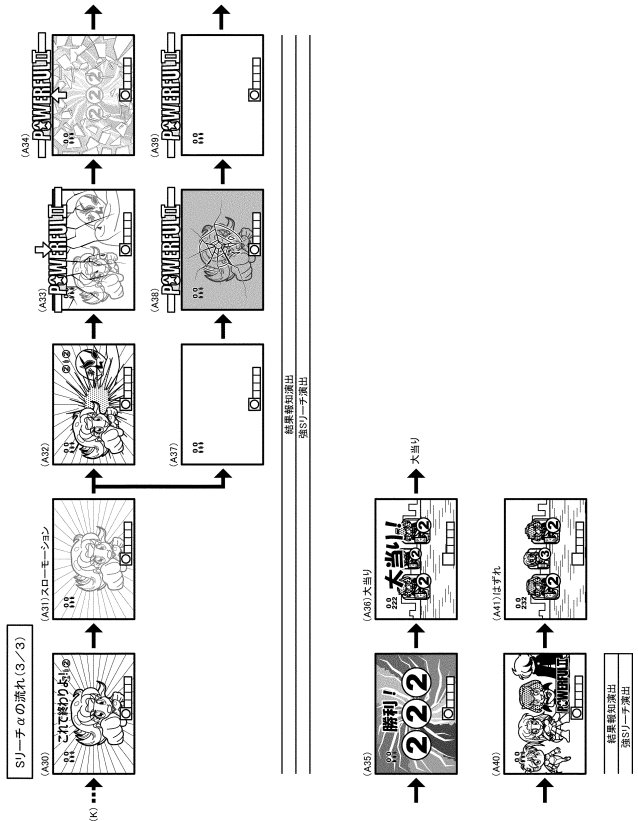
【図１１－３８】

【図11－38】



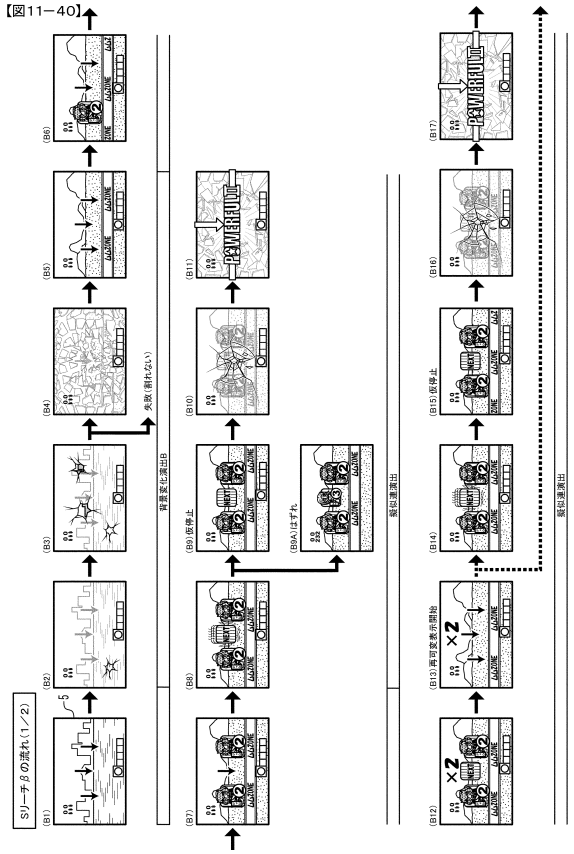
【図１１－３９】

【図11－39】



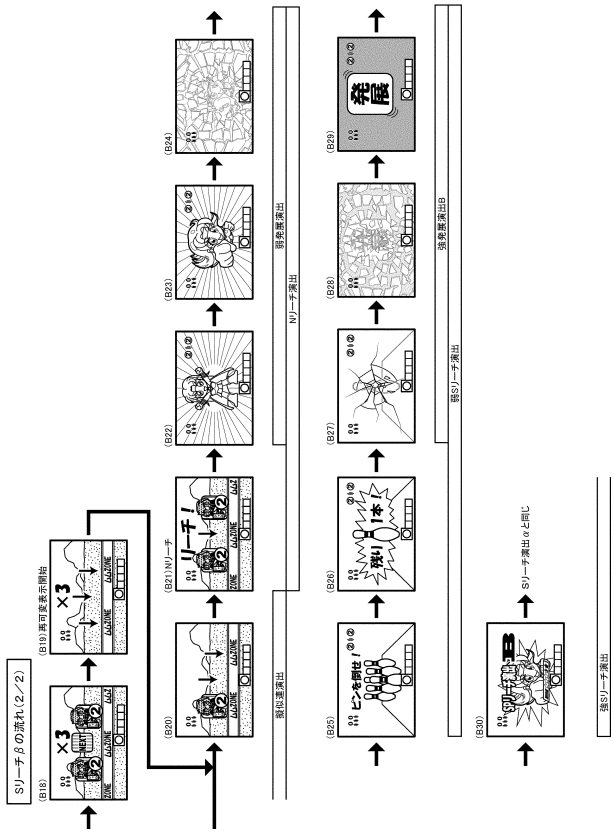
【図１１－４０】

【図11－40】

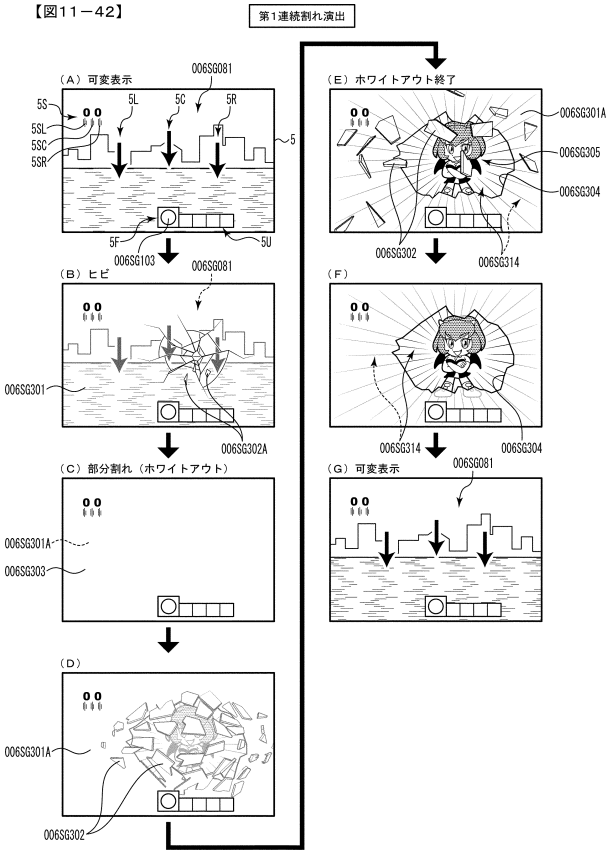


【図１１－４１】

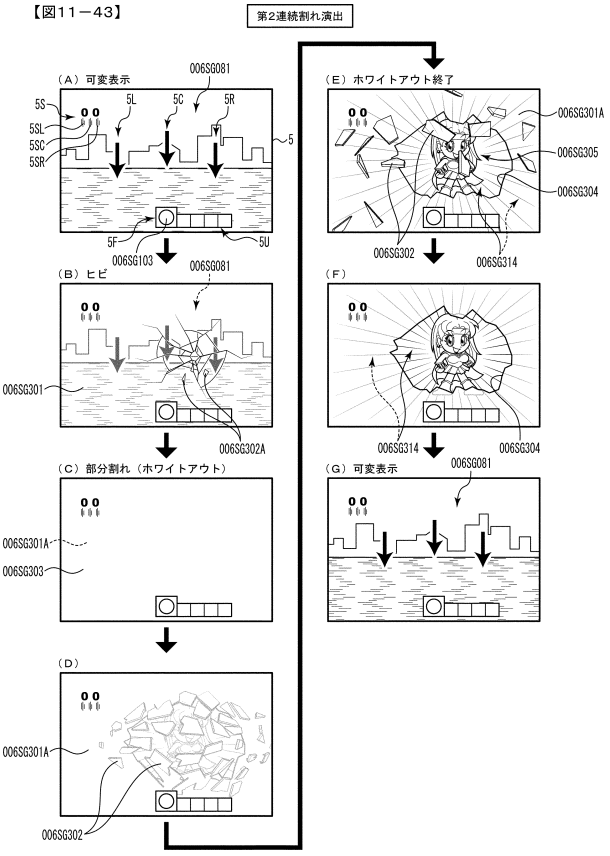
【図11－41】



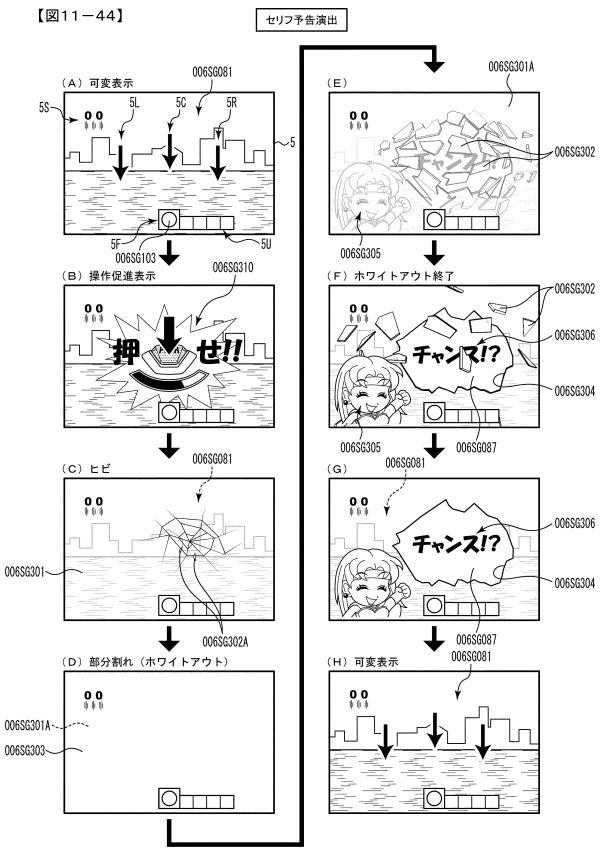
【図１１－４２】



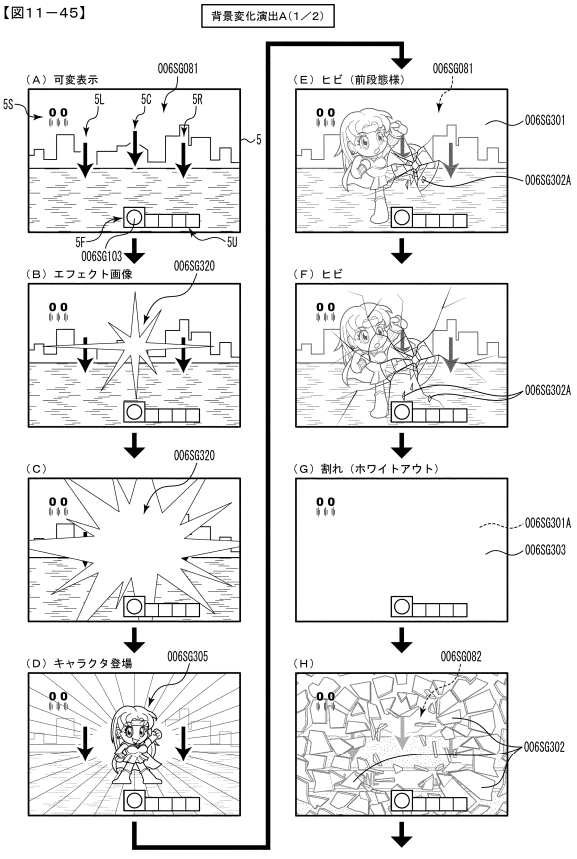
【図１１－４３】



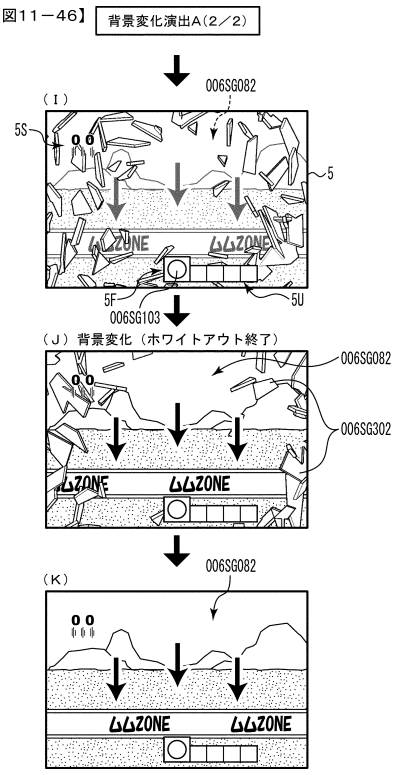
【図１１－４４】



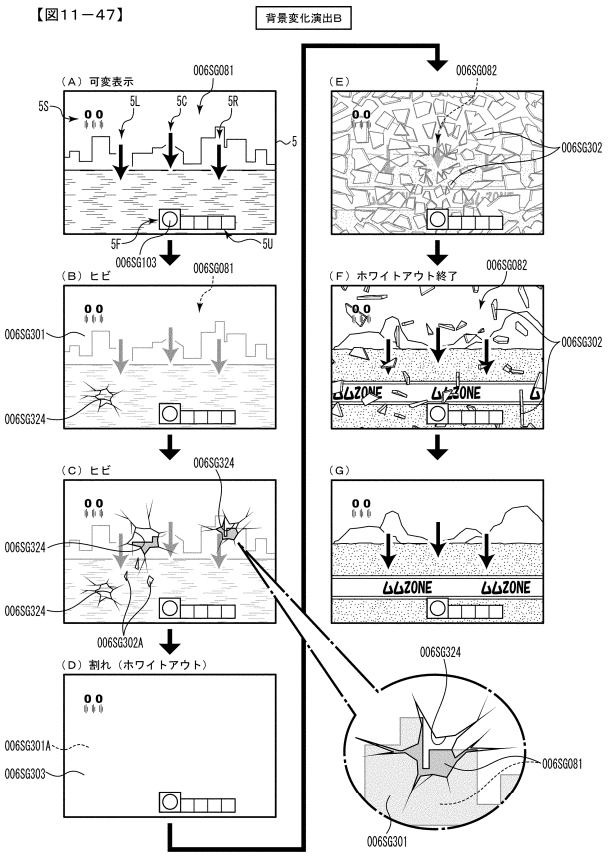
【図１１－４５】



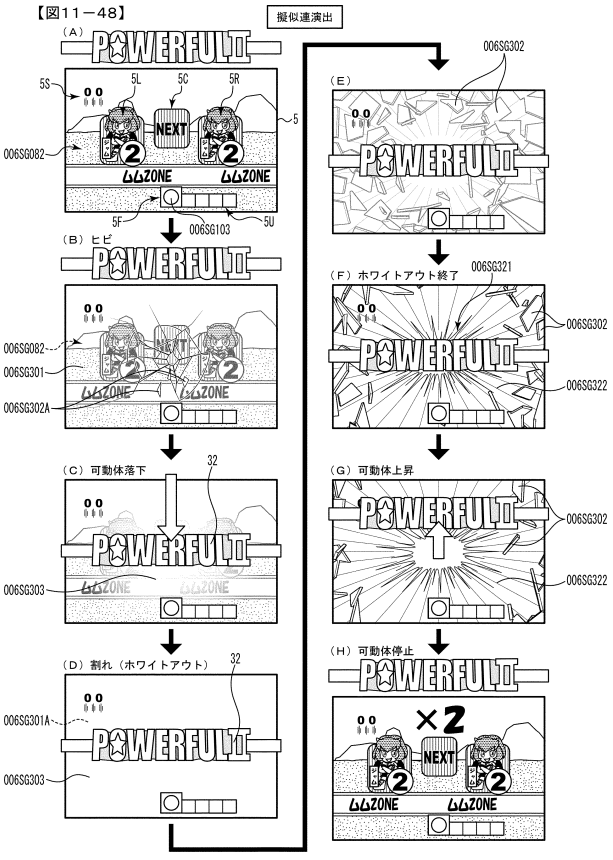
【図１１－４６】



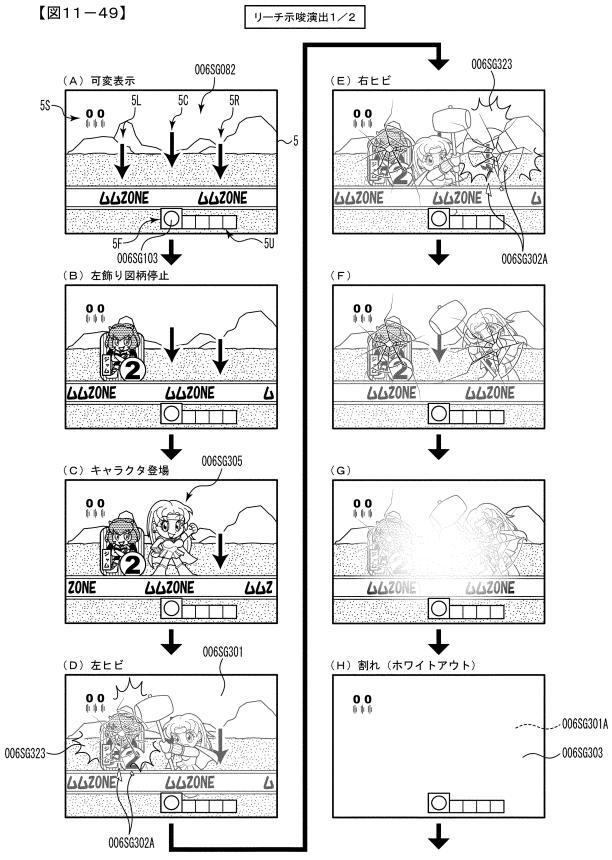
【図１１－４７】



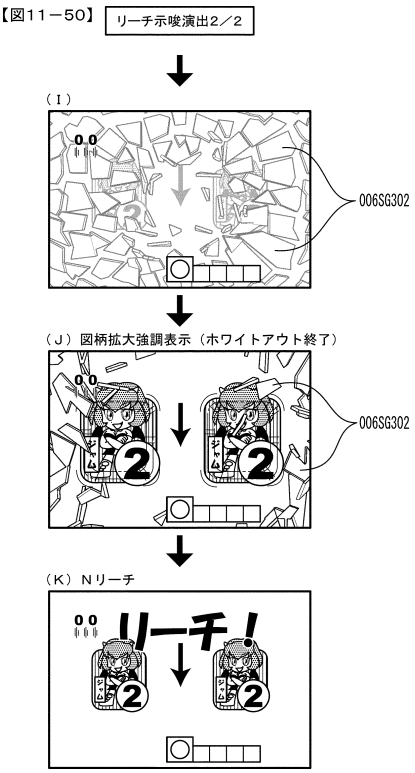
【図１１－４８】



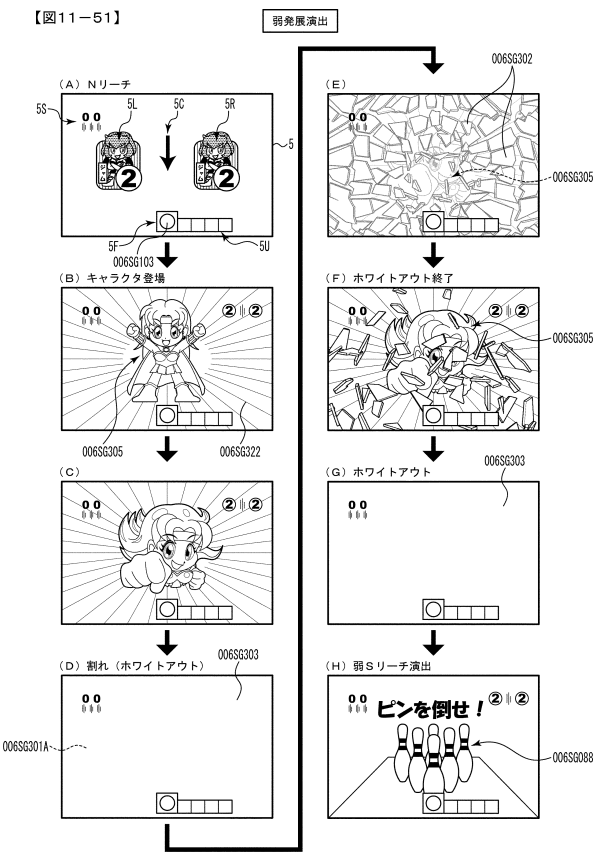
【図１１－４９】



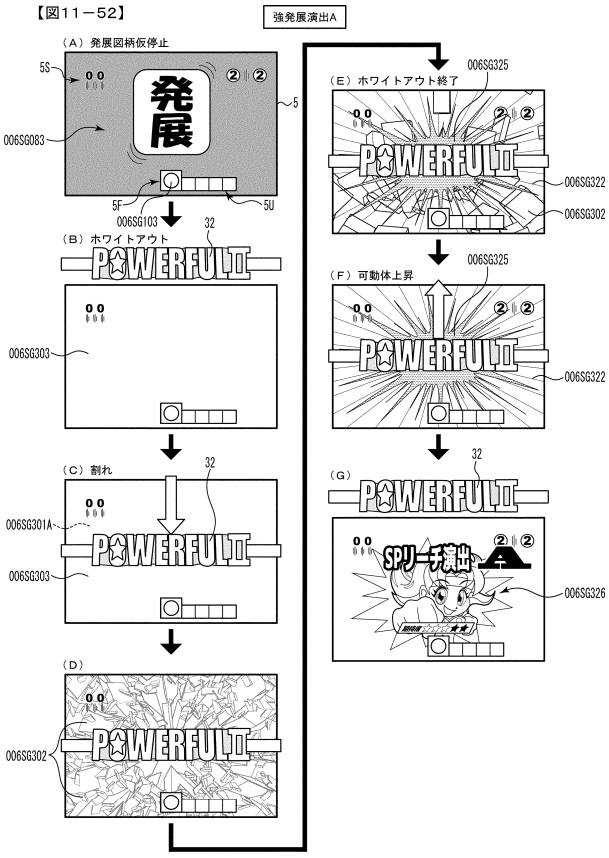
【図１１－５０】



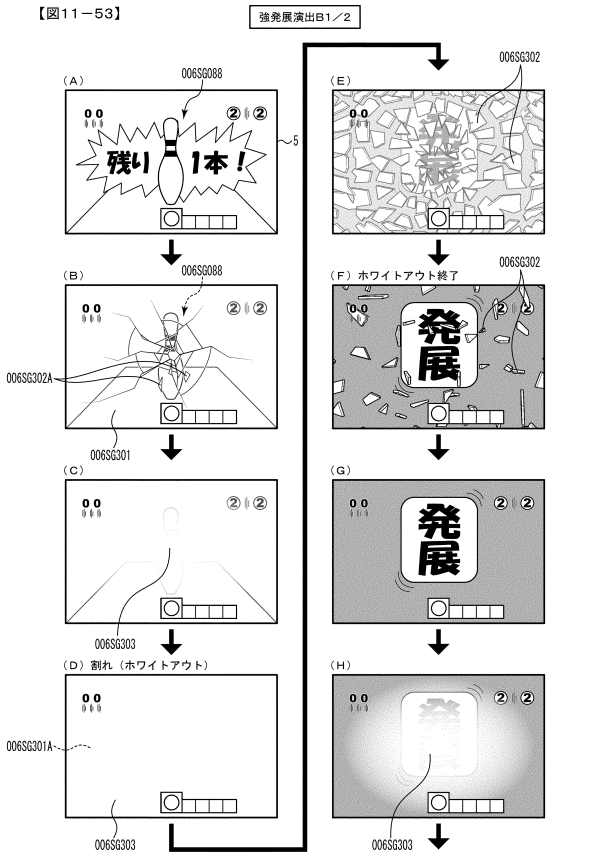
【図１１－５１】



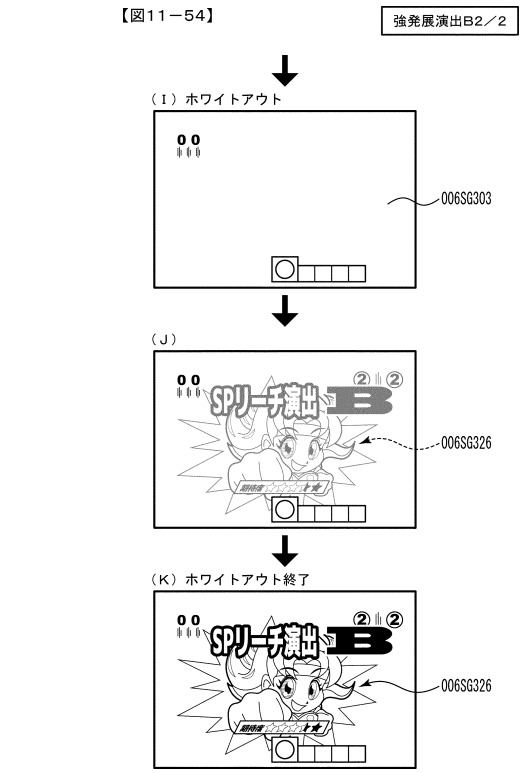
【図１１－５２】



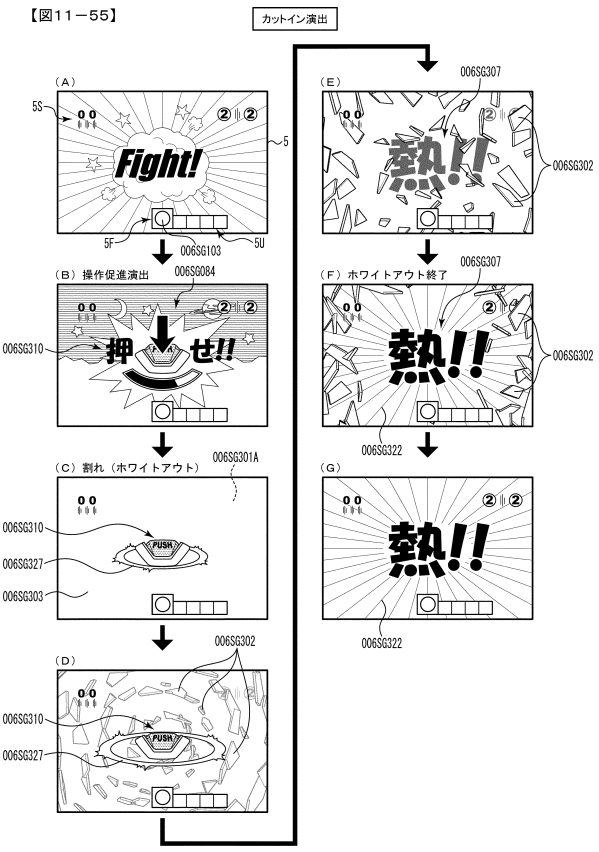
【図１１－５３】



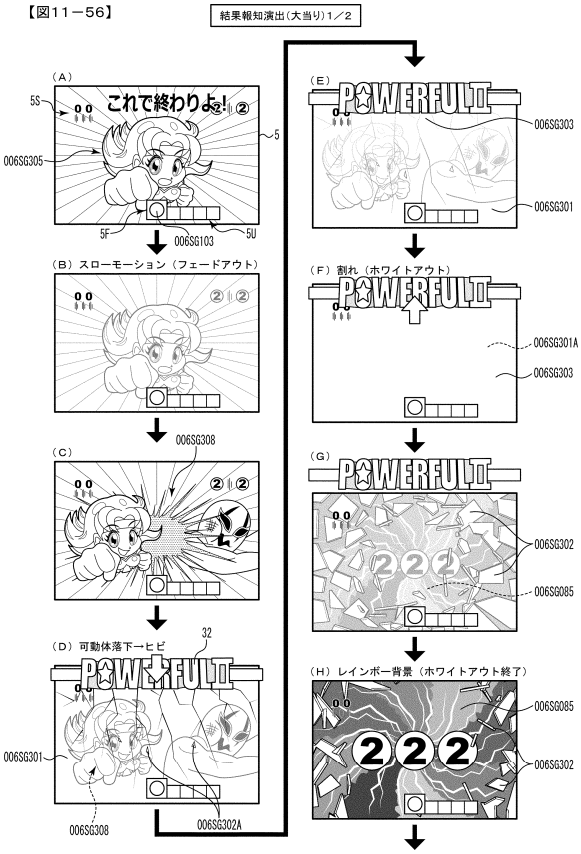
【図１１－５４】



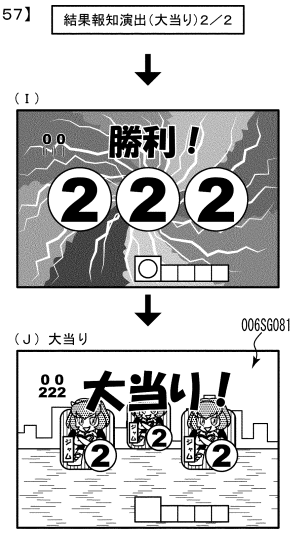
【図１１－５５】



【図１１－５６】

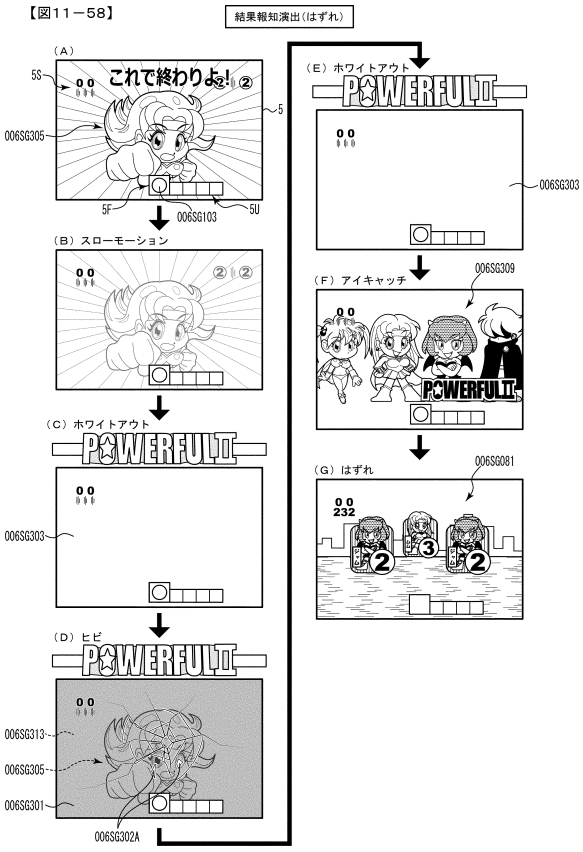


【図１１－５７】



【図１１－５８】

【図11－58】



【図１１－５９】

【図11－59】

演出比較表１

演出名	前段動作期間（ボタン操作含まず）	ヒビ表示期間	ホワイトアウト表示前期間	ホワイトアウト表示後期間	破片画像表示期間	破片画像視認可能期間※２	破片画像表示態様
第１連続割れ演出	—	1段階目：500ms 2段階目：3000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
第２連続割れ演出	—	1段階目：500ms 2段階目：3000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
セリフ予告演出	—	1段階目：500ms 2段階目：5000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
背景変化演出Ａ（成功パターン）	2000ms	2000ms	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
背景変化演出Ａ（失敗パターン）	—	—	—	—	—	—	—
背景変化演出Ｂ（成功パターン）	—	1段階目：3000ms 2段階目：1500ms	500ms	500ms	1250ms	750ms	透過
背景変化演出Ｂ（失敗パターン１）	—	1段階目：1500ms	—	—	—	—	—
背景変化演出Ｂ（失敗パターン２）	—	1段階目：3000ms 2段階目：1500ms	—	—	—	—	—
鏡加速演出	1500ms（可動体落下期間）	1500ms	500ms	500ms	1000ms	500ms	非透過
リーチ示唆演出（成功パターン）	10000ms	左ヒビ：8000ms 右ヒビ：4000ms	500ms	500ms	2000ms	1500ms	透過
リーチ示唆演出（失敗パターン）	14000ms	左ヒビ：12000ms 右ヒビ：9000ms ※1	—	—	—	—	—

※１：右ヒビの表示期間は、6000ms経過後に非リーチの報知を行う2000msの期間を含む

※２：破片画像視認可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

【図１１－６０】

【図11－60】

演出比較表２

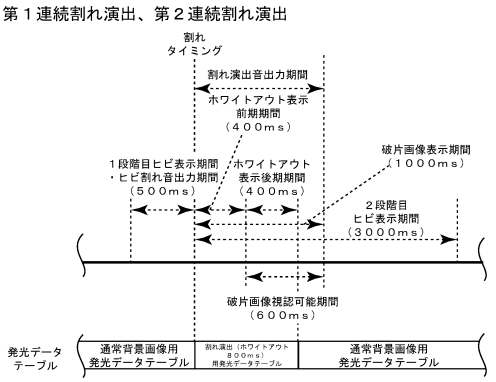
演出名	前段動作期間（ボタン操作含まず）	ヒビ表示期間	ホワイトアウト表示前期間	ホワイトアウト表示後期間	破片画像表示期間	破片画像視認可能期間※２	破片画像表示態様
弱発展演出	4000ms	—	500ms	500ms	3500ms	3000ms	非透過
強発展演出Ａ	1000ms（可動体落下期間）	—	1500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
強発展演出Ｂ	—	1500ms	500ms	500ms	3000ms	2500ms	透過
カットイン演出	—	—	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
結果報知演出（成功パターン）	500ms（可動体落下期間）	500ms	500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
結果報知演出（失敗パターン）	—	5500ms	—	—	—	—	—

※１：右ヒビの表示期間は、4000ms経過後に非リーチの報知を行う2000msの期間を含む

※２：破片画像視認可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

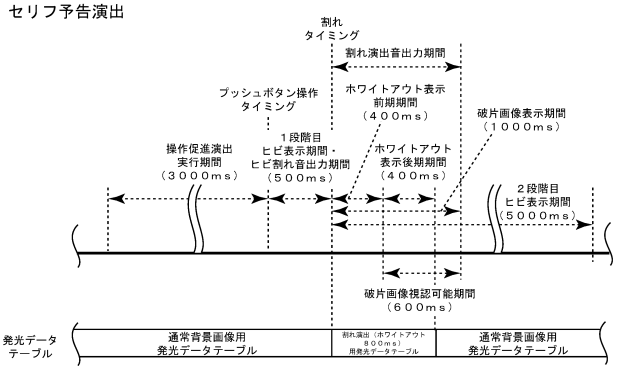
【図１１－６１】

【図11－61】



【図１１－６２】

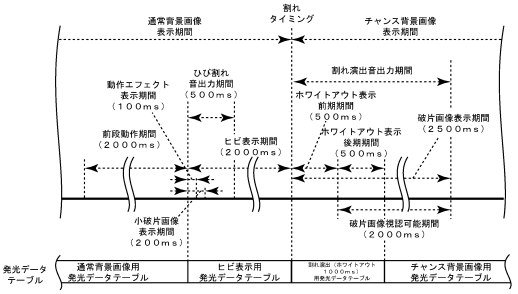
【図11－62】



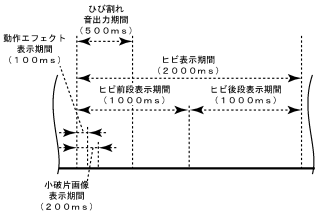
【図１１－６３】

【図11－63】

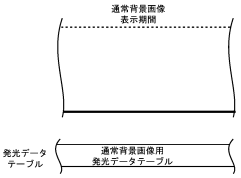
（Ａ）背景変化演出Ａ（成功パターン）



（Ｂ）背景変化演出Ａ（成功パターン）におけるヒビ表示期間詳細



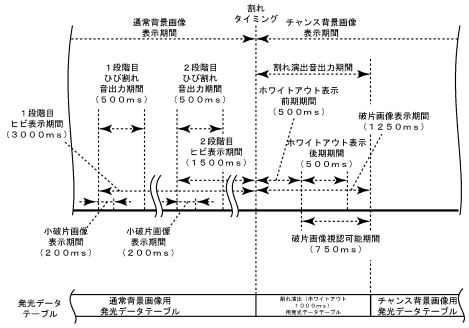
（Ｃ）背景変化演出Ａ（失敗パターン）



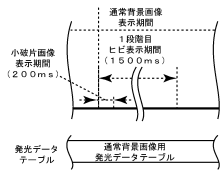
【図１１－６４】

【図11－64】

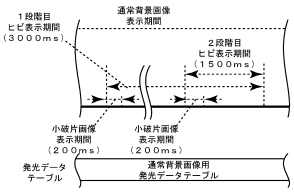
（Ａ）背景変化演出Ｂ（成功パターン）



（Ｂ）背景変化演出Ｂ（失敗パターン１）



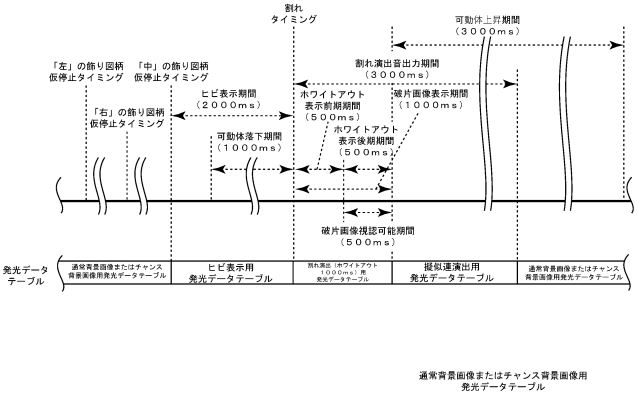
（Ｃ）背景変化演出Ｂ（失敗パターン２）



【図１１－６５】

【図11－65】

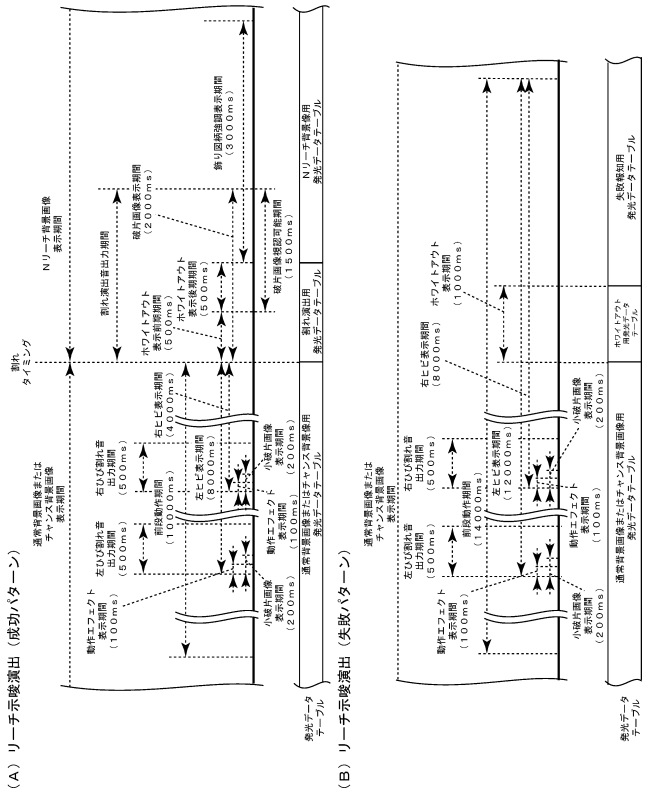
擬似連演出



通常背景画像またはチャンス背景画像用
発光データテーブル

【図１１－６６】

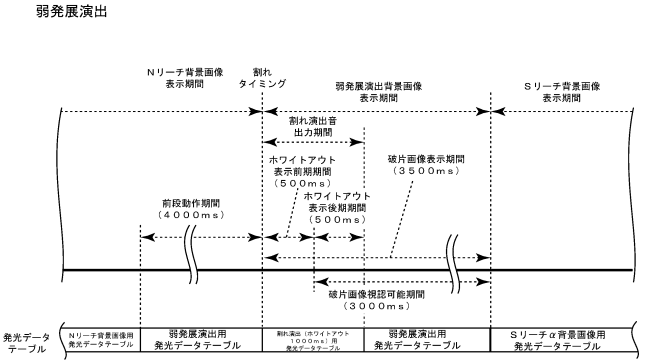
【図11－66】



【図１１－６７】

【図11－67】

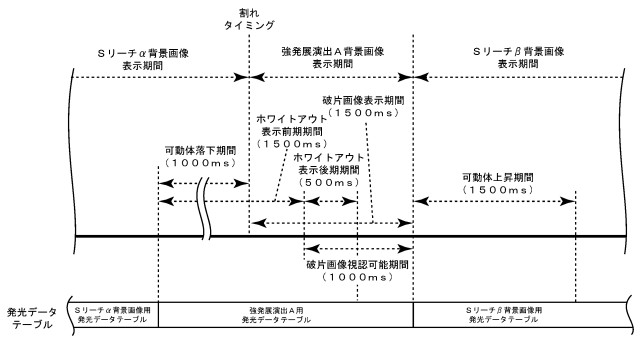
弱発展演出



【図１１－６８】

【図11－68】

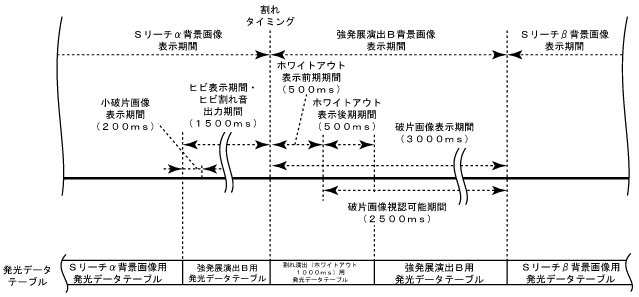
強発展演出Ａ



【図１１－６９】

【図11－69】

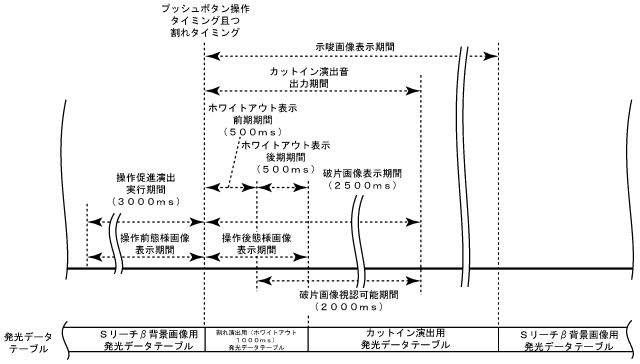
強発展演出Ｂ



【図１１－７０】

【図11－70】

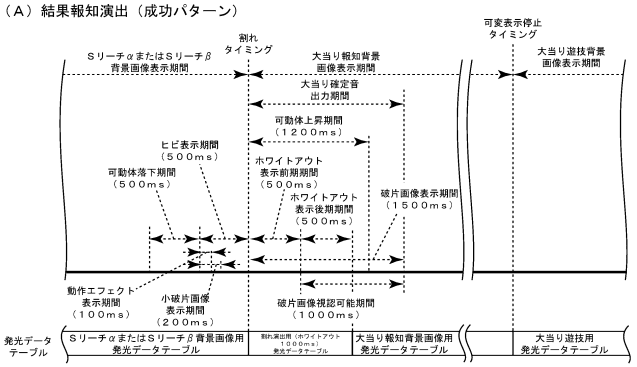
カットイン演出



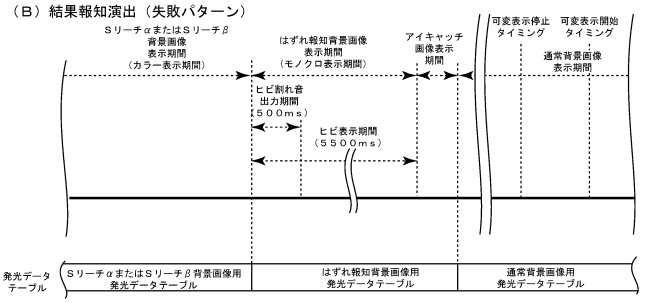
【図１１－７１】

【図11－71】

（Ａ）結果報知演出（成功パターン）



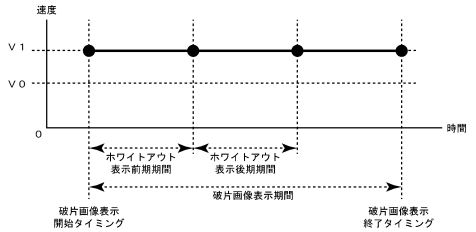
（Ｂ）結果報知演出（失敗パターン）



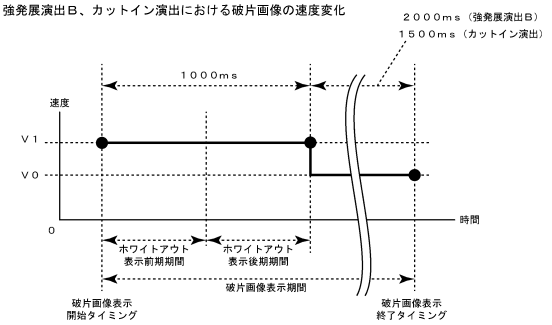
【図１１－７２】

【図11－72】

（Ａ）第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、
擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出における破片画像の速度変化



（Ｂ）強発展演出Ｂ、カットイン演出における破片画像の速度変化



【図１１－７３】

【図11－73】

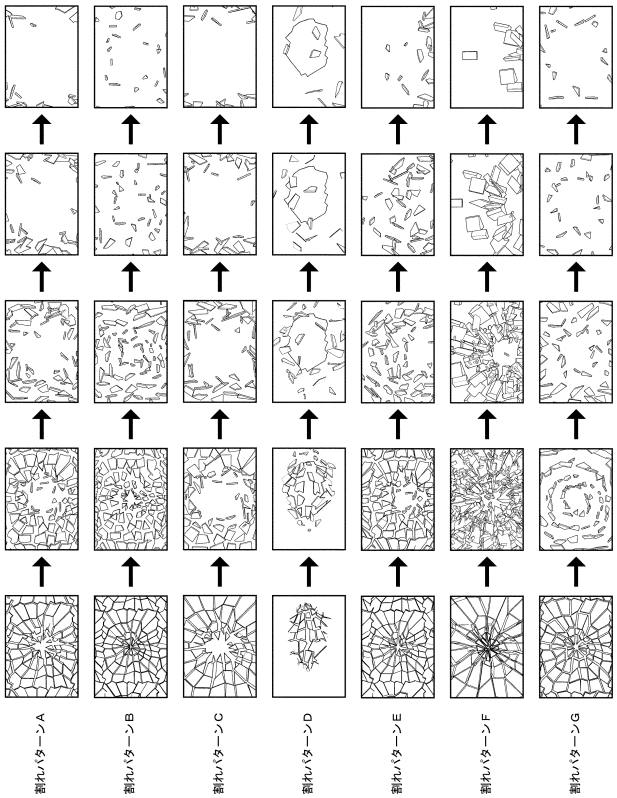
割れパターン一覧

割れパターン	演出名	作用主体	ヒビ態様	割れ範囲	破片画像表示態様	パラメータ 重力	重力方向	重力勾配	強度	変動量	繰り返し	粘性
割れパターンＡ	背景変化演出Ａ	キャラクタ	無し	全体	透過	0	180°	10	5	30%	13	0.1
	リーチ示唆演出				透過							
割れパターンＢ	背景変化演出Ｂ	無し	無し	全体	透過	0	0°	90	3	0%	15	0.1 ～ 0.4
	強発展演出Ｂ				透過							
割れパターンＣ	擬似連演出	可動体	無し	全体	非透過	0	180°	60	7	30%	10	0.1
	結果報知演出				透過							
割れパターンＤ	第１連続割れ演出	無し	無し	一部	透過	3	180°	0	5	30%	17	0.1
	第２連続割れ演出				透過							
	セリフ予告演出				透過							
割れパターンＥ	強発展演出	キャラクタ	無し	全体	非透過	5	180°	10	3	30%	15	0.4
割れパターンＦ	強発展演出Ａ	可動体	無し	全体	透過	5	180°	0	5	30%	前：30 後：7	前：0.1 後：0.4
割れパターンＧ	カットイン演出	無し	無し	全体	透過	2	0°	90	5	0%	12	0.1

重力・・・・・重力の設定。飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。
重力方向・・・重力がかかる方向を設定。0度（上方向）を基準に上下左右方向を指定。
重力勾配・・・重力を縦方向で折り返し調整。このパラメーターで設定した数値は『重力の方向』と合成される。前後、上下左右の3D空間の方向すべてを指定可能。
強度・・・・・※一例、90の値では、2軸方向になるので実質的に『重力の方向』は無効扱いとなる。
変動量・・・・飛び散る破片の折り返し調整。値を大きくすると破片の跳ね返さが小さくなる。
繰り返し・・・破片の大きさがアニメーションに影響する値を合わせる調整。通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対しては動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは速くなる。
※ゲーム上では、小さいものの方が動かしやすいため、小さいものは移動や回転が速く、大きいものは遅くなるように設定されている。
※デフォルトで設定されている30%が自然界の物理法則に近い値。
粘性・・・・・破片の大きさを調整。値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。
破片の数を増やすと処理負荷が増えるため、値を大きくすると処理負荷が軽減される。
また、衝撃物に付着したり重力による落下速度も遅くなる。
割れ・・・・・破片の動きにおける係数。値を大きくすると衝撃、値を大きくすると衝撃に対しても振動が早まる。
また、衝撃物に付着したり重力による落下速度も遅くなる。

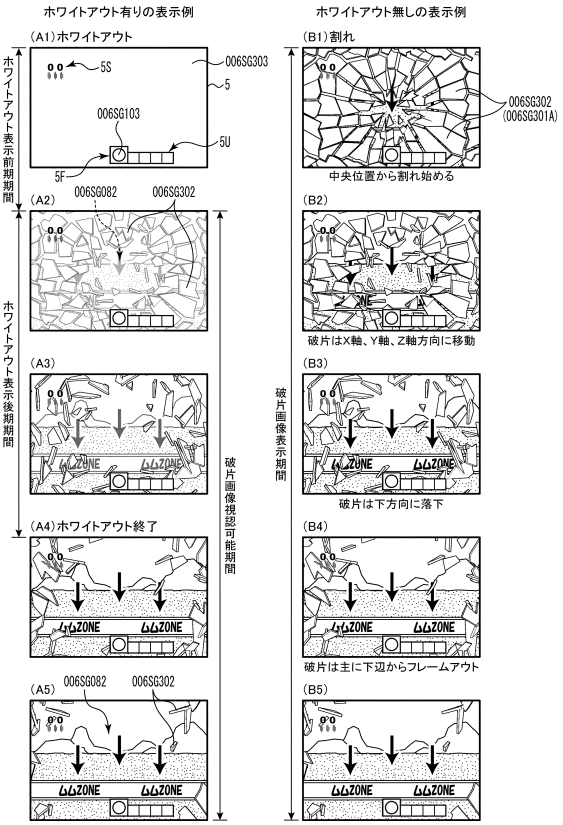
【図１１－７４】

【図11－74】



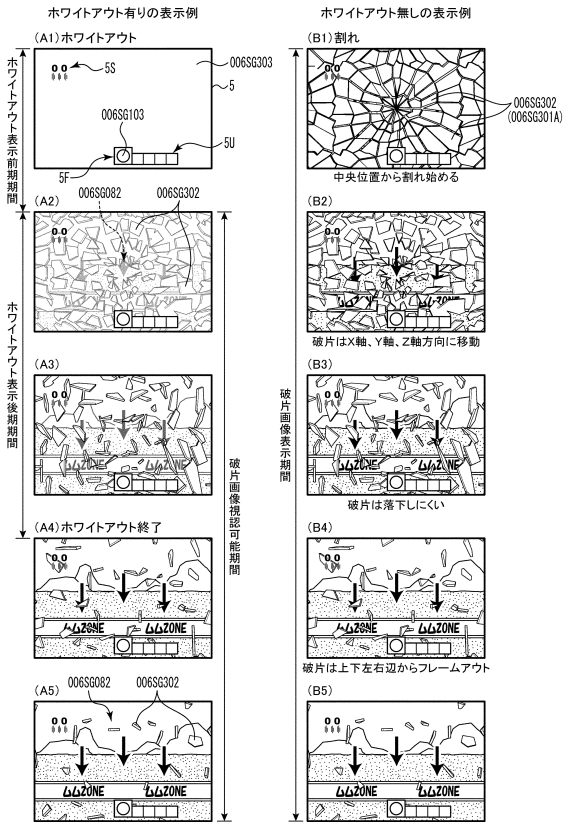
【図１１－７５】

【図11－75】　割れパターンA［背景変化演出A］



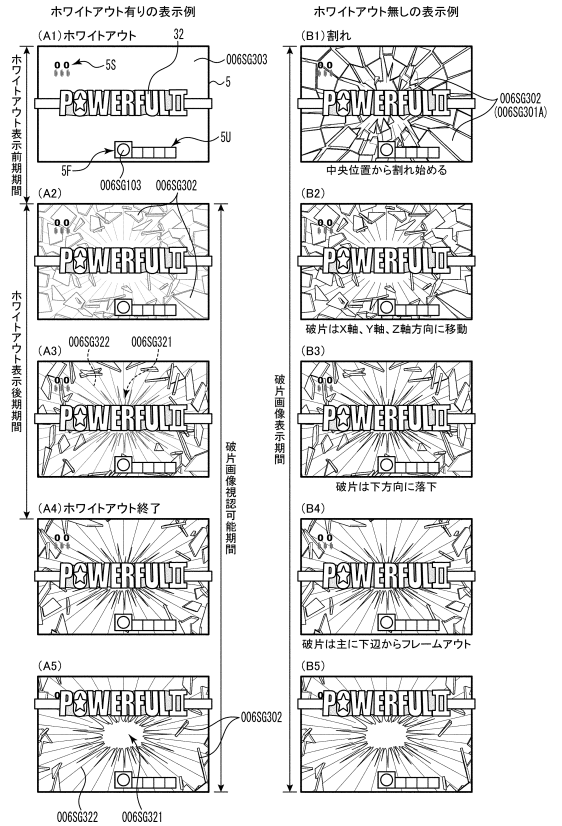
【図１１－７６】

【図11－76】　割れパターンB［背景変化演出B］



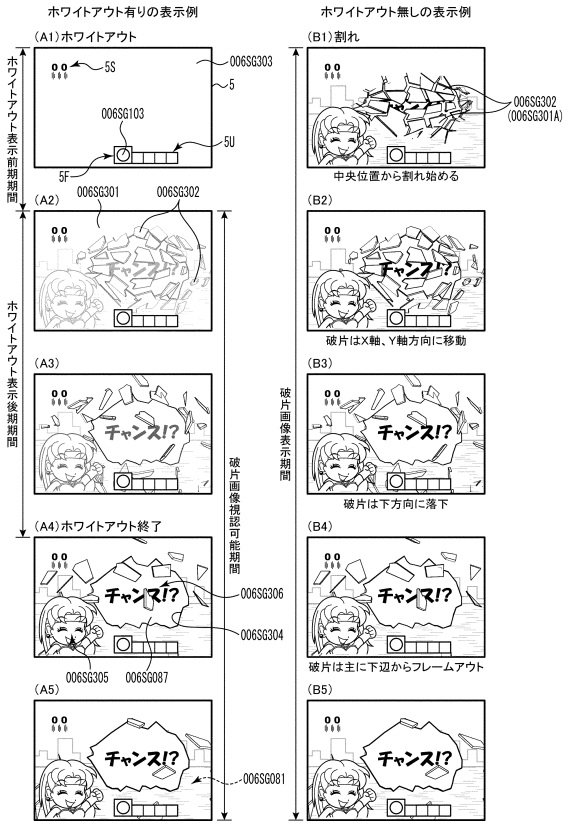
【図１１－７７】

【図11－77】　割れパターンC［擬似連演出］



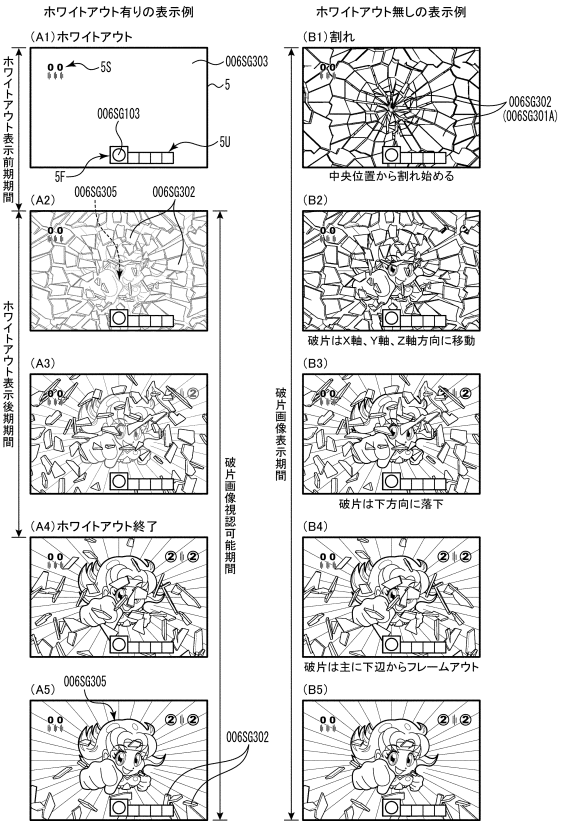
【図１１－７８】

【図11－78】　割れパターンD[セリフ予告演出]



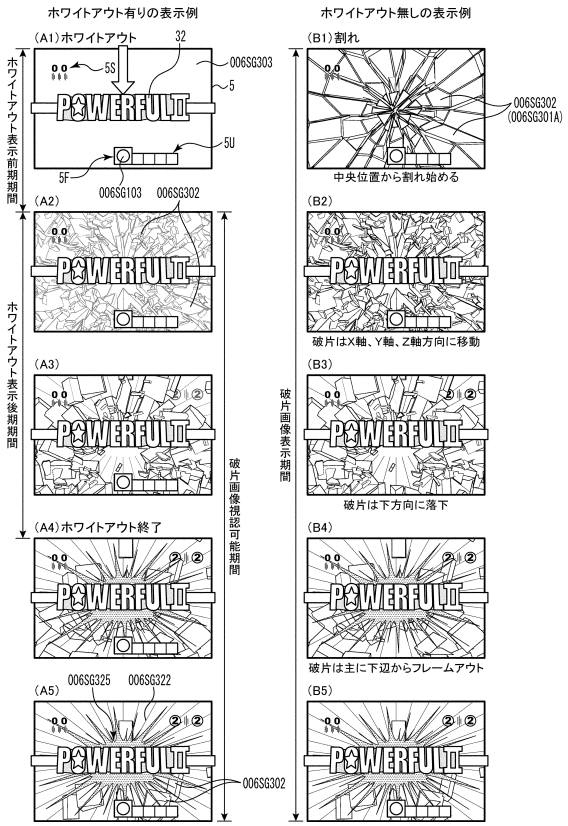
【図１１－７９】

【図11－79】　割れパターンE[弱発展演出]



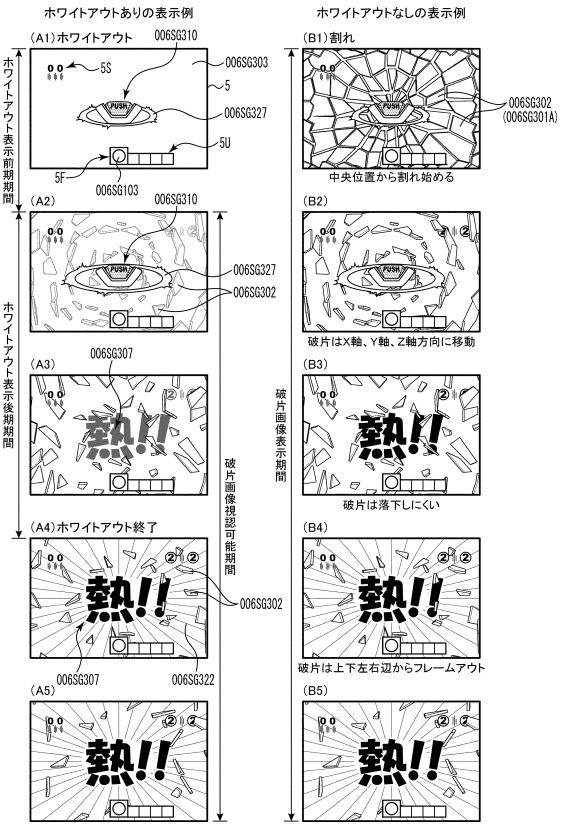
【図１１－８０】

【図11－80】　割れパターンF[強発展演出A]



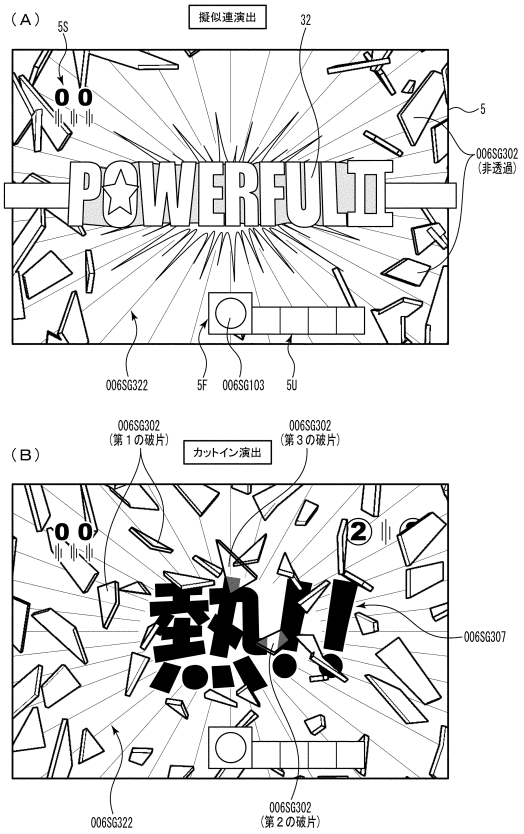
【図１１－８１】

【図11－81】　割れパターンG[カットイン演出]



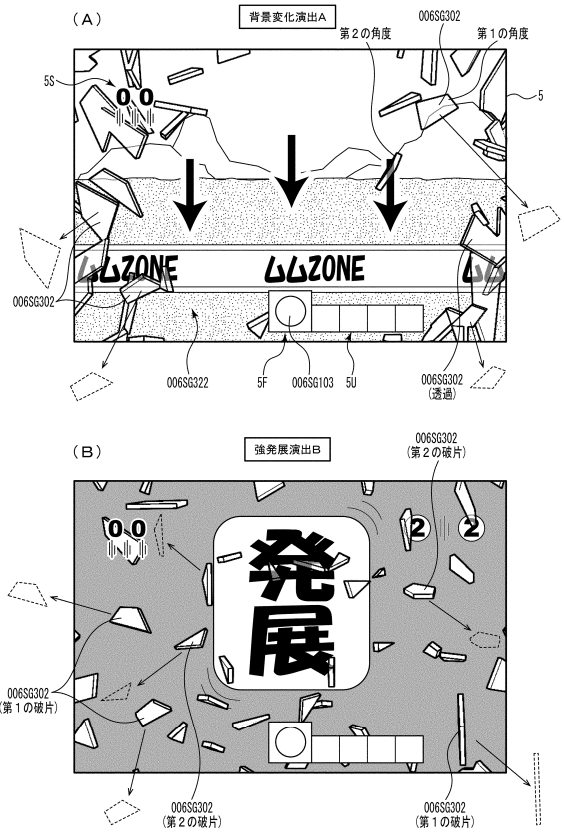
【図１１－８２】

【図11－82】



【図１１－８３】

【図11－83】



【図１１－８４】

【図11－84】変形例1

（Ａ）第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出における各破片画像の速度

	Ｘ軸（左右）方向進行速度	Ｙ軸（上下）方向進行速度	Ｚ軸（手前）方向進行速度
破片画像Ａ	Ｖｘ１	０	０
破片画像Ｂ	０	Ｖｙ１	０
破片画像Ｃ	０	０	Ｖｚ１
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Ｚ	Ｖｘ４	Ｖｙ５	Ｖｚ６
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Ｚ軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

（Ｂ）強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出における各破片画像の速度

	Ｘ軸（左右）方向進行速度	Ｙ軸（上下）方向進行速度	Ｚ軸（手前）方向進行速度
破片画像Ａ	Ｖｘ２	０	０
破片画像Ｂ	０	Ｖｙ２	０
破片画像Ｃ	０	０	Ｖｚ２
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Ｚ	Ｖｘ７	Ｖｙ８	Ｖｚ９
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Ｚ軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

（Ｃ）各演出における破片画像の表示期間の比較

表示開始から表示終了までの期間	破片画像Ｃ＞破片画像Ａ 破片画像Ｃ＞破片画像Ｂ

（Ｄ）破片画像Ｃの表示期間についての比較

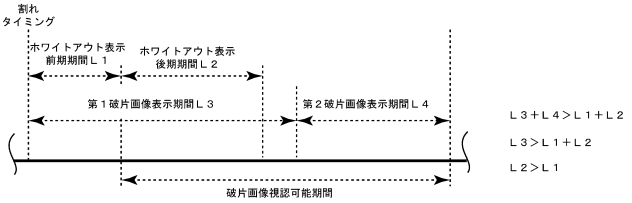
演出群Ｘ	第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出
演出群Ｙ	強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出

表示開始から表示終了までの期間	演出群Ｙ＞演出群Ｘ

【図１１－８５】

【図11－85】変形例2

（Ａ）各演出におけるエフェクト表示期間と破片画像表示期間の関係

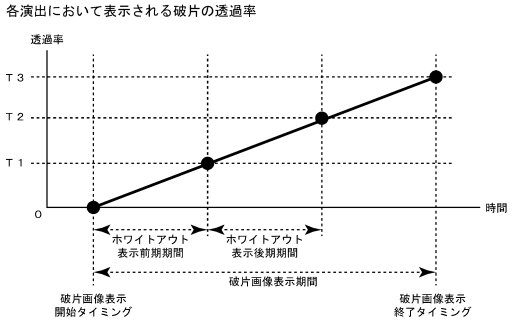


（Ｂ）各破片画像表示期間において表示される破片数

	破片数
第１破片画像表示期間	少
第２破片画像表示期間	多

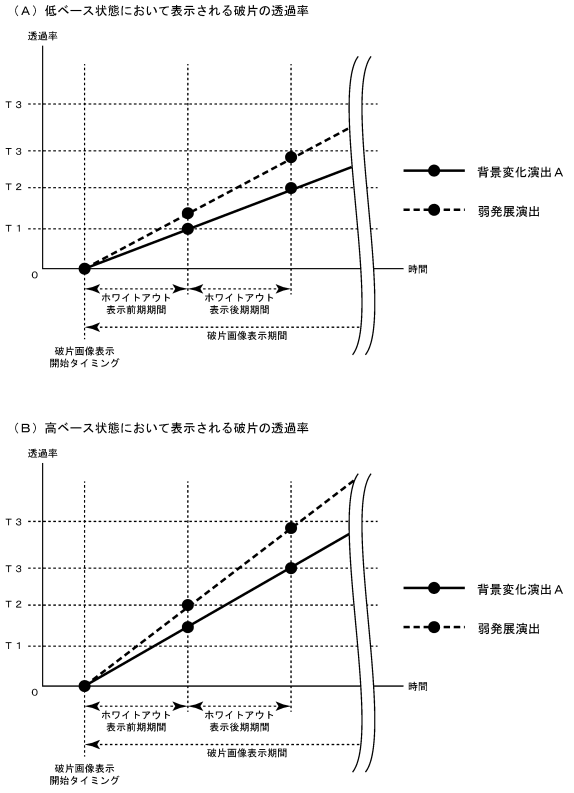
【図１１－８６】

【図11－86】変形例3



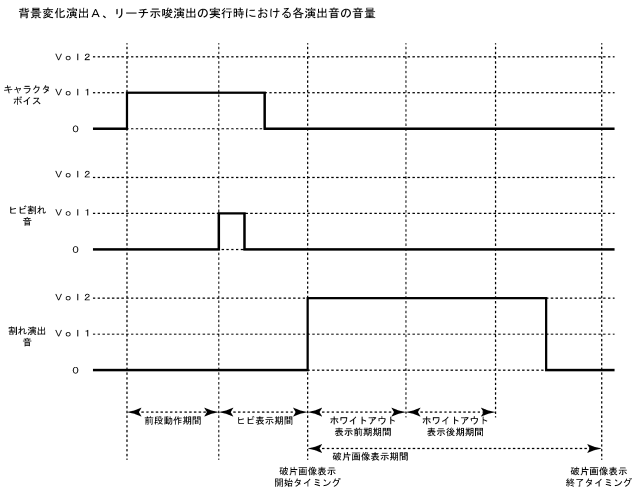
【図１１－８７】

【図11－87】変形例4



【図１１－８８】

【図11－88】変形例5



【図１１－８９】

【図11－89】変形例6

各演出における破片画像の表示開始から表示終了までの回転数

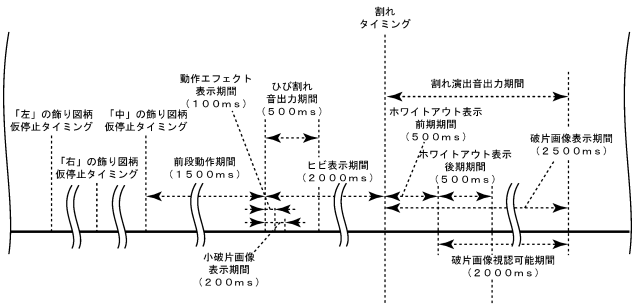
演出名	回転数
第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、 セリフ予告演出	Ｒ３
背景変化演出Ａ（成功パターン）、 背景変化演出Ｂ（成功パターン）、 擬似連演出、 リーチ示唆演出（成功パターン）、 弱発展演出、強発展演出Ａ	Ｒ２
強発展演出Ｂ、カットイン演出、 結果報知演出（成功パターン）	Ｒ１

※：Ｒ３＞Ｒ２＞Ｒ１

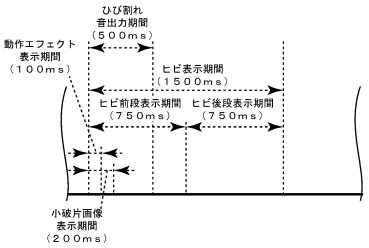
【図１１－９０】

【図11－90】 変形例7

（Ａ）擬似連演出

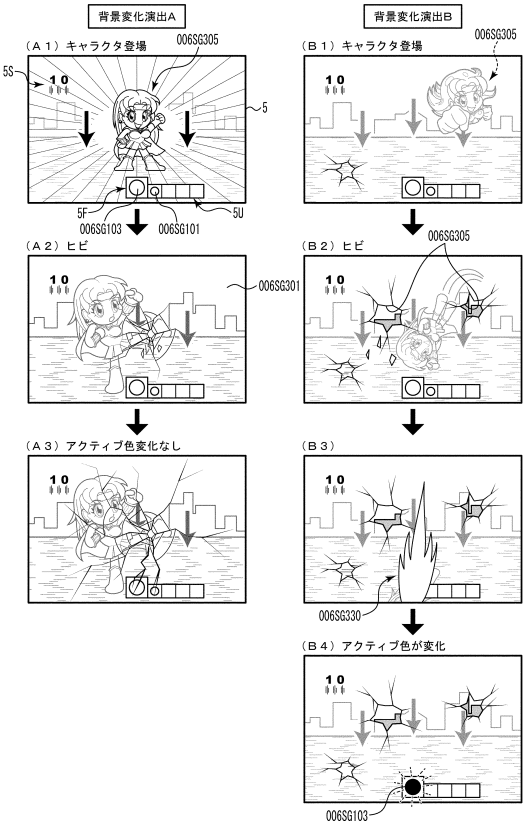


（Ｂ）擬似連演出におけるヒビ表示期間詳細



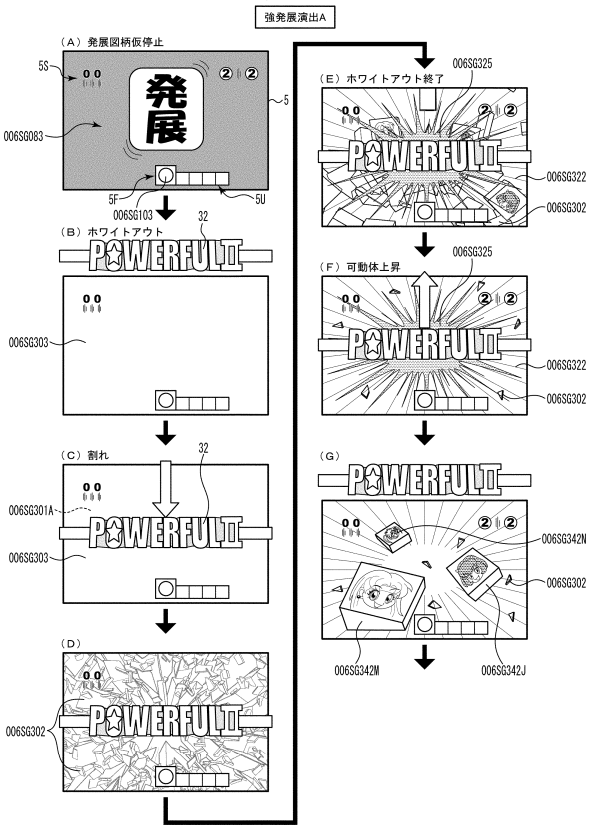
【図１１－９１】

【図11－91】 変形例８



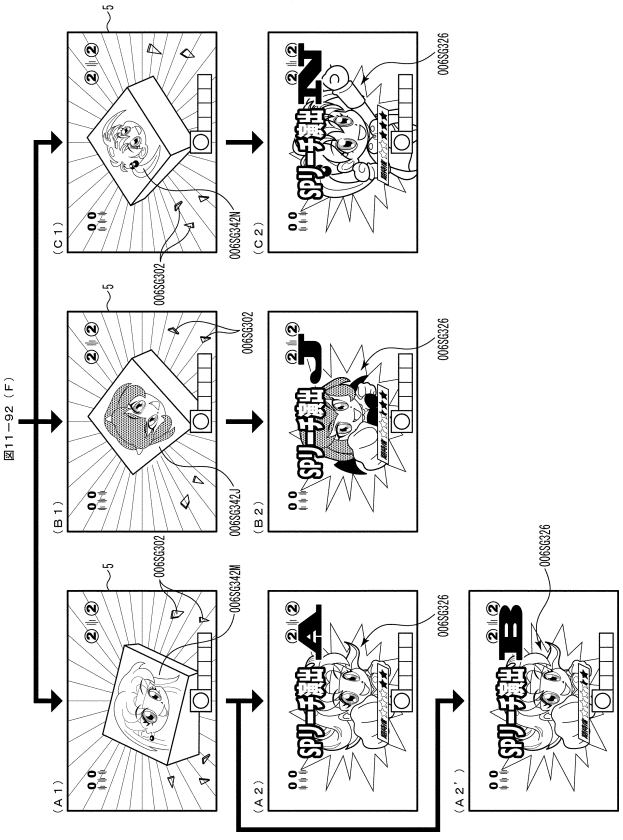
【図１１－９２】

【図11－92】 変形例９



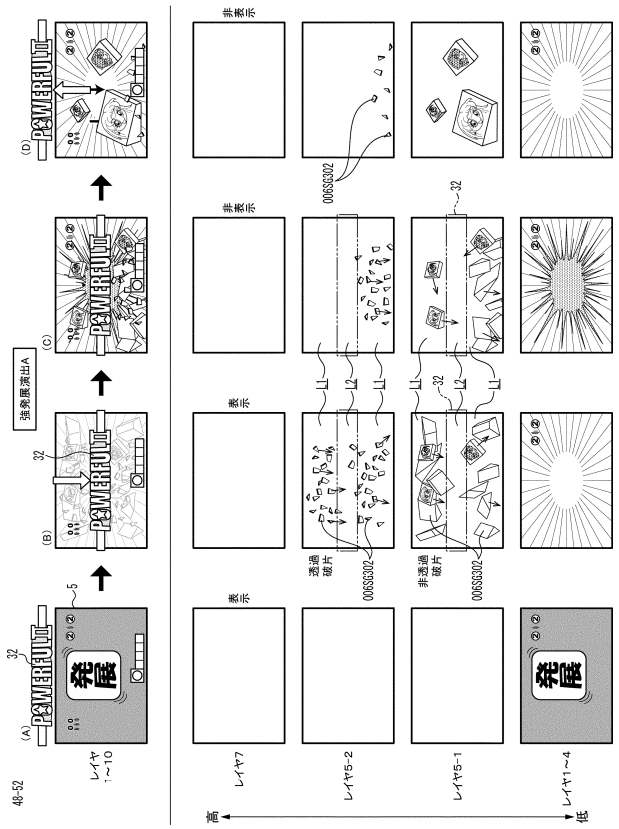
【図１１－９３】

【図11－93】 変形例９



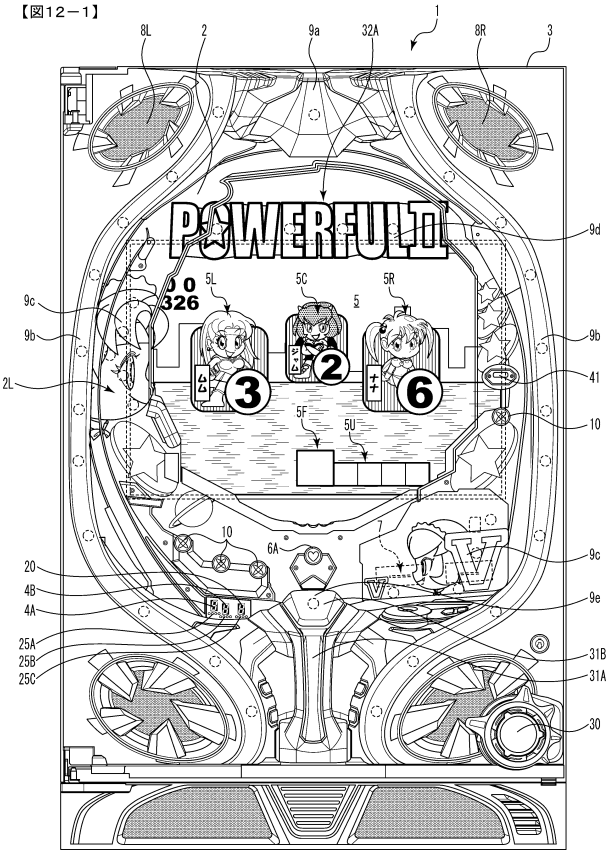
【図１１－９４】

【図11－94】



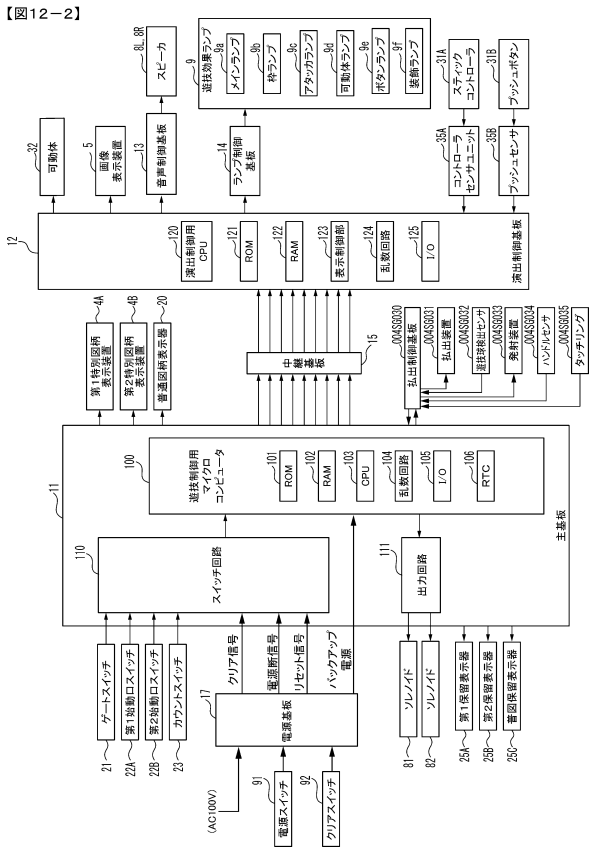
【図１２－１】

【図12－1】



【図１２－２】

【図12－2】



【図１２－３】

【図12－3】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生及び解除を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定
F1	00	枠状態表示指定	入力ポートの状態を指定

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り（確変A）
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り（確変B）
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り（確変C）
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り（非確変）

【図１２－４】

【図12－4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１２－５】

【図12－5】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１２－６】

【図12－6】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図１２－７】

【図12－7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	短縮1（通常状態[保留2個]）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	3000	短縮2（通常状態[保留3個]・時短状態）→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	35000	スーパーリーチ（擬似連無しはずれ）
PA2-3	40000	スーパーリーチ（擬似連1回はずれ）
PA2-4	50000	スーパーリーチ（擬似連2回はずれ）
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ（擬似連無し大当り）
PB1-3	40000+15000	スーパーリーチ（擬似連1回大当り）
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチ（擬似連2回大当り）

【図１２－８】

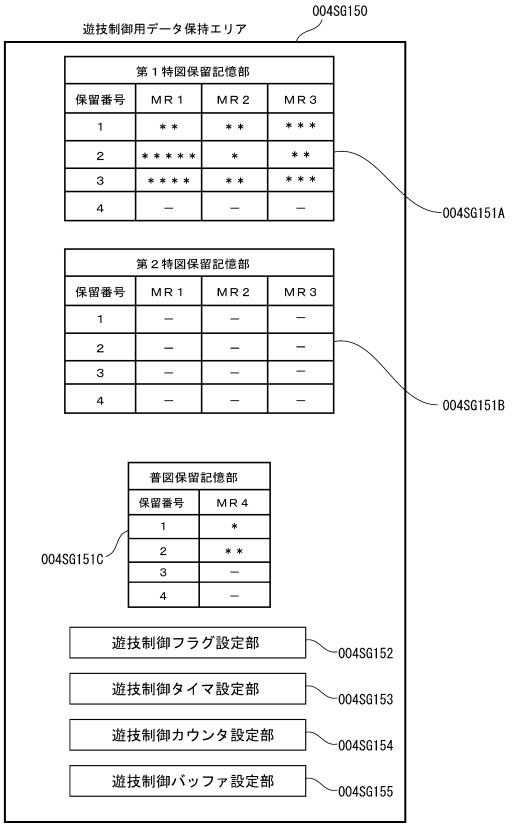
【図12－8】

可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	はずれ（低ベース保留数1以下）	はずれ（低ベース保留数2）	はずれ（低ベース保留数3）	はずれ（高ベース）
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	大当り用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	－	50	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	－	60	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	－	70	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	40	30	20	10
PA2-2(スーパーR擬似連無しはずれ)	－	－	5	5	5	5
PA2-3(スーパーR擬似連1回はずれ)	－	－	3	3	3	3
PA2-4(スーパーR擬似連2回はずれ)	－	－	2	2	2	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	－	－	－	－	－
PB1-2(スーパーR擬似連無し大当り)	20	10	－	－	－	－
PB1-3(スーパーR擬似連1回大当り)	35	20	－	－	－	－
PB1-4(スーパーR擬似連2回大当り)	40	70	－	－	－	－

（数値は%）

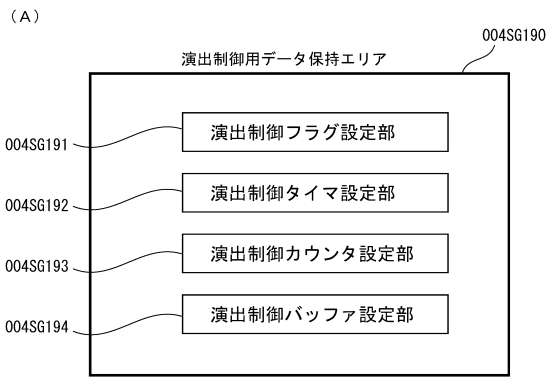
【図１２－９】

【図12－9】



【図１２－１０】

【図12－10】



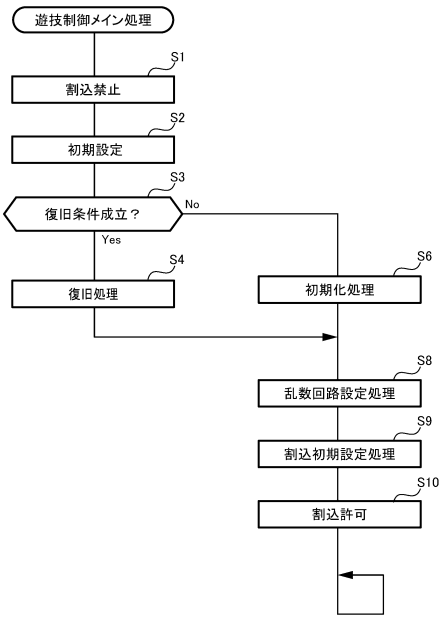
（B）

始動入賞時受信コマンドバッファ 004SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）
	１－４	０００Ｈ）	０００Ｈ）
第２特図保留記憶	２－０	０００Ｈ）	０００Ｈ）
	２－１	０００Ｈ）	０００Ｈ）
	２－２	０００Ｈ）	０００Ｈ）
	２－３	０００Ｈ）	０００Ｈ）
	２－４	０００Ｈ）	０００Ｈ）

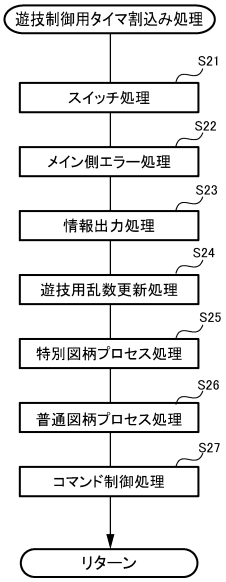
【図１２－１１】

【図12－11】



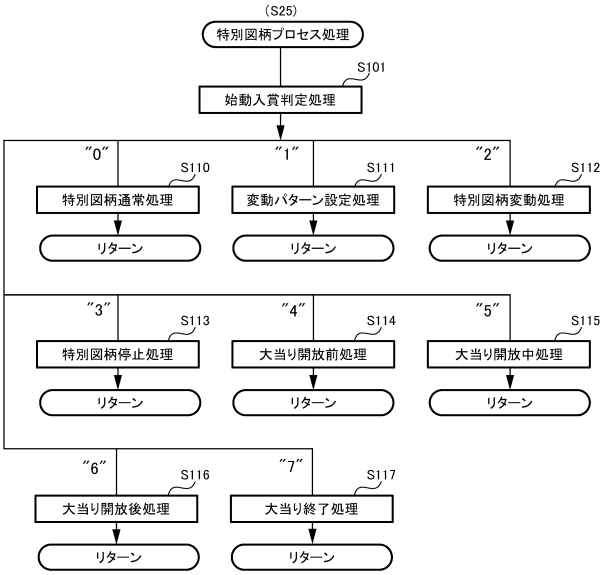
【図１２－１２】

【図12－12】



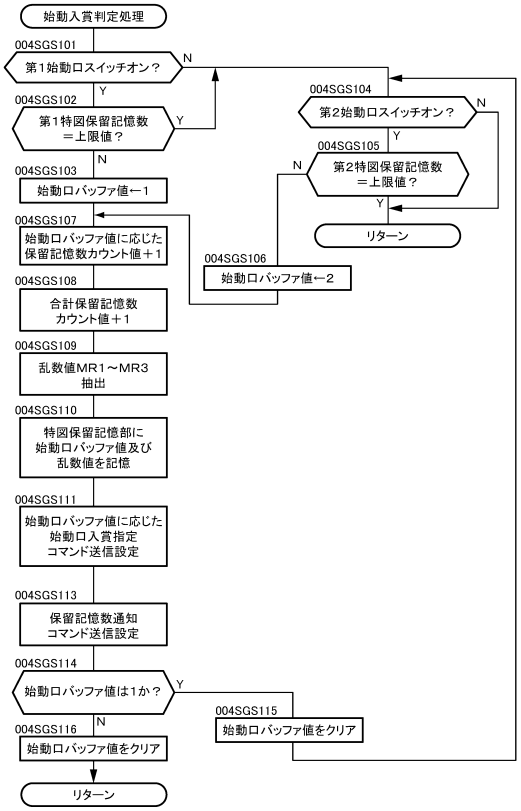
【図１２－１３】

【図12－13】



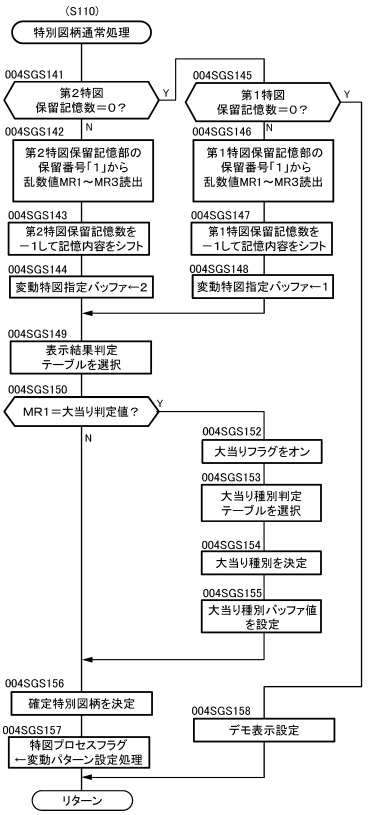
【図１２－１４】

【図12－14】

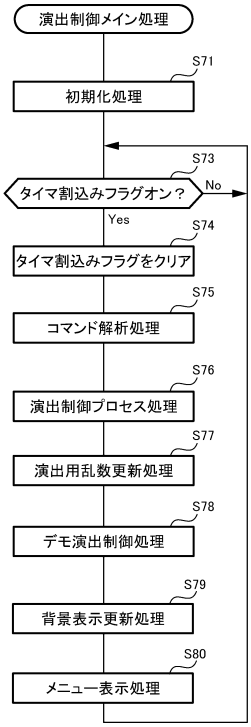


【図１２－１５】

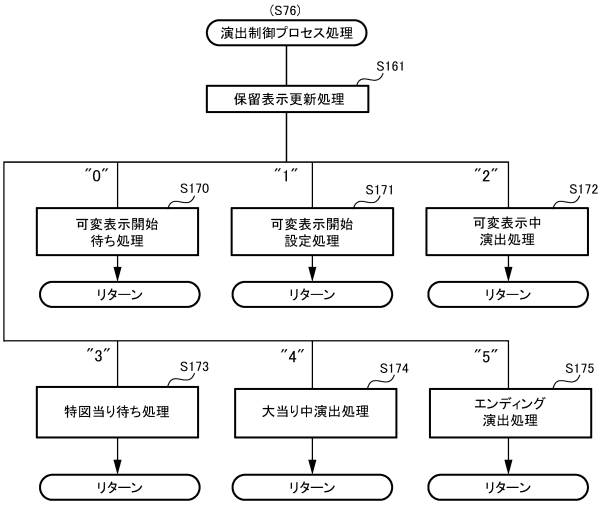
【図12－15】



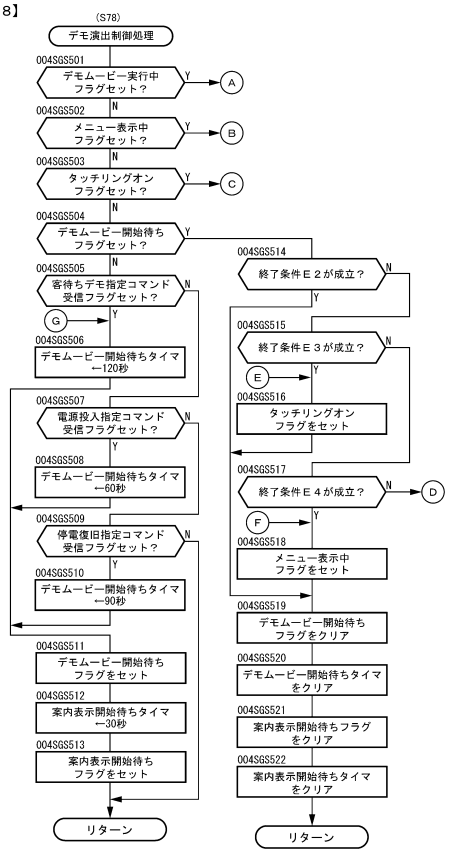
【図１２－１６】
【図12－16】



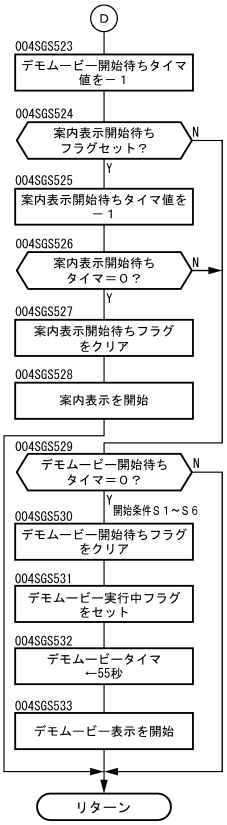
【図１２－１７】
【図12－17】



【図１２－１８】
【図12－18】

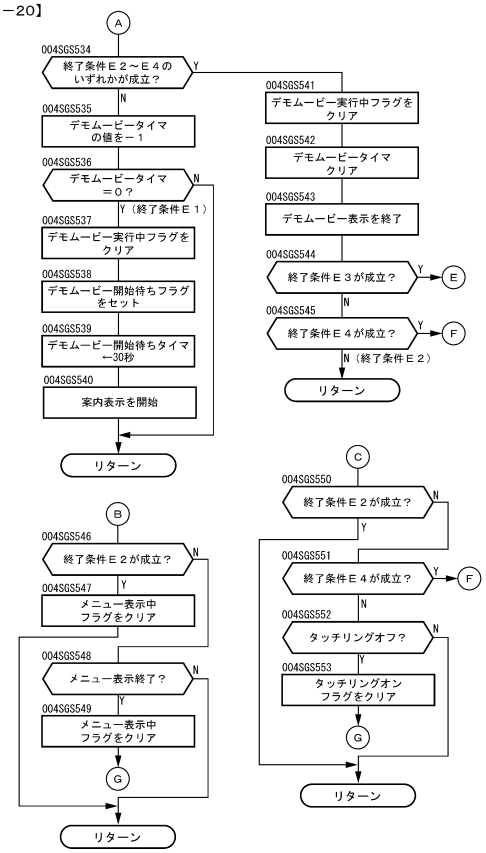


【図１２－１９】
【図12－19】



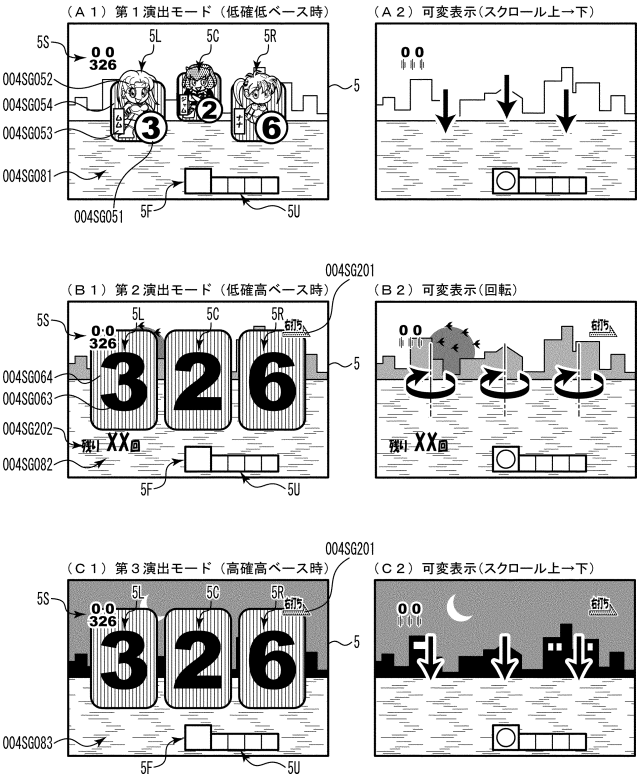
【図１２－２０】

【図12－20】



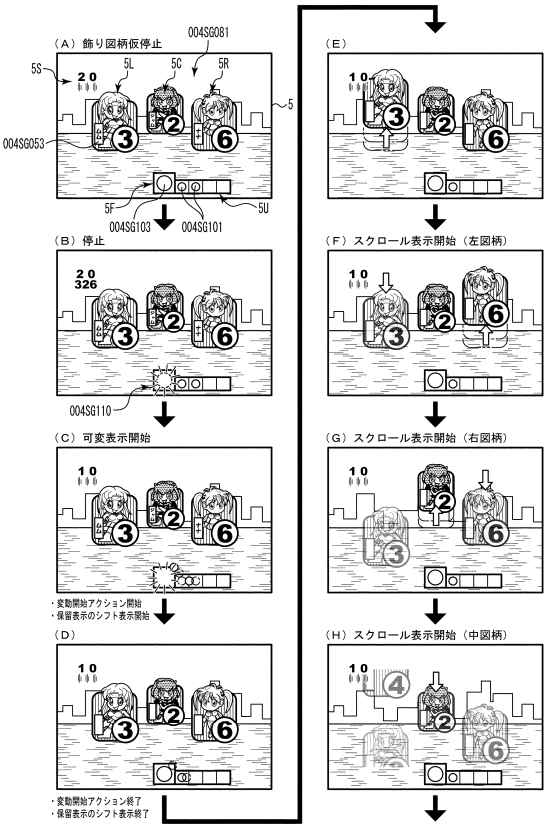
【図１２－２１】

【図12－21】



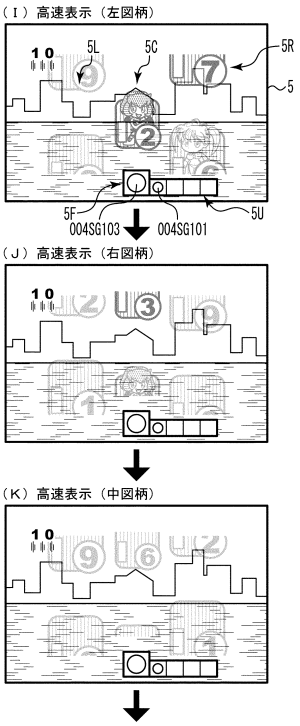
【図１２－２２】

【図12－22】可変表示開始［第１演出モード］



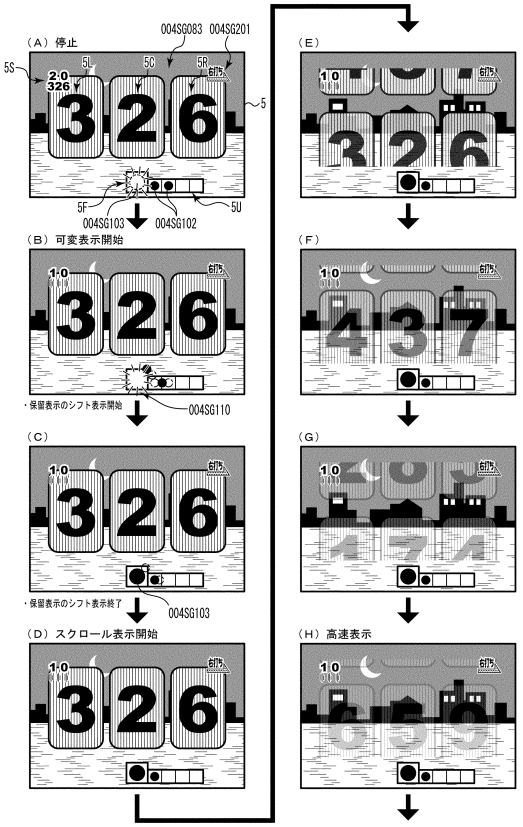
【図１２－２３】

【図12－23】



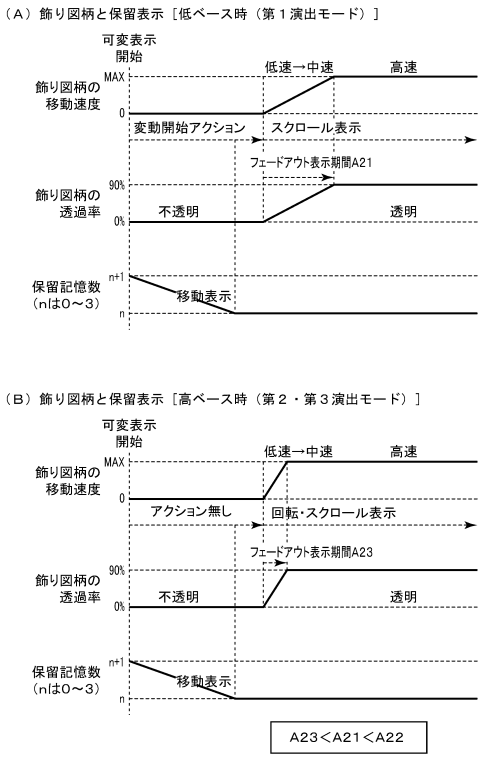
【図１２－２４】

【図12－24】可変表示開始［第３演出モード］



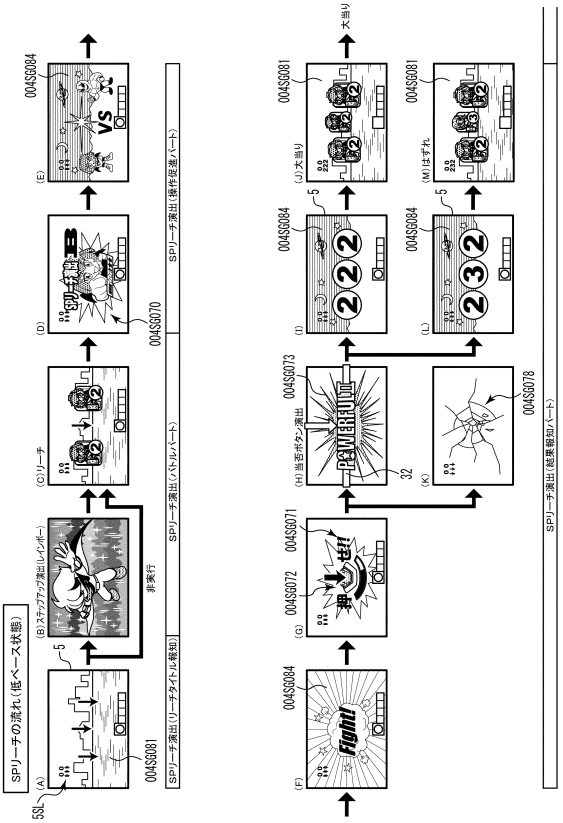
【図１２－２５】

【図12－25】



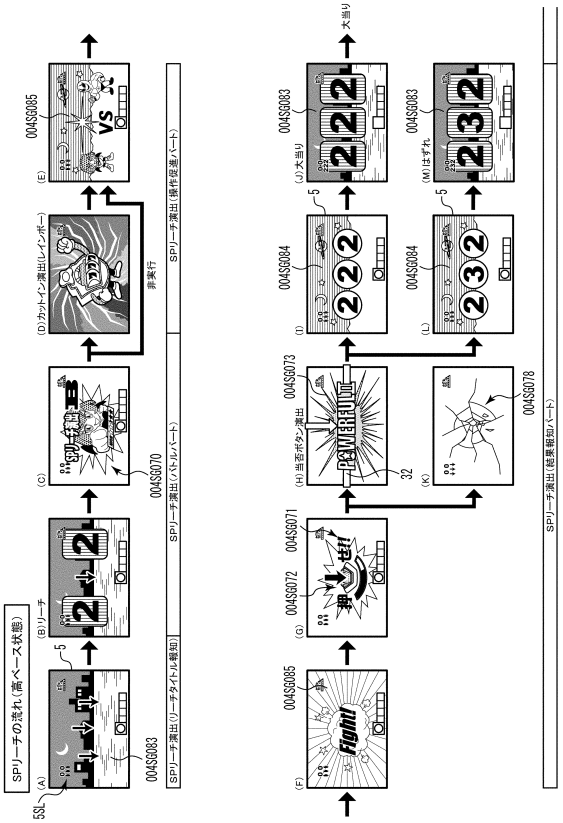
【図１２－２６】

【図12－26】



【図１２－２７】

【図12－27】



【図１２－２８】

【図12－28】

(A)デモムービーの開始・終了条件

開始条件	S1 客待ち子指定コマンド受信から第1時間(120秒)が経過 S2 電源投入指定コマンド受信から第2時間(60秒)が経過 S3 停電復旧指定コマンド受信から第3時間(90秒)が経過 S4 タッチセンサがオフ状態になってから第4時間(120秒)が経過 S5 メニュー画面表示が終了してから第5時間(120秒)が経過 S6 S1～S5の条件を経由したデモムービーが終了した後、第6時間(30秒)が経過 (2周目以降はこの開始条件S6と同様、デモムービー終了後に第6時間(30秒)経過でデモムービーが開始される)
終了条件	E1 デモムービーを開始してから終了時間(65秒)が経過 E2 始動入賞の発生 E3 タッチセンサのオン状態 E4 メニュー画面表示の開始操作

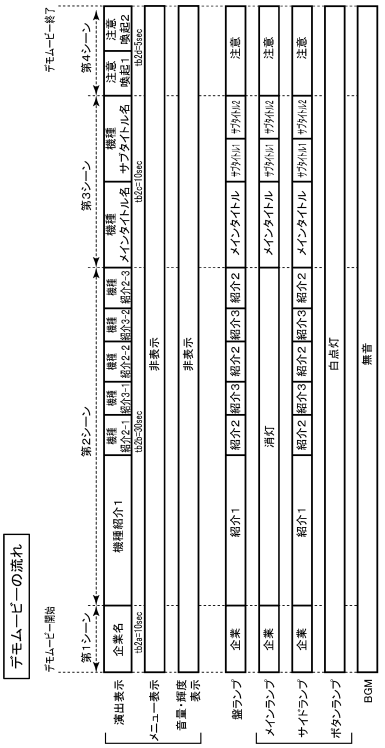
(B)デモムービーの構成

シーン		第1シーン	第2シーン		第3シーン		第4シーン	
		企業名	機種紹介1	機種紹介2	機種紹介3	機種メインタイトル名	機種サブタイトル名	注意喚起1	注意喚起2
内容		当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称	ストーリー紹介1(文字有り)	ストーリー紹介2(文字有り)	ストーリー紹介3(文字無し)	FEVER POWERFUL	Ⅱ 全員集合!Ver.	のめり込み防止	事故防止
表示態様	文字表示開始	アニメーション表示	アニメーション表示		-	アニメーション表示		アニメーション表示	-
	文字表示開始 発光色(文字色)の変化(変色)	大	中		-	大		小	-
	サイズ	小～大	中		小～大		特大～大	小・中	
	背景色	白	ストーリーに応じた色		タイトルに応じた色			青	黒
発光態様	文字アニメーション表示に連動	連動	非連動		非連動		連動	非連動	-
	強調度合い(※1)	高	中		高			低	
	レインボー(※2)	-	-		有			-	
	特定発光(※3)	-	-		-		有	-	

※1…「強調度合いフラッシュ：有＞無、有彩色：多＞少、レインボー：有＞無、ランプ数：多＞少、頻度：高＞低
※2…「レインボー」は、遊技中に用いられるレインボーパターンと共通のレインボーパターン
※3…「特定発光」は、機種メインタイトル名に対応するランプパターンとは異なり、文字アニメーション表示に連動した態様のランプパターン

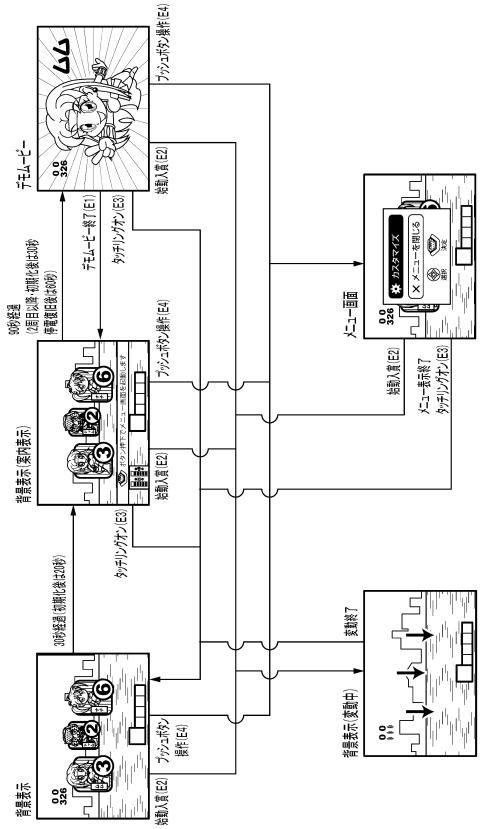
【図１２－２９】

【図12－29】



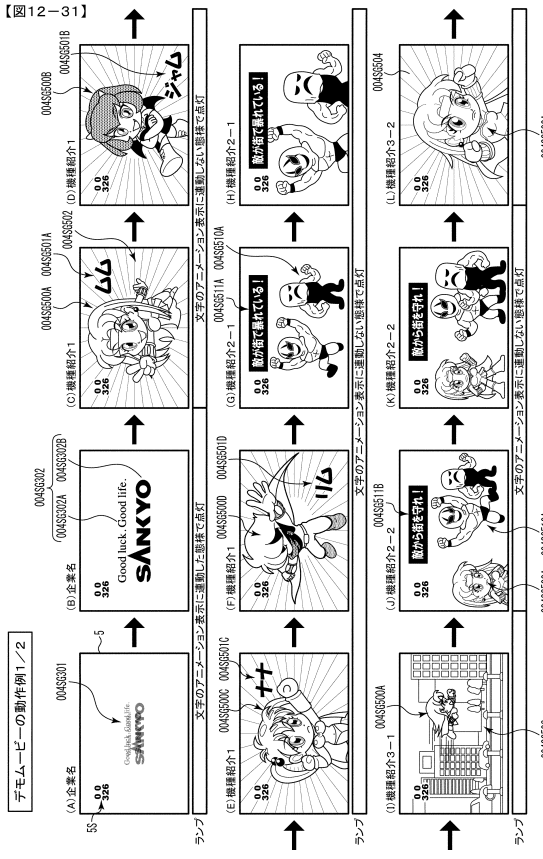
【図１２－３０】

【図12－30】



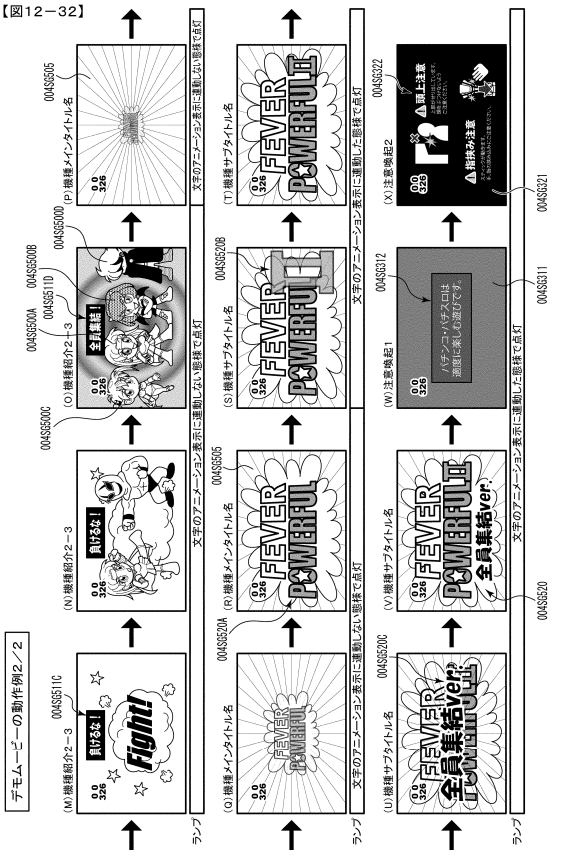
【図１２－３１】

【図12－31】



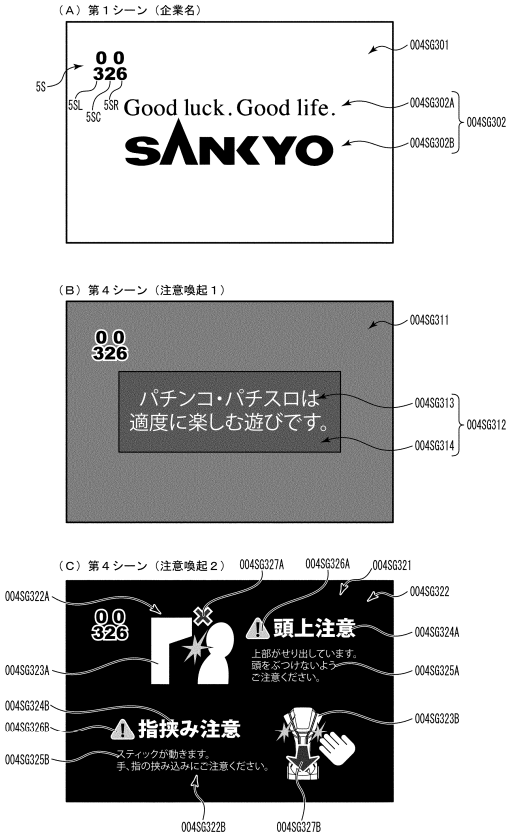
【図１２－３２】

【図12－32】



【図１２－３３】

【図12－33】



【図１２－３４】

【図12－34】

種別	内容	サイズ	色相	色数	彩度・明度
企業名	スローガン	中	有彩色（青）	多	高
	ロゴ	大	有彩色（青）		
	背景	―	無彩色（白）	少	高
注意喚起1（のめり込み）	見出し	中	無彩色（白）	少	中
	見出し枠	―	無彩色（黒）		
	見出し枠背景	―	有彩色（濃青）		
	背景	―	有彩色（薄青）	少	中
注意喚起2（物理的な事故）	イラスト	中	無彩色（白）	少	高
	見出し	中	無彩色（白）		
	注意詳細	小	無彩色（白）		
	注意マーク	中	有彩色（黄）	中	高
	注目マーク	小	有彩色（赤）		
	背景	―	無彩色（黒）	少	低
保留記憶数		小	無彩色（黒）	少	低
小図柄		小	無彩色（黒）		

【図１２－３５】

【図12－35】

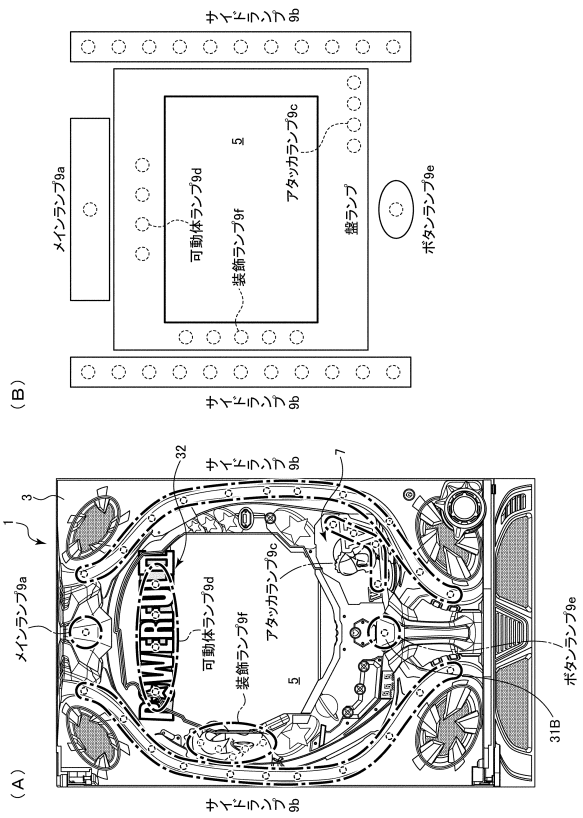
各状態におけるランプの発光態様

実行時期		初期化報知	低ベース状態	高ベース状態	デモ演出	エラー報知
輝度データ		初期化報知	通常背景（図柄停止、可変表示）	高B背景（時短背景） 高B背景（確変背景）	客待ちデモ	エラー
主な点灯態様		点滅	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯	点灯（点滅）
主要色	盤ランプ	赤（点滅）	青	緑（時短） 紫（確変）	白	状態に応じた色
	メインランプ	赤（点滅）	青	緑（時短） 紫（確変）	白	赤（点滅）
	サイドランプ	赤（点滅）	青	緑（時短） 紫（確変）	白	状態に応じた色
	ボタンランプ	赤（点滅）	白	白	白	白

※主要色は、各輝度データにおいて発光時間、発光領域の占有率が最も高い色であり、主要色以外の色で発光することもある。
※ボタンランプについては、初期化報知以外は白点灯用輝度データを用いる

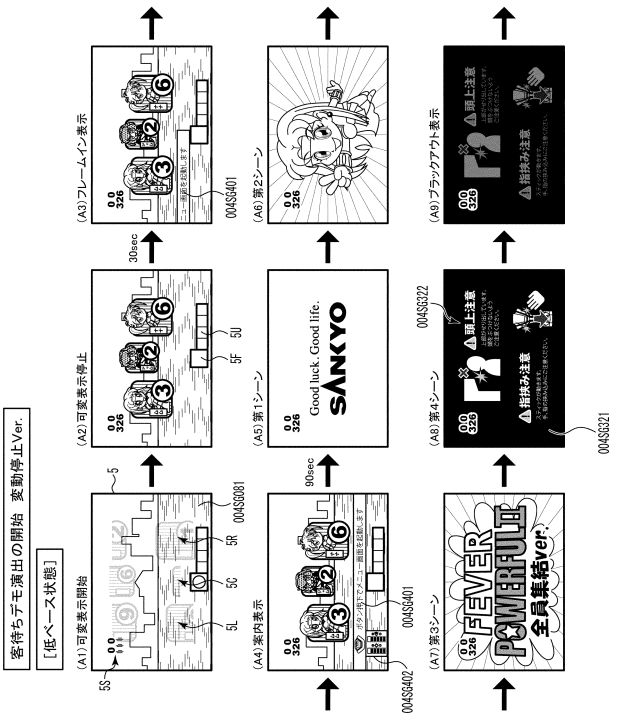
【図１２－３６】

【図12－36】



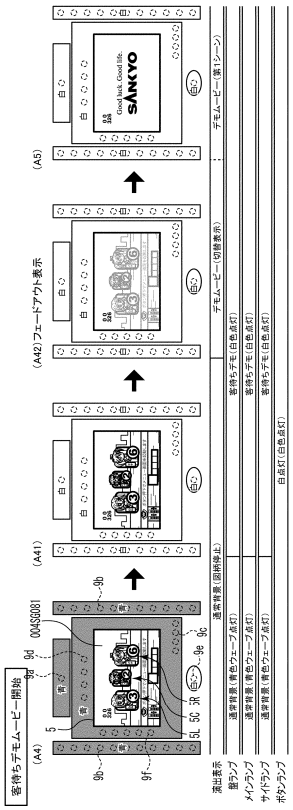
【図１２－３７】

【図12－37】



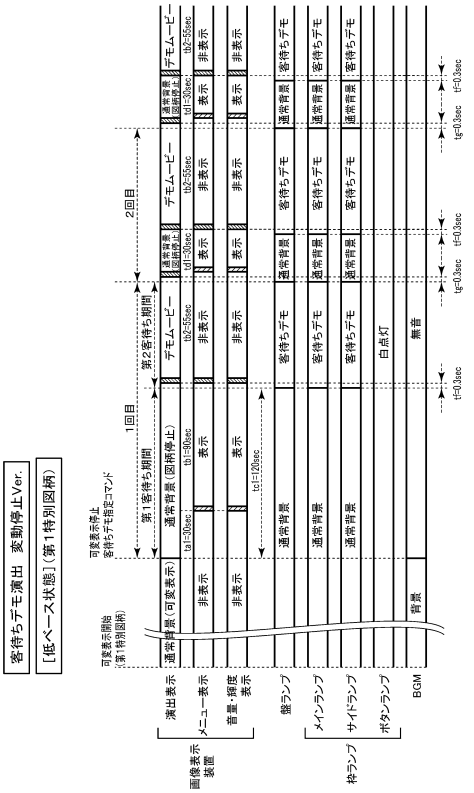
【図１２－３８】

【図12－38】

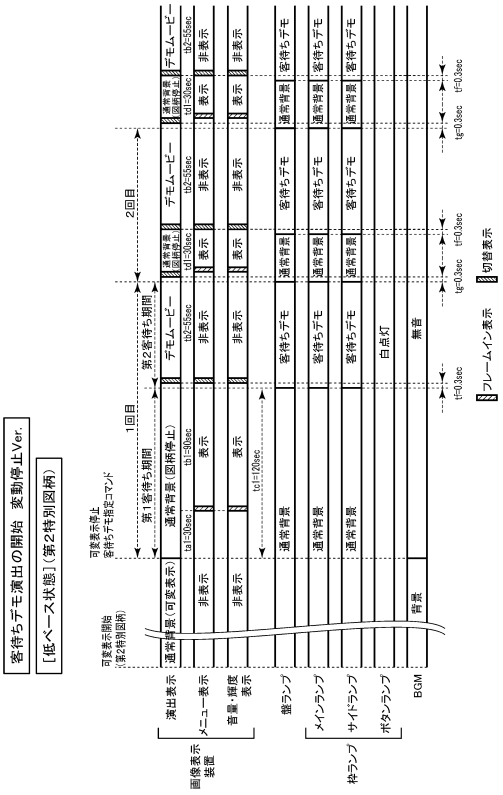


【図１２－３９】

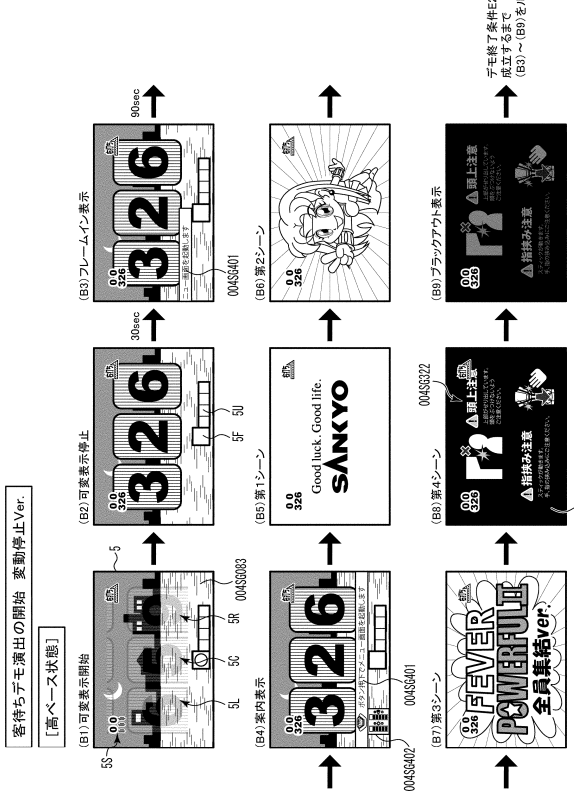
【図12－39】



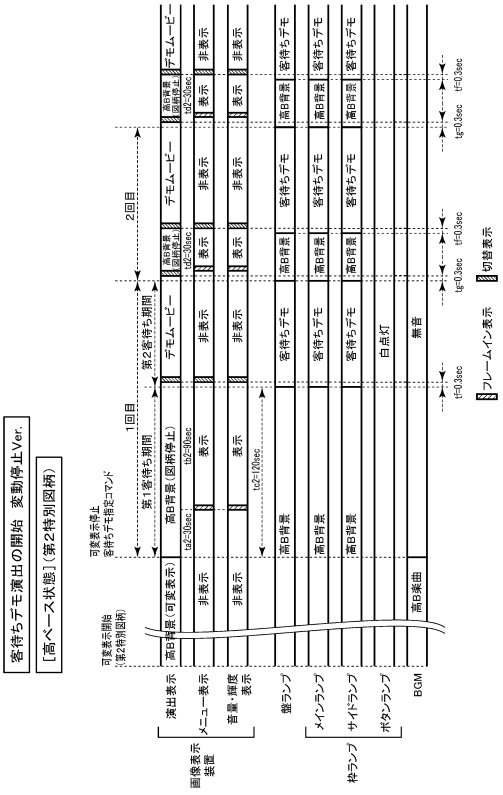
【図１２－４０】
【図12－40】



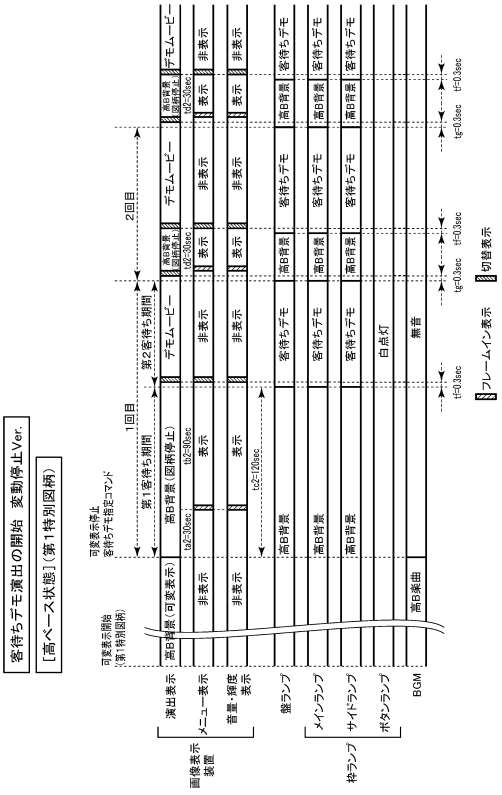
【図１２－４１】
【図12－41】



【図１２－４２】
【図12－42】

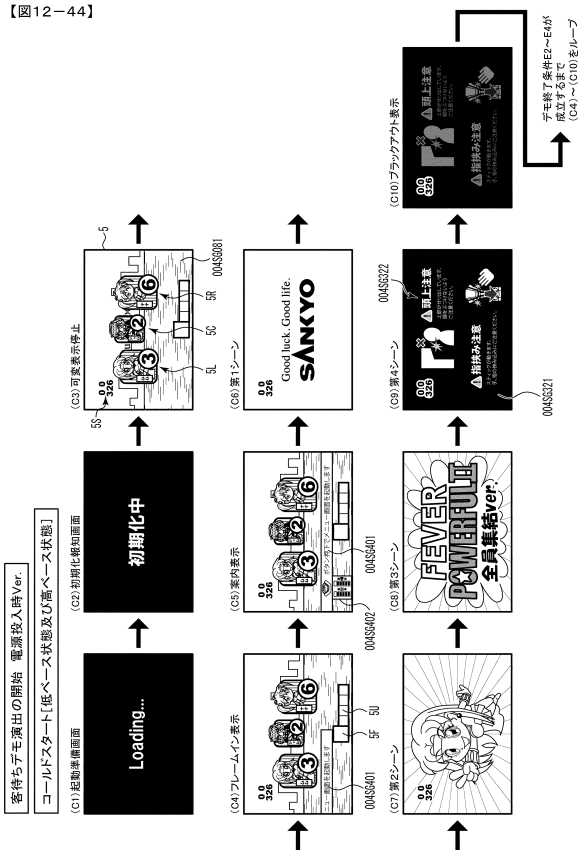


【図１２－４３】
【図12－43】



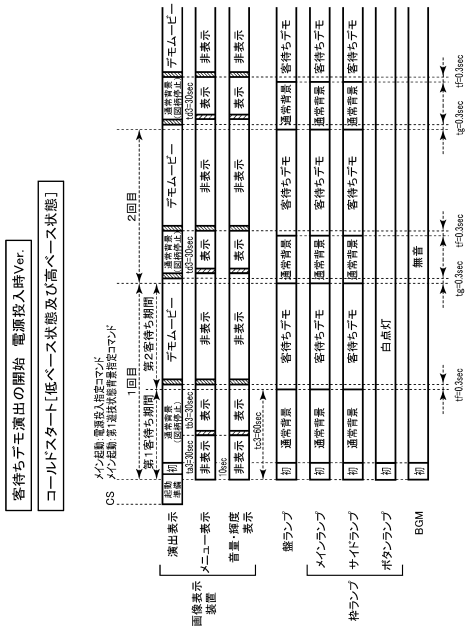
【図１２－４４】

【図12－44】



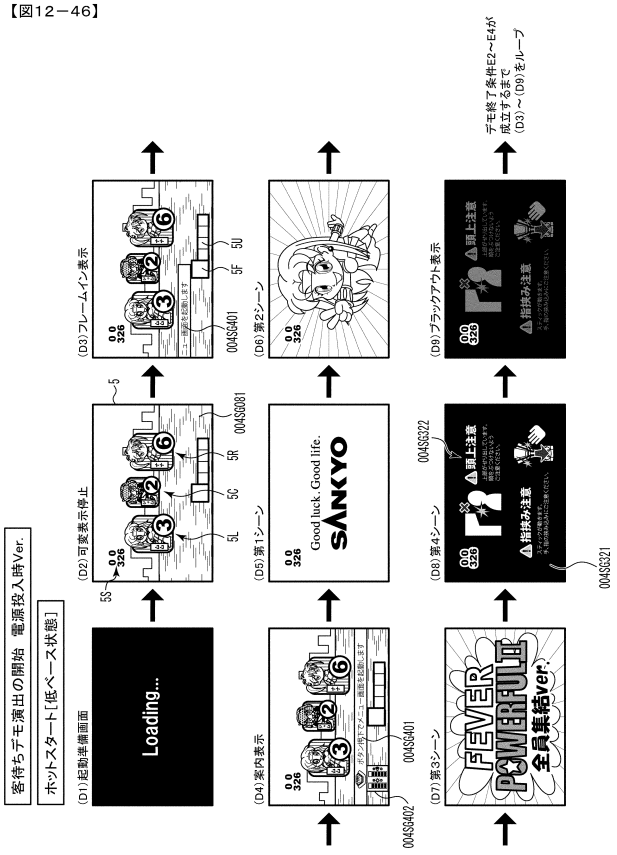
【図１２－４５】

【図12－45】



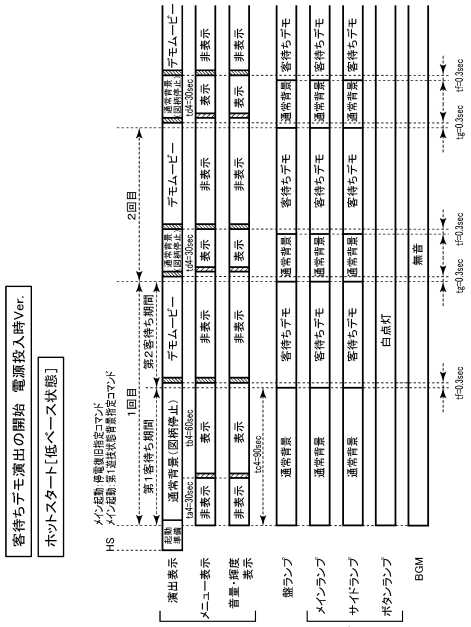
【図１２－４６】

【図12－46】



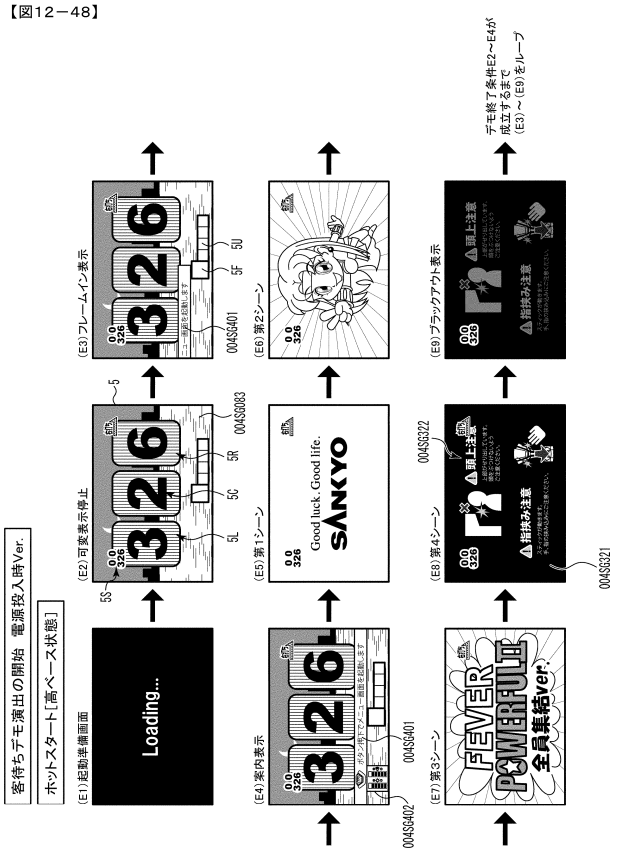
【図１２－４７】

【図12－47】



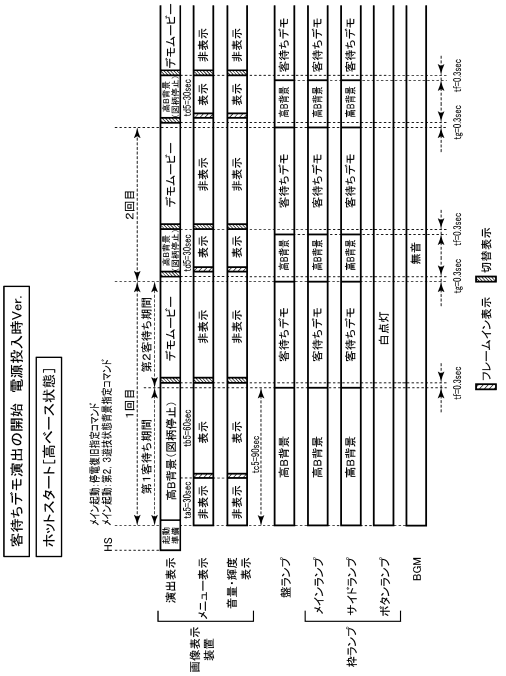
【図１２－４８】

【図12－48】



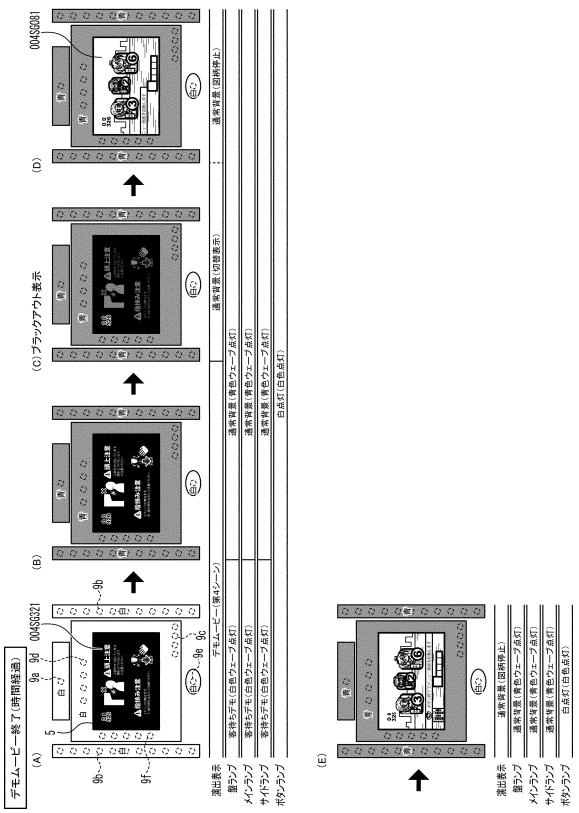
【図１２－４９】

【図12－49】



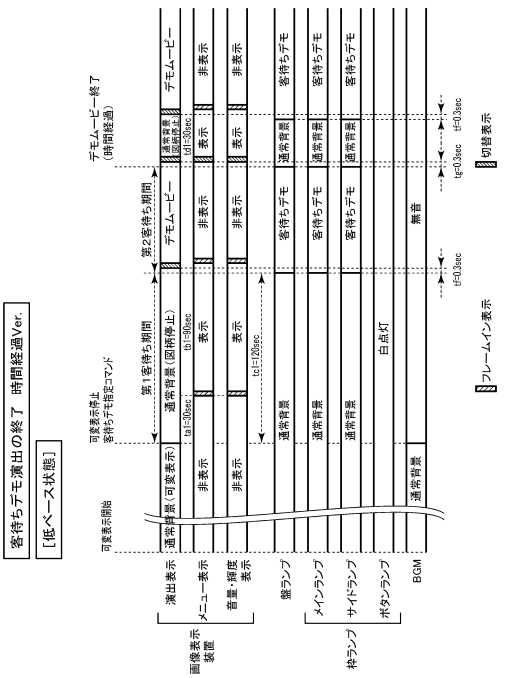
【図１２－５０】

【図12－50】

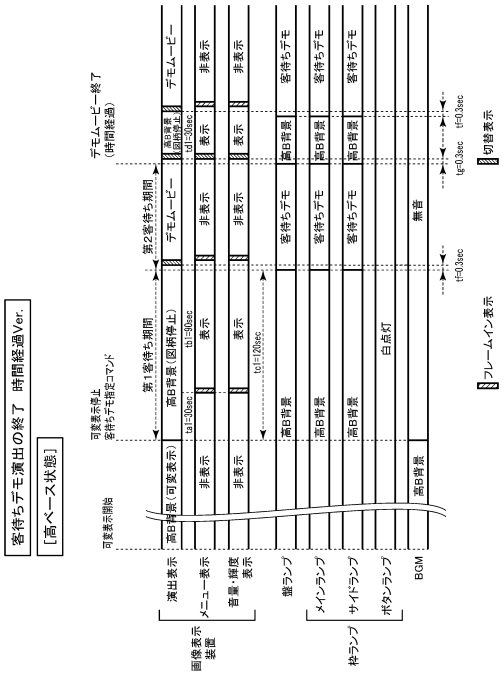


【図１２－５１】

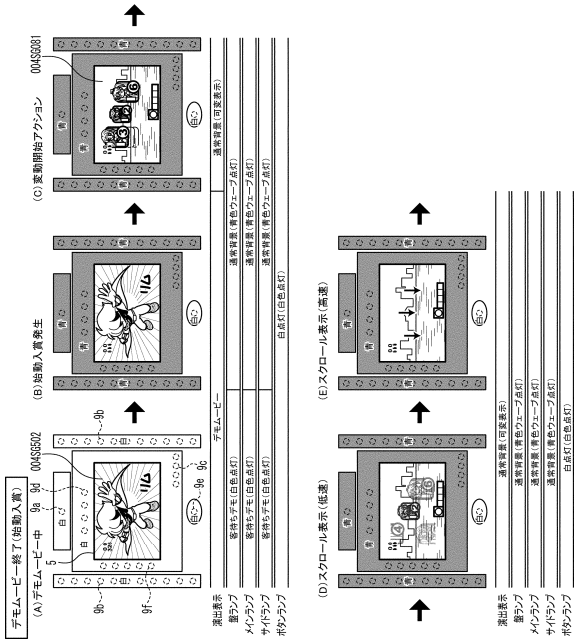
【図12－51】



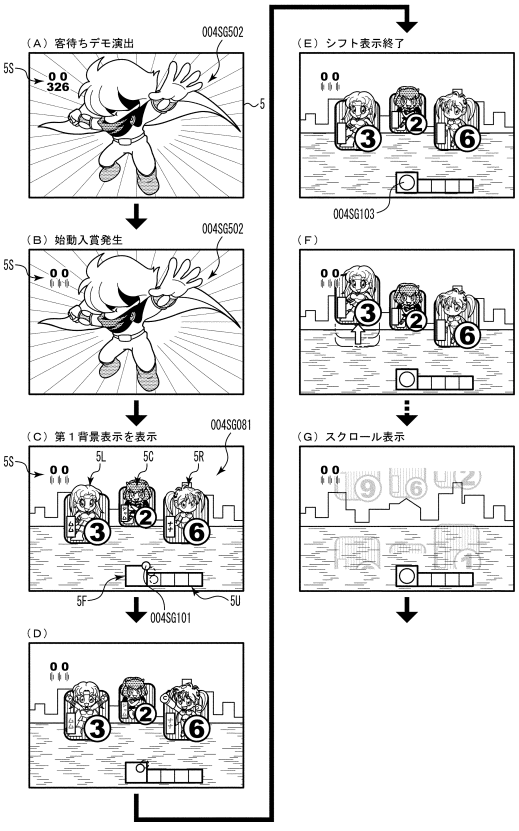
【図１２－５２】
【図12－52】



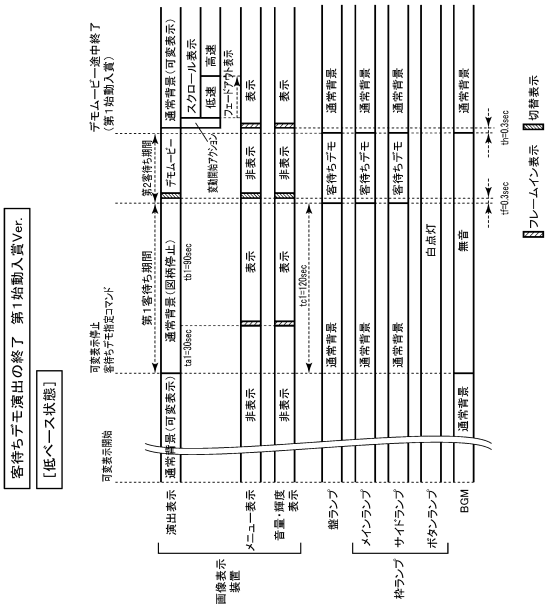
【図１２－５３】
【図12－53】



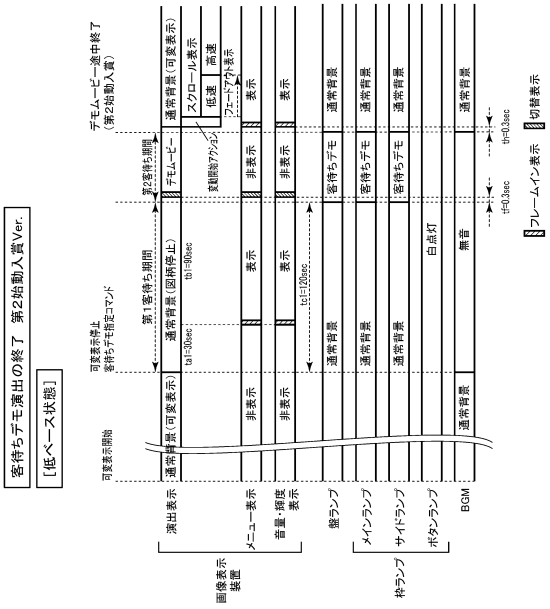
【図１２－５４】
【図12－54】 デモムービーが始動入賞で終了［低ベース状態］



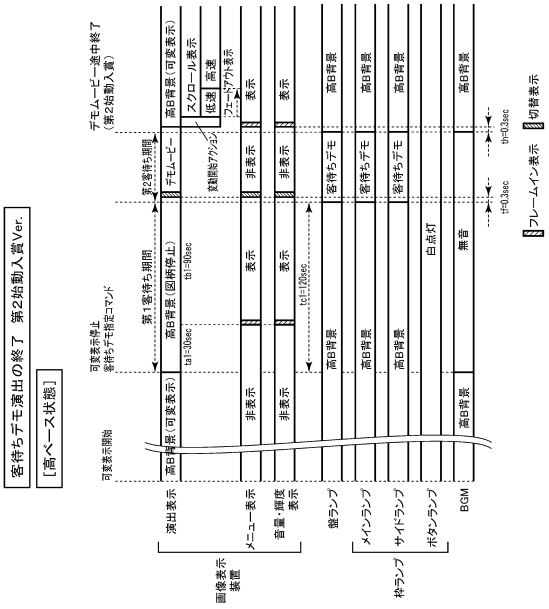
【図１２－５５】
【図12－55】



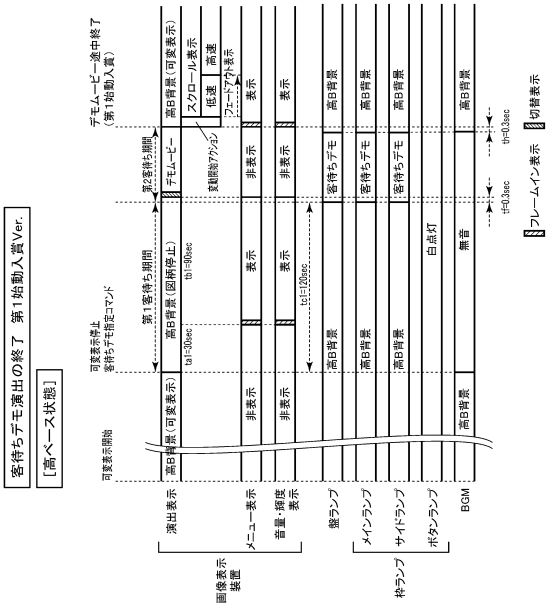
【図１２－５６】
【図12－56】



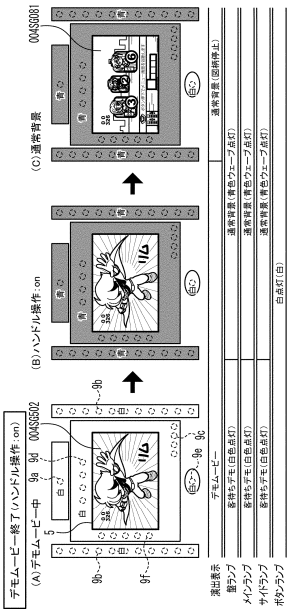
【図１２－５７】
【図12－57】



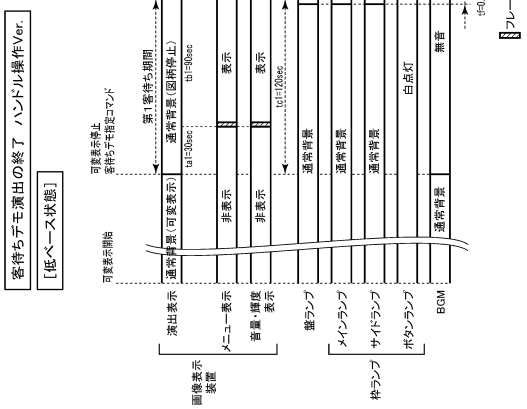
【図１２－５８】
【図12－58】



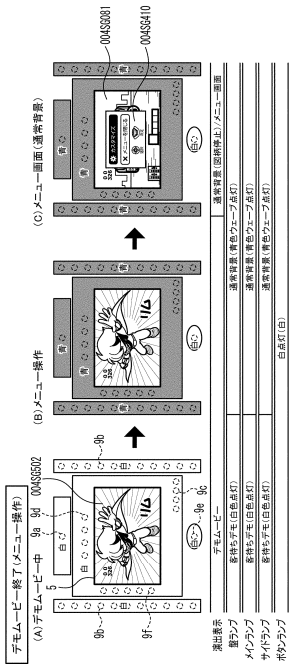
【図１２－５９】
【図12－59】



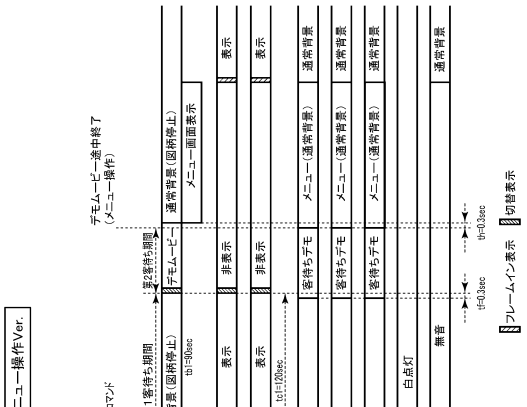
【図１２－６０】
【図12－60】



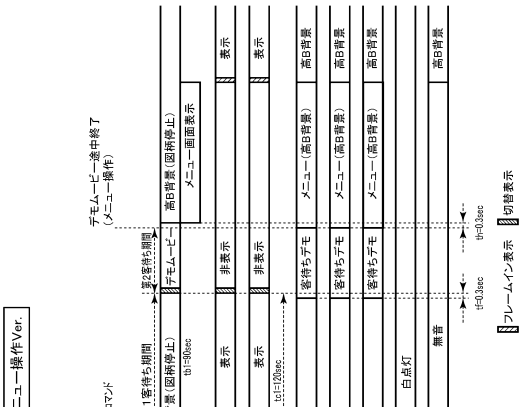
【図１２－６１】
【図12－61】



【図１２－６２】
【図12－62】

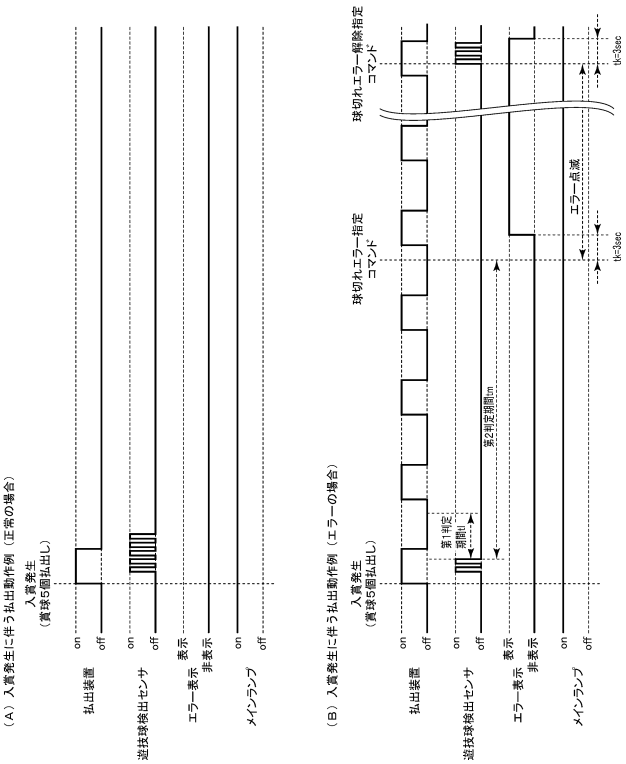


【図１２－６３】
【図12－63】



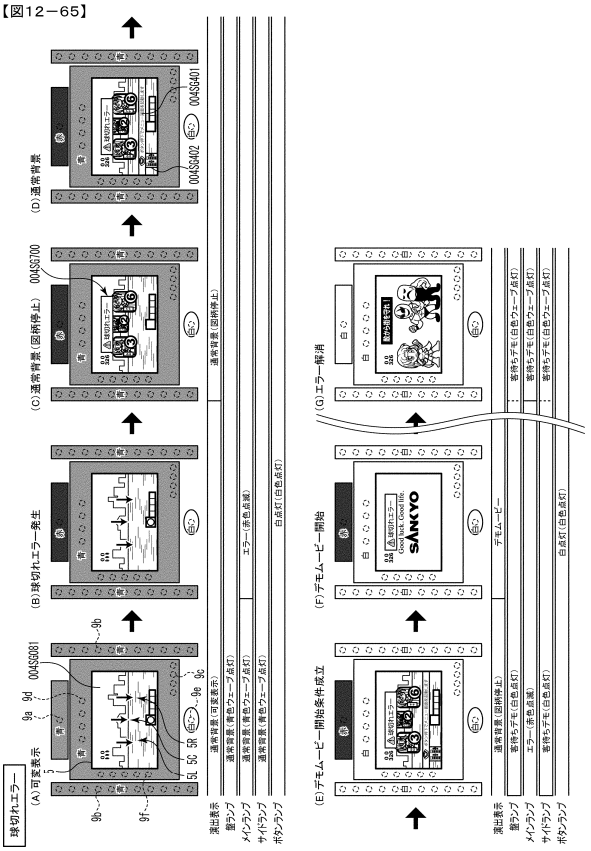
【図１２－６４】

【図12－64】



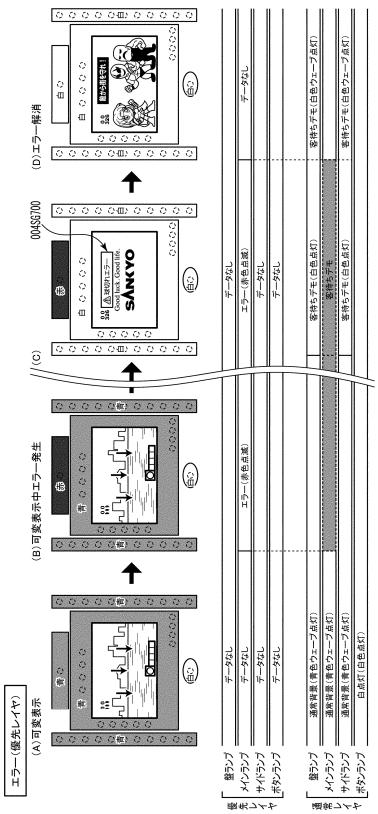
【図１２－６５】

【図12－65】



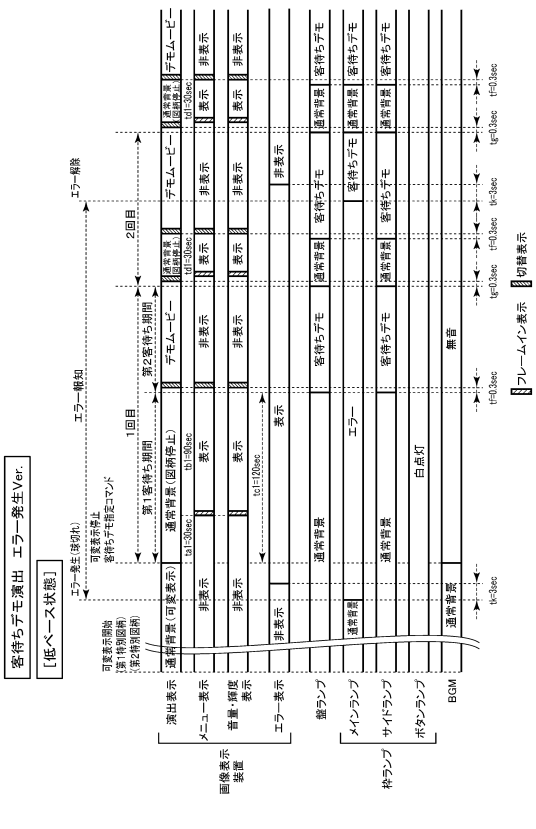
【図１２－６６】

【図12－66】



【図１２－６７】

【図12－67】



【図１２－６８】

【図12－68】

【図１２－６９】

【図12－69】

【図１２－７０】

【図12－70】

【図１２－７１】

【図12－71】

【図１２－７２】

【図12－72】 XXX（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BXXX[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_XXX[0]},
            {END_CODE}
        };
```

【図１２－７３】

【図12－73】 XXX（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_XXX[] = {
            {   500/10,             &XD___LWU_1_XXX_1[0]},・・・・（1）
            {   530/10,             &XD___LWU_1_XXX_2[0]},・・・・（2）
            {   230/10,             &XD___LWU_1_XXX_3[0]},・・・・（3）
            {600000/10,             &XD___LWU_1_XXX_2[0]},・・・・（4）
            {END_CODE}
    };
```

【図１２－７４】

【図12－74】 XXX（孫） １

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_XXX_1[] = {
//                        上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪
//                               RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {    40/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－７５】

【図12－75】 XXX（孫） ２

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_XXX_2[] = {
//                        上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪
//                               RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {   100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388 },
            {   100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499 },
            {   100/10, F_ON + 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA },
            {   100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499 },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－７６】

【図12－76】 XXX（孫） ３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_XXX_3[] = {
//                        上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨ ⑩     ⑪
//                               RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
            {    30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {    20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000000, 0x000000, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {    30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x5AA },
            {    20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AA },
            {    30/10, F_OF + 0x5AA000, 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000 },
            {    20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122 },
            {    30/10, F_OF + 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000 },
            {    20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {    30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－７７】

【図12－77】

テーブル名	拡張コマンド
背景通常	B10E
背景時短	B11D
背景確変	B121
客待ちデモ	BF01
ボタン白点灯	B001
ボタン白点滅	B002
ボタン赤点滅	B003
初期化報知	BFFF
エラー	BFF1

【図１２－７８】

【図12－78】 背景通常（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LMAIN_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LWU_1_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LLOGO_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LSLMP_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LATAK_B10E[1]},
};
```

【図１２－７９】

【図12－79】 背景通常（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
            {600000/10,             &XD___LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１２－８０】

【図12－80】背景通常（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWA1N_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                                  RGB
                {    30/10, F_OF + 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x10C },
                {    30/10, F_OF + 0x10B },
                {    30/10, F_OF + 0x109 },
                {    30/10, F_OF + 0x108 },
                {    30/10, F_OF + 0x106 },
                {    30/10, F_OF + 0x104 },
                {    80/10, F_OF + 0x104 },

                {    70/10, F_ON + 0x108 },
                {    70/10, F_ON + 0x104 },
                {    70/10, F_ON + 0x108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A },
                {    70/10, F_ON + 0x10C },
                {    60/10, F_ON + 0x10A },

                {    70/10, F_ON + 0x108 },
                {    70/10, F_ON + 0x104 },
                {    70/10, F_ON + 0x108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A },
                {    70/10, F_ON + 0x10C },
                {    60/10, F_ON + 0x10A },

                {    70/10, F_ON + 0x108 },
                {    70/10, F_ON + 0x104 },
                {    70/10, F_ON + 0x108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A },
                {    70/10, F_ON + 0x10C },
                {    60/10, F_ON + 0x10A },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                      上から  ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x10C10C, 0x104104, 0x104104, 0x10C },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C, 0x10B10B, 0x104104, 0x10410C, 0x10B },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x1C1C1B, 0x109109, 0x104104, 0x1C10B, 0x109 },
                {    30/10, F_OF + 0x10410C, 0x1B109, 0x108108, 0x10410C, 0x1B109, 0x108 },
                {    30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109106, 0x106106, 0x10C10B, 0x109106, 0x106 },
                {    30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104104, 0x10B109, 0x108106, 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104104, 0x109108, 0x106104, 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104, 0x104104, 0x108106, 0x104104, 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104, 0x104104, 0x106104, 0x104104, 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104 },
                {    80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104 },

                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
                {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x10810A, 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x1C1C1B, 0x10410C, 0x10A108, 0x1C10B, 0x104 },
                {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
                {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
                {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x10810A, 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x1C1C1B, 0x10410C, 0x10A108, 0x1C10B, 0x104 },
                {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
                {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
                {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x10810A, 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x1C1C1B, 0x10410C, 0x10A108, 0x1C10B, 0x104 },
                {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
                {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },
                [END_CODE]
};
```

【図１２－８１】

【図12－81】背景通常（孫）２

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                      左から  ①  ②    ③  ④
//                                RGBRGB   RGBRGB
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B },
                {    30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109 },
                {    30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
                {    30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
                {    30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
                {    30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104 },
                {    30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
                {    80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },

                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
                {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B },
                {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
                {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
                {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B },
                {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
                {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
                {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B },
                {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
                {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                      上から  ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGB
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x10C },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C, 0x10B },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B, 0x109 },
                {    30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109, 0x108 },
                {    30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108, 0x106 },
                {    30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104, 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104, 0x104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104 },
                {    80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104 },

                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
                {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B, 0x104 },
                {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
                {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
                {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B, 0x104 },
                {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
                {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
                {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B, 0x104 },
                {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
                {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },
                [END_CODE]
};
```

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                      左から  ①  ②    ③  ④
//                                RGBRGB   RGBRGB
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B },
                {    30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109 },
                {    30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
                {    30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
                {    30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
                {    30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104 },
                {    30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104 },
                {    30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
                {    80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },

                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
                {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B },
                {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
                {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
                {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B },
                {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
                {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
                {    70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
                {    70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104 },
                {    70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C10B },
                {    70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
                {    60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },
                [END_CODE]
};
```

【図１２－８２】

【図12－82】背景時短（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWA1N_B11D[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LWA1N_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0],
                {JUMP_CODE,             &XD_A_LWA1N_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B11D[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0],
                {JUMP_CODE,             &XD_A_LWU_1_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B11D[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0],
                {JUMP_CODE,             &XD_A_LLOGO_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B11D[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0],
                {JUMP_CODE,             &XD_A_LSLMP_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B11D[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0],
                {JUMP_CODE,             &XD_A_LATAK_B11D[1]},
};
```

【図１２－８３】

【図12－83】背景時短（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWA1N_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LWA1N_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
                [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
                [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
                [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
                [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LATAK_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
                [END_CODE]
};
```

【図１２－８４】

【図12－84】背景時短（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                              RGB
        {    30/10, F_OF + 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x080 },
        {    30/10, F_OF + 0x080 },
        {    30/10, F_OF + 0x060 },
        {    30/10, F_OF + 0x060 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F0 },
        {    80/10, F_OF + 0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F0 },
        [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                      上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0400F0, 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0, 0x040040, 0x0400F0, 0x040040, 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F00F0, 0x040040, 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x080060, 0x0F00F0, 0x0F0080, 0x080080, 0x0F00F0, 0x080 },
        {    30/10, F_OF + 0x080060, 0x060F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
        {    30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060F0, 0x080080, 0x060 },
        {    30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F0080, 0x060F0, 0x080060, 0x060060, 0x060 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x060F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F0 },
        {    80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0600F0, 0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060060, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060060, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060060, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F0 },
        [END_CODE]
};
```

【図１２－８５】

【図12－85】背景時短（孫）２

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                              左から  ①  ②    ③  ④
//                                      RGBRGB   RGBRGB
        {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0400F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x0400F0, 0x0F0080 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
        {    30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060 },
        {    30/10, F_OF + 0x080060, 0x060F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F0080 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
        {    80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },
        [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                              上から  ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                      RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040, 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0400F0, 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0, 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x080060, 0x060F0, 0x080 },
        {    30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F0080, 0x060 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x060 },
        {    80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060F0, 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060F0, 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x040 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060F0, 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060F0, 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x040 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060F0, 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x060F0, 0x080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x040 },
        [END_CODE]
};
```

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                              左から  ①  ②    ③  ④
//                                      RGBRGB   RGBRGB
        {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0400F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x0400F0, 0x0F0080 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
        {    30/10, F_OF + 0x080060, 0x060060 },
        {    30/10, F_OF + 0x060060, 0x0600F0 },
        {    30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080 },
        {    30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
        {    80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },

        {    70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
        {    70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {    70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {    60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },
        [END_CODE]
};
```

【図１２－８６】

【図12－86】背景確変（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_B121[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
                [JUMP_CODE,             &XD_A_LMAIN_B121[1]],
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B121[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
                [JUMP_CODE,             &XD_A_LWU_1_B121[1]],
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B121[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
                [JUMP_CODE,             &XD_A_LLOGO_B121[1]],
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B121[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
                [JUMP_CODE,             &XD_A_LSLMP_B121[1]],
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B121[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0],
                [JUMP_CODE,             &XD_A_LATAK_B121[1]],
};
```

【図１２－８７】

【図12－87】背景確変（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
];
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
];
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
];
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
];
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LATAK_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
];
```

【図１２－８８】

【図12－88】背景確変（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_TSUUKENDO_KAKUHEN[] = {
//                                  RGB
        {    30/10, F_OF + 0x101 },
        {    30/10, F_OF + 0x101 },
        {    30/10, F_OF + 0xF0F },
        {    30/10, F_OF + 0xE0E },
        {    30/10, F_OF + 0x00C },
        {    30/10, F_OF + 0x808 },
        {    30/10, F_OF + 0x909 },
        {    30/10, F_OF + 0x808 },
        {    30/10, F_OF + 0x906 },
        {    30/10, F_OF + 0x505 },
        {    30/10, F_OF + 0x303 },
        {    80/10, F_OF + 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101 },
        [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_TSUUKENDO_KAKUHEN[] = {
//                        上から ① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪
//                                RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {    30/10, F_OF + 0x101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        {    30/10, F_OF + 0x101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        {    30/10, F_OF + 0xF0FFOF, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0F },
        {    30/10, F_OF + 0xE0E0E0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0E },
        {    30/10, F_OF + 0x00C00C, 0x00C00C, 0x00C00C, 0x00C00C, 0x00C00C, 0x00C00C, 0x00C },
        {    30/10, F_OF + 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B },
        {    30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        [END_CODE]
};
```

【図１２－８９】

【図12－89】背景確変（孫）２

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_TSUUKENDO_KAKUHEN[] = {
//                          左から ① ②    ③ ④
//                                  RGBRGB   RGBRGB
        {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
        {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
        {    30/10, F_OF + 0xF0FFOF, 0xF0FF0F },
        {    30/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E },
        {    30/10, F_OF + 0x00C00C, 0x00C00C },
        {    30/10, F_OF + 0x80B80B, 0x80B80B },
        {    30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909 },
        {    30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808 },
        {    30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606 },
        {    30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505 },
        {    30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303 },
        {    80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },
        [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_TSUUKENDO_KAKUHEN[] = {
//                          上から ① ②    ③ ④    ⑤
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        {    30/10, F_OF + 0xF0FFOF, 0xF0FF0F, 0xF0F },
        {    30/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0E },
        {    30/10, F_OF + 0x00C00C, 0x00C00C, 0x00C },
        {    30/10, F_OF + 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B },
        {    30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        [END_CODE]
};
```

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_TSUUKENDO_KAKUHEN[] = {
//                          左から ① ②    ③ ④
//                                  RGBRGB   RGBRGB
        {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
        {    30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
        {    30/10, F_OF + 0xF0FFOF, 0xF0FF0F },
        {    30/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E },
        {    30/10, F_OF + 0x00C00C, 0x00C00C },
        {    30/10, F_OF + 0x80B80B, 0x80B80B },
        {    30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909 },
        {    30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808 },
        {    30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606 },
        {    30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505 },
        {    30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303 },
        {    80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },

        {    70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
        {    70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
        {    70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
        {    70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
        {    70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
        {    60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },
        [END_CODE]
};
```

【図１２－９０】

【図12－90】客待ちデモ（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_BF01[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMO[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BF01[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BF01[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LLOGO_KYAKUMACHIDEMO[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BF01[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LSLMP_KYAKUMACHIDEMO[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BF01[] = {
        {600000/10,                     &XD_J_LATAK_KYAKUMACHIDEMO[0]},
        [END_CODE]
};
```

【図１２－９１】

【図12－91】客待ちデモ（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        { 30500/10,             &XD___LMAIN_OFF[0]},              //機種紹介
        {  4500/10,             &XD___LMAIN_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LMAIN_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LMAIN_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LMAIN_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LMAIN_OFF[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        {   500/10,             &XD___LWU_1_OFF[0]},
        { 12500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//機種紹介1
        {  5000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
        {  1000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介2-2
        {  5000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
        {  1000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介2-3
        {   500/10,             &XD___LWU_1_OFF[0]},
        {  4500/10,             &XD___LWU_1_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LWU_1_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LWU_1_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LWU_1_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LWU_1_OFF[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        {   500/10,             &XD___LLOGO_OFF[0]},
        { 12500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//機種紹介1
        {  5000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
        {  1000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介2-1
        {  5000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
        {  1000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介2-2
        {  5000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-3
        {   500/10,             &XD___LLOGO_OFF[0]},
        {  4500/10,             &XD___LLOGO_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LLOGO_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LLOGO_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LLOGO_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LLOGO_OFF[0]},
        [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        {   500/10,             &XD___LSLMP_OFF[0]},
        { 12500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//機種紹介1
        {  5000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
        {  1000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-1
        {  5000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
        {  1000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-2
        {  5000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-3
        {   500/10,             &XD___LSLMP_OFF[0]},
        {  4500/10,             &XD___LSLMP_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LSLMP_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LSLMP_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LSLMP_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LSLMP_OFF[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        {   500/10,             &XD___LATAK_OFF[0]},
        { 12500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//機種紹介1
        {  5000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
        {  1000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-1
        {  5000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
        {  1000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-2
        {  5000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-3
        {   500/10,             &XD___LATAK_OFF[0]},
        {  4500/10,             &XD___LATAK_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LATAK_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LATAK_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LATAK_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LATAK_OFF[0]},
        [END_CODE]
};
```

【図１２－９２】

【図12−92】 客待ちデモ（孫） １

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                                                  RGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000 },
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_08[] = {
//                                   上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                                   左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                                   上から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                                   左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {END_CODE}
};
```

【図１２－９３】

【図12−93】 客待ちデモ（孫） ２－１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                                                  RGB
                {   300/10, F_OF + 0x111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFF },
                {  1000/10, F_OF + 0xAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222 },
                {  1000/10, F_OF + 0x111 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                                   上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111 },
                {END_CODE}
};
```

【図１２－９４】

【図12−94】 客待ちデモ（孫） ２－２

```
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                                   左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222 },
                {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111 },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                                   上から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333, 0x333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111 },
                {END_CODE}
};
```

【図１２－９５】

【図12−95】客待ち（孫） ３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                                   上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   200/10, F_OF + 0x060DF0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
                {   200/10, F_OF + 0x0DF0F0, 0x080080, 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F0 },
                {   600/10, F_OF + 0x0DF0B0, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080060, 0x0600F0, 0x0F0 },
                {  2000/10, F_OF + 0x0AAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x0C0C0C, 0x0C0C0C, 0x0C0C0C, 0x0C0C0C, 0x0C0C0C, 0x0C0 },
                {   200/10, F_OF + 0x0E0E0E, 0x0E0E0E, 0x0E0E0E, 0x0E0E0E, 0x0E0E0E, 0x0E0 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x07AD7A, 0x07AD7A, 0x07AD7A, 0x07AD7A, 0x07AD7A, 0x07A },
                {   200/10, F_OF + 0x0E8E9B, 0x0E8E9B, 0x0E8E9B, 0x0E8E9B, 0x0E8E9B, 0x0E8 },
                {   600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9C },
                {  2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108, 0x106106, 0x10C10B, 0x109108, 0x106 },
                {   200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104104, 0x10B109, 0x108106, 0x104 },
                {   600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104104, 0x109108, 0x106104, 0x104 },
                {  3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                                   左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   200/10, F_OF + 0x060DF0, 0x0F0080 },
                {   200/10, F_OF + 0x0DF0F0, 0x080080 },
                {   600/10, F_OF + 0x0DF0B0, 0x080060 },
                {  2000/10, F_OF + 0x0AAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x0C0C0C, 0x0C0C0C },
                {   200/10, F_OF + 0x0E0E0E, 0x0E0E0E },
                {   600/10, F_OF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x07AD7A, 0x07AD7A },
                {   200/10, F_OF + 0x0E8E9B, 0x0E8E9B },
                {   600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C },
                {  2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
                {   200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
                {   600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
                {  3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                                   左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   200/10, F_OF + 0x060DF0, 0x0F0080 },
                {   200/10, F_OF + 0x0DF0F0, 0x080080 },
                {   600/10, F_OF + 0x0DF0B0, 0x080060 },
                {  2000/10, F_OF + 0x0AAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x0C0C0C, 0x0C0C0C },
                {   200/10, F_OF + 0x0E0E0E, 0x0E0E0E },
                {   600/10, F_OF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x07AD7A, 0x07AD7A },
                {   200/10, F_OF + 0x0E8E9B, 0x0E8E9B },
                {   600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C },
                {  2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {   200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
                {   200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
                {   600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
                {  3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {END_CODE}
};
```

【図１２－９６】

【図12－96】客待ちデモ（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                                  上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   400/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {END_CODE}
];
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                                  左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   400/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {END_CODE}
];
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                                  上から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   400/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA,  0xAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {END_CODE}
];
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                                  左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   400/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   400/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   500/10,  F_OF + 0xAAAAAA,  0xAAAAAA },
                {   400/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {END_CODE}
];
```

【図１２－９７】

【図12－97】客待ちデモ（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHI1DEMO_05[] = {
//                                  上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {END_CODE}
];
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHI1DEMO_05[] = {
//                                  左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {END_CODE}
];
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHI1DEMO_05[] = {
//                                  上から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F0 },
                {END_CODE}
];
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHI1DEMO_05[] = {
//                                  左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000 },
                {   150/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {   150/10,  F_OF + 0x000000,  0x000000 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0 },
                {END_CODE}
];
```

【図１２－９８】

【図12－98】客待ちデモ（孫）６

```
const struct S_LAMP     XD___LWA1N_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                                  RGB
                {   250/10,  F_OF + 0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888 },
                {   250/10,  F_OF + 0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444 },
                {END_CODE}
];
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                                  上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {END_CODE}
];
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                                  左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {END_CODE}
];
```

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                                  上から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                                          RGBRGB    RGBRGB    RGB
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999,  0x999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888,  0x888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444,  0x444 },
                {END_CODE}
];
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                                  左から  ①  ②     ③  ④
//                                          RGBRGB    RGBRGB
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {   250/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x999999,  0x999999 },
                {   250/10,  F_OF + 0x888888,  0x888888 },
                {  1000/10,  F_OF + 0x444444,  0x444444 },
                {END_CODE}
];
```

【図１２－９９】

【図12－99】ボタン白点灯（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_BOO1[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[0]},
                {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_BOO1[1]},
];
```

【図１２－１００】

【図12－100】　ボタン白点灯（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１０１】

【図12－101】　ボタン白点灯（孫）

```
const struct S_LAMP     XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU[] = {
//                                  RGB
            {    150/10,  F_OF + 0xFFF },
            {    150/10,  F_OF + 0xFFF },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１０２】

【図12－102】　ボタン白点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_B002[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_B002[1]},
};
```

【図１２－１０３】

【図12－103】　ボタン点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LPUSH_SHIRO_TENMETSU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１０４】

【図12－104】　ボタン白点滅（孫）

```
const struct S_LAMP     XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSU[] = {
//                                  RGB
            {    150/10,  F_OF + 0xFFF },
            {    150/10,  F_OF + 0x000 },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１０５】

【図12－105】　ボタン赤点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_B003[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_B003[1]},
};
```

【図１２－１０６】

【図12－106】　ボタン赤点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LPUSH_SHIRO_TENMETSU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１０７】

【図12－107】　ボタン赤点滅（孫）

```
const struct S_LAMP     XD__LPUSH_AKA_TENMETSU[] = {
//                                  RGB
            {    100/10,  F_OF + 0xF00 },
            {    100/10,  F_OF + 0x000 },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１０８】

【図12－108】　初期化報知（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMAIN_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LWU_1_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LLOGO_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LSLMP_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LATAK_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_BFFF[1]},
};
```

【図１２－１０９】

【図12－109】　初期化報知（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LMAIN_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LATAK_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１１０】

【図12－110】　初期化報知（孫）

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_SHOKIKA[] = {
//                                  RGB
            {    150/10,  F_OF + 0xF00 },
            {    150/10,  F_OF + 0xF00 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_I_SHOKIKA[] = {
//                          上から  ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00 },
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SHOKIKA[] = {
//                          左から  ①  ②    ③  ④
//                                  RGBRGB    RGBRGB
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00 },
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SHOKIKA[] = {
//                          上から  ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                  RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00 },
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00,  0xF00 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SHOKIKA[] = {
//                          左から  ①  ②    ③  ④
//                                  RGBRGB    RGBRGB
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00 },
            {    150/10,  F_OF + 0xF00F00,  0xF00F00 },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１１１】

【図12－111】　エラー（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_BFF1[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMAIN_BFF1[1]},
};
```

【図１２－１１２】

【図12－112】　エラー（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LMAIN_ERROR[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１１３】

【図12－113】　エラー（孫）

```
const struct S_LAMP     XD__LMAIN_ERROR[] = {
//                                  RGB
            {    100/10,  F_OF + 0xF00 },
            {    100/10,  F_OF + 0x000 },
            {END_CODE}
};
```

【図１２－１１４】

【図12－114】 共通テーブル１

```
const struct S_LAMPXD___LMAIN_OFF[] = {
//                                  RGB
        {600000/10, F_OF + 0x000 },
        {END_CODE}
};
//=================================================================
const struct S_LAMPXD___LMU_1_OFF[] = {
//                          上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {END_CODE}
};
//=================================================================
const struct S_LAMPXD___LLOGO_OFF[] = {
//                          左から ①  ②    ③  ④
//                                  RGBRGB   RGBRGB
        {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {END_CODE}
};
//=================================================================
const struct S_LAMPXD___LSLM_OFF[] = {
//                          上から ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {END_CODE}
};
//=================================================================
const struct S_LAMPXD___LATAK_OFF[] = {
//                          左から ①  ②    ③  ④
//                                  RGBRGB   RGBRGB
        {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {END_CODE}
};
//=================================================================
const struct S_LAMPXD___LPUSH_OFF[] = {
//                                  RGB
        {600000/10, F_OF + 0x000 },
        {END_CODE}
};
```

【図１２－１１５】

【図12－115】 共通テーブル２

```
const struct S_LAMP   XD___LMAIN_RAINBOW_01[] = {
//                                  RGB
        {  100/10, F_ON + 0xF00 },//01
        {  100/10, F_ON + 0xF00A },//02
        {  100/10, F_ON + 0xF00F },//03
        {  100/10, F_ON + 0xF0A0 },//04
        {  100/10, F_ON + 0xF0AA },//05
        {  100/10, F_ON + 0xF0AF },//06
        {  100/10, F_ON + 0xF0F0 },//07
        {  100/10, F_ON + 0xF0F5 },//08
        {  100/10, F_ON + 0xF0FA },//09
        {  100/10, F_ON + 0xF0FF },//10
        {  100/10, F_ON + 0xF50F },//11
        {  100/10, F_ON + 0xF5AF },//12
        {  100/10, F_ON + 0xF5F5 },//13
        {  100/10, F_ON + 0xF5FA },//14
        {  100/10, F_ON + 0xF5FF },//15
        {  100/10, F_ON + 0xFA00 },//16
        {  100/10, F_ON + 0xFA0A },//17
        {  100/10, F_ON + 0xFA0F },//18
        {  100/10, F_ON + 0xFAA0 },//19
        {  100/10, F_ON + 0xFAAA },//20
        {  100/10, F_ON + 0xFAAF },//21
        {  100/10, F_ON + 0xFAF5 },//22
        {  100/10, F_ON + 0xFAFA },//23
        [END_CODE]
};
//=================================================================
const struct S_LAMP   XD___LMU_1_RAINBOW_01[] = {
//                          上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {  100/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00FA, 0xF0A },//01
        {  100/10, F_ON + 0xF00FA0, 0xF0AF50, 0xF03C0, 0xF0FF0F, 0xF0F, },//02
        {  100/10, F_ON + 0xF00FFF, 0xF0FFF0F, 0xB0F00F, 0xB0F0F0F, 0xB0F },//03
        {  100/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0xB0F90F, 0xB0F90F, 0x70F70F, 0x70F },//04
        {  100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x30F },//05
        {  100/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x10F10F, 0x10F },//06
        {  100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F10F, 0x0F00F, 0x00F },//07
        {  100/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F, 0x0F00F, 0x02F02F, 0x02F },//08
        {  100/10, F_ON + 0x0F00F, 0x0F00F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F },//09
        {  100/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F },//10
        {  100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F },//11
        {  100/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0AF },//12
        {  100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF },//13
        {  100/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF },//14
        {  100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FD, 0x0FD, },//15
        {  100/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0FB },//16
        {  100/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F9 },//17
        {  100/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F7 },//18
        {  100/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F5 },//19
        {  100/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F3 },//20
        {  100/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F1 },//21
        {  100/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F0F0, 0x0F0 },//22
        {  100/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F0F0, 0x0F02F0, 0x02F0 },//23
        [END_CODE]
};
//=================================================================
const struct S_LAMP   XD___LLOGO_RAINBOW_01[] = {
//                          左から ①  ②    ③  ④
//                                  RGBRGB   RGBRGB
        {  100/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
        {  100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//02
        {  100/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//03
        {  100/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//04
        {  100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//05
        {  100/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F },//06
        {  100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//07
        {  100/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F },//08
        {  100/10, F_ON + 0x0F00F, 0x0F00F },//09
        {  100/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F },//10
        {  100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//11
        {  100/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F },//12
        {  100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//13
        {  100/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF },//14
        {  100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//15
        {  100/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF },//16
        {  100/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//17
        {  100/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB },//18
        {  100/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9 },//19
        {  100/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7 },//20
        {  100/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5 },//21
        {  100/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3 },//22
        {  100/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1 },//23
        [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMP   XD___LSLMP_RAINBOW_01[] = {
//                          上から ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {  100/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF0F },//01
        {  100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//02
        {  100/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//03
        {  100/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//04
        {  100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//05
        {  100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//06
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//07
        {  100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//08
        {  100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//09
        {  100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//10
        {  100/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF },//11
        {  100/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//12
        {  100/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB },//13
        {  100/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9 },//14
        {  100/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7 },//15
        {  100/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5 },//16
        {  100/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3 },//17
        {  100/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1 },//18
        {  100/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },//19
        {  100/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F },//20
        {  100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//21
        {  100/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F },//22
        {  100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//23
        [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMP   XD___LATAK_RAINBOW_01[] = {
//                          左から ①  ②    ③  ④
//                                  RGBRGB   RGBRGB
        {  100/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
        {  100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//02
        {  100/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//03
        {  100/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//04
        {  100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//05
        {  100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//06
        {  100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//07
        {  100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//08
        {  100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//09
        {  100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//10
        {  100/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF },//11
        {  100/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//12
        {  100/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB },//13
        {  100/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9 },//14
        {  100/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7 },//15
        {  100/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5 },//16
        {  100/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3 },//17
        {  100/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1 },//18
        {  100/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },//19
        {  100/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F },//20
        {  100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//21
        {  100/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F },//22
        {  100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//23
        [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMP   XD___LPUSH_RAINBOW_01[] = {
//                                  RGB
        {  100/10, F_ON + 0xF06 },//01
        {  100/10, F_ON + 0xF0A },//02
        {  100/10, F_ON + 0xF0F },//03
        {  100/10, F_ON + 0xB0F },//04
        {  100/10, F_ON + 0x70F },//05
        {  100/10, F_ON + 0x50F },//06
        {  100/10, F_ON + 0x30F },//07
        {  100/10, F_ON + 0x10F },//08
        {  100/10, F_ON + 0x0F0 },//09
        {  100/10, F_ON + 0x0F2 },//10
        {  100/10, F_ON + 0x0F4 },//11
        {  100/10, F_ON + 0x0F6 },//12
        {  100/10, F_ON + 0x0F8 },//13
        {  100/10, F_ON + 0x0FA },//14
        {  100/10, F_ON + 0x0FC },//15
        {  100/10, F_ON + 0x0FE },//16
        {  100/10, F_ON + 0xAF0 },//17
        {  100/10, F_ON + 0xAF2 },//18
        {  100/10, F_ON + 0xAF4 },//19
        {  100/10, F_ON + 0xAF6 },//20
        {  100/10, F_ON + 0xAF8 },//21
        {  100/10, F_ON + 0xAFA },//22
        {  100/10, F_ON + 0xAFC },//23
        [END_CODE]
};
```

【図１２－１１６】

【図12－116】 共通テーブル３－１

```
const struct S_LAMP   XD___LMAIN_RAINBOW_02[] = {
//                                  RGB
        {  40/10, F_ON + 0xF06 },//01
        {  40/10, F_ON + 0xF08 },//02
        {  40/10, F_ON + 0xF0A },//03
        {  40/10, F_ON + 0xF0C },//04
        {  40/10, F_ON + 0xF0F },//05
        {  40/10, F_ON + 0x00F },//06
        {  40/10, F_ON + 0x80F },//07
        {  40/10, F_ON + 0x90F },//08
        {  40/10, F_ON + 0x70F },//09
        {  40/10, F_ON + 0x50F },//10
        {  40/10, F_ON + 0x30F },//11
        {  40/10, F_ON + 0x10F },//12
        {  40/10, F_ON + 0x02F },//14
        {  40/10, F_ON + 0x04F },//15
        {  40/10, F_ON + 0x06F },//16
        {  40/10, F_ON + 0x08F },//17
        {  40/10, F_ON + 0x0AF },//18
        {  40/10, F_ON + 0x0CF },//19
        {  40/10, F_ON + 0x0FF },//20
        {  40/10, F_ON + 0x0FD },//21
        {  40/10, F_ON + 0x0FB },//22
        {  40/10, F_ON + 0x0F9 },//23
        {  40/10, F_ON + 0x0F7 },//24
        {  40/10, F_ON + 0x0F5 },//25
        {  40/10, F_ON + 0x0F3 },//26
        {  40/10, F_ON + 0x0F1 },//27
        {  40/10, F_ON + 0x0F0 },//28
        {  40/10, F_ON + 0x2F0 },//29
        {  40/10, F_ON + 0x4F0 },//30
        {  40/10, F_ON + 0x6F0 },//31
        {  40/10, F_ON + 0x8F0 },//32
        {  40/10, F_ON + 0xAF0 },//33
        {  40/10, F_ON + 0xCF0 },//34
        {  40/10, F_ON + 0xFF0 },//35
        {  40/10, F_ON + 0xFD0 },//36
        {  40/10, F_ON + 0xFB0 },//37
        {  40/10, F_ON + 0xF90 },//38
        {  40/10, F_ON + 0xF70 },//39
        {  40/10, F_ON + 0xF50 },//40
        {  40/10, F_ON + 0xF30 },//41
        {  40/10, F_ON + 0xF10 },//42
        {  40/10, F_ON + 0xF00 },//43
        {  40/10, F_ON + 0xF02 },//44
        {  40/10, F_ON + 0xF04 },//45
        [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMPXD___LMU_1_RAINBOW_02[] = {
//                          上から ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {  40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0AF0A, 0xF0A },//01
        {  40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0C },//02
        {  40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0FF0F, 0xF0F },//03
        {  40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0x80F80F, 0x80F },//04
        {  40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0x80F80F, 0x80F80F, 0x80FB0F, 0x80F },//05
        {  40/10, F_ON + 0x80F80F, 0x80F80F, 0x90F90F, 0x90F90F, 0x70F70F, 0x70F },//06
        {  40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x30F },//07
        {  40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x10F10F, 0x10F },//08
        {  40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F10F, 0x0F00F, 0x00F },//09
        {  40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F, 0x0F00F, 0x02F02F, 0x02F },//10
        {  40/10, F_ON + 0x0F00F, 0x0F00F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F },//11
        {  40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F },//12
        {  40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x08F },//13
        {  40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0AF },//14
        {  40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF },//15
        {  40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF },//16
        {  40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FD, 0x0FD, },//17
        {  40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0FB },//18
        {  40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F9 },//19
        {  40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F7 },//20
        {  40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F5 },//21
        {  40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F3 },//22
        {  40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F1 },//23
        {  40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F10F1, 0x0F0F0, 0x0F0 },//24
        {  40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F0F0, 0x0F02F0, 0x02F0 },//25
        {  40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F04F0, 0x4F0 },//26
        {  40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F06F0, 0x6F0 },//27
        {  40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F08F0, 0x8F0 },//28
        {  40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF0AF0, 0xAF0 },//29
        {  40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0CF0, 0xCF0 },//30
        {  40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF0FF0, 0xFF0 },//31
        {  40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF0FF0, 0xFF0FD0, 0xFD0 },//32
        {  40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD0FD0, 0xFD0FD0, 0xFB0FB0, 0xFB0 },//33
        {  40/10, F_ON + 0xFD0FD0, 0xFD0FD0, 0xFB0FB0, 0xFB0FB0, 0xF90F90, 0xF90 },//34
        {  40/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0, 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF70F70, 0xF70 },//35
        {  40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50F50, 0xF50 },//36
        {  40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF30F30, 0xF30 },//37
        {  40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10F10, 0xF10 },//38
        {  40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10F10, 0xF00F00, 0xF02F02, 0xF02 },//39
        {  40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10, 0xF00F00, 0xF02F02, 0xF04F04, 0xF04 },//40
        {  40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF02F02, 0xF04F04, 0xF06F06, 0xF06 },//41
        {  40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02, 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06F06, 0xF06 },//42
        {  40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08, 0xF08 },//43
        {  40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0AF0A, 0xF0A },//44
        {  40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0C },//45
        [END_CODE]
};
```

【図１２－１１７】

【図12－117】 共通テーブル３－２

```
const struct S_LAMPXD___LLOGO_RAINBOW_02[] = {
//                          左から ①  ②    ③  ④
//                                  RGBRGB   RGBRGB
        {  40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
        {  40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08 },//02
        {  40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//03
        {  40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C },//04
        {  40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//05
        {  40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//06
        {  40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//07
        {  40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F },//08
        {  40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//09
        {  40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F },//10
        {  40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//11
        {  40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F },//12
        {  40/10, F_ON + 0x0F00F, 0x0F00F },//13
        {  40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F },//14
        {  40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//15
        {  40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F },//16
        {  40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//17
        {  40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF },//18
        {  40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//19
        {  40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF },//20
        {  40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//21
        {  40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB },//22
        {  40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9 },//23
        {  40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7 },//24
        {  40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5 },//25
        {  40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3 },//26
        {  40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1 },//27
        {  40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },//28
        {  40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0 },//29
        {  40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0 },//30
        {  40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0 },//31
        {  40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0 },//32
        {  40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0 },//33
        {  40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0 },//34
        {  40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//35
        {  40/10, F_ON + 0xFD0FD0, 0xFD0FD0 },//36
        {  40/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0 },//37
        {  40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90 },//38
        {  40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70 },//39
        {  40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50 },//40
        {  40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30 },//41
        {  40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10 },//42
        {  40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00 },//43
        {  40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02 },//44
        {  40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04 },//45
        [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMPXD___LSLMP_RAINBOW_02[] = {
//                          左から ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                  RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {  40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF0F },//01
        {  40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0A },//02
        {  40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0C },//03
        {  40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0F },//04
        {  40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0x00F },//05
        {  40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0xB0F },//06
        {  40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0x90F },//07
        {  40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F, 0x70F },//08
        {  40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F },//09
        {  40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F },//10
        {  40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F },//11
        {  40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F, 0x0F0 },//12
        {  40/10, F_ON + 0x0F00F, 0x0F00F, 0x02F },//13
        {  40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04F },//14
        {  40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F },//15
        {  40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F },//16
        {  40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF },//17
        {  40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF },//18
        {  40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF },//19
        {  40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD },//20
        {  40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB },//21
        {  40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F9 },//22
        {  40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F7 },//23
        {  40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F5 },//24
        {  40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F3 },//25
        {  40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F1 },//26
        {  40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F0 },//27
        {  40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },//28
        {  40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F0 },//29
        {  40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F0 },//30
        {  40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F0 },//31
        {  40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF0 },//32
        {  40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF0 },//33
        {  40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF0 },//34
        {  40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD0 },//35
        {  40/10, F_ON + 0xFD0FD0, 0xFD0FD0, 0xFB0 },//36
        {  40/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0, 0xF90 },//37
        {  40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF70 },//38
        {  40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF50 },//39
        {  40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF30 },//40
        {  40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF10 },//41
        {  40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10, 0xF00 },//42
        {  40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF02 },//43
        {  40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02, 0xF04 },//44
        {  40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF06 },//45
        [END_CODE]
};
```

【図１２－１１８】

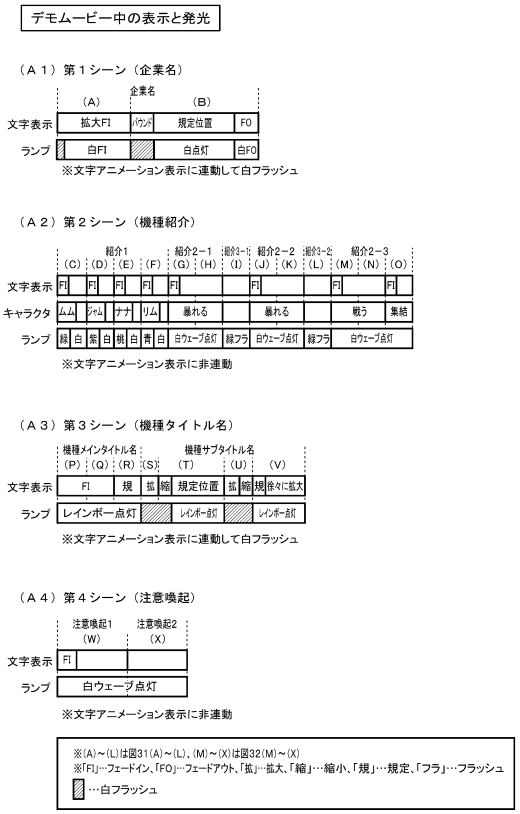
【図12－118】 共通テーブル３－３

```
const struct S_LAMPXD___LATAK_RAINBOW_02[] = {
//                    左から ①  ②    ③  ④
//                           RGBRGB   RGBRGB
        {   40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
        {   40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08 },//02
        {   40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//03
        {   40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C },//04
        {   40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//05
        {   40/10, F_ON + 0xD0FD0F, 0xD0FD0F },//06
        {   40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//07
        {   40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F },//08
        {   40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//09
        {   40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F },//10
        {   40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//11
        {   40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F },//12
        {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//13
        {   40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F },//14
        {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//15
        {   40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F },//16
        {   40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//17
        {   40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF },//18
        {   40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//19
        {   40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF },//20
        {   40/10, F_ON + 0xD0FD0F, 0xD0FD0F },//21
        {   40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//22
        {   40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F },//23
        {   40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//24
        {   40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F },//25
        {   40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//26
        {   40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F },//27
        {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//28
        {   40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0 },//29
        {   40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0 },//30
        {   40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0 },//31
        {   40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0 },//32
        {   40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0 },//33
        {   40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0 },//34
        {   40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//35
        {   40/10, F_ON + 0xFD0FD0, 0xFD0FD0 },//36
        {   40/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0 },//37
        {   40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90 },//38
        {   40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70 },//39
        {   40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50 },//40
        {   40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30 },//41
        {   40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10 },//42
        {   40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00 },//43
        {   40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02 },//44
        {   40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04 },//45
    [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMPXD___LPUSH_RAINBOW_02[] = {
//                    RGB
        {   40/10, F_ON + 0xF06 },//01
        {   40/10, F_ON + 0xF08 },//02
        {   40/10, F_ON + 0xF0A },//03
        {   40/10, F_ON + 0xF0C },//04
        {   40/10, F_ON + 0xF0F },//05
        {   40/10, F_ON + 0xD0F },//06
        {   40/10, F_ON + 0xB0F },//07
        {   40/10, F_ON + 0x90F },//08
        {   40/10, F_ON + 0x70F },//09
        {   40/10, F_ON + 0x50F },//10
        {   40/10, F_ON + 0x30F },//11
        {   40/10, F_ON + 0x10F },//12
        {   40/10, F_ON + 0x00F },//13
        {   40/10, F_ON + 0x02F },//14
        {   40/10, F_ON + 0x04F },//15
        {   40/10, F_ON + 0x06F },//16
        {   40/10, F_ON + 0x08F },//17
        {   40/10, F_ON + 0x0AF },//18
        {   40/10, F_ON + 0x0CF },//19
        {   40/10, F_ON + 0x0FF },//20
        {   40/10, F_ON + 0xD0F },//21
        {   40/10, F_ON + 0xB0F },//22
        {   40/10, F_ON + 0x9F },//23
        {   40/10, F_ON + 0x7F },//24
        {   40/10, F_ON + 0x5F },//25
        {   40/10, F_ON + 0x3F },//26
        {   40/10, F_ON + 0x1F },//27
        {   40/10, F_ON + 0x0F0 },//28
        {   40/10, F_ON + 0x2F0 },//29
        {   40/10, F_ON + 0x4F0 },//30
        {   40/10, F_ON + 0x6F0 },//31
        {   40/10, F_ON + 0x8F0 },//32
        {   40/10, F_ON + 0xAF0 },//33
        {   40/10, F_ON + 0xCF0 },//34
        {   40/10, F_ON + 0xFF0 },//35
        {   40/10, F_ON + 0xFD0 },//36
        {   40/10, F_ON + 0xFB0 },//37
        {   40/10, F_ON + 0xF90 },//38
        {   40/10, F_ON + 0xF70 },//39
        {   40/10, F_ON + 0xF50 },//40
        {   40/10, F_ON + 0xF30 },//41
        {   40/10, F_ON + 0xF10 },//42
        {   40/10, F_ON + 0xF00 },//43
        {   40/10, F_ON + 0xF02 },//44
        {   40/10, F_ON + 0xF04 },//45
    [END_CODE]
};
```

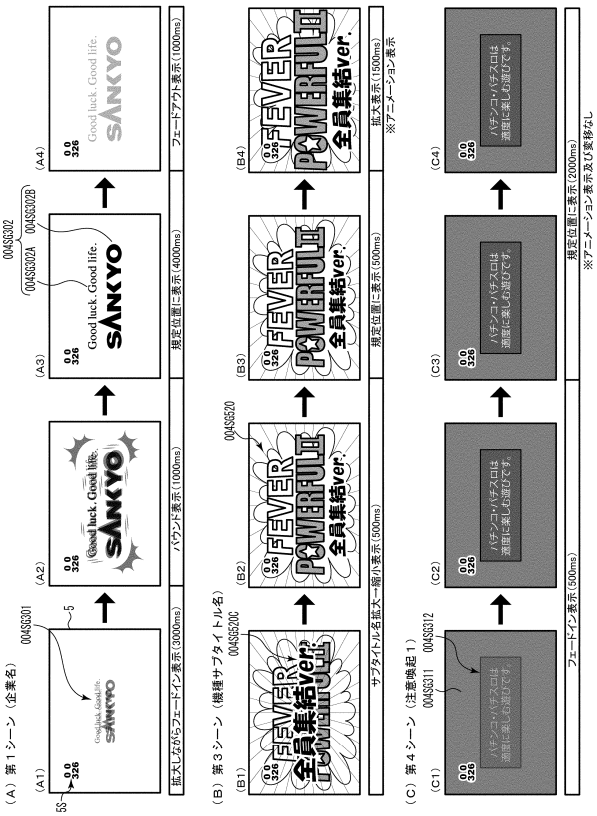
【図１２－１１９】

【図12－119】



【図１２－１２０】

【図12－120】



【図１２－１２１】

【図12－121】

文字アニメーション表示の比較表

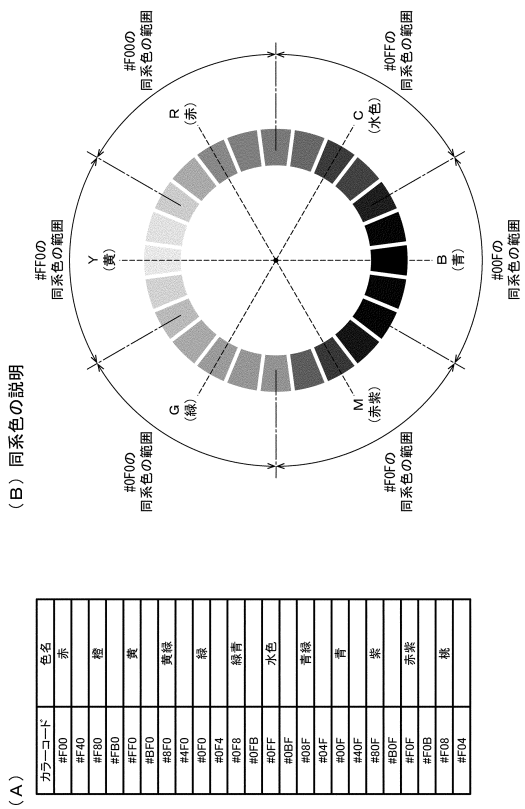
実行時期	表示開始時	規定位置表示時	規定位置表示後
企業名	フェードイン＋拡大	バウンド	なし
機種メインタイトル名	フェードイン＋拡大	なし	拡大
機種サブタイトル名	拡大→縮小	なし	拡大
注意喚起	フェードイン	なし	なし

※「なし」は静止していること（変移なし）

強調度合いは、
企業名≦機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起となる
注意喚起は、表示開始のフェードインのみであり、規定位置表示時、規定位置表示後には動きがないため、強調度合いが低い
企業名は表示開始時、規定位置表示時といった2箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起より比較い
機種タイトル名（メイン、サブ）は表示開始時、規定位置表示後といった2箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起より比較い

【図１２－１２２】

【図12－122】



カラーコード	色名
#F00	赤
#F40	橙
#FB0	橙
#FF0	黄
#BF0	黄
#3F0	黄緑
#4F0	黄緑
#0F0	緑
#0F4	緑
#0F8	緑青
#0FB	緑青
#0FF	水色
#0BF	青緑
#08F	青緑
#04F	青
#00F	青
#40F	紫
#80F	紫
#C0F	赤紫
#F0B	赤紫
#F08	桃
#F04	桃

【図１２－１２３】

【図12－123】

表示タイミング　一覧

	コールドスタート	ホットスタート 低ベース状態	ホットスタート 高ベース状態	可変表示終了後 低ベース状態 特1	可変表示終了後 低ベース状態 特2（イルミネーター）	可変表示終了後 高ベース状態 特2	可変表示終了後 高ベース状態 特1（イルミネーター）
案内表示の表示タイミング	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時
デモムービーへの切替タイミング	客表投入指定コマンド受信後 60秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 90秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 90秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過
2回目以降のデモムービーへの切替タイミング	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過

装飾毎のデモムービー開始までの時間の比較

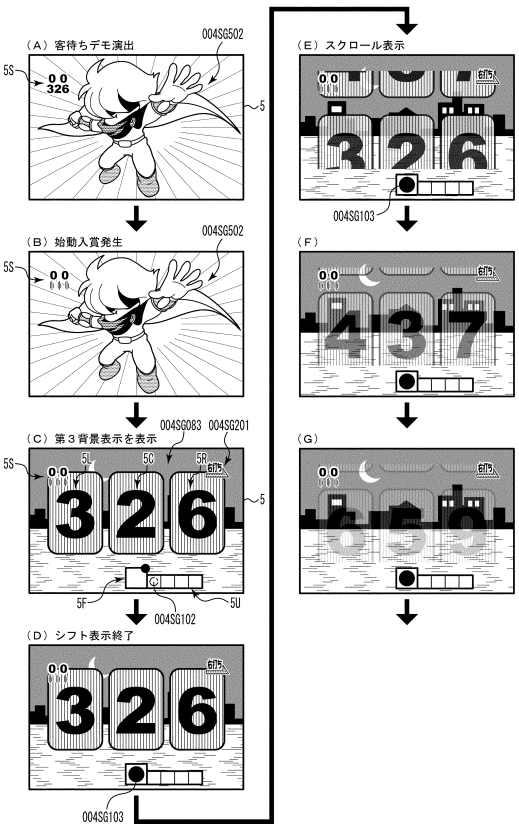
特殊E36　低ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
　　高ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始

特殊E37　低ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、客表投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
　　高ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、客表投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始

特殊E38　低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、客表投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
　　高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、客表投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始

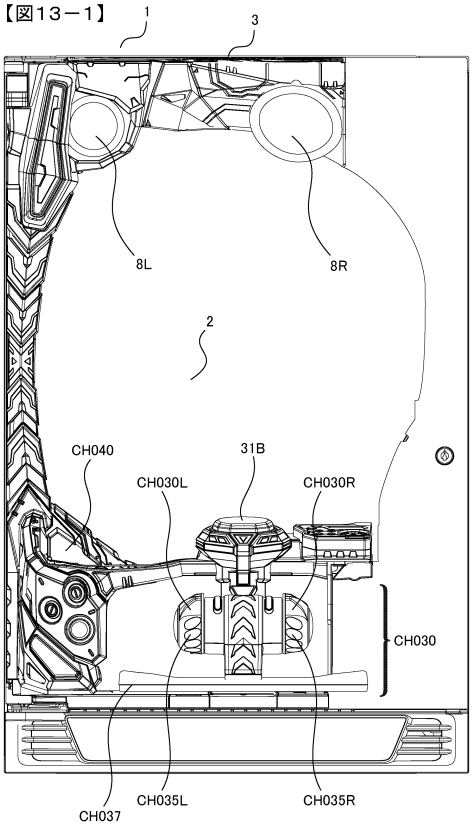
【図１２－１２４】

【図12－124】デモムービーが始動入賞で終了［高ベース状態］



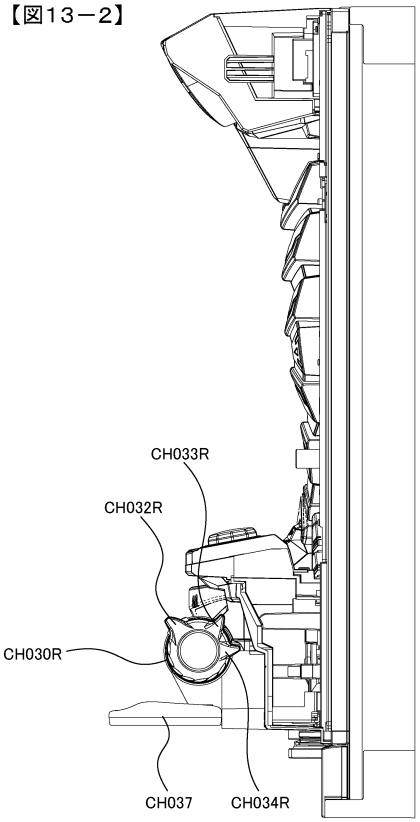
【図１３－１】

【図13－1】



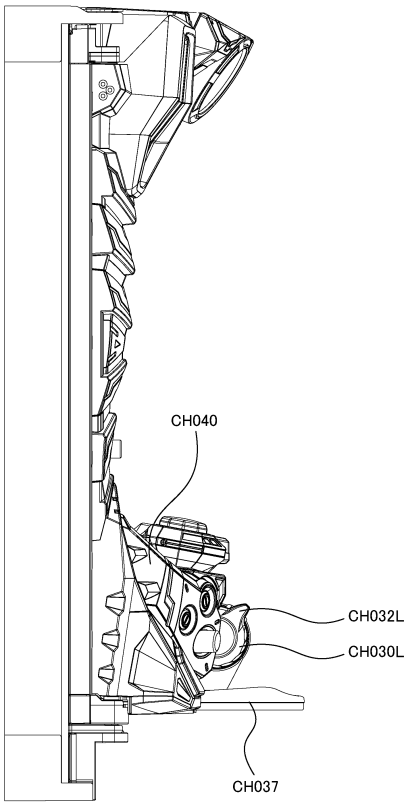
【図１３－２】

【図13－2】



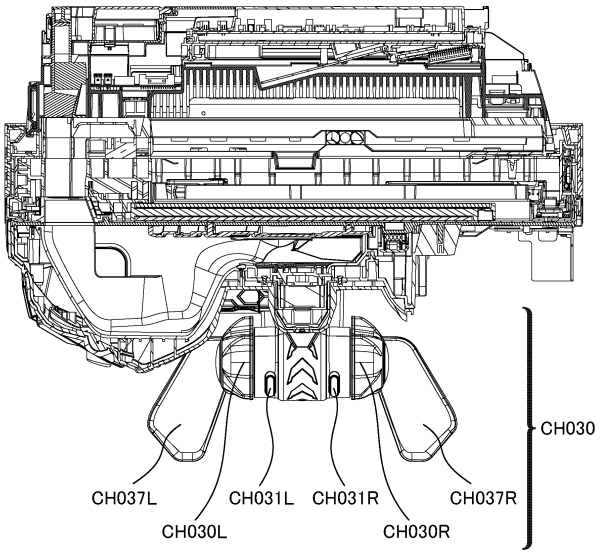
【図１３－３】

【図13－3】



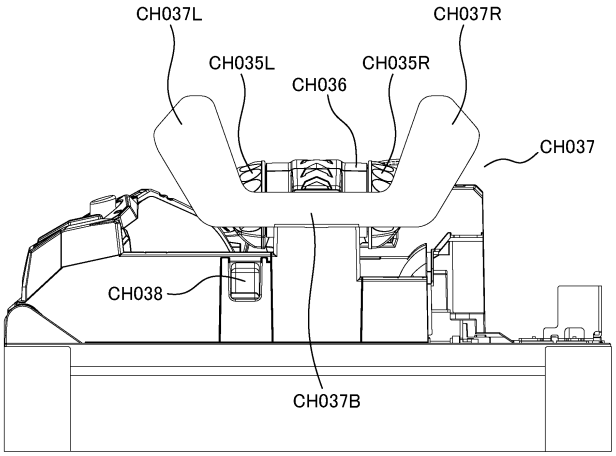
【図１３－４】

【図13－4】



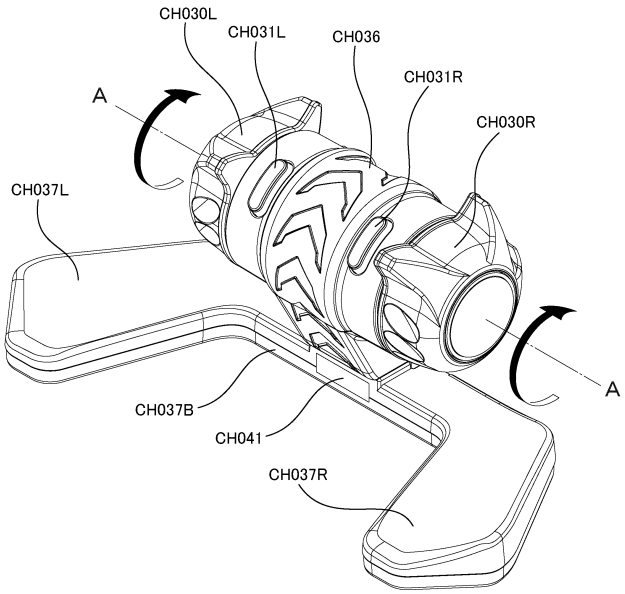
【図１３－５】

【図13－5】



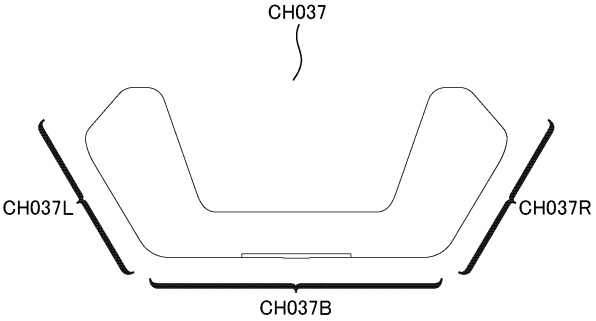
【図１３－６】

【図13－6】



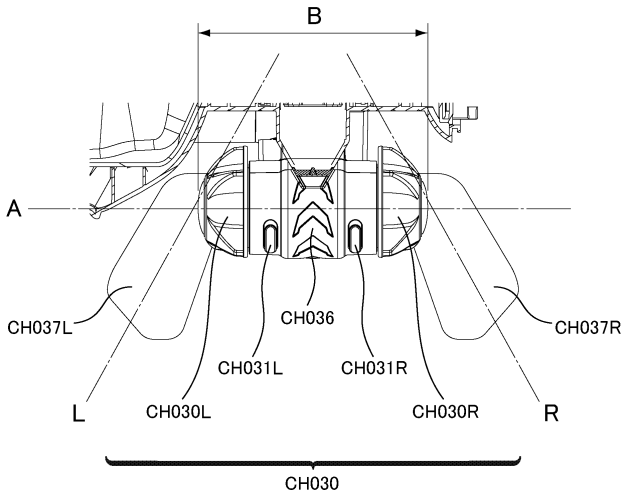
【図１３－７】

【図13－7】



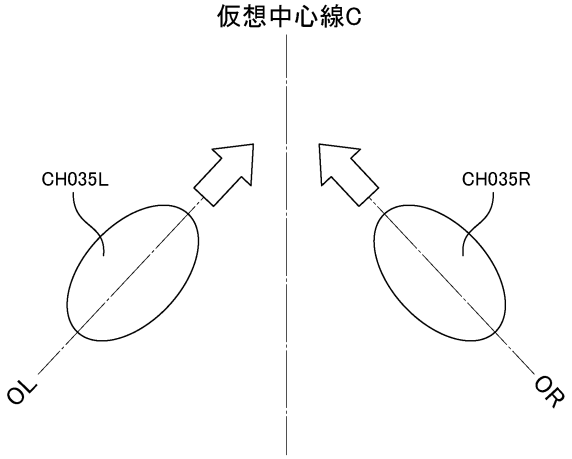
【図１３－８】

【図13－8】

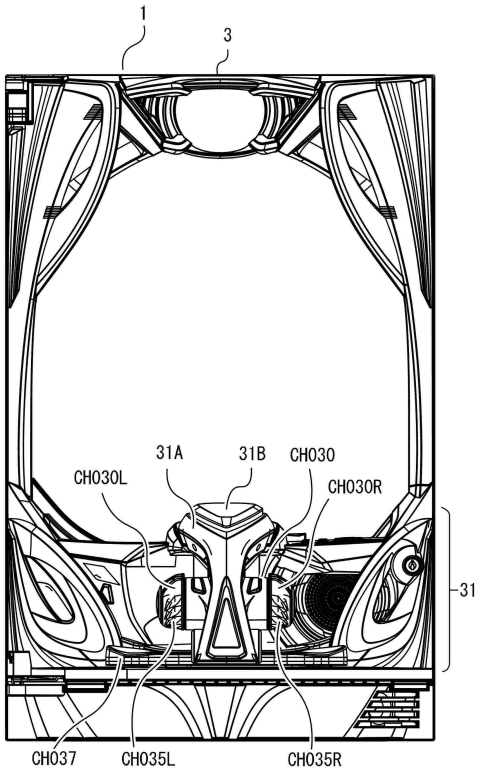


【図１３－９】

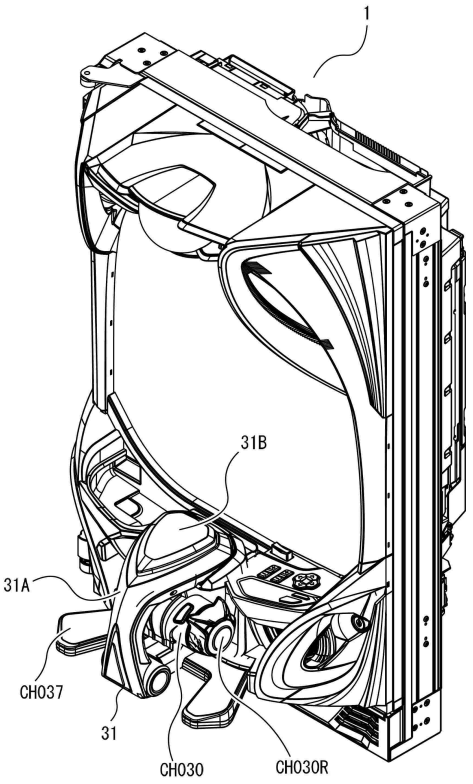
【図13－9】



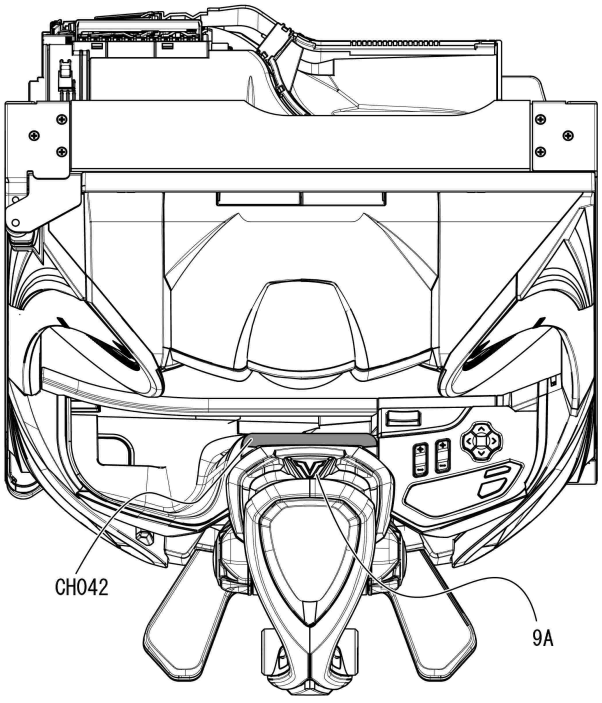
【図１４－１】
【図14－1】



【図１４－２】
【図14－2】



【図１４－３】
【図14－3】



【図１４－４】
【図14－4】

