(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7651413号
(P7651413)

(45)発行日　令和7年3月26日(2025.3.26)

(24)登録日　令和7年3月17日(2025.3.17)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３４

請求項の数　1　（全420頁）

(21)出願番号　特願2021-142140(P2021-142140)
(22)出願日　令和3年9月1日(2021.9.1)
(65)公開番号　特開2023-35355(P2023-35355A)
(43)公開日　令和5年3月13日(2023.3.13)
審査請求日　令和6年5月13日(2024.5.13)
早期審査対象出願

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内
審査官　中村　祐一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
特定の可変表示パターンを含む可変表示パターンに対応した開始情報を送信する送信手段と、
前記開始情報を受信する受信手段と、
可動体と、
演出制御手段と、
可動体制御手段と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示中において、遊技者に操作手段に対する動作を促す動作促進演出を行うことが可能であり、
前記特定の可変表示パターンは、
前記動作促進演出が実行されるまでの第１パートと、
前記第１パートの後に実行され、前記動作促進演出の結果が報知される第２パートと、
を含んで構成され、
前記可動体制御手段は、
前記可動体を第１期間動作させる第１動作制御パターンと、前記可動体を前記第１期間よりも短い第２期間動作させる第２動作制御パターンと、で前記確認動作制御を行うこ

とが可能であり、
所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信しない場合に、前記第１動作制御パターンで前記確認動作制御を行う第１可動体制御パターンと、
所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信した場合に、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示の実行中において前記第２動作制御パターンで前記確認動作制御を行って前記第２パートが開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行う第２可動体制御パターンと、
を含む複数種類のパターンで前記確認動作制御を行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、
電源投入がされたときに初期化処理を伴う第１の場合と、電源投入がされたときに初期化処理を伴わない第２の場合とで、デモンストレーション表示を行うことが可能であり、
前記有利状態に制御されているときに電断が発生し、その後電源投入がされた場合と、前記有利状態に制御されていないときに電断が発生し、その後電源投入がされた場合とで、共通の態様にて前記起動準備表示を表示可能であり、
電源投入がされたときに、特定識別情報の可変表示の結果を示す複数の発光手段の制御である特定識別情報発光制御を行うことが可能な遊技制御手段をさらに備え、
前記可動体制御手段は、
前記第１の場合と前記第２の場合の何れであっても、前記デモンストレーション表示が開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行うことが可能であり、
前記特定識別情報発光制御が開始された後に前記確認動作制御を開始することが可能であり、
前記動作促進演出が実行されているときに前記確認動作制御を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、動作可能な可動体を備え、図柄の可変表示が行われているときに可動体を動作させる可動体演出を実行可能なものがある。
【０００３】
この種の遊技機において、電源が投入されたときや停電が生じた後に復旧したときに、可動体を演出動作と同様に動作させる初期動作（ロングイニシャル動作）や、可動体を演出動作の一部を省略して動作させる初期動作（ショートイニシャル動作）を実行可能なものがある（例えば、特許文献１参照）。また、変動時間が短い変動パターンが選ばれる時短モードが搭載されている遊技機が開示されている。(特許文献２)
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１５－１１３２１７号公報
【文献】特開２０１９－２１７００７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかし、特許文献１～２の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があ

った。
【０００６】
この発明は、上記の実情を鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
（１）可変表示を実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
特定の可変表示パターンを含む可変表示パターンに対応した開始情報を送信する送信手段と、
前記開始情報を受信する受信手段と、
可動体と、
演出制御手段と、
可動体制御手段と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示中において、遊技者に操作手段に対する動作を促す動作促進演出を行うことが可能であり、
前記特定の可変表示パターンは、
前記動作促進演出が実行されるまでの第１パートと、
前記第１パートの後に実行され、前記動作促進演出の結果が報知される第２パートと、
を含んで構成され、
前記可動体制御手段は、
前記可動体を第１期間動作させる第１動作制御パターンと、前記可動体を前記第１期間よりも短い第２期間動作させる第２動作制御パターンと、で前記確認動作制御を行うことが可能であり、
所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信しない場合に、前記第１動作制御パターンで前記確認動作制御を行う第１可動体制御パターンと、
所定の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされ、前記受信手段が前記特定の可変表示パターンに対応する開始情報を受信した場合に、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示の実行中において前記第２動作制御パターンで前記確認動作制御を行って前記第２パートが開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行う第２可動体制御パターンと、
を含む複数種類のパターンで前記確認動作制御を行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、
電源投入がされたときに初期化処理を伴う第１の場合と、電源投入がされたときに初期化処理を伴わない第２の場合とで、デモンストレーション表示を行うことが可能であり、
前記有利状態に制御されているときに電断が発生し、その後電源投入がされた場合と、前記有利状態に制御されていないときに電断が発生し、その後電源投入がされた場合とで、共通の態様にて前記起動準備表示を表示可能であり、
電源投入がされたときに、特定識別情報の可変表示の結果を示す複数の発光手段の制御である特定識別情報発光制御を行うことが可能な遊技制御手段をさらに備え、
前記可動体制御手段は、
前記第１の場合と前記第２の場合の何れであっても、前記デモンストレーション表示が開始されるよりも前に前記確認動作制御が終了するように前記可動体の制御を行うことが可能であり、
前記特定識別情報発光制御が開始された後に前記確認動作制御を開始することが可能であり、
前記動作促進演出が実行されているときに前記確認動作制御を実行可能である、
ことを特徴とする。

【０００８】
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図４】（Ａ）は可変表示結果指定コマンドを例示する図であり、（Ｂ）は遊技状態背景指定コマンドを例示する図である。
【図５】各乱数を示す説明図である。
【図６】変動パターンの説明図である。
【図７】（Ａ）は表示結果判定テーブル１を示す説明図であり、（Ｂ）は表示結果判定テーブル２を示す説明図であり、（Ｃ）は大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）を示す説明図であり、（Ｄ）は大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図であり、（Ｅ）は小当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８】大当り種別の説明図である。
【図９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１０】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１１】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１８】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１９】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２０】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２１】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２２】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２３】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２４】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５】小当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図２９】初期動作制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】原点配置制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３１】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】動作確認制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】切替制御テーブルの説明図である。
【図３４】確認制御の実行期間における制御と確認後動作制御の実行期間における制御の説明図である。
【図３５】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図３８】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。

【図３９】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図４０】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図４１】画像表示装置に表示される画像の表示態様を示す図である。
【図４２】（Ａ）は盤上可動体が原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。
【図４３】（Ａ）は盤下可動体が原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。
【図４４】（Ａ）は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。
【図４５】演出制御用ＣＰＵが実行可能な演出一覧を示す図である。
【図４６】（Ａ）はＳＰリーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、（Ｂ）は大当り遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。
【図４７】先読み可動体予告の動作例を示す図である。
【図４８】開始時予告の動作例を示す図である。
【図４９】可動体予告・擬似連予告の動作例を示す図である。
【図５０】リーチ予告・ボタン予告の動作例を示す図である。
【図５１】ＳＰリーチ予告の動作例を示す図である。
【図５２】大当り演出の動作例を示す図である。
【図５３】大当り演出（昇格演出）の動作例を示す図である。
【図５４】状態移行動作制御の動作例を示す図である。
【図５５】客待ちデモ演出の動作例を示す図である。
【図５６】（Ａ）は可動体の動作を説明する図、（Ｂ）は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。
【図５７】（Ａ）～（Ｊ）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図５８】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
【図５９】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
【図６０】電断が発生したときの流れを示す説明図である。
【図６１】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。
【図６２】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
【図６３】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。
【図６４】コールドスタートによるイニシャル動作中に始動入賞が発生した場合の態様を示す説明図である。
【図６５】ホットスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を実行する場合のタイミングチャートである。
【図６６】コールドスタートによるイニシャル動作中に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
【図６７】コールドスタートによるイニシャル動作後に可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
【図６８】コールドスタートによるイニシャル動作中に先読み可動体予告を制限する場合のタイミングチャートである。
【図６９】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変２表示が開始された場合のタイミングチャートである。
【図７０】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。
【図７１】イニシャル動作後に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。

【図７２】イニシャル動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に応じてイニシャル動作期間中から可動体予告を実行する可変表示が開始された場合のタイミングチャートである。
【図７３】イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、イニシャル動作として可動体が演出位置まで移動しない場合とのタイミングチャートである。
【図７４】可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで移動する場合と、可動体予告の演出動作として可動体が演出位置まで
【図７５】イニシャル動作として可動体が原点位置から演出位置への途上で停止する場合の可動体予告のタイミングチャートである。
【図７６】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図７７】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図７８】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図７９】イニシャル動作にて可動体が原点位置から演出位置への途上緒で停止する場合のデモ演出のタイミングチャートである。
【図８０】電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８１】電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８２】電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８３】ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるときの動作例を示す図である。
【図８４】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【図８５】電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８６】電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８７】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８８】電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における変形例としての動作確認制御の動作例を示す図である。
【図８９】昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９０】最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９１】エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９２】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【図９３】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【図９４】ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９５】開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９６】擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図９７】通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【図９８】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【図９９】大当り中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【図１００】（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【図１０１】時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。
【図１０２】コールドスタートによるイニシャル動作の態様を示す説明図である。
【図１０３】コールドスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートと、ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０４】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０５】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０６】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０７】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０８】ホットスタートによるイニシャル動作時のタイミングチャートである。
【図１０９】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。
【図１１０】初期化報知画像と動作確認制御との関係との一例を示す図である。
【図１１１】（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。
【図１１２】（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。
【図１１３】（Ａ）、（Ｂ）は、動作確認制御においてエラーが生じた場合の動作例を示す図である。
【図１１４】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図１１５】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１１６】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１７】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１８】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１１９】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２０】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２１－１】特徴部１５２Ｆにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。
【図１２１－２】当り種別表を示す図である。
【図１２１－３】各乱数を示す説明図である。
【図１２１－４】当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１２１－５】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１２１－６】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図１２１－７】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
【図１２１－８】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
【図１２１－９】小当り開放前処理を示すフローチャートである。
【図１２１－１０】小当り開放中処理を示すフローチャートである。
【図１２１－１１】小当り終了処理を示すフローチャートである。
【図１２２－１】当り種別テーブルを示す説明図である。
【図１２２－２】（Ａ）は、各乱数を示す説明図であり、（Ｂ）は、表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１２２－３】通常状態用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１２２－４】時短状態用の大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１２２－５】高速時短小当りに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－６】突入変動はずれに関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１２２－７】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－８】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図１２２－９】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－１０】突入変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－１１】擬似変動はずれに関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１２２－１２】擬似変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－１３】擬似変動はずれに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－１４】直大当りに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－１５】a時短状態（ドリームＲＵＳＨ）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１２２－１６】a時短状態（ドリームＲＵＳＨ）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１２２－１７】a時短状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１２２－１８】a時短状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１２２－１９】a時短状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１２２－２０】ｂ時短状態（無敵ＲＵＳＨ）用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図１２２－２１】遊技状態別の当り後の制御テーブルを示す説明図である。
【図１２２－２２】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２２－２３】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２２－２４】小当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２２－２５】遊技フローの具体例を示す説明図である。
【図１２２－２６】ドリームＲＵＳＨにおける飾り図柄の変動表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－２７】（Ａ）は、第１ロゴ周期変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、第２ロゴ周期変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－２８】超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨにおける飾り図柄の変動表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－２９】可動体とロゴパネルと画像表示装置の正面図である。
【図１２２－３０】第１変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－３１】第１変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－３２】第２変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－３３】第２変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－３４】第１先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－３５】第１先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－３６】第２先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－３７】第２先読み演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－３８】始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２２－３９】（Ａ）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ１）及び（Ｂ２）は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図１２２－４０】（Ｂ３）及び（Ｂ４）は、変化パターン決定テーブルを示す説明図である。
【図１２２－４１】変化演出の演出態様決定テーブルを示す説明図である。
【図１２２－４２】（１）は、第１先読み演出の実行有無決定テーブルを示す説明図であり、（２）は、第２先読み演出の実行有無決定テーブルを示す説明図である。
【図１２２－４３】大当り中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２２－４４】小当り中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図１２２－４５】変動開始待ち時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２２－４６】変動開始時演出判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２２－４７】変動中演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２２－４８】図柄３Ｒ通常大当りが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１２２－４９】図柄３Ｒ通常大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－５０】図柄１０Ｒａ時短大当りが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１２２－５１】図柄１０Ｒａ時短大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－５２】図柄１０Ｒａ時短大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－５３】図柄１０Ｒｂ時短大当りが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１２２－５４】図柄１０Ｒｂ時短大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－５５】図柄１０Ｒｂ時短大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－５６】図柄１０Ｒｂ時短大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－５７】大当り発生カウント値＝３となる大当りが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１２２－５８】大当り発生カウント値＝３となる大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－５９】大当り発生カウント値＝３となる大当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－６０】通常小当りが発生した場合に関する演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図１２２－６１】通常小当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－６２】通常小当りが発生した場合に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
【図１２２－６３】発射間隔と保留消化期間の関係テーブルを示す説明図である。
【図１２２－６４】入賞間隔と保留消化期間と第２保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。
【図１２２－６５】入賞間隔と保留消化期間と第２保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。
【図１２２－６６】入賞間隔と保留消化期間と第２保留記憶数の関係を示すタイムチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。
【００１１】
（特徴部１３２ＳＧ形態）
［形態１］
形態１－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記演出制御手段は、
可変表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（例えば、図４５に示すように、盤上可動体３２Ａが上下に振動する可動体予告を実行可能な部分）、
前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり（例えば、図４９に示すように、盤上可動体３２Ａの動作に応じて画像表示装置５にエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示される部分）、
前記音出力手段から前記可動体演出に対応した可動体演出音を出力可能であり（例えば、図４９に示す可動体予告において、スピーカ８Ｌ、８Ｒから演出効果音が出力される部分）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図４７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回上下動させる部分）、
初期化を伴う電源投入時において前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、該所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、少なくとも前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われ（例えば、図６２に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作とスピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力は実行されない一方で画像表示装置５にてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示され、図６１に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作と画像表示装置５にてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示される部分）、
初期化を伴わない電源投入時において前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われ、前記所定期間後に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる（例えば、図６６に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら

盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作は実行されない一方で画像表示装置５にてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示されるとともにスピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた可動体予告音が出力され、図６５に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間後に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作、画像表示装置５でのエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中に開始された可変表示で可動体演出が実行される場合に、演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示や可動体演出音の出力により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００１２】

形態１－２の遊技機は、

前記可動体演出が実行されるときの方がされないときよりも前記有利状態に制御される期待度が高く（例えば、図４５に示すように、可動体予告を実行する場合のほうが可動体予告を実行しない場合よりも大当り期待度が高く設定されている部分）、

初期化を伴う電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記可動体演出音の出力とが制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われず（例えば、図６２に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作とスピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力が実行されない一方で、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作は実行されるがスピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた可動体予告音の出力は実行されない部分）、

初期化を伴わない電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる（例えば、図６６に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作は実行されない一方で、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作終了後に改めて可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御される期待度が高い可動体演出における演出可動制

御が制限されたままとなることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。

【００１３】

形態１－３の遊技機は、

前記可動体は、第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）とを含み、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第１可動体と前記第２可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第１可動体と該第２可動体とを可動させる前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０がず３１、図３２に示す動作確認制御処理を実行する部分）、

前記確認可動制御は、前記第２可動体の可動が終了したことに基づいて終了し（例えば、図６１に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作は、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作の完了を最後に終了する部分）、

前記可動体演出は、前記第１可動体を用いた演出であり（例えば、図４９に示すように、可動体予告は盤上可動体３２Ａを動作させる演出である部分）、

電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され、前記確認可動制御による前記第２可動体の可動が終了したときに前記所定期間中に制限された前記演出可動制御が行われる（例えば、図６２に示すように、パチンコ遊技機１が起動したときの盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいてこれら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの演出動作は実行されず、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作の終了後に改めて盤上可動体３２Ａの演出動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御による第１可動体の可動が終了したときに第１可動体を用いた演出可動制御が実行されることで確認可動制御と演出可動制御との見分けがつかなくなってしまうことのない遊技機を提供することができる。

【００１４】

形態１－４の遊技機は、

前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合、初期化されたことに対応した初期化報知を実行可能であり（例えば、図６１及び図６２に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したとき、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを初期化報知に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから初期化報知音を出力させる部分）、

前記確認可動制御の実行期間と前記初期化報知の実行期間とは重複し（例えば、図６１及び図６２に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作期間と、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音出力期間が重複している部分）、

前記初期化報知の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも長く（例えば、図６１及び図６２に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの初期化報知に応じた態様での発光期間、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音出力期間は、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル

動作期間よりも長い部分）、
　前記確認可動制御の実行期間の終了後であって、前記初期化報知の実行期間中において開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記初期化報知の実行期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御と前記エフェクト表示の表示とが行われる一方、前記可動体演出音の出力が行われない（例えば、図６７に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において盤上可動体３２Ａの演出動作と画像表示装置５におけるエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示は実行されるが、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの初期化報知に応じた態様での発光及びスピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音の出力は実行されない部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、初期化対応報知の実行期間中であっても、確認可動制御が終了していれば演出可動制御を実行し、可動体演出の演出効果を低下させない遊技機を提供することができる。
【００１５】
　形態１－５の遊技機は、
　前記演出制御手段は、前記可動体演出が実行される特定の可変表示パターンに基づく可変表示よりも前の可変表示において、該可動体演出が実行されることを示唆する先読み可動体演出を実行可能であり（例えば、図４５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が先読み可動体予告を実行可能な部分）、
　前記可動体制御手段は、前記先読み可動体演出が実行される場合、特定動作により前記可動体を可動させる特定演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図４７に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａを先読み可動体予告として原点位置と中間位置との間で上下に複数回動作可能な部分）、
　前記先読み可動体演出が実行される可変表示の実行期間は、前記確認可動制御の実行期間よりも短く（例えば、非リーチはずれの可変表示の特図変動時間が１２秒以下であるとともに、イニシャル動作の期間は３０秒である部分）、
　電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に複数回の始動条件が成立し、該始動条件の成立に基づいて開始される可変表示で前記先読み可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記先読み可動体演出が実行されるとき、前記特定可動制御が制限され、
　前記所定期間中に前記先読み可動体演出が実行された可変表示が終了した場合、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記特定可動制御が行われない（例えば、図６８に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置５でエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示が実行され、該可変表示の終了後には改めて先読み可動体予告としての盤上可動体３２Ａの演出動作は実行されない部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示を跨いだ場合、確認可動制御中に制限された特定可動制御が実行されないため、確認可動制御終了後に過度に可動体を可動させて遊技者を混乱させることのない遊技機を提供することができる。
【００１６】
　形態１－６の遊技機は、
　前記演出制御手段は、一の可変表示において、前記可動体演出として、第１可動体演出（例えば、図６９に示す第１可動体予告）と該第１可動体演出よりも実行されたときに前

記有利状態に制御される割合が高い第２可動体演出（例えば、図６９に示す第２可動体予告）とを実行可能であり、
前記可動体制御手段は、
前記第１可動体演出が実行される場合、第１所定動作により前記可動体を可動させる第１演出可動制御（例えば、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）を行うことが可能であり、
前記第２可動体演出が実行される場合、第２所定動作により前記可動体を可動させる第２演出可動制御（例えば、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）を行うことが可能であり、
電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された一の可変表示で前記第１可動体演出と前記第２可動体演出とが実行される場合、前記所定期間中に前記第１可動体演出が実行されるとき、前記第１演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第１演出可動制御が行われ、
制限された前記第１演出可動制御が行われる前に、前記第２可動体演出が実行される場合、前記第１演出可動制御が行われずに、前記第２演出可動制御が行われる（例えば、図６９に示すように、第１可動体予告の実行期間中に既に可動体のイニシャル動作が実行されている場合は該可動体のイニシャル動作終了後に第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行されるが、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作前に既に第２可動体予告としての盤上可動３２Ａの動作が実行されている場合は、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作は実行されずに第２可動体予告としての盤上可動３２Ａの動作が継続して実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１可動体演出における可動体の可動により第２可動体演出における可動体の可動が阻害されることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。
【００１７】
形態１－７の遊技機は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａには盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体３２Ｂには盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１には枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１ＢにはチャンスボタンＬＥＤ９ｇがそれぞれ設けられている部分）、
前記可動体は、第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）とを含み、
前記可動体制御手段は、前記有利状態に制御されることを報知するための特別動作により前記第２可動体を可動させる特別演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、図４５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が盤下可動体３２Ｂを上昇させる決め演出を実行可能な部分）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記第２可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作時に盤下可動体９ｅをイニシャル強調態様（例えば、図５６（Ｂ）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、
前記特別演出可動制御により可動している前記第２可動体の前記発光手段を特別発光パターンで発光させる特別発光制御を行うことが可能であり（例えば、図５１（Ｅ５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂの上昇時に盤下可動体９ｅお所定の発光色（例えば、図５６（Ｂ９）に示すレインボーフラッシュで発光させる部分）、

前記特定発光制御中に前記特別演出可動制御が実行される場合、前記特別発光制御を制限する（例えば、ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において盤下可動体ＬＥＤ９ｅの決め演出に応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）を制限する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と特別演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。
【００１８】
形態１－８の遊技機は、
前記確認可動制御による前記第２可動体の動作態様と前記特別演出可動制御による前記第２可動体の動作態様とは共通であり（例えば、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作と演出動作とはどちらも原点位置と演出位置との間での動作である部分）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動する前記第２可動体の前記発光手段を、該第２可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図５６（Ｂ）、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が盤下可動体ＬＥＤ９ｅをイニシャル強調態様（赤点滅）で発光させる部分）、
前記特別演出可動制御により可動する前記第２可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１特別発光パターンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図５６（Ｂ）に示すように、盤下可動体３２Ｂの進出動作時には盤下可動体ＬＥＤ９ｅをレインボーフラッシュさせ、盤下可動体３２Ｂの対比動作時には盤下可動体ＬＥＤ９ｅをなめらかレインボーにて発光させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と特別可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。
【００１９】
形態１－９の遊技機は、
前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、盤上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａに盤上可動体ＬＥＤ９ｄが設けられ、盤下可動体３２Ｂに盤上可動体ＬＥＤ９ｅが設けられている部分）、
前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第１可動体を可動させた後に前記第２可動体を可動させることが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６１及び図６２に示すように、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａを動作させた後に盤下可動体３２Ｂを動作させる部分）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作時に盤下可動体９ｅをイニシャル強調態様（例えば、図５６（Ｂ）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、
前記確認可動制御により前記第１可動体が可動している場合、前記第２可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第１可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、図６１に示すように、盤上可動体３２Ａの確認動作の実行中は、盤上可動体ＬＥＤ９ｄをイニシャル強調態様にて発光させるとともに、盤下可動体ＬＥＤ９ｅを初期化報知態様にて発光させる部分）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。
【００２０】
形態１－１０の遊技機は、
前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、該可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３０に示す原点配置制御処理を実行する部分）、
可変表示が開始された場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図３０に示すように、可変表示が開始されるタイミングから、演出制御用ＣＰＵ１２０が１３２ＳＧＳ４１０～１３２ＳＧＳ４２７の処理を実行可能となる部分）、
電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始された場合、前記復帰制御を制限する（例えば、パチンコ遊技機１を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。
【００２１】
形態１－１１の遊技機は、
前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３０に示す原点配置制御処理を実行する部分）、
可変表示が終了し、遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を行うことが可能であり（例えば、図３０に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングから、演出制御用ＣＰＵ１２０が１３２ＳＧＳ４１０～１３２ＳＧＳ４２７の処理を実行可能となる部分）、
電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に可変表示が開始され、前記所定期間中に該可変表示が終了し、前記遊技待機状態となった場合、前記復帰制御を制限する（例えば、可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御が復帰制御により中断されない遊技機を提供することができる。
【００２２】
形態１－１２の遊技機は、
前記演出制御手段は、一の可変表示中において前記可動体演出を複数回実行可能であり（例えば、図７０に示すように、１の可変表示中において第１可変表示予告と第２可変表示予告とが実行される部分）、
電源投入時において、前記確認可動制御が行われている前記所定期間中に開始された可変表示で前記可動体演出が実行される場合、前記所定期間中に前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限され（例えば、図７０に示すように、各可動体のイニシャル動作中に可変表示が実行される場合、イニシャル動作中に第１可動体予告が実行され

る場合は該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの演出動作が実行されない部分）、
一の可変表示において複数回実行される前記可動体演出のうち一の前記可動体演出が実行され、該一の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御による前記可動体の可動が正常に終了しない場合、次の前記可動体演出が実行されるとき、該次の前記可動体演出に対応した前記演出可動制御が行われる（例えば、図７１に示すように、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの演出動作が正常に終了しなくとも、第２可動体予告の実行期間となれば第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一の可動体演出に対応した演出可動制御が正常に終了しない場合であっても、次の可動体演出に対応した演出可動制御によりリトライを図ることが可能な遊技機を提供することができる。
【００２３】
形態１－１３の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記可動体演出として、第１可動体演出（例えば、第１可動体予告）と該第１可動体演出よりも実行されたときに前記有利状態に制御される割合が高い第２可動体演出（例えば、第２可動体予告）とを実行可能であり、
前記可動体制御手段は、
前記第１可動体演出が実行される場合、第１所定動作により前記可動体を可動させる第１演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１可動体予告として盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、
前記第２可動体演出が実行される場合、第２所定動作により前記可動体を可動させる第２演出可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第２可動体予告として盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で複数回動作させる部分）、
電源投入時において、前記確認可動制御が行われている所定期間中に開始された可変表示で前記第１可動体演出と前記第２可動体演出とが実行される場合、該所定期間中に前記第１可動体演出が実行されるとき、前記第１演出可動制御が制限され、前記所定期間終了後に前記所定期間中に制限された前記第１演出可動制御が行われ（例えば、各可動体のイニシャル動作中に第１可動体予告の実行期間となる場合は、該第１可動体予告の実行期間中において第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行されず、各可動体のイニシャル動作後に改めて第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行される部分）、
制限された前記第１演出可動制御により前記第１可動体が可動している場合、前記第２可動体演出が実行されるとき、前記第１演出可動制御を中断して前記第２演出可動制御を行う（例えば、図７２に示すように、各可動体のイニシャル動作に第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作中に第２可動体予告の実行期間となった場合は、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を中断して第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を開始する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１可動体演出における可動体の可動により第２可動体演出における可動体の可動が阻害されることで演出効果が低下してしまうことのない遊技機を提供することができる。
【００２４】
形態１－１４の遊技機は、
前記可動体は、初期位置（例えば、原点位置）と進出位置（例えば、演出位置）との間を動作可能であり、
前記可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な第１検出手段（例えば、原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）と、
前記可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な第２検出手段（例えば、演出位置センサ１３２ＳＧ１２４、１３２ＳＧ１３４、１３２ＳＧ１０４、６３５Ｄ）と、をさらに備え、

前記確認可動制御は、前記可動体が前記第１検出手段により初期位置に配置されていることが検出されたことに基づいて、前記可動体を第１期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第１期間中に前記可動体が前記第２検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を初期位置に向けて可動させる制御であり（例えば、図７３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより、可動体を原点位置に向けて動作させる部分）、

前記演出可動制御は、前記可動体を第２期間に亘って進出位置に向けて可動させ、該第２期間中に前記可動体が前記第２検出手段により進出位置に配置されたことが検出されなかったとき、前記可動体を停止させる制御である（例えば、図７４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２期間中に演出位置センサが可動体を検出しないことにより該可動体の動作を停止させる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技中に可動体演出が実行された場合、可動体演出に対応した可動体の可動が正常に行われなくても、確認可動制御に基づいた可動体の可動が行われないため、正常に実行されなかった可動体演出の演出効果の低下を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【００２５】

形態１－１５の遊技機は、

前記可動体制御手段は、

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、図７５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分）、

所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり（例えば、図７５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、４回目の動作エラー判定（デッドエンド判定）によって特殊イニシャル動作として可動体を動作させる部分）、

前記エラー可動制御が行われた場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示と前記可動体演出音の出力とが行われる（例えば、図７５に示すように、デッドエンド判定された後の可動体演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置５におけるエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇによる可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力は実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体演出の演出効果を低下させることのない遊技機を提供することができる。

【００２６】

［形態２］

形態２－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確

認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、

前記演出制御手段は、電源投入がされた場合、デモンストレーション表示を表示手段に表示させるデモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、図７６に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が画像表示装置５において客待ちデモ演出を表示させる部分）、

前記可動体制御手段は、電断が発生し、電源投入された場合、前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、図７６～図７８に示すように、電断後にパチンコ遊技機１が起動するときは、各可動体のイニシャル動作制御が実行された後に客待ちデモ演出が表示される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００２７】

形態２－２の遊技機は、

前記可動体制御手段は、所定期間に亘って前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は各可動体のイニシャル動作に３０秒を要する部分）、

前記演出制御手段は、前記確認可動制御が終了してから少なくとも前記所定期間と同じ長さの期間が経過した後に前記デモ表示制御を行うことが可能である（例えば、各可動体のイニシャル動作終了３０秒後から客待ちデモ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御後すぐにデモンストレーション表示が表示されてしまってデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００２８】

形態２－３の遊技機は、

前記演出制御手段は、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入がされた場合とで、異なるタイミングで前記デモ表示制御を行うことが可能であり（例えば、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なる部分）、

前記可動体制御手段は、

初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源供給がされた場合とで、共通に前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なる部分）、

初期化を伴う電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行い、

初期化を伴わない電源投入がされた場合、前記演出制御手段により前記デモ表示制御が行われるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化を伴う電源投入がされた場合と初期化を伴わない電源投入がされた場合とのいずれにおいても、確認可動制御により動作する可動体でデモンストレーション表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００２９】

形態２－４の遊技機は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
操作手段（例えば、選択ボタン１３２ＳＧ３５）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａには盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体３２Ｂには盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１には枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１ＢにはチャンスボタンＬＥＤ９ｇがそれぞれ設けられている部分）、
前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２８に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン１３２ＳＧ３５の操作により各種ランプ９ａ～９ｇの光量（輝度）の調整が可能である部分）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作時に盤下可動体９ｅをイニシャル強調態様（例えば、図５６（Ｂ）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、
前記特定発光制御中に前記操作手段が操作された場合、少なくとも該特定発光制御により発光している前記発光手段が該操作に基づいた輝度とならないように制限する（例えば、図５６（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作実行時は、選択ボタン１３２ＳＧ３５の操作により各種ランプ９ａ～９ｇの光量（輝度）の調整が不可能である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体に設けられた発光手段の輝度が変更されないため、可動体の動作確認に支障が生じることのない遊技機を提供することができる。

【００３０】
形態２－５の遊技機は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
操作手段（例えば、選択ボタン１３２ＳＧ３５）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａには盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体３２Ｂには盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１には枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１ＢにはチャンスボタンＬＥＤ９ｇがそれぞれ設けられている部分）、
前記操作手段を操作することにより、前記発光手段の輝度を変更可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図２８に示す音量・光量調整処理を実行することで、選択ボタン１３２ＳＧ３５の操作により各種ランプ９ａ～９ｇの光量（輝度）の調整が可能である部分）、
前記演出制御手段は、前記操作手段を操作することにより前記発光手段の輝度を変更可能であることを示唆する変更可能表示の表示を行うことが可能であり（例えば、図５５に示すように、画像表示装置５においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示される部分）、
前記所定期間中において前記変更可能表示の表示が制限され、前記所定期間終了後に前記変更可能表示の表示が行われる（例えば、図５５に示すように、各可動体のイニシャル動作中は画像表示装置５においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示されず、各可動体のイニシャル動作に画像表示装置５においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示される部分）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御中に変更可能表示を表示することにより、確認可動制御への注目度合いが損なわれてしまうことのない遊技機を提供することができる。

【００３１】

形態２－６の遊技機は、

前記可動体は、第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）とを含み、

発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体３２Ａに盤上可動体ＬＥＤ９ｄが設けられ、盤下可動体３２Ｂに盤上可動体ＬＥＤ９ｅが設けられている部分）、

前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第１可動体を可動させた後に前記第２可動体を可動させ（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６１及び図６２に示すように、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａを動作させた後に盤下可動体３２Ｂを動作させる部分）、

前記発光制御手段は、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターンで発光させる特定発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作時に盤下可動体９ｅをイニシャル強調態様（例えば、図５６（Ｂ）に示す赤点滅等）で発光させる部分）、

前記確認可動制御により前記第１可動体が可動している場合、前記第２可動体の前記発光手段に対して前記発光制御手段による前記特定発光制御が行われない（例えば、図６１、図６２に示すように、盤上可動体３２Ａのイニシャル動作実行時は、盤下可動体ＬＥＤ９ｅをイニシャル強調態様にて発光させない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００３２】

形態２－７の遊技機は、

前記演出制御手段は、

前記デモンストレーション表示中に前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（例えば、図５５に示すように、客待ちデモ演出の実行中に盤上可動体３２Ａを原点位置と演出位置との間で動作させる演出を実行可能な部分）、

前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり（例えば、図５５に示すように、画像表示装置５においてエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示される部分）、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させるデモ中可動制御を行うことが可能であり（例えば、盤上可動体３２Ａを原点位置から演出位置に向けて動作させた後、盤上可動体３２Ａを演出位置から原点位置に動作させる部分）、

前記可動体が特定期間に亘って正常に動作できなかった場合に、動作エラーと判定し、前記確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、図７９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、イニシャル動作として可動体が演出位置に到達しなかった場合に動作エラーと判定してイニシャル動作を繰り返し実行する部分）、

所定回数の動作エラーが判定された場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の可動期間よりも長い可動期間に亘って前記可動体を可動させるエラー可動制御を行うことが可能であり（例えば、図７９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、４回目の動作エラー判定（デッドエンド判定）によって特殊イニシャル動作として可動体を動作せ

る部分）、
　前記エラー可動制御が行われた場合、前記デモンストレーション表示が表示されるとき、前記デモ中可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる（例えば、図７９に示すように、デッドエンド判定された後の客待ちデモ演出では、可動体の動作は実行されないが、画像表示装置５におけるエフェクト表示１３２ＳＧ４０７の表示、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇによる可動体予告に応じた態様での発光は実行される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可動体が正常に動作できない状況において無理に可動体を動作させることで故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、デモンストレーション表示の演出効果を低下させることのない遊技機を提供することができる。
【００３３】
　［形態３］
　形態３－１の遊技機は、
　可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
　遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態とするラウンド遊技を行うことが可能であり、
　前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
　前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、
　前記ファンファーレ演出は、
　　前記有利状態に関する報知を行う導入パート（例えば、導入パート。図５２（Ｆ２）～（Ｆ６）参照）と、
　　前記導入パートの後に実行され、遊技者に対して、遊技媒体の発射方向の報知を行う発射方向報知パート（例えば、右打ち報知パート。図５２（Ｆ７）～（Ｆ８）参照）と、
　　で構成され、
　前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生し、電源投入された場合、前記発射方向報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体３２Ａの動作を伴うファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図８０参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でファンファーレ演出における操作方向報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００３４】
　形態３－２の遊技機は、
　前記有利状態は、複数種類あり（例えば、大当りＡ～Ｅ）、
　前記導入パートにおいて、複数種類の前記有利状態のうちいずれの前記有利状態である

かを報知可能であり、該報知として、制御される前記有利状態に対応した有利状態名称表示（例えば、大当り種別表示１３２ＳＧ４２１）の表示と、該有利状態名称表示が表示される前に有利状態名称表示前導入表示（例えば、大当り種別表示前導入表示１３２ＳＧ４２２）の表示と、を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記有利状態名称表示の表示が行われるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である（例えば、動作確認制御では、図５２（Ｆ６）において大当り種別表示１３２ＳＧ４２１の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了する部分。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ファンファーレ演出中に確認可動制御が行われても、いずれの有利状態に制御されるかを把握することが可能な遊技機を提供することができる。

【００３５】

形態３－３の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様において用いられない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御とファンファーレ発光制御とにより、ファンファーレ演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００３６】

形態３－４の遊技機は、

発光手段と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御が実行される場合、前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、

前記発光制御手段は、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第２可動体の前記発光手段を前記ファンファーレ発光制御により発光させる（例えば、第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方で、第２可動体の可動体ＬＥＤがファンファーレ演出（導入パート）に対応し

た発光態様にて発光する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、ファンファーレ演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。
【００３７】
形態３－５の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記ファンファーレ演出が実行される場合、前記発光手段を第１輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能であり、
前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御が行われている所定期間中において、前記発光手段を第２輝度により前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させる発光制御を行うことが可能である（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂが第１輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、が第１輝度（高輝度）より低い第２輝度（低輝度）にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００３８】
形態３－６の遊技機は、
前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記可動体制御手段は、前記確認可動制御として、前記第１可動体を可動させた後に前記第２可動体を可動させ、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記確認可動制御により前記第１可動体が可動している場合、前記第２可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行わず、前記第１可動体の前記発光手段に対して前記特定発光制御を行う（例えば、第１可動体が動作している場合、第２可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様で発光せず、第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様で発光する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動している可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。
【００３９】
形態３－７の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９

ｇ）、
前記演出制御手段は、前記操作方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特殊発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１特殊発光パターンとは発光態様が異なる第２特殊発光パターンで発光させる前記特殊発光制御を行うことが可能である（例えば、イニシャル動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体ＬＥＤは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより確認可動制御と特殊可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。
【００４０】
形態３－８の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、をさらに備え、
前記第１可動体および前記第２可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記演出制御手段は、前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、
前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記発射方向報知パートに対応した音を出力する（例えば、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音が出力される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。
【００４１】

形態３－９の遊技機は、
表示手段（例えば、画像表示装置５）をさらに備え、
前記演出制御手段は、
前記発射方向報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図５２（Ｆ７）参照）を実行可能であり、
前記表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、
前記可動体制御手段は、
前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、
前記特定期間に亘って前記確認可動制御が行われている場合、前記可動体演出が実行されるとき、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示の表示が行われる（例えば、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。
【００４２】
［形態４］
形態４－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
発光手段と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、
前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、
前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の

盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、

前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも前にファンファーレ演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記ファンファーレ演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了する部分。図８１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をファンファーレ演出の実行期間内で終了させ、遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせずに有利状態に臨める遊技機を提供することができる。

【００４３】

形態４－２の遊技機は、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【００４４】

形態４－３の遊技機は、

前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記確認可動制御により可動していない

前記可動体の前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
　前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、復旧中であっても、演出可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。
【００４５】
　形態４－４の遊技機は、
　前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
　前記発光制御手段は、
　　前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、
　　前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
　前記復旧中発光制御は、前記ファンファーレ発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図５６（Ｂ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００４６】
　形態４－５の遊技機は、
　前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
　前記発光制御手段は、
　　前記ファンファーレ演出の実行期間において前記発光手段を前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンで発光させるファンファーレ発光制御を行うことが可能であり、
　　前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
　前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ファンファーレ演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【００４７】
　形態４－６の遊技機は、
　前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、
　前記発光制御手段は、
　　前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終

了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
　前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１発光パターンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。
【００４８】
　［形態５］
　形態５－１の遊技機は、
　可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
　発光手段と、
　遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
　前記可動体制御手段は、
　　電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
　　前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、
　前記発光制御手段は、
　　前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、
　　前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、
　前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、
　前記演出制御手段は、前記有利状態中において、前記ラウンド遊技に制御されるよりも

前にファンファーレ演出を実行可能であり、
　前記可動体制御手段は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図８２参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。
【００４９】
　形態５－２の遊技機は、
　前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第２経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）を表示可能であり、
　前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００５０】
　形態５－３の遊技機は、
　前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後のラウンド遊技において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３など）を表示可能であり、
　前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００５１】
　形態５－４の遊技機は、
　前記発光制御手段は、
　　前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
　　前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応したランプパターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、
　前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
　ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御により、ラウンド遊技中であっても確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００５２】

形態５－５の遊技機は、

前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御により前記第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第２可動体の前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させる（例えば、動作確認制御により第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第２可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ラウンド遊技中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００５３】

形態５－６の遊技機は、

前記発光制御手段は、

前記ファンファーレ演出が実行された後のラウンド遊技において、前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記ラウンド中発光制御により発光させることが可能であり、

前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記ラウンド中発光制御は、前記ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記ラウンド中発光制御よりも輝度が低い（例えば、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。

【００５４】

形態５－７の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１発光パターンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各

可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【００５５】

［形態６］

形態６－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、

発光手段と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、

前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、

前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とすることが可能であり、

前記可動体制御手段は、前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となる部分。図８５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動

体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、可変手段が進入容易状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を可変手段の進入容易状態が終了する前に終了させる（イニシャル動作後もアタッカー入賞を狙える）遊技機を提供することができる。

【００５６】

形態６－２の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が前記進入容易状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。

【００５７】

形態６－３の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、

前記可変手段が前記進入容易状態になったと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可変手段が前記進入容易状態から遊技媒体が進入不能な進入不能状態に制御されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、

前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。

【００５８】

形態６－４の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可変手段の前記進入容易状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、

前記発光制御手段は、

規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御される一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、
前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中発光制御は、前記ラウンド中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【００５９】

形態６－５の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態となる一のラウンド遊技において前記発光手段をラウンド遊技に対応した発光パターンで発光させるラウンド中発光制御を行うことが可能であり、
前記一のラウンド遊技が開始されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技が終了するまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記ラウンド遊技に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電断前がラウンド遊技中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【００６０】

［形態７］

形態７－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
発光手段と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知

するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、
前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、
前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、次のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、１回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図５２（Ｆ１０）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図８６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、一のラウンド遊技が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を次のラウンド遊技が終了する前に終了させ、確認可動制御が終了した後でも遊技者がラウンド遊技に臨むことができる遊技機を提供することができる。

【００６１】
形態７－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第２経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）を表示可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００６２】
形態７－３の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技が終了したに開始される次のラウンド遊技において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち

促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３など）を表示可能であり、
　前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００６３】
　形態７－４の遊技機は、
　前記可動体制御手段は、前記一のラウンド遊技における前記可変手段の前記進入容易状態の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入された場合、前記一のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われた後に前記可動体を前記確認可動制御により可動させる（図８６参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。
【００６４】
　形態７－５の遊技機は、
　前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、
　前記発光制御手段は、
　　前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
　　前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１発光パターンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。
【００６５】
　［形態８］
　形態８－１の遊技機は、
　可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
　発光手段と、
　遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
　発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行い、
前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出や昇格演出における可動体演出）を行い、
前記発光制御手段は、
前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、
前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、
前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、一のラウンド遊技における前記進入不能状態に制御されたと同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該進入不能状態が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２９）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図８７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた発光手段の輝度を第１輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止し、さらに、一のラウンド遊技で可変手段が進入不能状態になったと同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御を次のラウンド遊技が終了する前に終了させ、確認可動制御が終了した後でも遊技者がラウンド遊技に臨むことができる遊技機を提供することができる。

【００６６】

形態８－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が

発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。
【００６７】
形態８－３の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。
【００６８】
形態８－４の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、
前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、
前記発光制御手段は、
前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、
前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中発光制御は、前記インターバル中発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減しつつ、復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【００６９】
形態８－５の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記演出制御手段は、
　前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
　前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、
前記発光制御手段は、
　前記インターバル演出の実行期間において前記発光手段を該インターバル演出に対応した発光パターンで発光させるインターバル中発光制御を行うことが可能であり、
　前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該一のラウンド遊技終了後の次のラウンド遊技が開始されるまでの期間に亘って、前記発光手段を復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記インターバル演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、インターバル演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。

【００７０】
形態８－６の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、
前記インターバル演出は、
　導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、
　前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、
　で構成され、
前記確認可動制御は、前記結果報知パートが開始されるよりも前に、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作を終了させるように該可動体を可動させる制御である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【００７１】
形態８－７の遊技機は、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、
前記インターバル演出は、
　導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、
　前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、
　で構成され、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体

ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
　前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
　前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
　前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
　前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、
前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した音を出力する（例えば、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体３２Ｂを用いた可動体演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２４）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体３２Ｂの動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体３２Ｂが動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体３２Ｂが動作するときに該可動体演出に対応した音が出力される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。
【００７２】
形態８－８の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記一のラウンド遊技において前記可変手段が進入不能状態に制御されたときに特別状態に制御されるか否かを報知するインターバル演出を実行可能であり、
前記インターバル演出は、
　導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、
　前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、
　で構成され、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記演出制御手段は、
　前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出（図５３（Ｆ２４）参照）を実行可能であり、
　表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示（図５３（Ｆ２４）参照）を表示可能であり、
前記可動体制御手段は、
　前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
　前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、
前記インターバル演出が実行される前記一のラウンド遊技において前記進入不能状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、

前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００７３】

形態８－９の遊技機は、

前記確認可動制御による前記可動体の動作態様と前記演出可動制御による前記可動体の動作態様とは共通であり、

前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、

前記演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、第１期間において第１特別発光パターンで発光させ、該第１期間終了後の第２期間において該第１発光パターンとは発光態様が異なる第２特別発光パターンで発光させる前記特別発光制御を行うことが可能である（例えば、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特別発光制御とにより確認可動制御と演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【００７４】

［形態９］

形態９－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変

手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、
前記有利状態は、第１有利状態（例えば、大当りＡ）と該第１有利状態よりも有利な第２有利状態（例えば、大当りＢ）とを含み、
前記演出制御手段は、前記第１有利状態および前記第２有利状態における特定のラウンド遊技において、いずれの有利状態であるかを報知する報知演出（例えば、昇格演出）を実行可能であり、
前記報知演出は、
導入パート（例えば、図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、
前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（例えば、図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、
で構成され、
前記第１有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第１有利状態に対応する演出が実行され、
前記第２有利状態であった場合、前記結果報知パートにおいて、該第２有利状態に対応する演出が実行され、
前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００７５】
形態９－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って前記可変手段が前記進入容易状態に制御されるラウンド遊技において、特定表示領域（例えば、右遊技領域、第２経路）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特別表示領域に該ラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）を表示可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特別表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００７６】
形態９－３の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記特定のラウンド遊技において、特定表示領域（表示画面の右側上部）に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）と、特殊表示領域に付与された遊技価値に関する付与遊技価値表示（例えば、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３など）を表示可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記特殊表示領域よりも前記可動体

が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（図８３、図８４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００７７】
形態９－４の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記報知演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記報知演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御と報知発光制御とにより、報知演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。
【００７８】
形態９－５の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段を報知演出に対応した発光パターンで発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記可動体が可動しているとき、該可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる（例えば、３回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光する。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００７９】
形態９－６の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体

ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記特定のラウンド遊技において、前記発光手段を前記報知演出に対応した発光パターン（例えば、レインボー発光態様）で発光させる報知発光制御を行うことが可能であり、
前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記報知発光制御により発光させることが可能であり、
前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記報知発光制御は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生しなかったときに行われる前記報知発光制御よりも輝度が低い（例えば、２回目のラウンドインターバル期間中または３回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００８０】
形態９－７の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記報知演出の実行期間において、遊技者に動作を促す動作促進演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２３）参照）、
前記動作促進演出は、前記導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）において実行され、
前記可動体制御手段は、前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記導入パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了する部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で導入パートにおける動作促進演出の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００８１】
形態９－８の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
音出力手段（例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記演出制御手段は、前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２４）参照）、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、該可動体の可動が終了するまで特定発光パターンで発光させる前記特定発光制御を行うことが可能であり、
前記特殊演出可動制御により可動する前記可動体の前記発光手段を、前記可動体演出の実行期間に亘って特殊発光パターンで発光させる特殊発光制御を行うことが可能であり、
前記音出力手段は、前記確認可動制御により前記可動体が可動するときに音出力を制限し、前記特殊演出可動制御により前記可動体が可動するときに前記可動体演出に対応した

音を出力する（例えば、イニシャル動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（ＢＧＭ）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音が出力される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光制御と特殊発光制御とにより、確認可動制御と特殊演出可動制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能な遊技機を提供することができる。

【００８２】

形態９－９の遊技機は、

前記演出制御手段は、

前記結果報知パートにおいて前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

表示手段に前記可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、

前記可動体演出が実行される場合、前記確認可動制御により可動する前記可動体の動作態様と共通の動作態様で前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度前記確認可動制御を行うことが可能であり、

前記特定のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される前記確認可動制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは、前記可動体演出の実行期間と重複し、

前記確認可動制御が行われている前記特定期間中に前記可動体演出が実行される場合、前記特殊演出可動制御が制限される一方、前記エフェクト表示が表示される（例えば、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される３回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出可動制御により確認可動制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【００８３】

［形態１０］

形態１０－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装

置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を複数回行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり（図５２（Ｆ１２）～（Ｆ１４）参照）、
前記エンディング演出は、
導入パート（図５２（Ｆ１２）、図５３（Ｆ３１）参照）と、
前記導入パートの後に実行され、前記有利状態後に制御される特別状態に関する報知を行う特別状態報知パート（例えば、時短状態報知パート。図５２（Ｆ１３）、図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）と、
で構成され、
前記可動体制御手段は、前記最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特別状態報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、１０回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図９０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体でエンディング演出における特別状態報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００８４】
形態１０－２の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により可動していない前記可動体の前記発光手段を前記エンディング演出に対応したランプパターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定発光制御とエンディング発光制御とにより、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御中であることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。
【００８５】
形態１０－３の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、

前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記可動体の前記発光手段をエンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、
前記可動体は、第１可動体と第２可動体とを含み、
前記発光制御手段は、最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記確認可動制御により前記第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の前記発光手段を前記特定発光制御により発光させる一方、前記第２可動体の前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させる（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体ＬＥＤがエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光する。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エンディング演出中であっても、可動体が確認可動制御により可動していることを示すことが可能な遊技機を提供することができる。
【００８６】
形態１０－４の遊技機は、
発光手段と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記発光制御手段は、
前記エンディング演出が実行される場合、前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、
最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記発光手段を前記エンディング発光制御により発光させることが可能であり、
最終のラウンド遊技における前記進入容易状態が終了する直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に行われる前記エンディング発光制御は、前記エンディング演出の終了直前に電断が発生しなかった場合に行われる前記エンディング発光制御よりも輝度が低い（例えば、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光する。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００８７】
［形態１１］
形態１１－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
発光手段と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体に、前記発光手段が設けられ（例えば、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記有利状態に制御されることを報知する場合、該有利状態に制御されることを報知するための動作により前記可動体を可動させる演出可動制御（例えば、当否ボタン演出における可動体演出）を行うことが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記可動体制御手段により、前記確認可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第１輝度となるように該発光手段を制御し、
前記可動体制御手段により、前記演出可動制御が行われる場合、前記発光手段の輝度が第２輝度となるように該発光手段を制御し、
前記第１輝度は前記第２輝度よりも輝度が低く（例えば、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光する部分。図５６（Ｂ）参照）、
前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を複数回行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、最終のラウンド遊技が終了した後、エンディング演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記演出制御手段による前記エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間が終了するよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている部分。図９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて遊技機への負荷を軽減し、エンディング演出の実行と同時に電断、且つ電源投入された場合の確認可動制御をエンディング演出の実行期間内で終了させる（遊技者が確認可動制御により動作する可動体を気にせずに高ベース状態に臨める）遊技機を提供することができる。
【００８８】
形態１１－２の遊技機は、
前記演出制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、前記確認可動制御を行うことが可能である（例えば、可変表示中に電断が発生し、その

後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑えた遊技機を提供することができる。
【００８９】
形態１１－３の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記確認可動制御により可動している前記可動体の前記発光手段を特定発光パターン（例えば、イニシャル強調態様）で発光させる特定発光制御を行うことが可能であり、
前記演出制御手段による前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記特定発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、復旧中であっても、確認可動制御により可動する可動体に注目させることが可能な遊技機を提供することができる。
【００９０】
形態１１－４の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、
前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中発光制御は、前記エンディング発光制御よりも低い輝度で行われる（例えば、停電復旧中において、演出可動制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することができる。
【００９１】
形態１１－５の遊技機は、
前記演出制御手段は、前記エンディング演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、表示手段に復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記発光制御手段は、
前記エンディング演出の実行期間において前記発光手段を前記エンディング演出に対応した発光パターンで発光させるエンディング発光制御を行うことが可能であり、
前記エンディング演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合

、該エンディング演出の実行期間に亘って、前記発光手段を前記復旧中表示に対応した発光パターンで発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、
前記復旧中表示に対応した発光パターンにおいて用いられる発光態様は、前記エンディング演出に対応した発光パターンにおいて用いられない（例えば、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、エンディング演出（エンディング導入）に対応した態様に対応した発光態様において用いられない部分。図５６（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【００９２】
［形態１２］
形態１２－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、
前記特定識別情報は、第１識別情報（例えば、第１特別図柄）と第２識別情報（例えば、第２特別図柄）とを含み、
前記通常状態は前記第１識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、
前記特別状態は前記第２識別情報の可変表示が実行されやすい状態であり、
前記特別状態中に、前記表示手段の第１表示領域に、前記有利状態に関する情報（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）を表示可能であり、
前記特別状態中に、前記表示手段の第２表示領域に、第２識別情報の可変表示に関する保留情報（例えば、第２保留記憶数や第２保留表示１３２ＳＧ００２）を表示可能であり、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記第２表示領域に対して、前記第１表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体３２Ｂが大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されている部分。図９２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い第２表示領域の視認性が第１表示領域よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００９３】
形態１２－２の遊技機は、
前記第１表示領域に表示される前記有利状態に関する情報は、前記特別状態中において変化しない一方、前記第２表示領域に表示される保留情報は、前記特別状態中において変化可能である（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４は、時短状態中におい

て変化しない一方、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様が変化可能な部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で変化する可能性がある保留情報の視認性が変化しない有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００９４】
形態１２－３の遊技機は、
前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第２表示領域に重畳する範囲よりも、前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記第１表示領域に重畳する範囲の方が大きい（例えば、イニシャル動作により盤上可動体３２Ａが第２保留記憶数の表示領域５ＳＬや第２保留表示１３２ＳＧ００２の第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体３２Ａが連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４の表示領域に重複する範囲の方が大きい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い第２表示領域の視認性が第１表示領域よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００９５】
［形態１３］
形態１３－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示中において、遊技者に動作を促す動作促進演出を行うことが可能であり、
前記特定の可変表示パターンは、
前記動作促進演出が実行されるまでの第１パート（例えば、図５０（Ｄ１）～（Ｄ５）の期間）と、
前記第１パートの後に実行され、前記動作促進演出の結果が報知される第２パート（例えば、図５０（Ｄ６）、（Ｄ７）の結果報知パート）と、
を含んで構成され、
前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記第２パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で動作促進演出における第２パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００９６】
形態１３－２の遊技機は、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンドなど）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記動作促進演出を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、４０００ｍｓ）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約２０秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、５秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。
【００９７】
［形態１４］
形態１４－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始されたときに、開始時演出（例えば、開始時予告）を実行可能であり、
前記開始時演出は、
導入パート（図４８（Ｂ２）～（Ｂ６）参照）と、
前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果の報知を行う結果報知パート（図４８（Ｂ３ａ）～（Ｂ６ａ）参照）と、
で構成され、
前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図９５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で開始時演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【００９８】
形態１４－２の遊技機は、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記開

始時演出を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。
【００９９】
［形態１５］
形態１５－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記演出制御手段は、特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示を実行可能であって、該識別情報の可変表示を一旦停止させた後、該識別情報の再可変表示が実行されることを報知する再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、
前記再可変表示報知演出は、
識別情報の再可変表示が実行されるか否かを煽る導入パート（図４９（Ｃ３）～（Ｃ５）参照））と、
前記導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図４９（Ｃ６）、（Ｃ１０）、（Ｃ９）参照）と、
で構成され、
前記可動体制御手段は、前記特定の可変表示パターンに基づく識別情報の可変表示が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記結果報知パートが開始されるよりも前に前記確認可動制御が終了するように前記可動体の制御を行う（例えば、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われる部分。図９６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で再可変表示報知演出における結果報知パートの視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１００】
形態１５－２の遊技機は、
遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）をさらに備え、
前記遊技制御手段は、前記特定の変動に関する特定情報（例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）を前記演出制御手段に送信することが可能であり、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段から送信された前記特定情報に基づいて前記再可変表示報知演出（例えば、擬似連予告）を行うことが可能であり、
前記可動体制御手段は、前記特定の変動が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記特定情報に基づいて前記確認可動制御の制御内容を変更することが可能である（例えば、特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、

擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定の変動が開始されることに配慮した好適な確認可動制御を行うことが可能である。
【０１０１】
［形態１６］
形態１６－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、
前記通常状態は、第１遊技領域（例えば、左遊技領域）側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、
前記特別状態は、第２遊技領域（例えば、右遊技領域）側に遊技媒体を発射するように設計された状態であり、
前記表示手段は、前記通常状態において、特定表示領域（表示画面右側上部）に前記第１遊技領域側に遊技媒体を発射するように促す第１遊技領域側発射促進表示（例えば、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０）を表示可能であるとともに、所定表示領域に該通常状態に対応した表示を表示可能であり、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が短くなるように設定されている部分。図９７、図９８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で第１遊技領域側促進報知の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１０２】
形態１６－２の遊技機は、
前記表示手段は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に該可変表示が終了するまで復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記復旧中表示が表示されている場合に前記第１遊技領域促進報知（例えば、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０）を行うことが可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、復旧中であっても、好適に遊技媒体の発射方向を報知することが可能な遊技機を提供することができる。
【０１０３】
形態１６－３の遊技機は、
前記第１遊技領域促進報知として、第１遊技領域促進報知表示（例えば、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０）の表示と、第１遊技領域促進報知音の出力と、を行うことが可能で

あり、
　初期化を伴う電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第１遊技領域促進報知表示の表示が行われる一方、前記第１遊技領域促進報知音の出力が制限され、
　初期化を伴わない電源投入に基づいて前記確認可動制御が行われる場合に、前記特定表示領域において前記第１遊技領域促進報知表示の表示が行われるとともに、前記第１遊技領域促進報知音の出力が行われる（例えば、表示画面の右側上方に左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したこと基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力される部分）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、電源投入時の状況に配慮した好適な第１遊技領域促進報知を行うことが可能である。
【０１０４】
　形態１６－４の遊技機は、
　前記通常状態において前記第２遊技領域側に設けられた所定領域（例えば、通過ゲート４１など）に遊技媒体が進入した場合に前記第１遊技領域促進報知（例えば、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０）を行うことが可能であり、
　前記通常状態において前記所定領域に特定数の遊技媒体が進入したことに基づいて前記第１遊技領域促進報知よりも優先度が高い特別第１遊技領域促進報知を行うことが可能であり、
　前記確認可動制御により前記可動体が可動する期間よりも長い期間に亘って前記特別第１遊技領域促進報知を行うことが可能である（例えば、通常状態においてゲートスイッチ２１に特定数の遊技球（例えば、５個）が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間（例えば、２０秒間）よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特別第１遊技領域促進報知が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１０５】
　［形態１７］
　形態１７－１の遊技機は、
　可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
　可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
　可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
　遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態中において、可変手段（例えば、特別可変入賞球装置７）を遊技媒体が進入可能な進入容易状態（例えば、開放状態）とし、その後、該可変手段を遊技媒体が進入不能な進入不能状態（例えば、閉鎖状態）とするラウンド遊技を行うことが可能であり、
　前記表示手段は、
　　前記ラウンド遊技中に、電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、所定表示領域において、復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、

その後、前記所定表示領域において、前記ラウンド遊技に対応した表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）を表示することが可能であり、
前記ラウンド遊技に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）を表示し、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、ラウンド遊技に対応する情報（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図８３（Ａ）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複することがないように動作する部分。図９９、図１００参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【０１０６】
形態１７－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定可動制御を行うことが可能であり、
前記所定可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、
前記確認可動制御は、前記所定可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【０１０７】
［形態１８］
形態１８－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
前記表示手段は、

電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示することが可能であり、
前記復旧中表示として、所定表示領域に復旧中を示す文字情報を表示することが可能であり、
前記復旧中表示とともに、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）を表示することが可能であり、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複することがないように動作する部分。図９９、図１００参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が復旧中を示す文字情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１０８】
形態１８－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、
前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、
前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１０９】
形態１８－３の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、特殊動作により前記可動体を可動させる特殊演出可動制御を行うことが可能であり、
前記特殊可動制御により可動する前記可動体は、前記所定表示領域に重畳し、
前記確認可動制御は、前記特殊可動制御における前記特殊動作を含む態様で前記可動体を可動させることが可能であり、
前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる前記確認可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する期間よりも、前記特殊可動制御により可動する前記可動体が前記所定表示領域に滞在する時間の方が長い（例えば、盤下可動体３２Ｂが復旧中表示１３２ＳＧ５１０に重複する演出位置に滞在する時間が、

イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる確認可動制御により可動する可動体が長い期間に亘って所定表示領域に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。
【０１１０】
［形態１９］
形態１９－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
通常状態（例えば、通常遊技状態）と、該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態）と、があり、
前記表示手段は、
前記特別状態中に、電断が発生し、その後、電源投入された場合、所定表示領域において、復旧中表示（例えば、復旧中表示１３２ＳＧ５１０）を表示可能であり、
その後、前記所定表示領域において、前記特別状態に対応した表示を表示することが可能であり、
前記特別状態に対応した表示と前記復旧中表示とのいずれを表示する場合も特定表示領域に、遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示（例えば、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０）を表示し、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である（例えば、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示１３２ＳＧ２２１、時短残表示１３２ＳＧ２０１、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図１０１（Ｂ）（Ｃ）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示される特定領域（図１０１（Ａ）参照）の前面側に重複することがないように動作する部分。図１０１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示表示の視認性が復旧中表示よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１１１】
形態１９－２の遊技機は、
演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、
前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、
前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、
前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である（例えば、イニシャル動作は、右打ち促進表示１

３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【０１１２】

［形態２０］

形態２０－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体と、

可動体制御手段と、

表示手段と、を備え、

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、があり、

前記表示手段は、前記特別状態において、特定表示領域に遊技媒体の発射方向を示す発射方向指示表示を表示可能であるとともに、所定表示領域に前記有利状態に関する情報を表示可能であり、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記特定表示領域に対して、前記所定表示領域よりも前記可動体が重畳しないように該可動体を可動させる制御である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により動作する可動体で遊技への影響度が高い発射方向指示の視認性が有利状態に関する情報よりも妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【０１１３】

形態２０－２の遊技機は、

演出制御手段をさらに備え、

前記演出制御手段は、前記可動体を用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動体制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、所定動作により前記可動体を可動させる所定演出可動制御を行うことが可能であり、

前記所定演出可動制御により可動する前記可動体は、前記特定表示領域に重畳し、

前記確認可動制御は、前記所定演出可動制御における前記所定動作を含まない態様で前記可動体を可動させることが可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御により可動する可動体で特定表示領域の視認性が妨げられることのない遊技機を提供することができる。

【０１１４】

［形態２１］

形態２１－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示の結果を複数の発光手段により示す特定識別情報発光制御を行うことが可能であり（例えば、ＣＰＵ１０３は、可変表示の停止時に特別図柄を構成する複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能な部分）、
前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図１０２（Ｄ）に示す起動準備表示１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、
電源投入がされた場合、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０３（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０３（Ａ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０３（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、遊技への影響度が高い特定識別発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。
【０１１５】
形態２１－２の遊技機は、
電源投入された場合、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、
その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、始動条件の成立に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。
【０１１６】
形態２１－３の遊技機は、
可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０４（Ａ）に示すように

、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、
　その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了しなかったとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ａ）に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
　その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０３（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。
形態２１－４の遊技機は、
可変表示に関する保留情報を記憶可能な保留記憶手段（例えば、図９に示す特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１）をさらに備え、
可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）、
　前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
　その後、前記特定識別情報発光制御が行われ（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプがはずれを示す態様にて発光されルブ分）、
　その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了し、電断前に記憶されていた保留情報に基づいて可変表示が開始されたとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
　その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０４（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示手段に可変表示に対応した表示が表示された状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。
【０１１７】
［形態２２］
形態２２－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、
発光制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記発光制御手段は、初期化されたことに対応する態様で複数の発光手段を発光させる初期化対応発光制御を行うことが可能であり（例えば、図６１、図６２に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９

ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを初期化報知態様にて発光させる部分）、
前記表示手段は、電源投入がされた場合、起動準備表示（例えば、図１０２（Ｄ）に示す起動準備表示１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、
初期化を伴う電源投入がされた場合（例えば、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動された場合）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図６１に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記初期化対応発光制御が行われ（例えば、図６１に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを初期化報知態様にて発光させる部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図６１に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下顔伝い３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂのイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、初期化対応発光制御を確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。
【０１１８】
形態２２－２の遊技機は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）をさらに備え、
可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０５（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図１０５（Ａ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０５（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。
【０１１９】
形態２２－３の遊技機は、
発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）をさらに備え、
可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合）、
前記起動準備表示が行われ（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、
その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた可変表示が終了したとき、前記発光制御手段による前記発光手段を背景表示に対応した発光パターンにより発光させる背景表示対応発光制御が行われ（例えば

、図１０５（Ｂ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを背景画像に応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段が可変表示に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【０１２０】

形態２２－４の遊技機は、

発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）をさらに備え、

複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機１がホットスタートにより起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了しなかったとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了しなかったときは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０５（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、（発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【０１２１】

形態２２－５の遊技機は、

発光手段（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）をさらに備え、

複数のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技中において電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、ラウンド遊技中に電断した後にパチンコ遊技機１がホットスタートにより起動された場合）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記発光手段を復旧中パターンにより発光させる復旧中発光制御が行われ（例えば、図１０６（Ａ）に示すように、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを復旧中であることに応じた態様にて発光させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、電断前に実行されていた前記一のラウンド遊技が終了し、該一のラウンド遊技の次のラウンド遊技が開始されたとき、前記復旧中発光制御が継続して行われ（例えば、図１０６（Ｂ）

に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に電断前からのラウンド遊技が終了したときは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを復旧中であることに応じた態様での発光が継続される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０６（Ｂ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段がラウンド遊技に対応した発光パターンにより発光している状態で確認可動制御による可動体の可動が開始されてしまう（確認作業に支障をきたす）ことのない遊技機を提供することができる。

【０１２２】

［形態２３］

形態２３－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行することで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、

前記遊技制御手段は、

普通識別情報の可変表示の結果が所定表示結果であった場合、普通可変手段を進入容易状態とする制御を行うことが可能であり（例えば、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となった場合は、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が実行される部分）、

前記普通可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、電源投入がされたとき、該普通可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり（例えば、普通図柄当りの発生に基づいて可変入賞球装置６Ｂが開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したことにもとづいて、可変入賞球装置６Ｂを再度開放状態に制御する部分）、

前記表示手段は、電源投入がされたとき、起動準備表示（例えば、起動準備表示１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、

前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、可変入賞球装置６Ｂが開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機１が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に変化させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、普通可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧

）時に遊技者が普通可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。

【０１２３】

形態２３－２の遊技機は、

前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、可変入賞球装置６Ｂが開放状態であるときに電断した後にパチンコ遊技機１が電断し、その後ホットスタートにより起動したとき）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に変化させる部分）、

その後、前記起動準備表示の表示中であって前記確認可動制御が行われる前に、前記特殊制御により前記進入容易状態となっている前記普通可変手段に遊技媒体が進入したとき、前記表示手段による復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、開放状態である可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞した後に復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１２４】

形態２３－３の遊技機は、

可変表示の結果が所定表示結果となる普通識別情報の可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合（例えば、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合ｓ）、

前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０７（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、

その後、前記普通可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われ（例えば、図１０７（Ｂ）に示すように、可変入賞球装置６Ｂを開放状態に変化させる部分）、

その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０７（Ａ）に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１２５】

［形態２４］

形態２４－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ０１、チャンスボタン６３１Ｂ）と、

遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記可動体制御手段は、電源投入がされたとき、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御を行うことが可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１及び図３２に新す動作確認制御処理を実行するこ

とで、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作を行う部分）、
前記遊技制御手段は、
前記有利状態中において、可変手段を遊技媒体が進入しやすい進入容易状態に制御することが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置７を開放状態に制御する部分）、
前記可変手段が前記進入容易状態となっている場合に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、該可変手段を再度前記進入容易状態とする特殊制御を行うことが可能であり（例えば、特別可変入賞球装置７を開放状態であるときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したことにもとづいて、特別可変入賞球装置７を再度開放状態に制御する部分）、
前記表示手段は、
電源投入がされたとき、起動準備表示（例えば、図１０２（Ｄ）に示す起動準備表示１３２ＳＧ５００）を表示することが可能であり、
前記有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入がされたとき、復旧中表示を表示することが可能であり（例えば、図１０８に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
前記有利状態中であって、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置７が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したとき）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０８に示すように、特別可変入賞球装置７を開放状態に変化させる部分）、
その後、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０８に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機への電力供給が開始されたことを起動準備表示により認識しやすく、可変手段が進入容易状態となっている場合に電断、且つ電源投入（停電復旧）時に遊技者が可変手段が電断前と同じ進入容易状態であることをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能な遊技機を提供することができる。
【０１２６】
形態２４－２の遊技機は、
前記有利状態において複数回のラウンド遊技を行うことが可能であり（例えば、図８に示すように、大当り遊技として３～１０のラウンド遊技を実行可能な部分）、
ラウンド遊技において、前記可変手段を前記進入容易状態とする制御と、該可変手段を進入不能状態とする制御と、を行うことが可能であり（例えば、ラウンド遊技として特別入賞球装置７を開放状態に制御する部分と、閉鎖状態に制御する部分）、
前記可変手段を前記進入容易状態とする制御が行われている場合に電断し、その後、電源投入がされたとき（例えば、大当り遊技中であって、ラウンド遊技として特別可変入賞球装置７が開放状態であるときに電断が発生し、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したとき）、
前記起動準備表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される部分）、
その後、前記特殊制御が行われ（例えば、図１０８に示すように、特別可変入賞球装置７を開放状態に変化させる部分）、
その後、前記起動準備表示の表示中に、一のラウンド遊技における前記特殊制御が終了し、次のラウンド遊技における前記可変手段を前記進入不能状態とする制御が行われた

とき、前記復旧中表示の表示が行われ（例えば、図１０８に示すように、起動準備表示の１３２ＳＧ５００の表示中にラウンド遊技が終了して特別可変入賞球装置７が塀s状態に制御されたときに復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示される部分）、
　その後、前記確認可動制御が行われる（例えば、図１０８に示すように、各可動体のイニシャル動作が実行される部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。
【０１２７】
［形態２５］
形態２５－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記可動体が正常に動作することを確認するための動作により該可動体を可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記表示手段は、
　初期化を伴う電源投入（例えば、コールドスタート処理）がされた場合、初期化されたことを示す初期化表示（例えば、初期化報知表示１３２ＳＧ６００）を表示することが可能であり、
初期化を伴う電源投入がされた場合、
　前記初期化表示の表示が行われ、
　その後、前記確認可動制御が行われ、
　その後、前記確認可動制御が終了した後に、前記初期化表示の表示が終了される（図１０９、図１１０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技機が初期化されたことをいち早く、且つ確認可動制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、確認可動制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることのない遊技機を提供することができる。
【０１２８】
形態２５－２の遊技機は、
初期化を伴わない電源投入後から前記確認可動制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入後から該確認可動制御が行われるまでの期間の方が長い（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、初期化を伴う電源投入時、すぐに確認可動制御が行われてしまうことで初期化表示が表示されたことを視認できなくなることのない遊技機を提供することができる。
【０１２９】
形態２５－３の遊技機は、
前記初期化表示は、所定の実行期間に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、

前記初期化表示の表示中に始動条件が成立しても該初期化表示が非表示とされない（例えば、初期化報知表示１３２ＳＧ６００は所定の実行期間（例えば、３０秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示１３２ＳＧ６００が非表示とされ可変表示が開始されることがない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１３０】

形態２５－４の遊技機は、

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０１３１】

形態２５－５の遊技機は、

始動条件が成立したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が前記初期化表示の実行期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われる（例えば、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示１３２ＳＧ６００を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１３２】

［形態２６］

形態２６－１の遊技機は、

可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

第１可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ）と、

第２可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と、

可動体制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記第１可動体が初期位置に位置するとともに前記第２可動体が初期位置に位置しているときよりも、該第１可動体が進出位置に位置するとともに該第２可動体が進出位置に位置しているときの方が、該第１可動体と該第２可動体との距離が近くなり（図１１１参照）、

前記可動体制御手段は、

電源投入がされた場合、前記第１可動体と前記第２可動体とが正常に動作することを確認するための動作により該第１可動体と該第２可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記第１可動体と前記第２可動体との可動期間が重複するように、該第１可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第２可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第１可動体と該第２可動体との可動期間が重複しないように、該第１可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第２可動体を進出位置から初期位置に可動させる制御である（例えば、盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂとは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チ

ャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図１１１（Ｂ）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン６３１Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図１１１（Ｃ）参照）、盤上可動体３２Ａが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図１１１（Ｄ）参照）部分。）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１可動体が進出位置に正常に動作可能であることと、第２可動体が進出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、且つ同時に確認困難な第１可動体の進出位置から原点位置への動作と、第２可動体の進出位置から原点位置への動作を個々に確認可能な遊技機を提供することができる。

【０１３３】

形態２６－２の遊技機は、

演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記第１可動体と前記第２可動体とを用いた可動体演出を実行可能であり、

前記可動制御手段は、前記可動体演出が実行される場合、前記第１可動体と前記第２可動体との可動期間が重複しないように、該第１可動体を初期位置から進出位置に可動させるとともに該第２可動体を初期位置から進出位置に可動させ、その後、該第１可動体と該第２可動体との可動期間が重複するように、該第１可動体を進出位置から初期位置に可動させるとともに該第２可動体を進出位置から初期位置に可動させる演出可動制御を行うことが可能であり、

前記確認可動制御は、前記演出可動制御における前記第１可動体と前記第２可動体の動作を含まない態様で該第１可動体と該第２可動体とを可動させる制御である（例えば、第１可動体と第２可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂについては、動作確認制御において、図１１２（Ｂ）～（Ｄ）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１３４】

形態２６－３の遊技機は、

前記第２可動体が進出位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ１３２ＳＧ１３４）をさらに備え、

前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第１可動体の初期位置に向けての可動は、前記第２可動体が前記検出手段により進出位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）の原点位置に向けての動作は、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置センサ１３２ＳＧ１３４により検出されたことを条件に行われるようにする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。

【０１３５】

形態２６－４の遊技機は、

前記可動体制御手段は、電源投入がされた場合、前記第１可動体と前記第２可動体とを含む可動体が初期位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御を行うことが可能である（例えば、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第１可動体と第２可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動

体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のショートイニシャル動作制御）が行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。
【０１３６】
［形態２７］
形態２７－１の遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示の結果として特定表示結果（例えば、大当り）が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）と、
第２可動体（例えば、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）と、
可動体制御手段と、を備え、
前記第１可動体は遊技盤（例えば、遊技盤２）に設けられ、
前記第２可動体は遊技枠（例えば、開閉扉枠３ａ）に設けられ、
前記可動体制御手段は、
電源投入がされた場合、前記第１可動体および前記第２可動体が正常に動作することを確認するための動作により該第１可動体と該第２可動体とを可動させる確認可動制御（例えば、動作確認制御）を行うことが可能であり、
前記確認可動制御として、前記第１可動体を初期位置から進出位置に可動させる動作を行い、該第１可動体を進出位置で停止させている状態で、前記第２可動体が正常に動作することを確認するための動作を行う（例えば、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で（図５７（Ｆ）参照）、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている部分。図５７（Ｇ）～（Ｉ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御中において進出位置に配置される第１可動体により確認可動制御が終了していないことを示すとともに、第１可動体が進出位置に配置されているときに第２可動体の動作を開始することにより該第２可動体の確認可動制御を見逃すことのないようにした遊技機を提供することができる。
【０１３７】
形態２７－２の遊技機は、
前記第２可動体が初期位置に配置されていることを検出可能な検出手段（例えば、演出位置センサ１３２ＳＧ１０４）をさらに備え、
前記確認可動制御における進出位置に配置された前記第１可動体の初期位置に向けての可動は、前記第２可動体が前記検出手段により初期位置に配置されていることを条件に行われる（例えば、動作確認制御における演出位置に配置された第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）の原点位置に向けての動作は、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置センサ１３２ＳＧ１０４により検出されたことを条件に行われる部分）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、確認可動制御を好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。
【０１３８】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明にお

いて、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」や「１３２ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。

【０１３９】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。遊技機用枠３には、ガラス窓を有する開閉扉枠３ａが左側辺を中心として回動可能に設けられ、開閉扉枠３ａにより遊技領域を開閉可能に構成されており、開閉扉枠３ａを閉鎖したときにガラス窓を通して遊技領域を視認可能である。

【０１４０】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を可変表示、変動と表現する場合がある。

【０１４１】

尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄は、複数のランプ（ＬＥＤ）によって構成されている。ＣＰＵ１０３は、可変表示の停止時にこれら複数のランプを可変表示結果に応じた組み合わせにて点灯可能となっている。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記

憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【０１４６】

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

【０１４７】

画像表示装置５の下方には入賞球装置６Ａが設けられており、該入賞球装置６Ａの右側方には、可変入賞球装置６Ｂが設けられている。

【０１４８】

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

【０１４９】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、前後方向に移動可能な可動片を有する役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が遊技盤面から退避する退避位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下困難となって第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が遊技盤面から前方に突出する突出位置となることにより、当該可動片の上面を遊技球が流下可能となって第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、上記役物に限定されない。

【０１５０】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【０１５６】
可変入賞球装置６Ｂの下方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【０１５７】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【０１５８】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【０１５９】
開閉扉枠３ａの左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。開閉扉枠３ａの上部及び左右側には、遊技領域を包囲するように枠ＬＥＤ９ａ、９ｂが設けられている。更に、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカＬＥＤ９ｃが設けられている。
【０１６０】
遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂが設けられている。また、盤上可動体３２Ａ及び盤下可動体３２Ｂには可動体ＬＥＤ９ｄ、９ｅが設けられ、枠上可動体１３２ＳＧ１２１には枠上可動体ＬＥＤ９ｆが設けられ、チャンスボタン６３１Ｂにはチャンスボタンランプ９ｇが設けられている。可動体ＬＥＤ９ｄ、９ｅ、ボタンＬＥＤ９ｇ、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、アタッカＬＥＤ９ｃは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。
【０１６１】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【０１６２】
遊技領域の下方における開閉扉枠３ａの所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【０１６３】
また、開閉扉枠３ａの下部中央には、遊技者が押圧操作可能なチャンスボタン６３１Ｂと、遊技者が前後方向に押し引き可能であるとともに回動可能に設けられたレバー体６３１Ａと、を備える操作ユニット６００が設けられている。尚、チャンスボタン６３１Ｂは、原点位置と該原点位置より下方の操作検出位置との間で上下移動可能であるとともに、原点位置と該原点位置から上方に突出する突出位置との間で移動可能である。また、開閉扉枠３ａの上皿部分には、音量等の演出に関する設定を行うための選択ボタン１３２ＳＧ３５を構成する十字キーが設けられている。
【０１６４】
操作ユニット６００には、チャンスボタン６３１Ｂに対する遊技者の操作（動作）を検出するためのボタンセンサ６３５Ｂ（図２参照）と、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置

に位置していることを検出するための原点位置センサ６３５Ｃ（図２参照）と、チャンスボタン６３１Ｂが突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ６３５Ｄ（図２参照）と、チャンスボタン６３１Ｂを振動させるための振動モータ６３５Ｅ（図２参照）と、チャンスボタン６３１Ｂを原点位置と突出位置との間で進退させるための進退モータ６３５Ｆ（図２参照）と、レバー体６３１Ａの前後移動を検出するための押センサと引センサからなる押引センサ６２５Ｙ（図２参照）と、レバー体６３１Ａが突出位置に位置していることを検出するための突出位置センサ６２５Ｃとが設けられている。また、選択ボタン１３２ＳＧ３５には、選択ボタン１３２ＳＧ３５の十字キーの上下左右方向への各操作を検出する上センサ、下センサ、左センサ、右センサからなる上下左右センサ１３２ＳＧ３６（図２参照）が設けられている。

【０１６５】

パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、レバー体６３１Ａやチャンスボタン６３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【０１６６】

開閉扉枠３ａは、上部中央位置に取付けられている第１演出ユニット１３２ＳＧ１００と、上部左側に取付けられている第２演出ユニット１３２ＳＧ２００と、上部右側に取付けられている第３演出ユニット１３２ＳＧ３００と、の３つの演出ユニットを有している。第１演出ユニット１３２ＳＧ１００には、後述するように原点位置と演出位置との間において移動可能な枠上可動体１３２ＳＧ１２１が設けられている。

【０１６７】

パチンコ遊技機１の背面には、基板ケース（図示略）に収納された主基板１１が搭載されている。主基板１１には、設定キー５１や設定切替スイッチ５２が設けられている（図２参照）。後述するように、本特徴部１３２ＳＧでは大当り確率が１／２００に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、設定切替スイッチ５２を操作することでパチンコ遊技機１を設定変更状態として、該設定変更状態で設定キー５１を操作することによって大当り確率を変更可能としてもよい。

【０１６８】

主基板１１の背面中央には、表示モニタ２９（図２参照）が配置され、表示モニタ２９の側方には表示切替スイッチ３０（図２参照）が配置されている。表示モニタ２９は、例えば７セグメントのＬＥＤ表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ２９および表示切替スイッチ３０は、遊技機用枠３を開放した状態で遊技盤２の裏面側を視認した場合に、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。

【０１６９】

表示モニタ２９は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。

設定キー５１や設定切替スイッチ５２は、開閉扉枠３ａにより遊技機用枠３を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機１の正面側から操作が不可能となっている。

【０１７０】

（遊技の進行の概略）

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【０１７５】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【０１７６】

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

【０１７７】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や３回等）に達するまで繰返し実行可能となっている。

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図

柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【０１９２】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【０１９３】

尚、大当り中演出は、通常状態での大当り（初当り）の第１ラウンドでは、大入賞口が大当り開放パターン（常時開放）で開放されるため、図５２（Ｆ８）に示す演出が行われ、時短状態での大当りの第１ラウンドでは、大入賞口が小当り開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰返し行われる）で開放されるため、図４０（Ｃ２）に示す演出が行われる。また、時短状態中での大当り第２ラウンドは、大入賞口が大当り開放パターン（常時開放）で開放されるため、第１ラウンドと第２ラウンドとでは、表示、各種ランプ、音の態様がそれぞれ異なることになる。

【０１９４】

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

【０１９５】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【０１９６】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作す

る（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【０１９７】

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

【０１９８】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ（第１カウントスイッチ１３２ＳＧ０２３、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【０２０３】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例え

ば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【０２０４】

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

【０２０５】

主基板１１には、表示モニタ２９、表示切替スイッチ３０、設定キー５１、設定切替スイッチ５２、扉開放センサ９０が接続されている。扉開放センサ９０は、開閉扉枠３ａを含めた遊技機用枠３の開放を検知する。

【０２０６】

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

【０２０７】

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

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、押引センサ６２５Ｙ、突出位置センサ６２５Ｃ、ボタンセンサ６３５Ｂ、原点位置センサ６３５Ｃ、突出位置センサ６３５Ｄ、上下左右センサ１３２ＳＧ３６、原点位置センサ１３２ＳＧ１０３、１３２ＳＧ１１３、１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、演出位置センサ１３２ＳＧ１０４、１３２ＳＧ１１４、１３２ＳＧ１２４、１３２ＳＧ１３４からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。

【０２１１】

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

【０２１２】

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

音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１２１、チャンスボタン６３１Ｂを動作させる信号を各可動体または各可動体の振動モータ６３５Ｅ、進退モータ６３５Ｆ、駆動モータ１３２ＳＧ１０２、１３２ＳＧ１１２、１３２ＳＧ１２２、１３２ＳＧ１３２を駆動する駆動回路に供給する。

【０２１３】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【０２１４】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【０２１５】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１２１、チャンスボタン６３１Ｂの制御（各可動体を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

【０２１９】

図１３は、特別図柄プロセス処理として、図１２に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【０２２０】

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

【０２２１】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

理は終了する。
【０２２８】
ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。
【０２２９】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【０２３０】
ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。
【０２３１】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。
【０２３２】
図３は、本特徴部１３２ＳＧで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「１」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図３に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【０２３３】
図３に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄などの変動パターン（可変表示時間）を指定する変動パターン指定コマンドである。こ

こで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２３４】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果通知コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図４（Ａ）に示すように、可変表示結果が「はずれ」であるか「大当り」であるか「小当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２３５】

可変表示結果通知コマンドでは、例えば図４（Ａ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「小当り」で小当り種別が「小当りＢ」となる旨の事前決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。

【０２３６】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の可変表示停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。

【０２３７】

コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（図１２の遊技制御メイン処理のステップＳ３において復旧条件が成立していないことによりステップＳ６が実行されたこと））を指定する電源投入指定コマンドである。

【０２３８】

コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（図１２の遊技制御メイン処理のステップＳ３において復旧条件が成立したことによりステップＳ４が実行されたこと）を指定する停電復旧指定コマンドである。

【０２３９】

コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態背景指定コマンドである。尚、遊技状態背景指定コマンドは、画像表示装置５に表示されている背景画像を遊技状態に応じた背景画像に更新することを指定するコマンドでもある。遊技状態背景指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２４０】

図４（Ｂ）に示すように、具体的な一例として、コマンド９５００Ｈは、時短制御が行われない遊技状態（低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態背景指定コマンドである。コマンド９５０１Ｈは、大当りＡの大当り遊技終了後の１回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ａ）に対応した第２遊技状態背景指定コマンドである。コマンド９５０２Ｈは、大当りＢの大当り遊技終了後の最大で６８５回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｃ１）に対応した第３遊技状態背景指定コマンドである。コマンド９５０３Ｈは、大当りＣの大当り遊技終了後の最大で７回の第２特図の可変表示において時短制御

が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｂ）に対応した第４遊技状態背景指定コマンドである。コマンド９５０４Ｈは、大当りＤの大当り遊技終了後の最大で７回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｂ）に対応した第５遊技状態背景指定コマンドである。大当りＥの大当り遊技終了後の最大で６８５回の第２特図の可変表示において時短制御が行われる遊技状態（高ベース状態、時短状態Ｃ２）に対応した第６遊技状態背景指定コマンドである。

【０２４１】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【０２４２】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、大当り遊技状態または小当り遊技状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０２４３】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【０２４４】

コマンドＣ１ＸＸＨは、保留記憶表示エリア１３２ＳＧ００５Ｄなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、保留記憶表示エリア１３２ＳＧ００５Ｄなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことに基づいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことに基づいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【０２４５】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。すなわち、合計保

留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【０２４６】

コマンドＣ４ＸＸＨは、始動入賞時の入賞時判定結果を指定する図柄指定コマンドである。コマンドＣ６ＸＸＨは、始動入賞時の入賞時判定結果の変動カテゴリを指定する変動カテゴリ指定コマンドである。

【０２４７】

コマンドＤ１００Ｈは、Ｖ入賞したこと、つまり、遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことで該第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったことを通知するＶ入賞通知指定コマンドである。コマンドＤ２ＸＸＨは、時短状態における第２特別図柄の残り時短制御回数を通知する残り第２特図時短回数通知コマンドである。コマンドＤ３ＸＸは、遊技球が入賞口に入賞したことにより発生（付与された）賞球数を通知するための賞球数通知コマンドである。コマンドＥ１００Ｈは、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。

【０２４８】

図５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図５に示すように、本特徴部１３２ＳＧでは、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５が、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０２４９】

図６は、本特徴部１３２ＳＧにおける変動パターンを示している。本特徴部１３２ＳＧでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合、可変表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。可変表示結果が「小当り」である場合に対応した変動パターンは、小当り変動パターンと称される。

【０２５０】

これら変動パターンのうち大当りの変動パターンについては、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に、可変表示結果が大当りであることを祝福する祝福演出を実行するための一律１５秒間の特図表示時間が追加で設けられている。

【０２５１】

ここで、本特徴部１３２ＳＧにおける大当り変動パターンとはずれ変動パターンとについては、可変表示結果が報知されるまでの期間が共通に構成されており、可変表示結果が報知されるまでの期間の長さによって可変表示結果が大当りとはずれのどちらであるかが遊技者に前もって認識されてしまうことを防いでいる。

【０２５２】

尚、本特徴部１３２ＳＧにおける大当り変動パターンでは、はずれ変動パターンと同一の特図可変表示時間の後に祝福演出を実行するための１５秒間の特図可変表示時間が追加で設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り変動パターンに設けられる祝福演出を実行するための特図可変表示時間は、１５秒間に限らず遊技状態に応じて異なっていてもよい。

【０２５３】

尚、図６（Ａ）及び図６（Ｂ）に示すように、本特徴部１３２ＳＧでは、可変表示を実行する特別図柄に応じて、予め異なる変動パターンが複数設けられている。

【０２５４】

図６（Ａ）に示すように、第１特別図柄の変動パターンとして、大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターン、いずれのリーチ演出も実行されない非リーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部１３２ＳＧでは、ノーマルリーチ変動パターンを１種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチα、ノーマルリーチβ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、３以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【０２５５】

尚、第１特別図柄におけるノーマルリーチ変動パターン、スーパーリーチα変動パターン、スーパーリーチβ変動パターンの中には、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示を行う擬似連演出を１～３回実行する変動パターンも含まれている。本特徴部１３２ＳＧでは、擬似連演出の実行回数によってノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβのいずれのリーチ演出が実行されるかが異なっている。例えば、可変表示中に擬似連演出が１回実行される場合はその後にノーマルリーチのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が２回実行される場合はその後にスーパーリーチαのリーチ演出が実行され、可変表示中に擬似連演出が３回実行される場合はその後にスーパーリーチβのリーチ演出が実行されるようになっている。

【０２５６】

尚、第２特別図柄の可変表示において実行され得るリーチ演出では、スーパーリーチβのリーチ演出が最も大当り期待度が高く設定されており、スーパーリーチαのリーチ演出はスーパーリーチβのリーチ演出よりも大当り期待度が低く設定されている。そして、ノーマルリーチのリーチ演出はスーパーリーチαのリーチ演出よりも大当り期待度が低く設定されている（リーチ演出の大当り期待度：スーパーリーチβ＞スーパーリーチα＞ノーマルリーチ）。つまり、本特徴部１３２ＳＧでは、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示の大当り期待度が高まるようになっている。

【０２５７】

一方で、図６（Ｂ）に示すように本特徴部１３２ＳＧにおける第２特別図柄の変動パターンとしては、大当り変動パターンや小当り変動パターン、はずれ変動パターンとして、第１特別図柄の変動パターンとは異なる特図可変表示時間を有する非リーチの変動パターン及びリーチ変動パターン（ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンや、スーパーリーチγのリーチ演出が実行されるスーパーリーチγ動パターン）が設けられている。これら第２特別図柄の変動パターンとしては、スーパーリーチγの変動パターンが最も大当り期待度が高く設定されており、非リーチの変動パターンが最も大当り期待度が低く設定されている（第２特別図柄における大当り期待度：スーパーリーチγ＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。

【０２５８】

尚、本特徴部１３２ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する

変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

【０２５９】

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

【０２６０】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された、図７などに示す複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の変動態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターン判定テーブル（図１４～図１９参照）などが記憶されている。

【０２６１】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、例えば図７（Ａ）に示す表示結果判定テーブル１、図７（Ｂ）に示す表示結果判定テーブル２、図７（Ｃ）に示す大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、図７（Ｄ）に示す大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）、図７（Ｅ）に示す小当り種別判定テーブルの他、各種第１特図用変動パターン判定テーブル（図１４、図１９参照）、各種第２特図用変動パターン判定テーブル（図２０～図１９参照）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。

【０２６２】

図７（Ａ）及び図７（Ｂ）は、表示結果判定テーブル１と表示結果判定テーブル２を示す説明図である。表示結果判定テーブルとは、ＲＯＭ１０１に記憶されているデータの集まりであって、ＭＲ１と比較される当り判定値が設定されているテーブルである。表示結果判定テーブル１は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が１（第１）である、つまり、第１特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値とが設定されている。表示結果判定テーブル２は、可変表示特図指定バッファ（可変表示を実行する特別図柄を指定する値として、ＣＰＵ１０３が特別図柄通常処理の実行時にセットする値）が２（第２）である、つまり、第２特別図柄が可変表示の対象とされている場合について、大当りとする判定値と、小当りとする判定値とが設定されている。

【０２６３】

図７（Ａ）に示すように、可変表示特図指定バッファが第１である場合には、大当りに対応する判定値が設定されているが、小当りに対応する判定値は設定されておらず、よって、第１特別図柄が可変表示の対象とされている場合には、大当りが当選可能とされ、小当りの当選は発生しない。尚、可変表示特図指定バッファが第１である場合の大当りの当選確率は約１／２００である。

【０２６４】

また、図７（Ｂ）に示すように、可変表示特図指定バッファが第２である場合には、大当りに対応する判定値、小当りに対応する判定値が設定されている。尚、可変表示特図指定バッファが第２である場合の大当りの当選確率は約１／２００であり、小当りの当選確

率は約１／７である。
【０２６５】
つまり、ＣＰＵ１０３は、可変表示特図指定バッファが第１である場合（可変表示を行う特別図柄が第１特別図柄である場合）、ＭＲ１の値が図７（Ａ）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当り（大当りＡまたは大当りＢ）とすることを決定する。また、ＣＰＵ１０３は、可変表示特図指定バッファが第２である場合（可変表示を行う特別図柄が第２特別図柄である場合）、ＭＲ１の値が図７（Ｂ）に示す大当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を大当り（大当りＢ）とすることを決定し、ＭＲ１の値が図７（Ｂ）に示す小当りに対応するいずれかの当り判定値に一致すると、可変表示結果を小当りとすることを決定する。
【０２６６】
尚、図７（Ａ）及び図７（Ｂ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）、小当りになる確率（割合）を示す。また、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に制御するか否か決定するということであるが、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。
【０２６７】
尚、本特徴部１３２ＳＧでは、ＣＰＵ１０３は、図７（Ａ）及び図７（Ｂ）に示す表示結果判定テーブルを用いて可変表示結果を大当り、小当りのいずれかとするか否かを判定するようになっているが、大当り判定テーブル、小当り判定テーブルを別個に設け、大当りの判定は、可変表示特図指定バッファによらず第１特別図柄の可変表示である場合と第２特別図柄の可変表示である場合とで共通のテーブルを用いて行うようにし、小当りの判定は、可変表示特図指定バッファに応じて別個のテーブルを用いて行うようにしてもよい。
【０２６８】
また、本特徴部１３２ＳＧでは、可変表示特図指定バッファが第１である場合、大当りに対応する判定値以外の判定値が小当りに対応する判定値として設定されていない、つまり、小当りが当選しないようになっていたが、大当りに対応する判定値以外の判定値の一部を小当りに対応する判定値として設定し、小当りが当選するようにしてもよい。
【０２６９】
図７（Ｃ）及び図７（Ｄ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）を示す説明図である。このうち、図７（Ｃ）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。また、図７（Ｄ）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）大当り種別を決定する場合のテーブルである。
【０２７０】
大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を大当りＡまたは大当りＢに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部１３２ＳＧでは、図７（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）には、大当りＡと大当りＢの２種類の大当りが設けられているのに対し、大当り種別判定テーブル（第２特別図柄用）には、大当りＢの１種類の大当りのみが設けられている。つまり、第１特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りＡと大当りＢの２種類の大当りのうちのいずれかとなる一方、第２特別図柄の可変表示が行われるときに発生する大当りとしては、大当りＢのみとなる。
【０２７１】
図７（Ｅ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている小当り種別判定テーブルを示す説明図で

ある。小当り種別判定テーブルは、可変表示結果を小当り図柄にする旨の判定がなされたときに、当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、小当りの種別を小当りＡまたは小当りＢに決定するために参照されるテーブルである。尚、本特徴部１３２ＳＧでは、小当りＡの小当り遊技中に遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＣの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りＢの小当り遊技中に遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＤまたは大当りＥの大当り遊技が実行されるようになっており、小当りＢの小当り遊技中に遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過した場合、すなわちＶ入賞大当りが発生した場合は、大当り種別が大当りＥの大当り遊技が実行されるようになっている。つまり、これら大当りＣ～大当りＥは、始動入賞時に抽出される当り種別判定用の乱数値ＭＲ２によって決定される大当り種別ではなく、小当りＡと小当りＢのいずれの小当り遊技中に遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことによって決定される大当り種別である。

【０２７２】

ここで、本特徴部１３２ＳＧにおける大当り種別について、図８を用いて説明すると、本特徴部１３２ＳＧでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において時短制御が実行される大当りＡ～大当りＥが設定されている。

【０２７３】

これら大当りＡ～大当りＥのうち、大当りＡは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが３回（いわゆる３ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＡにおける各ラウンドのインターバル期間は全て０．５秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として１回、第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で５回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ａとして時短制御が実行される。

【０２７４】

大当りＢは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＢにおける各ラウンドのインターバル期間は全て０．５秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で６８５回の特図ゲームが実行されるまで、または第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で合計６８９回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ｃ１として時短制御が実行される。

【０２７５】

大当りＣは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが３回（いわゆる３ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＣにおける各ラウンドのインターバル期間については、１ラウンド目及び２ラウンド目のインターバル期間が０．５秒に設定されており、３ラウンド目のインターバル期間は３０秒に設定されている。更に、大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で７回の特図ゲームが実行されるまで、または第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で合計１１回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ｂとして時短制御が実行される。

【０２７６】

大当りＤは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが９回（いわゆる９ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＤにおける各ラウンドのインターバル期間については、１ラウンド目、２ラウンド目及び４ラウンド目～９ラウンド目のインターバル期間が０．５秒に設定されており、３ラウンド目のインターバル期間は３０秒に設定されている。更に、大当りＤの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で７回の特図ゲームが実行されるまで、または第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で合計１１回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ｂとして時短制御が実行される。

【０２７７】
大当りＥは、大入賞口を遊技者にとって有利な第２状態に変化させるラウンドが９回（いわゆる９ラウンド）、繰返し実行される大当りである。また、大当りＥにおける各ラウンドのインターバル期間については、１ラウンド目、２ラウンド目及び４ラウンド目～９ラウンド目のインターバル期間が０．５秒に設定されており、３ラウンド目のインターバル期間は３０秒に設定されている。更に、大当りＥの大当り遊技状態の終了後は、第２特別図柄の可変表示を対象として最大で６８５回の特図ゲームが実行されるまで、または第１特別図柄の可変表示と第２特別図柄の可変表示を対象として最大で合計６８９回の特図ゲームが実行されるまで時短状態Ｃ２として時短制御が実行される。
【０２７８】
このように、大当りＣ～大当りＥの３ラウンド目のインターバル期間は３０秒に設定されており、本特徴部１３２ＳＧでは、該３０秒間に亘って大当り遊技が９ラウンド目まで継続することを示唆する演出として、後述する昇格演出を実行可能となっている。
【０２７９】
尚、各時短状態においては、「普図当り」となる確率が上昇することで可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入し易くなる、すなわち、第２始動入賞が発生することにより第２特別図柄の可変表示が実行され易くなるため、通常状態よりも小当りが発生しやすくなる。このため、時短状態及び該時短状態が終了した直後の最大４回の第２特別図柄の可変表示では、第２特別図柄の可変表示結果として大当りが発生する場合と、遊技球が小当り遊技中にＶ入賞することにより大当りが発生する場合があるので、大当り遊技状態が連続的に発生し易い所謂連荘状態となる。
【０２８０】
尚、大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態Ａでは、第２特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が１回に設定されているため、当該１回の第２特別図柄の可変表示と、当該１回の第２特別図柄の可変表示中に発生する最大で４個の保留記憶にもとづく第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計５回の第２特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合の合計）は約５４％に設定されている。
【０２８１】
また、大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態では、第２特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が７回に設定されているため、当該７回の第２特別図柄の可変表示と、当該７回の第２特別図柄の可変表示中に発生する最大で４個の保留記憶にもとづく第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計１１回の第２特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合の合計）は、約８３％に設定されている。
【０２８２】
また、大当りＢまたは大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態Ｃ２では、第２特別図柄を対象とした時短制御が実行される特図ゲーム数が６８５回に設定されているため、当該６８５回の第２特別図柄の可変表示と、当該６８５回の第２特別図柄の可変表示中に発生する最大で４個の保留記憶にもとづく第２特別図柄の可変表示のいずれかで可変表示結果が大当りまたは小当りとなる割合（上記合計６８５回の第２特別図柄の可変表示において大当りまたは小当りが発生する割合と遊技球がＶ入賞して大当りが発生する割合の合計）はほぼ１００％に設定されている。
【０２８３】
尚、本特徴部１３２ＳＧでは大当り種別として大当りＡ～大当りＥの４種類が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は５種類以上設けられていても良く、また、３種類以下が設けられていても良い。
【０２８４】
図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップ

されているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０２８５】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図９に示すような遊技制御用データ保持エリア１３２ＳＧ１５０が設けられている。図９に示す遊技制御用データ保持エリア１３２ＳＧ１５０は、特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１と、普図保留記憶部１３２ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１３２ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部１３２ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５とを備えている。

【０２８６】

特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１は、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データと、を入賞順に記憶する。

【０２８７】

一例として、特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１は、第１始動入賞口や第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、始動口バッファ値、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「８」）に達するまで記憶する。尚、第１始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数と第２始動入賞口への入賞に応じて記憶される保留データ数とは、それぞれ最大で４個である。

【０２８８】

こうして特図保留記憶部１３２ＳＧ１５１に記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームまたは第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【０２８９】

尚、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。更に、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第１保留情報に基づく可変表示と第２保留記憶情報に基づく可変表示との一方を、他方の保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようにしてもよい。

【０２９０】

普図保留記憶部１３２ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１３２ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０２９１】

遊技制御フラグ設定部１３２ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部１３２ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０２９２】

遊技制御タイマ設定部１３２ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部１３２ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０２９３】

遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０２９４】

遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０２９５】

遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０２９６】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【０２９７】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデ

ータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【０２９８】

特図可変表示時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、飾り図柄の可変表示動作やリーチ演出、再抽選演出などにおける演出表示動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。予告演出制御パターンは、例えば、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。

【０２９９】

特図可変表示時演出制御パターンのうちには、例えばリーチ演出を実行する変動パターンごとに、それぞれのリーチ演出における演出態様を異ならせた複数種類のリーチ演出制御パターンが含まれてもよい。

【０３００】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１０（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア１３２ＳＧ１９０が設けられている。図１０（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア１３２ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部１３２ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部１３２ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部１３２ＳＧ１９４とを備えている。

【０３０１】

演出制御フラグ設定部１３２ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１３２ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０３０２】

演出制御タイマ設定部１３２ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１３２ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０３０３】

演出制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０３０４】

演出制御バッファ設定部１３２ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１３２ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０３０５】

本特徴部１３２ＳＧでは、図１０（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部１３２ＳＧ１９４の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「８」）に対応した格

納領域（バッファ番号「１」～「８」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という３つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａの格納領域には、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とを纏めて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０３０６】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される飾り図柄変動停止処理においてクリアされるようになっている。

【０３０７】

更に、本特徴部１３２ＳＧの始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａには、後述する先読予告設定処理（図３５）において、保留表示やアクティブ表示の表示態様を示す保留表示フラグ値をセットするための記憶領域と、時短状態Ａにて画像表示装置５に表示する可変表示中対応パネルや第２特図保留記憶対応パネルのパターン（パネルパターン）を示すパネル表示フラグ値をセットするための記憶領域と、がバッファ番号毎に確保されている。

【０３０８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａの空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、保留記憶に対応するバッファ番号の末尾のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【０３０９】

図１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「０」）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１０（Ｂ）に示す格納状態において飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「１」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「１」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」、「５」・・・のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」、「４」・・・に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【０３１０】

尚、本特徴部１３２ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０がコマンド解析処理（Ｓ７５）を実行する際に始動入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを受信しているか否かを判定し、これらコマンドを受信している場合には、これらコマンドを

各特図の保留記憶として始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａの空き領域の先頭に格納すればよい。

【０３１１】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０３１２】

（主基板１１の主要な動作）

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

【０３１３】

図１１に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【０３１４】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ３）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップＲＡＭが正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【０３１５】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【０３１６】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０３１７】

演出制御基板１２側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置５において所定の画像を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音を出力したり、遊技効果ランプ９といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

【０３１８】

復旧処理または初期化処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ８）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣ

から割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０３１９】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図１２のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１２に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０３２０】

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

図１３は、本特徴部１３２ＳＧにおける特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。本特徴部１３２ＳＧにおける特別図柄プロセス処理において、ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」、「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別、「小当り」とする場合の小当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本特徴部１３２ＳＧでは、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしている（入賞順消化ともいう）。

【０３２４】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【０３２５】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」、「小当り」、「はずれ」のいずれかとするかの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“２”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。
【０３２６】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図可変表示時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。
【０３２７】
ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図可変表示時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図可変表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【０３２８】
ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が“８”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“０”に更新される。表示結果が「小当り」または「はずれ」である場合、時短状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。
【０３２９】
ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。
【０３３０】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第１カウントスイッチ１３２ＳＧＳ０２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミン

グとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

ステップ１３２ＳＧＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“９”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【０３３４】

ステップ１３２ＳＧＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間や第１カウントスイッチ１３２ＳＧＳ０２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４によって遊技球が検出されたか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“１０”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

【０３３５】

ステップ１３２ＳＧＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときに、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４によって遊技球が検出されていれば、特図プロセスフラグの値が“４”に更新されて小当り処理は終了する。また、小当り遊技状態が終了するときに、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４によって遊技球が検出されていなければ、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、小当り終了処理は終了する。

【０３３６】

図１４は、図１３に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ１０１）。このとき、第

１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（１３２ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（１３２ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。１３２ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（１３２ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（１３２ＳＧＳ１０３）。

【０３３７】

１３２ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（１３２ＳＧＳ１０１；Ｎ）、１３２ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（１３２ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（１３２ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（１３２ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。１３２ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（１３２ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（１３２ＳＧＳ１０６）。

【０３３８】

１３２ＳＧＳ１０３，１３２ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（１３２ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（１３２ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【０３３９】

１３２ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１３２ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（１３２ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（１３２ＳＧＳ１１０）。

【０３４０】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合の大当り種別・小当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、１３２ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間

を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。
【０３４１】
１３２ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（１３２ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【０３４２】
ＣＰＵ１０３は、１３２ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（１３２ＳＧＳ１１２）。その後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（１３２ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【０３４３】
１３２ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（１３２ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１３２ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（１３２ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（１３２ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。
【０３４４】
図１５（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１４の１３２ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部１３２ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、特別図柄通常処理（図１３のＳ１１０）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、変動パターン設定処理（図１３のＳ１１１）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄や小当り図柄を導出表示すると判定されるか否かの判定を行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否か、小当りとするか否かが判定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」や「小当り」となることを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、パネル表示演出や保留予告演出等の先読予告が実行されるようになる。
【０３４５】
図１５に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、遊技状態が通常

状態であるか時短状態のいずれかであるかを特定する（ステップ１３２ＳＧＳ１２１）。そして、セットされている始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ１２２ａ）。始動口バッファ値が１である場合は、図７（Ａ）に示す表示結果判定テーブル１を選択してステップ１３２ＳＧＳ１２３ａに進み（ステップ１３２ＳＧＳ１２２ｂ）、始動口バッファ値が２である場合は、図７（Ｂ）に示す表示結果判定テーブル２を選択してステップ１３２ＳＧＳ１２３ａに進む（ステップ１３２ＳＧＳ１２２ｃ）。

【０３４６】

ステップ１３２ＳＧＳ１２３ａにおいてＣＰＵ１０３は、ステップ１３２ＳＧＳ１０９において抽出した乱数値ＭＲ１と選択した表示結果判定テーブルとを比較し、乱数値ＭＲ１が大当りの判定範囲内であるか否かを判定する。乱数値ＭＲ１が大当りの判定範囲外である場合は、乱数値ＭＲ１が小当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ１２３ｂ）。

【０３４７】

ステップ１３２ＳＧＳ１２３ｂにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が小当り判定値範囲外である場合、すなわち、可変表示結果がはずれとなる場合は、はずれに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ１２６ａ）。そして、始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ１２６ｂ）。始動口バッファ値が１である場合は、遊技状態が通常状態であれば図１８（Ａ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態のいずれかであれば図１９（Ａ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＤを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１２６ｃ）。

【０３４８】

また、始動口バッファ値が２であれば、遊技状態が時短状態Ａである場合は図２０（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＡ、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示である場合は図２１（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＤ、遊技状態が時短状態Ｃ２の８回目以降の可変表示である場合は図１８（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＧを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１２６ｄ）。

【０３４９】

また、ステップ１３２ＳＧＳ１２３ｂにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が小当り判定値範囲内である場合は、小当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ１２７）。そして、遊技状態が時短状態Ａである場合は図２０（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＣ、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示である場合は図２１（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＦ、遊技状態が通常状態または時短状態Ｃ２の８回目以降の可変表示である場合は図１８（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＩを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１２８）。

【０３５０】

また、ステップ１３２ＳＧＳ１２３ａにおいてＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ１が大当り判定値範囲内である場合は、大当りに応じた図柄指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ１２９）。そして、始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ１３０ａ）。始動口バッファ値が１である場合、遊技状態が通常状態である場合は、図１８（Ｃ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＣ、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は、図１９（Ｂ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＥを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（１３２ＳＧＳ１３０ｂ）。

【０３５１】

また、始動口バッファ値が２であれば、遊技状態が通常状態である場合は
遊技状態が時短状態Ａである場合は図２０（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＢ、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１または時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示である場合は図２１（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＥ、遊技状態が

通常状態または時短状態Ｃ２の８回目以降の可変表示である場合は図２２（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＪを選択し、ステップ１３２ＳＧＳ１３１に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１３０ｃ）。

【０３５２】

ステップ１３２ＳＧＳ１３１においてＣＰＵ１０３は、選択した変動パターン判定テーブルとステップ１３２ＳＧＳ１０９にて抽出した乱数値ＭＲ３を比較し変動カテゴリを非リーチ、スーパーリーチ、その他（ノーマルリーチ）から判定する。そして、判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンド（図１５（Ｂ）に示すいずれか）の送信設定を行い、入賞時乱数値判定処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ１３２）。

【０３５３】

尚、ステップ１３２ＳＧＳ１２４、ステップ１３２ＳＧＳ１２６ａ、ステップ１３２ＳＧＳ１２７、ステップ１３２ＳＧＳ１２９、ステップ１３２ＳＧＳ１３２において送信設定されたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【０３５４】

図１６は、図１３に示す特別図柄通常処理（ステップＳ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特図保留記憶部１３２ＳＧＳ１５１に保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４１）。特図保留記憶部１３２ＳＧＳ１５１に保留記憶が無い場合は、客待ちデモ指定コマンドの送信設定等のデモ表示設定を行って特別図柄通常処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５７２）。尚、客待ちデモ指定コマンドは、ＣＰＵ１０３がコマンド制御処理（図１２参照）を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。

【０３５５】

また、特図保留記憶部１３２ＳＧＳ１５１に保留記憶が有る場合は、特図保留記憶部１３２ＳＧＳ１５１の保留番号「１」から始動口バッファ値、乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を読み出して特定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４２）。また、可変表示対象の特図保留記憶数と合計保留記憶数の値を－１するとともに、特図保留記憶部１３２ＳＧＳ１５１の記憶内容をシフトする（ステップ１３２ＳＧＳ５４３）。

【０３５６】

また、ステップ１３２ＳＧＳ５４２において特定した始動口バッファ値が１であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５５４ａ）。始動口バッファ値が１である場合は、可変表示特図指定バッファ値を１にセットし（ステップ１３２ＳＧＳ５４４ｂ）、始動口バッファ値が２である場合は、始動口バッファ値が２である場合は、可変表示特図指定バッファ値を２にセットする（ステップ１３２ＳＧＳ５４４ｃ）。

【０３５７】

次いで、可変表示特図指定バッファ値に応じた表示結果判定テーブルをセットする（ステップ１３２ＳＧＳ５５５）。そして、ステップ１３２ＳＧＳ５４２にて読み出した乱数値ＭＲ１とステップ１３２ＳＧＳ５５５にてセットした表示結果判定テーブルを比較して、乱数値ＭＲ１の値が大当りの範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５５６）。乱数値ＭＲ１の値が大当りの範囲外である場合は、更に乱数値ＭＲ１の値が小当りの範囲内であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５５７）。乱数値ＭＲ１の値が小当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が小当りである場合は、小当りフラグをセットする（ステップ１３２ＳＧＳ５５８）。そして、小当り種別判定テーブル（図７（Ｅ）参照）を選択し（ステップ１３２ＳＧＳ５５８ａ）、該選択した小当り種別判定テーブルとステップ１３２ＳＧＳ５４２において読み出した乱数値ＭＲ２とを比較することによって小当り種別を決定する（ステップ１３２ＳＧＳ５５８ｂ）。そして、決定した小当り種別に応じた小当り種別バッファ値を設定してステップ１３２ＳＧＳ５７０に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５５８ｃ）。尚、乱数値ＭＲ１の値が小当りの範囲外である場合、つまり、可変表示結果がはずれの場合は、ステップ１３２ＳＧＳ５７０に進む。

【０３５８】

また、ステップ１３２ＳＧＳ５５６において乱数値ＭＲ１の値が大当りの範囲内である場合、つまり、可変表示結果が大当りである場合は、大当りフラグをセットする（ステップ１３２ＳＧＳ５６６）。そして、可変表示特図指定バッファに応じた大当り種別判定テーブル（図７（Ｃ）または図７（Ｄ）参照）を選択し（ステップ１３２ＳＧＳ５６７）、該選択した大当り種別判定テーブルとステップ１３２ＳＧＳ５４２において読み出した乱数値ＭＲ１とを比較することによって大当り種別を決定する（ステップ１３２ＳＧＳ５６８）。そして、決定した大当り種別に応じた大当り種別バッファ値を設定してステップ１３２ＳＧＳ５７０に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５６９）。

【０３５９】

ステップ１３２ＳＧＳ５７０においてＣＰＵ１０３は、可変表示結果に応じた確定特別図柄を決定する。そして、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５７１）。

【０３６０】

図１７は、図１３に示す変動パターン設定処理（ステップＳ１１１）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、実行する可変表示が第１特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ１３１）。実行する可変表示が第１特図の可変表示であるか否かは、例えば、可変表示特図指定バッファ値が１であるか否かにより判定すればよい。第１特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、保留記憶数に応じて変動パターン判定テーブルを図１８及び図１９に示す変動パターン判定テーブルから選択してステップ１３２ＳＧＳ１３５に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１３２）。

【０３６１】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第１特図保留記憶数が２個以下である場合は図１８（Ａ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＡを選択し、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態、第１特図保留記憶数が３個以上である場合は図１８（Ｂ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＢを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が通常状態である場合は図１８（Ｃ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＣを選択する。

【０３６２】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図１９（Ａ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＤを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態のいずれかである場合は図１９（Ｂ）に示す第１特図用変動パターン判定テーブルＥを選択する。

【０３６３】

また、ステップ１３２ＳＧＳ１３１において実行する可変表示が第２特図の可変表示である場合は、可変表示結果、遊技状態、時短状態可変表示回数カウンタの値（各時短状態における可変表示回数）等に応じた変動パターン判定テーブルを図２０～図２３から選択してステップ１３２ＳＧＳ１３５に進む（ステップ１３２ＳＧＳ１３４）。

【０３６４】

例えば、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態Ａであれば図２０（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＡを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態Ａであれば図２０（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＢを選択し、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態Ａであれば図２０（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＣを選択する。

【０３６５】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示及び１２～６８５回目の可変表示であれば図２１（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＤを選択し、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示及び１２～６８５回目の可変表示であれば図２１（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＥを選択し、可変

表示結果が小当り、遊技状態が時短状態Ｂ、時短状態Ｃ１、時短状態Ｃ２の１～７回目の可変表示及び１２～６８５回目の可変表示であれば図２１（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＦを選択する。

【０３６６】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目の可変表示であれば図２２（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＧ、可変表示結果が大当り、遊技状態が通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目の可変表示であれば図２２（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＨ、可変表示結果が小当り、遊技状態が通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目の可変表示であれば図２２（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＩを選択する。

【０３６７】

また、可変表示結果がはずれ、遊技状態が時短状態Ｃ２における１１回目の可変表示であれば図２３（Ａ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＪ、可変表示結果が大当り、遊技状態が時短状態Ｃ２における１１回目の可変表示であれば図２３（Ｂ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＫ、可変表示結果が小当り、遊技状態が時短状態Ｃ２における１１回目の可変表示であれば図２３（Ｃ）に示す第２特図用変動パターン判定テーブルＬを選択する。

【０３６８】

ステップ１３２ＳＧＳ１３２またはステップ１３２ＳＧＳ１３４ａの実行後、ＣＰＵ１０３は、選択した変動パターン判定テーブルと特別図柄通常処理のステップ１３２ＳＧＳ５４２にて読み出した乱数値ＭＲ３とを比較して変動パターンを決定する（ステップ１３２ＳＧＳ１３５）。尚、ステップ１３２ＳＧＳ１３５の処理においてＣＰＵ１０３は、選択した変動パターン判定テーブルに含まれている変動パターンの中から、特別図柄通常処理のステップ１３２ＳＧＳ５４２にて読み出した乱数値ＭＲ３を含む変動パターンを特定し、該特定した変動パターンを、可変表示を実行する変動パターンとして決定すればよい。

【０３６９】

そして、特別図柄の可変表示開始設定を行うとともに（ステップ１３２ＳＧＳ１３６）、決定した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド等の可変表示開始時用の各種コマンドの送信設定を行い（ステップ１３２ＳＧＳ１３７）、変動パターンに応じた可変表示時間タイマの設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ１３８）。最後に、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して変動パターン設定処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ１３９）。尚、ステップ１３２ＳＧＳ１３７において送信設定された各種コマンドは、図１２に示すコマンド制御処理において演出制御基板１２に対して送信される。

【０３７０】

尚、第１特別図柄の通常御状態での可変表示におけるはずれ変動パターンについては、乱数値ＭＲ３の割り振りが図１８及び図１９に示すように設定されているため、非リーチの変動パターンが最も決定され易く、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの変動パターンの順に決定され難くなっている。一方で、第１特別図柄の通常状態での可変表示における大当り変動パターンについては、乱数値ＭＲ３の割り振りが図２２及び図２３に示すように設定されているため、スーパーリーチβの変動パターンが最も決定され易く、スーパーリーチα、ノーマルリーチの変動パターンの順に決定され難くなっている。このため、通常状態における第１特別図柄の可変表示においては、非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が低く、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβの変動パターンの順に可変表示結果が大当りとなる割合が高くなるよう設定されている。言い換えれば、特図変動時間が短いほど可変表示結果が大当りとなる割合が低く、特図変動時間が長いほど可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されている。

【０３７１】

更に、複数の変動パターンのうち、共通のリーチ演出を実行する変動パターンについて

は、擬似連演出を実行する変動パターンのほうが、大当り期待度が高くなるように設定されている。例えば、スーパーリーチβのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチβの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチβの変動パターンよりも大当り期待度が高く設定されている。同様に、スーパーリーチαのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンとが設けられているが、擬似連演出を実行するスーパーリーチαの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないスーパーリーチαの変動パターンよりも大当り期待度が高く設定されている。更に、ノーマルリーチのリーチ演出を実行する変動パターンについては、擬似連演出を実行する変動パターンと擬似連演出を実行しない変動パターンと、が設けられているが、擬似連演出を実行するノーマルリーチの変動パターンの方が擬似連演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンよりも大当り期待度が高く設定されている。

【０３７２】

図２４は、図１３に示す特別図柄停止処理（ステップＳ１１３）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、後述する図柄確定期間タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２０１）。図柄確定期間が動作中でない場合は、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄の停止図柄を導出表示させるとともに（ステップ１３２ＳＧＳ２０２）、図柄確定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ２０３）。尚、図柄確定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【０３７３】

そして、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２０４）。大当りフラグがセットされている場合は、いずれかの時短フラグがセットされていれば該時短フラグやその他の遊技状態フラグをクリアするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ２０５）、時短状態可変表示回数カウンタの値をクリアする（ステップ１３２ＳＧＳ２０６）。更に、大当り種別に応じて当り開始１指定コマンドまたは当り開始２指定コマンドの送信設定と、遊技状態が通常状態であることを示す遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行ってステップ１３２ＳＧＳ２４２に進む（ステップ１３２ＳＧＳ２０７、ステップ１３２ＳＧＳ２０８）。尚、当り開始指定コマンドと遊技状態背景指定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【０３７４】

また、ステップ１３２ＳＧＳ２０１において図柄確定期間タイマが動作中である場合、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間タイマの値を－１し（ステップ１３２ＳＧＳ２０９）、該図柄確定期間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２１０）。図柄確定期間タイマがタイマアウトしていない場合は特別図柄停止処理を終了し、図柄確定期間タイマがタイマアウトした場合は、更に導出表示されている停止図柄がはずれ図柄であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２１１）。導出表示されている停止図柄がはずれ図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ１３２ＳＧＳ２１２）、導出表示されている停止図柄がはずれ図柄ではない場合は、導出表示されている停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２１３）。導出表示されている停止図柄が大当り図柄である場合は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了し（ステップ１３２ＳＧＳ２１４）、導出表示されている停止図柄が大当り図柄ではない場合は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理に応じた値に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ２１５）。

【０３７５】

また、ステップ１３２ＳＧＳ２０４において大当りフラグがセットされていない場合、ＣＰＵ１０３は、合計時短回数カウンタの値が１以上であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２１６）。尚、合計時短回数カウンタは、時短状態おいて、第１特別図柄の最大時短制御回数と第２特別図柄の最大時短制御回数の合算値（「５」、「１１」、「６８９」のいずれか）がセットされるカウンタである。

【０３７６】

合計時短回数カウンタの値が１以上である場合は、該合計時短回数カウンタの値を－１する（ステップ１３２ＳＧＳ２１７）。更に、可変表示特図指定バッファ値が１であるか否か、つまり、終了した可変表示が第１特図の可変表示であるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２１８）。可変表示特図指定バッファ値が１である場合はステップ１３２ＳＧＳ２２４に進み、可変表示特図指定バッファ値が２である場合（終了した可変表示が第２特図の可変表示である場合）は、第２特図時短回数カウンタの値を－１してステップ１３２ＳＧＳ２２４に進む（ステップ１３２ＳＧＳ２１９）。尚、第２特図時短回数カウンタは、時短状態において、第２特別図柄の最大時短制御回数（「１」、「７」、「６８５」のいずれか）がセットされるカウンタである。

【０３７７】

ステップ１３２ＳＧＳ２２４においてＣＰＵ１０３は、いずれかの時短フラグがセットされているか否か（いずれかの時短状態に制御されているか否か）を判定する。いずれの時短フラグもセットされていない場合はステップ１３２ＳＧＳ２４０に進み、いずれかの時短フラグがセットされている場合は、更に、合計時短回数カウンタの値が０となったか否か、つまり、制御されている時短状態において最大時短制御回数の可変表示が終了したか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ２２５）。合計時短回数カウンタの値が０でない場合はステップ１３２ＳＧＳ２４０に進み、合計時短回数カウンタの値が０である場合は、セットされている時短フラグをクリアするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ２２６）、合計時短回数カウンタの値をクリアしてステップ１３２ＳＧＳ２４０に進む（ステップ１３２ＳＧＳ２２７）。

【０３７８】

ステップ１３２ＳＧＳ２４０においてＣＰＵ１０３は、小当りフラグがセットされているか否かを判定する。小当りフラグがセットされている場合は、小当り種別に応じて当り開始３指定コマンドまたは当り４開始指定コマンドの送信設定を行い、ステップ１３２ＳＧＳ２４２に進む。尚、当り開始３指定コマンド及び当り４開始指定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に対して送信される。尚、小当りフラグがセットされていない場合は、ステップ１３２ＳＧＳ２４２に進む。

【０３７９】

そして、ステップ１３２ＳＧＳ２４２においてＣＰＵ１０３は、図柄確定期間タイマに図柄確定期間に応じた値（本特徴部１３２ＳＧであれば０．５秒間に応じた値）をセットし、該セットした値に応じた図柄確定期間指定コマンドの送信設定を行う。更に、遊技状態に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行って特別図柄停止処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ２４３）。

【０３８０】

尚、図柄確定期間指定コマンド及び遊技状態背景指定コマンドは、ＣＰＵ１０３が図１２に示すコマンド制御処理を実行することで演出制御基板１２に送信される。

【０３８１】

図２５は、小当り開放中処理として、図１３のＳ１１９にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず開放時間タイマの値を－１する（１３２ＳＧＳ２８１）。そして、ＣＰＵ１０３は、開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２８２）。

【０３８２】

開放時間タイマがタイマアウトした場合は、１３２ＳＧＳ２９３に移行し、開放時間タ

イマがタイマアウトしていない場合は、大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２８３）。大入賞口の開放タイミングである場合は、ＣＰＵ１０３はソレノイド１３２ＳＧ０８３を駆動させることで大入賞口を開放状態に制御する（１３２ＳＧＳ２８４）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行い（１３２ＳＧＳ２８５）、１３２ＳＧＳ２８６に移行する。尚、１３２ＳＧＳ２８５において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板１２に送信される。大入賞口の開放タイミングでない場合は、１３２ＳＧＳ２８４及び１３２ＳＧＳ２８５を経由せずに１３２ＳＧＳ２８６に移行する。

【０３８３】

１３２ＳＧＳ２８６において、ＣＰＵ１０３は、大入賞口の閉鎖タイミングであるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２８６）。大入賞口の閉鎖タイミングである場合は、ＣＰＵ１０３はソレノイド１３２ＳＧ０８３を駆動させることで大入賞口を閉鎖状態に制御する（１３２ＳＧＳ２８７）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行い（１３２ＳＧＳ２８８）、１３２ＳＧＳ２８９に移行する。尚、１３２ＳＧＳ２８８において送信設定を行った大入賞口開放中指定コマンドは、前述したコマンド制御処理にて演出制御基板１２に送信される。大入賞口の閉鎖タイミングでない場合は、１３２ＳＧＳ２８７及び１３２ＳＧＳ２８８を経由せずに１３２ＳＧＳ２８９に移行する。

【０３８４】

１３２ＳＧＳ２８９において、ＣＰＵ１０３は、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２８９）。第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなっていない場合は、小当り開放中処理を終了し、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなっている場合は、既に第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったこと、すなわち遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことを示すＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（１３２ＳＧＳ２９０）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、小当り開放中処理を終了し、Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は（、Ｖ入賞フラグをセットする（１３２ＳＧＳ２９１）。

【０３８５】

そして、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対するＶ入賞通知コマンドの送信設定を行う（１３２ＳＧＳ２９２）。尚、Ｖ入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。

【０３８６】

そして、１３２ＳＧＳ２９３において、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を小当り終了処理（Ｓ１２０）に対応した値である“１０”に更新し（１３２ＳＧＳ２９３）、当該小当り開放中処理を終了する。

【０３８７】

図２６は、小当り終了処理として、図１３の１３２ＳＧＳ１２０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである、小当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３０１）。小当り終了表示タイマが動作中でない場合は（１３２ＳＧＳ３０１；Ｎ）、小当りフラグをクリアし（１３２ＳＧＳ３０２）、演出制御基板１２に対して小当りに応じた当り終了指定コマンドの送信設定を行う（１３２ＳＧＳ３０３）。尚、当り終了指定コマンドは、前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。そして、小当り終了表示タイマに小当り終了表示時間に応じた値をセットし（１３２ＳＧＳ３０４）、小当り終了処理を終了する。

【０３８８】

一方、小当り終了表示タイマが動作中である場合は、小当り終了表示タイマの値を－１する（１３２ＳＧＳ３０５）。そして、小当り終了表示時間が経過したか否か、つまり、小当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３０６）。小当り終了表示時間が経過していない場合は、ＣＰＵ１０３は第２カウントスイッチ１３２

ＳＧ０２４がオンとなったか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３０７）。第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなっていない場合は、小当り終了処理を終了し、第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなっていり場合は、既に第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４がオンとなったこと、すなわち遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことを示すＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３０８）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、小当り終了処理を終了し、Ｖ入賞フラグがセットされていない場合は、Ｖ入賞フラグをセットする（１３２ＳＧＳ３０９）。

【０３８９】

そして、ＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に対するＶ入賞通知コマンドの送信設定を行い（１３２ＳＧＳ３１０）、小当り終了処理を終了する。尚、Ｖ入賞通知コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。

【０３９０】

また、１３２ＳＧＳ３０６において小当り終了表示時間が経過した場合は、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（１３２ＳＧＳ３１１）。Ｖ入賞フラグがセットされている場合は、ＣＰＵ１０３はＶ入賞フラグをクリアするとともに大当りフラグをセットする（１３２ＳＧＳ３１２、１３２ＳＧＳ３１３）。そして、ＣＰＵ１０３は、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別にもとづいて大当り種別を「大当りＣ」～「大当りＥ」から決定する（１３２ＳＧＳ３１４）。尚、大当り種別は、図７（Ｅ）に示すように、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別が「小当りＡ」である場合は、大当り種別を「大当りＣ」に決定し、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別が「小当りＢ」である場合は、大当り種別を「大当りＤ」に決定し、当該Ｖ入賞が発生した小当り種別が「小当りＣ」である場合は、大当り種別を「大当りＥ」に決定する。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部１３２ＳＧ１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（１３２ＳＧＳ３１５）、決定された大当り種別を記憶する。

【０３９１】

また、時短フラグと時短状態可変表示回数カウンタをクリアし（ステップ１３２ＳＧＳ３１６、ステップ１３２ＳＧＳ３１７）し、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値である“４”に更新し（１３２ＳＧＳ３１８）、小当り終了処理を終了する。

【０３９２】

つまり、本特徴部１３２ＳＧでは、小当り遊技中だけでなく、小当り遊技終了後の小当り終了表示時間が経過するまでの期間において遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過するようになっているため、小当り遊技終了直前に大入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、該遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過することで小当り終了処理の終了後に大当り遊技が実行されるようになっている。

【０３９３】

尚、１３２ＳＧＳ３１１においてＶ入賞フラグがセットされていない場合は、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値である“０”に更新し（１３２ＳＧＳ３１９）、小当り終了処理を終了する。

【０３９４】

図２７は、図１３に示す大当り終了処理のフローチャートである。大当り終了処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、大当り終了表示タイマが動作中であるか否かを判定する（ステップ１０３ＳＧＳ３２１）。大当り終了表示タイマが動作中ではない場合は、大当りフラグをクリアし（ステップ１３２ＳＧＳ３２２ａ）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ３２２ｂ）。尚、大当り終了指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。また、大当り終了表示タイマに画像表示装置５において大当り終了表示が行われている時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に応じた値をセットして大当り終了処理を終了する（ス

テップ１３２ＳＧＳ３２２ｃ）。
【０３９５】
　また、ステップ１３２ＳＧＳ３２１において大当り終了表示タイマの動作中である場合は、大当り終了表示タイマの値を－１し（ステップ１３２ＳＧＳ３２３）、該大当り終了表示タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２４）。大当り終了表示タイマがタイマアウトしていない場合は大当り終了処理を終了し、大当り終了表示タイマがタイマアウトした場合は、当該大当りの大当り種別が大当りＡであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２５）。当該大当りの大当り種別が大当りＡである場合は、第２特図時短回数カウンタに「１」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「５」をセットする（ステップ１３２ＳＧＳ３２６、ステップ１３２ＳＧＳ３２７）。そして、時短状態Ａに制御されていることを示す時短Ａフラグをセットしてステップ１３２ＳＧＳ３３９に進む（ステップ１３２ＳＧＳ３２７ａ）。
【０３９６】
　また、当該大当りの大当り種別が大当りＡではない場合は、当該大当りの大当り種別が大当りＢまたは大当りＥであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２８）。当該大当りの大当り種別が大当りＢまたは大当りＥである場合は、第２特図時短回数カウンタに「６８５」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「６８９」をセットする（ステップ１３２ＳＧＳ３２９、ステップ１３２ＳＧＳ３３０）。そして、大当り種別が大当りＢか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ３２８）。大当り種別が大当りＢである場合は、時短状態Ｃ１に制御されていることを示す時短Ｃ１フラグをセットしてステップ１３２ＳＧＳ３３９ｂに進み（ステップ１３２ＳＧＳ３３０ａ）、大当り種別が大当りＥである場合は、時短状態Ｃ２に制御されていることを示す時短Ｃ２フラグをセットしてステップ１３２ＳＧＳ３３９ｂに進む（ステップ１３２ＳＧＳ３３０ｂ）。
【０３９７】
　また、当該大当りの大当り種別が大当りＢまたは大当りＥではない場合は、大当り種別が大当りＤであるとして、第２特図時短回数カウンタに「７」をセットするとともに、合計時短回数カウンタに「１１」をセットする（ステップ１３２ＳＧＳ３３５、ステップ１３２ＳＧＳ３３６）。そして、時短状態Ｂに制御されていることを示す時短Ｂフラグをセットしてステップ１３２ＳＧＳ３３９ｂに進む（ステップ１３２ＳＧＳ３３６ａ）。
【０３９８】
　ステップ１３２ＳＧＳ３３９ｂにおいてＣＰＵ１０３は、実行した大当り種別に応じた遊技状態背景指定コマンドの送信設定を行う（ステップ１３２ＳＧＳ３３９ｂ）。尚、遊技状態背景指定コマンドは前述したコマンド制御処理において演出制御基板１２に送信される。また、送信設定を行った遊技状態背景指定コマンドを記憶し（ステップ１３２ＳＧＳ３４０）、大当り終了処理を終了する。
【０３９９】
　（演出制御基板１２の主要な動作）
　次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図２８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図２８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、画像表示装置５において起動準備表示を表示するための起動準備表示表示処理（ステップ１３２ＳＧＳ７０）、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して原点位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。
【０４００】
　尚、本実施の形態においては、例えば、実施の形態に記載の「起動準備表示」について図面では「起動準備画像」と記載するなど、「表示」と「画像」を用いることがあるが、

「表示」と「画像」は同じものであるため、「表示」を「画像」と記載したり、「画像」を「表示」と記載することもある。

【０４０１】

また、ステップＳ７１の初期化処理によって、ステップ１３２ＳＧＳ７０の起動準備表示表示処理により表示された起動準備表示は初期化されないようになっている。また、起動準備表示が表示されることにより、パチンコ遊技機１に電源が供給されたことをいち早く知ることができ、画像表示装置５は正常に表示を表示可能であることを確認することができる。

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、ＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置５において停電復旧表示を表示するための停電復旧表示表示処理（ステップ１３２ＳＧＳ７５ｂ）と、パチンコ遊技機１の起動時における各可動体の初期動作を実行するための初期動作制御処理（ステップ１３２ＳＧＳ７５ｃ）とが実行される。

【０４０６】

尚、本特徴部１３２ＳＧにおける起動準備表示表示処理は、電源投入指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことを示すコールドスタートフラグをセットする処理を含み、本特徴部１３２ＳＧにおける停電復旧表示表示処理は、停電復旧指定コマンドを受信したと判定したタイミングにて、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことを示すホットスタートフラグをセッ

トする処理を含んでいる。
【０４０７】
　また、初期動作制御処理の後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。
【０４０８】
　ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力する音の音量及び各ＬＥＤの光量を調整するための音量・光量調整処理（ステップ１３２ＳＧＳ７９）と、ＣＰＵ１０３から背景画像指定コマンドを受信したことにもとづいて、画像表示装置５にて表示されている背景画像を該受信した背景画像指定コマンドに応じた背景画像に更新する背景画像更新処理（ステップ１３２ＳＧＳ８０）と、が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。
【０４０９】
　尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。
【０４１０】
　初期動作制御処理は、図２９に示すように、大別して、パチンコ遊技機１に設けられている可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）をそれぞれの原点位置に配置する原点配置制御処理（ステップ１３２ＳＧＳ１００）と、これら可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）の動作を確認するための動作確認制御処理（ステップ１３２ＳＧＳ２００）との２つの処理を含んでいる。
【０４１１】
　図３０は、図２９における原点配置制御処理にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図３０に示す原点配置制御処理にて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、原点動作期間タイマのカウント中か否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４０１）。原点動作期間タイマの動作中ではない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４０２）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合はデモ演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４０３）。デモ演出の開始タイミングであるか否かは、例えば、デモ演出用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該デモ演出用のプロセスタイマの値がデモ演出の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すれよい。
【０４１２】
　デモ演出の開始タイミングではない場合は、可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（１３２ＳＧＳ４０４）。可変表示の開始タイミングであるか否かは、例えば、飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマが動作中であるか否かや、該飾り図柄の可変表示用のプロセスタイマの値が可変表示の開始タイミングに応じた値であるか否かを判定すれ

ばよい。可変表示の開始タイミングではない場合は、原点配置制御処理を終了する。
【０４１３】
そして、ステップ１３２ＳＧＳ４０２において起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合、ステップ１３２ＳＧＳ４０３においてデモ演出の開始タイミングではない場合、ステップ１３２ＳＧＳ４０４において可変表示の開始タイミングではない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御対象の可動体の原点位置センサ（原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）の検出状況を特定し（ステップ１３２ＳＧＳ４１０）、原点位置センサが非検出となっている可動体が有るか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４１１）。原点位置センサが非検出となっている可動体が有る場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を特定するとともに（ステップ１３２ＳＧ４１２）、非検出可動体に応じたモータを駆動させる等の手段により、非検出可動体の原点方向への移動制御を開始し（ステップ１３２ＳＧＳ４１３）、ステップ１３２ＳＧＳ４１４に進む。尚、ステップ１３２ＳＧＳ４１１において原点位置センサが非検出の可動体が無い場合、すなわち、全ての可動体が各原点位置に配置されている場合は、ステップ１３２ＳＧＳ４１２及びステップ１３２ＳＧＳ４１３を実行せずにステップ１３２ＳＧＳ４１４に進む。
【０４１４】
ステップ１３２ＳＧＳ４１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、検出可動体（原点位置に配置されている可動体）を特定する。そして、検出可動体の検出時動作プロセスデータをセットするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ４１５）、検出時動作プロセスタイマのタイマカウントを開始し、可動体（検出可動体）の動作制御とともに画像表示装置５の表示制御及びスピーカ８Ｌ、８Ｒｋらの音出力制御と各ＬＥＤの発光制御とを開始する（ステップ１３２ＳＧＳ４１６）。更に、原点動作期間タイマのタイマカウントを開始して原点配置制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ４１７）。
【０４１５】
また、ステップ１３２ＳＧＳ４０１において原点動作期間タイマのカウント中である場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、検出時動作プロセスタイマと原点動作期間タイマとの双方の値を－１（減算）する（ステップ１３２ＳＧＳ４２０）。そして、減算後の原点動作期間タイマがタイマアップ（タイマアウト）したか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４２１）。減算後の原点動作期間タイマがタイマアップしていない場合は、減算後の検出時動作プロセスタイマ値に対応するプロセスデータに基づく動作の制御を行い、原点配置制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ４２２）。
【０４１６】
また、ステップ１３２ＳＧＳ４２１において原点動作期間タイマがタイマアップしている場合は、各可動体の動作を停止するとともに（ステップ１３２ＳＧＳ４２３）制御対象の各可動体の原点位置センサ（原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）の検出状況を特定する（ステップ１３２ＳＧＳ４２４）。そして、原点位置センサが非検出の可動体が有るか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ４２５）。
【０４１７】
原点位置センサが非検出となっている可動体が有る場合は、これら原点位置センサが非検出となっている可動体（非検出可動体）を特定し（ステップ１３２ＳＧ４２６）、起動時原点配置制御済みフラグがセットされていなかれば該フラグをセットしてから原点配置制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ４２７）。尚、原点位置センサが非検出となっている可動体が無い場合は、ステップ１３２ＳＧＳ４２７の処理を実行して原点配置制御処理を終了する。
【０４１８】
図３１及び図３２は、図２９における動作確認制御処理にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。尚、前述したように、本特徴部１３２ＳＧにおけるコールドスタートとは、クリアスイッチ９２が押下操作されている状態でパチンコ遊技機１に電源投

入されたこと、つまり、パチンコ遊技機１の起動時に遊技制御メイン処理において初期化処理（ステップＳ６）が実行されたことを指し、本特徴部１３２ＳＧにおけるホットスタートとは、クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態でパチンコ遊技機１に電源投入されたこと、つまり、パチンコ遊技機１の起動時に遊技制御メイン処理において復旧処理（ステップＳ４）が実行されたことを指す。

【０４１９】

動作確認制御処理にて演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、確認後動作実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０１）。確認後動作実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０２）。動作確認実行中フラグがセットされていない場合は、動作確認済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０３）。

【０４２０】

動作確認済フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、動作確認済フラグがセットされていない場合は、更に起動時原点配置制御済フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０４）。起動時原点配置制御済フラグがセットされていない場合は動作確認制御処理を終了し、起動時原点配置制御済フラグがセットされている場合は、動作確認実行中フラグをセットし（ステップ１３２ＳＧＳ５０５）、非検出可動体の記憶が有るか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５０６）。非検出可動体の記憶が無い場合はステップ１３２ＳＧＳ５０８に進み、非検出可動体の記憶が有る場合は、非検出可動体の動作を制限してからステップ１３２ＳＧＳ５０８に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５０７）。

【０４２１】

ステップ１３２ＳＧＳ５０８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、起動種別（パチンコ遊技機１がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか）を特定し、該起動種別に応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットする。尚、ステップ１３２ＳＧＳ５０８では、コールドスタタートフラグとホットスタートフラグのどちらがセットされているかを特定し、コールドスタタートフラグがセットされている場合は起動種別をコールドスタートに特定して該コールドスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットし、ホットスタタートフラグがセットされている場合は起動種別をホットスタートに特定して該ホットスタートに応じた動作確認用プロセスデータ（上位）をセットすればよい。

【０４２２】

そして、動作確認用プロセスタイマ（上位）のタイマカウントを開始して可動体の動作制御とともに画像表示装置５の表示制御とスピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力制御と各ＬＥＤの発光制御を開始し、動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５０９）。

【０４２３】

ステップ１３２ＳＧＳ５０２において動作確認実行中フラグがセットされている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、動作確認用プロセスタイマ（上位）の値を－１（減算）し（ステップ１３２ＳＧＳ５１０）、該減算後の動作確認用プロセスタイマの値に対応するプロセスデータを特定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１１）。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１２）。特定したプロセスデータが完了データではない場合は、更に特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１３）。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合はステップ１３２ＳＧＳ５１５に進み、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は対応する可動体の演出位置センサの演出結果を記憶してからステップ１３２ＳＧＳ５１５に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５１４）。

【０４２４】

ステップ１３２ＳＧＳ５１５において演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセス切替中フラ

グがセットされているか否かを判定する。プロセス切替中フラグがセットされている場合は動作確認制御処理を終了し、プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、更に可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１６）。可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングではない場合、ステップ１３２ＳＧＳ５１１にて特定したプロセスデータに基づいて、可動体の動作、画像表示装置５における表示画像、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、各ＬＥＤの発光をそれぞれ制御して動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５１７）。

【０４２５】

また、可動体演出が実行される対象可変表示の開始タイミングである場合は、起動種別（パチンコ遊技機１がコールドスタートとホットスタートのどちらで起動したか）を特定し、該特定した起動種別に応じて図３３に示す切替制御テーブルに対応付けられている下位切替制御種別を特定する（ステップ１３２ＳＧＳ５１８）。

【０４２６】

例えば、図３３に示すように、特定した起動種別がコールドスタートである場合は、画像表示装置５における画像の表示制御とＬＥＤの発光制御とを下位切替制御種別として特定し、特定した起動種別がホットスタートである場合は、画像表示装置５における画像の表示制御とスピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力制御とを下位切替制御種別として特定する。

【０４２７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ１３２ＳＧＳ５１８において特定したプロセスデータのうち、下位切替制御種別に対応する制御プロセスデータを下位プロセスデータに切り替える制御を実行し（ステップ１３２ＳＧＳ２１９）、プロセス切替フラグをセットする（ステップ１３２ＳＧＳ５２０）。また、ステップ１３２ＳＧＳ２１８にて特定したプロセスデータのうち非切替のプロセスデータに基づいた制御を実行して動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５２１）。

【０４２８】

また、ステップ１３２ＳＧＳ５１２において、ステップ１３２ＳＧＳ５１１にて特定したプロセスデータが完了データではない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各可動体の原点位置センサ（原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）の検出位置を記憶するとともに（ステップ１３２ＳＧＳ５３０）、演出位置センサ（演出位置センサ１３２ＳＧ１２４、１３２ＳＧ１３４、１３２ＳＧ１０４、６３５Ｄ）と原点位置センサ（原点位置センサ１３２ＳＧ１２３、１３２ＳＧ１３３、１３２ＳＧ１０３、６３５Ｃ）との検出結果から動作不良可動体を特定し、動作制限可動体として記憶する（ステップ１３２ＳＧＳ５３１）。更に、動作確認実行中フラグをクリアし（ステップ１３２ＳＧＳ５３２）、プロセス切替中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５３３）。

【０４２９】

プロセス切替中フラグがセットされていない場合は、動作確認済フラグをセットするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ５３４）、全ての制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行して動作確認制御処理を終了し（ステップ１３２ＳＧＳ５３５）、プロセス切替中フラグがセットされている場合は、プロセス切替中フラグをクリアするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ５３６）、気宇同種別がコールドスタートであれば音出力制御の制御プロセスデータを演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行する（ステップ１３２ＳＧＳ５３６ａ）。また、動作対象の可動体として、チャンスボタン及び盤上可動体を特定し、確認後動作用プロセスデータ（上位）をセットするとともに（ステップ１３２ＳＧＳ５３７）、確認後動作用プロセスタイマ（上位）のタイマカウントを開始してチャンスボタン及び盤上可動体の動作制御及びＬＥＤ発光制御を開始する（ステップ１３２ＳＧＳ５３８）。また、確認後動作実行中フラグをセットして動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５３９）。

【０４３０】

また、ステップ１３２ＳＧＳ５０１において確認後動作実行中フラグがセットされてい

る場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確認後動作用プロセスタイマ（上位）の値を－１（減算）し（ステップ１３２ＳＧＳ５４０）、該減算後の確認後動作用プロセスタイマ値に対応するプロセスデータを特定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４１）。そして、該特定したプロセスデータが完了データであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４２）。

【０４３１】

特定したプロセスデータが完了データではない場合、更に、該特定したプロセスデータが演出位置の対応データであるか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４３）。特定したプロセスデータが演出位置の対応データではない場合は動作確認制御処理を終了し、特定したプロセスデータが演出位置の対応データである場合は、チャンスボタン６３１Ｂ及び盤上可動体３２Ａの演出位置センサ（突出位置センサ６３５Ｄと演出位置センサ１３２ＳＧ１２４）の検出結果を記憶して動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５４４）。

【０４３２】

また、特定したプロセスデータが完了データである場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンスボタン６３１Ｂ及び盤上可動体３２Ａの原点位置センサ（原点位置センサ６３５Ｃと原点位置センサ１３２ＳＧ１２３）の検出結果を記憶し（ステップ１３２ＳＧＳ５４５）、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に配置されているか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ５４６）。チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に配置されている場合はステップ１３２ＳＧＳ５４８に進み、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に配置されていない場合は、チャンスボタン６３１Ｂを動作制限可動体として記憶してステップ１３２ＳＧＳ５４８に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５４７）。

【０４３３】

ステップ１３２ＳＧＳ５４８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａが原点位置に配置されているか否かを判定する。盤上可動体３２Ａが原点位置に配置されている場合はステップ１３２ＳＧＳ５５０に進み、盤上可動体３２Ａが原点位置に配置されていない場合は、盤上可動体３２Ａを動作制限可動体として記憶してステップ１３２ＳＧＳ５５０に進む（ステップ１３２ＳＧＳ５４９）。

【０４３４】

ステップ１３２ＳＧＳ５５０において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体制御及びＬＥＤ発光制御のプロセスデータを、演出制御プロセスデータ（下位）に切り替える制御を実行する。そして、動作確認実行中フラグをクリアして動作確認制御処理を終了する（ステップ１３２ＳＧＳ５５１）。

【０４３５】

以上のように原点配置制御処理及び動作確認制御処理を実行することで、図３４（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御、音出力制御、ＬＥＤ発光制御が動作確認用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御が演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。

【０４３６】

また、図３４（Ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動した場合における切替制御の実行期間では、可動体制御とＬＥＤ発光制御とが動作確認用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。

【０４３７】

また、図３４（Ｃ）に示すように、確認後動作制御の実行期間においては、チャンスボタン６３１Ｂ及び盤上可動体の動作制御（可動体制御）とＬＥＤ発光制御とが確認後動作用プロセスデータ（上位）に基づいて実行され、表示制御と音出力制御とが演出制御用プロセスデータ（下位）に基づいて実行される。

【０４３８】

図３５は、演出制御プロセス処理として、図２８のステップＳ７６にて実行される処理

の一例を示すフローチャートである。図３５に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、本特徴部１３２ＳＧにおける先読予告設定処理では、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告として保留表示の表示態様により可変表示結果が大当りとなることを示唆する保留表示予告演出や、時短状態Ａにおける第２特別図柄の１回の可変表示とその直後の第２特別図柄の４回の可変表示とを対象として画像表示装置５にパネル画像の表示を行い、これらパネル画像の表示態様に応じた異なる割合で可変表示結果が大当りとなることを示唆するパネル演出を実行可能となっている。尚、保留表示予告演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧＳ１９４Ａにおいて、決定した保留表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応する保留表示フラグ値としてセットし、パネル表示演出の実行を決定した場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧＳ１９４Ａにおいて、決定したパネル表示の表示態様に応じた値を演出対象の保留記憶に対応するパネル表示フラグ値としてセットすることによって、これら保留表示やパネル表示の表示を開始すればよい（図１０（Ｂ）参照）。

【０４３９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リザルト演出実行処理を実行する（ステップ１３２ＳＧＳ１６２）。リザルト演出実行処理では、例えば、初当り時が発生したときから発生した大当り遊技回数や払い出された賞球数のカウントを行い、時短状態における最後の可変表示（時短状態Ａは時短状態終了直後の４回の可変表示）が終了して通常状態に制御されるときに（図柄確定期間中に）、これら発生した大当り遊技回数と払い出された賞球数とを画像表示装置５に表示するリザルト演出を実行するための処理を行う。尚、本特徴部１３２ＳＧでは、時短状態Ｃ２に制御されている場合は、例外的に第２特図の７回目の可変表示の図柄確定期間から１１回目の可変表示にかけてリザルト演出を実行する場合がある。

【０４４０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、突入演出実行処理を実行する（ステップ１３２ＳＧＳ１６３）。突入演出実行処理では、例えば、大当り遊技のエンディング演出中から大当り遊技後の１回目の可変表示中まで時短状態に制御されたことを報知する突入演出を実行する。

【０４４１】

ステップ１３２ＳＧＳ１６３の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５、ステップ１３２ＳＧＳ１７６、ステップ１３２ＳＧＳ１７７の処理のいずれかを選択して実行する。

【０４４２】

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

【０４４３】

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

始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【０４４４】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０４４５】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理において受信した確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンド（第１図柄確定コマンド、第２図柄確定コマンド、第３図柄確定コマンド、第４図柄確定コマンドのいずれか）を受信したことにもとづいて、該図柄確定コマンドが示す図柄確定期間に亘り飾り図柄の可変表示を停止させる。

【０４４６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄確定期間の終了時に、主基板１１から大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“６”に更新する。また、大当り遊技状態または小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０４４７】

ステップＳ１７４の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“５”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【０４４８】

ステップＳ１７５のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０４４９】
ステップ１３２ＳＧＳ１７６の小当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板１１から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“７”に更新し、小当り中演出処理を終了する。
【０４５０】
ステップ１３２ＳＧＳ１７７の小当り終了演出処理は、演出プロセスフラグの値が“７”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“０”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。
【０４５１】
図３６は、図３５に示す可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされているか否か、つまり、第１可変表示開始コマンドまたは第２可変表示開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ１３２ＳＧＳ６０１）。可変表示開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ１３２ＳＧ１９４Ａにおける特図保留記憶のバッファ番号「１」～「８」に対応付けて格納されている各種コマンドデータを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ１３２ＳＧＳ６０２）。尚、バッファ番号「０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。また、可変表示開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、可変表示開始設定処理を終了する。ステップ１３２ＳＧＳ６０２の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出し（ステップ１３２ＳＧＳ６０５）、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータに応じて飾り図柄の停止図柄を決定する（ステップ１３２ＳＧＳ６０６）。
【０４５２】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、時短状態における残り時短制御回数（時短残回数）を画像表示装置５に表示するための時短残回数表示処理（ステップ１３２ＳＧＳ６０８）、時短状態において残り時短制御回数が所定回数となった場合に時短制御が終了するまでの残回数のカウントダウン（カウントダウン演出、時短終了カウントダウンとも言う）を画像表示装置５において表示するための時短終了カウントダウン表示処理（ステップ１３２ＳＧＳ６０９）、可変表示中に可変表示結果が大当りとなることを示唆する可変表示中予告演出を実行するための可変表示中予告演出決定処理（ステップ１３２ＳＧＳ６１０）を実行する。
【０４５３】
その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン、遊技状態、可変表示結果に応じたプロセステーブルの選択を行い（ステップ１３２ＳＧＳ６１１）、プロセスタイマをスタートさせる（ステップ１３２ＳＧＳ６１２）。
【０４５４】
尚、各プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、レバー体６３１Ａ及びチャンスボタン６３１Ｂの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。
【０４５５】
尚、本特徴部１３２ＳＧでは、後述するように、時短状態において画像表示装置５に時

短残回数の表示を行う形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかに制御されているときであって、可変表示中に停電等によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止された場合については、電力が復旧しても当該可変表示中は時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時（時短回数カウンタの値が更新されたタイミング）に時短残回数の表示を再開してもよい。また、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２、時短状態Ｂ、時短状態Ｃ２のいずれかに制御されているが保留記憶が存在せず可変表示が実行されていない状態（客待ち状態中）において電力供給が停止された場合においても、電力が復旧しても時短残回数の表示を再開させず、次の可変表示の開始時または時短回数カウンタの値が更新された後の可変表示から時短残回数の表示を再開すればよい。

【０４５６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（チャンスボタン６３１Ｂ等））の制御を実行する（１３２ＳＧＳ６１３）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０４５７】

尚、本特徴部１３２ＳＧでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【０４５８】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（１３２ＳＧＳ６１４）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（１３２ＳＧＳ６１５）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（Ｓ１７２）に対応した値にする（１３２ＳＧＳ６１６）。

【０４５９】

尚、可変表示中演出処理では、プロセスタイマ、可変表示時間タイマ、可変表示制御タイマの値をそれぞれ－１する。そして、プロセスタイマの値に応じて演出装置の制御を実行し、可変表示制御タイマの値に応じて前述したように飾り図柄の可変表示を実現し、可変表示時間タイマの値に応じて飾り図柄の可変表示を停止させて演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（Ｓ１７３）に応じた値にセットすればよい。

【０４６０】

（演出の流れ）

次に、本特徴部１３２ＳＧにおける可変表示での演出の流れについて説明する。先ず、図３７に示すように、遊技状態が通常状態であるときに第１特図の可変表示の進行によってスーパーリーチ演出のリーチ演出が開始されて所定期間が経過すると、該リーチ演出の一部として画像表示装置５においてチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が画像表示装置５にて表示される（Ｘ１～Ｘ５）。このとき、可変表示結果が大当りであれば、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作するまたはチャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、リーチ演出の一部として盤下可動体３２Ｂが動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせにて停止表示される（Ｘ６～Ｘ１０）

。その後は、画像表示装置５において可変表示結果が大当りとなったことを報知する報知画像の表示が行われた後、遊技者に対して大当り遊技状態が遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことによりこれら遊技球を大入賞口に入賞させる状態であることを報知する右打ち報知と、ラウンド遊技中におけるラウンド演出が表示される（Ｘ１１～Ｘ１３）。

【０４６１】

大当り遊技が大当りＡの大当り遊技である場合は、図３８及び図３９に示すように、大当り遊技が終了すると、大当りのエンディング演出を経て時短状態Ａに制御されたこと示す突入演出Ａが実行される。該突入演出Ａの実行中は、第１特図の保留記憶が存在していればこれら第１特図の保留記憶にもとづく可変表示が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される。尚、突入演出Ａとしては、時短状態Ａに制御されたことに加えて、遊技者に対して該時短状態Ａが遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより第２始動入賞口へ遊技球を入賞させて第２特図の可変表示を実行させる状態であることを報知する右打ち報知が実行される（Ａ１～Ａ４）。

【０４６２】

遊技者が突入演出Ａに従って遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むと、遊技球が第２始動入賞口に入賞することによって第２特図の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５には、パネル演出として該第２特図の可変表示に応じたパネル画像が表示される。そして、引き続き遊技者が右遊技領域に向けて遊技球を打ち込むことによって遊技球が第２始動入賞口に入賞すると、パネル演出として画像表示装置５において第２特図の各保留記憶に応じたパネル画像が追加表示される。尚、これらパネル画像は、実行中の第２特図の可変表示と第２特図の最大保留記憶数（「４」）にもとづいて、最大で５枚表示される（Ａ５～Ａ７）。

【０４６３】

時短状態Ａにおける第２特図の１回の可変表示が終了すると、遊技状態が時短状態Ａから通常状態に制御されるとともに、第２特図の１個目の保留記憶に対応した可変表示が開始される。該可変表示では、飾り図柄がリーチの組み合わせで停止すると、画像表示装置５において遊技者に対してチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が表示される（Ａ８～Ａ１０）。

【０４６４】

このとき、可変表示結果が小当りである場合は、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作する、或いはチャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、盤下可動体３２Ｂが動作する可動体演出が実行された後に飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４に検出させるよう指示する画像（「Ｖを狙え！」と表示する画像）が表示される（Ｂ１～Ｂ３）。

【０４６５】

遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４にて検出されると、画像表示装置５において第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像が表示される（Ｂ４～Ｂ５）。

【０４６６】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作する、或いはチャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止、可変表示結果がはずれであることが報知される。以降、第２特図の２個目～４個目の保留記憶に対応する可変表示では、画像表示装置５において残りの第２特図の可変表示回数が通知された後、第２特図の１個目の保留記憶と同様の画像が表示される（Ｂ６～Ｂ８）。

【０４６７】

そして、第２特図の保留記憶に対応する可変表示が全てはずれとなった場合は、最後の

第２特図の可変表示の図柄確定期間にて、画像表示装置５において第２特図の保留記憶に応じた可変表示が全て終了したことを示す画像（「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ　ＥＮＤ…」と表示される画像）が表示される。以降は、画像表示装置５において専用ステージ画像が表示されている状態において第１特図の可変表示が１０回実行される。また、該専用ステージ画像が表示されている状態においては、所定期間（例えば、５秒間）に亘り、遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる（Ｂ９～Ｂ１２）。

【０４６８】

いずれかの時短状態においては、遊技者が遊技球を右遊技領域に打ち込むことによって第２始動入賞口に遊技球が入賞し、主に第２特図の可変表示が実行される。これら第２特図の小当り経由の大当り遊技終了後は、時短状態Ｂまたは時短状態Ｃ２に制御されることとなる。

尚、後述するが、図３８（Ａ１）～（Ａ４）の期間で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置５により図３８（Ａ５）まで復旧中表示が表示され、可動体による２６秒間のイニシャル動作が行われる。また、図３８（Ａ４）の終了直前（終了まで５秒以内）に電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図３８（Ａ５）の期間とが重複する場合、画像表示装置５により図３８（Ａ６）以降は復旧中表示が表示され（復旧中表示が非表示となるタイミングは、図３９（Ｂ３）、（Ｂ７））、可動体による２６秒間のイニシャル動作が行われる。また、図３８（Ａ５）で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置５によりパネル２枚目に対応する可変表示が開始されるまで復旧中表示が表示され、可動体による２６秒間のイニシャル動作（時短１回目の変動時間は２６秒よりも長い）が行われる。また、図３８（Ａ１０）（変動終了まで５秒以上）で電断、且つ復旧された場合（はずれパターン）、画像表示装置５により図３８（Ｂ７）まで復旧中表示が表示され、可動体により、図３９（Ｂ６）まで通常態様のイニシャル動作、図３９（Ｂ７）から短縮態様のイニシャル動作（ボタン演出を考慮）が行われる。また、図３８（Ａ１０）で電断、且つ復旧された場合（当りパターン）、画像表示装置５により図３９（Ｂ３）まで復旧中画像が表示され、可動体により、図３９（Ｂ２）まで通常態様のイニシャル動作、図３９（Ｂ３）から短縮態様のイニシャル動作（「Ｖを狙え）を考慮）が行われる。尚、盤下可動体３２Ｂの動作時の盤下可動体ＬＥＤ９ｅの発光態様は、イニシャル動作と図３９（Ｂ１）とで異なる。

【０４６９】

また、図３９（Ｂ２）（可変表示終了まで５秒以内）で電断、且つ復旧され、起動準備表示の表示期間と図３９（Ｂ５）の期間とが重複する場合、画像表示装置５により起動準備表示の表示期間経過後に「Ｖを狙え」を視認でき、可動体により、図３９（Ｂ３）で受信するメインコマンド（小当り開始指定コマンドや小当り開放中指定コマンド）にもとづいて、起動準備表示非表示後のイニシャル動作を短縮態様に変更される。また、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。また、図３９（Ｂ３）（開始時（次ラウンドまで残り２秒））で電断、且つ復旧された場合、画像表示装置５によりＶ入賞（ラウンド１）後の開放中指定コマンド（第２ラウンド）受信まで、特殊態様（小当りしている旨を報知）の復旧中表示が表示され、可動体により、通常態様のイニシャル動作（次ラウンド開始までに終了）が行われ、大入賞口は起動準備表示の表示期間中に開放が開始される。

【０４７０】

大当り遊技終了後に時短状態Ｂに制御される場合、つまり、可変表示結果が小当り且つ小当り種別が小当りＡまたは小当りＢである場合は、図４０に示すように、先ず、第２特図の可変表示として飾り図柄が小当りを示す組み合わせにて停止表示される。その後は、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域に向けて打ち出すことにより遊技球を第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４に検出させるよう指示する画像（「Ｖを狙え！」と表示する画像）が表示される。遊技者が該画像に従って小当り遊技中に遊技球を右遊技領域に向けて打ち込むことによりいずれかの遊技球が第２カウントスイッチ１３

０ＳＧ０２４にて検出されると、画像表示装置５において第２カウントスイッチ１３０ＳＧ０２４が小当り遊技中に遊技球を検出したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことを報知する画像が表示された後、大当り遊技に制御されることを示す画像（「ＦＥＶＥＲ」の画像）が表示される（Ｃ１～Ｃ４）。

【０４７１】

次に、小当り経由の大当り遊技が終了すると、エンディング演出として、画像表示装置５において該大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示が行われる。そして、時短状態に既に制御された回数に応じて画像表示装置５に表示される画像の一部が異なる突入演出Ｂが実行された後、時短状態Ｂにおける第２特図１回目の可変表示が開始される。尚、該時短状態Ｂにおいては画像表示装置５に夜の都市の背景画像（第２背景表示）が表示されている状態にて飾り図柄の可変表示が実行される（Ｃ５～Ｃ８）。

【０４７２】

尚、該時短状態Ｂにおいて可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもなること無く７回の可変表示（第２特図の７回の可変表示）が終了した場合は、該７回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当りもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の開始時に第２特図の保留記憶が存在する場合は、これら残りの第２特図の保留記憶（残保留記憶）に応じて最大４回の第２特図の可変表示が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される（Ｃ９～Ｃ１１）。

【０４７３】

残保留記憶に応じた可変表示のいずれでも大当り、小当りとならなかった場合は、画像表示装置５においてステージ背景画像の表示が開始されるとともに、所定期間（例えば、５秒）に亘って遊技者に対して遊技球を左遊技領域に向けて打ち出すよう指示する画像の表示も行われる。以降は、１０回の可変表示が終了するまで画像表示装置５においてステージ背景画像が表示される（Ｃ１２～Ｃ１４）。

【０４７４】

また、小当り経由の大当り遊技終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合、つまり、大当りＥの大当り遊技終了後に時短状態Ｃ２に制御される場合は、先ず、時短状態Ｂに制御される場合と同様に、飾り図柄の小当りを示す組み合わせでの停止表示、画像表示装置５における「Ｖを狙え！」と表示する画像の表示、小当り遊技中におけるＶ入賞が発生したことを報知する画像の表示、大当り遊技に制御されることを示す画像（「ＦＥＶＥＲ」の画像）の表示、大当り遊技にて獲得した賞球数に応じた画像の表示、既に時短状態に制御された回数に応じて画像表示装置５に表示される画像の一部が異なる突入演出Ｂ、第２背景表示が表示されている状態での７回に亘る飾り図柄可変表示を実行する（図４０のＣ１～Ｃ９）

【０４７５】

ここで、図４１に示すように、可変表示結果が大当り、小当りのいずれともならずに７回目の飾り図柄の可変表示（第２特図の７回の可変表示）が終了すると、該７回目の可変表示の図柄確定期間においてリザルト演出が開始される。尚、該リザルト演出としては、初当りもしくはいずれかの時短状態に制御されてから大当り遊技状態に制御された回数や獲得した賞球の合計数に応じた値の表示が行われる。また、該リザルト演出の実行期間中においては、３回の飾り図柄の可変表示（第２特図の可変表示）が極めて短い特図変動時間（０．５秒）にて実行される。該３回の飾り図柄の可変表示（８～１０回目の可変表示）においても可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもならなかった場合は、更に飾り図柄の可変表示（１１回目の可変表示）が実行される（Ｄ１～Ｄ３）。

【０４７６】

そして、該１１回目の可変表示において可変表示結果が大当り、小当りのいずれにもならない場合は、盤上可動体３２Ａの動作とともに画像表示装置５において該盤上可動体３２Ａの動作に応じた発光エフェクト画像が表示される。盤上可動体３２Ａの落下後は、該

盤上可動体３２Ａが落下前の待機位置（画像表示装置５の上方位置）に戻ると、画像表示装置５に表示されている画像が暗転表示（黒色表示）される。暗転表示が終了した後は、画像表示装置５において時短状態が未だ終了していない旨を示す画像が表示される（Ｄ４～Ｄ６）。

【０４７７】

更に、画像表示装置５において、画像表示装置５において遊技者に対してチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進画像が表示される。このとき、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作する、または、チャンスボタン６３１Ｂの操作受付期間が終了すると、画像表示装置５において該時短状態における時短制御回数が６８５回であること、つまり、実質的に該時短状態中に可変表示結果が大当りまたは小当りとなることを報知するＶストック演出が実行される。以降は、１１回目の可変表示の終了によりＶストック演出も終了すると、画像表示装置５において第２背景表示が表示されている状態において１２回目以降の可変表示が開始される（Ｄ７～Ｄ９）。特に、図４１（Ｄ２）～図４１（Ｄ８）に示すように、時短状態Ｃ２中のリザルト演出からＶストック演出においては、時短状態Ｂに応じたリザルト演出とは異なり該リザルト演出が終了しても時短制御が継続して実行されることが遊技者に前もって認識されてしまうことを防ぐためにも画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は一旦非表示となる。尚、画像表示装置５の右上部における右打ち報知画像は、１２回目の可変表示の開始タイミングから再開される。

【０４７８】

［画像表示装置５の表示画面］

図３７～図４１に示すように、遊技状態が通常遊技状態である場合、画像表示装置５の表示画面の下部中央にアクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３が設けられ、その左側には、第１保留記憶に対応する第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１が設けられる。例えば、第１特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、アクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３にアクティブ表示１３２ＳＧ００３が表示され、第１保留記憶数の値が４であることに対応して、第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１に第１保留表示１３２ＳＧ００１が４つ横並びに表示される。

【０４７９】

また、遊技状態が時短状態である場合、画像表示装置５の表示画面の左側下部にアクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３が設けられ、その上方には、第２保留記憶に対応する第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２が設けられる（図９２参照）。例えば、第２特別図柄の可変表示が実行されていることに対応して、表示領域の左端に設けられるアクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３にアクティブ表示１３２ＳＧ００３が表示され、第２保留記憶数の値が４であることに対応して、第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２に第２保留表示１３２ＳＧ００２が４つ縦並びに表示される。

【０４８０】

尚、本実施の形態では、入賞順消化のため、通常遊技状態において第２保留記憶が記憶された場合には第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１に第２保留表示１３２ＳＧ００２は表示されず、また、時短状態において第２保留記憶が記憶された場合には第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２に第１保留表示１３２ＳＧ００１は表示されないようになっているが、例えば、第１保留表示領域１３２ＳＧ０１１に第１保留表示１３２ＳＧ００１と第２保留表示１３２ＳＧ００２とを表示可能としてもよい。

【０４８１】

また、画像表示装置５の表示画面左上に、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄（例えば、矢印「↓↓↓」）を表示するための表示領域５ＳＬが設けられ、飾り図柄の可変表示に同期して小図柄が可変表示される。

【０４８２】

尚、上記第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、時短残表示１３２ＳＧ２０１、右打ち促

進表示１３２ＳＧ４３０などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤー）に表示することで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤー）に表示することで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【０４８３】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂが画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵは、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵは、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより、第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【０４８４】

また、第１特図用ＬＥＤや第２特図用ＬＥＤなど、画像表示装置５以外の個所（例えば、遊技盤２の所定個所である特別可変入賞球装置７など）に設けた第４図柄表示装置にて表示される図柄を第４図柄とも言う。

【０４８５】

［各種可動体］

次に、各可動体について、図４２～図４４に基づいて説明する。図４２は、（Ａ）は盤上可動体が原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。図４３は、（Ａ）は盤下可動体が原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。図４４は、（Ａ）は枠上可動体及びチャンスボタンが原点位置に位置している状態、（Ｂ）は演出位置に位置している状態を示す図である。

【０４８６】

図４２及び図４３に示すように、遊技盤２の前面側には、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとが設けられている。これら盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂは、遊技盤２に設けられることから「盤側可動体」とも言う。一方、図４４に示すように、開閉扉枠３ａには、枠上可動体１３２ＳＧ１０１とチャンスボタン６３１Ｂとが設けられている。これら枠上可動体１３２ＳＧ１０１とチャンスボタン６３１Ｂは、開閉扉枠３ａに設けられることから「枠側可動体」とも言う。盤側可動体は、開閉扉枠３ａが閉状態において遊技者から接触不能に設けられた可動体であり、枠側可動体は、開閉扉枠３ａが閉状態において遊技者から接触可能に設けられた可動体である。

【０４８７】

図４２に示すように、盤上可動体３２Ａは、正面視略台形状に形成され、前面に「ＸＸＸ」なる文字が表示された演出部３２ａと、演出部３２ａを左右側方から支持する支持部３２ｂと、を有し、駆動モータ１３２ＳＧ１２２及び駆動モータ１３２ＳＧ１２２の動力を盤上可動体３２Ａに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤上可動体３２Ａは、図４２（Ａ）に示すように、画像表示装置５の表示画面の前方上部の原点位置と、図４２（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部（下部）が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。

【０４８８】

また、盤上可動体３２Ａは、原点位置において原点位置センサ１３２ＳＧ１２３により検出され、演出位置において演出位置センサ１３２ＳＧ１２４により検出される。また、内部には盤上可動体ＬＥＤ９ｄが複数設けられており、これら盤上可動体ＬＥＤ９ｄによ

り前面が発光可能とされている。
【０４８９】
図４３に示すように、盤下可動体３２Ｂは、正面視略「拳」を模した形状とされ、前面に装飾が表示された演出部３２ｃと、演出部３２ｃを下方から支持する支持部３２ｄと、を有し、駆動モータ１３２ＳＧ１３２及び駆動モータ１３２ＳＧ１３２の動力を盤下可動体３２Ｂに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、盤下可動体３２Ｂは、図４３（Ａ）に示すように、画像表示装置５の表示画面の前方下部の原点位置と、図４３（Ｂ）に示すように、画像表示装置５の表示画面前方略中央部の演出位置と、の間で移動可能とされ、原点位置において一部（上部）が表示領域に重複し、演出位置において全域が表示領域に重複する。
【０４９０】
また、盤下可動体３２Ｂは、原点位置において原点位置センサ１３２ＳＧ１３３により検出され、演出位置において演出位置センサ１３２ＳＧ１３４により検出される。また、内部には盤下可動体ＬＥＤ９ｅが複数設けられており、これら盤下可動体ＬＥＤ９ｅにより前面が発光可能とされている。
【０４９１】
図４４に示すように、第１演出ユニット１３２ＳＧ１００は、開閉扉枠３ａの上辺部から前上方に向けて突出するように設けられる板状のベース部材１３２ＳＧ１０５と、ベース部材１３２ＳＧ１０５の前面側に上下方向に移動可能に設けられる枠上可動体１３２ＳＧ１０１と、を有する。枠上可動体１３２ＳＧ１０１は、当該パチンコ遊技機１の各種演出にて表示されるキャラクタ（図示略）を模した形状とされ、背面側には、キャラクタの羽を模した形状の枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ，１３２ＳＧ１１１Ｒが動作可能に設けられている。
【０４９２】
第１演出ユニット１３２ＳＧ１００は、駆動モータ１３２ＳＧ１０２及び駆動モータ１３２ＳＧ１０２の動力を枠上可動体１３２ＳＧ１０１に伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）と、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ１３２ＳＧ１０３と、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ１３２ＳＧ１０４と、駆動モータ１３２ＳＧ１１２及び駆動モータ１３２ＳＧ１１２の動力を枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ，１３２ＳＧ１１１Ｒに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）と、枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ，１３２ＳＧ１１１Ｒが原点位置に位置していることを検出するための原点位置センサ１３２ＳＧ１１３と、枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ，１３２ＳＧ１１１Ｒが演出位置に位置していることを検出するための演出位置センサ１３２ＳＧ１３４と、枠上可動体１３２ＳＧ１０１及び枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ、１３２ＳＧ１１１Ｒの前面を発光させるための枠上可動体ＬＥＤ９ｆと、を有している。
【０４９３】
このように枠上可動体１３２ＳＧ１０１は、開閉扉枠３ａの前面上部（ガラス窓の上方）において、図４４（Ａ）に示す原点位置と、図４４（Ｂ）に示す演出位置との間で上下方向に移動可能である。また、枠上装飾部１３２ＳＧ１１１Ｌ，１３２ＳＧ１１１Ｒは、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の背面左右側の原点位置に収納される非展開態様と背面左右側上方の演出位置に拡がるように突出する展開態様と、に変化可能とされ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の上昇動作に応じて非展開態様から展開態様に変化し、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の下降動作に応じて展開態様から非展開態様に変化するようになっている。
【０４９４】
また、図４４に示すように、チャンスボタン６３１Ｂは、上部に操作面が形成された筒状部材からなり、操作ユニット６００の上部に形成されたベース部６００Ａに対し上下方向に移動可能に設けられている。詳しくは、チャンスボタン６３１Ｂは、操作面がベース部６００Ａからやや上方に突出する原点位置（図４４（Ａ）参照）と、操作面が原点位置よりも下方となる操作検出位置と、の間で上下方向に移動可能とされ、常時原点位置に保

持されるように上方に向けて付勢されており、遊技者の押圧操作により原点位置から操作検出位置に移動することで押圧操作がボタンセンサ６３５Ｂにより検出されるようになっている。

【０４９５】

また、チャンスボタン６３１Ｂは、進退モータ６３５Ｆ及び進退モータ６３５Ｆの動力をチャンスボタン６３１Ｂに伝達する動力伝達部材を含む駆動機構（図示略）により、原点位置（図４４（Ａ）参照）と、操作面が原点位置よりも上方となる演出位置と、の間で上下方向に移動可能とされている。つまり、チャンスボタン６３１Ｂは、進退モータ６３５Ｆにより、原点位置に位置する第１操作可能状態と演出位置に位置する第２操作可能状態とに変化可能とされ、第１操作可能状態と第２操作可能状態のいずれにおいても操作検出位置まで押圧操作可能とされている。

【０４９６】

また、チャンスボタン６３１Ｂは、原点位置において原点位置センサ６３５Ｃにより検出され、操作検出位置においてボタンセンサ６３５Ｂにより検出され、演出位置において突出位置センサ６３５Ｄにより検出される。また、内部にはチャンスボタンＬＥＤ９ｇが複数設けられており、これらチャンスボタンＬＥＤ９ｇにより操作面が発光可能とされている。

【０４９７】

尚、本実施の形態では、遊技盤２に設けられる盤側可動体として、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂを例示し、開閉扉枠３ａに設けられる枠側可動体として、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、盤側可動体や枠側可動体は上記したものに限らず、配置数、配置位置、形態、動作態様はそれぞれ種々に変更可能である。

【０４９８】

［各種演出］

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出について、図４５～図４６に基づいて説明する。図４５は、演出制御用ＣＰＵが実行可能な演出一覧を示す図である。図４６は、（Ａ）はＳＰリーチの可変表示期間において実行可能な演出を示す図、（Ｂ）は大当り遊技状態において実行可能な演出の一覧を示す図である。

【０４９９】

図４５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、複数の演出を実行可能である。詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み予告の対象となった可変表示（ターゲット変動とも言う）が開始される前に当該可変表示における大当り信頼度を示唆する「先読可動体予告」を実行可能である。

【０５００】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示において大当りに制御されることを示唆する予告演出として、「開始時予告」と、「擬似連予告」と、「可動体予告」と、「リーチ予告」と、「ボタン予告」と、を実行可能である。

【０５０１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ大当り変動パターン（例えば、ＳＰリーチＡ～Ｅなど）に基づく可変表示において大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する決め演出として、「当否ボタン演出」を実行可能である。

【０５０２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態において実行可能な大当り演出として、「ファンファーレ演出」と、「ラウンド演出」と、「昇格演出」と、「エンディング演出」と、を実行可能である。

【０５０３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別状態としての時短状態Ａ、時短状態Ｂ、時短状態Ｃにおいて実行可能な時短演出として、「時短中演出」と、「リザルト演出」とを実行可能である。

【０５０４】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技が行われていない待機状態において実行可能な待機演出として、「客待ちデモ演出」を実行可能である。
【０５０５】
　図４６（Ａ）に示すように、「開始時予告」、「可動体予告／擬似連予告」、「リーチ予告／ボタン予告」は、例えば、可変表示態様がＮリーチ態様となってＮリーチ演出が実行される前、またはＳＰリーチ態様となってＳＰリーチ演出が実行される前に実行可能な演出とされている。また、「当否ボタン演出」は、ＳＰリーチ演出の後半において実行可能な演出とされている。
【０５０６】
　一方、図４６（Ｂ）に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態の制御が開始されてから大入賞口が開放状態となるラウンド遊技が開始されるまで待機するファンファーレ期間において実行され、「ラウンド演出」は、大入賞口が開放状態と閉鎖状態とを繰り返すラウンド遊技において、大入賞口の開放制御が実行されている期間において実行され、「インターバル演出」は、ラウンド遊技において大入賞口の閉鎖制御が実行されている期間において実行され、「エンディング演出」は、ラウンド遊技が終了してから大当り遊技状態が終了するまでのエンディング期間において実行される。これらファンファーレ期間、ラウンド遊技期間、エンディング期間は、ＣＰＵ１０３が管理する期間とされている。尚、大当りＣ、Ｄ、Ｅの第１ラウンドは、大入賞口が小当り開放パターン（短期間開放と閉鎖とが繰返し行われる）で開放される。
【０５０７】
　また、「昇格演出」は、大当りＣ、Ｄ、Ｅにおける大入賞口の３ラウンド目の開放期間が終了してから４ラウンド目の開放期間が開始されるまでの特殊ラウンドインターバル期間において実行される。
【０５０８】
　（先読可動体予告）
　図４５に示すように、「先読可動体予告」は、先読み予告演出の対象となった保留記憶の可変表示（以下、ターゲット変動）が実行される前に実行される先読み予告演出の対象とならなかった保留記憶に対応する複数の可変表示において、盤上可動体３２Ａが動作する演出である。
【０５０９】
　具体的には、例えば、図４７（Ａ１）に示すように、第１特別図柄の保留記憶数が「２」の状態で可変表示が実行されているときに始動入賞が発生し、該始動入賞よりも前の保留記憶にもとづく可変表示が非リーチはずれ（つまり、特図変動時間が１２秒以下）であることにもとづき先読可動体予告の実行が決定された場合、当該可変表示が停止された後（図４７（Ａ２）参照）、保留記憶を消化して可変表示が開始されたときに、盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、盤上可動体３２Ａを強調するエフェクト表示１３２ＳＧ４０１の表示と効果音の出力とが行われ（図４７（Ａ３）参照）、その後、可変表示が停止されるまでに原点位置に復帰する（図４７（Ａ４）参照）。この動作は、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるまでの間に実行される可変表示が開始されるときと、先読予告演出の対象となった保留記憶に基づく可変表示（ターゲット変動）が開始されるときに実行される（図４７（Ａ５）～（Ａ７）参照）。
【０５１０】
　尚、本実施の形態では、先読可動体予告は、ターゲット変動が開始されるまで複数の可変表示にわたり継続して実行される演出パターンを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ターゲット変動が開始される前に先読可動体予告が終了する低期待度の演出パターンを実行可能としてもよい。また、盤上可動体３２Ａが中間位置まで下降する際の移動速度やエフェクト表示１３２ＳＧ４０１の表示色により大当り期待度が異なる複数の演出パターンを実行可能としてもよい。

【０５１１】
（開始時予告）
図４５に示すように、「開始時予告」は、可変表示が開始されたときに、アクティブ表示１３２ＳＧ００３の表示色が変化するか否かが示唆される演出である。アクティブ表示１３２ＳＧ００３の表示色は、白色が基準色とされ、青色、緑色、赤色に変化可能とされており、開始時予告の終了時の表示色により大当り期待度が示唆されるようになっている。本実施の形態では、白色で終了する演出パターン、青色で終了する演出パターン、緑色で終了する演出パターン、赤色で終了する演出パターンを実行可能とされ、白色、青色、緑色、赤色の順に大当り期待度が高い演出パターンとされている。
【０５１２】
具体的には、例えば、図４８（Ｂ１）に示すように、可変表示の開始に伴い開始時予告の実行が決定された場合、表示領域全域が消灯または低輝度になって暗色になるとともに、表示領域の略中間位置に「！！」の文字表示１３２ＳＧ４０２が表示される（図４８（Ｂ２）参照）。次いで、アクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺が白色にて表示されて明るくなる（図４８（Ｂ３）参照）。
【０５１３】
白色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺の表示色が変化したり拡大表示されたりすることなく、図４８（Ｂ３）にてアクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示１３２ＳＧ００３の上方に「？」の文字表示１３２ＳＧ４０３が表示され、最終表示色が白色であることが報知される（図４８（Ｂ３ａ）参照）。
【０５１４】
青色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺の表示色が白色から青色に変化するとともに拡大表示され（図４８（Ｂ４）参照）、図４８（Ｂ３）にてアクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示１３２ＳＧ００３が割れて「！？」の文字表示１３２ＳＧ４０４が表示され、最終表示色が青色であることが報知される（図４８（Ｂ４ａ）参照）。
【０５１５】
緑色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後（図４８（Ｂ４）（Ｂ５）参照）、図４８（Ｂ３）にてアクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示１３２ＳＧ００３が割れて「熱」の文字表示１３２ＳＧ４０５が表示され、最終表示色が緑色であることが報知される（図４８（Ｂ５ａ）参照）。
【０５１６】
赤色で終了する演出パターンの場合、アクティブ表示１３２ＳＧ００３及びその周辺の表示色が白色、青色、緑色、赤色の順に段階的に変化するとともに拡大表示された後（図４８（Ｂ４）～（Ｂ６）参照）、図４８（Ｂ３）にてアクティブ表示１３２ＳＧ００３が白色に表示されてから所定時間が経過したときに、アクティブ表示１３２ＳＧ００３の上方に「激熱」の文字表示１３２ＳＧ４０６が表示され、最終表示色が赤色であることが報知される（図４８（Ｂ６ａ）参照）。
【０５１７】
このように「開始時予告」は、保留表示が変化するか否かを煽る期間としての導入パートと（図４８（Ｂ２）～（Ｂ６）参照）、保留表示の変化結果を報知する期間としての結果報知パート（図４８（Ｂ３ａ）、（Ｂ４ａ）、（Ｂ５ａ）、（Ｂ６ａ）参照）と、を含む。
【０５１８】
尚、本実施の形態では、アクティブ表示１３２ＳＧ００３の表示色や大きさといった表示態様を変化させることにより大当り期待度が示唆される形態を例示したが、本発明はこ

れに限定されるものではなく、表示色や大きさ以外の表示態様を変化させることにより大当り期待度が示唆されるようにしてもよい。また、アクティブ表示１３２ＳＧ００３だけでなく、第１保留表示１３２ＳＧ００１や第２保留表示１３２ＳＧ００２の表示態様を変化させることで大当り期待度を示唆するようにしてもよい。また、表示色や大きさの変化パターンは上記のもの限らず、他の変化パターンを実行可能としてもよい。

【０５１９】

（可動体予告）

図４５に示すように、「可動体予告」は、可変表示において後述する擬似連演出が実行される前に、盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン６３１Ｂが振動する演出である。可動体予告の演出パターンは、上下の振動幅が小さい「振動（小）パターン」と、上下の振動幅が振動（小）よりも大きく大当り期待度が高い「振動（大）パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「振動（小）パターン」、「振動（大）パターン」のいずれかが決定される。

【０５２０】

具体的には、例えば、図４９（Ｃ１）に示すように、可変表示の開始に伴い可動体予告の実行が決定された場合、擬似連演出が開始される前の所定タイミングにおいて、盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で上下に複数回振動するとともに、チャンスボタン６３１Ｂが振動する（図４９（Ｃ２）参照）。また、画像表示装置５の表示画面には、盤上可動体３２Ａを強調するエフェクト表示１３２ＳＧ４０７が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは演出効果音が出力される。

【０５２１】

尚、本実施の形態では、擬似連演出が実行される可変表示において可動体予告が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連演出が実行されない可変表示（例えば、非リーチ変動パターン）においても可動体予告が実行されるようにしてもよい。

【０５２２】

また、後述するイニシャル動作におけるチャンスボタン６３１Ｂの動作開始前、或いは進出動作とともに振動モータ６３５Ｅを動作（パターンＡ）させることが可能である。また、変動中演出として、期待度を示唆するために振動モータ６３５Ｅを動作（パターンＢ）させる場合と、大当り時や可動体動作時の装飾（賑やかし）として振動モータ６３５Ｅを可動（パターンＣ）させることが可能である。これらパターンＡ，パターンＢ，パターンＣのそれぞれで振動態様（可動の強弱、可動のリズム、可動時間）が異なるとともにランプ態様（パターンＡ：イニシャル強調、パターンＢ：高速白点滅，高速赤点滅、パターンＣ：虹色，可動体可動時に表示されるエフェクトに対応した色での点灯）や音出力の態様（パターンＡ：初期化報知ｏｒ無音、パターンＢ：変動中ＢＧＭ、パターンＣ：大当り時祝福音，可動体演出音）が異なるようになっている。

【０５２３】

尚、イニシャル強調態様は、後述するように、イニシャル動作専用の発光パターン（輝度、発光時間など）であるため、全ての演出動作制御において用いられない発光パターンとされている（図５６（Ｂ）参照）。

【０５２４】

（擬似連予告）

図４５に示すように、「擬似連予告」は、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示が再開するか否か、つまり、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せるか否かを煽る演出である。擬似連演出は、可変表示の再開が２回行われる２連パターンと、可変表示の再開が３回行われ、２連パターンよりも大当り期待度が高い３連パターンと、があり、可変表示結果に応じて、２連パターン、３連パターンのいずれかが決定される。

【０５２５】

具体的には、例えば、図４９（Ｃ１）に示すように、擬似連予告が実行される可変表示

が開始された場合、可動体予告の実行が決定された場合は可動体予告が実行される（図４９（Ｃ２）参照）。その後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図４９（Ｃ３）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄より１つ大きい数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された後（図４９（Ｃ４）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置の手前で減速表示される（図４９（Ｃ５）参照）。

【０５２６】

その後、擬似連予告が実行される可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が仮停止表示された後（図４９（Ｃ６）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、中飾り図柄表示エリア５Ｃ、右飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が再開される（図４９（Ｃ７）参照）。一方、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に、右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示された飾り図柄より１つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図４９（Ｃ１０）参照）。

【０５２７】

また、図４９（Ｃ７）において、飾り図柄の可変表示が再開された後、２連パターンの擬似連予告の場合は、所定時間が経過した後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図４９（Ｃ８）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されてリーチ態様となり（図４９（Ｃ９）参照）、ＳＰリーチ演出に発展する。また、図４９（Ｃ７）において、飾り図柄の可変表示が再開された後、３連パターンの擬似連予告の場合は、図４９（Ｃ３）～（Ｃ７）の流れが繰り返し行われた後、図４９（Ｃ８）、（Ｃ９）においてリーチ態様となり、ＳＰリーチ演出に発展する。

【０５２８】

このように「擬似連予告」は、可変表示が再開されるか否かを煽る期間としての導入パートと（図４９（Ｃ３）～（Ｂ５）参照）、可変表示が再開されたか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図４９（Ｃ６）、（Ｃ１０）、（Ｃ９）参照）と、を含む。

【０５２９】

（リーチ予告）

図４５に示すように、「リーチ予告」は、飾り図柄の可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示されるか否か、つまり、リーチ態様となるか否かを煽る演出である。

【０５３０】

具体的には、例えば、図５０（Ｄ１）に示すように、可変表示が開始された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が停止表示された後（図５０（Ｄ２）参照）、可変表示されている右飾り図柄表示エリア５Ｒにおける停止表示位置の手前で、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始される（図５０（Ｄ３）参照）。そして、減速表示が開始されてから所定の操作有効期間内に遊技者による操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、リーチ態様とならない場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置を通過して次の飾り図柄が停止表示され（図５０（Ｄ４）、（Ｄ５）、（Ｄ７）参照）、リーチ態様となる場合は、左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が停止表示位置に停止表示される（図５０（Ｄ４）、（Ｄ５）、（Ｄ６）参照）。

【０５３１】

尚、リーチ態様とは、飾り図柄（識別情報）の可変表示を開始してから表示結果が導出

表示されるまでに、大当り表示結果を構成する複数の飾り図柄の組合せ（例えば、「３３３」など）のうち一の飾り図柄（例えば、中図柄など）を除く飾り図柄（例えば、左図柄と右図柄など）を停止表示した状態で該一の飾り図柄（例えば、中図柄など）の可変表示を行う態様（リーチ演出とも言う）である。

【０５３２】

（ボタン予告）

図４５に示すように、「ボタン予告」は、上記リーチ予告が実行された場合に、右飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて左飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄の減速表示が開始されてから、所定の操作有効期間が経過するまでの期間に実行され、リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促進する演出である。

【０５３３】

具体的には、例えば、図５０（Ｄ４）～（Ｄ５）に示すように、飾り図柄の減速表示が開始されてから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進演出であり、操作促進表示と、チャンスボタン６３１Ｂを模したボタン画像とが表示されることで開始され、操作有効期間内にチャンスボタン６３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示とボタン画像とが非表示となって終了する。

【０５３４】

ボタン予告の演出パターン（操作促進態様）は、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン６３１Ｂの長押し操作を促す「長押しパターン」と、所定の操作期間に亘ってチャンスボタン６３１Ｂを連打操作させる「連打パターン」と、チャンスボタン６３１Ｂの一度の押し操作を促す「一撃パターン」と、があり、可変表示結果に応じて、非実行、「長押しパターン」、「連打パターン」、「一撃パターン」のいずれかが決定される。尚、演出パターンは上記に限らず、４種類以上設定してもよいし、２種類以下が設定されていてもよい。操作促進表示は、「長押しパターン」では「長押し！」となり、「連打パターン」では「連打！」となり、「一撃パターン」では「押せ！」となる。

【０５３５】

このように「ボタン予告」は、チャンスボタン６３１Ｂの操作を促進する期間としての操作促進パートと（図５０（Ｄ５）参照）、操作によりリーチ態様になったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図５０（Ｄ６）、（Ｄ７）参照）と、を含む。

【０５３６】

（当否ボタン演出）

図４５に示すように、「当否ボタン演出」は、スーパーリーチ変動パターンの可変表示におけるＳＰリーチ演出の終盤にて、可変表示結果が大当りになるか否かを決めるボタン操作を促進するとともに、大当りになるか否かの結果を報知する演出である。

【０５３７】

具体的には、例えば、図５１（Ｅ１）に示すように、スーパーリーチ変動パターンの可変表示において、ＳＰリーチ演出の種別であるリーチタイトルが報知され、ＳＰリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始された後（図５１（Ｅ２）、（Ｅ３）参照）、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、チャンスボタン６３１Ｂの操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示１３２ＳＧ４１１と、チャンスボタン６３１Ｂを模したボタン表示１３２ＳＧ４１２とが表示されることで開始される（図５１（Ｅ４）参照）。

【０５３８】

そして、操作有効期間内にチャンスボタン６３１Ｂの操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示１３２ＳＧ４１１とボタン表示１３２ＳＧ４１２とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りとなる場合は、可動体ＬＥＤ９ｅが所定の発光色で点灯されながら盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置に上昇し、盤下可動体３２Ｂを強調するエフェクト表示１３２ＳＧ４１３が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが

報知される（図５１（Ｅ５）参照）。その後、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す画像（図示略）が表示された後、大当り確定図柄の組合せが停止表示されて大当りとなったことが報知される（図５１（Ｅ６）～（Ｅ９）参照）。

【０５３９】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置に上昇せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す表示１３２ＳＧ４１４が表示された後、可変表示結果がはずれであることが報知される（図５１（Ｅ１０）～（Ｅ１２）参照）。

【０５４０】

尚、演出パターンは、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置に位置したまま操作促進表示が表示される演出パターンと、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置から演出位置に移動して操作促進表示が表示され、原点位置の場合よりも大当り期待度が高い演出パターンと、が実行可能とされている。また、演出パターンは上記に限らず、３種類以上設定されていてもよいし、１種類のみ設定されていてもよい。

【０５４１】

このように「当否ボタン演出」は、チャンスボタン６３１Ｂの操作を促進する期間としての操作促進パートと（図５１（Ｅ４）参照）、盤下可動体３２Ｂにより可変表示結果が大当りとなったか否かの結果を報知する期間としての結果報知パート（図５１（Ｅ５）、（Ｅ１０）参照）と、を含む。

【０５４２】

（ファンファーレ演出）

図４５に示すように、「ファンファーレ演出」は、大当り遊技状態に制御されてからラウンド遊技が開始されるまでの間に、制御された大当りに関する情報を報知する演出である。尚、大当りに関する情報とは、例えば、大当り種別、ラウンド数、出球数、大当り終了後の遊技状態（時短状態Ａ、Ｂ、Ｃ１、Ｃ２）などに関する情報であり、これら以外の情報が含まれていてもよい。

【０５４３】

具体的には、例えば、図５２（Ｆ１）に示すように、大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示結果が大当りとなった後、大当り遊技状態が開始されると、大当りが開始されたことを示す表示１３２ＳＧ４２０が表示される（図５２（Ｆ２）参照）。また、遊技状態が大当り遊技状態に制御されると、図５４（Ａ１）、（Ａ２）に示すように、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで上昇し、大当り遊技状態が終了した後、時短状態が終了するまで演出位置に維持される。

【０５４４】

次いで、大当り種別（大当りＡ～Ｅ）を示す情報が表示される。具体的には、１０ラウンド大当りの場合は「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」を構成する大当り種別表示１３２ＳＧ４２１が、所定数（例えば、１文字）ずつ画像表示装置５の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図５２（Ｆ３）～（Ｆ６）参照）。また、３ラウンド大当りの場合は「ＳＭＡＬＬ　ＢＯＮＵＳ！！」を構成する文字画像が、所定数（例えば、１文字）ずつ画像表示装置５の表示画面の右側からフレームインして表示画面の中央まで移動表示されていく（図示略）。

【０５４５】

次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降するとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１を表示した後（図５２（Ｆ７）参照）、盤上可動体３２Ａが原点位置に復帰し、大入賞口を狙うことを示す右打ち促進表示１３２ＳＧ４３２を表示する（図５２（Ｆ８）参照）。

【０５４６】

このように「ファンファーレ演出」は、大当りに関する情報を報知する期間としての導入パートと（図５２（Ｆ２）～（Ｆ６）参照）、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート（図５２（Ｆ７）、（Ｆ８）参照）

と、を含む。
【０５４７】
（ラウンド演出）
図４５に示すように、「ラウンド演出」は、大当り遊技状態に制御されファンファーレ期間が終了してから、特別可変入賞球装置７の大入賞口が開放状態となるラウンド遊技中において、ラウンド中の入賞情報などが報知される演出である。
【０５４８】
具体的には、例えば、図５２（Ｆ９）～（Ｆ１１）に示すように、ラウンド遊技中においては、キャラクタ表示１３２ＳＧ４５０と、ラウンド回数を示すラウンド数表示１３２ＳＧ４５１と、当該ラウンド遊技における入賞球数を示す入賞球数表示１３２ＳＧ４５２と、大当り遊技状態が開始されてから現時点までに払出された出球数表示１３２ＳＧ４５３と、大当り連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４と、右打ち操作を促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０と、が表示される。
【０５４９】
尚、時短状態で大当りした場合は、図５２（Ｆ８）の操作方向報知パートにおいて、図４０（Ｃ２）に示す「Ｖを狙え！！」の演出が実行される。また、図５２（Ｆ９）のラウンド演出期間においても、「Ｖを狙え！！」の演出が継続して行われる。
【０５５０】
また、ラウンド演出にて表示される画像は動画像でもよく、ラウンドごとに紙芝居形式でキャラクタの説明演出や「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ」の説明演出、ストーリー演出を行うようにしてもよい。例えば、第１ラウンドでキャラクタＡの説明演出が行われていた場合、第２ラウンドではキャラクタＢの説明演出が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後に電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまでは復旧中表示が表示され、その後、第２ラウンドが開始された際には、再度第１ラウンドで行われていたキャラクタＡの説明演出が行われる。電断した場合は演出制御用ＣＰＵ１２０は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第２ラウンドでは最初から流すようにすることで、キャラクタＡの説明演出を最後まで見たい遊技者に配慮することができる。
【０５５１】
また、ラウンド演出において、選択楽曲に応じたＰＶ演出を行うようにしてもよい。例えば、第１ラウンドで選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（サビ前まで）が行われていた場合、楽曲に変更が無ければ、第２ラウンドでは引き続き選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（サビ部分）が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（＆無音）され、その後、第２ラウンドが開始された際には再度選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出（Ａメロ）が行われる。また、第１ラウンドで選択楽曲Ａを選択楽曲Ｂに変更していた場合、第１ラウンドで選択楽曲Ｂに応じたＰＶ演出が行われ、その後、第２ラウンドでも引き続き選択楽曲Ｂに応じたＰＶ演出が行われるが、第１ラウンドの途中で電断した後、電源復旧された際に第１ラウンドが終了するまで復旧中表示が表示（＆無音）され、その後、第２ラウンドが開始された際には選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出が行われる。電断した場合は演出制御用ＣＰＵ１２０は電断前に何を表示していたか記憶していないため、第２ラウンドではデフォルトの選択楽曲Ａに応じたＰＶ演出を行うようにすればよい（例えば、一のラウンド遊技中に出球表示「１５０」が表示されている場合に電断した後に電源復旧されたとき、次のラウンド遊技中に表示される出球表示は「０」となる）。
【０５５２】
（昇格演出）
図４５に示すように、「昇格演出」は、第２特別図柄の可変表示結果が大当り表示結果となった大当り、つまり、大当りＣ～Ｅにおける３回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバルにおいて、ラウンド遊技が継続（ラウンド昇格）するか否か（当該大当りが大当りＣ（３ラウンド）よりもラウンド数が大きい大当りＤ、Ｅ（１０ラウンド）に昇格するか否か）が報知されるラウンド昇格演出である。

【０５５３】
具体的には、例えば、図５３（Ｆ２１）に示すように、背景画像が第４背景表示１３２ＳＧ３５０に切り替え表示され、キャラクタ表示１３２ＳＧ３５２と、大当り遊技状態において付与される予定出球数を表す予定出球数カウンタ表示１３２ＳＧ３５１と、が表示されて昇格演出が開始される。
【０５５４】
次いで、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃する画像が表示されるとともに、攻撃に応じて追加出球数表示１３２ＳＧ３５３（例えば、「＋５０」など）が表示され、表示された予定出球数が予定出球数カウンタ表示１３２ＳＧ３５１に表示されるカウンタ値に加算されていく（図５３（Ｆ２２）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示１３２ＳＧ３５１に表示されるカウンタ値が所定値（例えば、「３００」）になったときに、チャンスボタン６３１Ｂを模したボタン表示１３２ＳＧ３５４と、例えば「押せ！！」などの操作促進表示１３２ＳＧ３５５と、残り操作有効期間を示すゲージ表示１３２ＳＧ３５６とが表示され、チャンスボタン６３１Ｂの単押し操作を促進する操作促進演出が実行される（図５３（Ｆ２３）参照）。
【０５５５】
次いで、当該大当り種別が大当りＤまたは大当りＥである場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン６３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上昇し（図５３（Ｆ２４）参照）、味方キャラクタが攻撃するとともに、予定出球数カウンタ表示１３２ＳＧ３５１のカウンタ値が可変表示され（図５３（Ｆ２４）参照）、敵キャラクタがフェードアウト表示される（図５９（Ｆ２５）参照）。そして、予定出球数カウンタ表示１３２ＳＧ３５１が表示画面の中央に拡大表示され、所定のカウンタ値（例えば、「１０Ｒ大当り」の場合に獲得できる予定出球数である「１５００」など）が停止表示され、１０ラウンド大当りに昇格したことが報知される（図５３（Ｆ２６）参照）。
【０５５６】
また、当該大当り種別が大当りＣである場合は、所定の操作有効期間が経過するまでにチャンスボタン６３１Ｂの押圧操作が検出されたタイミング、または押圧操作が検出されないまま操作有効期間が経過したタイミングで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上昇せず、敵キャラクタを倒すことができなかった画像（図示略）が表示され、１０ラウンド大当りではなかったこと、つまり、１０ラウンド大当りへの昇格に失敗したことが報知される（図５３（Ｆ２７）参照）。
【０５５７】
このように「昇格演出」は、昇格するか否かを煽る期間としての導入パートと（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）、昇格したか否かの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２７）参照）と、を含む。
【０５５８】
（エンディング演出）
図４５に示すように、「エンディング演出」は、大当りが終了することと、大当り終了後に制御される遊技状態についての情報が報知される演出である。
【０５５９】
具体的には、例えば、図５２（Ｆ１２）～（Ｆ１４）に示すように、大当り種別が大当りＡまたは大当りＣである場合は、３回目のラウンド遊技が終了したときに、大当りの終了後に「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ演出」が開始される（時短状態Ａに制御される）ことが報知されるとともに、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出して可変入賞球装置６Ｂを狙うことを示す右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示される。
【０５６０】
また、大当り種別が大当りＢである場合は、３回目のラウンド遊技が終了したときに、大当りの終了後に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が開始される（時短状態Ｃ１に制御さ

れる）ことが報知される（図５２（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）。また、大当り種別が大当りＣである場合は、昇格演出（昇格失敗）が終了したときに、大当りの終了後に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が開始される（時短状態Ｂに制御される）ことが報知される（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）。また、大当り種別が大当りＤまたは大当りＥである場合は、９回目のラウンド遊技が終了したときに、大当りの終了後に「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が開始される（時短状態Ｂまたは時短状態Ｃ１に制御される）ことが報知される（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）。

【０５６１】

このように「エンディング演出」は、導入期間としての導入パートと（図５２（Ｆ１２）、図５３（Ｆ３１）参照）、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５２（Ｆ１３）、図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）と、打球操作ハンドルの操作方向、つまり、右打ち操作を行うことを報知する操作方向報知パート（図５２（Ｆ１４）参照）と、を含む。

【０５６２】

（時短中演出）

図４５に示すように、「時短中演出」は、「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ演出」や「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が実行されていること、つまり、時短状態に制御されていることが報知される演出である（図３８、図４０参照）。

【０５６３】

（リザルト演出）

図４５に示すように、「リザルト演出」は、「ＦＩＮＡＬ　ＢＡＴＴＬＥ演出」や「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が終了すること、つまり、時短状態の制御が終了することが報知される演出である（図３９、図４０参照）。また、遊技状態が時短状態から通常状態に制御されるときに、図５４（Ｂ１）、（Ｂ２）に示すように、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が演出位置から原点位置まで下降し、原点位置に維持される。

【０５６４】

（客待ちデモ演出）

図４５に示すように、「客待ちデモ演出」は、客待ち（遊技待機）状態であることが報知される演出であり、主基板１１から出力された客待ちデモ指定コマンドを受信してから、可変表示開始指定コマンドといった制御コマンドを受信することなく所定時間（例えば、６０秒）が経過したときに開始される演出である。

【０５６５】

具体的には、例えば、図５５（Ｇ１）に示すように、電源が投入されたことに伴って初期動作制御処理においてイニシャル動作が開始された後、イニシャル動作が終了したとき（図５５（Ｇ２）参照）、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示される（図５５（Ｇ３）参照）。そして、図５５（Ｇ１）にて電源が投入されてから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、６０秒）が経過したとき、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が非表示となり、客待ちデモ演出が開始される（図５５（Ｇ４）参照）。

【０５６６】

客待ちデモ演出では、各種演出に登場する複数の味方キャラクタＡ～Ｄ（敵キャラクタ画像が含まれていてもよい）やコンテンツの内容などを順に紹介する動画像が表示された後（図５５（Ｇ４）～（Ｇ７）参照）、味方キャラクタＡ～Ｄが集合した画像が表示されたまま（図５５（Ｇ８）参照）、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降し、所定時間が経過した後に原点位置まで上昇し（図５５（Ｇ９）～（Ｇ１０）参照）、背景画像として通常状態に対応する昼の都市を表した第１背景表示１３２ＳＧ３１０が表示されて終了する（図５５（Ｇ１１）参照）。客待ちデモ演出が終了すると、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示される（図５５（Ｇ１２）参照）。

【０５６７】

尚、客待ちデモ演出が終了してから可変表示が行われることなく所定時間（例えば、６

０秒）が経過したとき、再び客待ちデモ演出が開始される。その後においても、待機状態が継続する限り客待ちデモ演出が定期的に行われる。尚、客待ちデモ演出は待機状態において複数回繰返し実行されるようにしてもよいし、所定回数実行された後は実行されないようにしてもよい。

【０５６８】

また、本実施の形態では、図４５に示される各種演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の演出を実行可能であってもよい。また、各演出における演出態様も種々に変更可能であり、上記以外の態様にて演出が実行されるものであってもよい。

【０５６９】

［初期動作制御］

次に、可動体の動作、ランプ、音の態様について、図５６に基づいて説明する。図５６は、（Ａ）は可動体の動作を説明する図、（Ｂ）は可動体の動作に応じたランプ・音の態様を示す図である。

【０５７０】

図５６（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時（コールドスタート処理時またはホットスタート処理時）において可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）を初期動作（イニシャル動作）させる初期動作制御と、各種演出において可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）を演出に応じた態様で動作させる演出動作制御と、を実行可能である。

【０５７１】

「初期動作制御」は、可動体が原点位置以外に位置しているときに原点位置に復帰させる非検出時動作制御、及び可動体が原点位置に位置しているときに原点位置から一旦離れ、該原点位置から離れた位置から原点位置に復帰させる非検出時動作制御を含む「原点配置制御（ショートイニシャル動作制御）」と、可動体が正常に動作することを確認するための確認動作であって、可動体を原点位置から演出位置まで移動させた後、演出位置から原点位置まで移動させる「動作確認制御（ロングイニシャル動作制御）」と、を含む。

【０５７２】

詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出されない場合、つまり、可動体が何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体の原点復帰が確認できなかったり、動作できなくなるといった動作エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、原点位置と演出位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

【０５７３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期動作処理を実行したときに可動体が原点位置センサにより検出された場合、検出時動作制御を実行する。例えば、可動体が原点検出センサにより確実に検出されるように、可動体が原点検出センサにより検出されたときから可動体の原点位置方向への動作が規制されるまでの間に所定の動作可能範囲（例えば、遊び）が設定されている場合などにおいては、原点復帰して原点位置センサにより検出された位置よりもさらに奥側にずれた位置に停止することがある。よって、可動体が原点検出センサにより検出されていても、可動体をより正確な原点位置に復帰させるための検出時動作制御を行う。

【０５７４】

この検出時動作制御は、原点位置センサによる検出状態を一旦解除するために可動体を

原点位置から離れた位置へ移動させた後に原点位置に復帰させる必要があるが、演出位置まで移動させる必要はないので、可動体を原点位置から該原点位置の近傍である検出時動作位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる。つまり、ロングイニシャル動作よりも短い距離で往復動作させる。

【０５７５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、初期動作処理において非検出時動作制御または検出時動作制御を実行した後、動作確認制御処理を実行する。動作確認制御処理は、可動体が正常に動作することを確認するための動作制御であるため、各可動体を各々の原点位置から該原点位置から最も離れた演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御とされている。つまり、演出位置までの移動は最大進出動作とされている。また、盤上可動体３２Ａ及び盤下可動体３２Ｂの動作確認制御処理については、後述する演出動作制御３、４と同じ動作とされているが、必ずしも各可動体の動作確認制御処理はいずれかの演出動作制御と同じ動作でなくてもよい。

【０５７６】

「演出動作制御」は、各種演出における可動体の動作制御であって、対象となる可動体の種類や動作態様が異なる複数種類の動作制御を含む。詳しくは、１．「先読み」は、先読可動体予告などターゲット変動が開始される前において盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で上下振動させる動作制御である。２．「当該」は、可動体予告など当該変動において盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で上下振動させるとともに、チャンスボタン６３１Ｂを振動モータ６３５Ｅにより振動させる動作制御である。３．「大当り報知、ラウンド昇格、Ｖ昇格」は、大当り報知、ラウンド昇格、Ｖ昇格などにおいて盤下可動体３２Ｂを原点位置から演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御である。４．「ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出」は、ファンファーレ右打ち、客待ちデモ演出などにおいて盤上可動体３２Ａを原点位置から演出位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる動作制御である。５．「大当り遊技状態移行」は、遊技状態が通常遊技状態から大当り遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体３２Ａを原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。６．「通常遊技状態移行」は、遊技状態が時短状態から通常遊技状態に移行するときにおいて盤上可動体３２Ａを演出位置から原点位置まで移動させる動作制御である。７．「操作促進」は、当否ボタン演出においてチャンスボタン６３１Ｂを原点位置から演出位置まで移動させる動作制御である。

【０５７７】

このように本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ショートイニシャル動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、動作確認制御において設定されている最低制御速度（低速）に基づいて常に単一（一定）の動作速度で可動体が動作するように制御を行う。尚、これら最低速度は、可動体に対応する動作確認制御における最低速度であり、複数の可動体がある場合に共通する動作速度ではないので、各可動体における最低速度は異なる場合がある。

【０５７８】

具体的には、第１可動体と他の第２可動体とは、大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動モータを含む駆動機構が各々異なるため、同一の制御速度を設定した場合でも可動体の実際の動作速度は異なる。また、各可動体に対し異なる制御速度を設定した場合においても可動体の実際の動作速度は異なる。このように、最低速度は各可動体に応じて設定された制御速度に基づく動作速度であり、可動体に最適な最低速度にて動作するように制御するため、態様が異なる複数の可動体を原点位置にて確実に検出させることが可能となる。

【０５７９】

また、動作確認制御において設定されている最高制御速度（高速）は、演出動作制御（例えば、図４５に示す先読演出、予告演出、決め演出、大当り演出といった各種演出において可動体を動作させる可動体演出を行うときの動作制御）において設定されている最高制御速度（高速）と同一速度であるため、動作確認制御における最高速度は、演出動作制御における最高速度と同一速度となっているが、可動体が正常に動作することを確認する

か否かを確認できるようになっていれば、必ずしも動作確認制御における最高速度と演出動作制御における最高速度とは同一速度でなくてもよい。

【０５８０】

（動作確認制御（ロングイニシャル動作制御））

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する動作確認制御の動作例について、図５７に基づいて説明する。図５７は、（Ａ）～（Ｊ）は、コールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０５８１】

図５７（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、遊技制御メイン処理においてＣＰＵ１０３によりステップＳ６の初期化処理（コールドスタート処理）が実行された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０により、まず、画像表示装置５の表示画面に所定の起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示される。

【０５８２】

そして、電源が投入されてから所定時間（例えば、３０００ｍｓ）が経過して主基板１１から電源投入指定コマンドを受信したことを契機として、コールドスタート処理が実行されたことを示す初期化報知が開始されるとともに、初期化報知が開始されてから所定時間（例えば、３０００ｍｓ）が経過したときから、可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）の初期動作制御が開始される（図５７（Ｂ）参照）。初期化報知では、後述するが、各ランプ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の所定の初期化報知態様での点灯が開始されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの所定の初期化報知音の出力が開始される（図６１参照）。

【０５８３】

初期動作制御においては、まず、各可動体（盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）のショートイニシャル動作制御が行われた後、動作確認制御が行われる。以下、ショートイニシャル動作制御による動作態様の図示を省略し、動作確認制御による動作態様のみ説明する。

【０５８４】

動作確認制御では、まず、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図５７（Ｂ）参照）、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図５７（Ｃ）参照）。次いで、チャンスボタン６３１Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図５７（Ｄ）参照）、盤上可動体３２Ａが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図５７（Ｅ）参照）。次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図５７（Ｆ）参照）、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図５７（Ｇ）参照）。次いで、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図５７（Ｈ）参照）、盤下可動体３２Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図５７（Ｉ）参照）。その後、所定時間（例えば、約１０秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了する。

【０５８５】

このように動作確認制御では、チャンスボタン６３１Ｂ、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の順に各可動体のイニシャル動作が開始されるが、チャンスボタン６３１Ｂのイニシャル動作期間の一部に盤上可動体３２Ａのイニシャル動作期間が重複するとともに、盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作期間の一部に枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御が重複しているため、複数の可動体の動作確認制御期間を短縮化することができる。

【０５８６】

また、一の可動体のイニシャル動作制御中に他の可動体の動作制御が行われる場合、一の可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置に停止して

いる間に他の可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）が演出位置や原点位置まで移動するようになっているため、２以上の可動体のイニシャル動作制御を並行して実行する場合でも可動体の動作を各々確認することができる。

【０５８７】

また、上記ではコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を図５７に基づいて説明したが、ホットスタート処理時における動作確認制御では、ランプと音による初期化報知は行われないが、可動体についてはコールドスタート処理時と同じ態様の動作確認制御が行われる。

【０５８８】

また、図５６（Ｂ）に示すように、動作確認制御において動作していない停止中の可動体の可動体ＬＥＤは、コールドスタート処理時（初期化報知中）では「赤色」にて点滅し、ホットスタート処理（復旧中）では「消灯」し、ホットスタート処理時（可変表示停止中）では「背景画像に応じた態様」で点灯する。一方、演出動作制御において動作していない停止中の可動体の可動体ＬＥＤは、「背景画像に応じた態様」で点灯する。尚、背景画像（背景表示）は、例えば、背景画像Ａ、Ｂがあり、背景画像Ａが表示されている場合に電断、且つ復旧した際には、必ず背景画像Ａが表示され、必ず背景画像Ａに対応した態様でランプ発光が行われるようになっている。

【０５８９】

また、動作確認制御において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中及び演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、コールドスタート処理時（初期化報知中）、ホットスタート処理時（復旧中）、ホットスタート処理時（可変表示停止中）のいずれにおいても「白色」にて点灯する。一方、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出における盤下可動体３２Ｂの動作制御）において原点位置から演出位置まで移動する進出動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、第１発光態様（例えば、七色（レインボー色）に対応する様々な色が消灯を挟みながら所定間隔おきに順に発光するレインボーフラッシュ態様）で点灯するのに対し、演出位置から原点位置まで移動する退避動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、第２発光態様（例えば、七色（レインボー色）に対応する様々な色が所定間隔おきに順に発光するなめらかレインボー態様）で点灯する。

【０５９０】

つまり、各可動体の動作態様は動作確認制御と演出動作制御とで共通である一方で、各可動体の可動体ＬＥＤは、動作確認制御においては進出動作と退避動作とで同じ態様（白点灯）で発光する一方で（第１発光態様と第２発光態様とが同一）、演出動作制御においては進出動作と退避動作とで異なる態様（レインボーフラッシュとなめらかレインボー）で発光する（第１発光態様と第２発光態様とが異なる）ため、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能なパチンコ遊技機１を提供することができる。特に、動作確認制御においては、レインボーフラッシュやなめらかレインボーのように発光色や点灯態様が常に変化しないため、可動体の動作を確認しやすくなる。

【０５９１】

尚、図５６（Ｂ）では、演出動作制御における可動体ＬＥＤの第１発光態様と第２発光態様の一例としてレインボーフラッシュとなめらかレインボーとを記載したが、これらの発光態様は演出種別に応じて異なる発光態様であってもよい。

【０５９２】

また、動作確認制御における発光輝度は演出動作制御における発光輝度よりも低くなっていることで、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体ＬＥＤの輝度を低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことを防止することができる。

【０５９３】

また、図５６（Ｂ）に示すように、動作確認制御におけるコールドスタート処理時（初期化報知中）は、初期化報知期間にわたり所定の初期化報知音がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。所定の初期化報知音とは、初期化報知が実行されていることを示す音であり

、他の演出動作制御において出力される演出効果音とは異なる音とされている。また、ホットスタート処理時（復旧中または可変表示停止中）においては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音は出力されない（無音）。

【０５９４】

また、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０（図５５（Ｇ３）参照）は、メニュー表示や音量・光量調整操作が有効に受付けられる操作有効期間に表示され、メニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示されているときに選択ボタン１３２ＳＧ３５を操作することで、所定のメニュー画面（図示略）を表示したり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音量や各種ランプ９ａ～９ｇの光量（輝度）の調整が可能となる。

【０５９５】

本実施の形態では、動作確認制御の実行期間（コールドスタート処理時またはホットスタート処理時）において、メニュー表示や音量・光量調整の操作有効期間に制御されないため、動作確認制御において選択ボタン１３２ＳＧ３５により光量調整操作が行われても各種ランプ９ａ～９ｇの光量は変化せず、実行中の輝度での発光が継続される。より詳しくは、動作確認制御において「低輝度」の「白色」（イニシャル強調態様）で発光しながら動作している可動体の輝度を調整することはできない。

【０５９６】

尚、ホットスタート処理時においては、動作確認制御の実行期間に音量・光量調整を可能としてもよく、このようにすることで、いち早く遊技者の趣向に応じた環境で遊技してもらうことができるようになる。

【０５９７】

また、本実施の形態では、動作確認制御の実行期間においてメニュー表示や音量・光量調整を行うことができないが、動作確認制御の終了後においてメニュー／音量・光量調整表示示唆表示１３２ＳＧ４８０が表示されることで、動作確認制御において選択ボタン１３２ＳＧ３５が操作された場合、その操作により輝度調整が行われたか否かの結果を確認することができるようになっている。

【０５９８】

また、本実施の形態では、起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されている期間中に、大当り開始指定コマンドや大入賞口開始中指定コマンドなどを受信した際に、復旧中表示１３２ＳＧ５１０よりも下位の表示レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が開始され、起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった際には下位レイヤーにおいて、ファンファーレ演出やラウンド演出の表示が途中から視認できるようになるようにしてもよい。

【０５９９】

尚、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示期間中に大当り開始指定コマンドや大入賞口開始中指定コマンドを受信した際に、次のコマンド（ラウンド遊技の開始に関するコマンド）を受信するまで復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するようにしてもよい。

【０６００】

また、パチンコ遊技機１は、図５８～図６０に示すように、可変表示が停止して遊技待機状態であるとき、可変表示が実行されているとき、大当り遊技が実行されているときなど様々なタイミングにおいて電断が発生することがある。特に詳細な図示はしないが、電断が発生したいずれのタイミングでも、パチンコ遊技機１がコールドスタート処理またはホットスタート処理で起動することがあるが、電断が発生したタイミングに応じて、各可動体の動作態様や各可動体ＬＥＤの発光態様や背景音等の態様が異なることがある。

【０６０１】

［コールドスタート時とホットスタート時のイニシャル動作制御］

次に、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とについて説明する。尚、ホットスタート時については、遊技状態が通常状態の場合について説明する。

【０６０２】
形態１（コールドスタート時のイニシャル動作制御）
図６１及び図６２に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始される。起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示開始から３秒（３０００ｍｓ）が経過すると、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに基づいて、これら電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆのそれぞれで初期化報知態様での発光が開始されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから初期化報知音の出力が開始される。
【０６０３】
尚、本特徴部１３２ＳＧにおける枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、初期化報知での発光として、演出制御用ＣＰＵ１２０が電源投入指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから１秒間に亘って消灯した後は、赤色点灯（発光）と消灯とを繰り返し実行する。
【０６０４】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから２秒（２０００ｍｓ）後、画像表示装置５における起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）が開始される。
【０６０５】
先ず、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了してから４秒後（電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから６秒（６０００ｍｓ）後）のタイミングにおいてチャンスボタン６３１Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタンＬＥＤ９ｇのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン６３１Ｂの演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン６３１は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン６３１Ｂの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇのイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン６３１の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る（図６３（Ａ）～（Ｃ）参照）。
【０６０６】
また、チャンスボタン６３１Ｂの進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体３２Ａの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体３２Ａの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体ＬＥＤ９ｄのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体３２Ａの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体ＬＥＤ９ｄのイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体３２Ａの退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。
【０６０７】
また、盤上可動体３２Ａの退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体３２Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体３２Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体ＬＥＤ９ｅのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は

、盤下可動体３２Ｂの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体ＬＥＤ９ｅのイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体３２Ｂの退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【０６０８】

更に、盤下可動体３２Ｂの演出位置での停止期間中は、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体ＬＥＤ９ｆのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体ＬＥＤ９ｆのイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の退避動作の終了タイミングにて終了して初期化報知態様での発光に戻る。

【０６０９】

尚、本特徴部１３２ＳＧにおけるコールドスタート時の盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）は、チャンスボタン６３１Ｂの進出動作の開始から２０秒（２００００ｍｓ）が経過した時点で終了する。更に、これら盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）の完了後は、該盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）の完了タイミングから４秒（４０００ｍｓ）経過した時点で、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの初期化報知態様での発光及びスピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音の出力が終了し、全てのイニシャル動作制御が終了する。つまり、本特徴部１３２ＳＧにおけるコールドスタートでのイニシャル動作制御は、３０秒（３００００ｍｓ）に亘って実行される制御である。

【０６１０】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図６１に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御後は、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタンＬＥＤ９ｇはデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、音出力を停止した状態となっている。

【０６１１】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置５において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が開始される。

【０６１２】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン６３１Ｂの継続的な振動が実行される。加えて、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

【０６１３】

尚、図６１に示す例では、可動体予告として、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示１３２ＳＧ４０７）の表示、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作、チャンスボタン６３１Ｂの振動、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆの可動体予告に応じた態様での発光を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動

体予告としては、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示１３２ＳＧ４０７）の表示、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作のみを実行してもよい。また、可動体予告としては、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（エフェクト表示１３２ＳＧ４０７）の表示、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作に加えて、チャンスボタン６３１Ｂの振動、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音（可動体予告音）の出力、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆの可動体予告に応じた態様での発光から１または複数を実行してもよい。

【０６１４】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図６２に示すように、盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体３２Ａが演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が開始される。

【０６１５】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御後には盤下可動体３２Ｂ及び枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御が実行される。

【０６１６】

そして、これら盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置５において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御が継続して実行される（図６３（Ｄ）～（Ｅ）参照）。

【０６１７】

また、各可動体の動作期間中において、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光態様は、画像表示装置５に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。

【０６１８】

そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了すると、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン６３１Ｂの振動とが実行される（図６３（Ｆ）～（Ｊ）及び図６４（Ｋ）～（Ｌ））。尚、該盤上可動体３２Ａの上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光が実行されるが、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。

【０６１９】

（ホットスタート時のイニシャル動作制御）

図６５及び図６６に示すように、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始される。起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示開始から３秒（３０００ｍｓ）が経過すると、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに基づいて、これら停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、チャンスボ

タンＬＥＤ９ｇ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆのそれぞれで通常状態における背景画像に応じた態様での発光が開始される。尚、停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングからは、スピーカ８Ｌ、８Ｒからいずれの音も出力されない（無音）。

【０６２０】

尚、本特徴部１３２ＳＧにおける枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、通常状態の背景画像に応じた発光として、演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンド、背景画像指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから１秒間に亘って消灯した後は、通常状態に応じた発光色（例えば白色）にて発光を実行する。尚、パチンコ遊技機１が時短状態（低確高ベース状態）や確変状態（高確高ベース状態）にてホットスタートで起動する場合については、これら時短状態や確変状態の背景画像に応じた発光として、通常状態である場合とは異なる発光色や発光パターンにて枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光を実行すればよい。

【０６２１】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドを受信してから２秒（２０００ｍｓ）後、画像表示装置５における起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて通常状態に応じた可変表示停止中の背景画像の表示が開始される。以降は、イニシャル動作制御として、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）が開始される。

【０６２２】

先ず、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了してから４秒後（電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンド、客待ちデモ指定コマンドの受信タイミングから６秒（６０００ｍｓ）後）のタイミングにおいてチャンスボタン６３１Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングからチャンスボタンＬＥＤ９ｇのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。チャンスボタン６３１Ｂの演出位置への動作が完了すると、チャンスボタン６３１は該演出位置にて所定期間停留される。そして、該所定期間の停留後は、チャンスボタン６３１Ｂの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇのイニシャル強調態様での発光は、チャンスボタン６３１の退避動作の終了タイミングにて終了して該チャンスボタンＬＥＤ９ｇのデフォルトの態様（例えば、白色発光）での発光に変化する。

【０６２３】

また、チャンスボタン６３１Ｂの進出動作の終了タイミングからは、盤上可動体３２Ａの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤上可動体３２Ａの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤上可動体ＬＥＤ９ｄのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤上可動体３２Ａの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤上可動体ＬＥＤ９ｄのイニシャル強調態様での発光は、盤上可動体３２Ａの退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【０６２４】

また、盤上可動体３２Ａの退避動作の終了タイミングからは、盤下可動体３２Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始される。盤下可動体３２Ｂの原点位置から演出位置への進出動作が開始されると、該進出動作の開始タイミングから盤下可動体ＬＥＤ９ｅのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が開始される。そして、該所定期間の停留後は、盤下可動体３２Ｂの演出位置から原点位置への退避動作が実行される。尚、盤下可動体ＬＥＤ９ｅのイニシャル強調態様での発光は、盤下可動体３２Ｂの退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【０６２５】

更に、盤下可動体３２Ｂの演出位置での停止期間中は、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の原点位置から演出位置への進出動作と演出位置から原点位置への退避動作とともに、枠上可動体ＬＥＤ９ｆのイニシャル強調態様での発光（白色点灯）が実行される。枠上可動体ＬＥＤ９ｆのイニシャル強調態様での発光は、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の退避動作の終了タイミングにて終了して通常状態の背景画像に応じた態様での発光に戻る。

【０６２６】

尚、本特徴部１３２ＳＧにおけるホットスタート時の盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）は、チャンスボタン６３１Ｂの進出動作開始から２０秒（２００００ｍｓ）が経過した時点で終了する。尚、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動した場合は、コールドスタートで起動した場合とは異なり枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇによる初期化報知の態様での発光及びスピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音の出力が実行されていない。このため、本特徴部１３２ＳＧにおけるホットスタートでのイニシャル動作制御は、図６５及び図６６に示すように、２６秒間に亘って盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１、枠上可動体１３２ＳＧ１０１の動作（確認動作）が実行される制御となっている。

【０６２７】

ここで、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図６５に示すように、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御後は、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが背景画像（通常状態に応じた背景画像）に応じた態様にて発光しており、チャンスボタンＬＥＤ９ｇはデフォルトの態様（例えば、白色発光）にて発光している。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、音出力を停止した状態（無音）となっている。

【０６２８】

以上の状態において始動入賞が発生して特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置５において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切替わり、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が開始される。

【０６２９】

そして、可動体予告の実行期間中は、画像表示装置５において可動体予告に応じたエフェクト画像（可動体エフェクト）の表示が実行される。更に、盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での往復動作が複数回実行されるとともに、チャンスボタン６３１Ｂの継続的な振動が実行される。加えて、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが可動体予告に応じた態様にて発光されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力される。

【０６３０】

次に、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して、該始動入賞にもとづいて可動体予告が実行される可変表示が開始される場合について説明する。先ず、図６６に示すように、盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御中（より正確には盤上可動体３２Ａが演出位置に留まっているとき）に始動入賞が発生すると、該始動入賞の発生タイミングから特別図柄及び飾り図柄の可変表示が開始される。このとき、画像表示装置５において背景画像が通常状態における可変表示用の背景画像に切り替わるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が開始される。

【０６３１】

尚、可変表示の開始後においては、引き続き盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御が実行されるとともに、該盤上可動体３２Ａのイニシャル動作制御後には盤下可動体３２Ｂ及び枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御が実行される。

【０６３２】
そして、これら盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂのイニシャル動作制御期間中に可動体予告の実行期間となった場合は、該可動体予告の実行期間中に画像表示装置５において可動体エフェクト画像が表示される一方で、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のイニシャル動作制御が継続して実行される。
【０６３３】
また、各可動体の動作期間中において、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光態様は、画像表示装置５に表示されている背景画像（通常状態に応じた背景画像）または各可動体のイニシャル強調態様に従い、可動体予告に応じた発光態様では発光しない。
【０６３４】
そして、可変表示における可動体予告の実行期間が終了して全ての可動体の動作が終了する（イニシャル動作制御が終了する）と、該動作の終了したタイミングから、本来であれば可動体予告の実行期間中に実行される筈であった盤上可動体３２Ａの原点位置と中間位置との間での上下動と、チャンスボタン６３１Ｂの振動とが実行される。尚、該盤上可動体３２Ａの上下動中は、可動体予告に応じた態様にて枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光が実行されるが、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは通常状態における可変表示用の背景画像に応じたＢＧＭの出力が実行され、可動体予告に応じた音（可動体予告音）が出力されることは無い。
【０６３５】
以上のように、本特徴部１３２ＳＧでは、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときとホットスタートにより起動したときとにおいて、盤上可動体３２Ａ（及び盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂ）をイニシャル動作制御として動作させるようになっている。また、パチンコ遊技機１がコールドスタートにより起動したときのイニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の実行期間と確認動作の期間が重複していれば、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａの動作と、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力とを規制する。また、パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動したときの確認動作中に始動入賞が発生し、該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始される場合は、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａの動作のみを規制するようになっている。
【０６３６】
このようにすることで、イニシャル動作制御中である各可動体の確認動作中に開始された可変表示で可動体予告が実行される場合に、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａの動作によりイニシャル動作制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体予告が実行されたことを画像表示装置５における可動体エフェクトの表示や、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の可動体予告に応じた点灯によって通知することが可能となる。
【０６３７】
尚、本特徴部１３２ＳＧでは、図６６に示すように、可動体予告の実行を含む可変表示の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に可動体予告の実行期間となった場合には、該可動体予告の実行期間中において可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、決め演出を含む可変表示（つまり、大当りの可変表示）の実行中に電段が発生したパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動し、該ホットスタート後の各可動体のイニシャル動作中に決め演出の実行期間となった場合には、該決め演出の実行期間中において決め演出として盤下可動体３２Ｂの動作及び盤下可動体ＬＥＤ９ｅの決め演出に応じた態様での発光（レインボーフラッシュ）

を制限してもよい。このようにすることで、盤下可動体ＬＥＤ９ｅの発光態様によって盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作として動作しているのか、決め演出として動作しているかをように判別可能とすることができる。

【０６３８】

また、本特徴部１３２ＳＧでは、図３０に示すように、可変表示の開始タイミングにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置する形態を例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体のイニシャル動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体のイニシャル動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【０６３９】

また、本特徴部１３２ＳＧでは、図３０に示すように、客待ちデモ演出の開始タイミングにおいて演出制御用ＣＰＵ１２０が原点配置制御処理を実行することによって各可動体をそれぞれの原点位置に配置する形態を例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１を起動した際の各可動体のイニシャル動作中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づく可変表示が開始された後に該可変表示がイニシャル動作期間中に終了し、該可変表示の終了に応じて客待ちデモ演出が開始される場合は、各可動体の原点位置への動作よりも各可動体の客待ちデモ演出の演出動作を優先して実行させてもよい。このようにすることで、各可動体の客待ちデモ演出の動作が各可動体の原点位置への動作により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【０６４０】

（イニシャル動作制御変形例１）

尚、本特徴部１３２ＳＧでは、図６２に示すように、パチンコ遊技機１をコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、該可動体予告の実行期間が可動体の動作期間中に重複していれば、可動体予告の実行期間中において画像表示装置５において可動体エフェクトの表示のみ実行し、イニシャル動作制御が終了してから改めて可動体予告の対象可動体（本特徴部１３２ＳＧであれば盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂ）の動作、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇによる可動体予告に応じた態様での発光を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図６７に示すように、イニシャル動作制御としての可動体の動作中に可動体予告を実行する可変表示が開始された場合であっても、可動体予告の実行期間が各可動体の動作終了後であれば、該可動体予告の実行期間中において対象可動体（盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂ）を動作させてもよい。

【０６４１】

更に、該可動体予告の実行期間中にイニシャル動作の制御期間（各可動体の動作制御及び各ＬＥＤの初期化報知態様での発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音の出力）が終了する場合は、図６７に示すように該イニシャル動作の制御が終了するタイミングから可動体予告の終了タイミングにかけて枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを可動体予告に応じた態様にて発光させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可動体予告に応じた音の出力を実行してもよい。

【０６４２】

以上のように、イニシャル動作の制御期間において、各可動体の動作制御は終了しているが枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの初期化報知態様に応じた発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音の出力が継続しているときに可動体予告が実行される場合は、可動

体予告に応じた盤上可動体３２Ａやチャンスボタン６３１Ｂの動作が実行される一方で、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇでの可動体予告態様に応じた発光やスピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音の出力は実行されないことにより、可動体予告の演出効果を低下させないようにすることが可能となる。

【０６４３】

（イニシャル動作制御変形例２）

また、本特徴部１３２ＳＧでは、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御として各可動体の確認動作中に、可変表示結果が大当りとなることを示唆する可動体予告を実行する可変表示が開始された場合について、可動体（盤上可動体３２Ａ、チャンスボタン６３１Ｂ）の動作、画像表示装置５での可動体エフェクトの表示、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力を説明したが、変形例として図６８に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動し、イニシャル動作制御としての各可動体の確認動作中に、複数回可変表示が発生したことにより先読み可動体予告の実行が決定された場合については、先読み可動体予告の実行期間が各可動体の確認動作期間やイニシャル動作制御の期間に重複していれば、先読み可動体予告の実行期間において画像表示装置５で可動体エフェクトの表示のみを実行し、対象の可動体（盤上可動体３２Ａ及びチャンスボタン６３１Ｂ）の動作、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの先読み可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒから先読み可動体予告に応じた態様での音出力を実行しないようにすればよい。更に、該先読み可動体予告の対象となる可変表示がイニシャル動作制御の終了後に実行される場合は、該可変表示中の可動体予告の実行期間において、画像表示装置５での可動体エフェクト画像の表示、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの可動体予告に応じた態様での発光、スピーカ８Ｌ、８Ｒから可動体予告に応じた態様での音出力を実行すればよい。

【０６４４】

このようにすることで、各可動体の確認動作中に先読み可動体予告の実行期間となったとしても、該先読み可動体予告としての盤上可動体３２Ａやチャンスボタン６３１Ｂの動作が実行されることが無いため、イニシャル動作制御の終了後に過度に盤上可動体３２Ａやチャンスボタン６３１Ｂを動作させることにより遊技者を混乱させてしまうことを防止することが可能となる。

【０６４５】

（イニシャル動作制御変形例３）

また、本特徴部１３２ＳＧでは、可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出として、盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で動作させる可動体予告を実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中においては、可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出として、可動体予告（第１可動体予告）の後に、再度可動体予告（第２可動体予告）を実行可能として、可変表示中に可動体予告が実行された回数に応じて可変表示結果が大当りとなる割合が異なる（例えば、第１可動体予告のみが実行された場合よりも第１可動体予告に加えて第２可動体予告が実行される場合の方が、可変表結果が大当りとなる割合が高い）ようにしてもよい。

【０６４６】

尚、このように可変表示中に複数回の可動体予告（第１可動体予告と第２可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図６９に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第１可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作をイニシャル動作制御の終了後に実行（第１可動体予告を再実行）してもよい。しかしながら、該第１可動

体予告の再実行期間中に既に第２可動体予告が開始されている場合は、図６９に示すように、実行中の第２可動体予告を優先して実行し、第１可動体予告については再実行しないようにしてもよい。

【０６４７】

このように、第１可動予告の再実行期間において既に第２可動体予告が実行中である場合は、第２可動体予告による盤上可動体３２Ａの動作を優先して第１可動体予告としても盤上可動体３２Ａの動作を実行しないことによって、第２可動体予告による盤上可動体３２Ａの動作が第１可動体予告による盤上可動体３２Ａの動作に阻害されることによる可動体予告の演出効果の低下を防ぐことができる。

【０６４８】

尚、図６９に示す例では、１の可変表示中において第１可動体予告と第２可動体予告とを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第１可動体予告と第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作態様は同一（例えば、第１可動体予告と第２可動体予告とを、どちらも盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする）であってもよいし、これら第１可動体予告と第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作態様が異なる（例えば、第１可動体予告を、盤上可動体３２Ａが原点位置と中間位置との間で複数回動作する演出とする一方で、第２可動体を盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で複数回動作する演出とする）ようにしてもよい。

【０６４９】

（イニシャル動作制御変形例４）

また、前記図６９に示すように、可変表示中に複数回の可動体予告（第１可動体予告と第２可動体予告）を実行可能とする場合については、変形例として図７０に示すように、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第１可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を実行しないように制御する一方で、イニシャル動作制御後の第２可動体予告のみを実行するように制御してもよい。更には、図７１に示すように、イニシャル動作制御後に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、つまり、可変表示中に第１可動体予告と第２可動体予告として盤上可動体３２Ａの動作を実行するとき、第１可動体予告の実行期間中に脱調等の発生により盤上可動体３２Ａの動作が途上で停止してしまった場合には、第２可動体予告の実行期間において該第２可動体予告として盤上可動体３２Ａの動作を開始するように制御してもよい。

【０６５０】

このように、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が正常に終了しない場合であっても、次の可動体予告である第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が実行されることにより、盤上可動体３２Ａの動作をリトライすることができる。

【０６５１】

（イニシャル動作制御変形例５）

また、前記図６９では、イニシャル動作制御中に始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて第１可動体予告と第２可動体予告を行う可変表示が開始されるとき、第１可動体予告の実行期間がイニシャル動作制御の実行期間と重複していれば、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作をイニシャル動作制御の終了後に実行可能とする一方で、該第１可動体予告の再実行期間が第２可動体予告の実行期間内である場合には第２可動体予告の実行を優先して第１可動体予告を再実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図７２に示すように、第１可動体予告の再実行期間中に第２可動体予告の実行期間となる場合については、第２可動体予告の実行期間の開始タイミングにおいて第１可動体予告の再実行を中断し、以降は第２可動体予告として盤上可動体３２Ａを動作させるようにしてもよい。

【０６５２】

このように、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作中に第２可動体予告の実行期間となった場合には、該第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を中断して第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作を開始することによって、第１可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作により第２可動体予告としての盤上可動体３２Ａの動作が阻害されることによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【０６５３】

（イニシャル動作制御変形例６）

また、特徴部１３２ＳＧでは、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａを原点位置と演出位置との間で動作させる一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａを原点位置と中間位置との間で動作させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体３２Ａを原点位置と演出位置との間にて動作させるようにしてもよい。

【０６５４】

また、イニシャル動作制御と可動体予告の演出動作の双方において盤上可動体３２Ａを原点位置と演出位置との間にて動作させる場合について、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａを動作させるときは、盤上可動体３２Ａが演出位置センサ１３２ＳＧ１２４や原点位置センサ１３２ＳＧ１２３にて検出されるまで該イニシャル動作を継続して実行する一方で、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａを動作させるときは、盤上可動体３２Ａが演出位置センサ１３２ＳＧ１２４や原点位置センサ１３２ＳＧ１２３にて検出されるか否かにかかわらず可動体予告用のプロセスデータに従って盤上可動体３２Ａの動作を停止させるようにしてもよい。

【０６５５】

具体的には、変形例として図７３（Ａ）及び図７３（Ｂ）に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａを動作させるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、原点位置センサによって盤上可動体３２Ａが検出されていることに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２を正転駆動させることによって盤上可動体３２Ａを第１期間（１０００ｍｓ）にかけて演出位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａが演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって検出されたこと（盤上可動体３２Ａが演出位置に移動したこと）を条件として駆動モータ１３２ＳＧ１２２の正転駆動を停止させる。そして演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって、盤上可動体３２Ａが検出されていることに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２を逆転駆動させることによって盤上可動体３２Ａを原点位置に向けて動作させる。更に、盤上可動体３２Ａが原点位置センサ１３２ＳＧ１２３によって検出されたこと（盤上可動体３２Ａが原点位置に移動したこと）を条件として駆動モータ１３２ＳＧ１２２の逆転駆動を停止させる。

【０６５６】

一方で、図７３（Ｂ）に示すように、例えば、盤上可動体３２Ａの演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出位置センサ１３２ＳＧ１２４が盤上可動体３２Ａを検出しないことによって駆動モータ１３２ＳＧ１２２の正転駆動が前記した第１期間を超えて継続させる。このとき、演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって所定期間（イニシャル動作制御を開始してから第１期間よりも長い期間）に亘り盤上可動体３２Ａが検出されていない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａの動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ１３２ＳＧ１２２を逆転駆動させることによって６０００ｍｓをかけて盤上可動体３２Ａを原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ１３２ＳＧ１２３によって盤上可動体３２Ａが検出されたことに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の駆動を停止させる。

また、図７４（Ａ）及び図７４（Ｂ）に示すように、可動体予告の演出動作として盤上可動体３２Ａを動作させるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２を正転駆動させることによって盤上可動体３２Ａを第１期間よりも長期間である第２期間にかけて演出位置に向けて動作させる。このと

き、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の正転駆動を停止することにより盤上可動体３２Ａを演出位置に停止させる。同時に演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって盤上可動体３２Ａが検出される。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａが演出位置に停止している状態において可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２を逆転駆動させることによって盤上可動体３２Ａを原点位置に向けて動作させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の逆転駆動を停止することにより盤上可動体３２Ａを原点位置に停止させる。同時に原点位置センサ１３２ＳＧ１２３によって盤上可動体３２Ａが検出される。

【０６５７】

一方で、図７４（Ｂ）に示すように、例えば、盤上可動体３２Ａの演出位置に向けての動作中に脱調等が発生して盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で停止した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２期間が経過するタイミングまで可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の正転駆動を継続する。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２期間の終了タイミングにおいて、演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって盤上可動体３２Ａが検出されたか否かにかかわらず、可動体予告のプロセスデータに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の正転駆動を停止する。

【０６５８】

そして、演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって所定期間（イニシャル動作制御を開始してから第２期間よりも長い期間）に亘り盤上可動体３２Ａが検出されていない場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａの動作エラーであると判定し、該動作エラーの判定タイミングから駆動モータ１３２ＳＧ１２２を逆転駆動させることによって６００ｍｓをかけて盤上可動体３２Ａを原点位置に向けて動作させる。そして、原点位置センサ１３２ＳＧ１２３によって盤上可動体３２Ａが検出されたことに基づいて駆動モータ１３２ＳＧ１２２の駆動を停止させる。

【０６５９】

このように、イニシャル動作制御が終了した後の遊技議中に可動体予告が実行された場合、該可動体予告に対応した盤上可動体３２Ａの動作が正常に行われなくとも、イニシャル動作制御（確認動作）としての盤上可動体３２Ａの動作が実行されないため、正常に行われなかった可動体予告の演出効果の低下を軽減することが可能となる。

【０６６０】

（イニシャル動作制御変形例７）

また、前記変形例６では、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａが演出位置センサ１３２ＳＧ１２４によって検出されなかった場合に演出制御用ＣＰＵ１２０が盤上可動体３２Ａの動作エラーと判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０がイニシャル動作制御で盤上可動体３２Ａの動作エラーと判定した場合は、可変表示中の可動体予告実行期間において盤上可動体３２Ａを動作させずに、画像表示装置５におけるエフェクトの表示、ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力のみを実行してもよい。

【０６６１】

具体的には、変形例７として図７５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、イニシャル動作制御として、盤上可動体３２Ａを１０００ｍｓに亘って原点位置から演出位置に向けて動作可能であるとともに、盤上可動体３２Ａを２０００ｍｓに亘って演出位置から原点位置に向けて動作可能であるとする。

【０６６２】

更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａが演出位置と原点位置との間で停止した場合には、一旦動作エラーと判定した後に、複数回に亘り該イニシャル動作制御を実行可能であるとする。

【０６６３】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、４回のイニシャル動作制御を実行して全てでエラー判定とした場合、該４回目のイニシャル動作制御を以て盤上可動体３２Ａを動作制限可動体として記憶する（デッドエンド判定）。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特殊イニシャル動作制御として、盤上可動体３２Ａを３０００ｍｓに亘って原点位置から演出位置に向けて動作させた後、該盤上可動体３２Ａを６０００ｍｓに亘って原点位置に向けて動作させる。
【０６６４】
以降は、始動入賞が発生して該始動入賞に基づいて可動体予告を実行する可変表示が開始された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤上可動体３２Ａが動作制限可動体として記憶されていることに基づいて、可動体予告実行期間において、該盤上可動体３２Ａを動作させずに、画像表示装置５におけるエフェクトの表示、ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力のみを実行させればよい。
【０６６５】
以上のように、デッドエンド判定された盤上可動体３２Ａを可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置５におけるエフェクトの表示、ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力を実行することによって、可動体予告として盤上可動体３２Ａを動作させることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、可動体予告の演出効果の低下を抑えることが可能となる。
【０６６６】
尚、上記変形例１～７で説明した構成は、本実施形態のパチンコ遊技機１の構成に追加されてもよい。あるいは、本実施形態のパチンコ遊技機１の構成の一部が、各変形例１～７のうち少なくともいずれか１つの構成に変更されてもよい。つまり、上記変形例１～７は、複数のうちいずれか１つ、または複数組合わせた形態で本実施の形態のパチンコ遊技機１の構成に追加または変更可能である。
【０６６７】
形態２（イニシャル動作制御変形例８）
また、前記特徴部１３２ＳＧでは、図１６に示すように、可変表示が実行されない場合は、ＣＰＵ１０３が客待ちデモ指定コマンドを演出制御基板１２に対して出力することで、画像表示装置５において客待ちデモ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例８として図７６、図７７、図７８に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機１が低確低ベース状態（通常状態）でホットスタートにて起動した場合、パチンコ遊技機１が高ベース状態（時短状態）で起動した場合のいずれにおいても、パチンコ遊技機１の起動から３０００ｍｓ後にＣＰＵ１０３からの客待ちデモ指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信する一方で、客待ちデモ演出自体はイニシャル動作の制御期間が終了した後に開始されるようにしてもよい。
【０６６８】
このようにすることで、イニシャル動作制御として動作する可動体（盤上可動体３２Ａ）によって画像表示装置５にて表示される客待ちデモ演出の画像（図７６、図７７、図７８に示すデモムービー）が妨げられることにより該客待ちデモ演出の画像の視認性が低下してしまうことを防止することができる。
【０６６９】
尚、図７６，図７７、図７８では、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、各可動体のイニシャル動作に要する期間である３０秒が経過した以降とすることで、各可動体のイニシャル動作

と客待ちデモ演出との間に十分な期間を設け、客待ちデモ演出の視認性が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

【０６７０】

更には、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間は、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで異なるようにしてもよい。尚、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合とホットスタートにて起動した場合とで各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるまでの期間が異なる場合のどちらであっても、各可動体のイニシャル動作終了後に客待ちデモ演出が実行されるようにすることで、イニシャル動作として動作する可動体により客待ちデモ演出が妨げられてしまうことを防止できるようにしてもよい。

【０６７１】

（イニシャル動作制御変形例９）

また、上記した変形例では、図７５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が盤上可動体３２Ａのデッドエンド判定を行った場合は、盤上可動体３２Ａを可動体予告として動作させない一方で、画像表示装置５におけるエフェクトの表示、ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの可動体予告に応じた音出力を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例９として図７９に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が盤上可動体３２Ａのデッドエンド判定を行った場合は、特殊イニシャル動作の終了後に客待ちデモ演出が実行されるときに、盤上可動体３２Ａを動作させない一方で、画像表示装置５における客待ちデモ演出に応じたエフェクトの表示、ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の客待ちデモ演出に応じた点灯は実行してもよい。

【０６７２】

このようにすることで、盤上可動体３２Ａが正常に動作しない状況において、客待ちデモ演出として盤上可動体３２Ａを無理の動作せることによる故障を引き起こしてしまうことを防ぎつつ、客待ちデモ演出の演出効果の低下を推させることが可能となる。

【０６７３】

形態３（大当り変動終了直前の電断）

次に、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図８０に基づいて説明する。図８０は、電断が大当り変動の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０６７４】

図８０に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、大当り確定図柄の組合せが仮停止表示された後、可変表示が再開されて再抽選演出が実行されているときや、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約５０００ｍｓ前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、大当り遊技状態の制御が開始される。

【０６７５】

よって、起動タイミングから画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されている間に、ＣＰＵ１０３の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信した後、大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したことに基づいてファンファーレ演出が開始される。

【０６７６】

詳しくは、停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドを受信してから所定時間（例えば、約１０００ｍｓ）が経過するまでは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇの発光と背景音（ＢＧＭ）の出力が制限される。つまり、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが消灯し、背景音（ＢＧＭ）が出力されない状態となる。

【０６７７】

その後、大当り開始指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがファンファーレ演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。また、大当り開始指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、２０００ｍｓ）が経過したときに起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。尚、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した演出画像は開始から所定時間（例えば、１５００ｍｓ）が経過するまでは黒画面表示とされている。

【０６７８】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、４０００ｍｓ）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ファンファーレ演出（導入パート）が終了し、ファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始される。

【０６７９】

ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図５２（Ｆ７）、（Ｆ８）に示すように、遊技者に対し遊技球を右遊技領域に打ち出すことを促進する右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１、１３２ＳＧ４３２が表示され右打ち操作促進演出が行われるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１などのファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が右打ち操作せずに不利益を被る虞がある。

【０６８０】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートでは、図５２（Ｆ７）に示すように、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３１が表示されるときに、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降する可動体演出が実行されるため、右打ち報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、可動体がイニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなる。

【０６８１】

そこで、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、盤上可動体３２Ａの動作を伴うファンファーレ演出（右打ち報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体でファンファーレ演出における右打ち報知パートの視認性が妨げられたり、イニシャル動作と右打ち操作促進演出のいずれで動作しているのか判別しにくくなることを防止できる。

【０６８２】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の実行直前に電断が発生した場合、ファンファーレ演出が開始されてから右打ち促進演出が開始されるまでの期間（図５２（Ｆ１）～（Ｆ６）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出の導入パート期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０６８３】

また、ファンファーレ演出の導入パートにおいて、複数種類の大当りＡ～Ｅのうちいずれの大当りであるかを報知するときに、制御される大当り種別に対応した大当り種別表示

１３２ＳＧ４２１と、該大当り種別表示１３２ＳＧ４２１が表示される前に大当り種別表示前導入表示１３２ＳＧ４２２の表示と、を行うことが可能であり、動作確認制御では、図５２（Ｆ６）において大当り種別表示１３２ＳＧ４２１の表示が行われるよりも前にイニシャル動作が終了することで、ファンファーレ演出中に動作確認制御が行われても、いずれの種別の大当りに制御されるかを把握することが可能となる。

【０６８４】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、イニシャル動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するとともに、動作確認制御にて動作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様（例えば、３Ｒ大当りは青系統色、１０Ｒ大当りは赤系統色など）で発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、ファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様において用いられない。よって、ファンファーレ演出中であっても、可動体が動作確認制御中であることを示すことが可能となる。

【０６８５】

また、イニシャル動作により第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方で、第２可動体の可動体ＬＥＤがファンファーレ演出（導入パート）に対応した発光態様にて発光することで、ファンファーレ演出中であっても、可動体がイニシャル動作中であることを示すことが可能となる。

【０６８６】

また、ファンファーレ演出が実行される場合、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂが第１輝度によりファンファーレ演出に対応した発光態様で発光する一方で、動作確認制御中においては、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、が第１輝度（高輝度）より低い第２輝度（低輝度）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【０６８７】

尚、電源投入時からすべての可動体のイニシャル動作が完了するまで（イニシャル動作する最後の可動体が原点位置に配置されるまで）、全ての可動体ＬＥＤのデューティー比を低下させたり、所定の時間が終了するまでデューティー比を低下させるようにしてもよい。

【０６８８】

また、イニシャル動作により第１可動体が動作している場合、第２可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様で発光せず、第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様で発光するようにすることで、動作確認制御により動作している可動体に注目させることが可能である。

【０６８９】

また、イニシャル動作中の可動体の可動体ＬＥＤは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで、共通のイニシャル強調態様（白点灯）で発光させる一方で、演出動作制御により動作する可動体の可動体ＬＥＤは、該可動体が原点位置から演出位置まで進出動作するときと演出位置から原点位置まで退避動作するときとで異なる発光態様で発光することが可能である。具体的には、進出動作時には可動体ＬＥＤが第１態様（例えば、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、アタッカＬＥＤ９ｃ、可動体ＬＥＤ９ｄ、９ｅなどを用いて、一側方から他側方に向けて所定の周期で段階的に点灯させるウェーブ態様など）で発光し、退避時には可動体ＬＥＤが第２態様（例えば、速い周期（３０ｍｓなど）で点滅させるフラッシュ態様など）で発光してもよい。このようにすることで、イニシャル強調態様（白点灯）と演出に対応した態様とにより動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

【０６９０】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにて実行される可動体演出では、

盤上可動体３２Ａがイニシャル動作と共通の動作態様（原点位置から演出位置まで下降）で動作し、イニシャル動作では、可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、可動体演出では、イニシャル強調態様（白点灯）とは異なる態様であって右打ち報知パートに対応した態様で発光し、イニシャル動作で可動体が動作するときに音出力を制限し、右打ち報知パートにて実行される可動体演出では右打ち報知パートに対応した音が出力される。このようにすることで、イニシャル強調態様と右打ち報知パートに対応した態様とにより、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能である。

【０６９１】

尚、本実施の形態では、右打ち報知パートにて実行される可動体演出における盤上可動体３２Ａの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体３２Ａの動作態様とが共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出における盤上可動体３２Ａの動作態様と、イニシャル動作における盤上可動体３２Ａの動作態様とは、一部の態様だけが共通するものであってもよいし、全ての動作態様が共通するものであってもよい。さらに、両者の動作態様が全て異なる態様であってもよい。

【０６９２】

また、ファンファーレ演出における右打ち報知パートにおいて可動体演出を実行するときに、特殊動作により可動体を動作させるとともに、可動体演出に対応したエフェクト表示を表示可能であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に動作エラーと判定し、再度動確認制御を行うことが可能であり、特定期間に亘って動作確認制御が行われている場合、可動体演出が実行されるとき、特殊動作が制限される一方、エフェクト表示の表示が行われるようにすればよい。このようにすることで、特殊動作によりイニシャル動作が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことができる。

【０６９３】

形態４（ファンファーレ演出開始直後の電断）

次に、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図８１に基づいて説明する。図８１は、電断がファンファーレ演出の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０６９４】

図８１に示すように、大当り変動パターンに基づく可変表示において飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに大当り確定図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了した後、図柄確定表示期間が終了して大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したことに基づき大当りのファンファーレ演出が開始される。そのファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０６９５】

ファンファーレ演出が開始された直後とは、詳しくは、ＣＰＵ１０３が大当りの制御を開始した直後であり、ＣＰＵ１０３が復旧したことに基づいて送信された大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０がファンファーレ演出（導入パート）を開始した直後のタイミングであるが、ホットスタートで起動した後はＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないので、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ファンファーレ期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ

５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、ファンファーレの残期間において停電復旧中であることが報知される。

【０６９６】

また、停電復旧中であることが報知されているファンファーレの残期間中に動作確認制御が開始され、該ファンファーレ期間が終了してラウンド遊技が開始されるより前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【０６９７】

その後、１回目において大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用ＣＰＵ１２０が、１回目が開始されたことを特定できるため、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが大当り中に出力される大当り中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇについては、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光する。

【０６９８】

このように、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレの残期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【０６９９】

また、大入賞口が開放したことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて、ラウンド遊技に対応した演出（大当り中楽曲に対応した発光や音出力）が開始される。詳しくは、ラウンド遊技期間は、大入賞口が長期にわたり開放されて多量の遊技球が入賞可能となり、大当りにおけるファンファーレ期間やエンディング期間よりも遊技者にとって有利な期間であるため、画像、ランプ、音により賑やかなラウンド演出が提供されるが、このラウンド遊技に対応するラウンド演出が開始される前に動作確認制御が終了することで、イニシャル動作する可動体を気にすることなく、ラウンド演出を楽しむことができるようになる。

【０７００】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ファンファーレ演出が終了するまでの期間（図５２（Ｆ２）～（Ｆ６）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、ファンファーレ演出期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０７０１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆを復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、前記ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源

投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。
【０７０２】
尚、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。
【０７０３】
また、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５には共通の復旧中表示１３２ＳＧ５１０に表示されるが、例えば、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合には、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されているときに右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示されないが、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合には、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されているときに右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示されるなど違いがあるが、少なくとも復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示態様が共通していれば他の表示の表示態様が共通していなくてもよい。
【０７０４】
尚、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は復旧中表示１３２ＳＧ５１０と共通のタイミングで表示されるようになっているが、例えば、遊技状態に関係なく、電断の発生後に電源投入されたときに復旧中表示１３２ＳＧ５１０のみを表示し、遊技状態に応じて右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０を表示するか否かを決定しなくてもよい。さらに、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が、低ベース状態での可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合とで、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示態様が異なるようにしてもよい。この場合、高ベース状態での可変表示中や大当り中に電断が発生し、その後、電源投入された場合においては、右打ち操作を促進する表示態様であることが好ましい。
【０７０５】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ファンファーレ演出中に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、ファンファーレ演出の実行と同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該ファンファーレ演出の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。
【０７０６】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）にて発光させるとき、ファンファーレ演出（演出動作制御）中に可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂを大当り中楽曲に対応した態様よりも低輝度で発光させる制御を行うことで（図５６（Ｂ）参照）、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。
【０７０７】
また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ファンファーレ演出（大当り中楽曲）に

対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がファンファーレ演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

【０７０８】

また、動作確認制御による各可動体の動作態様と演出動作制御による各可動体の動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、当否ボタン演出）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。

【０７０９】

形態５（ファンファーレ演出終了直前の電断）

次に、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図８２～図８４に基づいて説明する。図８２は、電断がファンファーレ演出の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。図８３は、ファンファーレ演出に動作確認制御が実行されるときの動作例を示す図である。図８４は、（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【０７１０】

図８２に示すように、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づき開始された大当りのファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０７１１】

ファンファーレ演出が終了する直前とは、詳しくは、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したファンファーレ演出（右打ち報知パート）が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が大当りの制御を開始してからラウンド遊技の制御を開始するまで待機するファンファーレ期間が終了する直前のタイミング（例えば、ファンファーレ期間の終了の約５０００ｍｓ前のタイミングなど）を含む。

【０７１２】

この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い送信された停電復旧指定コマンドと１回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドとを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したことに基づいて、ラウンド遊技期間に亘り、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが大当り中楽曲に対応する態様で発光し、アタッカＬＥＤ９ｃが開放中に対応する態様で発光し、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが楽曲選択示唆態様にて発光するとともに、背景音（ＢＧＭ）が大当り中楽曲に対応する態様で出力される。

【０７１３】

尚、ホットスタートで起動されたときに、ファンファーレ期間の残時間（例えば、約１０００ｍｓ）がある場合、ＣＰＵ１０３が復旧したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信した後、前記残時間である１０００ｍｓが経過してから１回目に対応する大入賞口開放中指定コマンドが受信されることになるが、ファンファーレ期間の残時間においては枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが消灯し、背景音（ＢＧＭ）が出力されない状態となる。尚、可動体ＬＥＤについては復旧中に対応した態様で発光してもよい。

【０７１４】

また、１回目遊技の開始とともに各可動体の動作確認制御が開始された後、該１回目遊技における大入賞口の開放制御が終了して次のラウンド遊技が開始されるより前に、動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【０７１５】

その後、１回目において大入賞口の開放後を指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、第２ラウンドにおいて大入賞口の開放中を指定する大入賞口開放中指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信すると、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当り中に出力される大当り中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。

【０７１６】

このように、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ラウンド遊技期間に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【０７１７】

また、ファンファーレ演出が終了する直前に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。

【０７１８】

より詳しくは、本実施の形態では、ファンファーレ演出の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、１回目遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図５２（Ｆ８）～（Ｆ９）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０７１９】

また、図８３（Ａ）に示すように、ファンファーレ演出が終了した後であって規定期間に亘って大入賞口が開放状態に制御されるラウンド遊技において、画像表示装置５の表示画面にはラウンド演出用の画像等が表示されるとともに、表示画面の右側には遊技球の打ち出し方向を示す右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示され、表示画面の上側にはラウンド遊技に関するラウンド遊技関連表示としてのラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４が表示される。

【０７２０】

また、図８３（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。

【０７２１】

詳しくは、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は支持部３２ｂのみが重複しうる位置に表示され、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４は演出部３２ａ及び支持部３２ｂの一部が重複しうる位置に表示され、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３は演出部３２ａが重複しうる位置に表示されている。

【０７２２】

次に、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図８４（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明する。

【０７２３】

図８４（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図８３（Ａ）参照）。

【０７２４】

次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降して中間位置を通過するとき、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難（または不可）となる。また、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認が困難（または不可）となる（図８３（Ｂ）参照）。

【０７２５】

次いで、盤上可動体３２Ａが中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が視認可能となるが、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４の一部が前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４の視認が困難（または不可）となるが、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３は演出部３２ａ及び支持部３２ｂのいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる（図８３（Ｃ）参照）。

【０７２６】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体３２Ａが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体３２Ａが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図８４（Ａ）に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【０７２７】

図８４（Ａ）に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体３２Ａが大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂで遊技への影響度が高い右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。

【０７２８】

つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂによって右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【０７２９】
一方、図８４（Ｂ）に示すように、盤下可動体３２Ｂは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図８３（Ａ）参照）。
【０７３０】
次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４のいずれにも重複しないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図８３（Ｄ）、（Ｅ）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体３２Ｂが各表示に重複する状況は同じである。
【０７３１】
このように、図８４（Ａ）に示すように、ラウンド遊技においてイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間は、盤上可動体３２Ａが大当りに関する大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）に重複する時間よりも短いため、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂで遊技への影響度が高い右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。
【０７３２】
また、盤下可動体３２Ｂについては、イニシャル動作が行われている期間において、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０及び大当り情報表示（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）のいずれにも重複しないので遊技者が視認可能である。
【０７３３】
つまり、大入賞口が開放されて遊技者にとって有利となるラウンド遊技において、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂによって右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が覆われてしまうと、大入賞口が開放状態である期間に遊技者が右打ち操作により遊技球を入賞させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるが、本実施の形態では、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は他の大当り情報表示に比べて、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂによって視認性が困難となる時間が短いため、遊技者が不利益を被ることを防止することができる。
【０７３４】
また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体ＬＥＤはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤは大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様において用いられないことで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。
【０７３５】
また、動作確認制御においてイニシャル動作している第１可動体の可動体ＬＥＤはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない第２可動体の可動体ＬＥＤは大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するが、動作確認制御により第１可動体が可動しているとき、該第１可動体の可動体ＬＥＤがイニシャル強調態様（白点灯）により発光する一方、第２可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様により発光することで、ラウンド遊技中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。
【０７３６】
また、本実施の形態では、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パ

チンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度と共通である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合におけるラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度は、ファンファーレ演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動しなかった場合のラウンド遊技において、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤが大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応する態様にて発光するときの発光輝度よりも低輝度であってもよい。このようにすることで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能となる。

【０７３７】

形態６（一のラウンド遊技開始直後の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図８５に基づいて説明する。図８５は、電断が一のラウンド遊技の開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０７３８】

図８５に示すように、大当りのファンファーレ演出が終了した後、１回目のラウンド遊技（第１ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいてラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０７３９】

ラウンド演出が開始された直後とは、詳しくは、１回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出を開始した直後のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が第１回目のラウンド遊技の制御を開始した直後のタイミング（例えば、ラウンド遊技における大入賞口の開放制御を開始した直後（例えば、約１０００ｍｓ後）のタイミングなど）を含む。

【０７４０】

この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか送信されないので、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで遊技状態がどのような状態か（ラウンド遊技期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中

しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドである１回目の大入賞口開放後指定コマンドを受信するまで、つまり、１回目のラウンド遊技期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【０７４１】

また、停電復旧中であることが報知されている１回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該１回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝

度で発光するようになっている。
【０７４２】
その後、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを指定する大入賞口開放後指定コマンドを受信した後、大入賞口が閉鎖状態から開放状態に変化した期間であることを指定する大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、演出制御用ＣＰＵ１２０が、１回目のラウンド遊技が終了して２回目のラウンド遊技が開始されたことを特定できるため、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが大当り中に出力される大当り中楽曲に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。
【０７４３】
このように、ラウンド演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技期間中に開始される動作確認制御において、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。
【０７４４】
また、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断、且つ電源投入された場合の動作確認制御を、当該１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する前に終了させることが可能となるため、イニシャル動作が終了した後でも、可動体に邪魔されることなく大入賞口への入賞を狙うことができるようになる。
【０７４５】
より詳しくは、本実施の形態では、１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、当該１回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図５２（Ｆ９）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。
【０７４６】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆを復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。
【０７４７】
尚、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。
【０７４８】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を

表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が開放状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が開放状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【０７４９】

また、復旧中表示に対応した態様（消灯）は、ラウンド演出（大当り中楽曲）に対応した態様に対応した発光態様において用いられないことで、電断前がラウンド演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能である。

【０７５０】

尚、上記形態６において、２回目以降のラウンド遊技（２Ｒ～１０Ｒ）が開始された直後に電断が発生した場合、上記した１回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

【０７５１】

形態７（一のラウンド遊技終了直前の電断）

次に、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御について、図８６に基づいて説明する。図８６は、電断が一のラウンド遊技の終了直前に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０７５２】

図８６に示すように、１回目のラウンド遊技（第１ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０７５３】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、１回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が第１回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、一のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約５０００ｍｓ前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、１０個）の１個前となったタイミングや、１回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

【０７５４】

この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと１回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は１回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドである２回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、１回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【０７５５】

その後、２回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。

【０７５６】

また、１回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、２回目のラウンド遊技期間中に動作確認制御が開始され、該２回目のラウンド遊技期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は１回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【０７５７】

このように、１回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、当該ラウンド遊技の次の２回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【０７５８】

より詳しくは、本実施の形態では、１回目のラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了するまでの期間（図５２（Ｆ１０）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０７５９】

尚、上記形態７において、２回目以降のラウンド遊技（２Ｒ～１０Ｒ）の終了直前に電断が発生した場合、上記した１回目のラウンド遊技（大入賞口の開放）の制御が開始された直後に電断が発生した場合と同様に動作するため、詳細な説明は省略することとする。

【０７６０】

形態８（特殊インターバルの開始直後の電断）

次に、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御について、図８７に基づいて説明する。図８７は、電断が特殊インターバルの開始直後に発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０７６１】

本実施の形態では、大当り種別が大当りＡ、大当りＢの場合、全てのラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後のラウンドインターバル期間は０．５秒であるのに対し、大当り種別が大当りＣ、大当りＤ、大当りＥの場合、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間は３０秒とされ（図８参照）、この特殊ラウンドインターバル期間において、特殊インターバル演出として昇格演出（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２９）参照）が行われる。

【０７６２】

図８７に示すように、大当りＣ～Ｅの３回目のラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）に

おいてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。
【０７６３】
大当りＣ～Ｅの３回目のラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、３回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約５０００ｍｓ前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、１０個）の１個前となったタイミングなど）を含む。
【０７６４】
この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと３回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は３回目の特殊ラウンドインターバル期間であるとして、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドである２回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、３回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。
【０７６５】
その後、４回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、大当り中楽曲（ラウンド演出）に対応した態様で発光するとともに、大当り中楽曲に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、大当り中楽曲を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。
【０７６６】
また、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、該３回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御において発光するときより低輝度で発光するようになっている。
【０７６７】
このように、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。
【０７６８】
より詳しくは、本実施の形態では、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間が終了するまでの期間（図５３（Ｆ２１）

～（Ｆ２９）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０７６９】

尚、上記形態８において、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、３回目以外のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後に特殊ラウンドインターバルが設定されていてもよい。

【０７７０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆを復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【０７７１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該大入賞口が閉鎖状態に制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【０７７２】

また、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【０７７３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御されたときにインターバル演出を実行可能であり、インターバル演出において、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂ、アタッカＬＥＤ９ｃを大当り中楽曲（インターバル演出）に対応した態様で発光可能であり、また、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能である。そして、３回目のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態（特殊ラウンドインターバル）に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該３回目の特殊ラウンドインターバル制御の実行期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂ、アタッカＬＥＤ９ｃを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）

はインターバル演出に対応した態様（大当り中楽曲）において用いられない。このようにすることで、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

【０７７４】

また、本実施の形態では、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと３回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信された場合、３回目の特殊ラウンドインターバル期間において、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されるとともに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となり、この復旧中態様が４回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで継続される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、インターバル演出が、導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、で構成される場合、動作確認制御は、結果報知パートが開始されるよりも前にするようにすることが好ましい。このようにすることで、イニシャル動作する可動体でインターバル演出における結果報知パートの視認性が妨げられることを回避できる。

【０７７５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、結果報知パートにおいて昇格演出として盤下可動体３２Ｂを用いた可動体演出を実行可能であり（図５３（Ｆ２４）参照）、前記可動体演出が実行される場合、動作確認制御により動作する盤下可動体３２Ｂの動作態様と共通の動作態様で演出動作制御を行うことが可能であり、動作確認制御により盤下可動体３２Ｂが動作するときに音出力が制限され、可動体演出において盤下可動体３２Ｂが動作するときに該可動体演出に対応した音が出力されることが好ましい。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別可能となる。

【０７７６】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図５３（Ｆ２４）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体３２Ｂの動作態様と昇格演出での盤下可動体３２Ｂの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、インターバル演出が実行される一のラウンド遊技において大入賞口が閉鎖状態に制御される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

【０７７７】

また、動作確認制御による盤下可動体３２Ｂの動作態様と昇格演出での盤下可動体３２Ｂの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂは、動作確認制御においては該イニシャル動作が終了するまでイニシャル強調態様（白点灯）で発光し、演出動作制御（例えば、昇格演出の昇格成功の場合）においては、第１期間（例えば、進出動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様にて発光し、第２期間（例えば、退避動作期間）においてはレインボーフラッシュ態様とは異なるなめらかレインボー態様にて発光する。このようにすることで、動作確認制御と演出動作制御とのいずれが行われているのかを容易に判別することが可能となる。

【０７７８】

尚、本実施の形態では、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体３２Ｂが

上昇することにより、当該大当りが３ラウンド大当りよりも遊技者にとって有利な１０ラウンド大当りであることを報知する昇格演出が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出は上記昇格演出だけでなく、種々の可動体演出を適用可能である。

【０７７９】

例えば、大当り中における特定ラウンド遊技において、遊技球が第２カウントスイッチ１３２ＳＧ０２４を通過したことが検出されたことに基づいて、大当り終了後の遊技状態が確率変動状態（大当り確率が通常状態よりも高くなる状態）となるパチンコ遊技機の場合、図８８に示すように、特殊ラウンドインターバル期間に実行される可動体演出として、盤下可動体３２Ｂが上昇することにより、当該大当りが非確変大当り（大当り終了後の遊技状態が確率変動状態にならない大当り）よりも遊技者にとって有利な確変大当りであることを報知するＶ昇格演出が行われるようにしてもよい。

【０７８０】

また、図８８に示すように、このＶ昇格演出が、導入パートと、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パートと、で構成される場合、大入賞口が閉鎖状態に制御されると同時に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御は、Ｖ昇格演出の結果報知パートが開始されるよりも前に終了することが好ましい。

【０７８１】

形態９（昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前の電断）＜変形例＞

次に、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図８９に基づいて説明する。図８９は、昇格演出が実行されるラウンド遊技の開始直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０７８２】

本実施の形態では、３回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了した後の特殊ラウンドインターバル期間（３０秒）において、特殊インターバル演出として昇格演出（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２９）参照）が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記のような昇格演出は、図８９に示すように、特定のラウンド遊技期間（例えば、３回目のラウンド遊技において大入賞口の開放制御と閉鎖制御が行われている期間）に実行可能としてもよい。

【０７８３】

この場合、昇格演出は、導入パート（図５３（Ｆ２１）～（Ｆ２３）参照）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果報知パート（図５３（Ｆ２４）～（Ｆ２９）参照）と、で構成され、大当り種別が大当りＡ（３Ｒ大当り）である場合、結果報知パートにおいて大当りＡであることが昇格失敗態様で報知され、大当り種別が大当りＡ（３Ｒ大当り）よりも遊技者にとって有利な大当りＢ（１０Ｒ大当り）である場合、結果報知パートにおいて大当りＢであることが昇格成功態様で報知されるようにする。つまり、昇格演出は、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなったとき（初当り）に実行可能とすることが好ましい。

【０７８４】

そして、図８９に示すように、昇格演出が実行される大当りＡ、Ｂの３回目のラウンド演出の開始直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０７８５】

昇格演出が実行される３回目のラウンド演出が開始される直前とは、詳しくは、２回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御を終了する直前のタイミング（例えば、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約５０００ｍｓ前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる

上限数（例えば、１０個）の１個前となったタイミングや、２回目のラウンドインターバル期間など）を含む。
【０７８６】
この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと２回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は２回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドである３回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信するまで、つまり、２回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。
【０７８７】
その後、３回目の大入賞口開放中指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが最初の所定時間は開放強調態様で発光した後、昇格演出（導入パート）に対応した態様で発光するとともに、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、昇格演出（導入パート）に対応した背景音（ＢＧＭ）を複数曲のうちからいずれかに選択可能であることを示す態様にて発光し、アタッカＬＥＤ９ｃは、開放中に対応する態様にて発光する。
【０７８８】
また、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、２回目のラウンドインターバル期間中（復旧中）または３回目のラウンド遊技中に動作確認制御が開始され、該３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。
【０７８９】
このように、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、２回目のラウンドインターバル期間中または３回目のラウンド遊技に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（昇格演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。
【０７９０】
より詳しくは、本実施の形態では、２回目のラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の結果報知パートが開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するように、大入賞口の開放制御及びラウンドインターバル期間とイニシャル動作期間とが設定されている。
【０７９１】
尚、上記形態９において、３回目のラウンド遊技において昇格演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、３回目以外のラウンド遊技におい

て昇格演出が実行されるようにしてもよい。

【０７９２】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体ＬＥＤはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤは昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、昇格演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、昇格演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【０７９３】

また、３回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが、昇格演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【０７９４】

また、３回目のラウンド遊技が開始される直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、３回目のラウンド遊技において実行された昇格演出の導入パートの操作促進パート、つまり、遊技者にチャンスボタン６３１Ｂの操作を促す操作促進演出が開始される前に可動体のイニシャル動作が終了するため、動作確認制御により動作する可動体で導入パートにおける操作促進演出の視認性が妨げられることがない。

【０７９５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤下可動体３２Ｂは、イニシャル動作するときと昇格演出で演出動作するときとで動作態様（原点位置から演出位置まで移動する態様）は共通であり、イニシャル動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光するが、背景音（ＢＧＭ）の出力が制限され、昇格演出で演出動作するときは、盤下可動体ＬＥＤ９ｅが昇格演出（結果報知パート）に対応した態様（例えば、レインボー態様など）で発光する一方で、昇格演出（結果報知パート）に対応した態様の効果音が出力される。このようにすることで、イニシャル動作と昇格演出のいずれか実行されているのかを容易に判別することができる。

【０７９６】

また、結果報知パートにおける可動体演出において、該可動体演出に対応したエフェクト表示（図５３（Ｆ２４）参照）を表示可能であり、動作確認制御による盤下可動体３２Ｂの動作態様と昇格演出での盤下可動体３２Ｂの動作態様（例えば、原点位置から演出位置まで移動する動作態様）とは共通であり、動作確認制御を特定期間に亘って正常に終了することができなかった場合に、動作エラーと判定し、再度動作確認制御を行うことが可能であり、昇格演出が実行される３回目のラウンド演出が開始された直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合に開始される動作確認制御が正常に終了しないとき、動作エラーと判定されるタイミングは昇格演出の実行期間と重複し、動作確認制御が行われている特定期間中に昇格演出が実行される場合、可動体演出が制限される一方で、エフェクト表示が表示されるようにしてもよい。このようにすることで、昇格演出により動作確認制御が妨げられないようにしつつ、遊技者には可動体演出が実行されたことをエフェクト表示により示すことが可能となる。

【０７９７】

形態１０（最終ラウンド遊技の終了直前の電断）

次に、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図９０に基づいて説明する。図９０は、最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０７９８】

図９０に示すように、大当りＢ、Ｄ、Ｅにおける１０回目のラウンド遊技（最終ラウンド）が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドの受信に基づいて開始されたラウンド演出が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。

【０７９９】

ラウンド演出が終了する直前とは、詳しくは、１０回目のラウンド遊技が開始されたことを示す大入賞口開放中指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が開始したラウンド演出が終了する直前のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３が１０回目のラウンド遊技の制御を終了する直前のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の開放制御が終了する直前（例えば、約５０００ｍｓ前）のタイミングや、入賞球数が大入賞口の閉鎖条件となる上限数（例えば、１０個）の１個前となったタイミングや、１０回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間など）を含む。

【０８００】

この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドと１０回目の大入賞口開放後指定コマンドとが受信されることで、演出制御用ＣＰＵ１２０は１０回目のラウンドインターバル期間であるとして、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドである大当り終了指定コマンドを受信するまで、つまり、１０回目のラウンドインターバル期間が終了するまで、停電復旧中であることが報知される。

【０８０１】

その後、大当り終了指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆがエンディング演出（導入パート）に対応した態様にて発光するとともに、エンディング演出（導入パート）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇとアタッカＬＥＤ９ｃは、デフォルトに対応した態様にて発光する（例えば、白点灯または消灯など）。

【０８０２】

また、１０回目のラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。尚、動作確認制御は１０回目のラウンド遊技におけるラウンドインターバル期間に開始されてもよい。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。

【０８０３】

このように、１０回目の最終ラウンド遊技が終了する直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。

【０８０４】

より詳しくは、本実施の形態では、１０回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０８０５】

尚、上記形態１０において、最終ラウンドが１０ラウンドである大当りＢ、Ｄ、Ｅにおける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが３ラウンドである大当りＡ、Ｃの場合、３回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５２（Ｆ１３））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。また、最終ラウンドは上記３ラウンドや１０ラウンドに限定されるものではなく、種々に変更可能である。

【０８０６】

また、動作確認制御においてイニシャル動作している可動体の可動体ＬＥＤはイニシャル強調態様（白点灯）にて発光し、イニシャル動作していない可動体の可動体ＬＥＤは昇格演出（導入パート）に対応する態様にて発光するが、イニシャル強調態様（白点灯）は、エンディング演出（導入パート）に対応する態様において用いられないことで、エンディング演出中であってもイニシャル動作する可動体に注目させることが可能となる。

【０８０７】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光する一方で、動作していない他の可動体の可動体ＬＥＤがエンディング演出（導入パート）に対応する態様にて発光することで、エンディング演出中であっても、可動体が動作確認制御により可動していることを示すことが可能である。

【０８０８】

また、最終ラウンドの終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、動作確認制御により可動体が可動しているとき、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが、エンディング演出（導入パート）に対応する態様ではなく、イニシャル強調態様（白点灯）にて低輝度で発光することで、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【０８０９】

また、可動体ＬＥＤだけでなく、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂについても、動作確認制御期間においては、エンディング演出（導入パート）に対応する態様で発光するときよりも低輝度で発光するようになっていることで、装飾効果を低下させずに、電源投入時の消費電力を抑えて負荷を軽減することが可能である。

【０８１０】

形態１１（エンディング演出の開始直後の電断）

次に、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御について、図９１に基づいて説明する。図９１は、エンディング演出の開始直後に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０８１１】

図９１に示すように、大当りＢ、Ｄ、Ｅにおける１０回目のラウンド遊技（最終ラウンド）におけるラウンドインターバル演出が終了した後、大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいてエンディング演出が開始された直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処

理が実行される）と、大当り遊技状態の制御が再開される。
【０８１２】
エンディング演出が開始された直後とは、詳しくは、大当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０がエンディング演出の導入パートを開始した直後のタイミング、つまり、ＣＰＵ１０３がエンディング期間の制御を開始した直後のタイミング（例えば、最終ラウンド遊技における大入賞口の閉鎖制御を終了した直後（例えば、約１０００ｍｓ後）のタイミングなど）を含む。
【０８１３】
この場合、ホットスタートで起動された後、ＣＰＵ１０３の復旧に伴い停電復旧指定コマンドしか受信されないので、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次のコマンド（例えば、客待ちデモ指定コマンドなど）を受信するまで遊技状態がどのような状態か（エンディング期間であるか否かなど）を特定することができない。よって、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ、アタッカＬＥＤ９ｃが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。
【０８１４】
その後、客待ちデモ指定コマンドを受信したときに、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆが高ベース楽曲（時短中演出）に対応した態様にて発光するとともに、高ベース楽曲（時短中演出）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。尚、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、デフォルトに対応した態様にて発光し（例えば、白点灯または消灯など）、アタッカＬＥＤ９ｃは消灯する。
【０８１５】
また、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、該エンディング期間が終了する前に動作確認制御が終了するようになっている。また、動作確認制御において盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、イニシャル動作している間はイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するようになっている。
【０８１６】
このように、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間中に動作確認制御が開始され、イニシャル動作する可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇがイニシャル強調態様（白点灯）にて発光するが、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）において発光するときより低輝度で発光するため、電源投入時の消費電力を抑えてパチンコ遊技機１への負荷を軽減しつつ、可動体に設けられた可動体ＬＥＤを、演出動作制御を実行するときより低輝度とすることで、眩しくて可動体の動作が確認しにくくなってしまうことが防止される。
【０８１７】
より詳しくは、本実施の形態では、エンディング演出の開始直後に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５３（Ｆ３２）、（Ｆ３４）参照）が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、エンディング期間とイニシャル動作期間とが設定されている。
【０８１８】
尚、上記形態１０において、最終ラウンドが１０ラウンドである大当りＢ、Ｄ、Ｅにお

ける動作例を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、最終ラウンドが３ラウンドである大当りＡ、Ｃの場合、３回目の最終ラウンド遊技の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、エンディング期間において、時短状態に関する情報が報知される時短状態報知パート（図５２（Ｆ１３））が開始されるより前に可動体のイニシャル動作が終了するように、ラウンド遊技期間とイニシャル動作期間とが設計されていてもよい。

【０８１９】

また、上記では大当りＢ、Ｄ、Ｅ（１０ラウンド大当り）のエンディング期間を一例として説明したが、大当りＡ、Ｃ（３ラウンド大当り）のエンディング期間であっても同様に動作するため、詳細な説明を省略する。

【０８２０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、動作している盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆを復旧中表示１３２ＳＧ５１０に対応した態様（例えば、イニシャル強調態様；白点灯）で発光させる復旧中発光制御を行うことが可能であり、可変表示中に電断が発生し、その後、電源投入された場合と、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合とで、動作確認制御を行うことが可能である。このようにすることで、電源投入時の処理が煩雑化してしまうことを抑制することができる。

【０８２１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、画像表示装置５に復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、イニシャル動作している可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂをイニシャル強調態様（白点灯）で発光させることが可能であり、エンディング演出の開始直後に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、該エンディング期間に亘って、イニシャル動作していない可動体の盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタン６３１Ｂを復旧中表示に対応した態様で発光させる（本実施形態では消灯）させることが可能であり、イニシャル強調態様（白点灯）は復旧中表示に対応した態様（消灯）において用いられない。このようにすることで、復旧中であっても、動作確認制御により動作する可動体に注目させることが可能となる。

【０８２２】

また、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）における可動体ＬＥＤの発光輝度よりも低輝度で発光するようにしてもよい。

【０８２３】

また、本実施の形態では、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇは、停電復旧中において、イニシャル動作している可動体を除いて消灯する形態を例示したが、この発光態様（消灯）は、演出動作制御（当否ボタン演出における可動体演出）に用いられない。このようにすることで、電断前がエンディング演出中であっても、電源投入時に復旧中であることを報知することが可能となる。

【０８２４】

形態１２、２０（イニシャル動作と時短中における各種表示との関係）

次に、イニシャル動作と時短中における各種表示との関係について、図９２及び図９３に基づいて説明する。図９２は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図９３は、（Ａ

）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【０８２５】

図９２（Ａ）に示すように、時短状態Ｂ、Ｃ１、Ｃ２である場合、時短中演出として「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出」が実行される。ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ演出では、画像表示装置５の表示画面に、時短状態に対応する夜の都市の風景をあらわした第２背景表示１３２ＳＧ３２０と、味方キャラクタ及び敵キャラクタとが対峙している画像が表示される。また、画面上部には「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」の文字からなる演出モード表示１３２ＳＧ２２１が表示されている。また、画像表示装置５の画面左下部に、低確／高ベース状態に制御される残りの可変表示回数に対応させて時短残表示１３２ＳＧ２０１（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～６８５）が表示され、画像表示装置５の画面右側上方には、「右打ち」の文字と右向き矢印からなる右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０とが表示され、画像表示装置５の画面下部には、大当り連荘回数及び連荘中における総出球数を示す連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４が表示されている。

【０８２６】

また、画面左上の表示領域５ＳＬには、第１保留記憶数、第２保留記憶数及び飾り図柄に対応する小図柄が表示され、また、画面左側には、アクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３と、第２保留記憶に対応する第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２と、が上下方向に向けて設けられ、例えば、アクティブ表示領域１３２ＳＧ０１３にアクティブ表示１３２ＳＧ００３が表示され、第２保留記憶数の値が４であることに対応して、第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２に第２保留表示１３２ＳＧ００２が４つ縦並びに表示される。

【０８２７】

図９２（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。

【０８２８】

詳しくは、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０及び第２保留表示１３２ＳＧ００２が表示される第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２は、盤上可動体３２Ａの支持部３２ｂのみが重複しうる位置に表示され、第２保留記憶数表示が表示される表示領域５ＳＬは演出部３２ａ及び支持部３２ｂが重複しうる位置に表示され、演出モード表示１３２ＳＧ２２１は演出部３２ａが重複しうる位置に表示される。一方、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４及び時短残表示１３２ＳＧ２０１は、盤下可動体３２Ｂの演出部３２ｃ及び支持部３２ｄの一部が重複しうる位置に表示されている。

【０８２９】

次に、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図９３（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明する。尚、図９３（Ａ）、（Ｂ）においては、演出モード表示１３２ＳＧ２２１と時短残表示１３２ＳＧ２０１については記載を省略する。

【０８３０】

図９３（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４、時短残表示１３２ＳＧ２０１、演出モード表示１３２ＳＧ２２１のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９３（Ａ）参照）。

【０８３１】

次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降していくと、まず、第２保留記憶数表示（表示領域５ＳＬ）の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は表示の視認が困難（または不可）となる（図９２（Ｂ）参照）。その後、盤上可動体３２Ａが中間位

置まで移動して第２保留記憶数表示の視認が可能となると、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認が困難（または不可）となる（図９２（Ｃ）参照）。

【０８３２】

次いで、盤上可動体３２Ａが中間位置を通過して演出位置まで下降したとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が視認可能となるが、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）の一部の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は第２保留表示１３２ＳＧ００２の視認が困難（または不可）となるが、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数表示、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４、時短残表示１３２ＳＧ２０１、演出モード表示１３２ＳＧ２２１は演出部３２ａ及び支持部３２ｂのいずれも重複しないので、遊技者はこれら表示の視認が可能となる（図９２（Ｄ）参照）。

【０８３３】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体３２Ａが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体３２Ａが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図９３（Ａ）に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【０８３４】

一方、図９３（Ｂ）に示すように、盤下可動体３２Ｂは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４、時短残表示１３２ＳＧ２０１のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９２（Ｄ）参照）。

【０８３５】

次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から上昇して中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後においても、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）、第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）、演出モード表示１３２ＳＧ２２１のいずれにも重複していないため、遊技者はこれら表示を視認可能となる一方で、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４と時短残表示１３２ＳＧ２０１の一部の前面側に演出部３２ｃ及び支持部３２ｄが重複することにより、遊技者はこれら表示の視認が困難（または不可）となる（図９２（Ｄ）、（Ｅ）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体３２Ｂが各表示に重複する状況は同じである。

【０８３６】

このように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体３２Ｂが大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）に重複する時間よりも短くなるように、各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂで遊技への影響度が高い第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）の視認性が妨げられにくくなる。

【０８３７】

つまり、右打ち操作により第２特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａによって第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）が覆われてしまうと、第２始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第２始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被る

ことがあるため、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【０８３８】

また、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４は、時短状態中において変化しない一方、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２は、時短状態においても入賞数の変化や先読み予告などで表示態様が変化可能である。よって、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂにより、変化する可能性がある第２保留記憶の視認性が変化しない連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４よりも妨げられることを防止できる。

【０８３９】

また、イニシャル動作により盤上可動体３２Ａが第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）に重複する範囲よりも、イニシャル動作により盤上可動体３２Ａが連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４に重複する範囲の方が大きくなることが好まく、このようにすることで、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂにより、変化する可能性がある第２保留記憶の視認性が変化しない連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４よりも妨げられることを防止できる。

【０８４０】

また、図９３（Ａ）（Ｂ）に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体３２Ｂが大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）に重複する時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されているため、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂで遊技への影響度が高い右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。

【０８４１】

つまり、右打ち操作により第２特別図柄の可変表示を実行することにより遊技者にとって有利となる時短状態において、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂによって右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が覆われてしまうと、第２始動入賞を発生させることが可能な期間に遊技者が右打ち操作により第２始動入賞を発生させる機会を逃してしまい、遊技者が不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は他の大当り情報表示に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【０８４２】

尚、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとが、動作確認制御において所定の演出動作制御と共通の態様（例えば、原点位置から演出位置へ移動させる）で動作すると、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体３２Ｂが大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）に重複する時間とほぼ同一、または長くなる場合、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂを、盤上可動体３２Ａが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が、盤下可動体３２Ｂが大当りに関する大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）に重複する時間よりも短くなる態様にて動作するようにしてもよい。

【０８４３】

例えば、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂを、イニシャル動作において原点位置から第２保留記憶数及び第２保留表示１３２ＳＧ００２や右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する位置まで移動せず、途中位置まで移動した後に原点位置に復帰するようにすればよい。このようにすることで、イニシャル動作で動作する可動体により第２保留記憶数及び第２保留表示１３２ＳＧ００２や右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げら

れることを防止できる。

【０８４４】

また、図９３（Ａ）（Ｂ）に示すように、時短中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間の方が、盤上可動体３２Ａが第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間よりも短くなるように各可動体がイニシャル動作するように設定されていることで、第２保留記憶数や第２保留表示１３２ＳＧ００２よりも遊技への影響度が高い右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。

【０８４５】

また、形態１２、２０においては、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂと、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、第２保留記憶数（表示領域５ＳＬ）や第２保留表示１３２ＳＧ００２（第２保留表示領域１３２ＳＧ０１２）、大当り情報表示（例えば、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４）との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

【０８４６】

形態１３（ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図９４に基づいて説明する。図９４は、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０８４７】

図９４に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など）に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【０８４８】

よって、起動タイミングから画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されている間に、ＣＰＵ１０３の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【０８４９】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、可変表示中予告演出決定処理（ステップＳ１３２ＳＧ６１０）において、リーチ態様になるか否かを煽るリーチ予告と、リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促す

ボタン予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様にて可変表示が開始され、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが変動（背景）に対応した態様で発光するとともに、変動（背景）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、２０００ｍｓ）が経過したときに起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、変動（背景）に対応した演出画像の表示が開始される。

【０８５０】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、４０００ｍｓ）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、ボタン予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【０８５１】

ボタン予告（結果報知パート）では、図５０（Ｄ６）、（Ｄ７）に示すように、遊技者がチャンスボタン６３１Ｂを操作した結果、リーチ態様になったか否かの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、リーチ態様になったなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【０８５２】

本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体でボタン予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【０８５３】

より詳しくは、本実施の形態では、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図５０（Ｄ１）～（Ｄ５）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始からボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０８５４】

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が１以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示においてボタン予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時にボタン予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてからボタン予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約２０秒）よりも長くなるように設定されていることで、ボタン予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、ボタン予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンであることがＣＰＵ１０３により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、ボタン予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、ボタン予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【０８５５】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、ボタン予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（ボタン予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【０８５６】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第１（ｏｒ第２）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【０８５７】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、４０００ｍｓ）内に、特定変動パターン（ボタン予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約２０秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、５秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【０８５８】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了５秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

【０８５９】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示される直前に集光（光が画面中央に集まってきてボタン画像を形成）演出を実行可能であり、集光演出は、画面大きく使う演出（画面の端から開始されるイメージ）であるため、イニシャル動作の実行期間と重複してもよく、好適にボタン画像が表示されることを知らせることができる。

【０８６０】

例えば、動作促進演出におけるボタン画像が表示されるときにボタンのＬＥＤを発光（赤⇔消灯１５０ｍｓ周期）させることが可能であり、該発光パターンにおける発光態様は、イニシャル動作する可動体を強調する発光パターンに含まれない。

【０８６１】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン６３１Ｂを振動させる（振動モータ６３５Ｅの確認とイニシャル開始を報知）ことが可能であり、また、動作促進演出におけるボタン画像の表示とともにチャンスボタン６３１Ｂを振動させる（当該変動の期待度示唆）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン画像表示時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタンＬＥＤの発光態様のうち少なくとも１つが異なる。

【０８６２】

形態１４（開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図９５に基づいて説明する。図９５は、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０８６３】

図９５に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約５０００ｍｓ前）に電断が発

生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【０８６４】

よって、起動タイミングから画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されている間に、ＣＰＵ１０３の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【０８６５】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、可変表示中予告演出決定処理（ステップＳ１３２ＳＧ６１０）において、開始時予告の実行が決定され、変動パターン及び決定された予告演出に応じた態様にて可変表示が開始され、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが開始時予告における所定表示変化に対応した態様で発光するとともに、開始時予告に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、２０００ｍｓ）が経過したときに起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、開始時予告（導入パート）に対応した演出画像の表示が開始される。

【０８６６】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、４０００ｍｓ）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、開始時予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【０８６７】

開始時予告（結果報知パート）では、図４８（Ｂ３ａ）～（Ｂ６ａ）に示すように、保留表示が変化したか否かや、何色に変化したかなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する可動体で、保留表示が変化したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【０８６８】

本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で開始時予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【０８６９】

より詳しくは、本実施の形態では、開始時予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図４８（Ｂ２）～（Ｂ６）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０８７０】

尚、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数

が１以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において開始時予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に開始時予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから開始時予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約２０秒）よりも長くなるように設定されていることで、開始時予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、開始時予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンであることがＣＰＵ１０３により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、開始時予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、開始時予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【０８７１】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、開始時予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（開始時予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【０８７２】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第１（ｏｒ第２）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【０８７３】

ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、４０００ｍｓ）内に、特定変動パターン（開始時予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約２０秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、５秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。

【０８７４】

詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了５秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。

【０８７５】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン６３１Ｂを振動させることが可能であり、また、図４８（Ｂ６）にてアクティブ保留が赤色に変化したときにチャンスボタン６３１Ｂを振動させる（賑やかし目的）ことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動と赤色変化時のボタン振動とで、振動の期間、周期、振動時のボタンＬＥＤの発光態様のうち少なくとも１つが異なる。イニシャル動作中に赤色変化時のボタン振動が行われる場合、該赤色変化時のボタン振動が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

【０８７６】

また、例えば、イニシャル動作開始時にチャンスボタン６３１Ｂを振動させることが可

能であり、また、図４８（Ｂ１）にてボタン振動予告（開始時予告とは異なる期待度示唆）を行うことが可能であり、イニシャル動作時のボタン振動とボタン振動予告とで、振動の期間、周期、振動時のボタンＬＥＤの発光態様のうち少なくとも１つが異なる。イニシャル動作中にボタン振動予告が行われる場合、該ボタン振動予告が制限され、イニシャル動作終了後に制限されたボタン振動が行われる。

【０８７７】

形態１５（擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前の電断）

次に、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御について、図９６に基づいて説明する。図９６は、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合における動作確認制御の動作例を示す図である。

【０８７８】

図９６に示すように、所定のはずれ変動パターンに基づく可変表示が開始された後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにはずれ図柄の組合せが停止表示されて可変表示が終了する直前（例えば、はずれ図柄の組合せが仮停止表示されている期間や、可変表示で飾り図柄が停止表示されてから次の可変表示において飾り図柄の可変表示が開始されるまでの最小期間である図柄確定表示期間など、可変表示の終了約５０００ｍｓ前）に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動する（停電復旧時（電源投入時）においてホットスタート処理が実行される）と、保留記憶がある場合、可変表示が再開されるものの直ぐに当該可変表示が終了して、次の可変表示が開始される。

【０８７９】

よって、起動タイミングから画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されている間に、ＣＰＵ１０３の復旧に基づいて送信された停電復旧指定コマンドと図柄確定コマンドとを受信してから、次のコマンドである可変表示開始指定コマンドを受信するまでは、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが復旧中に対応する態様（例えば、消灯）となり、背景音（ＢＧＭ）が復旧中に対応する態様（例えば、無音）となる。また、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され（図９７参照）、次のコマンドを受信するまで、つまり、図柄確定表示期間において停電復旧中であることが報知される。

【０８８０】

その後、可変表示開始指定コマンドと変動パターン指定コマンドを受信したことに基づいて、可変表示が再開するか否かを示唆する擬似連予告が実行される変動パターン（擬似連）及び決定された予告演出（可動体予告）に応じた態様にて可変表示が開始され、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇが背景（変動）に対応した態様で発光するとともに、背景（変動）に対応した背景音（ＢＧＭ）の出力が開始される。また、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、２０００ｍｓ）が経過したときに起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了し、背景（変動）に対応した演出画像の表示が開始される。

【０８８１】

次いで、停電復旧指定コマンドを受信してから所定時間（例えば、４０００ｍｓ）が経過したときに、各可動体の動作確認制御（イニシャル動作）が開始される。その後、各可動体のイニシャル動作が終了した後、擬似連予告の結果が報知される結果報知パートが開始される。

【０８８２】

擬似連予告（結果報知パート）では、図４９（Ｃ６）、（Ｃ１０）、（Ｃ９）に示すように、可変表示が再開したか否かなどの結果が報知されるため、結果報知パートが開始されるときに可動体のイニシャル動作が実行されていると、イニシャル動作により動作する

可動体で、可変表示が再開したか否かなど結果報知パートの視認性が妨げられ、遊技者が結果を誤認する虞がある。

【０８８３】

本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動された場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるよりも前にイニシャル動作が終了するように可動体の制御が行われるため、イニシャル動作する可動体で擬似連予告（結果報知パート）の視認性が妨げられることを防止できる。

【０８８４】

より詳しくは、本実施の形態では、擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間（図４８（Ｂ２）～（Ｂ６）参照）内に可動体のイニシャル動作が終了するように、変動開始から擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでの期間とイニシャル動作期間とが設定されている。

【０８８５】

尚、本実施形態では、擬似連予告の実行とともに可動体予告の実行が決定されるため、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに可動体予告が実行されるが、動作確認制御が実行されているため、前記実施形態１で説明したように、可動体予告の実行タイミングでの盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂの演出動作が制限され、可動体予告に対応するエフェクト表示と効果音のみが出力されるようにしてもよい（図６６参照）。また、実施形態１では、イニシャル動作の終了後に盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂの演出動作が実行されるが、擬似連予告（導入パート）が開始されているため可動体予告の演出動作を制限しているが、可動体予告の演出動作を実行してもよい。

【０８８６】

また、本実施の形態では、所定の可変表示の終了直前に電断が発生したときの保留記憶数が１以上であり、その後、電源投入されて保留記憶を消化して次の可変表示が開始されるときに当該可変表示において擬似連予告の実行が決定されるようになっており、可変表示の開始時に擬似連予告の実行が決定された場合、可変表示が開始されてから擬似連予告の結果報知パートが実行されるまでの時間が少なくとも動作確認制御期間（例えば、約２０秒）よりも長くなるように設定されていることで、擬似連予告（結果報知パート）が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した場合、擬似連予告（結果報知パート）が開始されるまでに可動体のイニシャル動作が終了する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンであることがＣＰＵ１０３により決定された場合、該特定変動パターンに関する特定情報を指定する特定演出制御コマンド（例えば、擬似連予告実行を指定する入賞時演出指定コマンド）が送信され、該特定演出制御コマンドに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が、擬似連予告の結果報知パートが開始されるまでにイニシャル動作が終了するように、該イニシャル動作の実行期間を変更可能とするようにしてもよい。

【０８８７】

例えば、所定の可変表示中に始動入賞が発生したときに、擬似連予告が実行される特定変動パターンとすることが決定された場合、特定変動パターン（擬似連予告有り）であることを指定する入賞時演出指定コマンド（特定情報）が送信される。

【０８８８】

そして、所定の可変表示の終了直前に電断が発生した後、電源投入時に、停電復旧指定コマンド、図柄確定コマンド（特図の当否情報）、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンドが送信され、イニシャル動作が開始される。次いで、演出図柄確定指定コマンドが送信されたことに基づいて図柄が停止表示され、図柄確定表示期間が経過した後、次の可変表示が開始されるときに、第１保留記憶数通知コマンド、第２保留記憶数通知コマンド、遊技状態背景指定コマンド、第１（ｏｒ第２）可変表示開始指定コマンド、図柄確定コマンド、変動パターン指定コマンドが送信される。

【０８８９】
ここで、停電復旧指定コマンドを受信してから規定時間（例えば、４０００ｍｓ）内に、特定変動パターン（擬似連予告有り）を指定する変動パターン指定コマンドを受信した場合、実行中のイニシャル動作（約２０秒）を中断して、実行中のイニシャル動作よりも動作期間が短い（例えば、５秒など）短縮イニシャル動作に切り替えるようにしてもよい。
【０８９０】
詳しくは、イニシャル動作では、各可動体の最大進出動作と退避動作（原点位置と演出位置との間の往復）を順番に行う一方で、短縮イニシャル動作では、各可動体の最小進出動作と退避動作（例えば、原点位置を抜けた直後に原点に復帰）を同時に行うようにすればよい。また、イニシャル動作から短縮イニシャル動作への切り替わりは、例えば、一の可動体が最大進出動作中であった場合、当該動作を中断して退避動作を行い、原点位置に戻り次第、一の可動体を含む各可動体の最小進出動作と退避動作を同時に行うようにすればよい。尚、イニシャル動作から短縮イニシャル動作に切り替わるタイミングが、イニシャル動作の終了直前（例えば、終了５秒前など）だった場合、特定変動パターン指定コマンドを受信しても短縮イニシャル動作に切り替えないようにすればよい。
【０８９１】
また、例えば、可動体予告・擬似連予告が実行される変動の前の変動の終了直前に電断が発生した後に電源投入が発生した場合、イニシャル動作中に実行・制限された可動体予告における演出動作は、擬似連演出における導入パート中に行われる（図４９（Ｃ４）でショートイニシャル動作、図４９（Ｃ５）で制限された可動体予告における演出動作が行われる）。
【０８９２】
形態１６（通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）
次に、通常変動中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図９７及び図９８に基づいて説明する。図９７は、通常変動中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図９８は、（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。
【０８９３】
図９７（Ａ）に示すように、通常遊技状態の可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。
【０８９４】
そして、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されている期間において、遊技球がゲートスイッチ２１など画像表示装置５の右側の遊技領域（第２経路）に設けられた検出スイッチにて検出されたことに基づき、遊技者が右打ち遊技を行っていることが検出されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面の右側上方に、「左打ちに戻してください」の文字と左向き矢印からなる左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０が表示され、遊技球を画像表示装置５の左側の遊技領域（第１経路）に打ち出す操作を行うことが促進される。
【０８９５】
図９７（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。
【０８９６】
詳しくは、復旧中表示１３２ＳＧ５１０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａ及び盤下

可動体３２Ｂの演出部３２ｃが重複しうる位置に表示され、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａの一部及び支持部３２ｂが重複しうる位置に表示されている。

【０８９７】

次に、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図９８（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明する。尚、図９８（Ａ）（Ｂ）においては、盤上可動体３２Ａ及び盤下可動体３２Ｂと左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０との関係について表示するとともに、実際は表示されない右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０（図８４、図９３参照）との関係について比較できるようにしている。

【０８９８】

図９８（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０及び左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９７（Ａ）参照）。

【０８９９】

次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降していくと、まず、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の前面側に演出部３２ａの一部及び支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の視認が困難（または不可）となる（図９７（Ｂ）参照）。その後、盤上可動体３２Ａが通過して左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の視認が困難（または不可）となる（図９７（Ｃ）参照）。

【０９００】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体３２Ａが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体３２Ａが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図９８（Ａ）に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【０９０１】

一方、図９８（Ａ）に示すように、盤下可動体３２Ｂは、原点位置に位置しているとき、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０、復旧中表示１３２ＳＧ５１０及び右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９７（Ａ）参照）。

【０９０２】

次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の視認が困難（または不可）となる一方で、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０には重複しないため、遊技者は左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０を視認可能となる（図９７（Ｄ）、（Ｅ）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体３２Ｂが各表示に重複する状況は同じである。

【０９０３】

このように、通常状態の可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０に重複して遊技者が視認困難（または不可）となる時間が短くなるように設定されている。具体的には、盤上可動体３２Ａが左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０に重複するのは、盤上可動体３２Ａが中間位置を通過するときであって、演出位置や原点位置において停止している期間にわたり重複するわけではないので、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０イニシャル動作する盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂで左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の視認性が妨げられにくくなる。

【０９０４】

また、図９８（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０に重複する期間は、盤上可動体３２Ａが右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する期間よりも長いが、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は、遊技者にとって有利となる時短状態や大当り遊技状態において表示されるものであり、イニシャル動作する盤上可動体３２Ａによって右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が覆われてしまうと遊技者が右打ち操作により入賞を発生させる機会を逃してしまい不利益を被ることがあるため、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０に比べて視認性が維持されていることが好ましい。

【０９０５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左打ち操作促進報知として、左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の表示と左打ち操作促進報知音の出力とを行うことが可能であり、電断が発生した後、コールドスタートにて起動したこと基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０が表示される一方、左打ち操作促進報知音が制限され、電断が発生した後、ホットスタートにて起動したこと基づいて動作確認制御が行われる場合、表示画面の右側上方に左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０表示される一方、左打ち操作促進報知音が出力されることが好ましい。このようにすることで、電源投入時の状況に配慮した好適な左打ち操作促進報知を行うことが可能である。

【０９０６】

また、通常状態において右遊技領域側に設けられたゲートスイッチ２１などに遊技球が進入した場合に左打操作促進報知を行うことが可能であり、通常状態においてゲートスイッチ２１に特定数の遊技球（例えば、５個）が進入したことに基づいて左打操作促進報知よりも優先度が高い特別左打操作促進報知を行うことが可能であり、動作確認制御により可動体が動作する期間（例えば、２０秒間）よりも長い期間に亘って特別左打操作促進報知を行うことが可能である。動作確認制御により動作する可動体で特別左打操作促進報知が妨げられることを防止できる。

【０９０７】

形態１７、１８（大当り中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、大当り中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図９９及び図１００に基づいて説明する。図９９は、大当り中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。図１００は、（Ａ）は盤上可動体と各種表示との関係を示す図、（Ｂ）は盤下可動体と各種表示との関係を示す図である。

【０９０８】

図９９（Ａ）に示すように、大当り遊技状態のラウンド遊技中に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【０９０９】

また、停電復旧指定コマンドとともに、開放中指定コマンドや開放後指定コマンドなど、大当り遊技状態であることを示す制御コマンドを受信した場合、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示されている期間において、表示画面の右側上方に右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示され、遊技球を画像表示装置５の右側の遊技領域（第２経路）に打ち出す操作を行うことが促進される。

【０９１０】

図９７（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持

部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。
【０９１１】
詳しくは、復旧中表示１３２ＳＧ５１０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａ及び盤下可動体３２Ｂの演出部３２ｃが重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａの一部及び支持部３２ｂが重複しうる位置に表示されている。
【０９１２】
次に、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂがイニシャル動作を行う際における各種表示との関係について、図１００（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明する。
【０９１３】
図１００（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０及び右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９９（Ａ）参照）。
【０９１４】
次いで、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の視認が困難（または不可）となる（図示略）。その後、盤上可動体３２Ａが通過して右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の視認が困難（または不可）となる（図９９（Ｂ）参照）。
【０９１５】
尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体３２Ａが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体３２Ａが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、図１００（Ａ）に示すように、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。
【０９１６】
一方、図１００（Ａ）に示すように、盤下可動体３２Ｂは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０及び復旧中表示１３２ＳＧ５１０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる（図９９（Ａ）参照）。
【０９１７】
次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の視認が困難（または不可）となる一方で、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０を視認可能となる（図９９（Ｃ）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体３２Ｂが各表示に重複する状況は同じである。
【０９１８】
このように、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、ラウンド遊技に対応する情報（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図８３（Ａ）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。つまり、ラウンド遊技に対応する情報（例えば、ラウンド数表示１３２ＳＧ４５１、入賞球数表示１３２ＳＧ４５２、出球数表示１３２ＳＧ４５３、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図８３（Ａ）参照）の前面側に重畳される

期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【０９１９】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【０９２０】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【０９２１】

また、大当り遊技状態におけるラウンド遊技中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複することがないように動作するため、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。つまり、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【０９２２】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【０９２３】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【０９２４】

また、盤下可動体３２Ｂが復旧中表示１３２ＳＧ５１０に重複する演出位置に滞在する時間が、イニシャル動作において、可動体演出の演出動作よりも短くなるようにしてもよい。例えば、可変表示が実行されていない状態で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間Ｔ１及び可動体演出における可動体の演出位置での滞在時間Ｔ２は、可変表示の実行中で電断が発生した後、電源投入された場合のイニシャル動作における可動体の演出位置での滞在時間Ｔ３よりも長くなることが好ましい（Ｔ１＝Ｔ２＞Ｔ３）。このようにすることで、有利状態中に電断が発生し、その後、電源投入された場合に行われる動作確認制御により動作する可動体が長い期間に亘って復旧中表示１３２ＳＧ５１０に重畳させないことで、復旧中か否かの判別に支障をきたすことのない遊技機を提供することができる。

【０９２５】

形態１９（時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係）

次に、時短中の復旧におけるイニシャル動作と各種表示との関係について、図１０１に基づいて説明する。図１０１は、時短中に電断が発生し、その後電源投入されたことに基づいて動作確認制御が開始されたときの可動体の動作例を示す図である。

【０９２６】

図１０１（Ａ）に示すように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動した場合、起動タイミングで画像表示装置５に表示された起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となった後、黒色背景に停電復旧中であることを示す「電源復旧中　しばらくお待ちください」なる文字が表示されてなる復旧中表示１３２ＳＧ５１０が表示され、次のコマンドを受信するまで停電復旧中であることが報知される。

【０９２７】

図１０１（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａが原点位置と演出位置との間で移動するとき、演出部３２ａは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ１で上下方向に移動可能であり、支持部３２ｂは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ２で上下方向に移動可能である。また、盤下可動体３２Ｂが原点位置と演出位置との間で上下に移動するとき、演出部３２ｃ及び支持部３２ｄは２点鎖線で囲まれる斜線領域Ｅ３で上下方向に移動可能である。

【０９２８】

詳しくは、復旧中表示１３２ＳＧ５１０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａ及び盤下可動体３２Ｂの演出部３２ｃが重複しうる位置に表示され、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０は、盤上可動体３２Ａの演出部３２ａの一部及び支持部３２ｂが重複しうる位置（図１０１（Ｃ）参照）に表示される。

【０９２９】

図１０１（Ａ）に示すように、盤上可動体３２Ａは、原点位置に位置しているとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０及び右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

【０９３０】

次いで、盤上可動体３２Ａのイニシャル動作が開始されるときに、図柄確定コマンドが送信されることに基づいて可変表示が停止されて復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了し、第２背景表示１３２ＳＧ３２０が表示された場合、盤上可動体３２Ａが原点位置から下降していくと、まず、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に支持部３２ｂが重複することにより、遊技者は左打ち促進表示１３２ＳＧ５３０の視認が困難（または不可）となる（図示略）。その後、盤上可動体３２Ａが通過して右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示される領域の視認が可能となるが、演出位置まで下降したとき、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の視認が困難（または不可）となる（図１０１（Ｂ）参照）。

【０９３１】

尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤上可動体３２Ａが各表示に重複する状況は同じであるが、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置へ移動する進出動作よりも、盤上可動体３２Ａが演出位置から原点位置へ移動する退避動作の方が移動速度が遅いため、進出動作のときよりも退避動作のときの方が重複時間は長くなるため、遊技者が視認困難となる時間も長くなる。

【０９３２】

一方、図１０１（Ａ）に示すように、盤下可動体３２Ｂは、原点位置に位置しているとき、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０及び復旧中表示１３２ＳＧ５１０のいずれにも重複していないため、遊技者は各表示を全て視認可能となる。

【０９３３】

次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から上昇し中間位置を通過して演出位置まで上昇する間、及び演出位置に到達した後において、復旧中表示１３２ＳＧ５１０が前面側に演出部３２ａが重複することにより、遊技者は復旧中表示１３２ＳＧ５１０の一部の視認が困難（または不可）となる一方で、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０には重複しないため、遊技者は右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０を視認可能となる（図１０１（Ｃ）参照）。尚、演出位置から原点位置まで戻るときも、盤下可動体３２Ｂが各表示に重複する状況は同じである。

【０９３４】

このように、時短状態における可変表示中に電断が発生した後、ホットスタートで起動し復旧したときにイニシャル動作が行われた場合、盤上可動体３２Ａが、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示１３２ＳＧ２２１、時短残表示１３２ＳＧ２０１、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図１０１（Ｂ）（Ｃ）参照）の前面側に重畳されるよりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０が表示される特定領域（図１０１（Ａ）参照）の前面側に重複することがないように動作するため、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了して通常状態に復帰したときに、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の視認性が妨げられにくくなる。つまり、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示１３２ＳＧ２２１、時短残表示１３２ＳＧ２０１、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）が表示される所定領域（図１０１（Ｂ）（Ｃ）参照）の前面側に重畳される期間よりも、動作確認制御において表示される右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０の前面側に重複する期間の方が短くなるように動作することが好ましい。

【０９３５】

また、通常状態における可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に支持部３２ｂが重複する可動体予告の演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含む動作態様で行われる一方で、大当り中や時短状態での可変表示中に電断が発生した後、電源投入時のイニシャル動作は、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０に重複する可動体予告における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【０９３６】

また、ラウンド遊技開始時にラウンド遊技可動体演出が行われる場合、電源投入時のイニシャル動作は、ラウンド遊技可動体演出における演出動作（原点位置と中間位置との間での往復動作）を含まない動作態様で行われることが好ましい。

【０９３７】

また、形態１７～１９においては、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂと、右打ち促進表示１３２ＳＧ４３０、復旧中表示１３２ＳＧ５１０、時短状態に対応する情報（例えば、演出モード表示１３２ＳＧ２２１、時短残表示１３２ＳＧ２０１、連荘回数／総出球数表示１３２ＳＧ４５４など）との重複について説明したが、本実施の形態では、動作確認制御において、可動体がイニシャル動作する際に実際に表示されている上記各種表示と重複する合計時間を比較する形態を例示したが、上記各種表示が表示されているか否かによらず、可動体がイニシャル動作する際に上記各種表示が表示される表示領域と重複する時間が上記関係となっていればよい。

【０９３８】

形態２１～２４（イニシャル動作制御実行時の起動順）

前記特徴部１３２ＳＧでは、図６１及び図６２に示すように、パチンコ遊技機１に電源が投入（パチンコ遊技機１がコールドスタートまたはホットスタート委にて起動）されると、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプと、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）とを同時に点灯させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１に電源が投入された際の特図ランプの点灯タイミングと各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯タイミングは異なっていてもよい。

【０９３９】

例えば、図１０２（Ａ）～（Ｇ）に示すように、パチンコ遊技機１に電源が投入された際には、先ず、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始される。該起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示開始から所定時間（例えば、図６１や図６２と同様の３秒）が経過したタイミングにおいて、特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始される（図１０２（Ａ）、（Ｂ）参照）。

【０９４０】

また、該タイミングでは、ソレノイド８１、８２への通電が再開されることによって、可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が電断時の状態となる。つまり、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機１が通常状態または時短状態であって普図当りの発生していない状態で電断してからホットスタートにて起動したとき、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態であってインターバル期間中で電断してからホットスタートにて起動したとき等では、可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が改めて閉鎖状態となる。また、パチンコ遊技機１が通常状態または時短状態であって普図当りの発生中で電断してからホットスタートにて起動したときには、可変入賞球装置６Ｂが開放状態となる。また、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態であって特別可変入賞球装置７（大入賞口）の開放中で電断してからホットスタートにて起動したときには、特別可変入賞球装置７が開放状態となる。

【０９４１】

これら特図ランプの点灯、可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が電断時の状態となった後は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯が開始される。

【０９４２】

以降は、初期化報知として、画像表示装置５において初期化報知画像の表示と、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）における初期化報知態様での点灯、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの初期化報知音の出力が開始された後、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行される（図１０２（Ｄ）～（Ｇ））。

【０９４３】

特に、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されていない状態で電断してコールドスタートにて起動する場合については、図１０３（Ａ）に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始されたタイミングから３秒経過した時点で、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０への電源投入指定コマンドの送信（演出制御用ＣＰＵ１２０による電源投入指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂが通電することによってこれら特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、ソレノイド８１、８２が通電することによって可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が初期状態（閉状態）となる。

【０９４４】

尚、このときの特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプは、初期発光態様として可変表示結果がはずれとなったときの態様にて発光されるが、本発明はこれに限定されるものではなく、このときの特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプは、はずれ以外の可変表示結果や、いずれの可変表示結果とも異なる態様にて発光されてもよい。

【０９４５】

また、これら特図ランプの点灯や可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が初期状態となった後には、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯が開始される。

【０９４６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０が電源投入指定コマンドを受信してから２秒が経過する（起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示から５秒が経過する）と、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示が開始される。該初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示開始後は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）による初期化報知態様での発光が開始されるとともに、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行される。

【０９４７】
このようにすることで、パチンコ遊技機１への電源投入が、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示により遊技者や該パチンコ遊技機１が設置されている遊技場の店員等に認識させ易くできるとともに、遊技者や該パチンコ遊技機１が設置されている遊技場の店員等が各可動体の確認動作に気を取られること無く遊技への影響が高い特図ランプの点灯を確認することが可能となる。
【０９４８】
また、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合については、図１０３（Ｂ）に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始されたタイミングから３秒経過した時点で、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用ＣＰＵ１２０による停電復旧指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂが通電することによってこれら特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプの点灯（及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示）が開始されるとともに、ソレノイド８１、８２が通電することによって可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が電断前の状態となる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから２秒が経過する（起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示から５秒が経過する）と、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が開始される。その後は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯と、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行される。
【０９４９】
尚、電断前から実行されていた可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止して、更に新たな可変表示が開始される場合は、図１０３（Ｂ）に示すように、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了される。
【０９５０】
つまり、保留記憶数が０の状態で画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されているときに特別図柄の可変表示が再開され、該再開された可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止する場合は、新たな始動入賞の発生により新たな可変表示が開始されると、該新たな可変表示中に起動準備表示１３２ＳＧ５００が復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示に切り替わる。更に、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示は、新たな可変表示の停止により終了する。
【０９５１】
図１０３（Ｂ）に示す例では、可変表示の実行中である復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示中にイニシャル動作として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が開始される。
【０９５２】
尚、図１０３（Ｂ）と同じくパチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に電断前から実行されている可変表示が停止しない場合については、図１０４（Ａ）に示すように、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が開始された後に該可変表示が停止（同時に復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了）することとなる。
【０９５３】
また、図１０３（Ｂ）と同じくパチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する場合であっても、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に電断前から実行されている可

変表示が停止する場合であっても、該可変表示の停止時に保留記憶が存在する場合については、図１０４（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中であって可変表示の停止後に保留記憶に基づいて新たな可変表示が開始される。この場合は、該新たな可変表示の停止タイミングにおいて、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が終了することとなる。

【０９５４】

以上のように、図１０３（Ａ）、（Ｂ）及び図１０４（Ａ）、（Ｂ）に示す例については、画像表示装置５において可変表示に対応した背景画像や演出画像が表示されている状態において盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が開始されることが無いため、画像表示装置５における可変表示に対応した背景画像や演出画像によって確認動作に支障をきたしてしまうことを防ぐことが可能となっている。

【０９５５】

また、図１０４（Ａ）に示す例では、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止しない場合は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作と、を同時に開始させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止しない場合は、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の点灯と、イニシャル動作としての盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作とを、異なるタイミングから開始させてもよい。

【０９５６】

例えば、図１０５（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止しない場合は、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示期間中（より正確には、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンドを受信してからの２秒間）から各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を復旧中であることに応じた態様にて点灯を開始させ、復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示期間中からイニシャル動作としての盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作を開始させればよい。

【０９５７】

尚、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の復旧中であることに応じた態様での点灯は、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了した後も継続させ、例えば、各可動体の確認動作の終了と共に終了させればよい。

【０９５８】

また、図１０５（Ａ）に示す例において、パチンコ遊技機１が通常状態や時短状態であって可変表示が実行されている状態で電断してホットスタートにて起動する際に、該可変表示が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に停止して新たな可変表示が開始されない場合については、図１０５（Ｂ）に示すように、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示終了タイミングから画像表示装置５において可変表示が停止されていることに応じた背景画像の表示を開始するとともに、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を該背景画像に応じた態様にて点灯させればよい。

【０９５９】
　また、図１０３～図１０５に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態、つまり、パチンコ遊技機１において可変表示が実行され得る状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１は、可変表示が実行されない大当り遊技状態においても電断が発生する可能性がある。
【０９６０】
　パチンコ遊技機１が大当り遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置７（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合は、図１０６（Ａ）に示すように、電断後は、先ず、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が開始されたタイミングから３秒経過した時点で、ＣＰＵ１０３から演出制御用ＣＰＵ１２０への停電復旧指定コマンドの送信（演出制御用ＣＰＵ１２０による停電復旧指定コマンドの受信）が行われる。該タイミングにおいて特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂが通電することによってこれら特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成する特図ランプの点灯（及び特図ランプの点滅による特別図柄の可変表示）が開始されるとともに、ソレノイド８１、８２が通電することによって可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７が電断前の状態となる。つまり、可変入賞球装置６Ｂが閉鎖状態となるとともに、特別可変入賞球装置７が開放状態となる。
【０９６１】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから２秒が経過する（起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示から５秒が経過する）と、画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００に替えて復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が開始されるとともに、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）の復旧中であることに応じた態様での点灯が開始される。
【０９６２】
　その後の復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示中は、イニシャル動作として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行される。
【０９６３】
　イニシャル動作が終了してラウンド遊技が終了した後は、ラウンド遊技の終了に応じて特別可変入賞球装置７が開放状態から閉鎖状態に変化する。そして、次のラウンド遊技の開始に応じて特別可変入賞球装置７が閉鎖状態から開放状態に変化するとともに、画像表示装置５においてラウンド遊技に応じた画像の表示が開始されるとともに、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）のラウンド遊技に応じた態様での点灯が開始される。
【０９６４】
　尚、図１０６（Ａ）の例では、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示終了後に終了する場合について例示したが本発明はこれに限定されるものではなく、図１０６（Ｂ）に示すように、ラウンド遊技中に電断が発生し、パチンコ遊技機がホットスタートにて起動した際に電断前のラウンド遊技が起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に終了して次のラウンド遊技が開始される（特別可変入賞球装置７が開放状態から一旦閉鎖状態となり、再度開放状態となる）場合については、画像表示装置５における起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示終了後であってもイニシャル動作としての盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が終了するまで、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）を復旧中であることに応じた態様にて点灯させればよい。
【０９６５】

図１０６（Ａ）、（Ｂ）に示すように、大当り遊技として特別可変入賞球装置７が開放状態である（ラウンド遊技中である）ときに電断が発生した場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動することにより、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）がラウンド遊技に応じた態様にて点灯しているときに盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が実行されることがないので、各ＬＥＤ（枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇ）がラウンド遊技中に応じた態様にて点灯することによって盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作が正常に実行されているかの確認作業に支障をきたしてしまうことを防止することができる。

【０９６６】

また、図１０３～図１０５に示す例では、遊技状態が通常状態や時短状態において、電断が発生した後にパチンコ遊技機１をホットスタートにて起動させる場合について記載したが、図１０７（Ａ）に示すように、電断発生前から可変入賞球装置６Ｂが開放状態であって、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中（図１０７（Ａ）の例では演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了するまでの２秒の間）に該開放状態である可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞した場合、つまり、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に第２始動入賞が発生した場合は、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示終了後に、該第２始動入賞に応じた可変表示の停止タイミングまで画像表示装置５において復旧中表示１３２ＳＧ５１０を表示するとともに、該復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示中にイニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作を開始すればよい。

【０９６７】

また、図１０７（Ａ）に示す例では、電断発生前から可変入賞球装置６Ｂが開放状態であって、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中（図１０７（Ａ）の例では演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了するまでの２秒の間）に該開放状態である可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞した場合について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電断発生前から普通図柄の可変表示が実行されており、パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことによって画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に普図当りが発生した場合については、図１０７（Ｂ）に示すように、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作の開始前のタイミングから可変入賞球装置６Ｂを開放状態に制御すればよい。

【０９６８】

以上、図１０７（Ａ）及び図１０７（Ｂ）に示すようにパチンコ遊技機１の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作を好適に実行することが可能となる。

【０９６９】

尚、図１０７（Ａ）の例では、開放状態の可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞した後に、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示に切り替わる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開放状態の可変入賞球装置６Ｂに遊技球が入賞したタイミングにて起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示に切り替わるようにしてもよい。

【０９７０】

また、図１０６（Ａ）、（Ｂ）では、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態において電断してホットスタートにて起動する場合について、特別可変入賞球装置７（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合を例示したが、

本発明はこれに限定されるのではなく、図１０８に示すように、特別可変入賞球装置７（大入賞口）がラウンド遊技中であることにより開放状態である場合に電断が発生する場合については、パチンコ遊技機１がホットスタートで起動したことにより画像表示装置５において起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中（図１０８に示す例では演出制御用ＣＰＵ１２０が停電復旧指定コマンドを受信してから起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了するまでの２秒の間）に特別可変入賞球装置７が開放状態から閉鎖状態に一旦変化し、次のラウンド遊技として再度特別可変入賞球装置７が閉鎖状態から開放状態に変化する場合は、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示が終了してから復旧中表示１３２ＳＧ５１０の表示が開始されればよい。

【０９７１】

以上、図１０８に示すようにパチンコ遊技機１の制御を実行することによって、イニシャル動作制御として盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１、チャンスボタン６３１Ｂの確認動作を好適に実行することが可能となる。

【０９７２】

尚、形態３においては、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に開始されたファンファーレ演出の一部分は遊技者から視認できず、起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となったとき、視認できなかった一部分の続きからファンファーレ演出を視認できる一方で、形態２１～２４においては、起動準備表示１３２ＳＧ５００の表示中に開始された可変表示に対応した演出表示は、復旧中表示が表示されることで視認できないようになっている。つまり、可変表示においては、大当りするか否かにかかわる重要な情報に間違いがあってはならないため、あえて視認できないように制御する一方で、ファンファーレ演出に関しては、その後の大当り遊技に必要な右打ちを促進するための操作方向報知パートがあるため、あえて視認できるように制御している。

【０９７３】

形態２５（初期化報知画像とイニシャル動作との関係）＜変形例＞

次に、初期化報知表示１３２ＳＧ６００と動作確認制御との関係について、図１１０、図１１１に基づいて説明する。図１１０は、初期化報知表示１３２ＳＧ６００と動作確認制御との関係との一例を示す図である。図１１１は、初期化報知表示１３２ＳＧ６００と動作確認制御との関係との一例を示す図である。

【０９７４】

前記実施の形態では、電断が発生した後、パチンコ遊技機１がコールドスタート処理で起動した場合、起動タイミングから画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されてから所定時間（例えば、３秒）が経過してＣＰＵ１０３が復旧したことに基づいて、電源投入指定コマンド、遊技状態背景指定コマンド（通常背景）、客待ちデモ指定コマンドが送信される。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これら演出制御コマンドを受信したことに基づいて、初期化を伴う電源投入が行われた（コールドスタート処理で起動した）として、枠ＬＥＤ９ａ、９ｂ、盤上可動体ＬＥＤ９ｄ、盤下可動体ＬＥＤ９ｅ、枠上可動体ＬＥＤ９ｆ、チャンスボタンＬＥＤ９ｇを所定の初期化報知態様にて発光するとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒにて初期化報知音の出力を開始する（図６１、図６２参照）。

【０９７５】

また、画像表示装置５に起動準備表示１３２ＳＧ５００が表示されてから所定時間（例えば、５秒）が経過したときに起動準備表示１３２ＳＧ５００が非表示となり、遊技状態背景指定コマンド（通常背景）に基づいて第１背景表示１３２ＳＧ３１０が表示されるようになっていたが、本変形例では、初期化を伴う電源投入が行われた場合、初期化報知の開始に伴い、図１０２にて説明したような初期化報知表示１３２ＳＧ６００が表示されるようにする。

【０９７６】

そしてこの場合、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示が終了するようになる。このようにすることで、パチンコ遊技

機１が初期化されたことをいち早く、且つ動作確認制御により動作する可動体に気を取られずに確認可能であるとともに、動作確認制御により動作する可動体で視覚的な初期化報知が終了したか否かの確認が妨げられることを防止できる。

【０９７７】

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間よりも、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）後から動作確認制御が行われるまでの期間の方が長い。このようにすることで、初期化を伴う電源投入時、すぐに動作確認制御が行われてしまうことで初期化報知表示１３２ＳＧ６００が表示されたことを視認できなくなることを防止できる。

【０９７８】

また、初期化報知表示１３２ＳＧ６００は、所定の実行期間（例えば、３０秒間）に亘って表示され、該所定の実行期間の終了後に非表示となり、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示中に始動入賞が発生しても、該初期化報知表示１３２ＳＧ６００が非表示とされ可変表示が開始されることがないことが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９７９】

また、始動入賞が発生したことに基づいて開始される可変表示の実行期間が初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示期間よりも長い場合、該可変表示の実行期間の終了まで該初期化表示の表示が継続して行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９８０】

尚、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示中に始動入賞が発生した場合、すぐに初期化報知表示１３２ＳＧ６００を非表示とし、可変表示に対応した演出画像を表示するようにしてもよい。

【０９８１】

また、初期化を伴わない電源投入（ホットスタート処理での起動）後において、初期化報知表示１３２ＳＧ６００を表示せずに、遊技状態背景指定コマンドに基づいて背景表示が行われるようにしてもよい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９８２】

また、本変形例のように、初期化を伴う電源投入（コールドスタート処理での起動）が行われたときに、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示を開始した後に、動作確認制御によるイニシャル動作が開始され、当該イニシャル動作が終了した後に、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示が終了するものにおいて、図１０９に示すように、初期化報知表示１３２ＳＧ６００が終了した後に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、可動体予告が実行される一方で、図１１０に示すように、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示期間に始動入賞が発生して可動体予告の実行が決定された場合、実施形態１で説明したように、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示期間においては、可動体予告による演出動作だけでなく、エフェクト表示や効果音の出力も制限され、初期化報知表示１３２ＳＧ６００の表示が終了した後に、可動体予告による演出動作が行われるようにすればよい。

【０９８３】

形態２６（動作確認制御）＜変形例＞

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する動作確認制御の動作例について、図１１１～１４に基づいて説明する。図１１１は、（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としてのコールドスタート処理時における動作確認制御の動作例を示す図である。図１１２は、（Ａ）～（Ｄ）は、変形例としての当否ボタン演出の演出動作例を示す図である。

【０９８４】

前記実施の形態では、図５７（Ａ）～（Ｊ）に示すように、パチンコ遊技機１に対して電力の供給が開始されたとき（電源投入時）に、パチンコ遊技機１がコールドスタート処

理（またはホットスタート処理）で起動したことに基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する動作確認制御では、まず、チャンスボタン６３１Ｂが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図５７（Ｂ）参照）、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下方に移動して停止する（図５７（Ｃ）参照）。次いで、チャンスボタン６３１Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図５７（Ｄ）参照）、盤上可動体３２Ａが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図５７（Ｅ）参照）。次いで、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上方に移動して停止した後（図５７（Ｆ）参照）、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで上方に移動して停止する（図５７（Ｇ）参照）。次いで、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図５７（Ｈ）参照）、盤下可動体３２Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止し、動作確認制御が終了する（図５７（Ｉ）参照）。その後、所定時間（例えば、約１０秒）が経過したときに初期化報知が終了し、動作確認制御（初期化動作制御）が終了するようになっていたが、各可動体の動作態様は種々に変更可能である。

【０９８５】

具体的には、図１１１（Ａ）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体３２Ａが原点位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン６３１Ｂが原点位置に位置しているときの盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂとの離間距離Ｌ１よりも、図１１１（Ｂ）に示すように、盤側可動体としての盤上可動体３２Ａが演出位置に位置するとともに、枠側可動体としてのチャンスボタン６３１Ｂが演出位置に位置しているときの盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂとの離間距離Ｌ２の方が短くなるようになっている。

【０９８６】

本変形例では、上記の関係となる盤上可動体３２Ａとチャンスボタン６３１Ｂとは、動作確認制御において、各々のイニシャル動作期間が重複するように、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始し（図１１１（Ｂ）参照）、その後、各々のイニシャル動作期間が重複しないように、チャンスボタン６３１Ｂが演出位置から下方に移動して原点位置にて停止した後（図１１１（Ｃ）参照）、盤上可動体３２Ａが演出位置から上方に移動して原点位置にて停止する（図１１１（Ｄ）参照）ようにしてもよい。

【０９８７】

このようにすることで、第１可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ）が演出位置に正常に動作可能であることと、第２可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）が演出位置に正常に動作可能であることを同時に確認できることにより確認作業の簡略化を図ることが可能であり、かつ、同時に確認困難な第１可動体（例えば、チャンスボタン６３１Ｂ）の演出位置から原点位置への動作と、第２可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）の演出位置から原点位置への動作を個々に確認可能となる。

【０９８８】

尚、本変形例では、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとが原点位置から演出位置までの移動を同時に開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各々のイニシャル動作期間が重複するようになれば、例えば、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとのうち一方が原点位置から移動を開始して演出位置に停止するまでの期間に、他方が原点位置から演出位置までの移動を開始するようになっていればよい。つまり、チャンスボタン６３１Ｂと盤上可動体３２Ａとの進出動作期間の少なくとも一部が重複していればよい。

【０９８９】

また、前記実施の形態では、当否ボタン演出において盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上昇する形態を例示したが、第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）と第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）とを用いるようにしてもよい。この場合、例えば、図１１２（Ａ）に示すように、当否ボタン演出において、操作有効期間において操作促

進演出が実行されている期間または操作有効期間が経過したときに、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとの演出動作期間が重複しないように、盤上可動体３２Ａが原点位置から演出位置まで下降するとともに（図１１２（Ｂ）参照）、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで上昇して盤上可動体３２Ａを持ち上げる演出を実行可能であり（図１１２（Ｃ）参照）、その後、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとの演出動作期間が重複するように、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとが同時に演出位置から原点位置まで移動するようにしてもよい（図１１２（Ｄ）参照）。

【０９９０】

そして、このように第１可動体と第２可動体とが接触（または重複）する演出動作を行う盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂについては、動作確認制御において、図１１２（Ｂ）～（Ｄ）にて説明した演出動作を含まない動作態様（例えば、盤上可動体３２Ａと盤下可動体３２Ｂとを別々に進出動作させる態様など）にてイニシャル動作を実行することが好ましい。このようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９９１】

また、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ１３２ＳＧ１３４（図２参照）を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第１可動体（例えば、盤上可動体３２Ａ）の原点位置に向けての動作は、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置センサ１３２ＳＧ１３４により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９９２】

また、本実施の形態では、電源投入がされた場合、動作確認制御において、ロングイニシャル動作制御が開始される前に、第１可動体と第２可動体とを含む可動体が原点位置に配置されていないときに、前記可動体を初期位置に可動させる復帰制御（例えば、盤上可動体３２Ａ、盤下可動体３２Ｂ、チャンスボタン６３１Ｂ、枠上可動体１３２ＳＧ１０１のショートイニシャル動作制御）が行われるようになっているので、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９９３】

形態２７（動作確認制御）

また、図５７に示すように、遊技盤２に設けられる盤下可動体３２Ｂと、開閉扉枠３ａに設けられる枠上可動体１３２ＳＧ１０１とは、イニシャル動作を実行可能であり、盤下可動体３２Ｂが原点位置から演出位置まで移動して演出位置で停止している状態で（図５７（Ｆ）参照）、枠上可動体１３２ＳＧ１０１が原点位置から演出位置まで移動した後、演出位置から原点位置に移動するようになっている（図５７（Ｇ）～（Ｉ）参照）。

【０９９４】

このようにすることで、動作確認制御において演出位置に配置される第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）により動作確認制御が終了していないことを示すとともに、第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置に配置されているときに第２可動体（例えば、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）の動作を開始することにより該第２可動体（例えば、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）の動作確認制御を見逃すことを防止できる。

【０９９５】

具体的には、枠上可動体１３２ＳＧ１０１やチャンスボタン６３１Ｂなどの枠側可動体は、遊技客が接触可能であるためいたずらされやすいため、盤上可動体３２Ａや盤下可動体３２Ｂなどの盤側可動体と同様に正常に動作できなかった場合に、再度盤側可動体のイニシャル動作から行うようにしてしまうと、盤側可動体を意図的にデッドエンド状態に移行させることができてしまう（図１１３（Ａ）参照）。

【０９９６】

よって、例えば、図１１３（Ｂ）に示すように、枠側可動体が正常に動作できなかった場合には、盤側可動体を退避し、画像表示装置５の表示画面上に枠側可動体の動作不良に関するエラー画像（例えば、「※枠可動体を確認して下さい」のようなテロップなど。枠

側可動体が正常に動作できるようになったら消去する）を背景画像上に表示し、最大５回（盤側可動体よりも多い回数とし、いたずらされやすいことを考慮してデッドエンドまでの条件を厳しくする）のエラー判定時のイニシャル動作（枠側可動体のみ。動作態様は電源投入時のものと同じ）を行っても枠側可動体が正常に動作できなかったときは枠側可動体のみをデッドエンド状態に移行させるようにしてもよい。

【０９９７】

また、第２可動体（例えば、枠上可動体１３２ＳＧ１０１）が演出位置に配置されていることを検出可能な演出位置センサ１３２ＳＧ１０４（図２参照）を備え、動作確認制御における演出位置に配置された第１可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）の原点位置に向けての動作は、第２可動体（例えば、盤下可動体３２Ｂ）が演出位置センサ１３２ＳＧ１０４により検出されたことを条件に行われるようにすることで、動作確認制御を好適に行うことが可能となる。

【０９９８】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０９９９】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機１などを例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【１０００】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【１００１】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【１００２】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【１００３】

また、複数の遊技状態を備える遊技機において変動表示時間を短くしたり次の変動表示が開始されるまでの時間を異ならせることにより特定の遊技状態において変動回数の効率を高めることが可能な遊技機が考えられる。この場合、遊技状態がいずれの遊技状態であるかを示唆する示唆演出や、実行される変動時間を示唆する変動時間示唆演出等を実行することが好ましい。以下に具体的な制御を説明する。

【１００４】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【１００５】

（パチンコ遊技機１の構成等）
図１１４は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【１００６】
遊技盤２の所定位置（図１１４に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【１００７】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【１００８】
なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【１００９】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（ElectroLuminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【１０１０】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【１０１１】
画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。
【１０１２】
保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。また、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【１０１３】
　また、遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられ、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【１０１４】
　画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。
【１０１５】
　入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。
【１０１６】
　可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１１５参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【１０１７】
　遊技盤２の所定位置（図１１４に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【１０１８】
　入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１１５参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【１０１９】
　一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。
【１０２０】
　大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口及び一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【１０２１】
　一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。
【１０２２】
　遊技盤２の所定位置（図１１４に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤな

どからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【１０２３】

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

【１０２４】

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

【１０２５】

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

【１０２６】

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

【１０２７】

遊技盤２の所定位置（図１１４では図示略）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられている。

【１０２８】

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

【１０２９】

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

【１０３０】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１１５参照）により検出される。

【１０３１】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１１５参照）により検出される。

【１０３２】

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

【１０３３】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊

技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【１０３４】

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

【１０３５】

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

【１０３６】

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

【１０３７】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。

【１０３８】

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

【１０３９】

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

【１０４０】

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

【１０４１】

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

【１０４２】

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

【１０４３】

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

【１０４４】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【１０４５】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。
【１０４６】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【１０４７】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【１０４８】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【１０４９】
小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。
【１０５０】
なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。
【１０５１】
（演出の進行など）　パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ９の点等／消灯、可動体３２の動作等により行われてもよい。
【１０５２】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミン

グでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【１０５３】

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

【１０５４】

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

【１０５５】

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

【１０５６】

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

【１０５７】

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

【１０５８】

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

【１０５９】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変

表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【１０６０】

また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【１０６１】

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

【１０６２】

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

【１０６３】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図１１５に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【１０６４】

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

【１０６５】

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

【１０６６】

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

【１０６７】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数

）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【１０６８】

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

【１０６９】

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

【１０７０】

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

【１０７１】

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

【１０７２】

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

【１０７３】

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

【１０７４】

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

【１０７５】

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

【１０７６】

表示制御部１２３は、ＶＤＰ（VideoDisplayProcessor）、ＣＧＲＯＭ（CharacterGeneratorROM）、ＶＲＡＭ（VideoRAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【１０７７】

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

【１０７８】

音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。

【１０７９】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【１０８０】

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

【１０８１】

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

【１０８２】

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

【１０８３】

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

【１０８４】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【１０８５】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１１６は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【１０８６】

図１１６に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【１０８７】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態

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

【１０８８】

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

【１０８９】

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

【１０９０】

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

【１０９１】

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

【１０９２】

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

【１０９３】

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

からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用ＣＰＵ１２０は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【１０９４】

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

【１０９５】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１１７のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１１７に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【１０９６】

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

【１０９７】

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

【１０９８】

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

【１０９９】

図１１８は、特別図柄プロセス処理として、図１１７に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【１１００】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１１７に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【１１０１】

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

【１１０２】

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

【１１０３】

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

【１１０４】

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

【１１０５】

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

【１１０６】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始

してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【１１０７】

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

【１１０８】

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

【１１０９】

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

【１１１０】

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

【１１１１】

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

【１１１２】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行

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

【１１１３】

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

【１１１４】

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

【１１１５】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１１９のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１１９に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップＳ７２）。初期動作制御処理では、可動体３２を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体３２の初期動作を行う制御が実行される。

【１１１６】

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

【１１１７】

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

【１１１８】

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

【１１１９】

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

【１１２０】

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

【１１２１】

図１２０は、演出制御プロセス処理として、図１１９のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１２０に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップＳ１６１）。先読予告設定処理では、例えば、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【１１２２】

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

【１１２３】

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

【１１２４】

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

開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を“２”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【１１２５】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“２”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【１１２６】

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

【１１２７】

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

【１１２８】

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

【１１２９】

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

ことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“７”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【１１３０】

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

【１１３１】

（基本説明の変形例）

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

【１１３２】

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

【１１３３】

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

【１１３４】

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

【１１３５】

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

【１１３６】

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

【１１３７】

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

【１１３８】

（特徴部１５２Ｆに関する説明）
次に、本実施の形態の特徴部１５２Ｆについて説明する。特徴部１５２Ｆについては、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。
【１１３９】
まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機１は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。
【１１４０】
例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００（ＣＰＵ１０３）において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機１に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば１～６の６段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値１＜設定値２＜設定値３＜設定値４＜設定値５＜設定値６の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値１が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値２＜設定値３＜設定値４＜設定値５＜設定値６の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、６段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更することであるとも言える。
【１１４１】
例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。６段階の設定値のうち、例えば設定値４～６は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値１～３は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。
【１１４２】
また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値１～設定値６の設定により変更可能としてもよい。
【１１４３】
特徴部１５２Ｆについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、大当り遊技状態に制御されているときに、保留記憶バッファとしてのＲＡＭ１２２に当り（大当りまたは小当り）に制御されると判定された保留情報が記憶されている保留連が実行される場合がある。具体的に、保留連とは、大当りが発生したときに存在している保留情報において、将来的に当りとなる保留情報があり、大当り遊技状態の終了後に、大当り発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当りが連続的に発生する保留情報範囲内での連続的な当り（保留内連荘）をいう。なお、小当りの場合は、Ｖ入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報である言える。このような、保留連が実行される場合には、保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。
【１１４４】
図１２１－１は、特徴部１５２Ｆにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。特徴部１５２Ｆにおけるパチンコ遊技機１においては、図１に示すパチンコ遊技機１の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【１１４５】
打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第１経路が、正面から見て画像表示装置５よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第１経路とは異なる第２経路が、正面から見て画像表示装置５よりも右側の領域に主に設けられている。
【１１４６】
第１経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第２経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第１経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第２経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。
【１１４７】
なお、第１経路と第２経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置５の端面や遊技釘の配列等により区分けされていればよい。
【１１４８】
打球操作ハンドル３０の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。
【１１４９】
遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第１始動入賞口が形成された入賞球装置６Ａが設けられている。入賞球装置６Ａは、画像表示装置５の下方に配置されている。入賞球装置６Ａには、第１始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第１始動口スイッチ２２Ａが設けられている。
【１１５０】
遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート４１、可変入賞球装置６Ｂ、および、Ｖ判定入賞装置８７が設けられている。可変入賞球装置６Ｂは、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート４１の内部にはゲートスイッチ２１が、第２始動入賞口の内部には第２始動口スイッチ２２Ｂが、Ｖ判定入賞装置８７の内部にはＶ入賞スイッチ８７ａ、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａおよびＶ判定排出スイッチ１５ｂが、それぞれ設けられている。
【１１５１】
左遊技領域では、入賞口構造物のうち第１始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第１始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。
【１１５２】
通過ゲート４１は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第１始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第１始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第２始動入賞口、および通過ゲート４１に遊技球を進入させることを狙う

ときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。
【１１５３】
Ｖ判定入賞装置８７は、小当りが発生したときに大当りを発生させるための条件となる遊技球のＶ入賞を判定するための装置である。
【１１５４】
Ｖ判定入賞装置８７は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。Ｖ判定入賞装置８７は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当りとなったときに所定期間（たとえば、０．１秒間×１０回の開放期間＋１秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×９回＋終了期間１秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約１０個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。Ｖ判定入賞装置８７における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、Ｖ判定入賞装置８７上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。
【１１５５】
小当り遊技状態においては、Ｖ判定入賞装置８７内への１０個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、Ｖ判定入賞装置８７の開放制御が実行される。Ｖ判定入賞装置８７において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部８７３とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部８７２が設けられている。
【１１５６】
可動部８７２は、ソレノイド２２により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部８７２の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部８７２および固定部８７３の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部８７２の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開口するので、誘導路に誘導される遊技球が作動口からＶ判定入賞装置８７の内部に落下可能となる。
【１１５７】
Ｖ判定入賞装置８７（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としてのＶ入賞領域８７０がＶ判定入賞装置８７の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜した経路によりＶ入賞領域８７０上に誘導する傾斜路が設けられている。Ｖ入賞領域８７０は、遊技球が進入可能なＶ入賞口を有し、Ｖ入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。
【１１５８】
Ｖ入賞領域８７０の入賞口（Ｖ入賞口）最上端には、Ｖ入賞領域８７０を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド２２により駆動され、Ｖ入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態によりＶ入賞口が開放された状態においては、Ｖ入賞領域８７０上に誘導された遊技球がＶ入賞領域８７０内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態によりＶ入賞口が閉鎖された状態においては、Ｖ入賞領域８７０上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、Ｖ入賞領域８７０の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。
【１１５９】
具体的に、Ｖ判定入賞装置８７のＶ入賞領域８７０は、基本的に開放状態とされており、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放される小当り遊技状態において、１個の遊技球がＶ入賞領域８７０内に進入して入賞すると、その遊技球がＶ入賞領域８７０に設けられたＶ

入賞スイッチ８７ａにより検出される。小当り遊技状態において、１個の遊技球がＶ入賞スイッチ８７ａにより検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降にＶ入賞領域８７０上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられたＶ判定入賞スイッチ１５ａにより検出される。これにより、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は、１個の遊技球がＶ入賞スイッチ８７ａにより検出され、その後の遊技球がＶ判定入賞スイッチ１５ａにより検出される。

【１１６０】

小当り遊技状態において開放されたＶ判定入賞装置８７は、Ｖ入賞スイッチ８７ａおよびＶ判定入賞スイッチ１５ａにより検出された球の合計個数が１０個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。Ｖ入賞領域８７０と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は、遊技盤２内部の所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能なＶ判定排出スイッチ１５ｂが設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

【１１６１】

小当りが発生してＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されたときにおいて、Ｖ入賞領域８７０に遊技球が入賞して所定の有効期間中にＶ入賞スイッチ８７ａで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このようなＶ入賞領域８７０への遊技球の入賞がＶ入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機１では、前述のように小当りが発生してＶ判定入賞装置８７の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計１０個程度の遊技球がＶ判定入賞装置８７内に進入可能なように構造設計および制御設計がされており、さらに、Ｖ判定入賞装置８７内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず（１００％）Ｖ入賞領域８７０に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機１では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をＶ判定入賞装置８７に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

【１１６２】

したがって、小当りが発生したときには、Ｖ判定入賞装置８７の作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず（１００％）遊技球がＶ入賞領域８７０に進入して大当りが発生することとなる。

【１１６３】

なお、この実施の形態では、Ｖ判定入賞装置８７に遊技球の減速構造を設けた例を示した。しかし、このような減速構造を設けず、Ｖ判定入賞装置８７における遊技球の誘導路のうちの一部に遊技球を落下させることが可能となる作動口を設け、小当り遊技状態の期間中に１０個程度の遊技球をＶ入賞領域８７０に進入させるために、作動口を１０回開放させる構成を用いてもよい。

【１１６４】

右遊技領域では、可変入賞球装置６ＢおよびＶ判定入賞装置８７に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、これら可変入賞球装置６ＢおよびＶ判定入賞装置８７に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【１１６５】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置６Ｂ、および、Ｖ判定入賞装置８７のいずれかに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【１１６６】

遊技領域の下方には、特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される。また、

特別可変入賞球装置７は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しないように構成されている。

【１１６７】

特別可変入賞球装置７は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当りが発生すると、ソレノイドによって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる（開口する）。特別可変入賞球装置７の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウントスイッチ２３が設けられている。特別可変入賞球装置７へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。

【１１６８】

大当りは、第１特別図柄表示装置４Ａに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたとき、および、第２特別図柄表示装置４Ｂに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第１特別図柄表示装置４Ａに大当り図柄が導出表示される。第２始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第２特別図柄表示装置４Ｂに大当り図柄が導出表示される。

【１１６９】

大当りは、小当り遊技状態となることによってＶ判定入賞装置８７の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、Ｖ入賞領域８７０に進入した場合にも発生する。以下、遊技球がＶ入賞領域８７０に進入してＶ入賞スイッチ８７ａで検出されることをＶ入賞と呼ぶ。小当りとは、所定の価値付与として、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放する当りであり、Ｖ入賞を条件として大当りが発生可能となる。Ｖ判定入賞装置８７において、作動口が開放する遊技状態を「小当り遊技状態」と呼ぶ。そして、小当り遊技状態において、遊技球がＶ入賞したことに基づいて発生する大当りを、「小当り経由の大当り」と呼ぶ。これに対し、第１特別図柄表示装置４Ａまたは第２特別図柄表示装置４Ｂによる特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当り遊技状態となることを、「特別図柄による大当り」と称する。

【１１７０】

大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）であり、特別可変入賞球装置７が開放状態と閉鎖状態とを所定回数繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置７が開放（大入賞口が開放）されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

【１１７１】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば２９秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば１０個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置７の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる１５ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【１１７２】

第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第１始動条件（第１実行条件）または第２始動条件（第２実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第１始動入賞口または第２始動入賞口を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した

）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示（確定表示）させることである。

【１１７３】

また、第１始動入賞口および第２始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。

【１１７４】

第１特別図柄については、第１始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第１保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第２特別図柄については、第２始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第２保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第１保留記憶または第２保留記憶が存在している状態で大当りが発生した場合、大当り発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

【１１７５】

第２始動入賞口への第２始動入賞が発生したときには、第１始動入賞の保留記憶があっても、当該第２始動入賞に基づく第２特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第２特別図柄の変動表示は、第１特別図柄の変動表示よりも優先して実行される。

【１１７６】

第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂの上方には、第２始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第２保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第２保留表示器２５Ｂが設けられている。第２保留表示器２５Ｂは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を１増やす。そして、第２特別図柄表示装置４Ｂでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【１１７７】

第２保留表示器２５Ｂのさらに上方には、第１始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第１保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第１保留表示器２５Ａが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を１増やす。そして、第１特別図柄表示装置４Ａでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【１１７８】

パチンコ遊技機１においては、遊技状況に応じて、遊技者が左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けるように遊技球を発射することにより、変化に富んだ遊技を楽しむことができるように遊技状態および演出状態が制御される。以下に、遊技者がパチンコ遊技機１において遊技を開始してからの遊技の流れについて説明する。

【１１７９】

遊技者は、パチンコ遊技機１に着席して最初に遊技を開始するときに、まず左打ちによって第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第１特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、左打ちから右打ちに切替えて、開放される特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。大当り遊技状態が終了した後は、画像表示装置５の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置５の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。

【１１８０】

大当り遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置７を右打ちにより狙う遊技を行う。大当り遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当り遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当り遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置５の画面上で行

われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当り遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当り遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置５の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

【１１８１】

大当り遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第２始動入賞口を有する可変入賞球装置６Ｂを狙い遊技を行う。第２始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当り（特別図柄による大当り）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。また、第２始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当り表示結果となれば、小当り遊技状態においてＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されるので、右打ちのままＶ判定入賞装置８７を狙い遊技を行う。小当り遊技状態の開始時には、画像表示装置５の画面上で小当り遊技状態が開始されることを報知する小当り開始報知が行われる。また、小当り遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当りに応じてＶ判定入賞装置８７の作動口が開放される前に実行される小当り表示の開始タイミング、または、小当り表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。）で、右打ち促進報知も行われる。

【１１８２】

小当り遊技状態によりＶ判定入賞装置８７の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口からＶ判定入賞装置８７の内部に落下し、Ｖ入賞領域８７０に進入して検出されて、Ｖ入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。Ｖ入賞が発生したときには、画像表示装置５の画面上でＶ入賞が発生したことを報知するＶ入賞報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時は、画像表示装置５の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り終了後に、大当り遊技状態となって特別可変入賞球装置７が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。

【１１８３】

また、小当り遊技状態においてＶ判定入賞装置８７を狙い遊技を行ったときに、遊技球がＶ入賞領域８７０に進入せず、Ｖ入賞領域８７０以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中にＶ入賞が発生しなかったときには、画像表示装置５の画面上でＶ入賞に失敗したことを報知するＶ入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置５の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引続き右打ちのまま可変入賞球装置６Ｂを狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置５の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

【１１８４】

図１２１－２は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄１５Ｒ時短大当り、図柄４Ｒ時短大当り、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置７が開放する回数を示している。

【１１８５】

小当りは、可変入賞球装置６Ｂに設けられた第２始動入賞口に遊技球が入賞し、第２特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。

小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が１０回で開放時間が０．１秒という開放パターンでＶ判定入賞装置８７の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中にＶ判定入賞装置８７内のＶ入賞領域８７０に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約１０個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、約３０個の賞球が払出され得ることが設定されている。

【１１８６】

Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がＶ判定入賞装置８７の内部のＶ入賞領域８７０に進入（Ｖ入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りが含まれる。１６（１５）Ｒ時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第１小当りと呼ばれる。９（８）Ｒ時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第２小当りと呼ばれる。５（４）Ｒ時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第３小当りと呼ばれる。

【１１８７】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄１５Ｒ時短大当り、および、図柄４Ｒ時短大当りがある。

【１１８８】

このように、大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第２特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してＶ入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。図柄大当りおよび小当り経由大当りの各大当りは、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当りであり、時短大当りという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置７が開放することも含まれる。

【１１８９】

図柄１５Ｒ時短大当りは、大入賞口が１５回（１５Ｒ）開放される大当りである。図柄４Ｒ時短大当りは、大入賞口が４回（４Ｒ）開放される大当りである。小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が１回（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が１５回（１５Ｒ）開放される大当りであり、１６ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、１５回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄１５Ｒ時短大当りと同様の大当り種別と感じる。小当り経由９（８）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が８回（８Ｒ）開放される大当りである。小当り経由５（４）Ｒ時短大当りは、Ｖ判定入賞装置８７が１回（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が４回（４Ｒ）開放される大当りであり、５ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、４回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄４Ｒ時短大当りと同様の大当り種別と感じる。

【１１９０】

図柄４Ｒ時短大当り後の時短状態は、第２特別図柄の変動表示回数が１回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が５回という終了条件との２つの終了状態が設定されている。このような、第２特別図柄の変動表示回数が１回という時短の終了条件の回数は、Ｖ判定入賞装置８７に進入した遊技球が１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／７という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が１回という終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、約１／７という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

【１１９１】

第２特別図柄の変動表示回数が１回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄４Ｒ時短大当りの場合には、基本的に第２特別図柄の変動表示が１回実行完了するまで時短状態（電サポ状態含む）を継続させるが、第２特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート４１に進入させて可変入賞球装置６Ｂを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置６Ｂに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置６Ｂへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第１特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【１１９２】

したがって、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が５回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第２特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大４個記憶可能な第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の１回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

【１１９３】

図柄４Ｒ時短大当り以外の大当り後は、第２特別図柄の変動表示回数が７回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１１回という終了条件との２つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の７回という回数は、Ｖ判定入賞装置８７に進入した遊技球が１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／７という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が７回という終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄４Ｒ時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【１１９４】

また、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１１回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第２特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大４個記憶可能な第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の７回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第１始動入賞に基づく保留記憶による第１特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第２特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

【１１９５】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第１始動入賞口が第１経路から入賞可能に設けられているので、第１経路を遊技球が流下した方が、第２経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置７が第２経路から入賞可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特定状態では、開放されるＶ判定入賞装置８７が第２経路から入賞可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の点で遊技者にとって有利である。

【１１９６】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の

可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第１経路と第２経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第１経路の方が第２経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第２経路の方が第１経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第１経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第２経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

【１１９７】

図１２１－３は、各乱数を示す説明図である。図１２１－３においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【１１９８】

（１）ランダムＲ：大当りにするか否か、および、小当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム１は、１０ＭＨｚで１ずつ更新され、０から加算更新されてその上限である６５５３５まで加算更新された後再度０から加算更新される。（２）ランダム１：大当りの種類（種別、図柄１５Ｒ時短大当り、図柄４Ｒ時短大当り、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りのいずれかの種別）および大当り図柄を決定する（大当り種別判定用、大当り図柄決定用）。（３）ランダム２：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。（４）ランダム３：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。（５）ランダム４：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。（６）ランダム５：ランダム５の初期値を決定する（ランダム５初期値決定用）。

【１１９９】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、図柄１５Ｒ時短大当り、図柄４Ｒ時短大当り、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数（ランダムＲ）の値に基づいて、大当りとする決定がされたとき、または、小当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの大当り種別に決定される。ただし、小当り経由の大当りの場合は、Ｖ入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム１は、大当り図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム１は、小当り図柄決定用乱数でもある。

【１２００】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、１または複数の変動パターンが属している。

【１２０１】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴なわない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴なう変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【１２０２】

図１２１－４は、第１特図当り判定テーブル、第２特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【１２０３】

図１２１－４（Ａ）は、第１特図当り判定テーブルを示す説明図である。第１特図当り判定テーブルは、第１特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図１２１－４（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【１２０４】

第１特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定１では１／１９９、設定２では１／１９０、設定３では１／１８０、設定４では１／１７０、設定５では１／１６０、設定６では１／１５０となっている。よって、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順で大当り確率が高い。

【１２０５】

図１２１－４（Ｂ）は、第２特図当り判定テーブルを示す説明図である。第２特図当り判定テーブルは、第２特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダムＲと比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図１２１－４（Ｂ）における上段が大当り判定テーブル部であり、図１２１－４（Ｂ）における下段が、小当り判定テーブル部である。図１２１－４（Ｂ）上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す、図１２１－４（Ｂ）下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【１２０６】

第２特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定１では１／１９９、設定２では１／１９０、設定３では１／１８０、設定４では１／１７０、設定５では１／１６０、設定６では１／１５０となっている。よって、設定１＜設定２＜設定３＜設定４＜設定５＜設定６の順で大当り確率が高い。それに対し、第２特別図柄の小当り確率は、設定値によらず１／７．３５に設定されている。なお、第１特別図柄に小当りを設けてもよい。このような場合には、第２特別図柄よりも第１特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第１特別図柄による小当り確率を１／１００とすればよい。

【１２０７】

ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞（第１始動入賞）、または、第２始動入賞口への始動入賞（第２始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路１２４のカウント値（ランダムＲ）を抽出する。第１始動入賞については、抽出値を第１特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第１特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第２始動入賞については、抽出値を第２特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致しないときは、抽出値を第２特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中にＶ入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することも意味する。

【１２０８】

なお、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第２特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【１２０９】

図１２１－４（Ｃ），（Ｄ），（Ｅ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図１２１－４（Ｃ）は、第１特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第１特図大当り種別判定

テーブルである。図１２１－４（Ｄ）は、第２特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第２特図大当り種別判定テーブルである。

【１２１０】

図１２１－４（Ｃ）の第１特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム２の値と比較される数値であって、「図柄１５Ｒ時短大当り」と「図柄４Ｒ時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図１２１－４（Ｄ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「図柄１５Ｒ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【１２１１】

また、図１２１－４（Ｃ），（Ｄ）に示すように、大当り種別判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。たとえば、「８Ｒ時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「３」に対応した判定値としても設定されている。「１５Ｒ時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「７」に対応した判定値としても設定されている。

【１２１２】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、ＣＰＵ１０３は、大当り種別として、ランダム１の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム１の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【１２１３】

図１２１－４（Ｅ）の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム２の値と比較される数値であって、「小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り」と「小当り経由９（８）Ｒ時短大当り」と「小当り経由５（４）Ｒ時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第１小当り（１６（１５）Ｒ時短大当りとなるもの）、第２小当り（９（８）Ｒ時短大当りとなるもの）、第３小当り（５（４）Ｒ時短大当りとなるもの）のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態においてＶ入賞が発生しなければ無効となる。

【１２１４】

図１２１－５および図１２１－６は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図１２１－５および図１２１－６においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ１００においては、図１２１－５および図１２１－６に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する。

【１２１５】

図１２１－５および図１２１－６のうち、主なコマンドを説明する。コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置５において変動表示される変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

【１２１６】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０６（Ｈ）は、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。

【１２１７】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の変動表示を開始することを示す第１図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特別図柄の変動表示を開始することを示す第２図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第１，第２特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【１２１８】

コマンドＡ００１～Ａ００５（Ｈ）は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンドである。

【１２１９】

コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放後（閉鎖）を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【１２２０】

コマンドＡ３０１～Ａ３０５（Ｈ）は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。

【１２２１】

コマンドＡ４０１（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する第１始動入賞指定コマンドである。コマンドＡ４０２（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する第２始動入賞指定コマンドである。

【１２２２】

コマンドＢ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドＢ００１（Ｈ）は、遊技状態が第１時短状態（高ベース状態）であることを指定する第１時短状態指定コマンドである。コマンドＢ００２（Ｈ）は、遊技状態が第２時短状態（高ベース状態）であることを指定する第２時短状態指定コマンドである。

【１２２３】

コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）は、第１保留記憶数を指定する第１保留記憶数指定コマンドである。コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が第１保留記憶数を示す。コマンドＣ１ＸＸ（Ｈ）は、第２保留記憶数を指定する第２保留記憶数指定コマンドである。コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）における「ＸＸ」が第２保留記憶数を示す。

【１２２４】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第１保留記憶数および第２保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を１減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

【１２２５】

コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）およびコマンドＣ３ＸＸ（Ｈ）は、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ３ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【１２２６】

コマンドＣ４０１（Ｈ）は、第１小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ４０２（Ｈ）は、第２小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ４０３（Ｈ）は、第３小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ５０１（Ｈ）は、第１小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ５０２（Ｈ）は、第２小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ５０３（Ｈ）は、第３小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンドＣ６０１（Ｈ）は、Ｖ入賞があったことを指定するＶ入賞指定コマンドである。コマンドＣ６０２（Ｈ）

は、Ｖ判定入賞装置８７への入賞球（Ｖ入賞球とＶ入賞球以外の入賞球との両方を含む）を検出したことを指定するＶ入賞球検出指定コマンドである。

【１２２７】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００においては、ＲＡＭ１０２に、第１特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第１保留記憶バッファが設けられている。第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。第１保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムＲ）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。

【１２２８】

第２特別図柄については、ＲＡＭ１０２に、第２特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第２保留記憶バッファが設けられている。第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。第２保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムＲ）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。

【１２２９】

第１始動入賞口への入賞に基づいて、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第１始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第１保留記憶バッファに保存（記憶）される。また、第２始動入賞口への入賞に基づいて、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第２始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第２保留記憶バッファに保存（記憶）される。

【１２３０】

このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。

【１２３１】

図１２１－７は、Ｓ１０１の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であるか否かを確認する（Ｓ１２１１）。第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態でなければ、Ｓ１２２１に移行する。第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であれば、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第１保留記憶数をカウントするための第１保留記憶数カウンタの値が４であるか否か）を確認する（Ｓ１２１２）。第１保留記憶数が上限値に達していれば、Ｓ１２２１に移行する。

【１２３２】

第１保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数カウンタの値を１増やす（Ｓ１２１３）。次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（Ｓ１２１４）。Ｓ１２１４の処理では、大当り判定用乱数（ランダムＲ）、大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。

【１２３３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、検出した第１特別図柄の始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（Ｓ１２１５）。

【１２３４】

この実施の形態では、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（Ｓ１１０）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、および、大当り種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、および、大当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（Ｓ１１１）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

【１２３５】

一方、このような決定とは別に、第１始動入賞口または第２始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第１始動入賞口または第２始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当りとなるか否かの決定、小当りとなるか否かの決定、大当りの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、大当り種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用ＣＰＵ１２０では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当りとなること（大当りとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

【１２３６】

そして、ＣＰＵ１０３は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１６）とともに、変動種別コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１７）。また、ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１８）とともに、第１保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して第１保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２１９）。

【１２３７】

Ｓ１２１６，Ｓ１２１７の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第１始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信される。

【１２３８】

また、この実施の形態では、Ｓ１２１６～Ｓ１２１９の処理が実行されることによって、第１始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第１始動入賞指定コマンドおよび第１保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。

【１２３９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であるか否かを確認する（Ｓ１２２１）。第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であれば、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第２保留記憶数をカウントするための第２保留記憶数カウンタの値が４であるか否か）を確認する（Ｓ１２２２）。第２保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【１２４０】
第２保留記憶数が上限値に達していなければ、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数カウンタの値を１増やす（Ｓ１２２３）。次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１２４やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（Ｓ１２２４）。Ｓ１２２４の処理では、大当り判定用乱数（ランダムＲ）、大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が抽出され、保存領域に格納される。
【１２４１】
次いで、ＣＰＵ１０３は、検出された第２特別図柄の始動入賞について、Ｓ１２１５で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する（Ｓ１２２５）。そして、ＣＰＵ１０３は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２６）とともに、変動種別コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２７）。また、ＣＰＵ１０３は、第２始動入賞指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２８）とともに、第２保留記憶数カウンタの値をＥＸＴデータに設定して第２保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ１２２９）。
【１２４２】
Ｓ１２２６，Ｓ１２２７の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第２始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する。
【１２４３】
また、この実施の形態では、Ｓ１２２６～Ｓ１２２９の処理が実行されることによって、第２始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第２始動入賞指定コマンドおよび第２保留記憶数指定コマンドの４つのコマンドのセットが１タイマ割込内に一括して送信される。
【１２４４】
図１２１－８は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（Ｓ１１０）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（Ｓ５１）。第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。
【１２４５】
Ｓ５１で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理（Ｓ８０）を行った後、処理を終了する。一方、Ｓ５１で第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する（Ｓ５２）。第２保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ（第１特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第２特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第２」を示すデータを設定する（Ｓ５４）。一方、第２保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータを設定する（Ｓ５３）。
【１２４６】
この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたか「第２」を示すデータが設定されたかに応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第１」を示すデータが設定されたときには、第１保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポイ

ンタに「第２」を示すデータが設定されたときには、第２保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特別図柄の変動表示が行われる。

【１２４７】

Ｓ５２～Ｓ５４の制御により、第２保留記憶バッファ内に第２保留記憶のデータが１つでも存在すれば、その第２保留記憶のデータに基づいた第２特別図柄表示装置４Ｂの変動表示が、第１保留記憶のデータに基づいた第１特別図柄表示装置４Ａの変動表示に優先して実行される。

【１２４８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読出してＲＡＭ１０２の保留記憶バッファに格納する（Ｓ５５）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶バッファにおける第１保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読出してＲＡＭ１０２の乱数バッファに格納する。また、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合には、第２保留記憶バッファにおける第２保留記憶数＝１に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読出してＲＡＭ１０２の乱数バッファに格納する。

【１２４９】

そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（Ｓ５６）。具体的には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合には、第１保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第１保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、第２保留記憶数カウンタのカウント値を１減算し、かつ、第２保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

【１２５０】

すなわち、ＣＰＵ１０３は、特別図柄ポインタが「第１」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第１保留記憶バッファにおいて第１保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第１保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第２」を示している場合に、ＲＡＭ１０２の第２保留記憶バッファにおいて第２保留記憶数＝ｎ（ｎ＝２，３，４）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第２保留記憶数＝ｎ－１に対応する保存領域に格納する。

【１２５１】

よって、各第１保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第１保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。また、各第２保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第２保留記憶数＝１，２，３，４の順番と一致するようになっている。

【１２５２】

また、ＣＰＵ１０３は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する制御を行う（Ｓ５９）。この場合、特別図柄ポインタに「第１」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第２」を示す値が設定されている場合には、ＣＰＵ１０３は、第２保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

【１２５３】

特別図柄通常処理では、最初に、第１始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータすなわち第１特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第１」を示すデータ、または第２始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第２」を示すデータすなわち第２特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第２」

を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第１特別図柄を対象とする場合と第２特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【１２５４】

次いで、ＣＰＵ１０３は、乱数バッファからランダムＲ（大当り判定用乱数）を読出し、大当り判定モジュールを実行する（Ｓ６１）。この場合、ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理のＳ１２１４や始動口スイッチ通過処理のＳ１２２４で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当り判定用乱数を読出し、大当り判定を行う。大当り判定モジュールは、予め決められている大当り判定値や小当り判定値と大当り判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当りや小当りとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当り判定の処理や小当り判定の処理を実行するプログラムである。

【１２５５】

大当り判定の処理では、第１特別図柄については図１２１－４（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、第２特別図柄については図１２１－４（Ｂ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当りとすることに決定する。大当りとすることに決定した場合には（Ｓ６１のＹ）、Ｓ７１に移行する。大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【１２５６】

Ｓ６１で大当りとすることに決定した場合には（Ｓ６１のＹ）、大当りであることを示す大当りフラグをセットする（Ｓ７１）。

【１２５７】

次に、特別図柄ポインタが「第１」を示しているか否かを判定する（Ｓ７２）。特別図柄ポインタが「第１」のときは、図１２１－４（Ｃ）の第１特図大当り種別判定テーブルを選択し（Ｓ７３）、Ｓ７５に進む。一方、特別図柄ポインタが「第１」を示していない場合（「第２」を示している場合）は、図１２１－４（Ｄ）の第２特図大当り種別判定テーブルを選択し（Ｓ７４）、Ｓ７５に進む。

【１２５８】

Ｓ７５では、Ｓ７３またはＳ７４で選択した大当り種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別を大当りの種別に決定し（Ｓ７５）、Ｓ８１に進む。

【１２５９】

また、Ｓ６１で大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの大当り判定値にも一致しなければ（Ｓ６１のＮ）、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第２」を示すデータであるか否かを確認することにより、大当り判定対象が第２特別図柄の変動表示であるか否か確認する（Ｓ７６）。Ｓ７６で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第２」を示すデータでない（第１特別図柄の変動表示である）ときは、後述するＳ８２に進む。一方、Ｓ７６で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第２」を示すデータである（第２特別図柄の変動表示である）ときは、図１２１－４（Ｂ）の第２特図当り判定テーブルを使用して、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの小当り判定値に一致するか否かを判定することより、小当り判定の処理を行う（Ｓ７７）。すなわち、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値が図１２１－４（Ｂ）に示すいずれかの小当り判定値に一致すると（Ｓ７７のＹ）、第２特別図柄に関して小当りとすることに決定する。そして、小当りとすることに決定した場合には（Ｓ７７Ｙ）、小当りであることを示す小当りフラグをセットする（Ｓ７８）。

【１２６０】

小当りフラグをセットした後は、図１２１－４（Ｅ）の小当り経由大当り種別判定テーブルを選択し（Ｓ７９）、乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ラン

ダム１）の値と一致する値に対応した大当り種別を小当り経由大当りの種別として決定する（Ｓ８０）。そして、Ｓ８１に移行する。一方、Ｓ７７で小当り判定用乱数（ランダムＲ）の値がいずれの小当り判定値にも一致しなければ（Ｓ７７のＮ）、後述するＳ８２に移行する。

【１２６１】

Ｓ８１では、Ｓ７５またはＳ８０で決定した大当りの種別を示すデータをＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに記憶し（Ｓ８１）、Ｓ８２に進む。たとえば、大当り種別が「図柄１５Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「０１」が設定され、大当り種別が「図柄４Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファに「０２」が設定される。一方、大当り種別が「小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り」の場合には大当り種別を示すデータとして大当り種別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「０３」が設定される。大当り種別が小当り経由９（８）Ｒ時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「０４」が設定される。大当り種別が小当り経由５（４）Ｒ時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「０５」が設定される。これらのうち、小当り経由１６（１５）Ｒ時短大当り、小当り経由９（８）Ｒ時短大当り、および、小当り経由５（４）Ｒ時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

【１２６２】

Ｓ８２では、特別図柄の停止図柄を設定する（Ｓ７８）。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「－」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、Ｓ８０で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「１」、「５」、「９」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、Ｓ７５で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「３」、「７」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（Ｓ１１１）に対応した値に更新する（Ｓ７９）。

【１２６３】

図１２１－９は、小当り開放前処理（Ｓ１１８）を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、ＣＰＵ１０３は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド２２を制御することで可動部８７２を開放状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口の開放動作を開始させる（Ｓ４１１）。次に、ＣＰＵ１０３は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０へ送信する（Ｓ４１２）。次に、ＣＰＵ１０３は、小当りの開放状態におけるＶ入賞領域８７０への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としてのＶ判定入賞個数カウンタをセットする（Ｓ４１３）。具体的に、Ｓ４１３では、Ｖ判定入賞個数カウンタのカウンタ値を「１０」にセットし、Ｖ入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理（Ｓ１１９）に対応した値に更新する（Ｓ４１４）。

【１２６４】

図１２１－１０は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理（Ｓ１１９）を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、小当り開放制御タイマを－１減算更新する（Ｓ４３０）。次に、後述するＳ４３５でＶ入賞個数を計数するＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているか否かを確認する（Ｓ４３１）。Ｖ判定入賞個数カウンタは、図１２１－９のＳ４１３により「１０」にセットされ、１０個のＶ入賞球を計数すると、計数値が「０」となる。Ｓ４３０でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているときは、Ｓ４４１に進む。一方、Ｓ４３０でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト（タイマ値＝０）したか否かを確認する（Ｓ４３２）。

【１２６５】

Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、Ｓ４４１に進む。一方Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド２２を制御することで可動部８７２を開放状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口を開閉させるための処理を行う（Ｓ４３３）。

【１２６６】

次に、Ｖ判定入賞装置８７内部で開放状態となっているＶ入賞領域８７０にＶ入賞口から遊技球が進入したことにより発生するＶ入賞が検出されたか否かを判定するために、Ｖ入賞スイッチ８７ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４３４）。Ｓ４３４でオン状態となっているときは、Ｖ入賞が検出されたときであり、Ｖ入賞が検出されたときにセットされるＶ入賞フラグをセットする（Ｓ４３５）。そして、Ｖ入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４３６）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞球が検出されたことを認識することができ、Ｖ入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、Ｖ入賞領域８７０のＶ入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ（Ｓ４３７）、Ｓ４３９に進む。これにより、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球の１個目がＶ入賞すると、Ｖ入賞領域８７０のＶ入賞口が閉鎖状態にされ、その後に、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａにより検出される。

【１２６７】

一方、Ｓ４３４でオン状態となっていないときは、Ｖ入賞が検出されていないときであり、Ｖ判定入賞スイッチ１５ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４３８）。Ｓ４３８でオン状態となっているときはＳ４３９に進み、Ｓ４３８でオン状態となっていないときは処理を終了する。

【１２６８】

Ｓ４３９では、図１２１－９のＳ４１３により「１０」にセットされたＶ判定入賞個数カウンタの計数値を「－１」するダウンカウントを行い（Ｓ４３９）、Ｖ判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４４０）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞球が検出された後、判定入賞装置８７内に進入したＶ入賞球が検出されたことを認識することができ、判定入賞装置８７内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

【１２６９】

Ｓ４３１でＶ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になっているときは、小当りのＶ入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、Ｓ４３２で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド２２を制御することで可動部８７２を閉鎖状態に動作させ、Ｖ判定入賞装置８７の作動口を閉鎖する（Ｓ４４１）。Ｖ判定入賞個数カウンタの計数値が「０」になったときは、小当りの開放態様に応じたＶ判定入賞装置８７の開放途中であっても、Ｖ判定入賞個数カウンタの計数値に応じてＶ判定入賞装置８７が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、Ｖ判定入賞装置８７が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

【１２７０】

次に、Ｖ判定入賞装置８７の閉鎖後のＶ入賞有効期間である特定期間に相当するデータをＶ入賞有効期間タイマにセットし（Ｓ４４２）、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理（Ｓ１２０）に対応した値に更新し（Ｓ４４３）、処理を終了する。これにより、Ｖ判定入賞装置８７の閉鎖後のＶ入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このようにＶ入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、Ｖ入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にＶ入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないので、不正を防ぐこともで

きる。
【１２７１】
図１２１－１１は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（Ｓ１２０）を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞有効期間タイマを－１減算更新し（Ｓ４４１）、Ｖ入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値＝０）したか否かを確認する（Ｓ４４２）。
【１２７２】
Ｓ４４２でＶ入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにＶ入賞が検出されたときにＳ４３４またはＳ４４５でセットされるＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４４３）。Ｖ入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、Ｖ入賞フラグがセットされていなければ、Ｖ入賞有効期間中にＶ入賞領域８７０に遊技球が進入したことにより発生するＶ入賞が検出されたか否かを判定するために、Ｖ入賞スイッチ８７ａがオン状態となっているか否かを判定する（Ｓ４４４）。Ｓ４４４でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、Ｓ４４４でオン状態となっているときは、Ｖ入賞有効期間中にＶ入賞が検出されたときであり、Ｖ入賞が検出されたことを示すＶ入賞フラグをセットする（Ｓ４４５）。そして、Ｖ入賞指定コマンドを送信するための処理をし（Ｓ４４６）、処理を終了する。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞が発生したことを認識することができる。
【１２７３】
Ｓ４４２でＶ入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする（Ｓ４４７）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド２２の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてＶ入賞領域８７０（Ｖ入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行われる（Ｓ４４７Ａ）。次に、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ４４８）。Ｓ４４８でＶ入賞フラグがセットされていれば、大当りとすることが決定され、大当りフラグをセットする（Ｓ４４９）。
【１２７４】
前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略１００％の確率でＶ判定入賞装置８７内に遊技球を進入させることができ、Ｖ判定入賞装置８７内に進入した遊技球は必ずＶ入賞領域８７０にＶ入賞することにより、略１００％の確率で、Ｖ入賞フラグがセットされる（図１２１－１０のＳ４３５）ことに基づいて、Ｓ４４９で大当りフラグがセットされて、大当り遊技状態に制御される。
【１２７５】
次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｓ８１で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、Ｖ入賞の発生により正規に大当りとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる（Ｓ４５０）。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（Ｓ４５１）。
【１２７６】
次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｓ４５０で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始３指定コマンド、大当り開始４指定コマンド、または大当り開始５指定コマンドを送信する（Ｓ４５２）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（Ｓ４５３）。
【１２７７】
また、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（たとえば、１５回、８回、または、４回）、開放時間（たとえば、２９秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをＲＡＭ１０２に形成される所定の記憶領域にセットする（Ｓ４５４）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カ

ウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値に更新し（Ｓ４５５）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【１２７８】

Ｓ４４８でＶ入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、Ｓ８１で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（Ｓ４５６）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（Ｓ４５７）、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【１２７９】

［特徴部０２ＴＭに関する説明］

次に、特徴部０２ＴＭに関して、図１２２－１～図１２２－６６を用いて説明する。

本実施形態では、大当り遊技状態に制御されることに対応してカウント値（大当り発生カウント値）を更新することが可能である。

また、このカウント値が所定値を超えた場合（モード切替判定値（本例では、「３」）以上）の可変表示期間は、このカウント値が所定値を超えない場合（モード切替判定値（本例では、「３」未満））の可変表示期間よりも短かくすることが可能である。

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、このカウント値と所定値との関係に関する特定表示（大当りカウント表示）を画像表示装置５に表示することが可能である。

【１２８０】

［飾り図柄、小図柄］

本実施形態における各演出用図柄（飾り図柄、小図柄）に関して詳細に説明する。

【１２８１】

＜飾り図柄＞

本実施形態では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄の可変表示が行われる。本実施形態における飾り図柄は、数字などを示す数字図柄で構成される。

【１２８２】

本実施形態における数字図柄を含む飾り図柄とは、数字「１」～「７」までに対応する飾り図柄であり、例えば、数字「１」～数字「７」を含む飾り図柄等のことである。

【１２８３】

また、本実施形態では、飾り図柄のうち偶数図柄（数字「２」、「４」、「６」に対応する数字図柄）は、青色態様（本例では、青色の数字で示された飾り図柄）であり、飾り図柄のうち数字「７」を除く奇数図柄（数字「１」、「３」、「５」に対応する数字図柄）は、赤色態様（本例では、赤色の数字で示された飾り図柄）であり、飾り図柄のうち数字「７」の奇数図柄（数字「７」に対応する数字図柄）は、金色態様（本例では、金色の数字で示された飾り図柄）である。

【１２８４】

（確定飾り図柄）

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

【１２８５】

本実施形態では、表示結果や大当り種別に応じて、確定飾り図柄の種類を異ならせている（図１２２－３及び図１２２－４参照）。本実施形態では、確定飾り図柄として、はずれ図柄や偶数図柄や奇数図柄の種類が設定されている。

【１２８６】
＜小図柄＞
本実施形態では、画像表示装置５の左上部に表示される、飾り図柄よりも小さな図柄であって、特別図柄が変動表示されているか否か及び特別図柄の表示結果を示す図柄を小図柄と称する。小図柄の変動表示は、特別図柄の変動表示と並行して実行可能であり、小図柄の停止表示も、特別図柄の停止表示と並行して実行可能である。そして、第１特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置５の画面左上部のエリアを左から小図柄表示エリア５ｌ、小図柄表示エリア５ｃ、及び小図柄表示エリア５ｒとし、第２特別図柄に対応した小図柄が変動表示及び停止表示される画像表示装置５の画面左上部のエリアも前述した小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒと共通とする。
【１２８７】
小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒは、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒよりも表示領域が小さい。従って、小図柄の視認性は飾り図柄の視認性より低くなっている。
【１２８８】
［アクティブ表示、保留表示、保留記憶数］
本実施形態では、画像表示装置５の画面左下部には、第１保留記憶数（０～４個の第１保留表示０２ＴＭ０１）を表示する第１保留表示領域０２ＴＭ０１Ｅが設けられており、画像表示装置５の画面右下部には、第２保留記憶数（０～４個の第２保留表示０２ＴＭ０２）を表示する第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅが設けられている。また、画像表示装置５の画面中央下部には、実行されている飾り図柄の変動表示に対応した情報であり、実行されている特別図柄の変動表示に対応した情報でもあるアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示するアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅが設けられている。
【１２８９】
なお、画像表示装置５の画面左部（第１保留表示領域０２ＴＭ０１Ｅの上部）に、第１保留記憶数を表示する第１保留記憶数表示領域を設けてもよく、画像表示装置５の画面右部（第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅの上部）に、第２保留記憶数を表示する第２保留記憶数表示領域０２ＴＭ０６Ｅを設けてもよい。
【１２９０】
ここで、第１保留表示領域０２ＴＭ０１Ｅには、第１保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示され、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅには、第２保留記憶数に対応した数のオブジェクト（丸形の画像）が表示される。
【１２９１】
［時短状態］
本実施形態では、時短状態は、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【１２９２】
本実施形態における時短状態は、（Ａ）所定回数の特図ゲームが実行されたことや、（Ｂ）大当り遊技状態に制御されたことや、（Ｃ）特定種別の小当り遊技状態に制御されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短）ともいう。
【１２９３】
本実施形態では、時短状態の種類として、ａ時短状態とｂ時短状態とが設けられている。ａ時短状態では、（Ａ）１００００回の第２特別図柄の特図ゲームが実行されたことや、（Ｂ）大当り遊技状態に制御されたことや、（Ｃ）後述する通常小当りに対応した小当り遊技状態に制御されたことのいずれか１つの終了条件が成立したときに終了する。
【１２９４】

また、ｂ時短状態では、（Ａ）１００００回の第２特別図柄の特図ゲームが実行されたことや、（Ｂ）大当り遊技状態に制御されたことのいずれか１つの終了条件が成立したときに終了する。ｂ時短状態では、ａ時短状態と異なり（Ｃ）通常小当りに対応した小当り遊技状態に制御されたことが終了条件となっていない（図１２２－２１（３）Ｎｏ．３－１参照）。

【１２９５】

［当り種別テーブル］

図１２２－１は、当り種別テーブルを示す図である。当り種別テーブルのうち、図１２２－１（１）は大当り種別テーブルを示す図であり、図１２２－１（２）は小当り経由大当り種別テーブルを示す図である。当り種別テーブルには、大当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。

【１２９６】

本実施形態では、大当り種別として、「図柄３Ｒ通常大当り」、「図柄１０Ｒａ時短大当り」、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」が設けられている。

【１２９７】

小当りは、第１特別図柄または第２特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が１回で開放時間が０．０４秒という開放パターン（以下、適宜「第１開放パターン」と称する。）と、開放回数が１０回で開放時間が０．１秒という開放パターン（以下、適宜「第２開放パターン」と称する。）とのいずれかの開放パターンでＶ判定入賞装置８７の作動口が開放する。

【１２９８】

小当りにおいては、小当り遊技状態中にＶ判定入賞装置８７内のＶ入賞領域８７０に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約１０個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、賞球が払出され得ることが設定されている。

【１２９９】

Ｖ判定入賞装置８７の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球がＶ判定入賞装置８７の内部のＶ入賞領域８７０に進入（Ｖ入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、Ｖ判定入賞装置８７の開放パターンが異なる「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」、および、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」が含まれる。

【１３００】

本実施形態では、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に対応した小当りは、Ｖ判定入賞装置８７の開放パターンが第１開放パターンとなっており、遊技球をＶ判定入賞装置８７に入賞させることは極めて困難であり、大当りを発生させることが期待できない。また、ａ時短状態に制御されているときに発生したこの小当りにおいてＶ入賞させることができなかった場合、当該小当りの終了後にａ時短状態に制御されずに通常状態に制御される（図１２２－２４参照）。従って、この「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に対応した小当りは、実質的に時短状態から通常状態に制御される小当りとなる。以下では、この小当りを、適宜「通常小当り」や「転落小当り」や「第１小当り」と称する。

【１３０１】

また、本実施形態では、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に対応した小当りは、Ｖ判定入賞装置８７の開放パターンが第２開放パターンとなっており、遊技球をＶ判定入賞装置８７に入賞させることは極めて容易であり、大当りを発生させることが期待できる。また、ａ時短状態に制御されているときに発生したこの小当りにおいてＶ入賞させることができた場合、当該小当りに対応した大当りの終了後にａ時短状態に制御される。従っ

て、この「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に対応した小当りは、実質的に次回も時短状態に制御される小当りとなる。以下では、この小当りを、適宜「時短小当り」や「継続小当り」や「第２小当り」と称する。

【１３０２】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当りと呼ばれる。図柄大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示基づいて直接発生する「図柄３Ｒ通常大当り」、「図柄１０Ｒａ時短大当り」、および「図柄１０Ｒｂ時短大当り」がある。

【１３０３】

このように、大当りとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してＶ入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれる。

【１３０４】

図１２２－１（１）に示すように、「図柄３Ｒ通常大当り」は、大入賞口が３回（３Ｒ）開放される大当りである。「図柄３Ｒ時短大当り」後に制御される遊技状態は、通常状態である。

【１３０５】

また、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は、大入賞口が１０回（１０Ｒ）開放される大当りである。「図柄１０Ｒａ時短大当り」後に制御される遊技状態は、ａ時短状態である。

【１３０６】

ａ時短状態は、前述した終了条件のうち、第２特別図柄の変動表示回数が１００００回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１０００４回という終了条件（不図示）との２つの終了状態が設定されている。このような、第２特別図柄の変動表示回数が１００００回というａ時短状態の終了条件の回数は、「時短小当り」が発生した場合にＶ判定入賞装置８７に進入した遊技球が約１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／４１．１という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が１００００回というａ時短状態の終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、約１００％という割合で小当りを発生させる可能性がある回数としており、実質的に次回の小当りが確定している状態である。但し、ａ時短状態において発生する小当りとして「通常小当り」と「時短小当り」とがある本実施形態において、「通常小当り」が発生してしまった場合には、大当りが発生することなく、通常状態に制御されてしまう。

【１３０７】

また、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」は、大入賞口が１０回（１０Ｒ）開放される大当りである。「図柄１０Ｒａ時短大当り」後に制御される遊技状態は、ｂ時短状態である。

【１３０８】

「図柄１０Ｒｂ時短大当り」後のｂ時短状態は、前述した終了条件のうち、第２特別図柄の変動表示回数が１００００回という終了条件と、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示回数の合計回数が１０００４回という終了条件（不図示）との２つの終了状態が設定されている。このような、第２特別図柄の変動表示回数が１００００回というｂ時短状態の終了条件の回数は、「時短小当り」が発生した場合にＶ判定入賞装置８７に進入した遊技球が約１００％の割合でＶ入賞領域８７０に進入することを考慮して設定されている。第２特別図柄の変動表示では、約１／４１．１という割合で小当りが発生する。よって、第２特別図柄の変動表示回数が１００００回というｂ時短状態の終了条件は、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、約１００％という割合で小当りを発生させる可能性がある回数としており、実質的に次回の小当りが確定している状態である。但し、ｂ時短状態において発生する小当りには「通常小当り」と「時短小当り」とがある本実施形態において、「通常小当り」が発生してしまった場合であっても、大当りが発生することなく、継続してｂ時短状態に制御される。よって、ｂ時短状態は、実質的に「時短小当り」に当選するまで第２特別図柄の変動表示が実行される遊技状態であり、約１００％という割

合で小当り経由大当りを発生させ、実質的に次回の大当りが確定している状態である。
【１３０９】
図１２２－１（２）に示すように、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は、Ｖ判定入賞装置８７が１回（０．０４秒×１回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が９回（９Ｒ）の計１０回（１０Ｒ）開放される大当りである。また、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は、Ｖ判定入賞装置８７が（０．１秒×１０回）開放された後、Ｖ入賞を条件として大入賞口が９回（９Ｒ）の計１０回（１０Ｒ）開放される大当りである。これらの小当り経由時短大当りは、１ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は１０回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄１０Ｒ時短大当りと同様またはそれに近い大当り種別と感じる。
【１３１０】
この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第１始動入賞口が第１経路から入賞可能に設けられているので、第１経路を遊技球が流下した方が、第２経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置７が第２経路から入賞可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特殊状態では、開放されるＶ判定入賞装置８７が第２経路から入賞可能に設けられているので、第２経路を遊技球が流下した方が、第１経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の点で遊技者にとって有利である。
【１３１１】
なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい））が第１経路と第２経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第１経路の方が第２経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第２経路の方が第１経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第１経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第２経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。
【１３１２】
［乱数値］
図１２２－２（Ａ）は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１２２－２（Ａ）に示すように、本実施形態では、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の他、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４、ＭＲ４の初期値決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。
【１３１３】
尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【１３１４】
尚、本実施形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図１２２－２（Ａ）に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。
【１３１５】

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

【１３１６】

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

【１３１７】

［表示結果判定テーブル］

図１２２－２（Ｂ）（（Ｂ１）及び（Ｂ２））は、第１特別図柄用の表示結果判定テーブル及び第２特別図柄用の表示結果判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ＲＯＭ１０１に記憶されている。

【１３１８】

図１２２－２（Ｂ１）は、［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルを示す説明図である。［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルは、第１特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、乱数値ＭＲ１と比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図１２２－２（Ｂ１）における、上段が大当り判定テーブル部であり、下段が小当り判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示し、下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【１３１９】

本例では、第１特別図柄の大当り確率は、１／３１９．７となっている。また、第１特別図柄の小当り確率は、１／２００に設定されている。

【１３２０】

図１２２－２（Ｂ２）は、［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルを示す説明図である。［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルは、第２特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、乱数値ＭＲ１と比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定されているテーブルである。図１２２－２（Ｂ２）における、上段が大当り判定テーブル部であり、下段が小当り判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示し、下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【１３２１】

本例では、第２特別図柄の大当り確率は、１／３１９．７となっている。また、第２特別図柄の小当り確率は、１／４１．１に設定されている。

【１３２２】

本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに小当りを設ける例を示したが、このような形態に限らず、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれか一方に小当りを設ける構成を採用してもよい。例えば、第２特別図柄に小当りを設ける一方で、第１特別図柄に小当りを設けないようにしてもよい。

【１３２３】

ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞（第１始動入賞）、または、第２始動入賞口への始動入賞（第２始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路１０４のカウント値（乱数値ＭＲ１）を抽出する。

【１３２４】
第１始動入賞については、抽出値を［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第１特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致しないときは、抽出値を［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第１特別図柄に関して小当りにすることに決定する。
【１３２５】
第２始動入賞については、抽出値を［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致しないときは、抽出値を［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中にＶ入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することも意味する。
【１３２６】
なお、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。
【１３２７】
［大当り種別判定テーブル］
図１２２－３、及び、図１２２－４は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当り種別判定テーブルおよび小当り経由大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【１３２８】
図１２２－３は、遊技状態が通常状態であるときに大当りと判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる大当り種別判定テーブルと、遊技状態が通常状態であるときに小当りと判定された場合の小当り経由大当りの大当り種別を決定するために用いる小当り経由大当り種別判定テーブルである。
【１３２９】
図１２２－４は、遊技状態がａ時短状態およびｂ時短状態であるときに大当りと判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる大当り種別判定テーブルと、遊技状態がａ時短状態およびｂ時短状態であるときに小当りと判定された場合の小当り経由大当りの小当り経由大当り種別を決定するために用いる小当り経由大当り種別判定テーブルである。
【１３３０】
これらの大当り種別判定テーブル、および、小当り経由大当り種別判定テーブルには、各大当り種別（小当り経由大当り種別）に対応した、各大当り後に実行される時短制御の回数と、確定飾り図柄の種類と、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値である大当り判定値とが設定されている。
【１３３１】
＜通常状態の大当り種別判定テーブル＞
図１２２－３（Ａ１）は、遊技状態が通常状態であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルである。図１２２－３（Ａ２）は、遊技状態が通常状態であるときに第２特別図柄により大当りと判定された場合の図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブル」である。

【１３３２】
（［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブル）
図１２２－３（Ａ１）の［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「図柄３Ｒ通常大当り」と「図柄１０Ｒａ時短大当り」と「図柄１０Ｒｂ時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。
【１３３３】
本例では、［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１１９まで（４０％）が「図柄３Ｒ通常大当り」、１２０～２３９まで（４０％）が「図柄１０Ｒａ時短大当り」、２４０～２９９まで（２０％）が「図柄１０Ｒｂ時短大当り」に割り当てられている。
【１３３４】
また、図１２２－３（Ａ１）には、各大当り種別のそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「図柄３Ｒ通常大当り」は０回、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は１００００回、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」は１００００回である。
【１３３５】
また、図１２２－３（Ａ１）には、各大当り種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「図柄３Ｒ通常大当り」は偶数図柄、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は数字図柄「７」を除く奇数図柄、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」はが数字図柄「７」である奇数図柄である。
【１３３６】
（［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブル）
図１２２－３（Ａ２）の［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「図柄１０Ｒａ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。
【１３３７】
本例では、［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２９９まで（１００％）が「図柄１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。
【１３３８】
また、図１２２－３（Ａ２）には、大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は時短制御回数が１００００回である。
【１３３９】
また、図１２２－３（Ａ２）には、各大当り種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は、確定飾り図柄の種類が数字図柄「７」である奇数図柄である。
【１３４０】
＜通常状態の小当り経由大当り種別判定テーブル＞
図１２２－３（Ｂ１）は、遊技状態が通常状態であるときに第１特別図柄により小当りと判定された場合の小当り経由大当りの小当り経由大当り種別を決定するために用いる［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルである。図１２２－３（Ｂ２）は、遊技状態が通常状態であるときに第２特別図柄により小当りと判定された場合の小当り経由大当りの小当り経由大当り種別を決定するために用いる［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルである。
【１３４１】
（［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブル）
図１２２－３（Ｂ１）の［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「通常小当り経由１０

Ｒａ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。
【１３４２】
本例では、［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２９９まで（１００％）が「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。
【１３４３】
また、図１２２－３（Ｂ１）には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は時短制御回数が１００００回である。
【１３４４】
また、図１２２－３（Ｂ１）には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は、確定飾り図柄の種類がはずれ図柄である。なお、本実施形態では、「通常小当り」の発生時にＶ入賞が発生した場合には、大当り遊技状態に制御された後に通常状態に制御される（図１２２－１９参照）。
【１３４５】
（［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブル）
図１２２－３（Ｂ２）の［第２特別図柄用］小当り大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」と「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。
【１３４６】
本例では、［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～７４まで（２５％）が「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」、７５～２９９まで（７５％）が「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。
【１３４７】
また、図１２２－３（Ｂ２）には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は１００００回、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」も１００００回である。
【１３４８】
また、図１２２－３（Ｂ２）には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」ははずれ図柄や後述する特殊図柄等であり、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は数字図柄「７」である奇数図柄である。
【１３４９】
本実施形態では、通常状態において大当りや小当り経由大当りが発生した場合の大当りファンファーレ期間が０．１秒に設定されている。この大当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、ファンファーレ演出と称する。
【１３５０】
また、通常状態において小当りが発生した場合の小当りファンファーレ期間が０．１秒に設定されている。この小当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、小当りファンファーレ演出と称する。
【１３５１】
また、本実施形態では、通常状態に実行される変動表示のいずれの変動パターンにおいても、図柄確定期間が０．５秒に設定されている（不図示）。
【１３５２】
＜ａ時短状態、ｂ時短状態の大当り種別判定テーブル＞
図１２２－４（Ａ１）は、遊技状態が時短状態（ａ時短状態又はｂ時短状態）である

ときに第１特別図柄により大当りと判定された場合の［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルである。図１２２－４（Ａ２）は、遊技状態が時短状態であるときに第２特別図柄により大当りと判定された場合の［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルである。

【１３５３】

（［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブル）

図１２２－４（Ａ１）の［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「図柄３Ｒｂ時短大当り」と「図柄１０Ｒａ時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【１３５４】

本例では、［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２３９まで（８０％）が「図柄３Ｒｂ時短大当り」、２４０～２９９まで（２０％）が「図柄１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。

【１３５５】

また、図１２２－４（Ａ１）には、各大当り種別のそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「図柄３Ｒｂ時短大当り」は１００００回、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は１００００回である。

【１３５６】

また、図１２２－４（Ａ１）には、各大当り種別のそれぞれに対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「図柄３Ｒｂ時短大当り」は数字図柄「３」である奇数図柄、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は数字図柄「７」である奇数図柄である。

【１３５７】

図１２２－４（Ａ１）に示したように、遊技状態が時短状態（ａ時短状態又はｂ時短状態）であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄３Ｒｂ時短大当り」又は「図柄１０Ｒａ時短大当り」のいずれかの大当り種別に判定されることによって、遊技状態が時短状態であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合に、適切な演出制御を行うことができる。

【１３５８】

具体的には、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」に当選した場合に、実質的に次回の大当りが確定しているｂ時短状態に制御される本実施形態では、初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）と、実質的に次回確定している大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）との合計３０００個の賞球が付与されることを報知する演出（後述する３０００報知演出）が初当り時に実行され、遊技者は合計３０００個の賞球が付与されることを認識している（図１２２－５４参照）。

【１３５９】

また、ｂ時短状態に制御されたにも関わらず、いずれかの理由で第２特別図柄の変動表示が実行されなかった場合に、初当りに当選した変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する第１特別図柄の保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）の変動表示が実行されてしまうことがある。このときに実行された第１特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」と判定されていた場合に発生する大当り（以下、適宜「イレギュラー特１大当り」と称する。）の大当り種別に応じて、付与される／付与される予定の賞球数が異なる。

【１３６０】

（Ａ）イレギュラー特１大当りの大当り種別が「図柄３Ｒｂ時短大当り」であった場合には、

（Ａ１）初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）

（Ａ２）イレギュラー特１大当りの３ラウンド分の賞球（４５０個）

（Ａ３）イレギュラー特１大当り後に制御されるｂ時短状態で実質的に次回確定している大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）

の合計３４５０個の賞球が付与されることが実質的に確定となる。

【１３６１】
（Ｂ）イレギュラー特１大当りの大当り種別が「図柄１０Ｒａ時短大当り」であった場合には、
（Ｂ１）初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
（Ｂ２）イレギュラー特１大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
の合計３０００個の賞球が付与されることが実質的に確定となる。
【１３６２】
なお、イレギュラー特１大当り後に制御されるａ時短状態では、次回の大当りは実質的に確定していないので、ここでは（Ｂ３）として１０ラウンド分の賞球（１５００個）が付与されることが実質的に確定となるものとしていない。
【１３６３】
このように、初当り時の３０００報知演出によって、合計３０００個の賞球が付与されることを遊技者に認識させる本実施形態において、イレギュラー特１大当りが発生してしまった場合であっても、遊技状態が時短状態であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄３Ｒｂ時短大当り」又は「図柄１０Ｒａ時短大当り」のいずれかの大当り種別に判定される構成を採用することによって、３０００個以上の賞球を付与することが可能となり、初当り時の３０００報知演出の演出内容に対して矛盾が起きないようにすることができ、付与される賞球数の点でも遊技者が不利になり過ぎることを防ぐことができる。
【１３６４】
また、本実施形態では、遊技状態が時短状態（ａ時短状態又はｂ時短状態）であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合に、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の大当り種別に判定されない。
【１３６５】
（Ｃ）イレギュラー特１大当りの大当り種別が「図柄１０Ｒｂ時短大当り」であった場合には、
（Ｃ１）初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
（Ｃ２）イレギュラー特１大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
（Ａ３）イレギュラー特１大当り後に制御されるｂ時短状態で実質的に次回確定している大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）
の合計４５００個の賞球が付与されることが実質的に確定となり、初当り時の３０００報知演出の演出内容に対して矛盾が起きてしまうとともに、付与される賞球数の点でも遊技者が過度に有利になってしまうので、遊技状態が時短状態であるときに第１特別図柄により大当りと判定された場合の大当り種別として「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が設けられていない。
【１３６６】
（［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブル）
図１２２－４（Ａ２）の［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「図柄１０Ｒａ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。
【１３６７】
本例では、［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２９９まで（１００％）が「図柄１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。
【１３６８】
また、図１２２－４（Ａ２）には、大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は時短制御回数が１００００回である。
【１３６９】
また、図１２２－４（Ａ２）には、大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示され

ている。本例では、「図柄１０Ｒａ時短大当り」は、確定飾り図柄の種類が数字図柄「７」である奇数図柄である。

【１３７０】

＜ａ時短状態、ｂ時短状態の小当り経由大当り種別判定テーブル＞

図１２２－４（Ｂ１）は、遊技状態が時短状態（ａ時短状態、ｂ時短状態）であるときに第１特別図柄により小当りと判定された場合の［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルである。図１２２－４（Ｂ２）は、遊技状態が時短状態であるときに第２特別図柄により小当りと判定された場合の［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルである。

【１３７１】

（［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブル）

図１２２－４（Ｂ１）の［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【１３７２】

本例では、［第１特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～２９９まで（１００％）が「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。

【１３７３】

また、図１２２－４（Ｂ１）には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は時短制御回数が１００００回である。

【１３７４】

また、図１２２－４（Ｂ１）には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は、確定飾り図柄の種類がはずれ図柄である。

【１３７５】

（［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブル）

図１２２－４（Ｂ２）の［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２の値と比較される数値であって、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」と「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」のそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【１３７６】

本例では、［第２特別図柄用］小当り経由大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～７４まで（２５％）が「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」、７５～２９９まで（７５％）が「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」に割り当てられている。

【１３７７】

また、図１２２－４（Ｂ２）には、小当り経由大当り種別に対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。本例では、時短制御回数が、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は１００００回、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」も１００００回である。

【１３７８】

また、図１２２－４（Ｂ２）には、小当り経由大当り種別に対応した確定飾り図柄の種類も示されている。本例では、確定飾り図柄の種類が、「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」のａ時短状態の場合ははずれ図柄で、ｂ時短状態の場合は特殊図柄（本例では、「ＥＮＤ」の文字が示された特殊図柄）であり、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」は数字図柄「７」である奇数図柄である。

【１３７９】

本実施形態では、ａ時短状態またはｂ時短状態において大当りや小当り経由大当りが発

生した場合の大当りファンファーレ期間が０．１秒に設定されている。この大当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、大当りファンファーレ演出と称する。
【１３８０】
　また、ａ時短状態またはｂ時短常態において小当りが発生した場合の小当りファンファーレ期間が０．１秒に設定されている。この小当りファンファーレ期間に実行される各種の演出を、小当りファンファーレ演出と称する。
【１３８１】
　また、ａ時短状態またはｂ時短状態に実行される変動表示のいずれの変動パターンにおいても、図柄確定期間が０．５秒に設定されている（図１２２－１５～図１２２－２０参照）。
【１３８２】
　［変動パターン判定］
　ＲＯＭ１０１には、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。
【１３８３】
　＜リーチを伴わない変動パターン＞
　本実施形態において、リーチを伴わない変動パターン（「ロング変動はずれ」、「高速はずれ」、「超高速はずれ」、「高速時短小当り」、「超高速時短小当り」、「突入変動はずれ」、「突入変動大当り」、「突入変動時短小当り」、「擬似変動はずれ」、「直大当り」、（「高速通常小当り」＝「高速はずれ」）」等）とは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」、「大当り」、「時短小当り」、又は「通常小当り」のいずれかとなることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。
【１３８４】
　本実施形態において、変動表示結果が「はずれ」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１０００ｍｓであり、「超高速はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２００ｍｓであり、「ロング変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１００００ｍｓであり、「突入変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３０２００ｍｓであり、「擬似変動はずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２８００ｍｓである。
【１３８５】
　また、変動表示結果が「大当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「直大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１００００ｍｓであり、「突入変動大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は４００００ｍｓである。
【１３８６】
　また、変動表示結果が「時短小当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は５０００ｍｓであり、「超高速時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は５００ｍｓであり、「突入変動時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３０５００ｍｓである。
【１３８７】
　また、変動表示結果が「通常小当り」となる場合のリーチを伴わない変動パターンのうち、「高速通常小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１０００ｍｓである。
【１３８８】
ｂ時短中の通常小当りの変動パターンについて
　なお、本実施形態では、ｂ時短状態において変動表示結果が「通常小当り」となる場合

に、「高速通常小当り」の変動パターンと判定される。この「高速通常小当り」の変動パターンは、「高速はずれ」の変動パターンと同様の演出態様の変動パターンであり、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄の組み合わせ（例えば、「２４５」等）が停止表示される。ｂ時短状態で「通常小当り」が発生したときに、Ｖ入賞が発生しなくても、継続してｂ時短状態に制御される（即ち、通常状態に制御されない（転落しない））本実施形態において（図１２２－２４参照）、ｂ時短状態では変動表示結果が「通常小当り」となったことを報知する必要がないので、変動表示結果が「はずれ」となるときと同様の変動パターンを用いている。

【１３８９】

＜「超高速時短小当り」の演出例＞

変動パターンが「超高速時短小当り」であるときの演出例に関して、図１２２－５を用いて説明する。

【１３９０】

図１２２－５は、変動パターンが「超高速時短小当り」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【１３９１】

図１２２－５（１）及び（２）は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに対応した各種演出画像や第３飾り図柄に関して、後述する図１２２－２８（１）及び（２）と同様なので説明を省略する。

【１３９２】

次いで、図１２２－５（３）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を縮小表示させるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果が「時短小当り」となることに対応した第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）である。

【１３９３】

次いで、図１２２－５（４）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「時短小当り」となる第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を停止表示させる（即ち、即ち、第３飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行している）。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【１３９４】

次いで、図１２２－５（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる（即ち、即ち、第３飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行している）。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【１３９５】

次いで、図１２２－５（６）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態の小当り遊技を開始させたタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に小当り遊技開始画像を表示させる。この小当り遊技開始画像は、Ｖ入賞させるための「Ｖを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む小当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【１３９６】

［突入変動］

本実施形態では、大当り発生カウント値＝３であるときのａ時短状態の１変動目（即ち、初めて制御された「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の１変動目）において実行される変

動パターンは、変動パターン（前半部）と変動パターン（後半部）とで構成されている。変動パターン（前半部）では、例えば、「突入変動」の変動パターンが実行される。本実施形態では、変動パターン（前半部）において「突入変動」の変動パターンが実行された後に各変動表示結果に応じた変動パターン（後半部）が実行される。

【１３９７】

変動パターン（後半部）では、当該変動表示の表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示が実行される。この演出を「表示結果報知変動演出」と称する。変動パターン（後半部）の表示結果報知変動演出では、例えば、変動表示結果が「はずれ」の場合には「超高速はずれ」の変動パターン（２００ｍｓ）の変動表示、変動表示結果が「時短小当り」の場合には「超高速時短小当り」の変動パターン（５００ｍｓ）の変動表示等が実行される。

【１３９８】

変動パターン（前半部）の「突入変動」とは、現在制御されている演出モードを示唆する情報が表示された後で、飾り図柄の擬似変動演出（飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止し、その後も、飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止する擬似変動を繰り返す演出）が実行され、所定のタイミングで現在制御されている演出モードを示唆する情報が再び表示されるとともに現在制御されている演出モードが開始されることを示唆する情報が表示される変動パターンである（図１２２－７～図１２２－９参照）。以下では、擬似変動のうち飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止するまでの一連の演出を適宜「単位擬似変動」と称する。従って、擬似変動演出とは、複数回の単位擬似変動が実行される演出である。

【１３９９】

本実施形態における「突入変動」では、現在制御されている演出モードを示唆する情報とは、「超高速」の文字や「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字（以下、適宜「モード開始示唆演出」と称する。）であり、現在制御されている演出モードが開始されることを示唆する情報とは、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字や「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ突入」の文字（以下、適宜「モード開始報知演出」と称する。）である。

【１４００】

また、「突入変動」における飾り図柄の擬似変動演出とは、１回目の飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立せずに「はずれ」となる飾り図柄の組み合わせが仮停止するまでの期間（以下、適宜「単位擬似変動期間」と称する。）より、２回目の単位擬似変動期間の方が短く、２回目の単位擬似変動期間より、３回目の単位擬似変動期間の方が短くなっている。以降同様に擬似変動を実行する毎に単位擬似変動期間が短くなっていく構成、即ち、擬似変動の速度が加速度的に速くなっていく構成を採用している。以下では、このような擬似変動演出を適宜「加速擬似変動演出」と称する。本例では、加速擬似変動演出では、全７回の単位擬似変動が実行されるものとする。

【１４０１】

このように、初めて制御された「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の１変動目の「突入変動」の変動パターンにおいて、加速擬似変動演出が実行されることによって、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の変動表示の消化速度が、他の演出モードの変動表示の消化速度よりも速いことを遊技者に印象付けることができる。

【１４０２】

本実施形態では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、加速擬似変動演出中の飾り図柄（後述する「第３飾り図柄」）の擬似変動が実行されるときに、第３飾り図柄が仮停止する場合には、台座図柄と数字図柄とが含まれる一方で、光線エフェクト表示が含まれない構成となっている。このとき、第３飾り図柄の表示色が各色（青色、赤色、金色）で表示されるとともに、数字図柄内部の表示色が輝いて見えるような態様（以下、適宜「特殊態様」と称する。）で表示される。このように、加速擬似変動演出

中の第３飾り図柄が仮停止するときに、第３飾り図柄が、光線エフェクト表示を含まない態様で表示される一方で、特殊態様で表示されることによって、現在実行されている変動が擬似変動であることを遊技者に認識させることができる。

【１４０３】

また、加速擬似変動演出が終了し、当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行されるときには、第３飾り図柄が特殊態様で表示されないことによって、現在実行されている変動が擬似変動でないこと、即ち、実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示であることを遊技者に認識させることができる。

【１４０４】

また、本実施形態では、大当り発生カウント値＝３となった大当り遊技状態の大当りエンディング期間の所定のタイミングで、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」が開始すること（「突入変動」が開始すること）を報知する「ＲＥＡＤＹ」の文字が画像表示装置５に表示される。

【１４０５】

＜「突入変動はずれ」の演出例＞

変動パターンが「突入変動はずれ」であるときの演出例に関して、図１２２－６、及び、図１２２－７～図１２２－１０を用いて説明する。

【１４０６】

図１２２－６は、変動パターンが「突入変動はずれ」であるときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１２２－７～図１２２－１０は、変動パターンが「突入変動はずれ」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【１４０７】

先ず、図１２２－７（１）に示すように、大当り遊技状態（大当り発生カウント値＝３）の大当りエンディング期間の所定のタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に「ＲＥＡＤＹ」の文字を表示させる。

【１４０８】

次いで、図１２２－７（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させたタイミング（図１２２－６に示すＴ１のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に「超高速」の文字を表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【１４０９】

次いで、図１２２－７（３）～（７）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて１０秒が経過したタイミングから１７．５秒が経過したタイミングまでの期間（図１２２－６に示すＴ２～Ｔ３の期間（７．５秒間））で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加速擬似変動演出（１回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。図１２２－７（３）、（６）、及び（７）に示すように、第３飾り図柄が仮停止しているときには、第３飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【１４１０】

図１２２－７（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字を表示させる。「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字は、第３飾り図柄よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字、第３飾り図柄の順で表示されているように見える。

【１４１１】

このときの「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字の表示態様は、加速擬似変動演出が終了した後のモード開始報知演出で表示される「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字の表示態様よりも視認性が低下した状態で表示されている。本例では、加速擬似変動演出中

の「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字は、薄い白文字の態様で表示される一方で、加速擬似変動演出が終了した後のモード開始報知演出中の「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字は、濃い黒文字の態様で表示されている。

【１４１２】

次いで、図１２２－７（８）～図１２２－８（１１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて１７．５秒が経過したタイミングから２１秒が経過したタイミングまでの期間（図１２２－６に示すＴ３～Ｔ４の期間（３．５秒間））で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加速擬似変動演出（２回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。図１２２－８（１０）及び（１１）に示すように、第３飾り図柄が仮停止しているときには、第３飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【１４１３】

図１２２－８（１１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード開始示唆演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字を表示させる。

【１４１４】

次いで、図１２２－８（１２）以降に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて２１秒が経過したタイミング（図１２２－６に示すＴ４のタイミング）以降で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加速擬似変動演出（３回目～８回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。

【１４１５】

そして、図１２２－９（１３）～（１５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加速擬似変動演出（７回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。

【１４１６】

次いで、図１２２－９（１６）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて２５．５秒が経過したタイミング（図１２２－６に示すＴ９のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、加速擬似変動演出を終了し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒから第３飾り図柄を消去するとともに、モード開始報知演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字（濃い黒文字の態様）を表示させる。

【１４１７】

次いで、図１２２－９（１７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード開始報知演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面中央部に「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ突入」の文字（濃い黒文字の態様）を表示させる。

【１４１８】

次いで、図１２２－９（１８）～図１２２－１０（２１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて３０秒が経過したタイミングから３０．２秒が経過したタイミングまでの期間（図１２２－６に示すＴ１０～Ｔ１１の期間）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード開始報知演出を終了し、画像表示装置５の画面中央部から「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ突入」の文字を消去し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて第３飾り図柄の変動表示を実行し、表示結果が「はずれ」となる確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「１４５」）を停止（停止表示、確定停止）させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「１４５」）を確定停止させる。

【１４１９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似変動ではなく実際に当該変動表示の表示結果を報知するための第３飾り図柄の変動表示が実行されていることに基づいて、第３飾り

図柄が停止（停止表示、確定停止）するときに、第３飾り図柄を特殊態様で表示させずに、光線エフェクト表示を含む態様で表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置５に表示させている（後述する図１２２－２８参照）。

【１４２０】

本実施形態では、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、少ない変動表示の回数で「通常小当り」に当選してしまった場合に、他の演出モードと比較して変動表示期間が極端に短い変動パターン（「超高速はずれ」（０．２秒））が選択される割合が高い［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されていることによって、大当りを複数回発生させて初めて制御させることができる［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］を十分に遊技することなく終了させてしまう虞がある。

【１４２１】

このような状況が発生してしまうことを鑑みて、初めて制御された［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の１変動目において、１００％の割合で「突入変動」の変動パターン（３０秒以上）が実行されることによって、早い段階で［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］から転落してしまった場合でも、少なくとも３０秒以上の［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の制御期間を確保することができる。

【１４２２】

また、初めて制御された［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の１変動目において、１００％の割合で「突入変動」の変動パターン（加速擬似変動演出）が実行されることによって、早い段階で［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］から転落してしまった場合でも、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］での第３飾り図柄の変動表示と類似した態様の飾り図柄の擬似変動が複数回実行されることによって、擬似変動ではあるものの少なくとも複数回以上の［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における第３飾り図柄の変動表示を遊技することができる。

【１４２３】

また、本実施形態では、大当り発生回数に応じて、大当りエンディング期間の長さを変えることが可能であるので、例えば、大当り発生カウント値＝３の大当り（即ち、初めて「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」に制御される直前の大当り）の大当りエンディング期間を３０秒に設定し、この期間に、大当り後に［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に初めて制御されることを示唆する情報（「超高速」の文字、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ突入」の文字等）を表示させることが可能である。

【１４２４】

しかしながら、パチンコ遊技機では、大当り遊技状態（大当りエンディング期間）に飾り図柄の変動表示を行うことや、それに類似した演出態様の演出を行うことは禁止されている。そのため、大当りエンディング期間に、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に初めて制御されることを示唆する情報を表示させることは可能であるものの、加速擬似変動演出を実行することができずに、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の変動表示の消化速度が、他の演出モードの変動表示の消化速度よりも速いことを遊技者に報知することができない。

【１４２５】

そのため、本実施形態では、加速擬似変動演出や［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に初めて制御されることを示唆する情報の表示を、大当りエンディング期間ではなく［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御された１変動目に実行している。

【１４２６】

［擬似変動はずれ］

本実施形態における「擬似変動はずれ」の変動パターンとは、飾り図柄（後述する「第３飾り図柄」）の単位擬似変動が連続して３回実行され、３回目の単位擬似変動の終了後に表示結果が「はずれ」であることを報知するための第３飾り図柄の変動表示が実行され、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである（図１２２－１２および図１２２－１３参照）。即ち、３回の単位擬似変動と１回の当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行される変動パターンで

ある。この当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行される演出を、「表示結果報知変動演出」と称する。

【１４２７】

本実施形態における「擬似変動はずれ」の変動パターンにおける飾り図柄の擬似変動演出とは、１回目の単位擬似変動期間と２回目の単位擬似変動期間と３回目の単位擬似変動期間とが、いずれも飾り図柄が擬似変動を行う期間（２００ｍｓ）＋飾り図柄が仮停止する期間（５００ｍｓ）の７００ｍｓに設定されている。即ち、３回全ての単位擬似変動の速度が同じ速さ（等速）で実行される構成を採用している。以下では、このような擬似変動演出を適宜「等速擬似変動演出」と称する。

【１４２８】

本実施形態では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、等速擬似変動演出中の飾り図柄の擬似変動が実行されるときに、第３飾り図柄が仮停止する場合には、台座図柄と数字図柄と光線エフェクト表示とが含まれる構成となっている。このとき、第３飾り図柄の表示色が各色（青色、赤色、金色）で表示されるとともに、数字図柄内部の表示色が輝いて見えるような態様（以下、適宜「特殊態様」と称する。）で表示される。このように、等速擬似変動演出中の第３飾り図柄が仮停止するときに、第３飾り図柄が特殊態様で表示されることによって、現在実行されている変動が擬似変動であることを遊技者に認識させることができる。

【１４２９】

また、等速擬似変動演出が終了し、当該変動表示の表示結果を報知するための変動表示が実行されるときには、第３飾り図柄が特殊態様で表示されないことによって、現在実行されている変動が擬似変動でないことを遊技者に認識させることができる。

【１４３０】

＜「擬似変動はずれ」の演出例＞

変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときの演出例に関して、図１２２－１１、及び、図１２２－１２～図１２２－１３を用いて説明する。

【１４３１】

図１２２－１１は、変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１２２－１２～図１２２－１３は、変動パターンが「擬似変動はずれ」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【１４３２】

先ず、図１２２－１２（１）～（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させたタイミングから０．７秒経過するタイミングまでの期間（図１２２－１１に示すＴ１～Ｔ２の期間）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、等速擬似変動演出（１回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。図１２２－１２（３）に示すように、第３飾り図柄が仮停止しているときには、第３飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【１４３３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置５に表示させている（後述する図１２２－２８参照）。

【１４３４】

次いで、図１２２－１２（４）～（６）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて０．７秒経過したタイミングから１．４秒経過したタイミングまでの期間（図１２２－１１に示すＴ２～Ｔ３の期間）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、等速擬似変動演出（２回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。図１２２－１２（６）に示すように、第３飾り図柄が仮停止しているときには、第３飾り図柄は特殊態様で表示されている。

【１４３５】
次いで、図１２２－１２（７）～図１２２－１３（９）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて１．４秒経過したタイミングから２．１秒経過したタイミングまでの期間（図１２２－１１に示すＴ３～Ｔ４の期間）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、等速擬似変動演出（３回目の単位擬似変動）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の擬似変動を実行する。図１２２－１３（９）に示すように、第３飾り図柄が仮停止しているときには、第３飾り図柄は特殊態様で表示されている。
【１４３６】
次いで、図１２２－１３（１０）～（１３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させて２．１秒が経過したタイミングから２．８秒が経過したタイミングまでの期間（図１２２－６に示すＴ４～Ｔ５の期間）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、等速擬似変動演出を終了し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける第３飾り図柄の擬似変動を終了し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて第３飾り図柄の変動表示を実行し、表示結果が「はずれ」となる確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「１４５」）を停止（停止表示、確定停止）させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「１４５」）を確定停止させる。
【１４３７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似変動ではなく実際に当該変動表示の表示結果を報知するための第３飾り図柄の変動表示が実行されていることに基づいて、第３飾り図柄が停止（停止表示、確定停止）するときに、第３飾り図柄を特殊態様で表示させていない。
【１４３８】
［直大当り］
本実施形態では、大当り発生カウント値≧３であるときのａ時短状態（即ち、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」）またはｂ時短状態（即ち、「無敵ＲＵＳＨ」）において、第２特別図柄の変動表示結果が「大当り」である場合に、「直大当り」の変動パターンが実行される。
【１４３９】
「直大当り」の変動パターンとは、変動表示が開始された後に飾り図柄が非表示となり、飾り図柄が非表示の状態を継続して変動表示が終了される変動パターンである。この変動パターンでは、変動表示が終了するときに、変動表示結果が「大当り」となることを示す小図柄の組み合わせが確定停止される（図１２２－１４参照）。
【１４４０】
本実施形態では、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７に発光装置が備えられており、大当り発生カウント値≧３であるときのａ時短状態（即ち、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」）またはｂ時短状態（即ち、「無敵ＲＵＳＨ」）において、第２特別図柄の変動表示結果が「大当り」であることに基づいた大当りが発生した場合に、大当り遊技状態に制御されたタイミングで、特別可変入賞球装置７を発光させることが可能である。
【１４４１】
＜「直大当り」の演出例＞
変動パターンが「直大当り」であるときの演出例に関して、図１２２－１４を用いて説明する。
【１４４２】
図１２２－１４は、変動パターンが「直大当り」であるときに関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。
【１４４３】
先ず、図１２２－１４（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された変動表示の確定第３飾

り図柄の組合せ（本例では、「２４５」）を表示させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２４５」）を表示させている。

【１４４４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置５に表示させている（後述する図１２２－２８参照）。

【１４４５】

次いで、図１２２－１４（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が次の第２特別図柄の変動表示（４個の保留記憶のうち１個目の保留記憶に対応した変動表示）を開始させたタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒから第３飾り図柄を消去する。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【１４４６】

次いで、図１２２－１４（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３飾り図柄を消去した状態で、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、表示結果が「大当り」となることを示す小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる（即ち、第３飾り図柄に関して図柄揃い演出を実行していない）。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、現在実行中の変動表示に対応したアクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【１４４７】

次いで、図１２２－１４（４）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技（１ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に大当りラウンド遊技開始画像を表示させる。この大当りラウンド遊技開始画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ１」の文字）と、大入賞口へ入賞させるための「アタッカーを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別可変入賞球装置７を発光させている。

【１４４８】

本実施形態では、時短状態に制御されているときには、第２特別図柄の変動表示の実行頻度が高く、表示結果が「小当り」と判定されることによって大当りが発生する状況が多い。しかしながら、時短状態に制御されているときに、表示結果が「大当り」と判定されてしまうと、通常状態のときに当選した方がよかったという残念感を抱かせてしまう。

【１４４９】

このような状況が発生したときに、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことを示す情報（「アタッカーを狙え！！」の文字（小当り経由大当りの場合「Ｖを狙え！！」の文字））を画像表示装置５の画面に表示させておくとともに、特別可変入賞球装置７を発光させることによって画像表示装置５から大入賞口の方へ遊技者の意識を向けて、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことに対する残念感を軽減できる。

【１４５０】

＜ノーマルリーチを伴う変動パターン＞

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「高速ノーマルリーチはずれ」、「高速ノーマルリーチ時短小当り」等）とは、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出（チャレンジ演出、転落演出等）が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【１４５１】

本実施形態において、変動表示結果が「はずれ」である場合のノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変

動表示期間は３０００ｍｓである。
【１４５２】
　また、変動表示結果が「時短小当り」である場合のノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は７０００ｍｓである。
【１４５３】
　＜スーパーリーチを伴う変動パターン＞
　本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＢはずれ」、「スーパーリーチＣはずれ」、「スーパーリーチＡ時短小当り」、「スーパーリーチＡ大当り」、「スーパーリーチＢ通常小当り」、「スーパーリーチＣ時短小当り」）では、「大当り」、「時短小当り」、又は「通常小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。
【１４５４】
　（スーパーリーチＡ（チャレンジ演出））
　本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチＡはずれ」や「スーパーリーチＡ時短小当り」や「スーパーリーチＡ大当り」の変動パターンでは、変動表示の開始とともにリーチ状態が成立し、味方キャラクタが岩に対して爆弾を投げるアクションを行うことにより「時短小当り」や「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチＡ演出（以下、適宜「チャレンジ演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタがチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行される。失敗演出では、図柄表示エリアにおいて、はずれ図柄が停止表示される。一方、最終表示結果が「時短小当り」や「大当り」となる場合には、味方キャラクタがチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行される（図１２２－５８参照）。失敗演出では、図柄表示エリアにおいて、大当り図柄が停止表示される（図柄揃い演出が実行される）。
【１４５５】
　（スーパーリーチＢ（転落煽り演出））
　本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチＢはずれ」や「スーパーリーチＢ通常小当り」の変動パターンでは、変動表示が開始されると、転落示唆表示（本例では、「！」を含む三角形のオブジェクトと、「ＷＡＲＮＩＮＧ」の文字とを含む画像）が表示された後に、リーチ状態が成立し、図柄表示エリア５Ｃに仮停止した特殊図柄（時短状態が終了することを示唆する「ＥＮＤ」の文字の特殊図柄）に対してプッシュボタン３１Ｂを操作することにより「通常小当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチＢ演出（以下、適宜「転落煽り演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、仮停止していた特殊図柄を破壊することに成功し、図柄表示エリア５Ｃにはずれ図柄が確定停止する演出（転落回避演出）が実行される。一方、最終表示結果が「通常小当り」となる場合には、仮停止していた特殊図柄を破壊することに失敗し、図柄表示エリア５Ｃに特殊図柄が確定停止する演出（転落確定演出）が実行される（図１２２－６１参照）。
【１４５６】
　（スーパーリーチＣ（ボタン即当り演出））
　本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチＣはずれ」や「スーパーリーチＣ時短小当り」の変動パターンでは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの各領域にプッシュボタン３１Ｂを模した操作促進表示と、プッシュボタン３１Ｂの操作が有効となる残り期間を報知するためのタイムバーとを表示させ、プッシュボタン３１Ｂを１回操作するごとに各図柄表示エリアに飾り図柄が停止表示（例えば、図柄表示エリア５Ｒ→５Ｌ→５Ｃの順で停止）し、プッシュボタン３１Ｂを合計３回操作することで図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄の組合せが停止表示することにより、「時短小当り」に当選しているか否かを報

知するスーパーリーチＣ演出（以下、適宜「ボタン即当り演出」と称する。）が実行される。

【１４５７】

ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに最終表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）が停止表示する演出（図柄はずれ演出）が実行される。一方、最終表示結果が「時短小当り」となる場合には、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに最終表示結果が「時短小当り」となる飾り図柄の組合せ（７の奇数図柄「７７７」）が停止表示する演出（図柄揃い演出）が実行される（不図示）。

【１４５８】

上記の実施形態では、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチＡ～スーパーリーチＣを設ける例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチの種類としてスーパーリーチＡ～スーパーリーチＣとは異なる種類のスーパーリーチを設けてもよい。

【１４５９】

例えば、スーパーリーチとしてスーパーリーチＤを設けるものとする。スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「スーパーリーチＤはずれ」や「スーパーリーチＤ時短小当り」や「スーパーリーチＤ大当り」の変動パターンでは、変動表示の開始とともにリーチ状態が成立し、味方キャラクタが敵キャラクタとバトルを行うことにより「時短小当り」や「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチＤ演出（以下、適宜「バトル演出」と称する。）が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「時短小当り」や「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。このバトル演出で登場する味方キャラクタは、後述する可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと関連付けられているものとする。

【１４６０】

ここでは、後述するドームＲＵＳＨ、超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ、無敵ＲＵＳＨ（図１２２－２５参照）中における変動パターン判定について説明する。具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される［はずれ用］変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」にすることが事前決定されたときに使用される［大当り用］変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「時短小当り」にすることが事前決定されたときに使用される［時短小当り用］変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「通常小当り」にすることが事前決定されたときに使用される［通常小当り用］変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

【１４６１】

［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、「ロング変動はずれ」、「高速はずれ」、「高速ノーマルリーチはずれ」、「スーパーリーチＡはずれ」、「スーパーリーチＢはずれ」、「超高速はずれ」、「スーパーリーチＣはずれ」、「突入変動はずれ」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【１４６２】

［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、「スーパーリーチＡ大当り」、「突入変動大当り」、「直大当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【１４６３】

［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、「高速時短小当り」、「高速ノーマルリーチ時短小当り」、「スーパーリーチＡ時短小当り」、「突入変動時短小当り」、「超高速時短小当り」、「スーパーリーチＣ時短小当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【１４６４】
［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、「スーパーリーチＢ通常小当り」、「突入変動通常小当り」、「高速通常小当り」の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。
【１４６５】
本実施形態では、大当りとして、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当りと、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由してＶ入賞により発生する小当り経由大当りとが含まれるので、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、異なる変動パターンを用いている。しかしながら、このような形態に限らず、表示結果が「大当り」である場合と、表示結果が「小当り」である場合とで、共通の変動パターンを用いてもよい。
【１４６６】
＜［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝１、２）用］、［保留０個用］変動パターン判定テーブル＞
図１２２－１５（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝１、２）用］の［保留０個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、ａ時短状態において大当り発生カウント値＝１、２である場合、演出モードとして「ドリームＲＵＳＨ」に制御される（図１２２－２５参照）。即ち、図１２２－１５（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（ドリームＲＵＳＨ）用］の［保留０個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。
【１４６７】
図１２２－１５（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～７００までが「ロング変動はずれ」の変動パターン、７０１～８００までが「高速はずれ」の変動パターン、８０１～９００までが「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、９０１～９５０までが「スーパーリーチＡはずれ」の変動パターン、９５１～９９７までが「スーパーリーチＢはずれ」の変動パターンに割り当てられている。
【１４６８】
図１２２－１５（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチＡ大当り」の変動パターンに割り当てられている。
【１４６９】
図１２２－１５（３）に示すように、［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３００までが「高速時短小当り」の変動パターン、３０１～５００までが「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターン、５０１～９９７までが「スーパーリーチＡ時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。
【１４７０】
図１２２－１５（４）に示すように、［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチＢ通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。
【１４７１】
＜［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝１、２）用］、［保留１～４個用］変動パターン判定テーブル＞
図１２２－１６（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝１、２）用］の［保留１～４個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。即ち、図１２２－１６（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（ドリームＲＵＳＨ）用］の［保留１～４個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。
【１４７２】

図１２２－１６（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～８００までが「高速はずれ」の変動パターン、８０１～９００までが「高速ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、９０１～９５０までが「スーパーリーチＡはずれ」の変動パターン、９５１～９９７までが「スーパーリーチＢはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【１４７３】

図１２２－１６（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチＡ大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４７４】

図１２２－１６（３）に示すように、［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３００までが「高速時短小当り」の変動パターン、３０１～５００までが「高速ノーマルリーチ時短小当り」の変動パターン、５０１～９９７までが「スーパーリーチＡ時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４７５】

図１２２－１６（４）に示すように、［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチＢ通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４７６】

＜［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝３）用］、［１変動目］変動パターン判定テーブル＞

図１２２－１７（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝３）用］の［１変動目用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、ａ時短状態において大当り発生カウント値＝３である場合、演出モードとして「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」に制御される（図１２２－２５参照）。即ち、図１２２－１７（１）～（４）は、本実施形態における［初当り後に初めて制御されたａ時短状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ）の１変動目用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【１４７７】

図１２２－１７（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「突入変動はずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【１４７８】

図１２２－１７（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「突入変動大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４７９】

図１２２－１７（３）に示すように、［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「突入変動時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４８０】

図１２２－１７（４）に示すように、［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「突入変動通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４８１】

＜［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝３～１００００）、［保留０個］用］変動パターン判定テーブル＞

図１２２－１８（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝３～１００００）用］の［保留０個用］の変動パターン判定テーブルの具体例で

ある。なお、大当り発生カウント値＝３の場合、１変動目を除く。また、本例では、ａ時短状態において大当り発生カウント値＝３～１００００である場合、演出モードとして「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」に制御される（図１２２－２５参照）。即ち、図１２２－１８（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ）用］の［保留０個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である（大当り発生カウント値＝３の場合、１変動目を除く）。

【１４８２】

図１２２－１８（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～７００までが「擬似変動はずれ」の変動パターンに割り当てられており、７０１～９００までが「超高速はずれ」の変動パターンに割り当てられており、９０１～９５０までが「スーパーリーチＣはずれ」の変動パターンに割り当てられており、９５１～９９７までが「スーパーリーチＢはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【１４８３】

図１２２－１８（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４８４】

図１２２－１８（３）に示すように、［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～７００までが「超高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられており、７０１～９９７までが「スーパーリーチＣ時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４８５】

図１２２－１８（４）に示すように、［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチＢ通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４８６】

＜［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝３～１００００）、［保留１～４個］用］変動パターン判定テーブル＞

図１２２－１９（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（大当り発生カウント値＝３～１００００）用］の［保留１～４個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。なお、大当り発生カウント値＝３の場合、１変動目を除く。また、本例では、ａ時短状態において大当り発生カウント値＝３～１００００である場合、演出モードとして「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」に制御される（図１２２－２５参照）。即ち、図１２２－１９（１）～（４）は、本実施形態における［ａ時短状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ）用］の［保留１～４個用］の変動パターン判定テーブルの具体例である（大当り発生カウント値＝３の場合、１変動目を除く）。

【１４８７】

図１２２－１９（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９００までが「超高速はずれ」の変動パターンに割り当てられており、９０１～９７５までが「スーパーリーチＣはずれ」の変動パターンに割り当てられており、９７６～９９７までが「スーパーリーチＢはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【１４８８】

図１２２－１９（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４８９】

図１２２－１９（３）に示すように、［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～７００までが「超高速時短小当り

」の変動パターンに割り当てられており、７０１～９９７までが「スーパーリーチＣ時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４９０】

図１２２－１９（４）に示すように、［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「スーパーリーチＢ通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４９１】

＜［ｂ時短状態用］変動パターン判定テーブル＞

図１２２－２０（１）～（４）は、本実施形態における［ｂ時短状態用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。また、本例では、ｂ時短状態である場合、演出モードとして「無敵ＲＵＳＨ」に制御される（図１２２－２５参照）。即ち、図１２２－２０（１）～（４）は、本実施形態における［ｂ時短状態（無敵ＲＵＳＨ）用］の変動パターン判定テーブルの具体例である。

【１４９２】

図１２２－２０（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「高速はずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【１４９３】

図１２２－２０（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「直大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４９４】

図１２２－２０（３）に示すように、［時短小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「高速時短小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４９５】

図１２２－２０（４）に示すように、［通常小当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９９７までが「高速通常小当り」の変動パターンに割り当てられている。

【１４９６】

このように、遊技状態がａ時短状態に制御されている期間において、大当り発生カウント値＝３～１００００（モード切替判定値以上）の場合は、変動表示期間が１０００ｍｓよりも短い「超高速非リーチはずれ」の変動パターンが実行される割合が約８０％である。一方で、大当り発生カウント値＝１、２（モード切替判定値未満）の場合は、変動表示期間が１０００ｍｓよりも短い「超高速非リーチはずれ」の変動パターンが実行される割合が０％である。従って、大当り発生カウント値がモード切替判定値の「３」以上の場合は、大当り発生カウント値がモード切替判定値の「３」未満の場合よりも、変動表示期間が１０００ｍｓよりも短い変動パターンが実行される割合が高くなっている。

【１４９７】

［遊技状態別の当り後の制御テーブル］

図１２２－２１は、本実施形態における遊技状態別の当り後の制御テーブルを示す説明図である。図１２２－２１（１）は、遊技状態が通常状態であるときに表示結果が「大当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果（大当り種別）に応じて示している。また、図１２２－２１（２）は、遊技状態がａ時短状態であるときに表示結果が「小当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果（小当り種別）とＶ入賞の発生有無とに応じて示している。また、図１２２－２１（３）は、遊技状態がｂ時短状態であるときに表示結果が「小当り」となった場合に当り後に制御される遊技状態を、各表示結果（小当り種別）とＶ入賞の発生有無とに応じて示している。

【１４９８】

図１２２－２１（１）に示すように、遊技状態が通常状態であるときに、

（Ｎｏ．１－１）表示結果が「図柄３Ｒ通常大当り」となった場合は、大当り後に通常状態に制御され、
（Ｎｏ．１－２）表示結果が「図柄１０Ｒａ時短大当り」となった場合は、大当り後にａ時短状態に制御され、
（Ｎｏ．１－３）表示結果が「図柄１０Ｒｂ時短大当り」となった場合は、大当り後にｂ時短状態に制御される。
【１４９９】
図１２２－２１（２）に示すように、遊技状態がａ時短状態であるときに、
（Ｎｏ．２－１）表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、
（Ｎｏ．２－２）表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に通常状態に制御され、
（Ｎｏ．２－３）表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、
（Ｎｏ．２－４）表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後にａ時短状態に制御される。
【１５００】
図１２２－２１（３）に示すように、遊技状態がｂ時短状態であるときに、
（Ｎｏ．３－１）表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後にｂ時短状態に制御され、
（Ｎｏ．３－２）表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後に通常状態に制御され、
（Ｎｏ．３－３）表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御され、
（Ｎｏ．３－４）表示結果が「時短小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生した場合は、当該小当り経由の大当り後にａ時短状態に制御される。
【１５０１】
このように、遊技状態がａ時短状態であるときに、（Ｎｏ．２－１）表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後に通常状態に制御される一方で、遊技状態がｂ時短状態であるときに、（Ｎｏ．３－１）表示結果が「通常小当り」となり、当該小当り中にＶ入賞が発生しなかった場合は、当該小当り後にｂ時短状態に制御される。
【１５０２】
［特別図柄停止処理］
図１２２－２２は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（Ｓ１１３）を示すフローチャートである。
【１５０３】
先ず、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１０１０）。
【１５０４】
本実施形態では、大当りフラグは、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられ、図１１８の特別図柄通常処理（Ｓ１１０）において、特図ゲームの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたことに基づいてオン状態にセットされる。一方、特図ゲームにおいて確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されたことに基づいてクリアされてオフ状態となる。
【１５０５】
大当りフラグがオンである場合には（ステップＳ０２ＴＭ１０１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、大当り開始時演出待ち時間を設定し（ステップＳ０２ＴＭ１０２０）、ステップＳ０２ＴＭ１０３０に処理を進める。ステップＳ０２ＴＭ１０２０の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、ＲＡＭ１０２の所定領域

に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされる。
【１５０６】
次いで、ＣＰＵ１０３は、大当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２へ送信するための設定を行い（ステップＳ０２ＴＭ１０３０）、大当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップＳ０２ＴＭ１０４０）、ステップＳ０２ＴＭ１０５０に処理を進める。
【１５０７】
本実施形態では、大当り開始指定コマンドは、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定するコマンド（大当りファンファーレコマンド）であり、主基板１１から演出制御基板１２へ供給される演出制御コマンドに含まれている。大当り開始指定コマンドでは、可変表示結果や大当り種別の決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。ステップＳ０２ＴＭ１０３０の処理では、大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された大当り開始指定コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納される。
【１５０８】
次いで、ＣＰＵ１０３は、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を１加算することにより更新し（ステップＳ０２ＴＭ１０５０）、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ１０６０）、そのまま処理を終了する。
【１５０９】
本実施形態では、所定の数値データとしての大当り発生カウント値は、大当り発生カウンタの格納値である。大当り発生カウンタは、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられ、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて当該遊技状態において大当りに制御すると決定された回数を特定可能にカウントする。
【１５１０】
本例では、大当り発生カウンタには、初期状態として「０」のカウント初期値が設定されており、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、格納値である大当り発生カウント値が「１」加算されることにより更新される。そして、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定された回数が所定の上限値としてのリミット値（本実施形態では、１００００回）に達したとき（リミット到達時：大当り発生カウント値＝１００００）には、大当り発生カウンタがクリアされて、大当り発生カウント値が「０」に初期化される。その後、再びリミット値に到達するまで、初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、大当り発生カウント値が「１」 加算される。
【１５１１】
なお、上記の実施形態では、大当り発生カウント値を１加算することにより更新する例を示したが、このような形態に限らず、大当り発生カウント値を１減算することにより更新してもよい。
【１５１２】
例えば、大当り発生カウンタには、初期状態として「１００００」のカウント初期値が設定されており、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、格納値である大当り発生カウント値が「１」減算されることにより更新される。そして、大当り遊技状態への制御の契機となった初回大当りを含めて大当りに制御すると決定された回数が所定の上限値としてのリミット値（本実施形態では、１００００回）に達したとき（リミット到達時：大当り発生カウント値＝０）には、大当り発生カウンタがクリアされて、大当り発生カウント値が「１００００」に初期化される。その後、再びリミット値に到達するまで、初回大当りを含めて大当りに制御すると決定されるごとに、大当り発生カウント値が「１」 減算される。
【１５１３】

また、ステップＳ０２ＴＭ１０１０において大当りフラグがオフである場合には（ステップＳ０２ＴＭ１０１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１１１０）。

【１５１４】

本実施形態では、小当りフラグは、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられ、図１１８の特別図柄通常処理（Ｓ１１０）において、特図ゲームの可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御すると決定されたことに基づいてオン状態にセットされる。一方、特図ゲームにおいて確定特別図柄として小当り図柄が停止表示されたことに基づいてクリアされてオフ状態となる。

【１５１５】

小当りフラグがオフである場合には（ステップＳ０２ＴＭ１１１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ１２１０）、そのまま処理を終了する。

【１５１６】

小当りフラグがオンである場合には（ステップＳ０２ＴＭ１１１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、小当り開始時演出待ちを設定し（ステップＳ０２ＴＭ１１２０）、ステップＳ０２ＴＭ１１３０に処理を進める。ステップＳ０２ＴＭ１１２０の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、ＲＡＭ１０２の所定領域に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされる。

【１５１７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、小当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２へ送信するための設定を行い（ステップＳ０２ＴＭ１１３０）、小当りフラグをクリアしてオフ状態とし（ステップＳ０２ＴＭ１１４０）、特別図柄プロセスフラグの値を小当り開放前処理（Ｓ１１８）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ１１５０）、そのまま処理を終了する。

【１５１８】

本実施形態では、小当り開始指定コマンドは、小当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定するコマンド（小当りファンファーレコマンド）であり、主基板１１から演出制御基板１２へ供給される演出制御コマンドに含まれている。小当り開始指定コマンドでは、可変表示結果や小当り種別の決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。ステップＳ０２ＴＭ１１３０の処理では、小当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された小当り開始指定コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納される。

【１５１９】

［大当り終了処理］

図１２２－２３は、特別図柄プロセス処理における大当り終了処理（Ｓ１１７）を示すフローチャートである。

【１５２０】

先ず、ＣＰＵ１０３は、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ２０１０）。

【１５２１】

本実施形態では、図１１８の大当り開放後処理（Ｓ１１６）において、特図プロセスフラグの値を“７”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。ステップＳ０２ＴＭ２０１０の処理では、遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を１減算することにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（本実施形態では「０」） と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する。

【１５２２】

大当り終了時演出待ち時間が経過していない場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０１０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、そのまま処理を終了する。

【１５２３】

大当り終了時演出待ち時間が経過している場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０１０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、大当り発生カウント値が、所定の上限値としてのリミット値（本例では、１００００回）に対応して予め定められた特定値としてのリミット到達判定値（本例では、「１００００」） に達したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ２０２０）。

【１５２４】

大当り発生カウント値がリミット到達判定値（本例では、「１００００」） に達している場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０２０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、大当り発生カウンタをクリアして、その格納値である大当り発生カウント値を「０」に初期化し（ステップＳ０２ＴＭ２０３０）、ステップＳ０２ＴＭ２１１０に処理を進める。

【１５２５】

大当り発生カウント値がリミット到達判定値（本例では、「１００００」） に達していない場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０２０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ２０４０）。

【１５２６】

ステップＳ０２ＴＭ２０４０の処理では、ＲＡＭ１０２における大当り種別バッファに記憶された大当りの種別を示すデータを参照し、大当り種別が小当り経由大当りであるか否かを判定する。本例では、大当り種別が「通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り」又は「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」のいずれかであるか否かを判定する。

【１５２７】

ステップＳ０２ＴＭ２０４０の処理で、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りである場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ２０５０）。

【１５２８】

当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」である場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０５０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「０」に初期化し（ステップＳ０２ＴＭ２１００）、ステップＳ０２ＴＭ２１１０に処理を進める。

【１５２９】

当該大当りに対応する小当り種別が「通常小当り」でない場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０５０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップ０２ＴＭ２０６０に処理を進める。

【１５３０】

ステップＳ０２ＴＭ２０４０の処理で、当該大当りの大当り種別が小当り経由大当りでない場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０４０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ２０８０）。

【１５３１】

大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」である場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０８０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「０」に初期化し（ステップＳ０２ＴＭ２０９０）、ステップＳ０２ＴＭ２１１０に処理を進める。

【１５３２】

大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」でない場合には（ステップＳ０２ＴＭ２０８０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ０２ＴＭ２０６０に処理を進める。

【１５３３】

ステップＳ０２ＴＭ２０５０でＮＯと判定された場合や、ステップＳ０２ＴＭ２０８０でＮＯと判定された場合には、ＣＰＵ１０３は、当該大当りの大当り種別に対応した時短

フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ２０６０）、時短回数カウンタに「１００００」をカウント初期値として設定し（ステップＳ０２ＴＭ２０７０）、ステップＳ０２ＴＭ２１１０に処理を進める。

【１５３４】

本実施形態では、時短状態に制御されるためのいずれかの条件が成立した場合に、時短フラグをセット可能である。時短フラグには、ａ時短フラグと、ｂ時短フラグとがある。なお、以下の説明において、フラグを消去（又はクリア）することを、フラグをリセットすると記載する場合がある。

【１５３５】

ａ時短フラグは、通常状態中に発生した「図柄１０Ｒａ時短大当り」、ａ時短状態中に発生した「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」、又はｂ時短状態中に発生した「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」のいずれかの大当り後のａ時短状態に制御されているときにセットされている。このａ時短フラグは、大当り遊技状態が終了するときにセットされ、ａ時短状態が終了するとき（ａ時短状態中に大当りとなったタイミング、規定回数（１００００回）の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

【１５３６】

ｂ時短フラグは、通常状態中に発生した「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の大当り後のｂ時短状態に制御されているときにセットされている。このｂ時短フラグは、大当り遊技状態が終了するときにセットされ、ｂ時短状態が終了するとき（ｂ時短状態中に大当りとなったタイミング、規定回数（１００００回）の時短制御が終了して通常状態に制御されたタイミング等）で消去される。

【１５３７】

ステップＳ０２ＴＭ２０３０の処理の後や、ステップＳ０２ＴＭ２０７０の処理の後や、ステップＳ０２ＴＭ２０９０の処理の後や、ステップＳ０２ＴＭ２１００の処理の後には、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ２１１０）、そのまま処理を終了する。

【１５３８】

このように、「通常小当り」でＶ入賞が発生し、大当り遊技状態に制御されてしまったイレギュラーな場合であっても、大当り終了処理において、ステップＳ０２ＴＭ２０５０でＹＥＳと判定されて、時短フラグをセットする処理（ステップＳ０２ＴＭ２０６０）をスキップすることによって、大当り遊技状態の後に時短状態に制御されることなく通常状態に制御することが可能となる。

【１５３９】

また、ステップＳ０２ＴＭ２０８０でＹＥＳと判定されて、大当り発生カウンタをクリアする処理（ステップＳ０２ＴＭ２０９０）が実行されることによって、通常状態時に「図柄３Ｒ通常大当り」が発生した場合には、当該大当りの終了後に通常状態に制御されるので、大当り終了時に大当り発生カウント値が初期化される。また、ステップＳ０２ＴＭ２０５０でＹＥＳと判定されて、大当り発生カウンタをクリアする処理（ステップＳ０２ＴＭ２１００）が実行されることによって、「通常小当り経由１０Ｒａ大当り」が発生した場合には、当該大当りの終了後に通常状態に制御されるので、大当り終了時に大当り発生カウント値が初期化される。

【１５４０】

［小当り終了処理］

図１２２－２４は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（Ｓ１２０）を示すフローチャートである。

【１５４１】

先ず、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞有効期間タイマを－１減算更新し（ステップＳ０２ＴＭ３０１０）、Ｖ入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値＝０）したか否かを確認する（ステップＳ０２ＴＭ３０２０）。

【１５４２】

Ｖ入賞有効期間タイマがタイムアウトしていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０２０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、すでにＶ入賞が検出されたときにセットされるＶ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０３０）。

【１５４３】

Ｖ入賞フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０３０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、そのまま処理を終了する。

【１５４４】

一方、Ｖ入賞フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０３０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞有効期間中にＶ入賞領域８７０に遊技球が進入したことにより発生するＶ入賞が検出されたか否かを判定するために、Ｖ入賞スイッチ８７ａがオン状態となっているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０４０）。

【１５４５】

Ｖ入賞スイッチがオン状態となっていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０４０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、そのまま処理を終了する。

【１５４６】

一方、Ｖ入賞スイッチがオン状態となっている場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０４０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞有効期間中にＶ入賞が検出されたときであり、Ｖ入賞が検出されたことを示すＶ入賞フラグをセットする（ステップＳ０２ＴＭ３０５０）。

【１５４７】

そして、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞指定コマンドを送信するための処理をし（ステップＳ０２ＴＭ３０６０）、そのまま処理を終了する。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞が発生したことを認識することができる。

【１５４８】

ステップＳ０２ＴＭ３０２０でＶ入賞有効期間タイマがタイムアウトしている場合には、ＣＰＵ１０３は、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする（ステップＳ０２ＴＭ３０７０）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当りが終了したことを認識することができる。

【１５４９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ソレノイド２２の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてＶ入賞領域８７０（Ｖ入賞口）を開放状態に復帰させる制御が行う（ステップＳ０２ＴＭ３０８０）。

【１５５０】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０９０）。

【１５５１】

Ｖ入賞フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０９０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、大当りとすることに決定し、大当りフラグをセットする（ステップＳ０２ＴＭ３１００）。

【１５５２】

次いで、ＣＰＵ１０３は、Ｓ８１で大当り種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、Ｖ入賞の発生により正規に大当りとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる（ステップＳ０２ＴＭ３１１０）。

【１５５３】

次いで、ＣＰＵ１０３は、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を１加算することにより更新し（ステップＳ０２ＴＭ３１２０）、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする（ステップＳ０２ＴＭ３１３０）。

【１５５４】

なお、上記の実施形態では、小当り遊技状態が終了するタイミングに実行される小当り終了処理において、Ｖ入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生

カウント値を１加算することにより更新する処理（ステップＳ０２ＴＭ３１２０）が実行される例を示したが、このような形態に限らず、小当り遊技状態に制御されているときに実行される小当り開放中処理において、Ｖ入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を１加算することにより更新する処理が実行されてもよい。

【１５５５】

また、上記の実施形態では、大当り発生カウント値を１加算することにより更新する例を示したが、このような形態に限らず、大当り発生カウント値を１減算することにより更新してもよい。ステップＳ０２ＴＭ１０５０のときに示した手法と同様の手法で実現可能であるので、説明を省略する。

【１５５６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ０２ＴＭ３１１０で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始指定コマンドを送信する（ステップＳ０２ＴＭ３１４０）。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。

【１５５７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間（例えば、大当りが発生したことを画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップＳ０２ＴＭ３１５０）。

【１５５８】

次いで、ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数（例えば、３回、１０回等）、開放時間（例えば、２９秒）、インターバル時間（ラウンド間の大入賞口閉鎖時間）等の開放態様を示す開放パターンデータをＲＡＭ１０２に形成される所定の記憶領域にセットする（ステップＳ０２ＴＭ３１６０）。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。

【１５５９】

次いで、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（Ｓ１１４）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ３１７０）、そのまま処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【１５６０】

ステップＳ０２ＴＭ３０９０でＶ入賞フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ３０９０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、時短フラグのうちｂ時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３１８０）。

【１５６１】

ｂ時短フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ３１８０でＮＯ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ０２ＴＭ３２００に処理を進める。これにより、ｂ時短フラグがセットされていない、即ち、ａ時短状態中または通常状態中に発生した小当りでＶ入賞が発生していない場合に、ステップＳ０２ＴＭ３２００以降の処理が実行されることとなる。

【１５６２】

一方で、ｂ時短フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ３１８０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、当該小当りの小当り種別が「通常小当り」であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３１９０）。

【１５６３】

当該小当りの小当り種別が「通常小当り」である場合には（ステップＳ０２ＴＭ３１９０でＹＥＳ）、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ０２ＴＭ３２００に処理を進める。これにより、ｂ時短フラグがセットされており、小当り種別が「時短小当り」である小当りでＶ入賞が発生していない場合、即ち、ｂ時短状態中に発生した時短小当りでＶ入賞が発生しなかった場合に、ステップＳ０２ＴＭ３２００以下の処理が実行されることとなる。

【１５６４】

ステップＳ０２ＴＭ３１８０でＮＯと判定された場合や、ステップＳ０２ＴＭ３１９０でＮＯと判定された場合には、ＣＰＵ１０３は、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットし（ステップＳ０２ＴＭ３２００）、時短回数カウンタをクリアし、時短回数カウント値を「０」に初期化し（Ｓ０２ＴＭ３２１０）、大当り発生カウンタをクリアし、大当り発生カウント値を「０」に初期化し（ステップＳ０２ＴＭ３２２０）、ステップＳ０２ＴＭ３２３０に処理を進める。

【１５６５】

ステップＳ０２ＴＭ３１９０でＹＥＳと判定された場合や、ステップＳ０２ＴＭ３２２０の処理の後には、ＣＰＵ１０３は、Ｓ８１で大当り種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し（ステップＳ０２ＴＭ３２３０）、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理（Ｓ１１０）に対応した値に更新し（ステップＳ０２ＴＭ３２４０）、そのまま処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてＶ入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【１５６６】

このように、Ｖ入賞フラグがセットされておらず、ｂ時短フラグがセットされており、小当り種別が「通常小当り」である場合に（ステップ０２ＴＭ３１８０でＹＥＳ→ステップＳ０２ＴＭ３１９０でＹＥＳ）、即ち、ｂ時短状態中に発生した通常小当りでＶ入賞させられなかった場合に、時短フラグをリセットし、時短回数カウンタをクリアするステップＳ０２ＴＭ３２００～ステップＳ０２ＴＭ３２１０の一連の処理をスキップすることによって、ｂ時短状態中であれば通常小当りが発生しても、通常状態に制御される（転落する）ことなく、ｂ時短状態の制御を継続して行うことが可能となる。

【１５６７】

［遊技フロー］

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第１フラグ、第２フラグ、及び第３フラグがセットされていないときの演出モードを［通常モード］としており、遊技状態がａ時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第１フラグがセットされているときの演出モードを［ドリームＲＵＳＨ］としており、遊技状態がｂ時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第２フラグがセットされているときの演出モードを［無敵ＲＵＳＨ］としており、遊技状態がａ時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第３フラグがセットされているときの演出モードを［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］としている（図１２２－２５参照）。

【１５６８】

図１２２－２５に示す遊技フローの例では、演出モードが［通常モード］であるときに大当りが発生し、大当り遊技状態の終了後に通常状態、ａ時短状態、又はｂ時短状態のいずれかに制御され、通常状態に制御された場合には、［通常モード］に移行し、ａ時短状態に制御された場合には、［ドリームＲＵＳＨ］に移行し、ｂ時短状態に制御された場合には、［無敵ＲＵＳＨ］に移行する。

【１５６９】

この遊技フローでは、遊技中のイレギュラーな状況についての説明を省略する。遊技中のイレギュラーな状況の一例として、

・通常状態中に特図１１５で大当りや小当りが発生した状況
・通常状態中に発生した小当りでＶ入賞した状況
・時短状態中に特図１で大当りや小当りが発生した状況
・通常小当りでＶ入賞した状況
・時短小当りでＶ入賞しなかった状況
・時短１００００回の全ての変動表示で表示結果が「はずれ」となる状況
・大当り発生回数が１００００回となる状況

等の状況がある。これらのイレギュラーな状況の具体例は一例に過ぎず、ここに記載していない他の状況も含まれるものとする。

【１５７０】

（１）＜通常時＞

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御され、第１フラグ、第２フラグ、及び第３フラグのいずれもセットされていないとき、演出モードを［通常モード］としている。

【１５７１】

（２）＜初当り＞

前述した（１）の状態で、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されると、大当り遊技状態に制御される。本実施形態では、第１特別図柄の大当り種別として（２Ａ）「図柄３Ｒ通常大当り」と、（２Ｂ）「図柄３Ｒａ時短大当り」と、（２Ｃ）「図柄１０Ｒｂ時短大当り」とがある。

【１５７２】

（２Ａ）→（１）

大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」である場合の大当りが終了すると、（１）の状態に制御される。

【１５７３】

（２Ｂ）→（３）

大当り種別が「図柄３Ｒａ時短大当り」である場合の大当りが終了すると、（３）の状態に制御される。

【１５７４】

（２Ｃ）→（４）

大当り種別が「図柄１０Ｒｂ時短大当り」である場合の大当りが終了すると、（４）の状態に制御される。

【１５７５】

（３）＜ａ時短１００００回＞

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態がａ時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第１フラグがセットされており、１００００回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを［ドリームＲＵＳＨ］としている。

【１５７６】

（４）＜ｂ時短１００００回＞

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態がｂ時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第２フラグがセットされており、１００００回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを［無敵ＲＵＳＨ］としている。

【１５７７】

（５）＜大当り＞

前述した（３）若しくは（４）、又は、後述する（７）の状態で、いずれかの変動表示において表示結果が「大当り」又は「時短小当り」となると、大当り遊技状態（小当り経由の大当り遊技状態を含む）に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当り」となった場合の第２特別図柄の大当り種別として「図柄１０Ｒａ時短大当り」があり、表示結果が「時短小当り」となった場合の第２特別図柄の小当り経由大当り種別として「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」がある。

【１５７８】

（５）→（３）

大当り発生回数が「２」である場合の大当りが終了すると、（３）の状態に制御される。

【１５７９】

（５）→（７）

大当り発生回数が「３」以上（「３」～「１００００」）である場合の大当りが終了すると、（７）の状態に制御される。

【１５８０】
（７）＜ａ時短１００００回＞
演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態がａ時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、第３フラグがセットされており、１００００回の変動表示が実行されるときにおける演出モードを［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］としている。
【１５８１】
（６）＜転落小当り＞
前述した（３）又は（７）の状態で、いずれかの変動表示において表示結果が「通常小当り」となると、小当り遊技状態に制御される。本実施形態では、表示結果が「通常大当り」となった場合の小当り遊技において、Ｖ判定入賞装置８７の開放パターンが第１開放パターンとなっており、遊技球をＶ判定入賞装置８７に入賞させることは極めて困難であり、大当りを発生させることが実質的に不可能である。
【１５８２】
（６）→（１）
小当り種別が「通常小当り」である場合にＶ入賞が発生しないまま小当りが終了すると、（１）の状態に制御される。
【１５８３】
［第１フラグ、第２フラグ、第３フラグ］
次に、本実施形態における第１フラグ、第２フラグ、及び第３フラグを説明する。
【１５８４】
＜第１フラグ＞
大当り終了後にａ時短状態に制御される種別の大当り（「図柄１０Ｒａ時短大当り」、「時短小当り経由ａ時短大当り」等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。また、このときの大当り発生カウント値は１又は２であるものとする。大当り遊技状態の終了後に、大当り発生カウント値が１又は２であり、且つ、遊技状態がａ時短状態に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１フラグをセットする。
【１５８５】
遊技状態がａ時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる１００００回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１フラグをリセット（消去）する。
【１５８６】
また、遊技状態がａ時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる１００００回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。１００００回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１フラグをリセットする。
【１５８７】
＜第２フラグ＞
大当り終了後にｂ時短状態に制御される種別の大当り（「図柄１０Ｒｂ時短大当り」、等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。大当り遊技状態の終了後に、遊技状態がｂ時短状態に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２フラグをセットする。
【１５８８】
遊技状態がｂ時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる１００００回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り

経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２フラグをリセット（消去）する。

【１５８９】

また、遊技状態がｂ時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる１００００回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。１００００回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２フラグをリセットする。

【１５９０】

＜第３フラグ＞

大当り終了後にａ時短状態に制御される種別の大当り（「時短小当り経由ａ時短大当り」等）が発生し、大当り遊技状態に制御されたものとする。また、このときの大当り発生カウント値は３以上であるものとする。大当り遊技状態の終了後に、大当り発生カウント値が３以上であり、且つ、遊技状態がａ時短状態に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３フラグをセットする。

【１５９１】

遊技状態がａ時短状態に制御されてから表示結果が「はずれ」となる１００００回目の変動表示が終了するまでに、変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３フラグをリセット（消去）する。

【１５９２】

また、遊技状態がａ時短状態（低確／高ベース状態）に制御されてから表示結果が「はずれ」となる１００００回目の変動表示が終了すると、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。１００００回目の変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）に基づく変動表示が実行され、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうち何れかの変動表示において、大当り（小当り経由大当りを含む）が発生し、大当り遊技状態に制御されるか、又は、当該期間の保留記憶（本例では最大４個）に基づく変動表示のうちの全ての変動表示において、表示結果が「はずれ」となると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３フラグをリセットする。

【１５９３】

［演出モード］

図１２２－２５に示したように、本例では、演出モードとして［通常モード］と［ドリームＲＵＳＨ］と［無敵ＲＵＳＨ］と［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］とが設けられている。本実施形態における演出モードのうち、［ドリームＲＵＳＨ］、［無敵ＲＵＳＨ］、及び［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の演出例を以下に説明する。

【１５９４】

＜ドリームＲＵＳＨ＞

本実施形態では、遊技状態がａ時短状態又は通常状態に制御され、第１フラグがセットされているときにおける演出モードを［ドリームＲＵＳＨ］（以下、適宜「［ドリームＲＵＳＨ］モード」と称する。）としている（図１２２－２５（３）参照）。図１２２－２６は、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］であるときの画像表示装置５に表示される演出画像を示す説明図である。

【１５９５】

図１２２－２６（１）～（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］であることに基づいて、画像表示装置５の画面中央上部に第１ロ

ゴ表示（本例では、「ドリームＲＵＳＨ」の文字）を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【１５９６】

（［ドリームＲＵＳＨ］における飾り図柄の変動表示）

本実施形態では、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄は、数字などを示す数字図柄で構成され、青色の偶数図柄（数字「２」、「４」、「６」に対応する数字図柄）と、数字「７」を除く赤色の奇数図柄（数字「１」、「３」、「５」に対応する数字図柄）と、数字「７」の金色の奇数図柄（数字「７」に対応する数字図柄）とで構成されている。以下では、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄を適宜「第１飾り図柄」と称する。なお、第１飾り図柄は、数字図柄と、後述する台座図柄とで構成されてもよい。

【１５９７】

また、本実施形態では、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の第１飾り図柄の変動表示は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第１飾り図柄が縦方向にスクロール表示される。縦方向のスクロール表示とは、画面上部から画面下部に向かうスクロール表示である。このスクロール表示が実行されているときには、飾り図柄の視認性は著しく低下しており、本例では、飾り図柄を視認することは実質的に不可能であるものとする。

【１５９８】

また、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の第１飾り図柄の変動表示が実行されるときに、変動開始時と変動終了時とで第１飾り図柄の大きさ（サイズ）は変わらないものとする。

【１５９９】

（［ドリームＲＵＳＨ］における飾り図柄の変動表示の演出例）

図１２２－２６（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された変動表示の確定第１飾り図柄の組合せ（本例では、「２４５」）を表示させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２４５」）を表示させている。

【１６００】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに、通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２を１個表示させており、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させていない。

【１６０１】

次いで、図１２２－２６（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が、表示結果が「はずれ」となる第２特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第１飾り図柄の変動表示を開始させる。

【１６０２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を新たに表示させている。

【１６０３】

次いで、図１２２－２６（３）に示すように、変動パターンにおける第１飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となる第１飾り図柄の組合せ（本例では、「４１２」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５

ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。
【１６０４】
次いで、図１２２－２６（４）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第１飾り図柄の組合せ（本例では、「４１２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「４１２」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。
【１６０５】
（［ドリームＲＵＳＨ］における第１ロゴ表示）
本実施形態では、第１ロゴ表示を所定の周期で変化させることによって現在制御されている演出モードの名称を強調する第１ロゴ周期変化演出を実行可能である。第１ロゴ周期変化演出は、第１ロゴ表示を所定の方向に向かって変化させる演出である。
【１６０６】
図１２２－２７（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１ロゴ周期変化演出を実行すると、第１ロゴ表示（「ドリームＲＵＳＨ」の文字）を所定の周期で、第１ロゴ表示の左端から右端に向かって発光させる。第１ロゴ周期変化演出の変化周期は、５秒間に設定されている。このように、第１ロゴ表示を左端から右端に向かって発光させることによって、［ドリームＲＵＳＨ］中において、演出上の興趣を向上させるとともに、第２始動入賞口へ入賞させるための右打ちを示唆している。
【１６０７】
（［ドリームＲＵＳＨ］における第１システム表示）
上記の実施形態では、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像（「右打ち」の文字と矢印画像）を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像とは異なる画像を表示させてもよい。
【１６０８】
例えば、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に第１システム表示を表示させてもよい。第１システム表示は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。第１システム表示の動作の周期間隔は、例えば、３秒間に設定される。
【１６０９】
（［ドリームＲＵＳＨ］における第１回転対応表示）
上記の実施形態では、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像で表示される例を示したが、このような形態に限らず、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像とは異なる表示態様で表示されてもよい。
【１６１０】
例えば、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像として表示されてもよい。このときの回転動作を行う第２保留表示やアクティブ表示を、第１回転対応表示と称する。この第１回転対応表示の回転周期は、例えば、３秒間に設定される。
【１６１１】
＜無敵ＲＵＳＨ＞

本実施形態では、遊技状態がｂ時短状態又は通常状態に制御され、第２フラグがセットされているときにおける演出モードを［無敵ＲＵＳＨ］（以下、適宜「［無敵ＲＵＳＨ］モード」と称する。）としている（図１２２－２５（４）参照）。

【１６１２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］であることに基づいて、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の文字を含むテロップ表示を表示させている（［無敵ＲＵＳＨ］の背景画像）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【１６１３】

（［無敵ＲＵＳＨ］における飾り図柄の変動表示）

本実施形態では、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄は、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄と同様の数字図柄で構成されている。但し、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄は、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄よりも小さい態様で、第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２に表示される（図１２２－５５及び図１２２－５６参照）。以下では、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄を、適宜「第２飾り図柄」と称する。

【１６１４】

また、本実施形態では、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］である場合の第２飾り図柄の変動表示は、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］である場合の第１飾り図柄の変動表示と同様に、第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、第２飾り図柄が縦方向にスクロール表示される。なお、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］である場合の第２飾り図柄の変動表示は、第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、第２飾り図柄が更新表示されたり、第２飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりしてもよい。

【１６１５】

＜超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ＞

本実施形態では、遊技状態がａ時短状態又は通常状態に制御され、第３フラグがセットされているときにおける演出モードを［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］（以下、適宜「［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］モード」と称する。）としている（図１２２－２５（７）参照）。図１２２－２８は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であるときの画像表示装置５に表示される演出画像を示す説明図である。

【１６１６】

図１２２－２８（１）～（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに基づいて、画像表示装置５の画面中央上部に第２ロゴ表示（本例では、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字）を表示させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【１６１７】

（［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における飾り図柄の変動表示）

本実施形態では、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄は、数字などを示す数字図柄と、この数字図柄の形状に対応した台座図柄とで構成されている。また、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄のうち、中央（図柄表示エリア５Ｃ）の飾り図柄には、台座図柄と数字図柄の間（本例では、数字図柄の中心裏）から画面枠まで光線エフェクト表示が表示される。光線エフェクト表示は、台座図柄よりも表示優先度の高い画像である。また、数字図柄は、光線エフェクト表示よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、数字図柄、光線エフェクト表示、台座図柄の順で表示されているように見える。以下では、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］である場合の飾り図柄を、適宜「第３飾り図柄」と称する。

【１６１８】
　また、本実施形態では、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］である場合の第３飾り図柄の変動表示は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄が拡大／縮小される。本実施形態では、以下に示す（１）→（２）→（３）の順で第３飾り図柄の変動表示（拡大／縮小）が実行される。
【１６１９】
　（１）変動表示が開始すると、直前に実行されていた変動表示の表示結果に対応して確定停止していた第３飾り図柄が、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて拡大表示される（以下、このときの第３飾り図柄を適宜「第３飾り図柄（サイズ：大）」と称する。）。このとき、第３飾り図柄の視認性が低下するとともに、光線エフェクト表示が消去される。本例では、第３飾り図柄が拡大表示されるときに、第３飾り図柄の表示色（青色、赤色、金色）を白色に変化させることによって、第３飾り図柄の視認性を低下させている。なお、第３飾り図柄の透過率を変化させることが可能な構成を採用し、第３飾り図柄が拡大表示されるときに、レイヤ透過率を０％ではない値にすることによって、第３飾り図柄の視認性を低下させてもよい。
【１６２０】
　（２）次いで、直前に拡大表示されていた第３飾り図柄が、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて縮小表示される（以下、このときの第３飾り図柄を適宜「第３飾り図柄（サイズ：小）」と称する。）。このときの第３飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果に対応した第３飾り図柄の組合せである。また、第３飾り図柄の拡大表示のときと同様に、第３飾り図柄の視認性が低下しているとともに、光線エフェクト表示が消去されている。本例では、第３飾り図柄が縮小表示されるときに、第３飾り図柄の表示色（青色、赤色、金色）を白色に変化させることと、第３飾り図柄のサイズを縮小することによって、第３飾り図柄の視認性を低下させている。このように第３飾り図柄の視認性を低下させることによって、当該変動表示の表示結果に対応した第３飾り図柄の組合せが表示される（２）の状態であっても、遊技者はこのタイミングで当該変動表示の表示結果を認識することが困難となる。
【１６２１】
　（３）次いで、直前に縮小表示されていた第３飾り図柄が、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて停止表示される（以下、このときの第３飾り図柄を適宜「第３飾り図柄（サイズ：中）」と称する。）。このとき、第３飾り図柄の視認性が向上するとともに、光線エフェクト表示が表示される。本例では、第３飾り図柄が停止表示されるときに、第３飾り図柄の表示色を白色から各色（青色、赤色、金色）に変化させることによって、第３飾り図柄の視認性を向上させている。
【１６２２】
　本例では、拡大表示／縮小表示が実行されているときには、飾り図柄の表示サイズや表示色に関して視認性は低下するものの、視認すること自体は可能であるものとする。
【１６２３】
　（［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における飾り図柄の変動表示の演出例）
　図１２２－２８（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された変動表示の確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「２４５」）を表示させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２４５」）を表示させている。
【１６２４】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに、通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２を１個表示させており、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させていない。
【１６２５】
　次いで、図１２２－２８（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が、表示結果が「はずれ」

となる第２特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３飾り図柄の表示色（青色、赤色、金色）を白色に変化させるとともに、光線エフェクト表示を消去させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、直前に実行されていた変動表示の表示結果（本例では、「はずれ」）に対応した第３飾り図柄の組合せ（本例では、「２４５」）である。

【１６２６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を新たに表示させている。

【１６２７】

次いで、図１２２－２８（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、当該変動表示の表示結果（本例では、「はずれ」）に対応した第３飾り図柄の組合せ（本例では、「４１２」）である。

【１６２８】

次いで、図１２２－２８（４）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となる第３飾り図柄の組合せ（本例では、「４１２」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【１６２９】

次いで、図１２２－２８（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「４１２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「４１２」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【１６３０】

このように、図１２２－２６（２）に示したように、［ドリームＲＵＳＨ］において飾り図柄の変動表示が実行される場合、変動表示を開始してから終了するまでの期間において、飾り図柄が視認できなくなるタイミングがある。一方で、図１２２－２８（２）～（５）に示したように、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において飾り図柄の変動表示が実行される場合、変動表示を開始してから終了するまでの期間において、飾り図柄が視認できなくなるタイミングがなく、いずれのタイミングにおいても視認することが可能となっている。

【１６３１】

（［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における第２ロゴ表示）

本実施形態では、第２ロゴ表示を所定の周期で変化させることによって現在制御されている演出モードの名称を強調する第２ロゴ周期変化演出を実行可能である。第２ロゴ周期変化演出は、第２ロゴ表示を所定の方向に向かって変化させる演出である。

【１６３２】

図１２２－２７（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２ロゴ周期変化演出を実行すると、第２ロゴ表示（「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字）を所定の周期で、第２ロゴ表示の左端から右端に向かって発光させる。第２ロゴ周期変化演出の変化周期は、０．５秒間に設定されている。このように、第２ロゴ表示を左端から右端に向かって発光させることによって、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］中において、演出上の興趣を向上させるとともに、第２始動入賞口へ入賞させるための右打ちを示唆している。

【１６３３】
（［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における第２システム表示）
上記の実施形態では、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像（「右打ち」の文字と矢印画像）を表示させる例を示したが、このような形態に限らず、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像とは異なる画像を表示させてもよい。
【１６３４】
例えば、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に第２システム表示を表示させてもよい。第２システム表示は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。第２システム表示の動作の周期間隔は、例えば、０．３秒間に設定される。
【１６３５】
（［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における第２回転対応表示）
上記の実施形態では、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像で表示される例を示したが、このような形態に限らず、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、丸形のオブジェクトの静止画像とは異なる表示態様で表示されてもよい。
【１６３６】
例えば、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている場合に、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像として表示されてもよい。このときの回転動作を行う第２保留表示やアクティブ表示を、第２回転対応表示と称する。この第２回転対応表示の回転周期は、例えば、０．３秒間に設定される。
【１６３７】
［役物］
本実施形態では、画像表示装置５の近傍（上部）に役物である可動体０２ＴＭ１００を備える。可動体０２ＴＭ１００は、演出制御基板１２の制御に従って、初期位置と、中間演出位置（可動体の一部が露出した位置）と、最大演出位置（可動体の全部が露出した位置）との間において動作する。以下では、中間演出位置や最大演出位置を適宜「演出位置」と称する。
【１６３８】
例えば、可動体０２ＴＭ１００は、初期位置→中間演出位置→初期位置と動作したり、初期位置→最大演出位置→初期位置と動作したり、初期位置→中間演出位置→最大演出位置→初期位置と動作したり、最大演出位置→中間演出位置→初期位置と動作したりしてもよい。
【１６３９】
本実施形態では、図１２２－２９に示すように、可動体０２ＴＭ１００が初期位置にあるときに、可動体０２ＴＭ１００は、画像表示装置５の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体０２ＴＭ１００が初期位置にあるときは、画像表示装置５の領域に重複せず、画像表示装置５の画面に表示される映像の視認性に影響を与えない構成となっている。
【１６４０】
一方で、可動体０２ＴＭ１００が初期位置から演出位置（中間演出位置、最大演出位置）に動作する過程や、可動体０２ＴＭ１００が演出位置にあるときに、可動体０２ＴＭ１００は、画像表示装置５の前方に位置するようになっている。すなわち、本実施形態では

、可動体０２ＴＭ１００が初期位置から演出位置に動作する過程や、可動体０２ＴＭ１００が演出位置にあるときには、画像表示装置５の領域に重複し、画像表示装置５の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。本例では、後述する第１変化演出が実行される場合に、可動体０２ＴＭ１００は中間演出位置に動作し、後述する第２変化演出が実行される場合に、可動体０２ＴＭ１００は最大演出位置に動作するものとする。以下では、可動体０２ＴＭ１００が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する演出を適宜「中間動作演出」と称し、可動体０２ＴＭ１００が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する演出を適宜「最大動作演出」と称する。

【１６４１】

また、本実施形態では、可動体０２ＴＭ１００は、味方キャラクタを模したデザインを含む正六角形の形状となっている。この可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタは、スーパーリーチ演出（本例では、スパーリーチＡ演出）に登場する味方キャラクタと共通のキャラクタとなっている。

【１６４２】

なお、可動体０２ＴＭ１００に可動体ＬＥＤを設けて、初期位置から演出位置に移動する際、または、演出位置にあるときの所定のタイミング（例えば、プッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング等）で可動体ＬＥＤを白色に発光させる発光演出を実行可能な構成としてもよい。また、発光演出の態様として複数種類の異なる演出態様を設けてもよい。例えば、可動体０２ＴＭ１００に設けられた可動体ＬＥＤが白色に発光する演出態様の他に赤色に発光する演出態様があってもよい。

【１６４３】

［ロゴパネル］

本実施形態では、画像表示装置５の近傍（上部）にロゴパネル０２ＴＭ１１０を備える。このロゴパネルには、「ＸＸＸ」の文字（本遊技機の名称等）が示されており、ロゴパネルの「ＸＸＸ」の文字部分が発光するものとする。

【１６４４】

＜役物とロゴパネルの位置関係＞

本実施形態では、可動体０２ＴＭ１００の前方側（遊技者側）に、ロゴパネル０２ＴＭ１１０が配置されている。図１２２－２９（１）に示すように、可動体０２ＴＭ１００が初期位置にあるときは、可動体０２ＴＭ１００は、ロゴパネル０２ＴＭ１１０の後方側（遊技機側）に位置しているため、遊技者からの視認性は低下した状態となっている。

【１６４５】

一方で、図１２２－２９（２Ａ）に示すように、可動体０２ＴＭ１００が中間演出位置にあるときは、可動体０２ＴＭ１００の一部（本例では、可動体の下２／３程度）は、ロゴパネル０２ＴＭ１１０が配置されている領域の下方に位置しているため、遊技者から視認可能な状態となっている。また、図１２２－２９（２Ｂ）に示すように、可動体０２ＴＭ１００が最大演出位置にあるときは、可動体０２ＴＭ１００の全部（本例では、可動体の全体）は、ロゴパネル０２ＴＭ１１０が配置されている領域の下方に位置しているため、遊技者から視認可能な状態となっている。

【１６４６】

このように、可動体０２ＴＭ１００が中間演出位置にあるときは、可動体における味方キャラクタの一部のみが、遊技者から視認可能な状態となっている。一方で、可動体０２ＴＭ１００が最大演出位置にあるときは、可動体における味方キャラクタの全部が、遊技者から視認可能な状態となっている。

【１６４７】

［変化演出］

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様（本例では、白色の丸形表示）とは異なる青色態様（本例では、青色の丸形表示）又は赤色態様（本例では、赤色の丸形表示）のいずれかで表示する予

告演出の一例である。
【１６４８】
具体的には、変化演出のうち、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行が保留されている保留記憶の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示の表示果を示唆する変動中予告演出となっている。変化演出が実行されるタイミングや保留表示の変化パターンについては、後述する図１２２－３９（Ｂ１）～図１２２－４０（Ｂ４）で詳しく説明する。また、本実施形態では、変化演出として、演出態様が異なる第１変化演出と、第２変化演出と、第３変化演出とが実行可能である。
【１６４９】
＜第１変化演出＞
第１変化演出とは、以下に示す（１Ａ）～（１Ｄ）で構成される一連の演出である。
（１Ａ）画像表示装置５の画面全体に波状のエフェクト表示（以下、適宜「波状エフェクト表示」と称する。）が表示される変化前兆演出
（１Ｂ）可動体０２ＴＭ１００が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出
（１Ｃ）可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連したキャラクタが画像表示装置５の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出
（１Ｄ）味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して１個の爆弾を投げることによって対応表示の表示態様を変化させる第１作用変化演出
【１６５０】
なお、（１Ｄ）において、味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して１個の爆弾を投げる演出を「第１作用演出」と称し、１個の爆弾が投げられた対応表示の表示態様を変化させる演出を「第１対応表示変化演出」と称する。
【１６５１】
本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理（図１２２－３８参照）のステップＳ０２ＴＭ４０６０と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル（図１２２－４１参照）とに示すように、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第１変化演出を実行することが可能であり、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第１変化演出を実行することができない構成を採用している。
【１６５２】
本実施形態では、主に第２特別図柄の変動表示が実行される時短状態（ａ時短状態、ｂ時短状態）において選択される変動パターンは、主に第１特別図柄の変動表示が実行される通常状態において選択される変動パターンよりも、変動表示期間が短い変動パターンが多くなっており、時短状態において第１変化演出を実行するための期間を確保することが困難であるので、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第１変化演出を実行することができない構成を採用している。
【１６５３】
しかしながら、このような形態に限らず、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第１変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第１変化演出を実行することができる構成を採用してもよい。例えば、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第１変化演出を実行することができる構成を採用した場合に、第１変化演出を実行するための期間を確保するために、複数回の変動表示にわたって第１変化演出を実行するようにしてもよい。
【１６５４】
上記の実施形態では、変化前兆演出が実行された後に、１００％の割合で中間動作演出、キャラクタ登場演出、第１作用変化演出が実行されて、対応表示の表示態様が変化する

例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出が実行された後に、１００％とは異なる割合で中間動作演出、キャラクタ登場演出、第１作用変化演出が実行され、対応表示の表示態様が変化しない場合があってもよい。

【１６５５】

例えば、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に（ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＹＥＳ）、変化前兆演出のみしか実行されず、第１変化演出のうちの中間動作演出以降の演出が実行されないガセ変化前兆演出の実行有無を決定する処理を行う。このとき、３％の割合でガセ変化前兆演出を実行することに決定し、９７％の割合でガセ変化前兆演出を実行しないことに決定する。

【１６５６】

（第１変化演出の演出例）

図１２２－３０は、第１変化演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第１特別図柄の変動表示を実行しているときに、第１変化演出が実行される例を示している。

【１６５７】

先ず、図１２２－３０（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させる。

【１６５８】

次いで、図１２２－３０（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させてから１秒が経過したタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（１Ａ）変化前兆演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に波状エフェクト表示０２ＴＭ２００を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体０２ＴＭ１００を初期位置に位置させている。

【１６５９】

次いで、図１２２－３０（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（１Ａ）変化前兆演出を終了し、画像表示装置５の画面全体から波状エフェクト表示０２ＴＭ２００を消去させるとともに、第１変化演出の（１Ｂ）中間動作演出を実行し、画像表示装置５の画面全体にブラックアウト表示０２ＴＭ２００Ｂを表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体０２ＴＭ１００を初期位置から中間演出位置に動作させる。

【１６６０】

次いで、図１２２－３０（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（１Ｂ）中間動作演出を終了し、画像表示装置５の画面全体からブラックアウト表示０２ＴＭ２００Ｂを消去させるとともに、第１変化演出の（１Ｃ）キャラクタ登場演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ（本例では、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体０２ＴＭ１００を中間演出位置から初期位置に動作させる。

【１６６１】

次いで、図１２２－３０（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（１Ｃ）キャラクタ登場演出を終了し、画像表示装置５の画面中央部から味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂを消去させるとともに、第１変化演出の（１Ｄ）第１作用変化演出を実行し、画像表示装置５の画面右下部に、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３に対して１個の爆弾を投げる味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｃを表示させる。

【１６６２】

次いで、図１２２－３０（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演

出の（１Ｄ）第１作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面右下部から味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｃを消去させるとともに、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに第１作用エフェクト表示０２ＴＭ２１１を表示させる。この第１作用エフェクト表示は、アクティブ表示０２ＴＭ０３よりも大きい画像であって、アクティブ表示０２ＴＭ０３よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、第１作用エフェクト表示のみが表示されているように見える。

【１６６３】

次いで、図１２２－３１（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（１Ｄ）第１作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面右下部に味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ａを表示させるとともに、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから第１作用エフェクト表示０２ＴＭ２１１を消去させ、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を青色態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３Ｂに変化させる。

【１６６４】

＜第２変化演出＞

第２変化演出とは、以下に示す（２Ａ）～（２Ｄ）で構成される一連の演出である。

（２Ａ）画像表示装置５の画面全体に波状のエフェクト表示（以下、適宜「波状エフェクト表示」と称する。）が表示される変化前兆演出

（２Ｂ）可動体０２ＴＭ１００が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出

（２Ｃ）可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連したキャラクタが画像表示装置５の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出

（２Ｄ）味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して３個の爆弾を投げることによって対応表示の表示態様を変化させる第２作用変化演出

【１６６５】

なお、（２Ｄ）において、味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して３個の爆弾を投げる演出を「第２作用演出」と称し、３個の爆弾が投げられた対応表示の表示態様を変化させる演出を「第２対応表示変化演出」と称する。

【１６６６】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理（図１２２－３８参照）のステップＳ０２ＴＭ４０６０と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル（図１２２－４１参照）とに示すように、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することが可能であり、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができない構成を採用している。

【１６６７】

本実施形態では、主に第２特別図柄の変動表示が実行される時短状態（ａ時短状態、ｂ時短状態）において選択される変動パターンは、主に第１特別図柄の変動表示が実行される通常状態において選択される変動パターンよりも、変動表示期間が短い変動パターンが多くなっており、時短状態において第２変化演出を実行するための期間を確保することが困難であるので、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができない構成を採用している。

【１６６８】

しかしながら、このような形態に限らず、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができる構成を採用してもよい。例えば、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第２変化演出を実行することができる構成を採用した場合に、第２変化演出を実行するための期間を確保するために、複数回の変動表示にわたって第２変化演出を実行するようにしてもよい。

【１６６９】

上記の実施形態では、変化前兆演出が実行された後に、１００％の割合で最大動作演出

、キャラクタ登場演出、第２作用変化演出が実行されて、対応表示の表示態様が変化する例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出が実行された後に、１００％とは異なる割合で最大動作演出、キャラクタ登場演出、第２作用変化演出が実行され、対応表示の表示態様が変化しない場合があってもよい。

【１６７０】

例えば、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に（ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＹＥＳ）、変化前兆演出のみしか実行されず、第２変化演出のうちの最大動作演出以降の演出が実行されないガセ変化前兆演出の実行有無を決定する処理を行う。このとき、３％の割合でガセ変化前兆演出を実行することに決定し、９７％の割合でガセ変化前兆演出を実行しないことに決定する。

【１６７１】

（第２変化演出の演出例）

図１２２－３２は、第２変化演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第１特別図柄の変動表示を実行しているときに、第２変化演出が実行される例を示している。

【１６７２】

先ず、図１２２－３２（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させる。

【１６７３】

次いで、図１２２－３２（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始させてから１秒が経過したタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１変化演出の（２Ａ）変化前兆演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に波状エフェクト表示０２ＴＭ２００を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体０２ＴＭ１００を初期位置に位置させている。

【１６７４】

次いで、図１２２－３２（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演出の（２Ａ）変化前兆演出を終了し、画像表示装置５の画面全体から波状エフェクト表示０２ＴＭ２００を消去させるとともに、第２変化演出の（２Ｂ）最大動作演出を実行し、画像表示装置５の画面全体にブラックアウト表示０２ＴＭ２００Ｂを表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体０２ＴＭ１００を初期位置から最大演出位置に動作させる。

【１６７５】

次いで、図１２２－３２（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演出の（２Ｂ）最大動作演出を終了し、画像表示装置５の画面全体からブラックアウト表示０２ＴＭ２００Ｂを消去させるとともに、第２変化演出の（２Ｃ）キャラクタ登場演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ（本例では、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体０２ＴＭ１００を最大演出位置から初期位置に動作させる。

【１６７６】

次いで、図１２２－３２（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演出の（２Ｃ）キャラクタ登場演出を終了し、画像表示装置５の画面中央部から味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂを消去させるとともに、第１変化演出の（２Ｄ）第２作用変化演出を実行し、画像表示装置５の画面右下部に、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３に対して３個の爆弾を投げる味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｃを表示させる。

【１６７７】

次いで、図１２２－３２（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演出の（２Ｄ）第２作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面右下部から味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｃを消去させるとともに、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに第２作用エフェクト表示０２ＴＭ２１２を表示させる。この第２作用エフェクト表示は、アクティブ表示０２ＴＭ０３よりも大きい画像であって、アクティブ表示０２ＴＭ０３よりも表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、第２作用エフェクト表示のみが表示されているように見える。また、第２作用エフェクト表示は、第１作用エフェクト表示よりも大きい画像である。

【１６７８】

次いで、図１２２－３３（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２変化演出の（２Ｄ）第２作用変化演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面右下部に味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ａを表示させるとともに、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから第２作用エフェクト表示０２ＴＭ２１２を消去させ、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を赤色態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３Ｒに変化させる。

【１６７９】

このように、第２変化演出の（２Ｄ）第２作用変化演出は、第１変化演出の（１Ｄ）第１作用変化演出よりも、味方キャラクタが投げる爆弾の数やアクティブ表示領域に表示される作用エフェクト表示の大きさの点で強調された態様で実行されている。

【１６８０】

なお、上記の実施形態では、味方キャラクタが投げる爆弾の数やアクティブ表示領域に表示される作用エフェクト表示の大きさの点で、第２変化演出の方が第１変化演出よりも強調されている例を示したが、このような形態に限らず、他の手法で第２変化演出の方が第１変化演出よりも強調されてもよい。

【１６８１】

例えば、第１変化演出は演出実行時の背景画像が白色の背景画像で実行され、第２変化演出は演出実行時の背景画像が赤色の背景画像で実行される構成を採用することによって、背景画像の点で第２変化演出の方が第１変化演出よりも強調されてもよい（赤色＞白色）。

【１６８２】

また、第１変化演出は演出実行時に味方キャラクタ（小）が表示され、第２変化演出は演出実行時に味方キャラクタ（小）よりも表示サイズが大きい味方キャラクタ（大）が表示される構成を採用することによって、味方キャラクタの表示サイズの点で第２変化演出の方が第１変化演出よりも強調されてもよい（味方キャラクタ（大）＞味方キャラクタ（小））。

【１６８３】

なお、上記の実施形態では、対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる青色態様又は赤色態様の２種類の表示態様で表示させることが可能な例を示したが、このような形態に限らず、対応表示を、通常態様とは異なる２種類未満の表示態様で表示させてもよいし、通常態様とは異なる３種類以上の表示態様で表示させてもよい。

【１６８４】

例えば、対応表示を、通常態様とは異なる３種類以上の表示態様で表示させることが可能な構成を採用した場合、対応表示を、通常態様とは異なる青色態様、赤色態様、緑色態様、又は金色態様の４種類の表示態様で表示させてもよい。このとき、青色態様＜緑色態様＜赤色態様＜金色態様の順で大当り期待度が高くなる。

【１６８５】

＜第３変化演出＞

第３変化演出とは、（ｉ）その始動入賞に対応したｎ番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ｎ≧２の場合）、及び、（ｉｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示

が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる態様で表示させる演出である。

【１６８６】

第３変化演出には、（ｉ）始動入賞時のタイミングで、当該始動入賞に対応した保留表示の態様を通常態様とは異なる表示態様で表示する演出と、（ｉｉ）または（ｉｉｉ）のシフトタイミングで、保留表示の表示態様を変化させる演出とが含まれる。また、第３変化演出には、第１変化演出や第２変化演出のように、特別図柄（これに対応した飾り図柄）の変動表示中に、対応表示に作用する（例えば、味方キャラクタが爆弾を投げる等する）ことにより表示態様を変化させる演出（以下、適宜「作用演出」と称する。）が含まれない。

【１６８７】

本実施形態では、後述する始動入賞時演出決定処理（図１２２－３８参照）のステップＳ０２ＴＭ４０６０と、後述する変化演出の演出態様決定テーブル（図１２２－４１参照）とに示すように、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときと、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときのいずれの場合であっても、第３変化演出を実行することができる構成を採用している。

【１６８８】

本実施形態では、主に第２特別図柄の変動表示が実行される時短状態（ａ時短状態、ｂ時短状態）において選択される変動パターンは、変動表示期間が極端に短い変動パターンが多くなっており、時短状態において作用演出を伴う変化演出（第１変化演出、第２変化演出）を実行するための期間を確保することが困難であるものの、時短状態において作用演出を伴わない第３変化演出を実行するための期間を確保することは容易であるので、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときと、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときのいずれの場合であっても、第３変化演出を実行することができる構成を採用している。

【１６８９】

しかしながら、このような形態に限らず、第１特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第３変化演出を実行することができない構成を採用してもよく、第２特別図柄に対応した変動表示が実行されるときに、第３変化演出を実行することができない構成を採用してもよい。

【１６９０】

［先読み予告演出］

本実施形態では、大当り期待度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り期待度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り期待度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、前述した保留変化演出の他に第１先読み演出や第２先読み演出が実行可能である。

【１６９１】

＜第１先読み演出＞

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて第１先読み演出を実行可能である。第１先読み演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示の表示結果が「時短小当り」であることを、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄を用いることによって示唆する先読み予告演出の一種である。

【１６９２】

第１先読み演出とは、以下に示す（Ａ）、（Ｂ）で構成される一連の演出である。

（Ａ）＜第１先読みカウンタ＝２となる変動表示＞において、図柄表示エリア５Ｌに表示された飾り図柄に固定アイコン（本例では、「ＨＯＬＤ」の文字を含むアイコン）が重畳表示され、この飾り図柄が固定される（数字図柄が更新されない）第１先読みＡ演出

（Ｂ）＜第１先読みカウンタ＝１となる変動表示＞において、図柄表示エリア５Ｌ、５

Ｃに表示された飾り図柄に固定アイコン（本例では、「ＨＯＬＤ」の文字を含むアイコン）が重畳表示され、これらの飾り図柄が固定される（数字図柄が更新されない）第１先読みＢ演出

なお、第１先読みカウンタについては、図１２２－３８において詳しく後述する。

【１６９３】

本実施形態では、第１先読みＡ演出で固定される飾り図柄と、第１先読みＢ演出で固定される飾り図柄とが、共通の数字図柄を含む飾り図柄である。そのため、予告対象となっている変動表示が実行されたときに、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃにおいてリーチ状態が成立した状態で変動表示が開始される構成である。

【１６９４】

始動入賞時演出決定処理（図１２２－３８参照）において、この第１先読み演出を実行することに決定した場合に、第１先読みカウンタ＝１のときに実行される変動表示において、第１先読みＡ演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。このようにすることによって、第１先読みＡ演出と第１先読みＢ演出とで固定される飾り図柄の種類が共通となり、予告対象となっている変動表示においてリーチ状態とすることができる。

【１６９５】

また、予告対象となっている変動表示の表示結果が「時短小当り」と判定されている場合、予告対象となっている変動表示において、第１先読み演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。このようにすることによって、第１先読み演出で固定される飾り図柄と、予告対象となっている変動表示において最終的に確定停止される飾り図柄とを共通の種類の飾り図柄とすることができ、飾り図柄を用いた先読み予告演出としての適切な演出制御を実現させることができる。

【１６９６】

また、予告対象となっている変動表示の表示結果が「はずれ」と判定されている場合、予告対象となっている変動表示において、第１先読み演出で固定された飾り図柄と共通の種類の飾り図柄を、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃに停止させる確定飾り図柄として決定し、第１先読み演出で固定された飾り図柄と異なる種類の飾り図柄を、図柄表示エリア５Ｒに停止させる確定飾り図柄として決定するものとする。

【１６９７】

上記の実施形態では、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、第１先読み演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、第１先読み演出とは異なる演出が実行されてもよい。

【１６９８】

例えば、図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が巨大化する図柄巨大化演出が実行されることによって、予告対象となっている特別図柄の変動表示の表示結果が「時短小当り」であるか否かを示唆してもよい。

【１６９９】

図柄表示エリアの飾り図柄を用いた先読み予告演出として、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が破壊される（切り裂かれる）図柄破壊演出が実行されることによって、予告対象となっている特別図柄の変動表示の表示結果が「時短小当り」であるか否かを示唆してもよい。

【１７００】

（第１先読み演出の演出例）

図１２２－３４及び図１２２－３５は、第１先読み演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【１７０１】

本例では、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］（大当り発生カウント値＝３

以上、ａ時短状態）であるときに、第２保留記憶数が４の状態で、第２保留表示が４つ表示されている。また、これらの４つの保留記憶のうち変動順位が３番目の位置にある保留記憶の表示結果が「時短小当り」と判定され、この保留記憶に対応した始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理（図１２２－３８参照）において、第１先読み演出を実行することに決定し、第１先読みカウンタに３がセットされている。

【１７０２】

先ず、図１２２－３４（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された変動表示の確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７２１」）を表示させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７２１」）を表示させている。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに、通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２を４つ表示させている。

【１７０３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置５に表示させている（図１２２－２８参照）。

【１７０４】

次いで、図１２２－３４（２）に示すように、次の保留記憶に基づいて、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（第１先読みカウンタ＝２）を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【１７０５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出を実行することに決定しており、第１先読みカウンタの値として２がセットされていることに基づいて、第１先読み演出の第１先読みＡ演出を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌの第３飾り図柄（本例では、「７」）に固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させる。

【１７０６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が３となったことに伴い、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させるとともに、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに表示されていた通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２をアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅ側に１つずつシフトさせる。

【１７０７】

次いで、図１２２－３４（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７２」）である。

【１７０８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の第１先読みＡ演出を継続して実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌの第３飾り図柄（本例では、「７」）に固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させている。

【１７０９】

次いで、図１２２－３４（４）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となる第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７２」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【１７１０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の第１先読みＡ演出を継続して実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌの第３飾り図柄（本例では、「７」）に固

定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させている。
【１７１１】
次いで、図１２２－３４（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７２」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。
【１７１２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の第１先読みＡ演出を継続して実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌの第３飾り図柄（本例では、「７」）に固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させている。
【１７１３】
次いで、図１２２－３４（６）に示すように、次の保留記憶に基づいて、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（第１先読みカウンタ＝１）を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。
【１７１４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出を実行することに決定しており、第１先読みカウンタの値として１がセットされていることに基づいて、第１先読み演出の第１先読みＢ演出を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃの第３飾り図柄（本例では、「７」と「７」）のそれぞれに固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させる。
【１７１５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が２となったことに伴い、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させるとともに、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに表示されていた通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２をアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅ側に１つずつシフトさせる。
【１７１６】
次いで、図１２２－３４（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７１」）である。
【１７１７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の第１先読みＢ演出を継続して実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃの第３飾り図柄（本例では、「７」と「７」）のそれぞれに固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させている。
【１７１８】
次いで、図１２２－３４（８）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となる第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７１」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。
【１７１９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の第１先読みＢ演出を継続して実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃの第３飾り図柄（本例では、「７」と「７」）のそれぞれに固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させている。
【１７２０】
次いで、図１２２－３５（９）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示

を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７１」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７１」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【１７２１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の第１先読みＢ演出を継続して実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃの第３飾り図柄（本例では、「７」と「７」）のそれぞれに固定アイコン０２ＴＭ４１を重畳表示させている。

【１７２２】

次いで、図１２２－３５（１０）に示すように、次の保留記憶に基づいて、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（第１先読みカウンタ＝０）を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【１７２３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み予告演出である第１先読み演出の第１先読みＢ演出を終了し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃの第３飾り図柄（本例では、「７」と「７」）のそれぞれから固定アイコン０２ＴＭ４１を消去させる。

【１７２４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が１となったことに伴い、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させるとともに、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに表示されていた通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２をアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅ側に１つずつシフトさせる。

【１７２５】

次いで、図１２２－３５（１１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、表示結果が「時短小当り」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）である。

【１７２６】

次いで、図１２２－３５（１２）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「時短小当り」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【１７２７】

次いで、図１２２－３５（１３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【１７２８】

＜第２先読み演出＞

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて第２先読み演出を実行可能である。第２先読み演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示の表示結果が「時短小当り」であることを、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄を用いずに示唆する先読み予告演出の一種である。

【１７２９】

第２先読み演出では、画像表示装置５の画面全体に第２先読み画像が表示されることに

よって、予告対象となっている変動表示で表示結果が「時短小当り」となることを示唆する。本例では、第２先読み画像とは、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、停止表示した表示結果が「時短小当り」となることを示す第３飾り図柄の組合せを模した画像（本例では、「７７７」）の一部を含む画像である。以下では、この第２先読み画像に含まれる第３飾り図柄を模した画像を、適宜「擬似第３飾り図柄」と称する。但し、この擬似第３飾り図柄は、実行中の変動表示に対応していないので第３飾り図柄とは異なる画像である。

【１７３０】

本実施形態では、擬似第３飾り図柄は、数字図柄と台座図柄とが含まれる一方で、光線エフェクト表示が含まれない画像である。しかしながら、このような形態に限らず、擬似第３飾り図柄は、数字図柄と台座図柄と光線エフェクト表示との少なくともいずれか一方が含まれる飾り図柄であってもよい。

【１７３１】

なお、上記の実施形態では、第２先読み画像として、擬似第３飾り図柄の一部が含まれる画像例を示したが、このような形態に限らず、第２先読み画像として、他の画像を用いてもよい。

【１７３２】

例えば、第２先読み画像が、表示結果が「時短小当り」となることを示唆する「Ｖ」の文字を含む画像や「ＦＥＶＥＲ」の文字を含む画像であってもよい。また、スーパーリーチにおける成功演出や勝利演出に関連する味方キャラクタを含む画像であってもよい。

【１７３３】

本実施形態では、始動入賞時演出決定処理において、第２先読み演出を実行することに決定した場合にセットされる第２先読みカウンタの値が、第２先読みカウンタ＝１，２となったときの変動表示において、第２先読み演出が実行される。しかしながら、このような形態に限らず、第２先読みカウンタ＝１、２、３、４のいずれの値となる変動表示においても、第２先読み演出が実行されてもよい。なお、第２先読みカウンタについては、図１２２－３８において詳しく後述する。

【１７３４】

本実施形態では、画像表示装置５の画面全体に第２先読み画像が表示されるとき、第２先読み画像は、他の演出画像（第３飾り図柄、画面上部の「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」の文字等）よりも表示優先度の低い画像である。そのため、遊技者からは、他の演出画像、第２先読み画像の順で表示されているように見える。

【１７３５】

しかしながら、このような形態に限らず、第２先読み画像は、他の演出画像よりも表示優先度（表示レイヤ）の高い画像である構成を採用してもよい。この場合、第２先読み画像が透過可能な画像とすることによって、第２画像が他の演出画像よりも前面に表示されるものの、第２先読み画像が透過しているので、現在実行されている変動表示に関連する演出画像（他の演出画像等）を視認することが可能となる。

【１７３６】

本実施形態では、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であるときに、第２先読み演出が実行され、第２先読み画像が画像表示装置５に表示された場合には、第３飾り図柄の表示態様（拡大表示／縮小表示）によって、第２先読み画像の視認性が変化する。第３飾り図柄が拡大表示されているときには、第２先読み画像の視認性は低下する。即ち、第３飾り図柄が拡大表示されているときには、第２先読み画像に含まれる擬似第３飾り図柄の視認性は低下する。また、第３飾り図柄が縮小表示されているときには、第２先読み画像の視認性は向上する。即ち、第３飾り図柄が縮小表示されているときには、第２先読み画像に含まれる擬似第３飾り図柄の視認性は向上する。

【１７３７】

（第２先読み演出の演出例）

図１２２－３６及び図１２２－３７は、第２先読み演出に関連した各演出の演出画像の

一例を示す説明図である。

【１７３８】

本例では、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］（大当り発生カウント値＝３以上、ａ時短状態）であるときに、第２保留記憶数が４の状態で、第２保留表示が４つ表示されている。また、これらの４つの保留記憶のうち変動順位が３番目の位置にある保留記憶の表示結果が「時短小当り」と判定され、この保留記憶に対応した始動入賞が発生したときの始動入賞時演出決定処理（図１２２－３８参照）において、第２先読み演出を実行することに決定し、第２先読みカウンタに３がセットされている。

【１７３９】

先ず、図１２２－３６（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された変動表示の確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７２１」）を表示させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７２１」）を表示させている。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに、通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２を４つ表示させている。

【１７４０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードが［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］であることに対応した各種演出画像を、画像表示装置５に表示させている（図１２２－２８参照）。

【１７４１】

次いで、図１２２－３６（２）に示すように、次の保留記憶に基づいて、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（第２先読みカウンタ＝２）を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【１７４２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を実行することに決定しており、第２先読みカウンタの値として２がセットされていることに基づいて、第２先読み演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に第２先読み画像０２ＴＭ４２を表示させる。

【１７４３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が３となったことに伴い、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させるとともに、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに表示されていた通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２をアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅ側に１つずつシフトさせる。

【１７４４】

次いで、図１２２－３６（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「４１５」）である。

【１７４５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に第２先読み画像０２ＴＭ４２を表示させている。

【１７４６】

次いで、図１２２－３６（４）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となる第３飾り図柄の組合せ（本例では、「４１５」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【１７４７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を終了し、画像表示装置５の画

面全体から第２先読み画像０２ＴＭ４２を消去させている。
【１７４８】
次いで、図１２２－３６（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「４１５」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「４１５」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。
【１７４９】
次いで、図１２２－３６（６）に示すように、次の保留記憶に基づいて、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（第２先読みカウンタ＝１）を開始させたときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。
【１７５０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を実行することに決定しており、第２先読みカウンタの値として１がセットされていることに基づいて、第２先読み演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に第２先読み画像０２ＴＭ４２を表示させる。
【１７５１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が２となったことに伴い、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させるとともに、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに表示されていた通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２をアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅ側に１つずつシフトさせる。
【１７５２】
次いで、図１２２－３６（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、表示結果が「はずれ」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「３４２」）である。
【１７５３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に第２先読み画像０２ＴＭ４２を表示させている。
【１７５４】
次いで、図１２２－３６（８）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となる第３飾り図柄の組合せ（本例では、「３４２」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。
【１７５５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を終了し、画像表示装置５の画面全体から第２先読み画像０２ＴＭ４２を消去させている。
【１７５６】
次いで、図１２２－３７（９）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「３４２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「３４２」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。
【１７５７】
次いで、図１２２－３７（１０）に示すように、次の保留記憶に基づいて、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（第２先読みカウンタ＝０）を開始させたときに、演出制御

用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄の変動表示を開始させ、第３飾り図柄を拡大表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。

【１７５８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数が１となったことに伴い、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させるとともに、第２保留表示領域０２ＴＭ０２Ｅに表示されていた通常態様の第２保留表示０２ＴＭ０２をアクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅ側に１つずつシフトさせる。

【１７５９】

次いで、図１２２－３７（１１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、第３飾り図柄を縮小表示させる。このときの第３飾り図柄の組合せは、表示結果が「時短小当り」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）である。

【１７６０】

次いで、図１２２－３７（１２）に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「時短小当り」となることを示す第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を実行している。

【１７６１】

次いで、図１２２－３７（１３）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、確定第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【１７６２】

［始動入賞時演出決定処理］

ＣＰＵ１０３は、始動入賞が発生したときに、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否かの判定結果、及び、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドと、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す変動カテゴリコマンドと、保留記憶数が１増加したことを指定する保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンド、又は、第２保留記憶数加算指定コマンド）と、を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

【１７６３】

図１２２－３８は、始動入賞時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰ１２０は、図１２０に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理（ステップＳ１６１）において、始動入賞時演出決定処理を実行する。

【１７６４】

始動入賞時演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく１セットの始動入賞時のコマンド（例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、並びに、第１保留記憶数加算指定コマンド、又は、第２保留記憶数加算指定コマンド）を新たに受信したか否かを確認する（ステップＳ０２ＴＭ４０１０）。

【１７６５】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時コマンド格納領域に１セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数加算指定コマンド（第１保留記憶数加算指定コマンド、又は、第２保留記憶数加算指定コマンド）が新たに格納されているか否かを判定する。１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【１７６６】
１セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信している場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０１５）。
【１７６７】
当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示とは、現在実行中の変動表示や、当該始動入賞に対応した保留記憶以外の保留記憶の変動表示である。従って、ステップＳ０２ＴＭ４０１５の処理では、始動入賞時に、現在実行中の変動表示や、当該始動入賞に対応した保留記憶以外の保留記憶の変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」であるか否かを判定している。
【１７６８】
当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれかである場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１５でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【１７６９】
当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれでもない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１５でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する変化先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０２０）。変化先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ４０２０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４０９０に処理を進める。
【１７７０】
本実施形態では、変化先読み禁止フラグは、少なくとも１回以上の変化演出（保留変化演出、アクティブ変化演出）が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。変化先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップＳ０２ＴＭ４０３０～ステップＳ０２ＴＭ４０８０の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶や現在実行中のアクティブ表示に対して変化演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して保留表示やアクティブ表示を変化させる変化演出の実行を制限することができる。この変化先読み禁止フラグは、変化先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。
【１７７１】
変化先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０２０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル（図１２２－３９（Ａ）参照）に基づいて決定する（ステップＳ０２ＴＭ４０３０）。
【１７７２】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０４０）。アクティブ表示の最終表示態様が通態様である場合（ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４０９０に処理を進める。
【１７７３】
アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターン決定テーブル（図１２２－３９（Ｂ１）～図１２２－４０（Ｂ４）参照）に基づいて決定する（ステップＳ０２ＴＭ４０５０）。
【１７７４】
ここで、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＮＯ）とは、アクティブ表示の最終表示態様が青色態様または赤色態様のいずれ

かである場合である。アクティブ表示の最終表示態様が青色態様または赤色態様のいずれかである場合には、保留表示またはアクティブ表示に対して変化演出を行い通常態様以外の態様で表示される。即ち、少なくとも１回以上の変化演出が実行されるということになるので、アクティブ表示の最終表示態様が通常態様でない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＮＯ）には、いずれの変化パターンで保留表示またはアクティブ表示を変化させるかを決定する必要がある。従って、ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＮＯの場合には、ステップＳ０２ＴＭ４０５０の処理において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターン決定テーブルに基づいて決定している。

【１７７５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化演出の演出態様を、変化演出の演出態様決定テーブル（図１２２－４１（１）及び（２）参照）に基づいて決定する（ステップＳ０２ＴＭ４０６０）。

【１７７６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する変化先読みカウンタをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４０７０）、変化先読み禁止フラグをセットする（ステップＳ０２ＴＭ１０８０）。

【１７７７】

本実施形態では、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタが設定されている。本例では、先読み予告演出のうち変化演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「変化先読みカウンタ」と称し、先読み予告演出のうち第１先読み演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「第１先読みカウンタ」と称し、先読み予告演出のうち第２先読み演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「第２先読みカウンタ」と称する。

【１７７８】

ステップＳ０２ＴＭ４０２０でＹＥＳの場合や、ステップＳ０２ＴＭ４０４０でＹＥＳの場合や、ステップＳ０２ＴＭ４０８０の後には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り発生カウント値が３以上であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０９０）。大当り発生カウント値が３以上でない場合には、即ち、大当り発生カウント値が１又は２である場合には（ステップＳ０２ＴＭ４０９０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【１７７９】

大当り発生カウント値が３以上である場合、即ち、大当り発生カウント値が３～１０００である場合には（ステップＳ０２ＴＭ４０９０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２保留記憶数の値が３以上であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４１００）。第２保留記憶数の値が３以上でない場合（ステップＳ０２ＴＭ４１００でＮＯ）、即ち、第２保留記憶数の値が０～２である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【１７８０】

第２保留記憶数の値が３以上である場合（ステップＳ０２ＴＭ４１００でＹＥＳ）、即ち、第２保留記憶数の値が３又は４である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「はずれ」又は「時短小当り」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４１１０）。図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「はずれ」又は「時短小当り」のいずれでもない場合（ステップＳ０２ＴＭ４１１０でＮＯ）、即ち、図柄指定コマンドによって指定される表示結果が「大当り」又は「通常小当り」のいずれかである場合には、後述する第１先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４１２０）。第１先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ４１２０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４１７０に処理を進める。

【１７８１】
本実施形態では、第１先読み禁止フラグは、第１先読み演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。第１先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップＳ０２ＴＭ４１３０～ステップＳ０２ＴＭ４１６０の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶に対して第１先読み演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して第１先読み演出の実行を制限することができる。この第１先読み禁止フラグは、第１先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。
【１７８２】
第１先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ４１２０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出の実行有無を、第１先読み演出の実行有無決定テーブル（図１２２－３９（Ｂ１）参照）に基づいて決定する（ステップＳ０２ＴＭ４１３０）。
【１７８３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読み演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４１４０）。第１先読み演出を実行することに決定していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４１４０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４１７０に処理を進める。
【１７８４】
第１先読み演出を実行することに決定している場合（ステップＳ０２ＴＭ４１４０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１先読みカウンタをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４１５０）、第１先読み禁止フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４１６０）、ステップＳ０２ＴＭ４１７０に処理を進める。
【１７８５】
ステップＳ０２ＴＭ４１２０でＹＥＳの場合、ステップＳ０２ＴＭ４１４０でＮＯの場合、又はステップＳ０２ＴＭ４１６０の後には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する第２先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４１７０）。第２先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ４１７０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【１７８６】
本実施形態では、第２先読み禁止フラグは、第２先読み演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。第２先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップＳ０２ＴＭ４１８０～ステップＳ０２ＴＭ４２１０の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶に対して第２先読み演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して第２先読み演出の実行を制限することができる。この第２先読み禁止フラグは、第２先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。
【１７８７】
第２先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ４１７０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出の実行有無を、第２先読み演出の実行有無決定テーブル（図１２２－３９（Ｂ２）参照）に基づいて決定する（ステップＳ０２ＴＭ４１８０）。
【１７８８】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読み演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４１９０）。第２先読み演出を実行することに決定していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４１９０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【１７８９】

第２先読み演出を実行することに決定している場合（ステップＳ０２ＴＭ４１９０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２先読みカウンタをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４２００）、第２先読み禁止フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４２１０）、そのまま処理を終了する。

【１７９０】

このように、ステップＳ０２ＴＭ４０１５の処理で、当該始動入賞の変動表示とは異なる変動表示の表示結果が「大当り」又は「時短小当り」のいずれでもない場合に、対応表示（保留表示、アクティブ表示）に対しての変化演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ０２ＴＭ４０２０～ステップＳ０２ＴＭ４０８０）や、第１先読み演出や第２先読み演出の実行有無を決定する処理（ステップＳ０２ＴＭ４０９０～ステップＳ０２ＴＭ４２１０）をスキップすることによって、先に「大当り」や「時短小当り」となることが決定されている変動表示がある状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示において先読み予告演出を実行することに決定してしまう不適切な演出制御が実行されてしまうことを防ぐことができる。

【１７９１】

［始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブル］

図１２２－３９～図１２２－４２は、始動入賞時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図１２２－３９（Ａ）は、ステップＳ０２ＴＭ４０３０においてアクティブ表示の最終表示態様を決定するときに参照されるアクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの一例である。図１２２－３９（Ｂ１）～図１２２－４０（Ｂ４）は、ステップＳ０２ＴＭ４０５０において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを決定するときに参照される変化パターン決定テーブルの一例である。図１２２－４１は、ステップＳ０２ＴＭ４０６０において変化演出の演出態様を決定するときに参照される変化演出の演出態様決定テーブルの一例である。図１２２－４２（１）は、ステップＳ０２ＴＭ４１３０において第１先読み演出の実行有無を決定するときに参照される第１先読み演出の実行有無決定テーブルの一例である。図１２２－４２（２）は、ステップＳ０２ＴＭ４１８０において第２先読み演出の実行有無を決定するときに参照される第２先読み演出の実行有無決定テーブルの一例である。

【１７９２】

＜アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル＞

図１２２－３９（Ａ）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図１２２－３９（Ａ）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、「通常態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【１７９３】

図１２２－３９（Ａ）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、９０％の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、８％の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、２％の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となる。

【１７９４】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、７５％の割合で通常態様となり、１５％の割合で青色態様となり、１０％の割合で赤色態様となる。

【１７９５】

＜変化パターン決定テーブル＞

図１２２－３９（Ｂ１）及び（Ｂ２）、並びに、図１２２－４０（Ｂ３）及び（Ｂ４）は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって保留記憶数がｎ（ｎ：１～４）となった場合には、（ｉ）その始動

入賞に対応したｎ番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ｎ≧２の場合）、及び、（ｉｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【１７９６】

なお、図１２２－３９（Ｂ１）及び（Ｂ２）、並びに、図１２２－４０（Ｂ３）及び（Ｂ４）の説明において、アクティブシフトとは、保留表示が保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示が表示されること）をいう。

【１７９７】

本実施形態では、前述した（ｉ）～（ｉｉｉ）のいずれかのタイミングで、始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示）を通常態様とは異なる態様で表示させる保留変化演出を実行可能である。本例において、この保留変化演出には、（ｉ）始動入賞時のタイミングで、当該始動入賞に対応した保留表示の態様を通常態様とは異なる表示態様で表示する演出と、（ｉｉ）または（ｉｉｉ）のシフトタイミングで、保留表示の表示態様を変化させる演出とが含まれる。なお、このような形態に限らず、保留変化演出には、特別図柄（これに対応した飾り図柄）の変動表示中に、保留表示に作用する（例えば、保留表示に矢が刺さる等する）ことにより表示態様を変化させる演出が含まれてもよい。

【１７９８】

図１２２－３９（Ｂ１）及び（Ｂ２）、並びに、図１２２－４０（Ｂ３）及び（Ｂ４）では、変化パターン毎に、（ｉ）～（ｉｉｉ）の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）がどのような表示態様になるかを示している。同図に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示している。

【１７９９】

（［保留１個用］変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「１」である場合には、図１２２－３９（Ｂ１）に示す保留１個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン１０１～変化パターン１０５のいずれかに判定値が割り振られている。

【１８００】

変化パターン１０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常という変化パターンである。

【１８０１】

以下、同様に、変化パターン１０２は通常→青色、変化パターン１０３は青色→青色、変化パターン１０４は青色→赤色、変化パターン１０５は赤色→赤色の変化パターンである。

【１８０２】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン１０１が５％、変化パターン１０２が５％、変化パターン１０３が９０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１８０３】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変

化パターン１０１が１０％、変化パターン１０２が２％、変化パターン１０３が１０％、変化パターン１０４が８％、変化パターン１０５が７０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１８０４】

（［保留２個用］変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「２」である場合には、図１２２－３９（Ｂ２）に示す保留２個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン２０１～変化パターン２０８のいずれかに判定値が割り振られている。

【１８０５】

変化パターン２０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常という変化パターンである。

【１８０６】

以下、同様に、変化パターン２０２は通常→通常→青色、変化パターン２０３は通常→青色→青色、変化パターン２０４は青色→青色→青色、変化パターン２０５は通常→青色赤色、変化パターン２０６は青色→青色→赤色、変化パターン２０７は青色→赤色→赤色、変化パターン２０８は赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【１８０７】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン２０１が１０％、変化パターン２０２が５％、変化パターン２０３が５％、変化パターン２０４が８０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１８０８】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン２０１が１０％、変化パターン２０２が２％、変化パターン２０３が２％、変化パターン２０４が１０％、変化パターン２０５が１％、変化パターン２０６が８％、変化パターン２０７が８％、変化パターン２０８が６０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１８０９】

（［保留３個用］変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「３」である場合には、図１２２－４０（Ｂ３）に示す保留３個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン３０１～変化パターン３０８のいずれかに判定値が割り振られている。

【１８１０】

変化パターン３０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【１８１１】

以下、同様に、変化パターン３０２は通常→通常→青色→青色、変化パターン３０３は通常→青色→青色→青色、変化パターン３０４は青色→青色→青色→青色、変化パターン３０５は通常→青色→赤色→赤色、変化パターン３０６は青色→青色→赤色→赤色、変化パターン３０７は青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン３０８は赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【１８１２】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン３０１が６％、変化パターン３０２が２％、変化パターン３０３が２％、変化パターン３０４が９０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１８１３】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン３０１が１０％、変化パターン３０２が２％、変化パターン３０３が２％、変化パターン３０４が１０％、変化パターン３０５が１％、変化パターン３０６が８％、変化パターン３０７が８％、変化パターン３０８が６０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１８１４】

（［保留４個用］変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「４」である場合には、図１２２－４０（Ｂ４）に示す保留４個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン４０１～変化パターン４１２のいずれかに判定値が割り振られている。

【１８１５】

変化パターン４０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンで、即ち通常→通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【１８１６】

以下、同様に、変化パターン４０２は通常→通常→通常→青色→青色、変化パターン４０３は通常→通常→青色→青色→青色、変化パターン４０４は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン４０５は青色→青色→青色→青色→青色変化パターン４０６は通常→通常→青色→赤色→赤色、変化パターン４０７は通常→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン４０８は通常→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン４０９は青色→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン４１０は青色→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン４１１は青色→赤色→赤色→赤色→赤色、変化パターン４１２は赤色→赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである。

【１８１７】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン４０１が１０％、変化パターン４０２が１０％、変化パターン４０３が１０％、変化パターン４０４が１０％、変化パターン４０５が６０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１８１８】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン４０１が２０％、変化パターン４０２が５％、変化パターン４０３が５％、変化パターン４０４が５％、変化パターン４０５が２０％、変化パターン４０６が２％、変化パターン４０７が２％、変化パターン４０８が２％、変化パターン４０９が７％、変化パターン４１０が６％、変化パターン４１１が６％、変化パターン４１２が２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１８１９】

＜変化演出の演出態様決定テーブル＞

図１２２－４１（１）及び（２）は、変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図１２２－４１（１）及び（２）に示すように、この実施の形態では、変

化パターンにおける変化タイミングに応じて、変化演出の演出態様の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【１８２０】

図１２２－４１（１）は、［第１特別図柄用］の変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【１８２１】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→青色」である場合には、２０％の割合で第１変化演出を実行することに決定し、０％の割合で第２変化演出を実行することに決定し、８０％の割合で第３変化演出を実行することに決定する。

【１８２２】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→赤色」である場合には、１５％の割合で第１変化演出を実行することに決定し、８０％の割合で第２変化演出を実行することに決定し、５％の割合で第３変化演出を実行することに決定する。

【１８２３】

変化パターンにおける変化タイミングが「青色→赤色」である場合には、４０％の割合で第１変化演出を実行することに決定し、５０％の割合で第２変化演出を実行することに決定し、１０％の割合で第３変化演出を実行することに決定する。

【１８２４】

図１２２－４１（２）は、［第２特別図柄用］の変化演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。

【１８２５】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→青色」である場合には、１００％の割合で第３変化演出を実行することに決定する。

【１８２６】

変化パターンにおける変化タイミングが「通常→赤色」である場合には、１００％の割合で第３変化演出を実行することに決定する。

【１８２７】

変化パターンにおける変化タイミングが「青色→赤色」である場合には、１００％の割合で第３変化演出を実行することに決定する。

【１８２８】

＜第１先読み演出の演出態様決定テーブル＞

図１２２－４２（１）は、第１先読み演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図１２２－４２（１）に示すように、この実施の形態では、図柄指定コマンドによって指定される表示結果に応じて、第１先読み演出の実行有無の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【１８２９】

表示結果が「はずれ」である場合には、９０％の割合で第１先読み演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で第１先読み演出を実行することに決定する。

【１８３０】

また、表示結果が「時短小当り」である場合には、７０％の割合で第１先読み演出を実行しないことに決定し、３０％の割合で第１先読み演出を実行することに決定する。

【１８３１】

＜第２先読み演出の演出態様決定テーブル＞

図１２２－４２（２）は、第２先読み演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図１２２－４２（２）に示すように、この実施の形態では、図柄指定コマンドによって指定される表示結果に応じて、第２先読み演出の実行有無の決定割合が異なるように判定値が割り振られている。

【１８３２】

表示結果が「はずれ」である場合には、９５％の割合で第２先読み演出を実行しないことに決定し、５％の割合で第２先読み演出を実行することに決定する。

【１８３３】
　また、表示結果が「時短小当り」である場合には、８０％の割合で第１先読み演出を実行しないことに決定し、２０％の割合で第１先読み演出を実行することに決定する。
【１８３４】
　このように、表示結果が「はずれ」の場合、第１先読み演出の実行割合は１０％であり、第２先読み演出の実行割合は５％である。また、表示結果が「時短小当り」の場合、第１先読み演出の実行割合は３０％であり、第２先読み演出の実行割合は２０％である。このように、第１先読み演出の方が第２先読み演出より実行割合が高くなっている。
【１８３５】
　また、先読み予告演出のうち図柄巨大化演出の方が、保留先読み予告演出よりも実行割合が高くなるようにしてもよい。また、第１先読み演出と図柄巨大化演出の実行割合の合算値が、第２先読み演出と保留先読み予告演出の実行割合の合算値よりも高くなるようにしてもよい。
【１８３６】
　［大当りカウント表示］
　本実施形態では、大当り発生カウンタのカウント値（以下、適宜「大当り発生カウント値」と称する。）が所定値（以下、適宜「モード切替判定値」と称する。）以上である場合に、ａ時短状態中の演出モードが切り替わる構成を採用している。
【１８３７】
　本例では、モード切替判定値を「３」に設定している。大当り発生回数が初当りから数えて１～２回のとき（即ち、大当り発生カウント値＜モード切替判定値のとき）、ａ時短状態の演出モードとして［ドリームＲＵＳＨ］に制御可能であり、大当り発生回数が初当りから数えて３回以上のとき（即ち、大当り発生カウント値≧モード切替判定値のとき）、ａ時短状態の演出モードとして「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」に制御可能である。
【１８３８】
　本実施形態では、大当り発生カウント値がモード切替判定値以下の場合に、所定期間にわたって、画像表示装置５の画面内に大当りカウント表示を表示可能である。大当りカウント表示は、初当りから数えた大当り発生回数（大当り発生カウント値）を報知することが可能であるとともに、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数（モード切替判定値－大当り発生カウント値）を報知することが可能である。そのため、大当りカウント表示によって、変動表示期間の短い（変動速度が速い）変動パターンが実行される割合が高い［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に移行するまで、残り何回の大当りが発生すればよいかを遊技者に好適に示すことができる。
【１８３９】
　また、本実施形態では、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数を、大当りのエンディング期間に大当りカウント表示を用いずに報知する必要大当り回数報知演出を実行可能である。必要大当り回数報知演出は、画像表示装置５の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示が表示される。必要大当り回数表示には、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨまであとｎ回」の文字（ｎ＝１、２）が含まれる（図１２２－５１（８）、及び、図１２２－５６（２３）参照）。
【１８４０】
　本例では、大当り発生カウント値＝１の大当り時には、モード切替判定値に到達するまであと２回の大当りが必要であるので、大当り発生カウント値＝１の大当り時に実行される必要大当り回数報知演出を、適宜「必要大当り回数報知演出［２回］」と称する。また、大当り発生カウント値＝２の大当り時には、モード切替判定値に到達するまであと１回の大当りが必要であるので、大当り発生カウント値＝２の大当り時に実行される必要大当り回数報知演出を、適宜「必要大当り回数報知演出［１回］」と称する。
【１８４１】
　本実施形態では、大当り発生カウント値が３以下である場合（即ち、大当り発生カウン

ト値が１、２、３である場合）に、特定種別の大当り遊技状態（本例では、「図柄１０Ｒａ時短大当り」、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」）のラウンド期間中や、特定種別の小当り遊技状態（本例では、「時短小当り」）の小当り遊技期間において、画像表示装置５の画面左部や画面中央部に大当りカウント表示が表示される。また、ａ時短状態中の演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている期間（変動表示開始待ち期間、変動表示期間）において、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示が表示される。

【１８４２】

大当りカウント表示は、画面下部から画面上部に向かって第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部、及び到達部の４つの部分で構成されている。大当りカウント表示の第１カウント部、第２カウント部、及び、第３カウント部には、「Ｖ」の文字や「ＷＩＮ」の文字が表示される。また、大当りカウント表示の到達部には、「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の文字が表示される。以下では、大当りカウント表示の第１カウント部を、適宜「大当りカウント表示（第１カウント部）」や「第１カウント部」と称する。また、大当りカウント表示の第２カウント部、第３カウント部、及び到達部についても同様である。また、大当りカウント表示の第１カウント部、第２カウント部、及び第３カウント部の少なくともいずれか一方を、適宜「カウント部」と称する。

【１８４３】

＜大当りカウント表示の表示態様＞

本実施形態では、大当りカウント表示のうち、到達部の表示サイズがいずれのカウント部の表示サイズよりも大きい。また、大当りカウント表示のカウント部のうち、第３カウント部の表示サイズが第１カウント部や第２カウント部の表示サイズよりも大きく、第２カウント部の表示サイズが第１カウント部の表示サイズよりも大きい。即ち、第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部、到達部の順で表示サイズが大きくなっている。そのため、カウント部に表示される情報（「Ｖ」の文字、「ＷＩＮ」の文字等）は、第１カウント部に表示される情報、第２カウント部に表示される情報、第３カウント部に表示される情報の順で表示サイズが大きくなっている（強調されて表示されている）。また、到達部に表示される情報（「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の文字）は、いずれのカウント部に表示される情報（「Ｖ」の文字、「ＷＩＮ」の文字等）よりも表示サイズが大きくなっている（強調されて表示されている）。

【１８４４】

上記の実施形態では、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせる方法として、表示サイズを異ならせることによって強調度合いを異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、他の方法を用いて大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【１８４５】

例えば、大当りカウント表示の各部が発光することが可能な構成を採用した場合に、第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部、到達部の順で発光輝度を高くすることによって、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【１８４６】

また、大当りカウント表示の各部が点滅することが可能な構成を採用した場合に、第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部、到達部の順で点滅間隔を短くすることによって、大当りカウント表示の各部の強調度合いを異ならせてもよい。

【１８４７】

上記の実施形態では、大当りカウント表示の各部の表示態様を異ならせることによって強調度合いを異ならせる例を示したが、このような形態に限らず、大当りカウント表示の全体の表示態様を異ならせることによって強調度合いを異ならせてもよい。

【１８４８】

例えば、大当りカウント表示の透過率を任意の値に設定できる構成である場合に、大当り発生カウント値＝１に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント

表示の全体が透過率９０％の表示態様で表示され、大当り発生カウント値＝２に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率５０％の表示態様で表示され、大当り発生カウント値＝３に対応した大当りカウント表示が表示されるとき、大当りカウント表示の全体が透過率０％の表示態様で表示されてもよい。

【１８４９】

本実施形態では、大当りカウント表示のカウント部（第１カウント部、第２カウント部、第３カウント部）は、初期態様と、第１変化態様と、第２変化態様との３種類の表示態様で表示可能である。本実施形態では、カウント部を初期態様から第１変化態様に変化させる演出をＶ変化演出と称し、カウント部を第１変化態様から第２変化態様に変化させる演出をＷＩＮ変化演出と称する。

【１８５０】

第１カウント部に対して実行されるＶ変化演出とＷＩＮ変化演出の一連の演出を、適宜「１段目演出」と称し、第２カウント部に対して実行されるＶ変化演出とＷＩＮ変化演出の一連の演出を、適宜「２段目演出」と称し、第３カウント部に対して実行されるＶ変化演出とＷＩＮ変化演出の一連の演出を、適宜「３段目演出」と称する。

【１８５１】

カウント部が初期態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「Ｖ」の白文字となっており、カウント部が第１変化態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「Ｖ」の赤文字となっており、カウント部が第２変化態様で表示される場合、カウント部に表示される情報が「ＷＩＮ」の赤文字となっている。

【１８５２】

本実施形態では、カウント部に対してＶ変化演出が実行される場合に、画像表示装置５の画面中央部に表示されている大当りの発生に関連する大当り発生表示（本例では、図１２２－５１（５）に示す「Ｖ」の赤文字）が、初期態様のカウント部に表示されている「Ｖ」の白文字に作用することによって、第１変化態様のカウント部に表示されている「Ｖ」の赤文字に変化するものとする。

【１８５３】

また、大当りカウント表示の到達部は、初期態様と、変化態様との２種類の表示態様で表示可能である。本実施形態では、到達部を初期態様から変化態様に変化させる演出を到達部変化演出と称する。

【１８５４】

到達部が初期態様で表示される場合、到達部に表示される情報が「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の白文字となっており、到達部が変化態様で表示される場合、到達部に表示される情報が「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の赤文字となっている。

【１８５５】

＜［大当り時］大当りカウント表示の表示タイミング、変化タイミング＞

本実施形態では、大当り中演出決定処理（図１２２－４３参照）において、大当りカウント表示を表示することに決定している場合、大当り発生カウント値＝１、２、３となる大当りが発生する毎に大当り遊技状態において、大当りカウント表示を表示可能であり、大当り発生カウント値に対応する各カウント部の表示態様を、初期態様から第１変化態様、第２変化態様の順で変化させる。

【１８５６】

本実施形態では、大当り発生カウント値が２以上の大当りは、主に第２特別図柄の変動表示が実行される時短状態（ａ時短状態、ｂ時短状態）に制御されているときに発生した大当りである。時短状態中に第２特別図柄の変動表示が実行されたときに、表示結果が「大当り」となったことによって発生した大当りよりも、表示結果が「小当り」となってＶ入賞を経由して大当りとなる小当り経由大当りの方が発生する確率が高い（図１２２－２（Ｂ２）参照）。そのため、本例では、大当り発生カウント値が２以上の大当りが発生することを説明する場合に、小当り経由大当りが発生する例を用いて説明するが、表示結果が「大当り」となったことによって発生した大当りの場合も同様であるので説明を省略す

る。
【１８５７】
（１）＜大当り発生カウント値＝１の大当り発生時＞
（１－１）大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、１ラウンド目の右打ち報知が終了したタイミング～２ラウンド目が終了したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、各カウント部と到達部は、いずれも初期態様で表示されている（図１２２－５１（５）参照）。
【１８５８】
（１－２）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始したタイミング～第１所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第１カウント部に対してＶ変化演出が実行され、第１カウント部が、初期態様から第１変化態様に変化する。また、第２カウントと第３カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図１２２－５１（６）参照）。
【１８５９】
（１－３）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始して第１所定期間が経過したタイミング～第２所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第１カウント部に対してＷＩＮ変化演出が実行され、第１カウント部が、第１変化態様から第２変化態様に変化する。また、第２カウントと第３カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図１２２－５１（７）参照）。
【１８６０】
（２）＜大当り発生カウント値＝２の大当り発生時＞
（２－１）小当り遊技状態の小当り遊技期間と大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、小当り遊技期間のＶ入賞が発したタイミング～大当りラウンド期間の２ラウンド目が終了するまでの期間）に、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第１カウント部は、継続して第２変化態様で表示されており、第２カウント部と第３カウント部と及び到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図１２２－５６（２０）参照）。
【１８６１】
（２－２）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始したタイミング～第１所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第２カウント部に対してＶ変化演出が実行され、第２カウント部が、初期態様から第１変化態様に変化する。また、第１カウント部は、継続して第２変化態様で表示されており、第３カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図１２２－５６（２１）参照）。
【１８６２】
（２－３）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始して第１所定期間が経過したタイミング～第２所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第２カウント部に対してＷＩＮ変化演出が実行され、第２カウント部が、第１変化態様から第２変化態様に変化する。また、第１カウント部は、継続して第２変化態様で表示されており、第３カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図１２２－５６（２２）参照）。
【１８６３】
（３）＜大当り発生カウント値＝３の大当り発生時＞
（３－１）小当り遊技状態の小当り遊技期間と大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、小当り遊技期間のＶ入賞が発したタイミング～大当りラウンド期間の２ラウンド目が終了するまでの期間）に、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第１カウント部と第２カウント部は、継続して第２変化態様で表示さ

れており、第３カウント部と到達部は、いずれも継続して初期態様で表示されている（図１２２－５９（１１）参照）。

【１８６４】

（３－２）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始したタイミング～第１所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が表示される。このとき、第３カウント部に対してＶ変化演出が実行され、第３カウント部が、初期態様から第１変化態様に変化する。また、第１カウント部と第２カウント部は、継続して第２変化態様で表示されており、到達部は、継続して初期態様で表示されている（図１２２－５９（１２）参照）。

【１８６５】

（３－３）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始して第１所定期間が経過したタイミング～第２所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、第３カウント部に対して第２変化演出が実行され、第３カウント部が、第１変化態様から第２変化態様に変化する。第１カウント部と第２カウント部は、継続して第２変化態様で表示されており、到達部は、継続して初期態様で表示されている（図１２２－５９（１３）参照）。

【１８６６】

（３－４）次いで、大当り遊技状態の大当りラウンド期間（本例では、３ラウンド目が開始して第１所定期間及び第２所定期間が経過したタイミング～第３所定期間が経過したタイミングの期間）に、画像表示装置５の画面中央部に大当りカウント表示が継続して表示される。このとき、到達部に対して到達部変化演出が実行され、到達部が、初期態様から変化態様に変化する。第１カウント部と第２カウント部と第３カウント部は、継続して第２変化態様で表示されている（図１２２－５９（１４）参照）

【１８６７】

＜［時短状態時］大当りカウント表示の表示タイミング＞

本実施形態では、大当り発生カウント値＝１、２となる大当りが発生した後に制御されるａ時短状態において、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示を表示可能である。

【１８６８】

本例では、大当り発生カウント値＝１、２となる大当りが発生した後に制御されるａ時短状態＝［ドリームＲＵＳＨ］において、後述する大当りカウント表示フラグがセットされていることに基づいて、変動表示開始待ち期間や変動表示期間に、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示を表示可能である（図１２２－５８（１）及び（２）、並びに、図１２２－６１（１）～（３）参照）。

【１８６９】

但し、大当り発生カウント値＝１、２となる大当りが発生した後に制御されるａ時短状態＝［ドリームＲＵＳＨ］において、大当りカウント表示フラグがセットされた状態の変動表示期間であってもスーパーリーチ演出が実行されている期間においては、画像表示装置５の画面左部から大当りカウント表示を消去し、表示させていない（図１２２－５８（３）及び（８）、並びに、図１２２－６１（４）～（７）参照）。スーパーリーチ演出に発展している場合、表示結果が「時短小当り」となり（小当り経由）大当りが発生するか否かを報知する演出や、表示結果が「通常小当り」となり通常状態に転落してしまうか否かを報知する演出を行っている。現在の大当り発生回数（大当り発生カウント値）を報知する情報（大当りカウント表示）は、実行中の変動表示の表示結果を報知するスーパーリーチ演出に関連する情報（スーパーリーチ演出の演出画像）よりも、遊技者にとって優先度は低いので、スーパーリーチ演出に発展しているときに、大当りカウント表示を表示させていない。

【１８７０】

なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出に発展しているときには、大当りカウ

ント表示を表示させない例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチ演出に発展しているときにも、大当りカウント表示を表示させてもよい。

【１８７１】

＜［時短状態時］大当りカウント表示の表示態様＞

本実施形態では、大当り発生カウント値＝１、２となる大当りが発生した後に制御されるａ時短状態において、画像表示装置５の画面左部に表示される大当りカウント表示は、ａ時短状態に制御される前の大当りで表示されていたときの消去される直前の表示態様と同様の表示態様で表示される。

【１８７２】

本例では、大当り発生カウント値＝１となる大当りが発生した後に制御されるａ時短状態＝［ドリームＲＵＳＨ］において、大当り（大当りカウント＝１）で表示されていたときに消去される直前の大当りカウント表示の表示態様（第１カウント部が第２変化態様で表示されており、第２カウントと第３カウント部と到達部がいずれも初期態様で表示されている（図１２２－５１（７）参照））と同様の表示態様で、大当りカウント表示が画像表示装置５の画面左部に表示される。

【１８７３】

また、大当り発生カウント値＝２となる大当りが発生した後に制御されるａ時短状態＝［ドリームＲＵＳＨ］において、大当り（大当りカウント＝２）で表示されていたときに消去される直前の大当りカウント表示の表示態様（第１カウント部と第２カウント部が第２変化態様で表示されており、第３カウント部と到達部が初期態様で表示されている（図１２２－５６（２２）参照）と同様の表示態様で、大当りカウント表示が画像表示装置５の画面左部に表示される。

【１８７４】

［大当り中演出決定処理］

図１２２－４３は、大当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２０に示した演出制御プロセス処理の大当り中演出処理（ステップＳ１７６）において、図１２２－４３に示す大当り中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当り中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図１２２－４３に示す大当り中演出決定処理により決定する。

【１８７５】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該大当りの大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０１０）。

【１８７６】

当該大当りの大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」である場合には（ステップＳ０２ＴＭ５０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【１８７７】

当該大当りの大当り種別が「図柄３Ｒ通常大当り」でない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０１０でＮＯ）、即ち、大当り種別が「図柄１０Ｒａ時短大当り」、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」等のいずれかの大当り種別である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り発生カウント値が３以下であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０２０）。

【１８７８】

大当り発生カウント値が３以下でない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０２０でＮＯ）、即ち、大当り発生カウント値が４以上（４～１００００）である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【１８７９】

大当り発生カウント値が３以下である場合（ステップＳ０２ＴＭ５０２０でＹＥＳ）、即ち、大当り発生カウント値が１～３のいずれかである場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０３０）、大

当りカウント表示フラグをセットする（ステップＳ０２ＴＭ５０４０）。
【１８８０】
大当りカウント表示フラグとは、大当り開始時または小当りにおけるＶ入賞発生時に、大当りカウント表示が表示されることに決定された場合に、セットされるフラグの一種である。この大当りカウント表示フラグは、大当り遊技状態や小当り遊技状態や時短状態に大当りカウント表示を表示することを示すフラグであり、前述した第１フラグ、又は、第２フラグが消去（リセット）されるタイミングと同様のタイミングで消去される。
【１８８１】
ステップＳ０２ＴＭ５０４０の処理の後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り発生カウント値が１であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０５０）。
【１８８２】
大当り発生カウント値が１である場合には（ステップＳ０２ＴＭ５０５０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示の第１カウント部に対して１段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ変化演出）を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０６０）、必要大当り回数報知演出［２回］を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０７０）、そのまま処理を終了する。
【１８８３】
大当り発生カウント値が１でない場合には（ステップＳ０２ＴＭ５０５０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り発生カウント値が２であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０８０）。
【１８８４】
大当り発生カウント値が２である場合には（ステップＳ０２ＴＭ５０８０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示の第２カウント部に対して２段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ変化演出）を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０９０）、必要大当り回数報知演出［１回］を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５１００）、そのまま処理を終了する。
【１８８５】
大当り発生カウント値が２でない場合には（ステップＳ０２ＴＭ５０８０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り発生カウント値が３であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５１１０）。大当り発生カウント値が３でない場合には（ステップＳ０２ＴＭ５１１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【１８８６】
大当り発生カウント値が３である場合には（ステップＳ０２ＴＭ５１１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示の第３カウント部に対して３段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ変化演出）を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５１２０）、到達部変化演出を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５１３０）、そのまま処理を終了する。
【１８８７】
［小当り中演出決定処理］
図１２２－４４は、小当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２０に示した演出制御プロセス処理の小当り中演出処理（ステップＳ１７４）において、図１２２－４４に示す小当り中演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、小当り開始指定コマンドを受信すると、小当り中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図１２２－４４に示す小当り中演出決定処理により決定する。
【１８８８】
本例では、小当り遊技状態に制御されているときに実行される小当り開放中処理において、Ｖ入賞が発生していた場合に、所定の数値データとしての大当り発生カウント値を１加算することにより更新する処理が実行されているものとする。
【１８８９】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｖ入賞フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ６０１０）。Ｖ入賞フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ６０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【１８９０】

Ｖ入賞フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ６０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り発生カウント値が３以下であるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ６０２０）。

【１８９１】

大当り発生カウント値が３以下でない場合（ステップＳ０２ＴＭ６０２０でＮＯ）、即ち、大当り発生カウント値が４以上（４～１００００）である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【１８９２】

大当り発生カウント値が３以下である場合（ステップＳ０２ＴＭ６０２０でＹＥＳ）、即ち、大当り発生カウント値が１～３（初当り時（大当り発生カウント値＝１）の小当り経由大当りはイレギュラー）である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ６０３０）、大当りカウント表示フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ６０４０）、そのまま処理を終了する。

【１８９３】

［変動開始待ち時演出決定処理］

図１２２－４５は、変動表示の開始待ち期間に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２０に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち演出処理（ステップＳ１７０）において、図１２２－４５に示す変動開始待ち時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモコマンドを受信すると、変動表示開始待ち期間に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図１２２－４５に示す変動開始待ち時演出決定処理により決定する。

【１８９４】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ７０１０）。大当りカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ７０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【１８９５】

大当りカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ７０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示を表示することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ７０２０）、そのまま処理を終了する。

【１８９６】

［変動開始時演出決定処理］

ＣＰＵ１０３は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。

【１８９７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第１保留記憶数減算指定コマンド又は第２保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当り、又は、はずれ、大当りとなる場合の大当り種別等）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という１セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ００から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。

【１８９８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信したことに基づいて、特別図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【１８９９】

図１２２－４６は、変動開始時に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２０に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）において、図１２２－４６に示す変動開始時演出判定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記１セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図１２２－４６に示す変動開始時演出判定処理により決定する。

【１９００】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ８０１０）。大当りカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ８０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【１９０１】

大当りカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ８０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示を継続して表示する（ステップＳ０２ＴＭ８０２０）。

【１９０２】

このように、この変動開始時演出判定処理では、変動開始待ち時演出決定処理（図１２２－４５参照）において表示することに決定された大当りカウント表示を、変動開始時に継続して表示するか否かを判定している。

【１９０３】

［変動中演出判定処理］

図１２２－４７は、変動表示の実行期間に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２０に示した演出制御プロセス処理の可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）において、図１２２－４７に示す変動中演出判定処理を実行する。具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動表示の実行期間に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図１２２－４７に示す変動中演出判定処理により決定する。

【１９０４】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ９０１０）。大当りカウント表示フラグがセットされていない場合には（ステップＳ０２ＴＭ９０１０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【１９０５】

大当りカウント表示フラグがセットされている場合には（ステップＳ０２ＴＭ９０１０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示を継続して表示し（ステップＳ０２ＴＭ８０２０）、変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ９０３０）。

【１９０６】

ＣＰＵ１０３が、図１１８に示した特別図柄プロセス処理の、特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理や計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かを判定する処理が含まれている特別図柄変動処理（Ｓ１１２）にお

いて、現在実行されている変動表示の経過時間に関する情報を取得することが可能である。そして、ステップＳ０２ＴＭ９０３０で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その情報に基づいて、現在の変動時間が変動パターンにおけるスーパーリーチへの発展タイミングであるか否かを判定する。

【１９０７】

変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングでない場合には（ステップＳ０２ＴＭ９０３０でＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。

【１９０８】

変動パターンのスーパーリーチへの発展タイミングである場合には（ステップＳ０２ＴＭ９０３０でＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示を消去し（ステップＳ０２ＴＭ９０４０）、そのまま処理を終了する。

【１９０９】

このように、この変動中演出判定処理では、変動開始待ち時演出決定処理（図１２２－４５参照）において表示することに決定された大当りカウント表示を、変動中に継続して表示するか否かや、変動中に消去するか否か等を判定している。

【１９１０】

［初当りが「図柄３Ｒ通常大当り」の場合の演出例］

［通常モード］に制御されているときに、「図柄３Ｒ通常大当り」の初当りが発生した場合の演出例に関して、図１２２－４８～図１２２－４９を用いて説明する。

【１９１１】

図１２２－４８は、［通常モード］に制御されているときに、「図柄３Ｒ通常大当り」の初当りが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１２２－４９は、［通常モード］に制御されているときに、「図柄３Ｒ通常大当り」の初当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【１９１２】

本例では、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、表示結果が「大当り」（「図柄３Ｒ通常大当り」）となる第１特別図柄の変動表示が実行された後に、大当り遊技状態に制御され、その後、演出モードが［通常モード］に制御されるものとする。

【１９１３】

先ず、図１２２－４９（１）に示すように、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図１２２－４８に示すＴ１のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「大当り」（図柄３Ｒ通常大当り）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【１９１４】

このとき、特別図柄停止処理（図１２２－２２参照）において、大当り発生カウント値が１に更新されている。

【１９１５】

次いで、図１２２－４９（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態を開始させるタイミング（図１２２－４８に示すＴ２のタイミング）で、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［通常モード］とする制御を終了させ、画像表示装置５の画面全体に大当り開始画像（本例では、「ＦＥＶＥＲ」の文字）を表示させる。

【１９１６】

次いで、図１２２－４９（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技（１ラウンド目）を開始させたタイミング（図１２２－４８に示すＴ３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５に大当りラウンド遊技画像を表示さ

せる。この大当りラウンド遊技画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ１」の文字）と、付与された総賞球数を示す賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　００００００」の文字）とを含む画像である。

【１９１７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口や大入賞口（ここでは大入賞口）へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【１９１８】

次いで、図１２２－４９（４）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図１２２－４８に示すＴ４のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に大当り終了画像（本例では、付与された総賞球数を示す総賞球数表示（「ＴＯＴＡＬ　００４５０」の文字）、味方キャラクタ）を表示させる。

【１９１９】

このとき、大当り終了処理（図１２２－２３参照）において、大当り発生カウンタがクリアされている。

【１９２０】

次いで、図１２２－４９（５）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態を終了させるタイミング（図１２２－４８に示すＴ５のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［通常モード］に制御させ、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、直前に実行された変動表示で確定停止した確定飾り図柄の組合せと共通の確定飾り図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を表示させる。このとき、背景画像として［通常モード］に対応した背景画像（本例では、太陽と山を含む晴れ背景画像）を表示させる。

【１９２１】

［初当りが「図柄１０Ｒａ時短大当り」の場合の演出例］

［通常モード］に制御されているときに、「図柄１０Ｒａ時短大当り」の初当りが発生した場合の演出例に関して、図１２２－５０～図１２２－５２を用いて説明する。

【１９２２】

図１２２－５０は、［通常モード］に制御されているときに、「図柄１０Ｒａ時短大当り」の初当りが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１２２－５１及び図１２２－５２は、［通常モード］に制御されているときに、「図柄１０Ｒａ時短大当り」の初当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【１９２３】

本例では、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、表示結果が「大当り」（「図柄１０Ｒａ時短大当り」）となる第１特別図柄の変動表示が実行された後に、大当り遊技状態に制御され、その後、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］に制御されるものとする。

【１９２４】

先ず、図１２２－５１（１）に示すように、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図１２２－５０に示すＴ１のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「大当り」（図柄１０Ｒａ時短大当り）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「５５５」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「５５５」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【１９２５】
このとき、特別図柄停止処理（図１２２－２２参照）において、大当り発生カウント値が１に更新されている。
【１９２６】
次いで、図１２２－５１（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態を開始させるタイミング（図１２２－５０に示すＴ２のタイミング）で、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［通常モード］とする制御を終了させ、画像表示装置５の画面全体に大当り開始画像（本例では、「ドリームＦＥＶＥＲ」の文字）を表示させる。
【１９２７】
次いで、図１２２－５１（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技（１ラウンド目）を開始させたタイミング（図１２２－４８に示すＴ３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１２２－４９（３）で説明したように画像表示装置５の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させるとともに、画像表示装置５の画面全体に強調右打ち促進画像を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、大入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像であり、常時右打ち促進画像よりも、文字及び矢印画像が強調されている。
【１９２８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に大当りラウンド遊技開始画像を表示させている。しかしながら、この大当りラウンド遊技開始画像は、強調右打ち促進画像よりも表示優先度の低い画像である。そのため、遊技者からは、強調右打ち促進画像、大当りラウンド遊技開始画像の順で表示されているように見える。但し、本例では、大当りラウンド遊技開始画像と強調右打ち促進画像の表示領域は共通（画像表示装置５の画面全体）のため、遊技者からは、強調右打ち促進画像のみが視認できる。
【１９２９】
次いで、図１２２－５１（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体から強調右打ち促進画像を消去させる（図１２２－５０に示すＴ４のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に大当りラウンド遊技開始画像を継続して表示させている。この大当りラウンド遊技開始画像は、大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ１」の文字）と、大入賞口へ入賞させるための「アタッカーを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。
【１９３０】
次いで、図１２２－５１（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体から大当りラウンド遊技開始画像を消去させるとともに、画像表示装置５の画面左部に初期態様の大当りカウント表示０２ＴＭ３００を表示させる（図１２２－５０に示すＴ５のタイミング）。
【１９３１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に大当り発生表示（本例では、「Ｖ」の赤文字）を表示させる。
【１９３２】
次いで、図１２２－５１（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示０２ＴＭ３００を画像表示装置５の画面中央部に移動させるとともに、第１カウント部に対してＶ変化演出を実行し、第１カウント部を初期態様（「Ｖ」の白文字）から第１変化態様（「Ｖ」の赤文字）に変化させる（図１２２－５０に示すＴ６のタイミング）。
【１９３３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、画像表示装置５の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本

例では、「ＴＯＴＡＬ　００３００」の文字）を表示させる。
【１９３４】
　次いで、図１２２－５１（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１カウント部に対してＷＩＮ変化演出を実行し、第１カウント部を第１変化態様（「Ｖ」の白文字）から第２変化態様（「Ｖ」の赤文字）に変化させる（図１２２－５０に示すＴ７のタイミング）。
【１９３５】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　００３３０」の文字）を表示させる。
【１９３６】
　次いで、図１２２－５１（８）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図１２２－５０に示すＴ８のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、必要大当り回数報知演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示（「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨまであと２回」の文字）を表示させる。
【１９３７】
　次いで、図１２２－５２（９）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、必要大当り回数報知演出を終了させ、画像表示装置５の画面全体から必要大当り回数表示を消去させるとともに、画像表示装置５の画面全体に演出モード突入画像（本例では、「ドリームＲＵＳＨ」の文字を含む画像）を表示させる（図１２２－５０に示すＴ９のタイミング）。
【１９３８】
　［初当りが「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の場合の演出例］
　［通常モード］に制御されているときに、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の初当りが発生し、その後［無敵ＲＵＳＨ］に制御されているときに、「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」の大当りが発生した場合の演出例に関して、図１２２－５３～図１２２－５６を用いて説明する。
【１９３９】
　図１２２－５３は、［通常モード］に制御されているときに、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の初当りが発生し、その後［無敵ＲＵＳＨ］に制御されているときに、「時短小当り経由１０Ｒｂ時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１２２－５４～図１２２－５６は、［通常モード］に制御されているときに、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の初当りが発生し、その後［無敵ＲＵＳＨ］に制御されているときに、「時短小当り経由１０Ｒｂ時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。
【１９４０】
　本例では、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、表示結果が「大当り」（「図柄１０Ｒｂ時短大当り」）となる第１特別図柄の変動表示が実行された後に、大当り遊技状態に制御され、その後、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］に制御され、この［無敵ＲＵＳＨ］中に、表示結果が「時短小当り」となる第２特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいてＶ入賞が発生し、大当り遊技状態に制御されるものとする。
【１９４１】
　先ず、図１２２－５４（１）に示すように、演出モードが［通常モード］に制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図１２２－５３に示すＴ１のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「大当り」（図柄１０Ｒｂ時短大当り）となる確定飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の

組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅから、アクティブ表示０２ＴＭ０３を消去させる。

【１９４２】

このとき、特別図柄停止処理（図１２２－２２参照）において、大当り発生カウント値が１に更新されている。

【１９４３】

次いで、図１２２－５４（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態を開始させるタイミング（図１２２－５３に示すＴ２のタイミング）で、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［通常モード］とする制御を終了させ、３０００報知演出の第１パートを実行し、画像表示装置５の画面全体に「ドリームＦＥＶＥＲ」の文字を表示させる。

【１９４４】

次いで、図１２２－５４（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０００報知演出の第２パートを実行し、画像表示装置５の画面全体に「ドリームＦＥＶＥＲ」の文字を表示させた状態で、画像表示装置５の画面全体に画面がヒビ割れた態様のヒビ画像を重畳表示させる（図１２２－５３に示すＴ３のタイミング）。ヒビ画像は、「ドリームＦＥＶＥＲ」の文字より表示優先度の高い画像である。そのため、遊技者からは、ヒビ画像、「ドリームＦＥＶＥＲ」の文字の順で表示されているように見える。

【１９４５】

次いで、図１２２－５４（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０００報知演出の第３パートを実行し、画像表示装置５の画面全体から「ドリームＦＥＶＥＲ」の文字とヒビ画像を消去させるとともに、画像表示装置５の画面全体にブラックアウト表示０２ＴＭ２００Ｂを表示させる（図１２２－５３に示すＴ４のタイミング）。

【１９４６】

次いで、図１２２－５４（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０００報知演出の第４パートを実行し、画像表示装置５の画面全体からブラックアウト表示０２ＴＭ２００Ｂを消去させるとともに、画像表示装置５の画面下部に「３０００」の文字を表示させる（図１２２－５３に示すＴ５のタイミング）。

【１９４７】

上記の実施形態では、３０００報知演出が実行されるときに役物が動作しない例を示したが、このような形態に限らず、３０００報知演出が実行されるときに役物が動作してもよい。例えば、３０００報知演出の第４パートが実行されるときに、可動体０２ＴＭ１００を初期位置から最大演出位置に動作させてもよい。

【１９４８】

次いで、図１２２－５４（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０００報知演出の第５パートを実行し、画像表示装置５の画面全体に「３０００ＦＥＶＥＲ」の文字を表示させる（図１２２－５３に示すＴ６のタイミング）。

【１９４９】

このように、本実施形態では、「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生したときに、第１パートから第５パートまでで構成される３０００報知演出が実行されることによって、当該初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）と、実質的に次回確定している大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）との合計３０００個の賞球が付与されることを報知することができる。

【１９５０】

次いで、図１２２－５４（７）～図１２２－５５（１１）に示す内容は、前述した図１２２－５１（３）～（７）に示した内容と同様であるので、説明を省略する。

【１９５１】

次いで、図１２２－５５（１２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部から大当りカウント表示０２ＴＭ３００を消去させるとともに、当該大当り遊技状態終了後にｂ時短状態（［無敵ＲＵＳＨ］）に制御されることを報知する特

別報知演出を実行し、画像表示装置５の画面中央部に「３０００ＦＥＶＥＲ」の文字を表示させ、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の文字を含むテロップ表示を表示させる（図１２２－５３に示すＴ１２のタイミング）。

【１９５２】

このテロップ表示は、演出モードが［無敵ＲＵＳＨ］であるときに表示されるテロップ表示と同様の画像であり、［無敵ＲＵＳＨ］に制御される前の大当りラウンド期間中からテロップ表示が表示されることによって、当該大当り遊技状態終了後にｂ時短状態（［無敵ＲＵＳＨ］）に制御されることを報知することができる。

【１９５３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ４」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　００４５０」の文字）を表示させる。

【１９５４】

次いで、図１２２－５５（１３）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態を終了させ、ｂ時短状態を開始させるタイミング（図１２２－５３に示すＴ１３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モードを［無敵ＲＵＳＨ］に制御させ、第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、直前に実行された変動表示で確定停止した確定飾り図柄の組合せと共通の種類の確定第２飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を表示させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右下部に時短開始時右打ち促進画像を表示させている。この時短開始時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【１９５５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、［無敵ＲＵＳＨ］に制御されていることに基づいて、画像表示装置５の画面右上部及び画面左下部に「Ｃｏｎｇｒａｔｕｌａｔｉｏｎｓ」の文字を含むテロップ表示を表示させる。

【１９５６】

また、本実施形態では、［無敵ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、画像表示装置５の画面右下部に、（直前の大当りにおいて付与された賞球数に対応した）賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０１５００」の文字）が表示される。「図柄１０Ｒｂ時短大当り」後に制御されるｂ時短状態では、実質的に次回の大当りが確定しているので、直前の大当りにおいて付与された賞球数に対応した賞球数表示を大当り後も継続して表示させておくことによって、ｂ時短状態の特別感を向上させる。

【１９５７】

次いで、図１２２－５５（１４）に示すように、第２始動入賞口への新たな始動入賞が発生したことに基づいて、ＣＰＵ１０３が、表示結果が「はずれ」となる第２特別図柄の変動表示を開始すると（図１２２－５３に示すＴ１４のタイミング）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、第２飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

【１９５８】

次いで、図１２２－５５（１５）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図１２２－５３に示すＴ１４のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、表示結果が「はずれ」であることを示す確定第２飾り図柄の組合せ（本例では、「１４２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア

５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「１４２」）を確定停止させる。

【１９５９】

この後、ｍ（ｍ≧１）回の変動表示が実行され、いずれの表示結果も「はずれ」となったものとする。そして、図１２２－５５（１６）以降に示すように、次の変動表示において、表示結果が「時短小当り」となるものとする。

【１９６０】

次いで、図１２２－５５（１６）に示すように、ＣＰＵ１０３が、表示結果が「時短小当り」となる第２特別図柄の変動表示を開始すると（図１２２－５３に示すＴ１６のタイミング）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置５の第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、第２飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

【１９６１】

次いで、図１２２－５６（１７）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図１２２－５３に示すＴ１７のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２図柄表示エリア５Ｌ２、５Ｃ２、５Ｒ２において、表示結果が「時短小当り」であることを示す確定第２飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。

【１９６２】

次いで、図１２２－５６（１８）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を開始させるタイミング（図１２２－５３に示すＴ１８のタイミング）で、小当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に強調右打ち促進画像を表示させる。この強調右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、Ｖ入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【１９６３】

上記の実施形態では、大当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、大当りファンファーレ期間が終了した後の大当りラウンド遊技期間に表示され、小当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、小当りファンファーレ期間に表示される例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、大当りファンファーレ期間に表示されてもよく、小当り遊技状態のときの強調右打ち促進画像は、小当りファンファーレ期間に表示されてもよい。

【１９６４】

次いで、図１２２－５６（１９）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技期間を開始させるタイミング（図１２２－５３に示すＴ１９のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体から強調右打ち促進画像を消去させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に画像表示装置５に小当り遊技開始画像を表示させる。この小当り遊技開始画像は、Ｖ入賞させるための「Ｖを狙え！！」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む小当り右打ち促進画像と、味方キャラクタとを含む画像である。

【１９６５】

次いで、図１２２－５６（２０）に示すように、小当り遊技中のＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されたときにおいて、Ｖ入賞領域８７０に遊技球が入賞して所定の有効期間中にＶ入賞スイッチ８７ａで遊技球が検出されたタイミング（図１２２－５３に示すＴ２０のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に大当り発生表示（本例では、「Ｖ」の文字）を表示させる。

【１９６６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表

示０２ＴＭ３００を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第１カウント部が第２変化態様であり、第２カウント部、第３カウント部、及び到達部が初期態様で表示されている。

【１９６７】

ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を終了させるタイミングで、小当り終了処理（図１２２－２４参照）において、大当り発生カウント値が１から２に更新されている。

【１９６８】

次いで、図１２２－５６（２１）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を終了させ、大当り遊技状態を開始させた後のタイミング（図１２２－５３に示すＴ２１のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示０２ＴＭ３００を画像表示装置５の画面中央部に移動させるとともに、第２カウント部に対してＶ変化演出を実行し、第２カウント部を初期態様（「Ｖ」の白文字）から第１変化態様（「Ｖ」の赤文字）に変化させる。

【１９６９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、画像表示装置５の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０１８００」の文字）を表示させる。

【１９７０】

次いで、図１２２－５６（２２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２カウント部に対してＷＩＮ変化演出を実行し、第２カウント部を第１変化態様（「Ｖ」の赤文字）から第２変化態様（「ＷＩＮ」の赤文字）に変化させる（図１２２－５３に示すＴ２２のタイミング）。

【１９７１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０１８３０」の文字）を表示させる。

【１９７２】

次いで、図１２２－５６（２３）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図１２２－５３に示すＴ２３のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、必要大当り回数報知演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、モード切替判定値に到達するまでに必要な残り大当り回数に関連した必要大当り回数表示（「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨまであと１回」の文字）を表示させる。

【１９７３】

次いで、図１２２－５６（２４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、必要大当り回数報知演出を終了させ、画像表示装置５の画面全体から必要大当り回数表示を消去させるとともに、画像表示装置５の画面全体に演出モード突入画像（本例では、「ドリームＲＵＳＨ」の文字を含む画像）を表示させる。

【１９７４】

このように、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、［１回目の大当り］中に、大当りカウント表示の第１カウント部に対して１段目演出が実行され、当該大当り遊技状態終了後にｂ時短状態（［無敵ＲＵＳＨ］）に制御されることを報知する特別報知演出が実行され、１回目の大当り後に制御されたｂ時短状態中に発生した［２回目の大当り］（時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り）中に、大当りカウント表示の第２カウント部に対して２段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ演出）が実行されている。

【１９７５】

［１回目の大当り］において特別報知演出が実行されることによって、大当りカウント表示に対して２段目演出まで実行されること、即ち、大当り発生カウント値がモード切替

判定値に到達するまで残り１になることが実質的に確定していることを報知することができ、遊技者に、当該「図柄１０Ｒｂ時短大当り」に対する特別感を与えることができる。
【１９７６】
　このように、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、遊技者が大当りカウント表示において目指すべき値（モード切替判定値の３）の過半数（２／３）をクリアすることができるので、初当り時の他の大当り種別よりも「図柄１０Ｒｂ時短大当り」の特別感が向上する。
【１９７７】
　上記の実施形態では、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、［１回目の大当り］中に、大当りカウント表示の第１カウント部に対して１段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ演出）が実行され、１回目の大当り後に制御されたｂ時短状態中に発生した［２回目の大当り］（時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り）中に、大当りカウント表示の第２カウント部に対して２段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ演出）が実行される例を示した。
【１９７８】
　しかしながら、このような形態に限らず、［１回目の大当り］中に、大当りカウント表示の第１カウント部に対して１段目演出が実行され、１回目の大当り後に制御されたｂ時短状態中に発生した［２回目の大当り］（時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り）中とは異なるタイミングで、大当りカウント表示の第２カウント部に対して２段目演出（Ｖ変化演出、ＷＩＮ演出）が実行されてもよい。
【１９７９】
　大当りカウント表示に対して２段目演出が実行される実行タイミングの一例として、以下に（１）～（３）を示す。
　（１）［１回目大当り］中の大当りラウンド期間（例えば、１段目演出の直後のタイミング）
　（２）［１回目大当り］中の大当りエンディング期間
　（３）［１回目大当り］後のｂ時短状態に制御されている期間（例えば、ｂ時短１変動目）
【１９８０】
　例えば、上述した（１）の場合、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、［１回目の大当り］中に、大当りカウント表示の第１カウント部に対して１段目演出が実行された後に、大当りカウント表示の第２カウント部に対して２段目演出が実行されてもよい。
【１９８１】
　即ち、大当り後にｂ時短状態に制御される「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合、実質的に次回の大当りも確定している状態であるので、実際には［２回目の大当り］が発生していないものの、［１回目の大当り］の時点で、大当りカウント表示に対して１段目演出とともに、２段目演出が実行されてもよい。
【１９８２】
　［大当り発生カウント値＝３となる大当りが発生した場合の演出例］
　大当り発生カウント値＝２の状態で［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、大当り発生カウント値＝３となる「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」の大当りが発生した場合の演出例に関して、図１２２－５７～図１２２－５９を用いて説明する。
【１９８３】
　図１２２－５７は、大当り発生カウント値＝２の状態で［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、大当り発生カウント値＝３となる「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１２２－５８及び図１２２－５９は、大当り発生カウント値＝２の状態で［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、大当り発生カウント値＝３となる「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」の大当りが発生した場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【１９８４】
本例では、大当り発生カウント値＝２の状態で演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、表示結果が「時短小当り」（「時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り」）、変動パターンが「スーパーリーチＡ時短小当り」となる第２特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいてＶ入賞が発生し、大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態で大当り発生カウント値が３（モード切替判定値）になったものとする。また、大当り発生カウント値＝２の状態に対応した大当りカウント表示が表示されているものとする。
【１９８５】
先ず、図１２２－５８（１）に示すように、大当り発生カウント値＝２、且つ、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている状態で、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させたタイミング（図１２２－５７に示すＴ１のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて第１飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させる。
【１９８６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示０２ＴＭ３００を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第１カウント部及び第２カウント部が第２変化態様であり、第３カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。
【１９８７】
次いで、図１２２－５８（２）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図１２２－５７に示すＴ２のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに第１飾り図柄（本例では、「７」）を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、第１飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｌに対応した小図柄表示エリア５ｌ、及び、第１飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｒに対応した小図柄表示エリア５ｒにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。
【１９８８】
次いで、図１２２－５８（３）に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング（図１２２－５７に示すＴ３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャレンジ演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、「ＢＯＭＢチャレンジ」の文字と、岩を模した画像とを表示させる。
【１９８９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで実行されていた第１飾り図柄の変動表示を縮小した態様の縮小第１飾り図柄の変動表示を、画像表示装置５の画面左上部で実行させている。
【１９９０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動中演出判定処理（図１２２－４７参照）において、大当りカウント表示を消去することと判定されたことに基づいて、画像表示装置５の画面左部から大当りカウント表示０２ＴＭ３００を消去させる。
【１９９１】
次いで、図１２２－５８（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に、「岩を爆発させて大当りをＧＥＴ！！」の文字と、岩を模した画像とを表示させる（図１２２－５７に示すＴ４のタイミング）。
【１９９２】
次いで、図１２２－５８（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャレンジ

演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に、爆弾を投げるアクションを行う味方キャラクタを表示させる（図１２２－５７に示すＴ５のタイミング）。

【１９９３】

次いで、図１２２－５８（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャレンジ演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に、爆弾が爆発したことを模した画像を表示させる（図１２２－５７に示すＴ６のタイミング）。

【１９９４】

次いで、図１２２－５８（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャレンジ演出の成功演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、味方キャラクタがチャレンジに成功したことを示す画像（本例では、「成功」の文字、及びピースサインをする味方キャラクタ）を表示させる（図１２２－５７に示すＴ７のタイミング）。

【１９９５】

次いで、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミング（図１２２－５７に示すＴ８のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に、味方キャラクタがチャレンジに成功したことを示す画像を表示させた状態で、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「時短小当り」となることを示す第１飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を継続して実行している。

【１９９６】

次いで、図１２２－５８（８）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「時短小当り」であることを示す確定第１飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。

【１９９７】

次いで、図１２２－５９（９）及び（１０）に示す内容は、前述した図１２２－５６（１８）及び（１９）に示した内容と同様であるので、説明を省略する。

【１９９８】

次いで、図１２２－５９（１１）に示すように、小当り遊技中のＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されたときにおいて、Ｖ入賞領域８７０に遊技球が入賞して所定の有効期間中にＶ入賞スイッチ８７ａで遊技球が検出されたタイミング（図１２２－５７に示すＴ１１のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に大当り発生表示（本例では、「Ｖ」の文字）を表示させる。このとき、ＣＰＵ１０３が小当り終了処理（図１２２－２４参照）において大当り発生カウント値を２から３に更新されていることに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面下部に「３連続勝利！！」の文字を表示させる。

【１９９９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示０２ＴＭ３００を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第１カウント部及び第２カウント部が第２変化態様であり、第３カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

【２０００】

次いで、図１２２－５９（１２）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を終了させ、大当り遊技状態を開始させた後のタイミング（図１２２－５７に示すＴ１２のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示０２ＴＭ３００を画像表示装置５の画面中央部に移動させるとともに、第３カウント部に対してＶ変化演出を実行し、第３カウント部を初期態様（「Ｖ」の白文字）から第１変化態様（「Ｖ」の赤文字）に変化させる。

【２００１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、画像表示装置５の画面右下部に、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０３３００」の文字）を表示させる。

【２００２】

次いで、図１２２－５９（１３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３カウント部に対してＷＩＮ変化演出を実行し、第３カウント部を第１変化態様（「Ｖ」の赤文字）から第２変化態様（「ＷＩＮ」の赤文字）に変化させる（図１２２－５７に示すＴ１３のタイミング）。

【２００３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０３３３０」の文字）を表示させる。

【２００４】

次いで、図１２２－５９（１４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、到達部に対して到達部変化演出を実行し、到達部を初期態様（「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の白文字）から変化態様（「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の赤文字）に変化させる（図１２２－５７に示すＴ１４のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左部と画面右部に２種類の味方キャラクタを表示させる。

【２００５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ３」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０３３６０」の文字）を表示させる。

【２００６】

次いで、図１２２－５９（１５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りカウント表示０２ＴＭ３００を消去させる（図１２２－５７に示すＴ１５のタイミング）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りが大当り発生カウント値≧モード切替判定値（３）であることを報知する到達大当り表示（本例では、「ＰＲＥＭＩＵＭ　ＦＥＶＥＲ」の文字）を表示させる。

【２００７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左上部に、現在実行されているラウンドに対応したラウンド表示（本例では、「Ｒｏｕｎｄ４」の文字）を表示させ、付与された現在の賞球数に対応した賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０３４５０」の文字）を表示させる。

【２００８】

次いで、図１２２－５６（１６）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り遊技状態のラウンド遊技を終了させるタイミング（図１２２－５７に示すＴ１６のタイミング）で、大当り終了指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ」が開始すること（「突入変動」が開始すること）を報知する「ＲＥＡＤＹ」の文字を表示させる。

【２００９】

［通常小当りが発生した場合の演出例］

大当り発生カウント値＝２の状態で［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、「通常小当り」の小当りが発生し、この小当りにおいてＶ入賞させることができなかった場合の演出例に関して、図１２２－６０～図１２２－６２を用いて説明する。

【２０１０】

図１２２－６０は、大当り発生カウント値＝２の状態で［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、「通常小当り」の小当りが発生し、この小当りにおいてＶ入賞させるこ

とができなかった場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図１２２－６１及び図１２２－６２は、大当り発生カウント値＝２の状態で［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、「通常小当り」の小当りが発生し、この小当りにおいてＶ入賞させることができなかった場合に関連した演出画像の一例を示す説明図である。

【２０１１】

本例では、大当り発生カウント値＝２の状態で演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」、変動パターンが「スーパーリーチＢ通常小当り」となる第２特別図柄の変動表示が実行され、当該小当りにおいてＶ入賞が発生せず、通常状態に制御されたものとする。また、大当り発生カウント値＝２の状態に対応した大当りカウント表示が表示されているものとする。

【２０１２】

先ず、図１２２－６１（１）に示すように、大当り発生カウント値＝２、且つ、演出モードが［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている状態で、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始させたタイミング（図１２２－６０に示すＴ１のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて第１飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域０２ＴＭ０３Ｅに、通常態様のアクティブ表示０２ＴＭ０３を表示させる。

【２０１３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面左部に大当りカウント表示０２ＴＭ３００を表示させる。このときの大当りカウント表示は、第１カウント部及び第２カウント部が第２変化態様であり、第３カウント部及び到達部が初期態様で表示されている。

【２０１４】

次いで、図１２２－６１（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に転落示唆表示０２ＴＭ４００（本例では、「！」を含む三角形のオブジェクトと、「ＷＡＲＮＩＮＧ」の文字とを含む画像）を表示させる（図１２２－６０に示すＴ２のタイミング）。

【２０１５】

次いで、図１２２－６１（３）に示すように、変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミング（図１２２－６０に示すＴ３のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部から転落示唆表示０２ＴＭ４００を消去させるとともに、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに第１飾り図柄（本例では、「２」）を停止表示させることによりリーチ状態とする。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を継続している。即ち、第１飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｌに対応した小図柄表示エリア５ｌ、及び、第１飾り図柄が停止表示された図柄表示エリア５Ｒに対応した小図柄表示エリア５ｒにおいても、小図柄を停止表示させることなく継続して変動表示させている。

【２０１６】

次いで、図１２２－６１（４）に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミング（図１２２－６０に示すＴ４のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、転落煽り演出を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒにおいてリーチ状態が成立した状態で、図柄表示エリア５Ｃに特殊図柄（本例では、「ＥＮＤ」の文字の飾り図柄）を仮停止させる。このときの特殊図柄は、透過率が高い表示態様（例えば、５０％の透過率）で表示されており、仮停止したことを示唆する表示態様となっている。

【２０１７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動中演出判定処理（図１２２－４７参照）において、大当りカウント表示を消去することに判定されたことに基づいて、画像表示装置５の画面左部から大当りカウント表示０２ＴＭ３００を消去させる。

【２０１８】
次いで、図１２２－６１（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央部に、「破壊しろ！」の文字と、プッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進表示０２ＴＭ３１Ｂとを表示させる（図１２２－６０に示すＴ５のタイミング）。
【２０１９】
次いで、図１２２－６１（６）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂの操作が行われたタイミング（図１２２－６０に示すＴ６のタイミング）で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｃにおいて、表示結果が「通常小当り」となることを示す特殊図柄を停止表示させる。このとき、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒでは、小図柄の変動表示を継続して実行している。
【２０２０】
次いで、図１２２－６１（７）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了させるタイミング（図１２２－６０に示すＴ７のタイミング）で、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「通常小当り」であることを示す確定第１飾り図柄の組合せ（本例では、「２［ＥＮＤ］２」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を確定停止させる。
【２０２１】
次いで、図１２２－６１（８）に示すように、ＣＰＵ１０３が小当り遊技状態を開始させるタイミング（図１２２－６０に示すＴ８のタイミング）で、小当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体にリザルト画像を表示させる。このリザルト画像は、付与された総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ　０３０００」）と、味方キャラクタとを含む画像である。
【２０２２】
この小当り遊技状態では、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が、開放回数が１回で開放時間が０．０４秒という第１開放パターンで開放するので、Ｖ入賞させることは極めて困難であり、本例でも、Ｖ入賞が発生しないまま小当り遊技状態が終了してしまったものとする。
【２０２３】
次いで、図１２２－６２（９）に示す内容は、図１２２－４９（５）に示す内容と同様であるので、説明を省略する。
【２０２４】
［発射間隔と保留消化速度］
本実施形態では、遊技者が打球操作ハンドル３０の操作を行うことによって、打球発射装置から遊技球が発射されて遊技領域に打込むことが可能である。そして、この遊技領域に打込まれた遊技球が、始動入賞口に進入（入賞）することによって、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行される。また、保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。
【２０２５】
そのため、時間あたりの打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれる遊技球の数が多ければ多いほど、遊技球の始動入賞口への入賞の機会が増加し、大当り（小当り）となるか否か等の抽選が行われる機会も増加するので、遊技者にとってより一層有利な状態での遊技を提供することができる。
【２０２６】
しかしながら、パチンコ遊技機では、６０秒間に１０１個以上の遊技球を打球発射装置から発射させることを禁止にしている。即ち、６０秒間に１００個までの遊技球を打球発射装置から発射させることが可能である。遊技領域に打込まれる遊技球の数を最も多くす

るには、６０秒間に１００個の遊技球を打球発射装置から発射させる構成を採用することとなる。この構成を採用した場合、遊技球の発射間隔は遊技球１個あたり０．６秒（秒／個）となる。

【２０２７】

また、遊技球を遊技領域に打込むことによって、始動入賞を発生させるためには、遊技球を始動入賞口に進入させる必要がある。本パチンコ遊技機は、閉鎖状態と開放状態とに変化する可能な始動入賞口（例えば、第２始動入賞口）を形成する入賞球装置（例えば、可変入賞球装置）を備える構成であるので、第２始動入賞口に遊技球を進入させる場合、以下に示す（１）～（３）のステップを踏む必要がある。

（１）通過ゲートを通過→普通図柄の抽選

（２）普通図柄の表示結果が「普図当り」→可変入賞球装置を開放状態

（３）開放状態となった可変入賞球装置への進入

さらに、（Ｘ）遊技盤２の表面には遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられており、（Ｙ）遊技球がいずれの入賞口にも進入しなかった場合、遊技領域の最下方に設けられているアウト口に取り込まれるので、発射された全ての遊技球が（１）～（３）のステップをクリアして始動入賞口に進入することは、実質的に不可能である。

【２０２８】

そのため、遊技球１個あたりの発射間隔を０．６秒とした場合、上述した（Ｘ）及び（Ｙ）、並びに、（１）～（４）のステップを考慮すると、遊技球の始動入賞口への進入間隔（以下、適宜「入賞間隔」と称する。）は０．６＋α（α＞０）秒となる。

【２０２９】

また、本実施形態では、現在実行されている変動表示が終了するまでの期間に発生した始動入賞に対応する特別図柄の保留記憶（実行が保留（本例では最大４個）されている可変表示）がある場合、特別図柄の変動表示が実行される期間（変動表示期間）と、この変動表示に対応した図柄確定期間とが経過したタイミングで、次の保留記憶の変動表示が開始される。以下では、このように、変動表示期間と図柄確定期間とを合わせた期間であって、次の保留記憶が開始されるまでの期間を適宜「保留消化期間」と称する。

【２０３０】

＜発射間隔と保留消化期間の関係テーブル＞

図１２２－６３は、本実施形態における発射間隔と保留消化期間の関係テーブルを示す説明図である。図１２２－６３では、発射間隔と、入賞間隔（以下、適宜［Ｉｎｔ０１］と称する。）と、変動表示期間と、図柄確定期間と、保留消化期間（以下、適宜［Ｉｎｔ０２］と称する。）と、［Ｉｎｔ０１］と［Ｉｎｔ０２］の関係との関係を示している。本例では、遊技者が打球操作ハンドル３０の操作を行うことによって、打球発射装置から６０秒間に１００個の遊技球が発射されて右遊技領域に打込まれ、発射された遊技球のうちいずれかの遊技球が第２始動入賞口に入賞する場合について説明する。

【２０３１】

（（Ａ）変動表示期間＜０．２秒の場合）

図１２２－６３（Ａ）に示すように、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が極端に短い（０．２秒より短い）変動パターン（変動表示期間：０．０５秒）が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が０．６秒であり、［Ｉｎｔ０１］入賞間隔が０．６＋α秒であり、変動表示期間が０．０５秒であり、図柄確定期間が０．５秒であり、［Ｉｎｔ０２］保留消化期間が０．５５秒である。また、［Ｉｎｔ０１］と［Ｉｎｔ０２］の関係は、［Ｉｎｔ０１］＞［Ｉｎｔ０２］である。

【２０３２】

（（Ａ）の場合の保留記憶数を示すタイムチャート）

図１２２－６４は、（Ａ）の場合における、［Ｉｎｔ０１］入賞間隔と、［Ｉｎｔ０２］保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【２０３３】

本例では、入賞間隔の０．６＋α秒における「α」の値は、各入賞間隔に対して固有の値であるものとする。例えば、図１２２－６４に示す１回目の始動入賞に対応した入賞間隔のαの値は０．５秒であり、その次の始動入賞に対応した入賞間隔のαの値は１．３秒である。図１２２－６５及び図１２２－６６に関しても同様である。

【２０３４】

図１２２－６４に示すように、（Ａ）の場合、即ち、［Ｉｎｔ０１］＞［Ｉｎｔ０２］である場合には、入賞間隔（０．６＋α秒）よりも保留消化期間（０．５５秒）の方が短くなっているので、新たな始動入賞が発生する前に保留消化期間が終了している。そのため、第２保留記憶数は、始動入賞が発生したタイミングだけ「１」となるものの、それ以外の期間では「０」である。

【２０３５】

（（Ｂ）変動表示期間＝０．２秒の場合）

図１２２－６３（Ｂ）に示すように、第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が適度に短い変動パターン（変動表示期間：０．２秒）が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が０．６秒であり、［Ｉｎｔ０１］入賞間隔が０．６＋α秒であり、変動表示期間が０．２秒であり、図柄確定期間が０．５秒であり、［Ｉｎｔ０２］保留消化期間が０．７秒である。また、［Ｉｎｔ０１］と［Ｉｎｔ０２］の関係は、［Ｉｎｔ０１］≦［Ｉｎｔ０２］である。

【２０３６】

（（Ｂ）の場合の保留記憶数を示すタイムチャート）

図１２２－６５は、（Ｂ）の場合における、［Ｉｎｔ０１］入賞間隔と、［Ｉｎｔ０２］保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【２０３７】

図１２２－６５に示すように、（Ｂ）の場合、即ち、［Ｉｎｔ０１］≦［Ｉｎｔ０２］である場合には、保留消化期間（０．５５秒）よりも入賞間隔（０．６＋α秒）の方が短くなっているので、保留消化期間が終了する前に新たな始動入賞が発生している。そのため、第２保留記憶数は時間が経過するとともに増加している（第２保留記憶数が最大で「４」）。

【２０３８】

（（Ｃ）変動表示期間＞０．２秒の場合）

第２特別図柄の変動表示が実行されるときに、変動表示期間が長い（０．２秒より長い）変動パターン（変動表示期間：１秒）が主に選択される構成が採用された場合、発射間隔が０．６秒であり、［Ｉｎｔ０１］入賞間隔が０．６＋α秒であり、変動表示期間が１秒であり、図柄確定期間が０．５秒であり、［Ｉｎｔ０２］保留消化期間が１．５秒である。また、［Ｉｎｔ０１］と［Ｉｎｔ０２］の関係は、［Ｉｎｔ０１］＜［Ｉｎｔ０２］である。

【２０３９】

（（Ｃ）の場合の保留記憶数を示すタイムチャート）

図１２２－６６は、（Ｃ）の場合における、［Ｉｎｔ０１］入賞間隔と、［Ｉｎｔ０２］保留消化期間と、保留記憶数との関係を示すタイムチャートである。

【２０４０】

図１２２－６６に示すように、（Ｃ）の場合、即ち、［Ｉｎｔ０１］＜［Ｉｎｔ０２］である場合には、保留消化期間（１．５秒）よりも入賞間隔（０．６＋α秒）の方が短くなっているので、保留消化期間が終了する前に新たな始動入賞が発生している。そのため、第２保留記憶数は時間が経過するとともに増加している（第２保留記憶数が最大で「４」）。

【２０４１】

図１２２－６４に示したように、変動表示期間が極端に短い（０．２秒より短い）変動パターン（変動表示期間：０．０５秒）が主に選択される構成が採用された場合、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現できるものの、第２保留記憶を貯めること

ができないので、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り期待度を予告する先読み予告演出等を実行することができずに、先読み予告演出の点で興趣の低下を招いてしまう。

【２０４２】

また、図１２２－６６に示したように、変動表示期間が長い変動パターン（変動表示期間：１秒）が主に選択される構成が採用された場合、第２保留記憶を貯めることが可能であるので、実行前の可変表示における先読み予告演出等を実行することができるものの、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現することができずに、保留記憶の消化スピードの点で興趣の低下を招いてしまう。

【２０４３】

一方で、図１２２－６５に示したように、変動表示期間が適度に短い変動パターン（変動表示期間：０．２秒）が主に選択される構成が採用された場合、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現しながら、第２保留記憶を貯めることが可能であるので、実行前の可変表示における先読み予告演出等を実行することができ、先読み予告演出の点と保留記憶の消化スピードの点で興趣を向上させることができる。

【２０４４】

このように、６０秒間に１００個までの遊技球を打球発射装置から発射させることが可能なパチンコ遊技機において、本実施形態のように、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、変動表示期間が０．２秒であり、図柄確定期間が０．５秒である「超高速はずれ」の変動パターンが実行される割合が高い構成を採用することによって、保留記憶の消化スピードが速いパチンコ遊技機を実現しながら、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における先読み予告演出等を実行することが可能なパチンコ遊技機を実現することができる。

【２０４５】

（効果０２－１）

図１２２－１５及び図１２２－１６、並びに、図１２２－１８及び図１２２－１９に示したように、時短状態において、大当り発生カウント値がモード切替判定値に達したとき（大当り発生カウント値＝３）に、変動表示期間が図柄確定停止期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」の変動パターンの変動表示が実行される割合は、大当り発生カウント値がモード切替判定値に達していないとき（大当発生カウント値＝１、２）に、変動表示期間が図柄確定停止期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」の変動パターンの変動表示が実行される割合より高い。

【２０４６】

また、図１２２－５１、図１２２－５５、図１２２－５６、図１２２－５８、及び図１２２－５９に示したように、大当り発生カウント値とモード切替判定値との関係に関する大当りカウント表示０２ＴＭ３００、必要大当り回数表示（「超高速ＨＹＰＥＲＲＵＳＨまであとＸ回」）を画像表示装置５に表示している。

【２０４７】

このような遊技機によれば、大当り発生カウント値がモード切替判定値に達したときに、モード切替判定値に達していないときよりも変動表示期間が所定期間（図柄確定停止期間０．５秒）よりも短くなる割合が高くなるため、時短状態において変動表示が実行される頻度が高められ、遊技者にとってさらに有利な状態となる。従って、遊技者は、時短状態に制御される場合、大当り遊技状態に何回制御されるかに高い関心を持つことになり、大当り遊技状態を連続させるように意欲を持って遊技を行うことになる。また、このような変動表示の制御が行われることを前提として、大当り発生カウント値とモード切替判定値との関係に関する大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示が表示されることにより、遊技者の関心に沿った演出情報が提供され、時短状態に制御されたときの興趣を一層向上させることができる。

【２０４８】

（効果０２－２）

図１２２－１（１）及び図１２２－３（Ａ１）に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が偶数図柄となったことに基づいて「図柄３Ｒ通常大当り」に制御された場合、３Ｒ大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行することなく低ベース状態に制御され、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が７以外の奇数図柄となったことに基づいて「図柄１０Ｒａ時短大当り」に制御された場合、１０Ｒ大当り遊技状態の終了後にａ時短状態に制御され、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が７の奇数図柄となったことに基づいて「図柄１０Ｒｂ時短大当り」に制御された場合、１０Ｒ大当り遊技状態の終了後にｂ時短状態に制御可能される。

【２０４９】

このような遊技機によれば、通常状態に制御されているときに実行された変動表示に基づいて、大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御されない場合と、時短状態に制御される場合とがあり、さらに、時短状態に制御される場合には、ａ時短状態に制御されるときと、ｂ時短状態に制御されるときとがあるため、通常状態において実行される変動表示の表示結果に遊技者を注目させることができる。

【２０５０】

（効果０２－３）

図１２２－５１～図１２２－５２、及び、図１２２－５４～図１２２－５６に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が奇数図柄（「５５５」、「７７７」等）となったことに基づいて１０Ｒ大当りに制御される場合、大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様を少なくとも１段階変化させている。

【２０５１】

このような遊技機によれば、大当り発生カウント値と大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様とが関連していることから、遊技者は大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様に注目することになり、通常状態で実行された変動表示の表示結果に基づいて大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様が変化することから、通常状態で実行される変動表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【２０５２】

（効果０２－４）

図１２２－５４～図１２２－５６に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が７の奇数図柄（「７７７」）となったことに基づいて１０Ｒ大当りに制御される場合、大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様を１段階変化させており、ｂ時短状態で実行された変動表示に基づく次の大当り遊技状態中にもう１段階変化させている。

【２０５３】

このような遊技機によれば、大当り遊技状態終了後の遊技者にとっての有利度と大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様が変化するときの段階数とが関連付けられることにより、大当りカウント表示０２ＴＭ３００や必要大当り回数表示の態様変化に対する関心を一層高めることができる。

【２０５４】

（効果０２－５）

図１２２－５４～図１２２－５６に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が７の奇数図柄（「７７７」）となったことに基づいて１０Ｒ大当りに制御される場合、初当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）と、実質的に確定している次回大当りの１０ラウンド分の賞球（１５００個）との合計３０００個の賞球が付与されることを示唆する３０００報知演出が実行されている。

【２０５５】

このような遊技機によれば、通常状態で実行された変動表示に基づいて大当り遊技状態

に制御されたときに、その大当り遊技状態で付与される１５００個の賞球と、その大当り遊技状態の終了後に制御されるｂ時短状態で実行される変動表示に基づく大当り遊技状態で付与される１５００個の賞球との合計３０００個の賞球が付与されることが示唆されるため、ｂ時短状態に制御される前に遊技者の期待感を増大させることができる。

【２０５６】

（効果０２－６）

図１２２－４（Ａ１）に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が７の奇数図柄揃い（「図柄１０Ｒｂ時短大当り」）となったことに基づいて１０Ｒ大当りに制御された場合、大当り遊技状態の後のｂ時短状態［無敵ＲＵＳＨ］において実行された第１特別図柄の変動表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が７以外の奇数図柄揃い（「３３３」等）（「図柄３Ｒｂ時短大当り」）となったことに基づいて３Ｒ大当り遊技状態に制御されたときに、大当り遊技状態の終了後にｂ時短状態［無敵ＲＵＳＨ］を継続させている。

【２０５７】

このような遊技機によれば、せっかくｂ時短状態に制御されたにもかかわらず、第１特別図柄の変動表示が実行されてしまったことによって、ｂ時短状態が終了してしまうことを防止して、遊技者に不満を与えないようにすることができる。特に、ｂ時短状態に制御されたにもかかわらず第１特別図柄の変動表示が実行され、これに基づいて大当り遊技状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、ｂ時短状態に制御可能とすることで、特別図柄の種類によらず大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。

【２０５８】

（効果０２－７）

図１２２－４（Ａ１）に示したように、通常状態に制御されているときに実行された飾り図柄の変動表示の表示結果が「図柄１０Ｒｂ時短大当り」となったことに基づいて１０Ｒ大当りに制御された場合、大当り遊技状態の後のｂ時短状態［無敵ＲＵＳＨ］において実行された第１特別図柄の変動表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が７の奇数図柄揃い（「７７７」等）（「図柄１０Ｒａ時短大当り」）となったことに基づいて１０Ｒ大当り遊技状態に制御されたときに、通常小当りが発生してＶ入賞しなかった場合に通常状態に制御されるａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されている。

【２０５９】

このような遊技機によれば、ｂ時短状態に制御されたにもかかわらず第１特別図柄の変動表示が実行され、「図柄１０Ｒａ時短大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、ａ時短状態に制御させることで、特別図柄の種類によらず大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。なお、このような事態が発生したときに、少なくともｂ時短状態には制御されないようにすることで、遊技者が過度に有利になってしまうことを防止することができる。

【２０６０】

（効果０２－８）

図１２２－５５～図１２２－５６に示したように、大当り発生カウント値に応じて、第２カウント部に表示される情報（「Ｖ」の文字、「ＷＩＮ」の文字）＞第１カウント部に表示される情報（「Ｖ」の文字、「ＷＩＮ」の文字）の順で表示サイズが大きく強調されて表示されている。また、大当り発生カウント値に応じて、第２カウント部＞第１カウント部の順で発光輝度を高くすることが可能であり、点滅間隔も短くすることが可能である（不図示）。

【２０６１】

このような遊技機によれば、大当りカウント表示の態様によって大当り発生カウント値がモード切替判定値に達するまでの残り回数を示唆することができ、大当りカウント表示に対する遊技者の関心を高めることができる。

【２０６２】
（効果０２－９）
図１２２－１８及び図１２２－１９に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、表示結果が「はずれ」（はずれ図柄）となる変動表示であって、変動表示期間が、図柄確定停止期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示を実行することが可能である。
【２０６３】
また、図１２２－１９に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに実行される、表示結果が「はずれ」となる変動表示のうち、少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い。
【２０６４】
このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当りも含む）とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。
【２０６５】
（効果０２－１０）
図１２２－１５及び図１２２－１６に示したように、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに参照される変動パターンテーブルにおいて、「超高速はずれ（０．２秒）」の変動パターンに対応する乱数が含まれていない。
【２０６６】
このような遊技機によれば、ａ時短状態のうち［ドリームＲＵＳＨ］と［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］とを変動表示期間の相違により特徴づけることが可能であり、大当り遊技状態が連続して発生することを遊技者に重視させるとともに、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］の特殊性を遊技者に実感させることができる。
【２０６７】
（効果０２－１１）
図１２２－１７（１）に示したように、ａ時短状態［超高速ＲＵＳＨ］に初めて制御されたときの１回目の変動表示において、表示結果が「はずれ」となる場合に、変動表示期間が３０．２秒である「突入変動はずれ（突入演出＋超高速はずれ）」の変動パターンの変動表示が実行される。
【２０６８】
図１２２－１８（１）及び図１２２－１９（１）に示したように、「突入変動はずれ（突入演出＋超高速はずれ）」の変動パターン（３０．２秒）は、継続してａ時短状態［超高速ＲＵＳＨ］に制御されたときの変動表示において、表示結果が「はずれ」となる場合に実行されるいずれの変動パターン（「擬似変動はずれ」（２．８秒）、「超高速はずれ」（０．２秒）、「スーパーリーチＣはずれ」（１０秒）、「スーパーリーチＢはずれ」（２０秒）、のいずれの変動パターン）よりも長い変動表示期間である。
【２０６９】
図１２２－７～図１２２－１０に示したように、「突入変動はずれ（突入演出＋超高速はずれ）」の変動パターンの変動表示では、加速擬似変動演出やモード開始示唆演出が実行されている。
【２０７０】
このような遊技機によれば、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンよりも長い変動表示期間が確保されている「突入変動はずれ」（３０．２秒）によって、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に突入したことを遊技者に示唆することができる。
【２０７１】

（効果０２－１２）
図１２２－１７（１）、図１２２－１８（１）、及び図１２２－１９（１）に示したように、「突入変動はずれ」（３０．２秒）の変動パターンは、変動開始～３０秒経過するまでの第１期間において、加速擬似変動演出やモード開始示唆演出が実行されており、この第１期間から０．７秒経過するまでの第２期間において、実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示期間（０．２秒）と図柄確定停止期間（０．５秒）とが設けられている。
【２０７２】
また、図１２２－２８（２）～（５）、及び、図１２２－９（１８）～図１２２－１０（２１）に示したように、第２期間における実際に表示結果を報知するための飾り図柄の変動表示は、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンと共通の演出態様となっている。
【２０７３】
このような遊技機によれば、「突入変動はずれ」の変動パターンによって、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に突入したことを遊技者に示唆するとともに、実際の変動表示期間は「超高速はずれ」の変動パターンほど短くないにもかかわらず、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に突入して１回目の変動表示から変動表示期間が極めて短くなっていることを実感させることができる。
【２０７４】
（効果０２－１３）
図１２２－６に示したように、単位擬似変動表示期間を、７．５秒、３．５秒、２秒、１秒、０．７秒、０．５秒、０．３秒と、徐々に短くする加速擬似変動演出が実行されており、図１２２－７～図１２２－１０に示したように、「突入変動はずれ」（３０．２秒）の変動パターンでは、変動開始～３０秒経過するまでの第１期間において、加速擬似変動演出の実行後にモード開始報知演出が実行されている。
【２０７５】
このような遊技機によれば、「突入変動はずれ」（３０．２秒）の変動パターンの変動開始～３０秒経過するまでの第１期間を有効に利用して、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に移行したときに変動表示期間が短くなることを認識させるとともに、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に対応した演出モードに移行することを報知することができる。
【２０７６】
（効果０２－１４）
図１２２－３４及び図１２２－３５に示したように、図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒを含む画面中央領域において、実行されている変動表示に対応する飾り図柄を用いる（確定停止していない飾り図柄に「ＨＯＬＤ」の文字を含む固定アイコンを重畳表示させる）第１先読み演出が実行されている。
【２０７７】
また、図１２２－３６及び図１２２－３７に示したように、第２先読み画像（画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、停止表示した表示結果が「時短小当り」となることを示す擬似第３飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）の一部を含む画像）を表示させる第２先読み演出が実行されている。
【２０７８】
図１２２－４２（１）及び（２）に示したように、表示結果が「はずれ」の場合、第１先読み演出の実行割合は１０％であり、第２先読み演出の実行割合は５％である。また、表示結果が「時短小当り」の場合、第１先読み演出の実行割合は３０％であり、第２先読み演出の実行割合は２０％である。このように、第１先読み演出の方が第２先読み演出より実行割合が高くなっている。
【２０７９】
このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されて

いる期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、比較的高い割合で実行される第１示唆演出は、飾り図柄を用いた演出であって、遊技者が注目し易い図柄表示エリアにおいて実行されることから、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における変動表示期間の短さを実感させつつ大当り遊技状態に制御される期待感を高めることができる。

【２０８０】

（効果０２－１５）

先読み予告演出のうち図柄巨大化演出の方が、保留先読み予告演出よりも実行割合が高くなっている（不図示）。また、第１先読み演出と図柄巨大化演出の実行割合の合算値（割合）が、第２先読み演出と保留先読み予告演出の実行割合の合算値よりも高くなっている（不図示）。このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における変動表示期間の短さを実感させることができる。

【２０８１】

（効果０２－１６）

図１２２－２８に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において、第３飾り図柄の変動表示は、画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、画面の奥から手前に向かう態様（第３飾り図柄が拡大表示された後に縮小表示される態様）であり、「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに、

（１）直前に実行された変動表示に対応して停止された第３飾り図柄よりもサイズが大きく且つ透過度が高い態様で表示（拡大表示）され、

（２）直前に実行された変動表示に対応して停止された第３飾り図柄よりもサイズが小さく且つ透過度が高い態様で表示（縮小表示）され

（３）直前に実行された変動表示に対応して停止された第３飾り図柄とサイズが同じ且つ透過度も同じ態様で表示される（停止表示）。

【２０８２】

このような遊技機によれば、表示結果が「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときに、遊技者が注目している範囲内に第３飾り図柄が表示されている期間を長くすることができるとともに、遊技者が注目している範囲内で第３飾り図柄の透過度が変化するため、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における可変表示の高速性をより強く感じさせることができる。

【２０８３】

（効果０２－１７）

図１２２－２８に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において、第３飾り図柄の変動表示は、画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、画面の奥から手前に向かう態様（第３飾り図柄が拡大表示された後に縮小表示される態様）であり、「はずれ」となる変動表示が連続して実行されるときの第３飾り図柄の組合せとして、

前述した（１）のとき、直前の変動表示に対応する第３飾り図柄の組合せ、

前述した（２）のとき、当該変動表示に対応する第３飾り図柄の組合せ、

前述した（３）のとき、当該変動表示に対応する第３飾り図柄の組合せ、

が表示されている。

【２０８４】

このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、先に実行された「超高速はずれ」の変動表示に使用された第３飾り図柄の少なくとも一部が、後に実行される「超高速はずれ」の変動表示にも使用されることにより、「超高速はずれ」の変動表示によるスピード感を実感させつつ、「超高速はずれ」の変

動表示にともなって提示される演出情報が過多となり遊技者が煩雑さを感じてしまうことを防止するようにしている。

【２０８５】

（効果０２－１８）

図１２２－２８に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、図柄表示エリアに表示される第３飾り図柄は、数字図柄と、数字図柄の背景側に付加され、数字図柄の輪郭に対応した台座図柄と、数字図柄の背景側であって台座図柄の手前側に付加され、画面全体に表示される放射状の光線エフェクト表示とによって構成されている。一方で、図１２２－２６に示したように、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、第１飾り図柄は、数字図柄のみで構成されている。

【２０８６】

このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において飾り図柄がより強調されることにより、変動表示期間が短い状況下で飾り図柄を認識し易くするとともに、飾り図柄が変動表示を行う際のスピード感を際立たせることができる。

【２０８７】

（効果０２－１９）

図１２２－１８（１）に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、保留記憶数が０である場合に、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンよりも変動表示期間が長い「擬似変動はずれ」（２．８秒）の変動パターンを選択することが可能である。

【２０８８】

また、図１２２－１１、並びに、図１２２－１２及び図１２２－１３に示したように、「擬似変動はずれ」（２．８秒）の変動パターンの変動表示が実行されるとき、［変動表示相当期間０．２秒＋図柄確定停止相当期間０．５秒＝０．７秒］の周期となる単位擬似変動（飾り図柄の仮停止及び再変動）を４回実行する等速擬似変動演出が実行されている。

【２０８９】

このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、保留記憶数が０の場合は、変動表示期間が長い「擬似変動はずれ」の変動パターンの変動表示が実行されることにより、変動表示が実行されていない状況となることをできるだけ回避するとともに、あたかも複数回の変動表示が実行されているかのように遊技者に見せることで、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］におけるスピード感を損なわせないようにしている。

【２０９０】

（効果０２－２０）

図１２２－１８（１）に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、保留記憶数が０である場合に、「擬似変動はずれ」（２．８秒）の変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高くなっている。

【２０９１】

このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における変動表示の実行頻度とスピード感をできるだけ損なわせないようにすることができる。

【２０９２】

（効果０２－２１）

図１２２－１５に示したように、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、保留記憶数が０である場合に、「擬似変動はずれ」（２．８秒）の変動パターンは選択されず、「ロング変動はずれ」（１０秒）の変動パターンを選択可能である。

【２０９３】

このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における「擬似変動はずれ」（２．８秒）の変動パターンの特徴を明確にすることができるとともに、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときも、変動表示が実行されていない状況をできるだけ回避することができる。

【２０９４】

（効果０２－２２）

図１２２－２７に示したように、第１ロゴ表示を変化させる第１ロゴ周期変化演出と、第２ロゴ表示を変化させる第２ロゴ周期変化演出とが実行可能であり、第２ロゴ周期変化演出における変化周期（０．５ｓ）は、第１ロゴ周期変化演出における変化周期（５ｓ）よりも短い。

【２０９５】

このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行される割合が高いａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において、第２ロゴ表示の態様が変化する頻度が高いことにより、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における変動表示期間の短さを強調することができる。

【２０９６】

（効果０２－２３）

図１２２－２７に示したように、第１ロゴ表示を変化させる第１ロゴ周期変化演出と、第２ロゴ表示を変化させる第２ロゴ周期変化演出とが実行可能であり、第１ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様が変化しており、第２ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様が変化している。

【２０９７】

このような遊技機によれば、第１ロゴ表示によって、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技球を発射すべき領域が右遊技領域であることを報知することが可能となり、また、第２ロゴ表示によって、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技球を発射すべき領域が右遊技領域であることを報知することが可能となる。

【２０９８】

（効果０２－２４）

ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に第１システム表示を表示可能である。第１システム表示は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。

【２０９９】

また、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、第２始動入賞口へ入賞させるための促進画像として、画像表示装置５の画面右上部に第２システム表示を表示可能である。第２システム表示は、「右打ち」の文字と、第２始動入賞口へ入賞させるための矢印画像を含む動画像であって、周期的に左右方向の動作を行う動画像である。

【２１００】

第２システム表示における矢印の移動周期は０．３秒であり、第１システム表示における矢印の移動周期は３秒である（不図示）。

【２１０１】

このような遊技機によれば、第１システム表示や第２システム表示によって、遊技者が遊技球を発射すべき領域を報知するとともに、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］における可変表示期間の短さをより強調することができる。

【２１０２】
（効果０２－２５）
ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像としての第１回転対応表示を表示可能である。
【２１０３】
また、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、第２保留記憶数に対応した第２保留表示と、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示とが、回転動作を行う丸形のオブジェクトの動画像としての第２回転対応表示を表示可能である。
【２１０４】
第２回転対応表示の回転周期は０．３秒に設定されており、第１回転対応表示の回転周期は３秒に設定されている（不図示）。
【２１０５】
このような遊技機によれば、対応表示（保留表示、アクティブ表示）が回転することによって、ａ時短状態に制御されていることを認識させるとともに、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときは、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときよりも対応表示が速く回転することにより、変動表示期間の短さをより強調することができる。
【２１０６】
（効果０２－２６）
図１２２－１４に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において、表示結果が「大当り」となる「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴う大当りラウンド遊技を開始させている。
【２１０７】
このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い可変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当り）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］では、大当り遊技状態に制御されるときに飾り図柄を停止表示させないことが可能であるため、変動表示から大当り遊技状態までの遊技の流れを中断せず、大当り遊技状態の契機となる変動表示のスピード感を際立たせて、いきなり大当り遊技状態に制御されたかような印象を与えることができる。
【２１０８】
（効果０２－２７）
図１２２－５に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において、表示結果が「時短小当り」となる変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出が実行され、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、表示結果が「時短小当り」となることを示す第３飾り図柄の組合せが停止表示／確定停止されている。
【２１０９】
一方で、図１２２－１４に示したように、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において、表示結果が「大当り」（小当り経由大当りを含まない）となる変動表示が実行されたときに、図柄揃い演出が実行されず、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに第３飾り図柄の組合せが表示されていない。
【２１１０】
このような遊技機によれば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されている期間は、表示結果が「はずれ」となる場合、きわめて短い変動表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、「大当り」（小当り経由大当りを含む）とならない変動表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うこ

とができる。また、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］では、表示結果が「時短小当り」となる変動表示が実行されたときに、第３飾り図柄を図柄表示エリアに停止表示させることで、遊技の流れを明確化して、遊技球がＶ入賞領域８７０を通過するよう遊技を行うことに意識を向けさせることができる。一方、表示結果が「大当り」となる変動表示が実行されたときには、第３飾り図柄を停止表示させないことで、変動表示から大当り遊技状態までの遊技の流れを中断せず、大当り遊技状態の契機となる変動表示のスピード感を際立たせて、いきなり大当り遊技状態に制御されたかような印象を与えることができる。

【２１１１】

（効果０２－２８）

図１２２－１５（２）及び図１２２－１６（２）に示したように、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］において、表示結果が「大当り」となるときに、「スーパーリーチＡ大当り」の変動パターンの変動表示が実行され、表示結果が「大当り」となることに基づいて、図柄揃い演出を含む成功演出が実行され、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、表示結果が「時短小当り」となることを示す第１飾り図柄の組合せが停止表示／確定停止されている。

【２１１２】

このような遊技機によれば、飾り図柄の表示の違いによってａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］とａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］との差異を明確化して、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］において表示結果が「大当り」となるときの特別感を生じさせることができる。

【２１１３】

（効果０２－２９）

ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間（０．５秒）よりもファンファーレ演出の実行期間（０．１秒）の方が短い（不図示）。

【２１１４】

このような遊技機によれば、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］に制御されたときと、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されたときとで、大当り遊技状態が開始されてから特別可変入賞球装置７が開放状態に制御されるまでを、より一層短い期間とすることができ、表示結果の報知後に賞球が付与されるまでの期間を遊技者に待機させてしまうことを防止することができる。特に、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］では、変動表示期間が短くなる制御が実行されているため、変動表示の終了後に即時に特別可変入賞球装置７を開放状態に制御させることができ、変動を開始してから大当りラウンド遊技に移行するまでを一連の流れとして遊技者に見せることができる。

【２１１５】

（効果０２－３０）

大入賞口を有する特別可変入賞球装置７に発光装置が備えられており、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］やｂ時短状態［無敵ＲＵＳＨ］において、第２特別図柄の変動表示結果が「大当り」であることに基づいた大当りが発生した場合に、大当り遊技状態に制御されたタイミングで、特別可変入賞球装置７を発光させることが可能である（不図示）。

【２１１６】

時短状態に制御されているときには、第２特別図柄の変動表示の実行頻度が高く、表示結果が「小当り」と判定されることによって大当りが発生する状況が多い。しかしながら、時短状態に制御されているときに、表示結果が「大当り」と判定されてしまうと、通常状態のときに当選した方がよかったという残念感を抱かせてしまう。

【２１１７】

このような状況が発生したときに、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大

当りが発生したことを示す情報（「アタッカーを狙え！！」の文字）を画像表示装置５の画面に表示させておくとともに、特別可変入賞球装置７を発光させることによって画像表示装置５から大入賞口の方へ遊技者の意識を向けて、表示結果が「大当り」と判定されたことによって大当りが発生したことに対する残念感を軽減することができる。

【２１１８】

（効果０２－３１）

図１２２－３２及び図１２２－３３に示したように、（２Ａ）画像表示装置５の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出と、（２Ｂ）可動体０２ＴＭ１００が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出と、（２Ｃ）可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂが画像表示装置５の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出と、（２Ｄ）味方キャラクタが対応表示（アクティブ表示、保留表示）に対して３個の爆弾を投げる第２作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化（通常態様→赤色態様）させる第２対応表示変化演出（第２作用変化演出）と、で構成される一連の第２変化演出が実行されている。

【２１１９】

このような遊技機によれば、可動体０２ＴＭ１００と、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した画像（味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ）と、対応表示（保留表示、アクティブ表示）との連携によって、第２作用変化演出のうち、第２作用演出と、第２作用変化演出のうち、第２対応表示変化演出とが実行されることにより、単に対応表示に作用する演出や対応表示が変化する演出のみを実行する場合と比較して、対応表示が変化する際の興趣を向上させることができる。

【２１２０】

（効果０２－３２）

図１２２－２９～図１２２－３１、及び、図１２２－５８に示したように、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと、スーパーリーチA演出（チャレンジ演出）で登場する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。即ち、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと、チャレンジ演出における成功演出でチャレンジに成功する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。また、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと、スーパーリーチＤ演出（バトル演出）で登場する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている。即ち、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと、バトル演出における勝利演出で敵キャラクタに勝利する味方キャラクタとが共通のキャラクタとなっている（不図示）。

【２１２１】

このような遊技機によれば、可動体０２ＴＭ１００と、画像表示装置５に表示される味方キャラクタとの関連性により、一連の演出に一体感を持たせることができるとともに、遊技者にとって味方キャラクタが重要なキャラクタであることを認識させ、遊技者が味方キャラクタに強い関心や親しみを持つようにすることができる。

【２１２２】

（効果０２－３３）

図１２２－４１（１）に示したように、第１特別図柄の変動表示が実行されているときに、対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様が赤色態様に変化する場合に第１変化演出又は第２変化演出が実行される割合（９５％、９０％）は、対応表示の表示態様が青色態様に変化する場合に第１変化演出又は第２変化演出が実行される割合（２０％）よりも高くなっている。

【２１２３】

図１２２－３０及び図１２２－３１に示したように、（１Ａ）画像表示装置５の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出と、（１Ｂ）可動体０２ＴＭ１００が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出と、（１Ｃ）可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂが画像表示装置５の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出と、（１Ｄ）味方キャラクタが対応表示に

対して１個の爆弾を投げる第１作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第１対応表示変化演出（第１作用変化演出）と、で構成される一連の第１変化演出が実行されている。

【２１２４】

このような遊技機によれば、対応表示の表示態様を変化させる演出を多様化することができるとともに、可動体０２ＴＭ１００が動作したときに、第１作用演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができる。

【２１２５】

（効果０２－３４）

図１２２－３０及び図１２２－３１に示したように、第１変化演出では、（１Ｄ）第１作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第１対応表示変化演出（第１作用変化演出）が実行されている。また、図１２２－３２及び図１２２－３３に示したように、第２変化演出では、（２Ｄ）第２作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第２対応表示変化演出（第２作用変化演出）が実行されている。

【２１２６】

図１２２－４１（１）に示したように、第１特別図柄の変動表示が実行されているときに、対応表示（保留表示、アクティブ表示）の表示態様が赤色態様に変化する場合に、第２変化演出が実行される割合（５０％～８０％）は、第１変化演出が実行される割合（１５％～４０％）よりも高くなっている。

【２１２７】

このような遊技機によれば、味方キャラクタが対応表示に対して爆弾を投げる作用演出を多様化することができるとともに、作用演出に登場するキャラクタに注目させることができる。また、視認性が高い味方キャラクタが対応表示に対して爆弾を投げる作用演出が実行されることによって、対応表示がより期待度の高い態様に変化する期待感を持たせることができる。

【２１２８】

（効果０２－３５）

図１２２－３０（４）に示したように、可動体０２ＴＭ１００を中間演出位置から初期位置に動作させているときに、第１変化演出の（１Ｃ）キャラクタ登場演出が実行され、画像表示装置５の画面中央部に可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ（本例では、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）が表示されている。

【２１２９】

また、図１２２－３２（４）に示したように、可動体０２ＴＭ１００を最大演出位置から初期位置に動作させているときに、第２変化演出の（２Ｃ）キャラクタ登場演出が実行され、画像表示装置５の画面中央部に可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ（本例では、可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと同様の味方キャラクタ）が表示されている。

【２１３０】

このような遊技機によれば、可動体０２ＴＭ１００と味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂの関連性を強調することができると共に、可動体０２ＴＭ１００と味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂとの連携によって、味方キャラクタによる演出効果を際立たせることができる。

【２１３１】

（効果０２－３６）

図１２２－３０及び図１２２－３１に示したように、（１Ａ）画像表示装置５の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出が実行され、（１Ｂ）可動体０２ＴＭ１００が初期位置→中間演出位置→初期位置の順で動作する中間動作演出が実行され、（１Ｃ）可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂが画像表示装置５の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出が実行された後に、（１

Ｄ）味方キャラクタが対応表示に対して１個の爆弾を投げる第１作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第１対応表示変化演出（第１作用変化演出）が実行されている。

【２１３２】

また、図１２２－３２及び図１２２－３３に示したように、（２Ａ）画像表示装置５の画面全体に波状エフェクト表示が表示される変化前兆演出が実行され、（２Ｂ）可動体０２ＴＭ１００が初期位置→最大演出位置→初期位置の順で動作する最大動作演出が実行され、（２Ｃ）可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタに関連した味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂが画像表示装置５の画面中央部に表示されるキャラクタ登場演出が実行された後に、（２Ｄ）味方キャラクタが対応表示に対して３個の爆弾を投げる第２作用演出が実行されることによって対応表示の表示態様を変化させる第２対応表示変化演出（第２作用変化演出）が実行されている。

【２１３３】

このような遊技機によれば、変化前兆演出によって、遊技者に可動体０２ＴＭ１００の動作を期待させるとともに、味方キャラクタの出現を期待させることができる。また、第１作用演出と第２作用演出の何れの作用演出が実行されるかに関心を持たせることができる。

【２１３４】

［その他の変形例］

（１）上記の実施形態では、（ｉ）変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御する［一種大当り］と、（ｉｉ）変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御してＶ入賞装置内のＶ入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、Ｖ入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当り遊技状態に制御する［二種大当り］と、を備える遊技機である。即ち、上記の実施形態における遊技機は、（ｉ＋ｉｉ）大当り遊技状態に制御するパターンとして［一種大当り］と［二種大当り］とのパターンを有する［一種＋二種混合機］である例を示したが、このような形態に限らず、異なる遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【２１３５】

例えば、［Ｖ確変機］の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。［Ｖ確変機］では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態（確変制御が実行される遊技状態）とを設けるものとする。また、確変状態として、ａ確変状態とｂ確変状態とを設けるものとする。大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、ａ確変制御が実行される「ａ確変大当り」と、ｂ確変制御が実行される「ｂ確変大当り」とが設けられるものとする。確変状態の種類に応じて大当り種別を判定するときに参照するテーブルを異ならせる。

【２１３６】

ａ確変状態では、次回の大当りが確定しているものの、７５％の割合で「確変大当り」となり、２５％の割合で「通常大当り」となる。一方で、ｂ確変状態では、次回の大当りが確定しており、１００％の割合で「確変大当り」となる。例えば、ａ確変状態では、７５％の割合で「１０Ｒ確変大当り」となり、２５％の割合で「出玉無し通常大当り」となり、ｂ確変状態では、１００％の割合で「１０Ｒ確変大当り」となる。即ち、ａ時短状態は次回の大当りが確定しているものの、実際に賞球が付与され、大当り後に時短状態が継続する割合は７５％である一方で、ｂ時短状態は次回の大当りが確定しており、実際に賞球が付与され、大当り後に時短状態が継続する割合は１００％である。

【２１３７】

例えば、通常状態における第１特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。いずれの大当り種別も、大当り遊技状態の終了後における時短制御の実行有無や確変制御（ａ確変制御、ｂ確変制御）の実行有無に関して内容が異なる。

（Ｘ１）「３Ｒ通常大当り」（４０％）
時短制御が実行されない、且つ、確変制御も実行されない
（Ｘ２）「１０Ｒａ確変大当り」（４０％）
時短制御が実行される、且つ、ａ確変制御も実行される
（Ｘ３）「１０Ｒｂ確変大当り」（２０％）
時短制御が実行される、且つ、ｂ確変制御も実行される
【２１３８】
ａ確変状態における第２特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。
（Ｙ１）「出玉無し通常大当り」（２５％）
時短制御が実行されない、且つ、確変制御も実行されない
（Ｙ２）「１０Ｒａ確変大当り」（７５％）
時短制御が実行される、且つ、ａ確変制御も実行される
【２１３９】
ｂ確変状態における第２特別図柄の変動表示に基づく大当りの大当り種別として、以下に示す大当り種別が設けられる。
（Ｚ１）「１０Ｒａ確変大当り」（１００％）
時短制御が実行される、且つ、ａ確変制御も実行される
【２１４０】
このような［Ｖ確変機］の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。
【２１４１】
（２）上記の実施形態では、大当りカウント表示が、大当り遊技状態や時短状態の所定の期間に表示される例を示したが、このような形態に限らず、大当りカウント表示が、大当り遊技状態や時短状態の所定の期間とは異なる期間に表示されてもよい。
【２１４２】
例えば、大当りカウント表示が、大当り遊技状態のファンファーレ期間やエンディング期間に表示されてもよく、時短状態のスーパーリーチに発展した後の期間にも表示されてもよい。
【２１４３】
（３）上記の実施形態では、ｂ時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「高速はずれ」の変動パターンと共通の演出態様の「高速通常小当り」の変動パターンの変動表示が実行される例を示したが、このような形態に限らず、ｂ時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「高速はずれ」の変動パターンとは異なる演出態様の変動パターンの変動表示が実行されてもよい。
【２１４４】
例えば、ｂ時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、「ロング通常小当り」の変動パターンを設けてもよい。この「ロング通常小当り」の変動パターンとは、変動表示期間が１００００ｍｓであり、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃに特殊図柄Ｓ（「ＳＡＦＥ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示することによって、ｂ時短状態において「通常小当り」が発生したことを報知してもよい。ｂ時短状態において通常小当りが発生したこと報知することによって、この通常小当りが発生した遊技状態が、通常状態に転落してしまうａ時短状態ではなくｂ時短状態の方でよかったというお得感を与えることができ、ｂ時短状態の特別感をより一層高めることができる。
【２１４５】
（４）上記の実施形態では、対応表示（アクティブ表示、保留表示）の表示態様を青色態様や赤色態様に変化させるときに、第１変化演出と第２変化演出のいずれでも変化させることが可能な例を示したが、このような形態に限らず、対応表示の表示態様を青色態様や赤色態様に変化させるときに、第１変化演出と第２変化演出のいずれか一方のみで変化

させることが可能な構成を採用してもよい。
【２１４６】
例えば、第１変化演出が実行された場合には、１００％の割合で対応表示を青色態様に変化させてもよく、第２変化演出が実行された場合には、１００％の割合で対応表示を赤色態様に変化させてもよい。また、第１変化演出が実行された場合であっても、対応表示を変化させないでもよく、第２変化演出が実行された場合であっても、対応表示を変化させないでもよい。
【２１４７】
（５）上記の実施形態では、ａ時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、小当り遊技状態でＶ入賞が極めて困難な構成とすることにより、大当り遊技状態に制御させずに、通常状態に転落させる例を示したが、このような形態に限らず、ａ時短状態に制御されているときに、表示結果が「通常小当り」となった場合に、小当り遊技状態でＶ入賞が容易な構成とし、大当り遊技状態に制御させた後に、通常状態に転落させてもよい。
【２１４８】
例えば、「通常小当り」である場合にも、Ｖ判定入賞装置８７の作動口が第２開放パターンで開放する構成を採用し、大当りを発生させ、１０ラウンド分の賞球（１５００個）を付与するものとする。但し、この場合の「通常小当り」では、大当り遊技状態の終了後に通常状態に制御するものとする。このような構成によれば、通常小当りにおいても賞球を付与させることができるので、遊技者にとって大当り遊技状態後に通常状態に制御されてしまう残念感を軽減できる。
【２１４９】
（６）上記の実施形態では、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合に、初当り時に１５００個の賞球が付与され、ｂ時短状態中に発生する大当りにおいても１５００個の賞球が付与される例を示したが、このような形態に限らず、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合に、初当り時に１５００個の賞球が付与され、ｂ時短状態中に発生する大当りにおいて１５００個より少ない賞球が付与されてもよい。
【２１５０】
例えば、初当り時に「図柄１０Ｒｂ時短大当り」が発生した場合に、初当り時に１５００個の賞球が付与され、ｂ時短状態中に発生する大当りにおいて１０００個の賞球が付与される。この場合、初当り時に、合計で２５００個（１５００個＋１０００個）の賞球が付与されることを報知する２５００報知演出が実行されてもよい。
【２１５１】
（７）上記の実施形態では、加速擬似変動演出において、第３飾り図柄の表示サイズが共通の表示サイズの状態で、単位擬似変動のスピードが速くなる例を示したが、このような形態に限らず、加速擬似変動演出において、第３飾り図柄の表示サイズが異なる表示サイズで、単位擬似変動のスピードが速くなるようにしてもよい。
【２１５２】
例えば、加速擬似変動演出において、単位擬似変動のスピードが速くなるにつれて、第３飾り図柄の表示サイズが大きくなるようにしてもよく、第３飾り図柄の表示サイズが小さくなるようにしてもよい。
【２１５３】
（８）上記の実施形態では、「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されているときに、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの第３飾り図柄を非表示とする一方で、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒの小図柄を表示させている例を示したが、このような形態に限らず、「直大当り」の変動パターンの変動表示が実行されているときに、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの第３飾り図柄を非表示とするとともに、小図柄表示エリア５ｌ、５ｃ、５ｒの小図柄も非表示としてもよい。
【２１５４】
（９）上記の実施形態では、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに

おいてのみ、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンの変動表示が実行される例を示したが、このような形態に限らず、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］とは異なる演出モードに制御されているときに、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行されてもよい。

【２１５５】

例えば、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能な構成を採用してもよい。この場合、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときに「超高速はずれ」の変動パターンが選択される割合は、［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに「超高速はずれ」の変動パターンが選択される割合よりも低くなるものとする。

【２１５６】

また、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときの所定期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能であり、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときの所定期間とは異なる期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行不能な構成を採用してもよい。

【２１５７】

例えば、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときの１～５０変動目の期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行可能であり、［ドリームＲＵＳＨ］に制御されているときの５１変動目以降の期間において、「超高速はずれ」の変動パターンの変動表示が実行不能とする。

【２１５８】

（１０）上記の実施形態では、モード切替判定値を３とする例を示したが、このような形態に限らず、モード切替判定値を３とは異なる値に設定してもよい。

【２１５９】

例えば、モード切替判定値を３よりも大きい５に設定してもよく、モード切替判定値を３よりも小さい２に設定してもよい。

【２１６０】

（１１）上記の実施形態では、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間（０．５秒）よりもファンファーレ演出の実行期間（０．１秒）の方が短い例を示したが、このような形態に限らず、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が長くなるようにしてもよい。

【２１６１】

例えば、ａ時短状態［ドリームＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間を０．５秒とし、ファンファーレ演出の実行期間を１．０秒とすることで、大当り図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が長くなる。

【２１６２】

（１２）上記の実施形態では、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、少なくとも保留記憶数が１以上であり、表示結果が「はずれ」と判定されている場合、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンが選択される割合が約９０％（９００／９９７）であり、他の何れの変動パターンが選択される割合が約１０％（９７／９９７）であることによって、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンが選択される割合が、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも遙かに大きい割合で選択される例を示したが、このような形態に限らず、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンが選択される割合が、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも遙かに大きい

割合で選択されなくてもよい。
【２１６３】
例えば、ａ時短状態［超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨ］に制御されているときに、少なくとも保留記憶数が１以上であり、表示結果が「はずれ」と判定されている場合、「超高速はずれ」（０．２秒）の変動パターンが選択される割合が２５％であり、他の変動パターンとして変動パターンＡ～変動パターンＤが選択される割合が各々２０％前後であり２５％未満であってもよい（合算で１００％）。
【２１６４】
以上に説明した本特徴部０２ＴＭには、以下に示す各構成が含まれる。
【２１６５】
手段１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記特別状態（時短状態）において、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数（モード切替判定値＝３より１小さい「２」）を超えたとき（大当り発生カウント値≧３のとき）に所定期間より短い可変表示期間の可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）が実行される割合は、前記回数が前記所定回数（モード切替判定値＝３より１小さい「２」）を超えていないとき（大当り発生カウント値＝１，２のとき）に前記所定期間より短い可変表示期間の可変表示（「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）が実行される割合より高く、
前記演出実行手段は、前記特別状態において、前記回数が前記所定回数を超えていないときに、前記回数が前記所定回数を超えるまでの前記有利状態の制御回数に関する特定表示（大当りカウント表示０２ＴＭ３００，「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨまであとＸ回」）を前記表示手段に表示可能である
ことを特徴とする遊技機 。
【２１６６】
このような遊技機によれば、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数を超えたときに、所定回数を超えていないときよりも可変表示期間が所定期間よりも短くなる割合が高くなるため、特別状態において可変表示が実行される頻度が高められ、遊技者にとってさらに有利な状態となる。従って、遊技者は、特別状態に制御される場合、有利状態に何回制御されるかに高い関心を持つことになり、有利状態を連続させるように意欲を持って遊技を行うことになる。また、このような可変表示の制御が行われることを前提として、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数を超えるまでの前記有利状態の制御回数に関する特定表示が表示されることにより、遊技者の関心に沿った演出情報が提供され、特別状態に制御されたときの興趣を一層向上させることができる。
【２１６７】
手段２の遊技機は、
手段１の遊技機であって、
前記特別状態（時短状態）として、第１特別状態（ａ時短状態）と、該第１特別状態よりも遊技者にとって有利な第２特別状態（ｂ時短状態：無敵ＲＵＳＨ）と、があり、
前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を含み、

装飾識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄となる飾り図柄の組合せ）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
前記特定表示結果として、第１特定表示結果（偶数図柄揃いの組合せ）と、該第１特定表示結果とは異なる第２特定表示結果（７を除いた奇数図柄揃いの組合せ）と、該第１特定表示結果及び該第２特定表示結果の何れとも異なる第３特定表示結果（７図柄揃いの組合せ）と、があり、
前記状態制御手段は、
前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第１特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄３Ｒ通常大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記特別状態に制御せず（３Ｒ大当り遊技状態の終了後に時短状態に移行することなく低ベース状態に制御し）、
前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第２特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄１０Ｒａ時短大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記第１特別状態に制御可能であり（１０Ｒ大当り遊技状態の終了後にａ時短状態に制御可能であり）、
前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態（図柄１０Ｒｂ時短大当り）に制御された場合、該有利状態の終了後に前記第２特別状態に制御可能である（１０Ｒ大当り遊技状態の終了後にｂ時短状態に制御可能である）
ことを特徴とする遊技機。
【２１６８】
このような遊技機によれば、通常状態に制御されているときに実行された可変表示に基づいて、有利状態の終了後に特別状態に制御されない場合と、特別状態に制御される場合とがあり、さらに、特別状態に制御される場合には、第１特別状態に制御されるときと、第２特別状態に制御されるときとがあるため、通常状態において実行される可変表示の表示結果に遊技者を注目させることができる。
【２１６９】
手段３の遊技機は、
手段２の遊技機であって、
前記特定表示は、前記特別状態（ａ時短状態，ｂ時短状態）と、前記有利状態とにおいて前記表示手段に表示可能であり、
前記演出実行手段は、
前記回数が更新されるときに、前記特定表示の態様を段階的に変化させることが可能であり（大当りカウント表示０２ＴＭ３００を第１段階から第３段階まで段階的に更新することが可能であるとともに、「超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨまであとＸ回」の残り回数を更新することが可能であり）、
前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第２特定表示結果又は前記第３特定表示結果（奇数図柄揃いの組合せ）となったことに基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り）に制御される場合、前記特定表示の態様を少なくとも所定段階（１段階）変化させることが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２１７０】
このような遊技機によれば、連続して有利状態に制御された回数と特定表示の態様とが関連していることから、遊技者は特定表示の態様に注目することになり、通常状態で実行された可変表示の表示結果に基づいて特定表示の態様が変化することから、通常状態で実行される可変表示に対する遊技者の関心を高めることができる。
【２１７１】
手段４の遊技機は、
手段３の遊技機であって、
前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が

前記第３特定表示結果（７図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御された場合、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第２特定表示結果（７を除いた奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御された場合よりも、前記有利状態の後の前記特別状態（ｂ時短状態：無敵ＲＵＳＨ）において実行される可変表示に基づいて前記有利状態に制御される割合が高く（ａ時短状態では、通常小当りが発生してＶ入賞しなかった場合に通常状態に制御されるが、ｂ時短状態では、通常小当りが発生してＶ入賞しなかった場合でも通常状態に制御されないため、次の大当りがほぼ確定しており）、

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果（７図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態に制御される場合、前記特定表示の態様を前記所定段階よりも多い段階変化させる（７図柄揃いによる大当り遊技状態中に１段階更新し、ｂ時短状態で実行された変動表示に基づく次の大当り遊技状態中にもう１段階更新する）ことが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２１７２】

このような遊技機によれば、有利状態終了後の遊技者にとっての有利度と特定表示の態様が変化するときの段階数とが関連付けられることにより、特定表示の態様変化に対する関心を一層高めることができる。

【２１７３】

手段５の遊技機は、

手段２から手段４の何れかに記載の遊技機であって、

前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果（７図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り）に制御された場合、該有利状態において所定遊技価値（大入賞口への入賞に基づく１５００個の賞球）を付与することが可能であり、該有利状態の後の前記特別状態（ｂ時短状態：無敵ＲＵＳＨ）において実行された可変表示に基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り）に制御された場合、該有利状態において前記 所定遊技価値（大入賞口への入賞に基づく１５００個の賞球）を付与することが可能であり、

前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されたときに、前記所定遊技価値が複数回（１５００×２回）付与されることを示唆する付与演出（「３０００ＦＥＶＥＲ」の文字を表示する３０００報知演出）を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２１７４】

このような遊技機によれば、通常状態で実行された可変表示に基づいて有利状態に制御されたときに、その有利状態で付与される所定遊技価値と、その有利状態の終了後に制御される特別状態で実行される可変表示に基づく有利状態で付与される所定遊技価値とを含めた遊技価値が付与されることが示唆されるため、特別状態に制御される前に遊技者の期待感を増大させることができる。

【２１７５】

手段６の遊技機は、

手段２から手段５の何れかに記載の遊技機であって、

前記可変表示手段として、特別識別情報（特別図柄）の可変表示を実行可能な特別識別情報可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ）と、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を含み、

前記装飾識別情報可変表示手段は、特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段（画像表示装置５）において実行可能であり、

特別識別情報として、第１特別識別情報（第１特別図柄）と、第２特別識別情報（第２特別図柄）とがあり、

前記通常状態に制御されているときに、前記第１特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第２特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（通常状態（低ベース状態）では、第１特別図柄の始動条件の方が第２特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、
前記特別状態に制御されているときに、前記第２特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第１特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（時短状態（高ベース状態）では、第２特別図柄の始動条件の方が第１特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、
前記状態制御手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果（７図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り）に制御された場合、該有利状態の後の前記第２特別状態（ｂ時短状態：無敵ＲＵＳＨ）において実行された前記第１特別識別情報の可変表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第２特定表示結果（７以外の奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（３Ｒ大当り遊技状態）に制御されたときに、該有利状態の終了後に前記第２特別状態に制御可能である（ｂ時短状態（無敵ＲＵＳＨ）を継続させることが可能である）
ことを特徴とする遊技機。

【２１７６】

このような遊技機によれば、せっかく特別状態に制御されたにもかかわらず、第１特別識別情報の可変表示が実行されてしまったことにより特別状態が終了してしまうことを防止して、遊技者に不満を与えないようにすることができる。特に、第２特別状態に制御されたにもかかわらず第１特別識別情報の可変表示が実行され、これに基づいて有利状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、第２特別状態に制御可能とすることで、特別識別情報の種類によらず有利状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。

【２１７７】

手段７の遊技機は、
手段２から手段６の何れかに記載の遊技機であって、
前記可変表示手段として、特別識別情報（特別図柄）の可変表示を実行可能な特別識別情報可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ）と、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を含み、
前記装飾識別情報可変表示手段は、特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段（画像表示装置５）において実行可能であり、
特別識別情報として、第１特別識別情報（第１特別図柄）と、第２特別識別情報（第２特別図柄）とがあり、
前記通常状態に制御されているときに、前記第１特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第２特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（通常状態（低ベース状態）では、第１特別図柄の始動条件の方が第２特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、
前記特別状態に制御されているときに、前記第２特別識別情報の可変表示の開始条件の方が、前記第１特別識別情報の可変表示の開始条件よりも成立し易く（時短状態（高ベース状態）では、第２特別図柄の始動条件の方が第１特別図柄の始動条件よりも成立し易く）、
前記状態制御手段は、前記通常状態に制御されているときに実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第３特定表示結果（７図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り）に制御された場合、該有利状態の後の前記第２特別状態（ｂ時短状態：無敵ＲＵＳＨ）において実行された前記第１特別識別情報の可変表示に対応して実行された装飾識別情報の可変表示の表示結果が前記第２特定表示結果又は前記第３特定表示結果（７の奇数図柄揃い）となったことに基づいて前記有利状態（１０Ｒ大当り遊技

状態）に制御されたときに、該有利状態の終了後に前記第１特別状態（ａ時短状態：通常小当りが発生してＶ入賞しなかった場合に通常状態に制御される時短状態）に制御可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２１７８】
このような遊技機によれば、第２特別状態に制御されたにもかかわらず第１特別識別情報の可変表示が実行され、第２特定表示結果又は第３特定表示結果となったことに基づいて有利状態に制御されてしまうというイレギュラーな事態が発生したときに、少なくとも第１特別状態に制御可能とすることで、特別識別情報の種類によらず有利状態に制御されることに対する期待感を確保することができる。なお、このような事態が発生したときに、少なくとも第２特別状態には制御されないようにすることで、遊技者が過度に有利になってしまうことを防止することができる。
【２１７９】
手段８の遊技機は、
手段１から手段７の何れかに記載の遊技機であって、
前記特定表示（大当りカウント表示）を、第１強調態様（第１カウント部のみが強調された態様）と、該第１強調態様よりも強調された（該第１強調態様よりも視認性が高い）第２強調態様（第１カウント部及び第２カウント部が強調された態様）と、で表示手段に表示可能であり、
前記回数が前記所定回数（２）を超えていない場合、
前記回数が第１回数（１）を超えていないとき（大当り発生カウント値＝１のとき）に、前記特定表示を前記第１強調態様で前記表示手段に表示可能であり、
前記回数が前記第１回数（１）を超えているとき（大当り発生カウント値＝２のとき）に、前記特定表示を前記第２強調態様で前記表示手段に表示可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２１８０】
このような遊技機によれば、特定表示の態様によって連続して有利状態に制御された回数が所定回数を超えるまでの残り回数を示唆することができ、特定表示に対する遊技者の関心を高めることができる。
【２１８１】
手段９の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
前記特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高い （少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い）

ことを特徴とする遊技機。
【２１８２】
このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。
【２１８３】
手段１０の遊技機は、
手段９の遊技機であって、
前記状態制御手段は、前記有利状態の終了後に所定状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御可能であり、を備え、
前記状態制御手段は、連続して前記有利状態に制御された回数が所定回数（２）を超えたときに前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御可能であり、
前記所定状態（大当り発生カウント値が１又は２の場合：ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）において前記特殊可変表示を実行しない（はずれ用変動パターン判定テーブルに「超高速はずれ（０．２秒）」の変動パターンに対応する乱数が含まれない）
ことを特徴とする遊技機。
【２１８４】
このような遊技機によれば、所定状態と特別状態とを可変表示期間の相違により特徴づけることが可能であり、有利状態が連続して発生することを遊技者に重視させるとともに、特別状態の特殊性を遊技者に実感させることができる。
【２１８５】
手段１１の遊技機は、
手段１０の遊技機であって、
演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記状態制御手段は、前記所定状態（大当り発生カウント値＝１～２：ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに実行された可変表示に基づく前記有利状態の終了後に前記特別状態（大当り発生カウント値＝３～１００００：超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御可能であり、
前記可変表示手段は、前記所定状態に制御されているときに実行された可変表示に基づいて前記特別状態に制御されたときに、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる１回目の可変表示として、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い特別可変表示（変動表示期間が３０．２秒である「突入変動はずれ（突入演出＋超高速はずれ）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
前記特別可変表示の可変表示期間は、前記特別状態に制御されているときに実行された可変表示に基づく前記有利状態の終了後、再度前記特別状態に制御されたとき（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態が継続するとき）に実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる１回目の可変表示の可変表示期間（擬似変動はずれ（２．８秒），超高速はずれ（０．２秒），スーパーリーチＣはずれ（１０秒），スーパーリーチＢはずれ（２０秒）、の何れの変動パターン）より長く、
前記演出実行手段は、前記特別可変表示（突入変動はずれ（３０．２秒））に対応して前記特別状態に制御されることを示唆する示唆演出（加速擬似変動演出、モード開始示唆演出）を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２１８６】
このような遊技機によれば、特殊可変表示よりも長い可変表示期間が確保されている特別可変表示によって、特別状態に突入したことを遊技者に示唆することができる。
【２１８７】
手段１２の遊技機は、

手段１１の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記特別可変表示の可変表示期間（変動表示期間３０．２秒）と、該特別可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間（図柄確定期間０．５秒）とを含む期間のうちの第１期間（変動開始～変動開始から３０秒）において、前記示唆演出を実行可能であり、該第１期間の後の第２期間（変動開始から３０秒～変動開始から３０．２秒（残りの変動表示期間０．２秒）＋図柄確定期間０．５秒）において、前記特殊可変表示と共通の態様（超高速はずれ（０．２秒）の変動パターンと共通態様で飾り図柄を変動表示させること）により前記所定表示結果（はずれ図柄）を表示可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２１８８】
このような遊技機によれば、特別可変表示によって、特別状態に突入したことを遊技者に示唆するとともに、実際の可変表示期間は特殊可変表示ほど短くないにもかかわらず、特別状態に突入して１回目の可変表示から可変表示期間が極めて短くなっていることを実感させることができる。
【２１８９】
手段１３の遊技機は、
手段１２の遊技機であって、
表示手段（画像表示装置５）を備え、
前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を含み、
前記装飾識別情報可変表示手段は、
装飾識別情報の可変表示期間内に、装飾識別情報を仮停止させた後に可変表示させる再可変表示（単位擬似変動）を実行可能であり、
前記第１期間において、複数回の再可変表示（単位擬似変動）を実行可能であり、後の再可変表示の可変表示期間を、先の再可変表示の可変表示期間よりも短くすることが可能であり（変動表示相当期間を、７．５秒、３．５秒、２秒、１秒、０．７秒、０．５秒、０．３秒と、徐々に短くする加速擬似変動演出を実行可能であり）、
前記演出実行手段は、前記第１期間（変動開始～変動開始から３０秒）において、前記特別状態に対応した演出モードに移行することを報知する（加速擬似変動演出の実行後にモード開始報知演出を実行可能である）
ことを特徴とする遊技機。
【２１９０】
このような遊技機によれば、第１期間を有効に利用して、特別状態に移行したときに可変表示期間が短くなることを認識させるとともに、特別状態に対応した演出モードに移行することを報知することができる。
【２１９１】
手段１４の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（ＲＡＭ１０２）と、
可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始動入賞時の大当り判定を実行するＣＰＵ１０３）と、
演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、

前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を含み、
可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
前記特別状態に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも 高く（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、
前記表示手段の表示領域は、第１表示領域（飾り図柄の図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒを含む画面中央領域）と、該第１表示領域よりも画面の周縁寄りであって該第１表示領域よりも狭い領域である第２表示領域（図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒを除いた画面端側の領域）と、を含み、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（第１先読み演出、第２先読み演出）を前記保留記憶を対象として、当該保留記憶よりも前の可変表示中に前記表示手段において実行可能であり、
前記示唆演出は、前記第１表示領域において実行され、実行されている可変表示に対応する装飾識別情報を用いる第１示唆演出（確定停止していない飾り図柄に「ＨＯＬＤ」の文字を含む固定アイコンを重畳表示させる第１先読み演出）と、該第１示唆演出とは異なり、かつ前記第２表示領域において実行される第２示唆演出（７図柄揃いの画像を含む第２先読み画像を表示する第２先読み演出）と、を含み、
前記第１示唆演出の実行割合は前記第２示唆演出の実行割合よりも高い （第１先読み演出の方が第２先読み演出よりも実行割合が高い）
ことを特徴とする遊技機。
【２１９２】
このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、比較的高い割合で実行される第１示唆演出は、装飾識別情報を用いた演出であって、遊技者が注目し易い第１表示領域において実行されることから、特別状態における可変表示期間の短さを実感させつつ有利状態に制御される期待感を高めることができる。
【２１９３】
手段１５の遊技機は、
手段１４の遊技機であって、
前記第１示唆演出は複数種類（第１先読み演出，図柄巨大化演出）あり、前記第２示唆演出（第２先読み演出，保留先読み演出）は複数種類あり、
全ての種類の前記第１示唆演出の実行割合の合計（第１先読み演出の実行割合＋図柄巨大化演出の実行割合）が、全ての種類の前記第２示唆演出の実行割合の合計（第２先読み演出の実行割合＋保留先読み演出の実行割合）よりも高いか、または、何れかの種類の前記第１示唆演出の実行割合（第１先読み演出の実行割合）が、何れの種類の第２示唆演出の実行割合（第２先読み演出の実行割合，保留先読み演出の実行割合）よりも高い
ことを特徴とする遊技機。
【２１９４】
このような遊技機によれば、特別状態における可変表示期間の短さを実感させることが

できる。
【２１９５】
手段１６の遊技機は、
手段１４または手段１５の遊技機であって、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）において、
装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示は、装飾識別情報が画面の上下方向にスクロールする態様とは異なり、装飾識別情報が画面の奥から手前に向かう態様（飾り図柄が急激に拡大する態様）であり、
表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示が連続して実行されるときに、先の可変表示に対応して停止された装飾識別情報よりもサイズが大きく且つ透過度が高い態様で、後の可変表示に対応する装飾識別情報が表示された後、装飾識別情報のサイズが小さくなる
ことを特徴とする遊技機。
【２１９６】
このような遊技機によれば、表示結果が所定表示結果となる可変表示が連続して実行されるときに、遊技者が注目している範囲内に装飾識別情報が表示されている期間を長くすることができるとともに、遊技者が注目している範囲内で装飾識別情報の透過度が変化するため、特別状態における可変表示の高速性をより強く感じさせることができる。
【２１９７】
手段１７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を含み、
可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
前記特別状態に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも 高く（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、
前記特殊可変表示が連続して実行される場合（「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが連続する場合）、先の前記特殊可変表示に使用された装飾識別情報と、当該特殊可変表示の表示結果となる装飾識別情報とを用いて当該特殊可変表示を実行することが可能である（先の超高速はずれ変動で確定停止した飾り図柄の組合せが、後の超高速はずれ変動が開始されたときに一旦その組合せのまま拡大して透過性が高くなり、その後、飾り図柄の組合せが縮小したときに、飾り図柄の組合せが当該超高速はずれ変動で確定停止される飾り図柄の組合せに変化する）
ことを特徴とする遊技機。

【２１９８】
このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、先に実行された特殊可変表示に使用された装飾識別情報が、後に実行される特殊可変表示にも使用されることにより、特殊可変表示によるスピード感を実感させつつ、特殊可変表示にともなって提示される演出情報が過多となり遊技者が煩雑さを感じてしまうことを防止するようにしている。
【２１９９】
手段１８の遊技機は、
手段１７の遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、停止した前記装飾識別情報（飾り図柄）に対応して、前記装飾識別情報の背景側に付加される第１付加情報（第３飾り図柄において、数字図柄の背景側に付加され、数字図柄の輪郭に対応した台座図柄）と、前記装飾識別情報を強調し前記第１付加情報の領域外まで表示される第２付加情報（第３飾り図柄において、数字図柄の背景側であって台座図柄の手前側に付加され、画面全体に表示される放射状の光線エフェクト表示）と、を表示可能であり、
前記特別状態とは異なる所定状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、停止した前記装飾識別情報に対応して、少なくとも前記第２付加情報は表示されない（台座図柄と光線エフェクト表示の両方とも表示されないか、または、台座図柄は表示される一方で光線エフェクト表示は表示されない）
ことを特徴とする遊技機。
【２２００】
このような遊技機によれば、特別状態において装飾識別情報がより強調されることにより、可変表示期間が短い状況下で装飾識別情報を認識し易くするとともに、装飾識別情報が可変表示する際のスピード感を際立たせることができる。
【２２０１】
手段１９の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
始動条件（始動入賞口への入賞）は成立したが開始条件（特別図柄の変動表示が実行されておらず且つ大当り遊技状態と小当り遊技状態の何れにも制御されていないこと）は成立していない可変表示の数を保留記憶数として記憶する保留記憶手段（ＲＡＭ１０２）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記可変表示手段として、装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示を前記表示手段において実行可能な装飾識別情報可変表示手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を含み、
可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されており前記保留記憶数が０でないときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、

前記特別状態に制御されており前記保留記憶数が０でないときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも 高く（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、

前記特別状態に制御されており前記保留記憶数が０のときに、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示として、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い特別可変表示を実行可能であり（保留記憶数が０である場合に、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンよりも変動表示期間が長い「擬似変動はずれ（２．８秒）」変動パターンを選択することが可能であり）、

前記特別可変表示において、前記特殊可変表示が実行されるときの装飾識別情報の可変表示期間と共通の可変表示期間（［変動表示相当期間０．２秒＋図柄確定停止相当期間０．５秒＝０．７秒］の周期）となる装飾識別情報の可変表示（飾り図柄の仮停止及び再変動）を複数回実行する特別制御（等速擬似変動演出）を可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２２０２】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、保留記憶数が０の場合は、可変表示期間が長い特別可変表示が実行されることにより、可変表示が実行されていない状況となることをできるだけ回避するとともに、あたかも複数回の特殊可変表示が実行されているかのように遊技者に見せることで、特別状態におけるスピード感を損なわせないようにしている。

【２２０３】

手段２０の遊技機は、

手段１９の遊技機であって、

前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されており前記保留記憶数が０のときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特別可変表示が最も高い割合で実行される（保留記憶数が０である場合、「擬似変動はずれ（２．８秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高い）

ことを特徴とする遊技機。

【２２０４】

このような遊技機によれば、特別状態における可変表示の実行頻度とスピード感をできるだけ損なわせないようにすることができる。

【２２０５】

手段２１の遊技機は、

手段１９または手段２０の遊技機であって、

前記特別状態とは異なる所定状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されており前記保留記憶数が０のときに、前記特別制御を実行せず、前記特殊可変表示よりも可変表示期間が長い所定可変表示を実行可能である（「擬似変動はずれ（２．８秒）」変動パターンは選択されず、「ロング変動はずれ（１０秒）」変動パターンを選択可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【２２０６】

このような遊技機によれば、特別状態における特別可変表示の特徴を明確にすることができるとともに、所定状態に制御されているときも、可変表示が実行されていない状況をできるだけ回避することができる。

【２２０７】
手段２２の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
前記特別状態として、第１特別状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）と、該第１特別状態よりも遊技者にとって有利な第２特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）と、があり、
可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
前記第２特別状態に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
前記第２特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、
前記第２特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が所定期間（１秒）より短い割合は、前記第１特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が前記所定期間（１秒）より短い割合よりも高く、
前記演出実行手段は、
前記第１特別状態に制御されているときに、前記第１特別状態に制御されていることを報知する第１特別表示（第１ロゴ表示）を前記表示手段に表示可能であり、
前記第１特別表示の態様を変化させる第１特定変化演出（第１ロゴ周期変化演出）を実行可能であり、
前記第２特別状態に制御されているときに、前記第２特別状態に制御されていることを報知する第２特別表示（第２ロゴ表示）を前記表示手段に表示可能であり、
前記第２特別表示の態様を変化させる第２特定変化演出（第２ロゴ周期変化演出）を実行可能であり、
前記第２特定変化演出における前記第２特別表示の態様が変化する周期は、前記第１特定変化演出における前記第１特別表示の態様が変化する周期よりも短い（第２ロゴ周期変化演出における変化周期（０．５ｓ）は、第１ロゴ周期変化演出における変化周期（５ｓ）よりも短い）
ことを特徴とする遊技機。
【２２０８】
このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特殊可変表示が実行される割合が高い第２特別状態において、第２特別表示の態様が変化する周期が短いことにより、第２特別状態における可変表示期間の短さを強調することができる。

【２２０９】
手段２３の遊技機は、
手段２２の遊技機であって、
遊技媒体が発射される遊技領域（２）を備え、
前記遊技領域は、第１遊技領域（左遊技領域）と、第２遊技領域（右遊技領域）とを含み、
前記通常状態（低ベース状態）に制御されているときは、前記第２遊技領域よりも前記第１遊技領域に遊技媒体を発射する方が遊技者にとって有利であり（特別図柄変動表示の始動条件が成立し易く）、
前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）に制御されているときは、前記第１遊技領域よりも前記第２遊技領域に遊技媒体を発射する方が遊技者にとって有利であり（特別図柄変動表示の始動条件が成立し易く）、
前記第１特定変化演出において、前記第１特別表示の態様は、前記第１遊技領域から前記第２遊技領域の方向に変化し（第１ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様が変化し）、
前記第２特定変化演出において、前記第２特別表示の態様は、前記第１遊技領域から前記第２遊技領域の方向に変化する（第２ロゴ表示の左端から右端に向かって、周期的に発光態様が変化し）
ことを特徴とする遊技機。
【２２１０】
このような遊技機によれば、第１特別表示によって、第１特別状態に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技媒体球を発射すべき領域が第２遊技領域であることを報知することが可能となり、また、第２特別表示によって、第２特別状態に制御されていることを報知するとともに、遊技者が遊技媒体を発射すべき領域が第２遊技領域であることを報知することが可能となる。
【２２１１】
手段２４の遊技機は、
手段２２または手段２３の遊技機であって、
遊技媒体が発射される遊技領域（２）を備え、
前記遊技領域は、第１遊技領域（左遊技領域）と、第２遊技領域（右遊技領域）とを含み、
前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）に制御されたときに、前記第２遊技領域に遊技媒体を発射するように指示する指示表示（「右打ち」の文字と右向きの矢印とを含む第１システム表示及び第２システム表示）を前記表示手段（画像表示装置５）に表示可能であり、
前記指示表示の態様は、前記第１遊技領域から前記第２遊技領域の方向に変化し（右向きの矢印が左から右に周期的に移動する態様であり）、
前記第２特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）における前記指示表示の態様の変化速度は、前記第１特別状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）における前記指示表示の態様の変化速度よりも大きい（第２システム表示における矢印の移動周期は０．３秒であり、第１システム表示における矢印の移動周期は３秒である）
ことを特徴とする遊技機。
【２２１２】
このような遊技機によれば、指示表示によって、遊技者が遊技媒体を発射すべき領域を報知するとともに、第２特別状態における可変表示期間の短さをより強調することができる。
【２２１３】
手段２５の遊技機は、
手段２２から手段２４の何れかに記載の遊技機であって、
始動条件は成立したが開始条件は成立していない可変表示に関する情報（保留情報）と

、開始条件が成立した可変表示に関する情報（実行されている変動表示に関する情報）とを記憶する記憶手段（ＲＡＭ１０２）と、
演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記演出実行手段は、
可変表示に対応した対応表示（保留表示，アクティブ表示）を前記表示手段（画像表示装置５）に表示可能であり、
前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）に制御されているときに、前記対応表示を回転させることが可能であり、
前記第２特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときは、前記第１特別状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときよりも前記対応表示の回転速度が大きい（第２回転対応表示の回転周期は０．３秒であり、第１回転対応表示の回転周期は３秒である）
ことを特徴とする遊技機。

【２２１４】
このような遊技機によれば、対応表示が回転することによって、特別状態に制御されていることを認識させるとともに、第２特別状態に制御されているときは、第１特別状態に制御されているときよりも対応表示が速く回転することにより、可変表示期間の短さをより強調することができる。

【２２１５】
手段２６の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
可変表示（特別図柄の変動表示）の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、
前記演出実行手段は、
表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（共通の飾り図柄が揃った状態で飾り図柄の組合せを停止表示させる「図柄揃い演出」を実行可能であり）、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）において、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させないことが可能である（図柄大当りでは「図柄揃い演出」を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴うラウンド表示を開始することが可能である）

ことを特徴とする遊技機。
【２２１６】
このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特別状態では、有利状態に制御されるときに装飾識別情報を停止表示させないことが可能であるため、可変表示から有利状態までの遊技の流れを中断せず、有利状態の契機となる可変表示のスピード感を際立たせて、いきなり有利状態に制御されたかような印象を与えることができる。
【２２１７】
手段２７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、
通常状態（低ベース状態）と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（ＣＰＵ１０３）と、
可変表示（特別図柄の変動表示，飾り図柄の変動表示，小図柄の変動表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
演出を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
可変表示（特別図柄の変動表示）の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに前記有利状態に制御可能であり、
可変表示（特別図柄の変動表示の）の表示結果が特殊表示結果（小当り図柄）となったときに前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、
前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域（Ｖ入賞領域８７０）を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）を実行可能であり、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されているときに実行される、表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く（少なくとも保留記憶数が１以上である場合、「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンが選択される割合は、他の何れの変動パターンが選択される割合よりも高く、他の全ての変動パターンの選択割合の合計よりも高く）、
前記演出実行手段は、
表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（共通の飾り図柄が揃った状態で飾り図柄の組合せを停止表示させる「図柄揃い演出」を実行可能であり）、
前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）において、表示結果が前記特殊表示結果（小当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能であり（小当り経由大当りでは「図柄揃い演出」を実行することが可能であり）、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させない（図柄大当りでは「図柄揃い演出」を実行することなく大当り遊技状態の開始に伴うラウンド表示を開始することが可能である）ことが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２２１８】
このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結

果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特別状態では、表示結果が特殊表示結果となる可変表示が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることで、遊技の流れを明確化して、遊技媒体が特定領域を通過するよう遊技を行うことに意識を向けさせることができる。一方、表示結果が特定表示結果となる可変表示が実行されたときには、装飾識別情報を停止表示させないことで、可変表示から有利状態までの遊技の流れを中断せず、有利状態の契機となる可変表示のスピード感を際立たせて、いきなり有利状態に制御されたかような印象を与えることができる。

【２２１９】

手段２８の遊技機は、

手段２６または手段２７の遊技機であって、

前記状態制御手段は、前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）とは異なる所定状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御可能であり、

前記所定状態において、表示結果が前記特定表示結果（大当り図柄）となる可変表示（特別図柄の変動表示）が実行されたときに、装飾識別情報を停止表示させることが可能である（図柄大当りで「図柄揃い演出」を実行することが可能である）

ことを特徴とする遊技機。

【２２２０】

このような遊技機によれば、装飾識別情報の表示の違いによって所定状態と特別状態との差異を明確化して、特別状態において表示結果が特定表示結果となるときの特別感を生じさせることができる。

【２２２１】

手段２９の遊技機は、

手段２８に記載の遊技機であって、

第１状態（閉鎖状態）と、該第１状態よりも遊技者にとって有利な第２状態（開放状態）に制御される特別可変手段（特別可変入賞球装置７）を備え、

前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）において実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、所定期間よりも短い可変表示期間となる可変表示（変動表示期間が図柄確定期間０．５秒より短い「超高速はずれ（０．２秒）」変動パターンの変動表示）の実行割合は、前記所定状態（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態）において実行される、表示結果が前記所定表示結果（はずれ図柄）となる可変表示であって、前記所定期間よりも短い可変表示期間となる可変表示の実行割合よりも高く、

前記有利状態の開始に対応した開始演出の終了後に、前記特別可変手段が前記第２状態に制御され（ファンファーレ演出の終了後に特別可変入賞球装置７が開放状態となり）、

前記所定状態において実行された可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときと、前記特別状態において実行された可変表示に基づいて前記有利状態に制御されるときとで、前記開始演出の実行期間は、前記特定表示結果の確定期間よりも短い（ドリームＲＵＳＨモードのａ時短状態で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合と、超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態で実行された変動表示に基づいて大当りが発生する場合とで、何れの場合も、大当り図柄の図柄確定期間よりもファンファーレ演出の実行期間の方が短い）

ことを特徴とする遊技機。

【２２２２】

このような遊技機によれば、所定状態に制御されたときと、特別状態に制御されたときとで、有利状態が開始されてから特別可変手段が第２状態に制御されるまでを、より一層短い期間とすることができ、表示結果の報知後に遊技価値が付与されるまでの期間を遊技者に待機させてしまうことを防止することができる。特に、特別状態では、可変表示期間が短くなる制御が実行されているため、可変表示の終了後に即時に特別可変手段を第２状

態に制御させることができ、可変表示を開始してから有利状態において遊技価値が付与されるまでを一連の流れとして遊技者に見せることができる。

【２２２３】

手段３０の遊技機は、

手段２６から手段２９のいずれかに記載の遊技機であって、

第１状態（閉鎖状態）と、該第１状態よりも遊技者にとって有利な第２状態（開放状態）に制御される特別可変手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記特別可変手段の位置に対応して設けられる特別発光手段（特別可変入賞球装置７の周囲または開閉部に設けられる発光装置）と、を備え、

可変表示の表示結果が特殊表示結果（小当り図柄）となったときに前記有利状態とは異なる特殊状態（小当り遊技状態）に制御可能であり、

前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が特定領域（Ｖ入賞領域８７０）を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態（高ベース状態（時短状態）：ａ時短状態，ｂ時短状態）に制御されているときは、前記通常状態（低ベース状態）に制御されているときよりも前記特殊状態に制御される頻度が高く、

前記演出実行手段は、

前記特別状態（超高速ＨＹＰＥＲ　ＲＵＳＨモードのａ時短状態）に制御されている場合に、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されるとき（図柄大当りが発生したとき）と、前記特殊状態に制御されているときに遊技媒体が前記特定領域を通過したことに基づいて前記有利状態に制御されるとき（小当り経由大当りが発生したとき）とで、何れのときに前記特別発光手段を発光させ（特別可変入賞球装置７の発光装置を発光させ）、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となったことに基づいて前記有利状態に制御されるときに、前記特別可変手段が前記第２状態に制御されることに対応して、前記特別可変手段に遊技媒体を発射するよう指示する指示表示（「アタッカーを狙え！！」の表示）を前記表示手段（画像表示装置５）に表示することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２２２４】

このような遊技機によれば、特別状態に制御されているときに、特殊状態に基づく有利状態に制御される場合と、特定表示結果に基づく有利状態に制御される場合とで、何れかの場合に、特別発光手段の発光と、指示表示の表示とが行われるため、遊技者は、特定表示結果に基づく有利状態に制御されたことに気付きにくい。すなわち、せっかく特別状態に制御されており、特殊状態を経由した有利状態に制御され易い状況であるにもかかわらず、通常状態であっても同じ確率で発生可能な特定表示結果に基づく有利状態が発生したことに対する残念感を感じさせないようにすることができる。

【２２２５】

手段３１の遊技機は、

手段１から手段３０の何れかに記載の遊技機であって、

可動役物（可動体０２ＴＭ１００）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

可変表示に関する情報を記憶する記憶手段（ＲＡＭ１０２）と 、

前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（ＣＰＵ１０３）と 、を備え、

可変表示に対応した対応情報（実行されていない変動表示（保留記憶）に対応した保留表示、実行されている変動表示に対応したアクティブ表示）を 前記表示手段（画像表示装置５）に表示可能であり、

前記対応表示の表示態様として、第１態様（通常態様）と、該第１態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第２態様（赤色態様）と、があり、

前記演出実行手段は、

前記判定手段の判定結果に基づいて、前記対応表示を前記第１態様から前記第２態様

に変化させる態様変化演出を実行可能であり、
　前記可動役物を第１位置（初期位置）から第２位置（最大演出位置）に移動させる可動役物演出（最大動作演出）を実行可能であり、
　前記可動役物演出の実行後、前記可動役物を前記第２位置から前記第１位置に移動させることに対応して、前記可動役物に関連した関連表示（可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタと同じ味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ）を前記表示手段に表示可能であり、
　前記関連表示が前記対応表示に作用する作用演出（第２作用変化演出のうち、味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｃが保留表示又はアクティブ表示に向かって３個の爆弾を投げる第２作用演出）を実行するとともに、当該作用演出の対象となった前記対応表示を対象とする前記態様変化演出（第２作用変化演出のうち、爆弾があたった保留表示又はアクティブ表示が通常態様から赤色態様に変化する第２対応表示変化演出）を実行可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【２２２６】
　このような遊技機によれば、可動役物と、可動役物に関連した関連表示と、対応表示との連携によって作用演出及び態様変化演出が実行されることにより、単に対応表示に作用する演出や対応表示が変化する演出のみを実行する場合と比較して、対応表示が変化する際の興趣を向上させることができる。
【２２２７】
　手段３２の遊技機は、
　手段３１の遊技機であって、
　前記可動役物（可動体０２ＴＭ１００）は特定キャラクタ（味方キャラクタ）を模した形状を有し、
　前記関連表示（味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ）は前記特定キャラクタの画像を含み、
　前記演出実行手段は、
　前記特定キャラクタがバトルを行うバトル演出（味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うバトル演出）を前記表示手段（画像表示装置５）において実行可能であり、
　前記バトル演出が実行された場合、前記有利状態に制御されるときに、前記特定キャラクタが勝利する勝利演出（味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利演出）を実行可能である
　ことを特徴とする遊技機。
【２２２８】
　このような遊技機によれば、可動役物と、表示手段に表示される特定キャラクタとの関連性により、一連の演出に一体感を持たせることができるとともに、遊技者にとって特定キャラクタが重要なキャラクタであることを認識させ、遊技者が特定キャラクタに強い関心や親しみを持つようにすることができる。
【２２２９】
　手段３３の遊技機は、
　手段３１または手段３２の遊技機であって、
　前記対応表示（保留表示，アクティブ表示）の表示態様として、前記第１態様（通常態様）よりも前記有利状態に制御される期待度が高く、前記第２態様（赤色態様）よりも前記有利状態に制御される期待度が低い所定態様（青色態様）があり、
　前記演出実行手段は、前記態様変化演出として、前記対応表示を前記第１態様から前記所定態様に変化させる第１態様変化演出（通常態様から青色態様への変化）と、前記対応表示を前記第１態様から前記第２態様に変化させる第２態様変化演出（通常態様から赤色態様への変化）と、を実行可能であり、
　前記第２態様変化演出が実行される場合に当該第２態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を投げる第１作用演出または第２作用演出）が実行される割合は、前記第１態様変化演出が実行される場合に当該第１態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記作用演出が実行される割合よりも高 く、

前記演出実行手段は、
前記可動役物（可動体０２ＴＭ１００）を、前記第１位置（初期位置）から、前記第１位置と前記第２位置（最大演出位置）との間の所定位置（中間演出位置）に移動させることが可能であり、
前記可動役物を前記所定位置から前記第１位置に移動させることに対応して前記関連表示（味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ）を表示させ、該関連表示が前記対応表示に作用する前記作用演出を実行し、該作用演出の対象となった対応表示を対象とした前記第１態様変化演出を実行することが可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２２３０】
このような遊技機によれば、態様変化演出を多様化することができるとともに、可動役物が動作したときに、作用演出が実行されることに対する期待感を抱かせることができる。
【２２３１】
手段３４の遊技機は、
手段３１から手段３３の何れかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記作用演出として、第１作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を１個投げる第１作用演出）と、該第１作用演出よりも視認性が高い第２作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を３個投げる第２作用演出）と、を実行可能であり、
前記第２態様変化演出が実行される場合に当該第２態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記第２作用演出が実行される割合は、前記第１態様変化演出が実行される場合に当該第１態様変化演出の対象となる前記対応表示を対象とした前記第２作用演出が実行される割合よりも高い
ことを特徴とする遊技機。
【２２３２】
このような遊技機によれば、作用演出を多様化することができるとともに、作用演出に登場するキャラクタに注目させることができる。また、視認性が高い作用演出が実行されることによって、対応表示がより期待度の高い態様に変化する期待感を持たせることができる。
【２２３３】
手段３５の遊技機は、
手段３１から手段３４の何れかに記載の遊技機であって、
前記可動役物（可動体０２ＴＭ１００）は前記特定キャラクタ（可動体０２ＴＭ１００の味方キャラクタ）の顔を模した形状を有し、
前記関連表示（味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ）は前記特定キャラクタの顔の画像を含み、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、前記可動役物演出の実行後、前記可動役物が前記第２位置（最大演出位置）から前記第１位置（初期位置）に移動しているときと、前記可動役物が前記第１位置（初期位置）まで移動したときとで、前記関連表示（味方キャラクタ０２ＴＭ３０Ｂ）を前記表示手段（画像表示装置５）に継続して表示可能である
ことを特徴とする遊技機。
【２２３４】
このような遊技機によれば、可動役物と関連表示の関連性を強調することができると共に、可動役物と関連表示との連携によって、特定キャラクタによる演出効果を際立たせることができる。
【２２３５】
手段３６の遊技機は、
手段３１から手段３５の何れかに記載の遊技機であって、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記作用演出として、第１作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を１個投げる演出）と、該第１作用演出よりも視認性が高い第２作用演出（味方キャラクタが保留表示又はアクティブ表示に向かって爆弾を３個投げる演出）と、を実行可能であり、

前記作用演出が実行されることを示唆する示唆演出（変化前兆演出）を実行した後に、前記可動役物演出（中間動作演出）を実行し、前記第１作用演出を実行することが可能であり、

前記示唆演出を実行した後に、前記可動役物演出（最大動作演出）を実行し、前記第２作用演出を実行することが可能である

ことを特徴とする遊技機。

【２２３６】

このような遊技機によれば、示唆演出によって、遊技者に可動役物の動作を期待させるとともに、特定キャラクタの出現を期待させることができる。また、第１作用演出と第２作用演出の何れの作用演出が実行されるかに関心を持たせることができる。

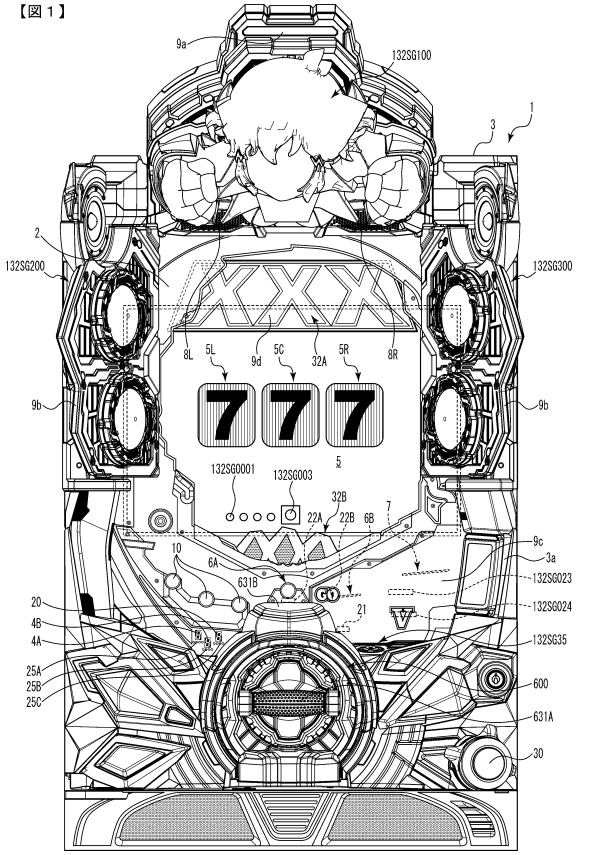
【符号の説明】

【２２３７】

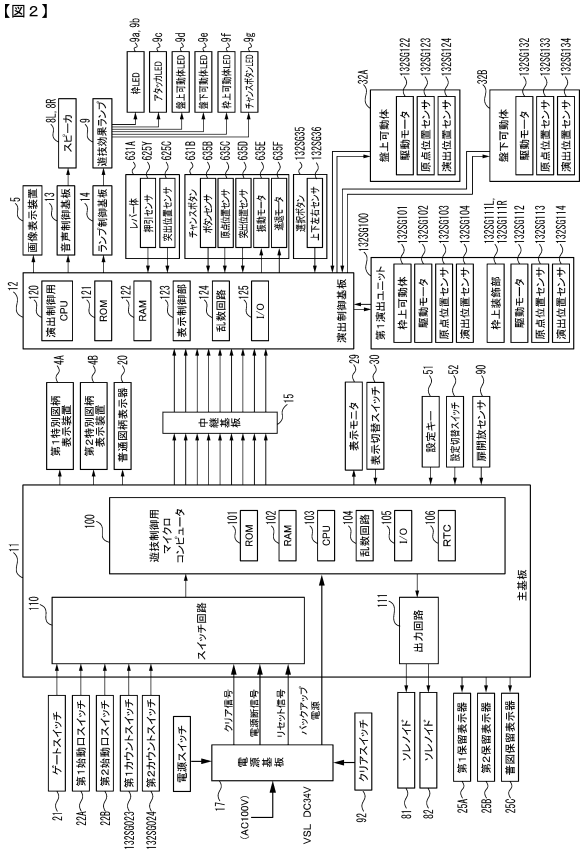
１　パチンコ遊技機
４Ａ　第１特別図柄表示装置
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

【図１】



【図２】



【図３】

【図３】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第１特図の可変表示開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第２特図の可変表示開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態背景指定	現在の遊技状態及び背景画像を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第１保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第２保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ指定	始動入賞時の入賞時判定結果（変動カテゴリ）を指定
D1	00	Ｖ入賞通知指定	Ｖ入賞したことを指定
D2	XX	残り第２特図時短回数通知	残り第２特図時短回数を通知
D3	XX	賞球数通知	入賞により発生した賞球数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定

【図４】

【図４】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第１可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第２可変表示結果指定	大当りＡ
8C	02	第３可変表示結果指定	大当りＢ
8C	03	第４可変表示結果指定	小当りＡ
8C	04	第５可変表示結果指定	小当りＢ

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
95	00	第１遊技状態背景指定	通常状態
95	01	第２遊技状態背景指定	大当りＡの大当り遊技終了後の時短状態Ａ（１回の時短制御）
95	02	第３遊技状態背景指定	大当りＢの大当り遊技終了後の時短状態Ｃ１（６８５回の時短制御）
95	03	第４遊技状態背景指定	大当りＣの大当り遊技終了後の時短状態Ｂ（７回の時短制御）
95	04	第５遊技状態背景指定	大当りＤの大当り遊技終了後の時短状態Ｂ（７回の時短制御）
95	05	第６遊技状態背景指定	大当りＥの大当り遊技終了後の時短状態Ｃ２（６８５回の時短制御）

※：時短制御回数は第２特図

【図５】

【図５】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図６】

【図６】

（Ａ）第１特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-2	5000	第1特図保留3個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
PA1-3	500	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
PA2-1	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2	23000	擬似連１回→ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-3	43000	スーパーリーチα（はずれ）
PA2-4	49000	擬似連２回→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-5	53000	スーパーリーチβ（はずれ）
PA2-6	62000	擬似連３回→スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2	23000+15000	擬似連１回→ノーマルリーチ（大当り）
PB1-3	43000+15000	スーパーリーチα（大当り）
PB1-4	49000+15000	擬似連２回→スーパーリーチα（大当り）
PB1-5	53000+15000	スーパーリーチβ（大当り）
PB1-6	62000+15000	擬似連３回→スーパーリーチβ（大当り）

（Ｂ）第２特別図柄の変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA3-1	2000	非リーチ（はずれ）
PA3-2	7000	非リーチ（はずれ）
PA3-3	15000	非リーチ（はずれ）
PA3-4	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA3-5	50000	スーパーリーチδ（はずれ）
PB3-1	2000+15000	非リーチ（大当り）
PB3-2	20000+15000	ノーマルリーチ（大当り）
PB3-3	50000+15000	スーパーリーチγ（大当り）
PC3-1	2000+15000	非リーチ（小当り）
PC3-2	20000+15000	ノーマルリーチ（小当り）
PC3-3	50000+15000	スーパーリーチγ（小当り）

【図７】

【図７】

（A）表示結果判定テーブル1

大当り判定値（MR1［0～65535］と比較される）		
可変表示特図指定バッファ＝第1（第1特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13586（確率:1/200）
	小当り	なし（確率:0）

（B）表示結果判定テーブル2

大当り判定値（MR1［0～65535］と比較される）		
可変表示特図指定バッファ＝第2（第2特別図柄）	大当り	1020～1079，13320～13586（確率:1/200）
	小当り	32767～42129（確率:約1/7）

（C）大当り種別判定テーブル（第1特別図柄用）

MR2	判定結果
0～296	大当りA
297～299	大当りB

（D）大当り種別判定テーブル（第2特別図柄用）

MR2	判定結果
0～299	大当りB

（E）小当り種別判定テーブル

MR2	判定結果	V入賞大当り時大当り種別
0～50	小当りA	大当りC
51～279	小当りB	大当りD
280～299	小当りC	大当りE

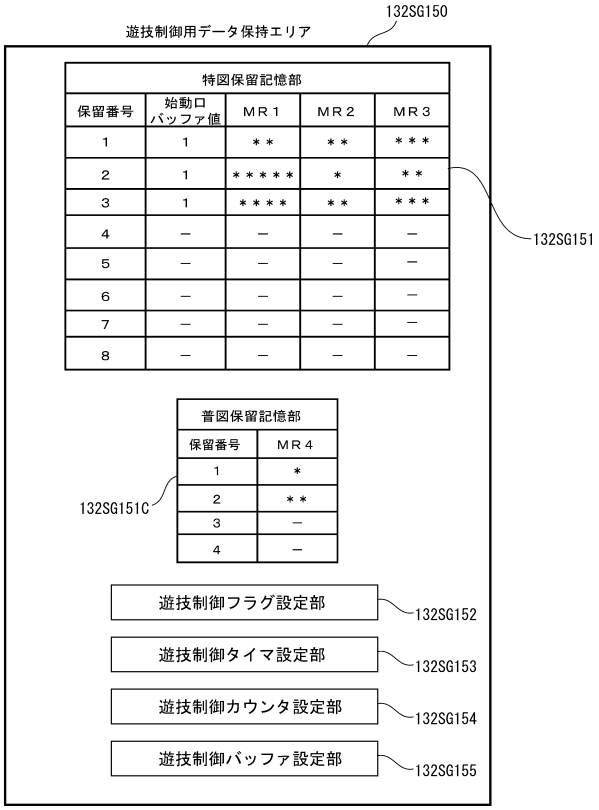
【図８】

【図８】

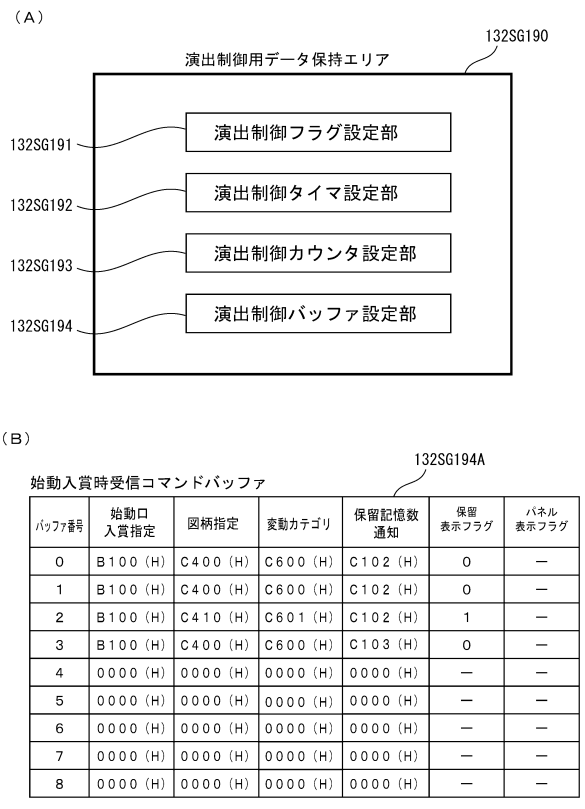
大当り種別

大当り種別	ラウンド数	インターバル期間	大当り後遊技状態	時短制御回数（第2特図）	時短制御回数（第1特図＋第2特図）
大当りA	3	全て0．5秒	時短状態A	1回	5回
大当りB	10	全て0．5秒	時短状態C1	685回（685回以内の大当りまで）	689回（689回以内の大当りまで）
大当りC	3	3ラウンド目のみ30秒その他0．5秒	時短状態B	7回（7回以内の大当りまで）	11回（11回以内の大当りまで）
大当りD	9	3ラウンド目のみ30秒その他0．5秒	時短状態B	7回（7回以内の大当りまで）	11回（11回以内の大当りまで）
大当りE	9	3ラウンド目のみ30秒その他0．5秒	時短状態C2	685回（685回以内の大当りまで）	689回（689回以内の大当りまで）

【図９】

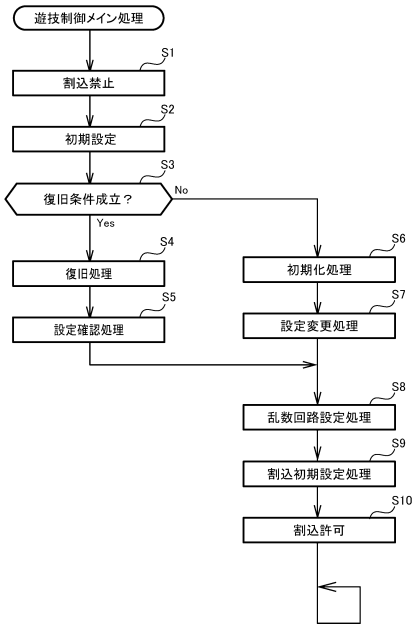


【図１０】

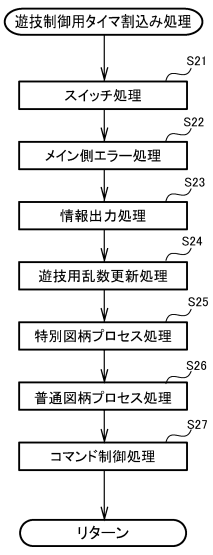


バッファ番号	始動口入賞指定	図柄指定	変動カテゴリ	保留記憶数通知	保留表示フラグ	パネル表示フラグ
0	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	0	－
1	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	0	－
2	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	1	－
3	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	0	－
4	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	－	－
5	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	－	－
6	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	－	－
7	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	－	－
8	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	０００Ｏ（Ｈ）	－	－

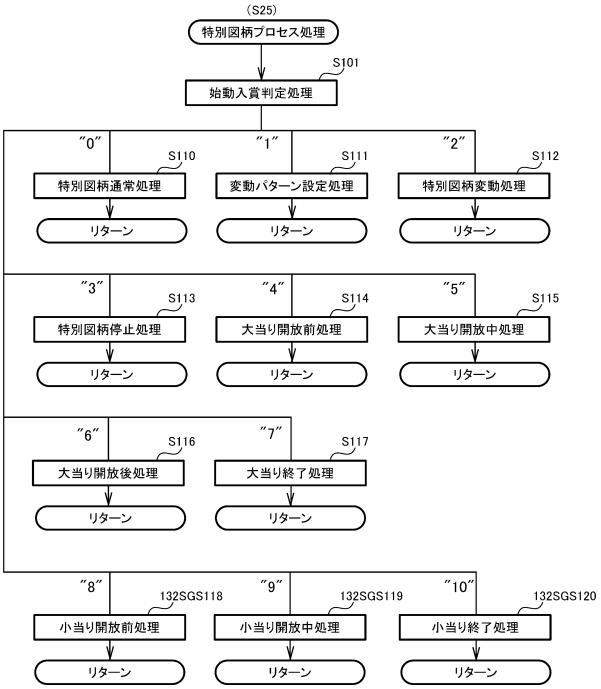
【図１１】



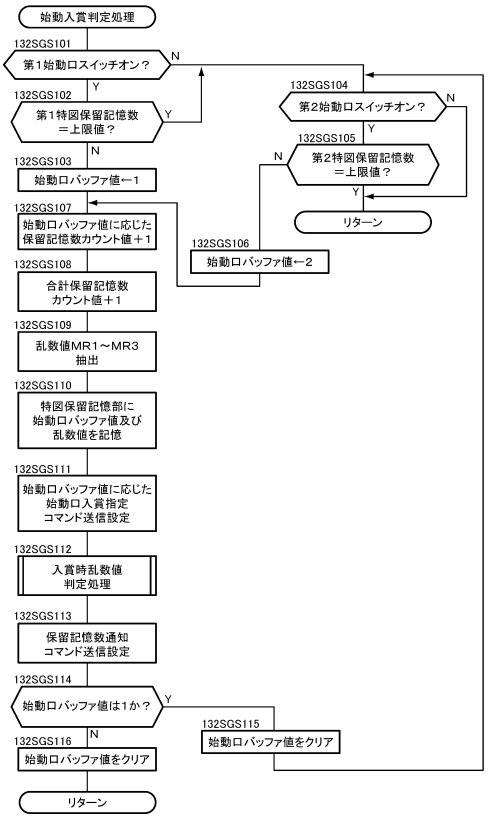
【図１２】



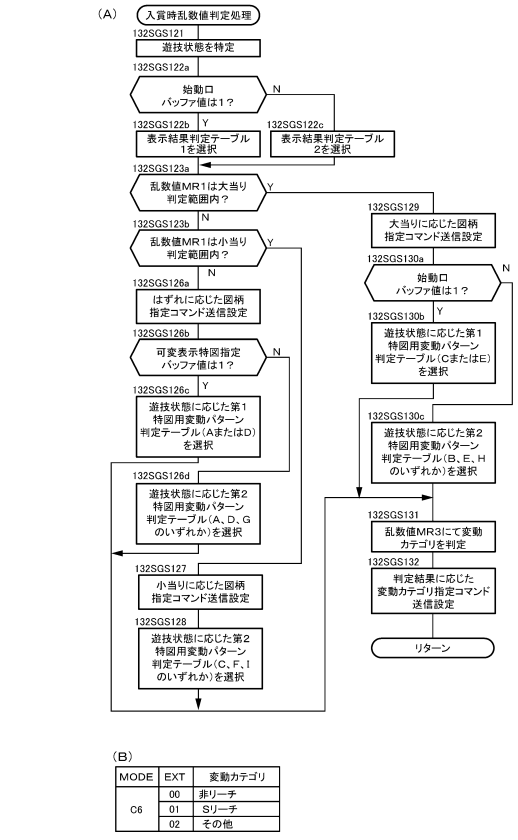
【図１３】



【図１４】

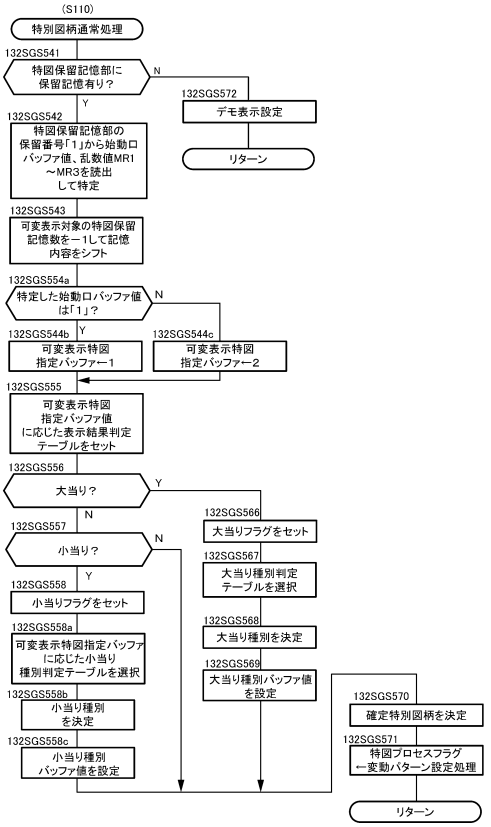


【図１５】



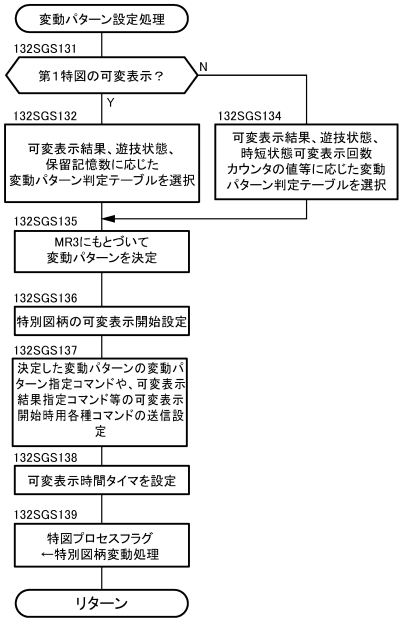
MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

【図１６】



【図１７】

【図１７】



【図１８】

【図１８】

（Ａ）第１特図用変動パターン判定テーブルＡ（はずれ、通常状態、第１特図保留記憶数０～２）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ１－１	１２０００	１～７５０
ＰＡ２－１	２００００	７５１～９００
ＰＡ２－２	２３０００	９０１～９６０
ＰＡ２－３	４３０００	９６１～９８０
ＰＡ２－４	４９０００	９８１～９９０
ＰＡ２－５	５３０００	９９１～９９５
ＰＡ２－６	６２０００	９９６～９９７

（Ｂ）第１特図用変動パターン判定テーブルＢ（はずれ、通常状態、第１特図保留記憶数３以上）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ１－２	５０００	１～７５０
ＰＡ２－１	２００００	７５１～９００
ＰＡ２－２	２３０００	９０１～９６０
ＰＡ２－３	４３０００	９６１～９８０
ＰＡ２－４	４９０００	９８１～９９０
ＰＡ２－５	５３０００	９９１～９９５
ＰＡ２－６	６２０００	９９６～９９７

（Ｃ）第１特図用変動パターン判定テーブルＣ（大当り、通常状態）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ１－１	２００００＋１５０００	１～１０
ＰＢ１－２	２３０００＋１５０００	１１～２５
ＰＢ１－３	４３０００＋１５０００	２６～１００
ＰＢ１－４	４９０００＋１５０００	１０１～２５０
ＰＢ１－５	５３０００＋１５０００	２５１～５５０
ＰＢ１－６	６２０００＋１５０００	５６１～９９７

【図１９】

【図１９】

（Ａ）第１特図用変動パターン判定テーブルＤ（はずれ、時短状態）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ１－３	５００	１～９９７

（Ｂ）第１特図用変動パターン判定テーブルＥ（大当り、時短状態）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ１－４	５００００＋１５０００	１～９９７

【図２０】

【図２０】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＡ（はずれ、時短状態Ａ）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－５	５００００	１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＢ（大当り、時短状態Ａ）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－３	５００００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＣ（小当り、時短状態Ａ）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－３	５００００	１～９９７

【図２１】

【図２１】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＤ（はずれ、時短状態Ｂ・時短状態Ｃ１及び時短状態Ｃ２の１～７回目可変表示及び１２～６８５回目の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－２	７０００	１～１００
ＰＡ３－４	２００００	１０１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＥ（大当り、時短状態Ｂ・時短状態Ｃ１及び時短状態Ｃ２の１～７回目可変表示及び１２～６８５回目の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－２	２００００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＦ（小当り、時短状態Ｂ・時短状態Ｃ１及び時短状態Ｃ２の１～７回目可変表示及び１２～６８５回目の可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－２	２００００	１～９９７

【図２２】

【図２２】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＧ（はずれ、通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－１	２０００	１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＨ（大当り、通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－１	２０００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＩ（小当り、通常状態または時短状態Ｃ２における８～１０回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－１	２０００	１～９９７

【図２３】

【図２３】

（Ａ）第２特図用変動パターン判定テーブルＪ（はずれ、時短状態Ｃ２における１１回目可変表示）

変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＡ３－３	１５０００	１～９９７

（Ｂ）第２特図用変動パターン判定テーブルＫ（大当り、時短状態Ｃ２における１１回目可変表示）

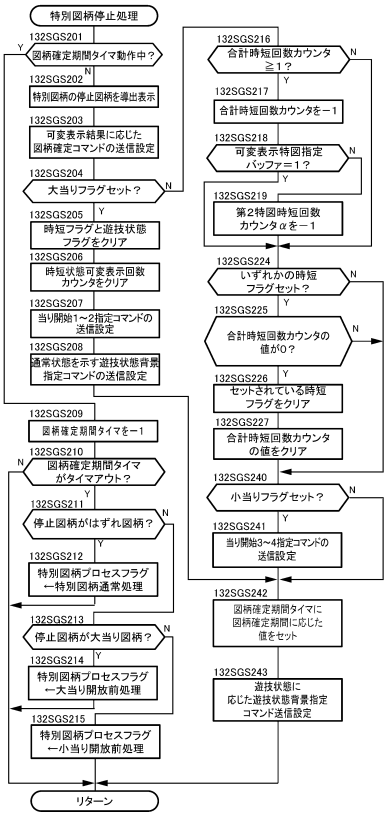
変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－２	２００００＋１５０００	１～９９７

（Ｃ）第２特図用変動パターン判定テーブルＬ（小当り、時短状態Ｃ２における１１回目可変表示）

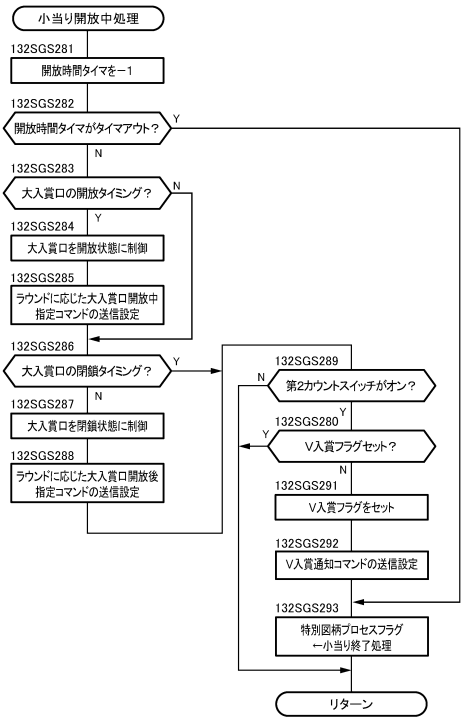
変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＣ３－２	２００００	１～９９７

【図２４】

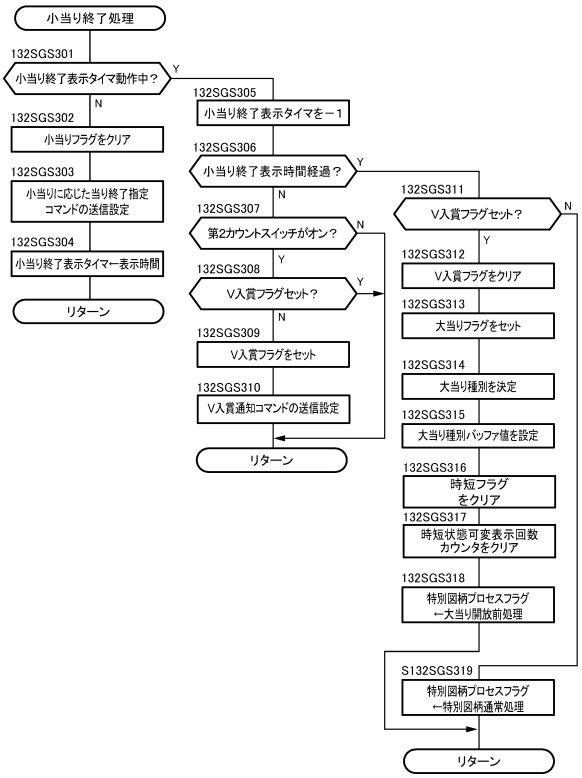
【図２４】



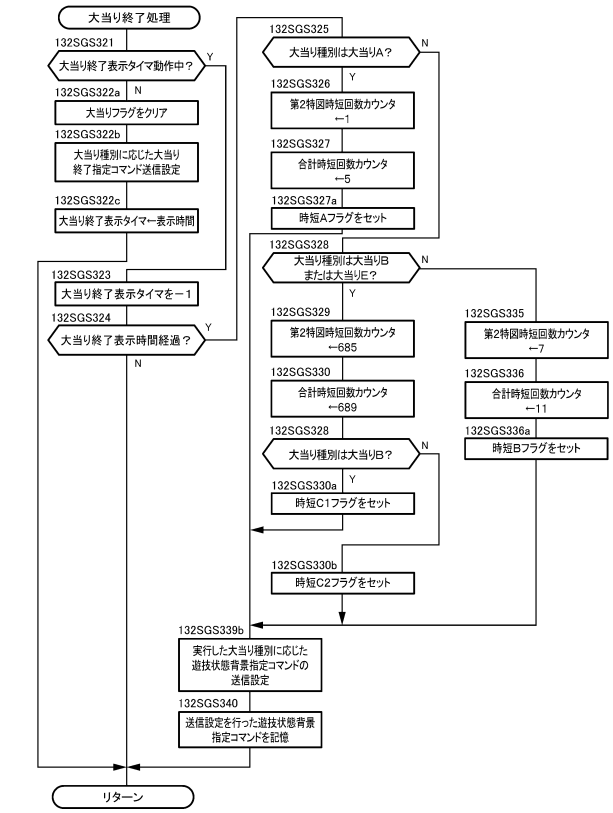
【図２５】



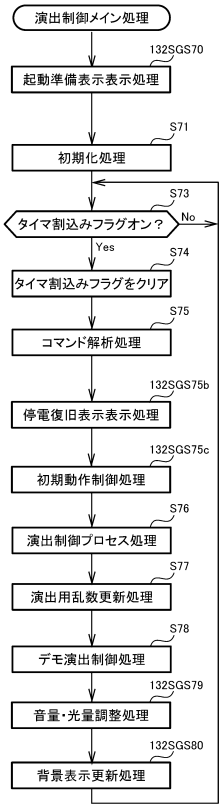
【図２６】



【図２７】

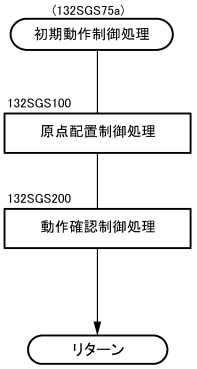


【図２８】



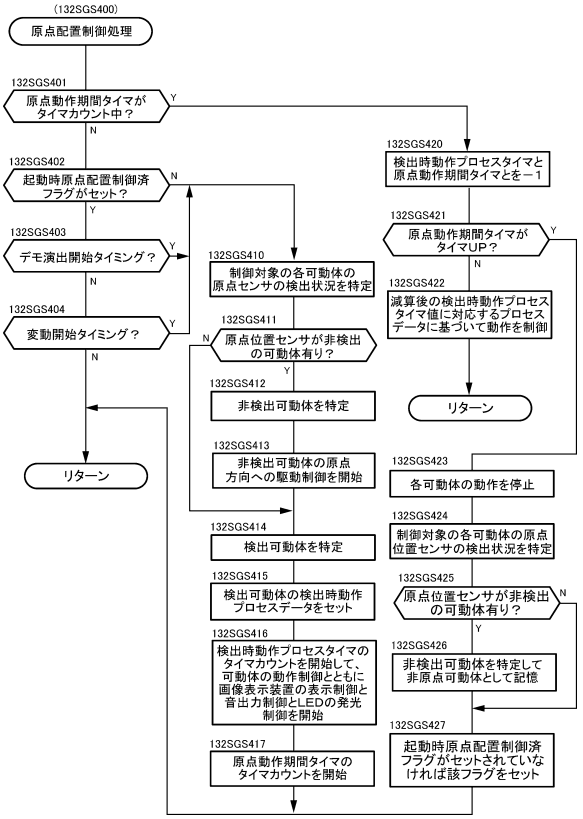
【図２９】

【図２９】



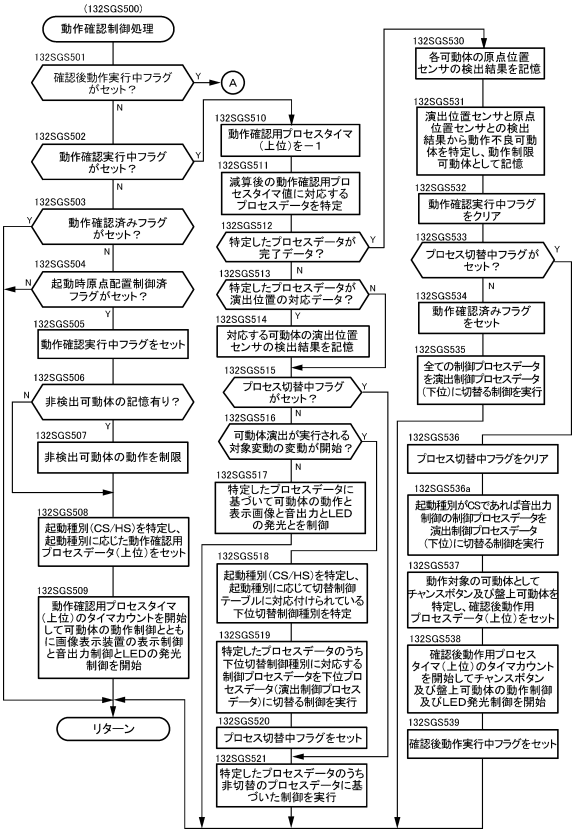
【図３０】

【図３０】



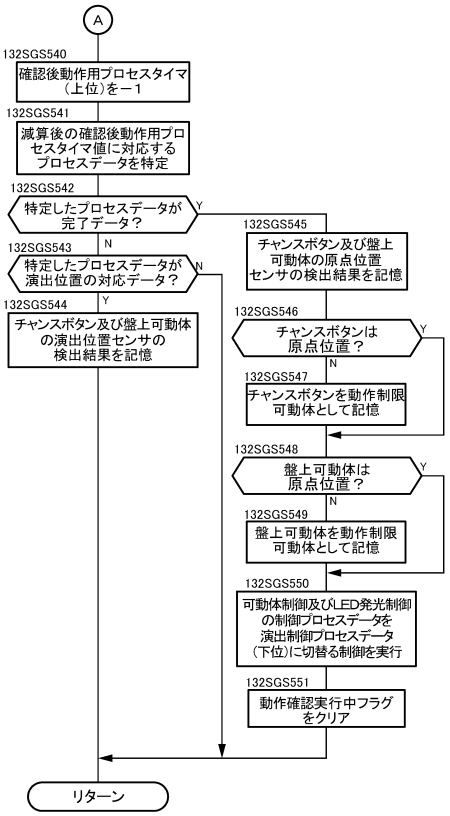
【図３１】

【図３１】



【図３２】

【図３２】



【図３３】
【図３３】

切替制御テーブル

起動種別	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
コールドスタート（CS）	上位プロセス（切替なし）	下位プロセス（切替有り）	上位プロセス（切替なし）	上位プロセス（切替なし）
ホットスタート（HS）	上位プロセス（切替なし）	下位プロセス（切替有り）	下位プロセス（切替有り）	上位プロセス（切替なし）

【図３４】
【図３４】

（A）切替制御の実行期間における制御（コールドスタート）

プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用プロセスデータ（上位）	実行	非実行	実行	実行
演出制御用プロセスデータ（下位）	非実行	実行	非実行	非実行

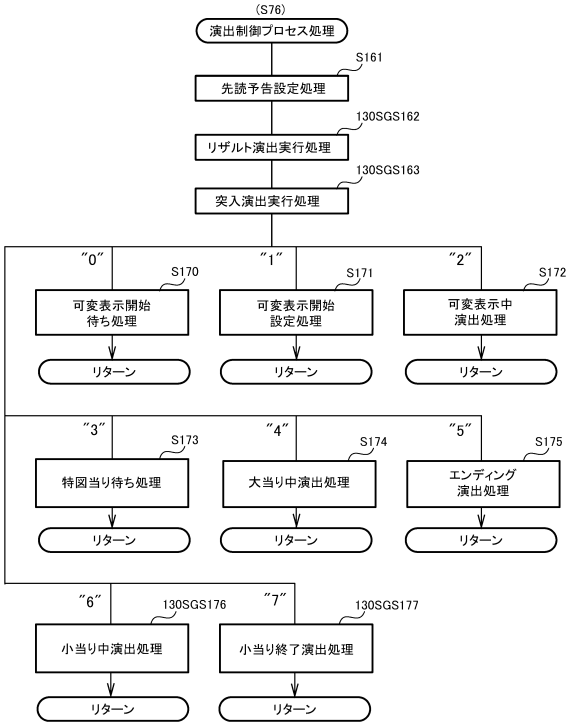
（B）切替制御の実行期間における制御（ホットスタート）

プロセスデータ	可動体制御	表示制御	音出力制御	LED発光制御
動作確認用プロセスデータ（上位）	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用プロセスデータ（下位）	非実行	実行	実行	非実行

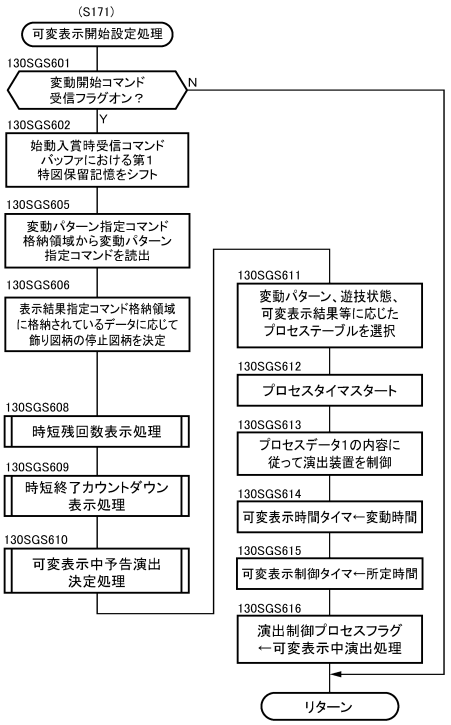
（C）確認後動作制御の実行期間における制御

プロセスデータ	可動体制御（チャンスボタン・盤上可動体）	表示制御	音出力制御	LED発光制御
確認後動作用プロセスデータ（上位）	実行	非実行	非実行	実行
演出制御用プロセスデータ（下位）	非実行	実行	実行	非実行

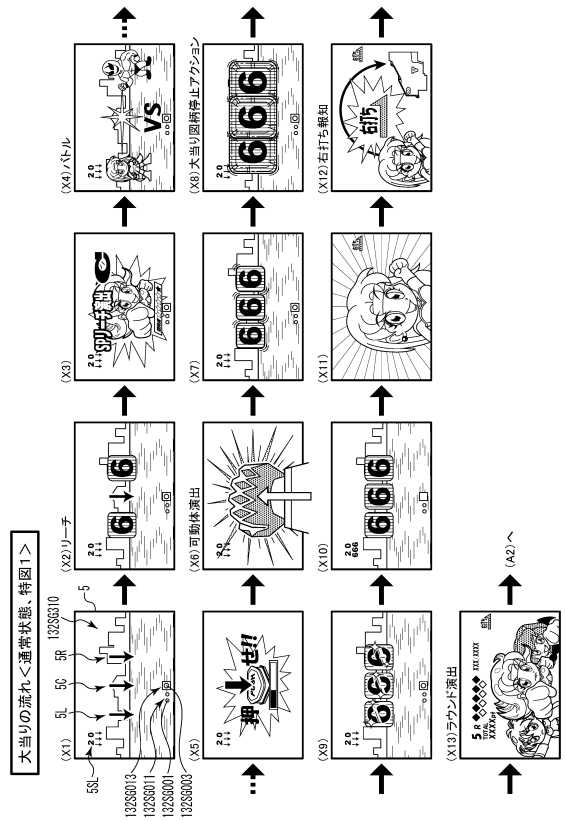
【図３５】
【図３５】



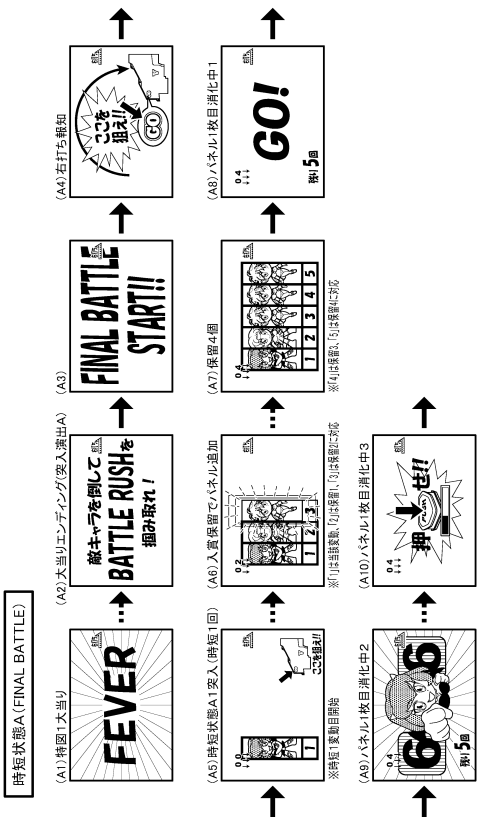
【図３６】
【図３６】



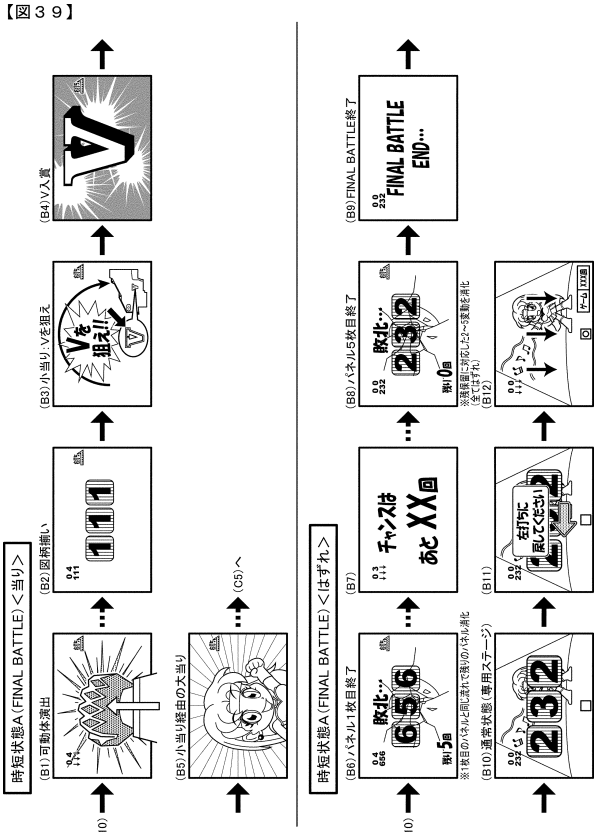
【図３７】



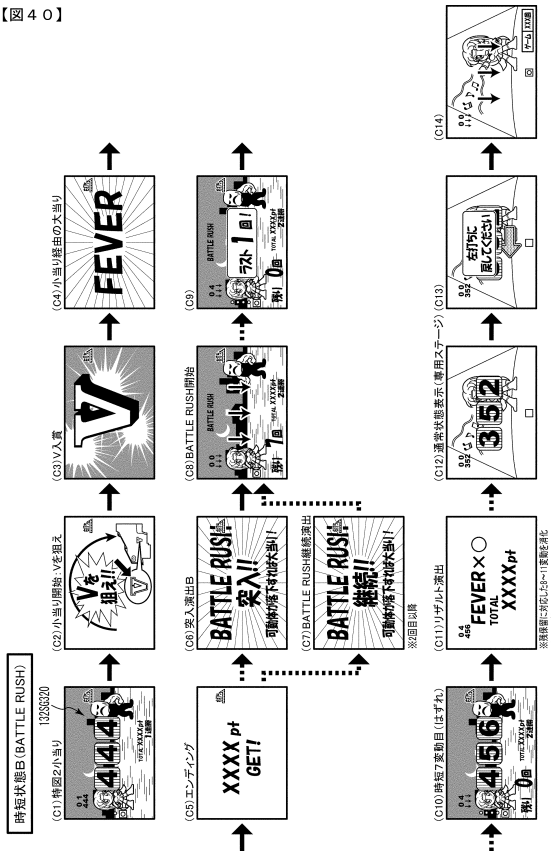
【図３８】



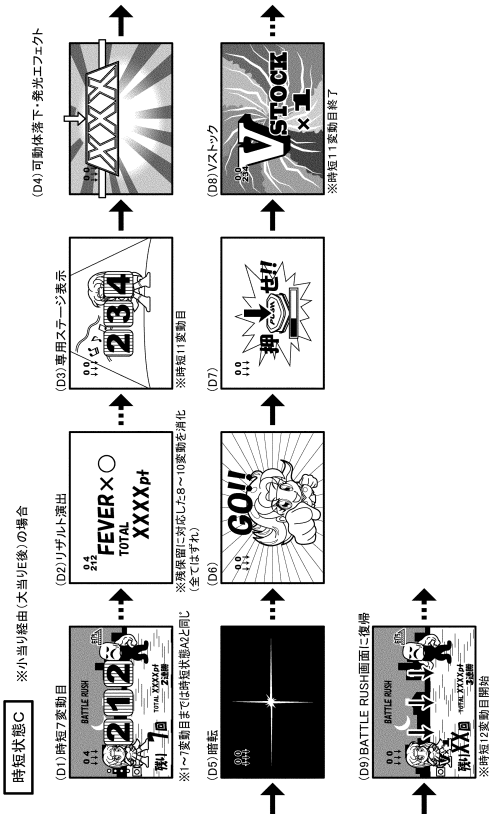
【図３９】



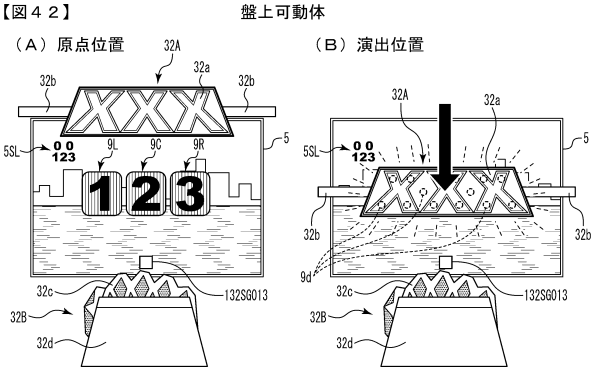
【図４０】



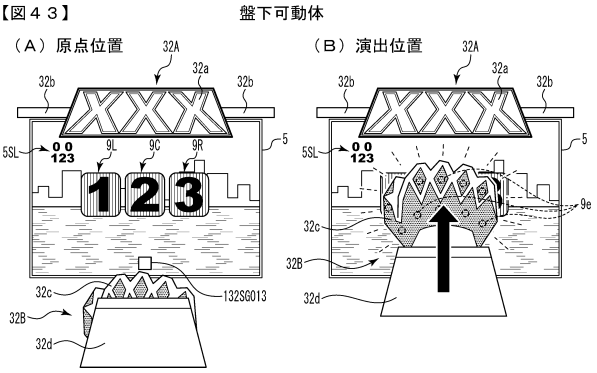
【図４１】



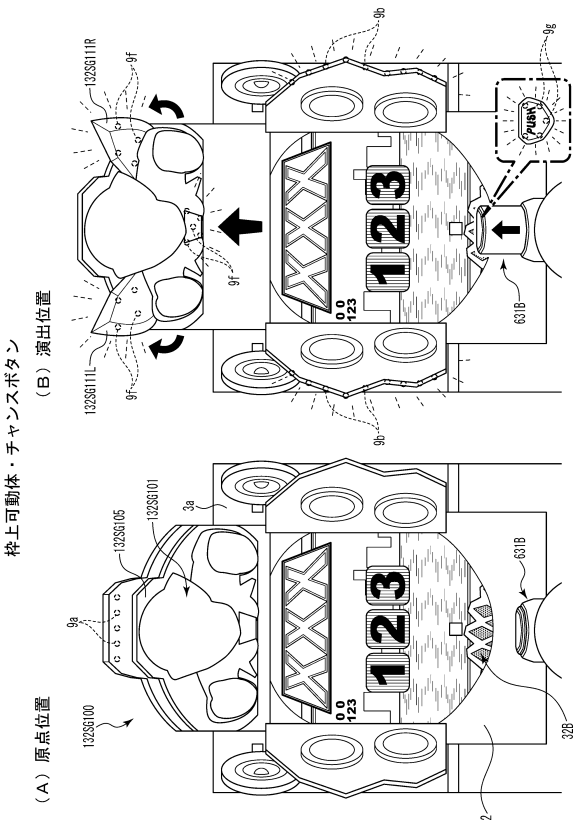
【図４２】



【図４３】



【図４４】



【図４５】

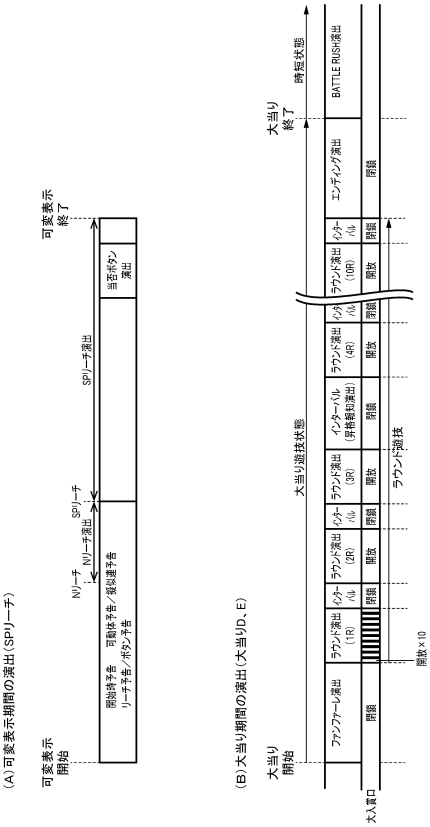
【図４５】

演出一覧

種別	名称	パート	パート内容	内容	演出種別／期待度
先読み演出	先読み可動体予告			先読みの対象となったターゲット変動が開始されるまで、可変表示開始時に盤上可動体が動作して大当りを示唆。	
予告演出	開始時予告	導入パート	保留表示の変化の煽り	保留表示が変化するか否かを示唆。	白色＜青色＜赤色
		結果報知パート	結果の報知		
	可動体予告			擬似連予告の開始前に、盤上可動体が上下に振動することにより大当り期待度を示唆。	非実行＜振動(小)＜振動(大)
	擬似連予告	導入パート	昇司表示の煽り	可変表示が再開するか否かを示唆。	歩実行＜2連＜3連
		結果報知パート	結果の報知		
	リーチ予告			左図柄の停止後、左図柄と同じ数字の右図柄が停止位置手前で減速され、リーチ態様になるか否かを煽る。	
	ボタン予告	操作促進パート	操作を促進する	リーチ態様になるか否かを決めるボタン操作を促す。	長押し＜連打＜一撃
		結果報知パート	結果の報知		
決め演出	当否ボタン演出	操作促進パート	操作を促進する	大当りか否かを決めるボタン操作を促す。	通常ボタン＜突出ボタン
		結果報知パート	結果の報知	盤下可動体が上昇した場合は「大当り」。	
大当り演出	ファンファーレ演出	導入パート	大当りに関する報知	ラウンド遊技の開始前に大当りに関する情報を報知。	
		操作方向報知パート	ハンドル操作方向の指示		
	ラウンド演出			ラウンド中の入賞情報などを報知。	
	昇格演出	導入パート	昇格するか否かの煽り	3R終了後のインターバルにて10R大当りに昇格するか否かを報知。盤下可動体が上昇した場合は昇格。	
		結果報知パート	結果の報知		
	エンディング演出	導入パート		大当りの終了と時短状態に関する情報を報知。	
		時短状態報知パート	時短状態に関する報知		
時短演出	時短中演出			時短状態に制御されていることを報知。	
	リザルト演出			時短状態の制御が終了することを報知。	
待機演出	客待ちデモ演出			客待ち(遊技待機)状態であることを報知。客待ち(遊技待機)状態が60秒継続で開始。	

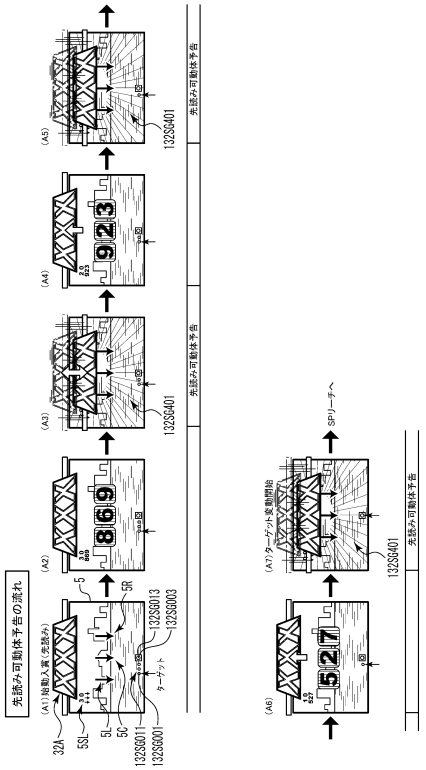
【図４６】

【図４６】



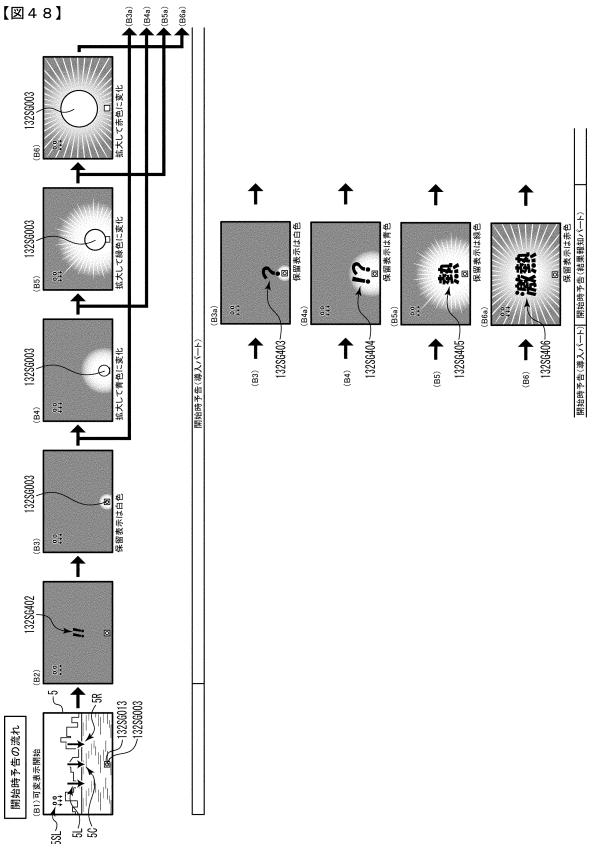
【図４７】

【図４７】

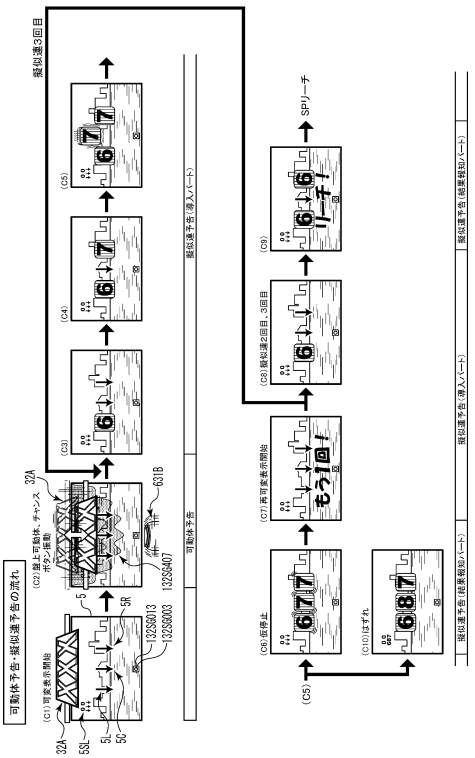


【図４８】

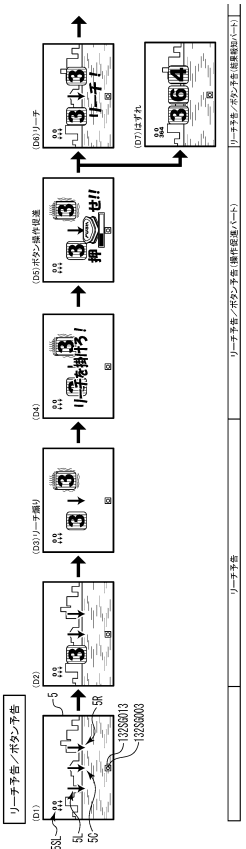
【図４８】



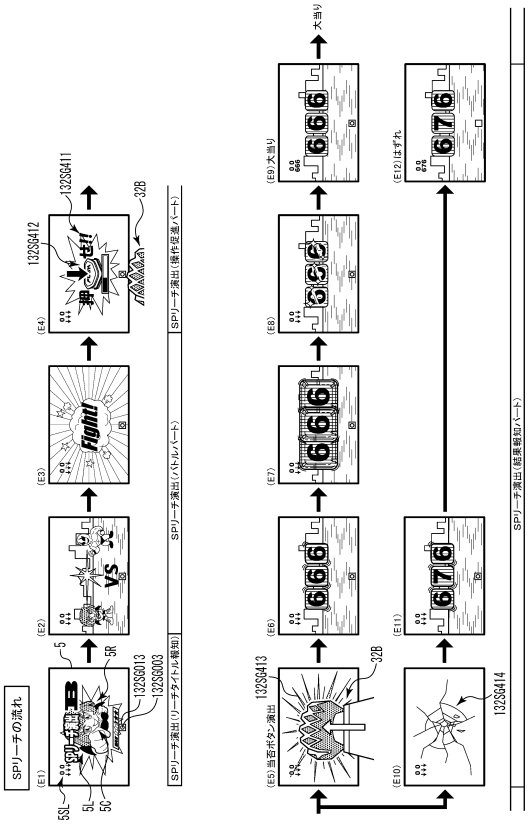
【図４９】
【図４９】



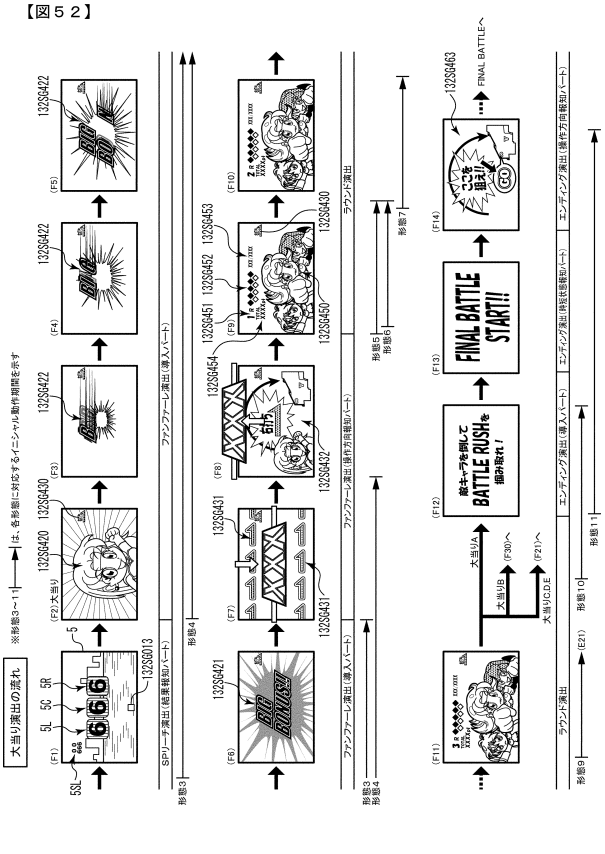
【図５０】
【図５０】



【図５１】
【図５１】

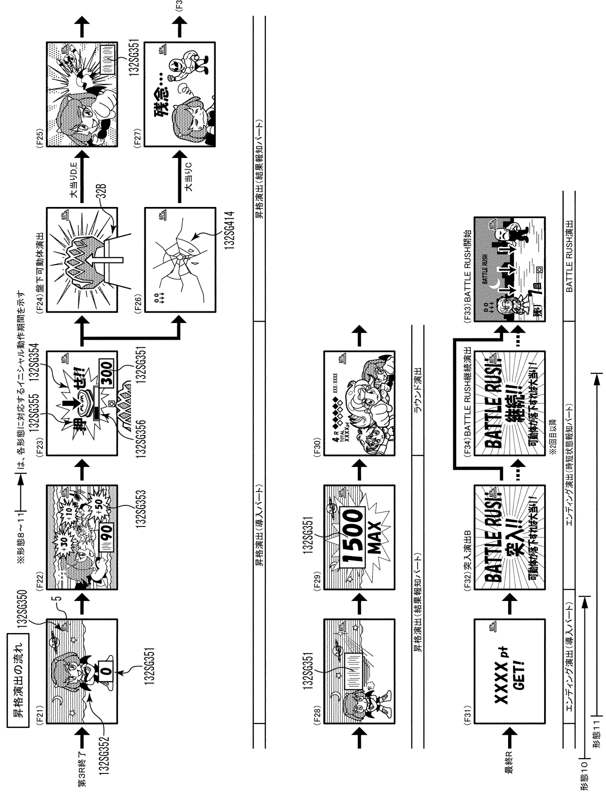


【図５２】
【図５２】



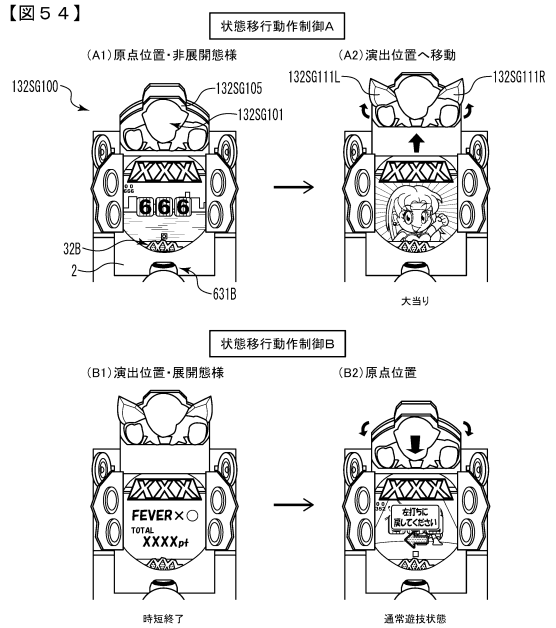
【図５３】

【図５３】



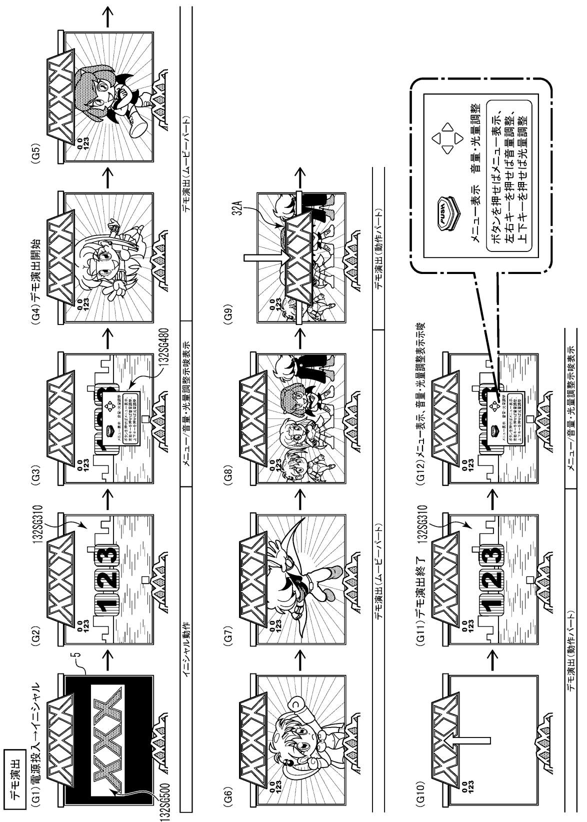
【図５４】

【図５４】



【図５５】

【図５５】



【図５６】

【図５６】

(A)可動体の動作制御種別

種別		内容	速度	実行時期
初期動作制御 (イニシャル動作制御)	原点配置制御 (ショートイニシャル制御)	・各可動体を原点位置に復帰させる 非検出時動作制御(非原点位置→原点位置) ・各可動体を原点位置からはずして復帰させる 検出時動作制御(原点位置→非原点位置→原点位置)	低速	コールドスタート、ホットスタート 可変表示開始時、客待ち時
	動作確認制御 (ロングイニシャル制御)	各可動体が正常に動作することを確認するための 確認動作(注1) (原点位置→演出位置→原点位置) ※演出動作制御3、4と同じ動作	高速	コールドスタート、ホットスタート
演出動作制御	1. 先読み	盤上可動体 (振動　原点位置⇔中間位置)	高速	演出開始時
	2. 当該	盤上可動体 (振動　原点位置⇔中間位置) チャンスボタン (振動)		
	3. 大当り報知、 ラウンド昇格、(V昇格)	盤下可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	4. ファンファーレ右打ち、 デモ演出	盤上可動体 (原点位置→演出位置→原点位置)		
	5. 大当り遊技状態移行	枠上可動体 (原点位置→演出位置)		
	6. 通常遊技状態移行	枠上可動体 (演出位置→原点位置)		
	7. 操作促進	チャンスボタン 原点位置→演出位置(→原点位置)		

形態1-7　※(注1)「正常に動作」とは、各可動体が原点位置と演出位置との間を移動可能なことを示す。

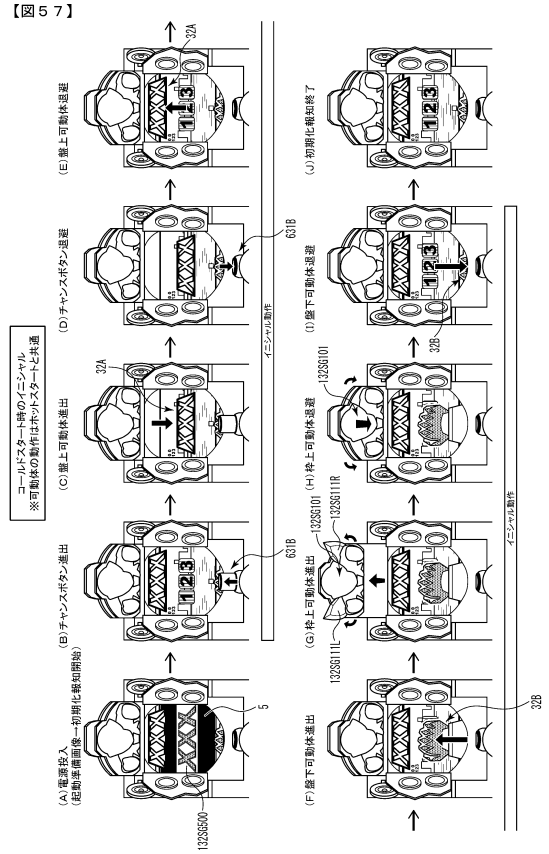
(B)可動体の動作・ランプ・音の態様

種別		ランプ発光態様				音態様	音量・輝度調整
		動作非対象	進出動作	退避動作	輝度	動作非対象	
動作確認制御 (ロングイニシャル制御)	コールドスタート (初期化報知中)	赤点滅 (注1)	白点灯 (注1)	白点灯 (注1)	低	初期化報知音	×
	ホットスタート (復旧中)	消灯 (注2)				無音	
	ホットスタート (可変表示停止状態)	背景画像に 応じた色				無音	
演出動作制御		背景画像に 応じた色	レインボー フラッシュ(注3)	なめらか レインボー(注3)	高	演出動作に 応じた効果音	○

※(注1)イニシャル動作中の「赤点滅」、「白点灯」は、可動体演出には用いられない。
※(注2)進出動作、退避動作の「白点灯」よりも輝度が低ければ点灯でもよい。
※(注3)の発光色は一例。その他の発光色の場合もある。また、可動体に応じて異なる。

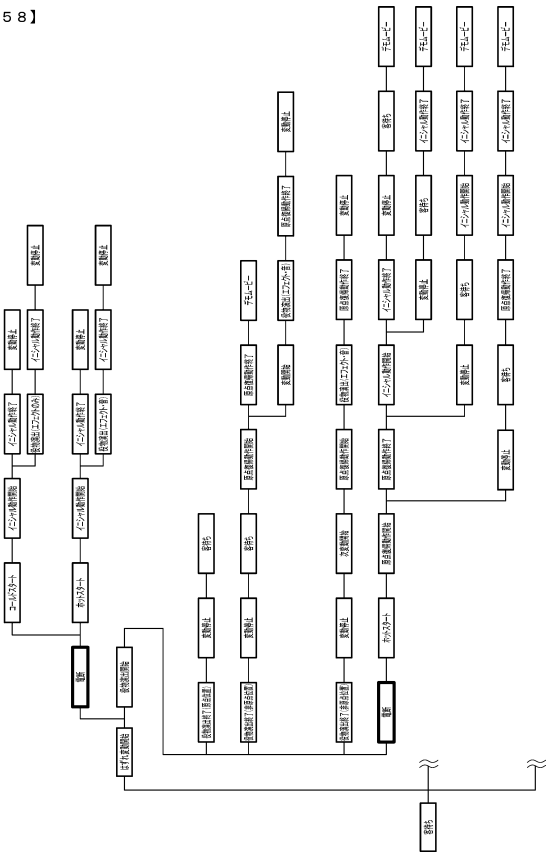
【図５７】

【図５７】



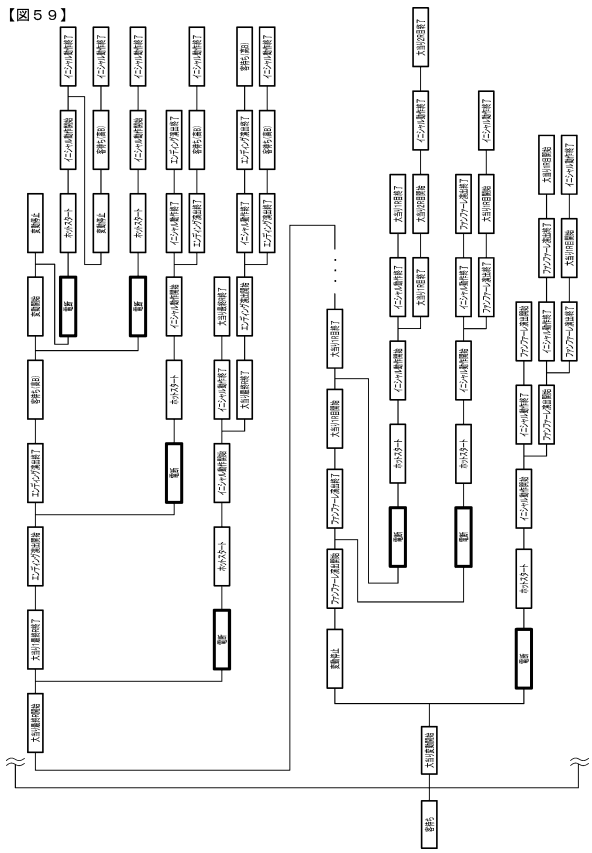
【図５８】

【図５８】



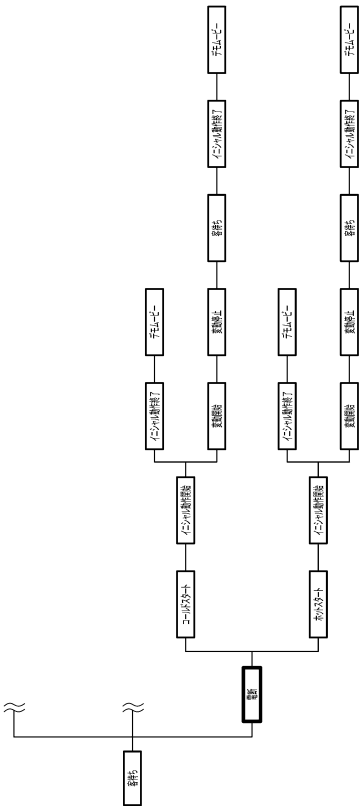
【図５９】

【図５９】

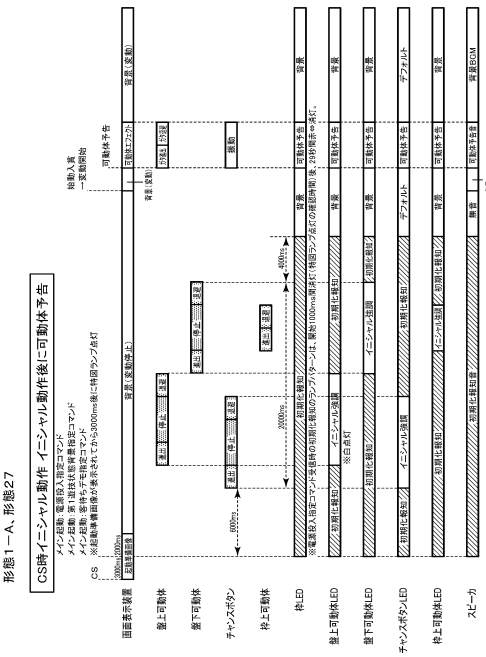


【図６０】

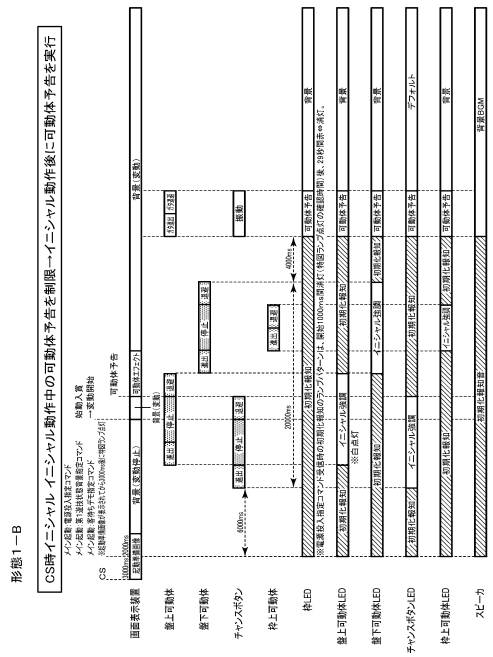
【図６０】



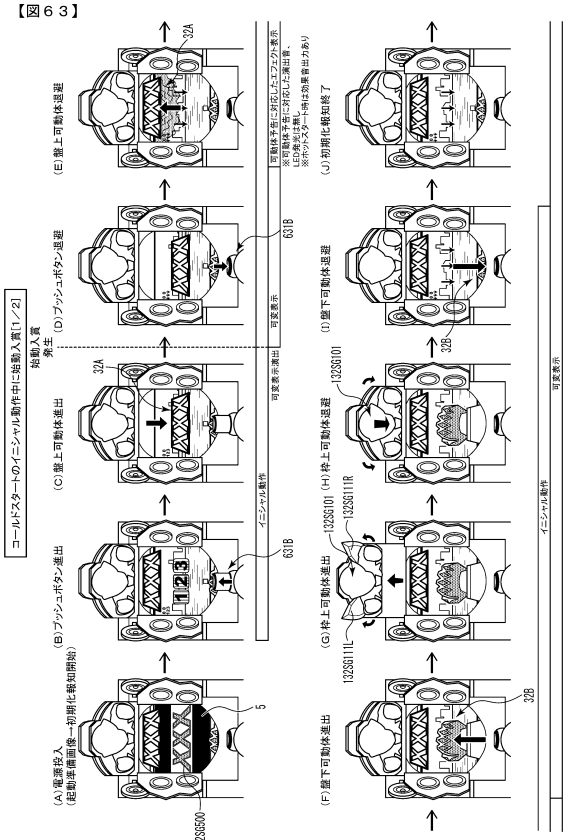
【図６１】
【図６１】



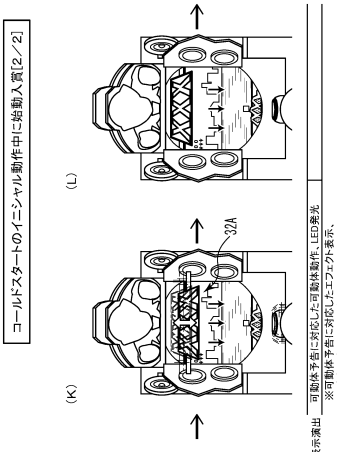
【図６２】
【図６２】



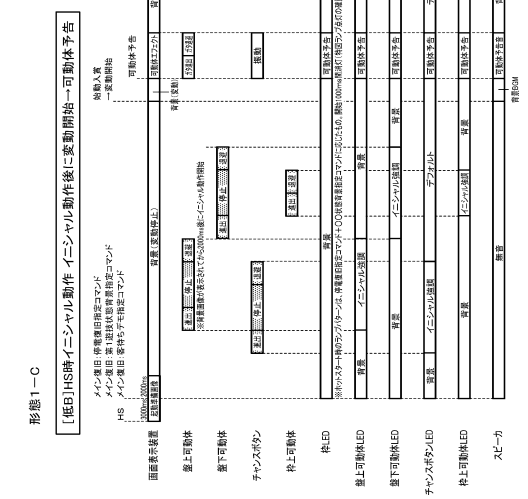
【図６３】
【図６３】



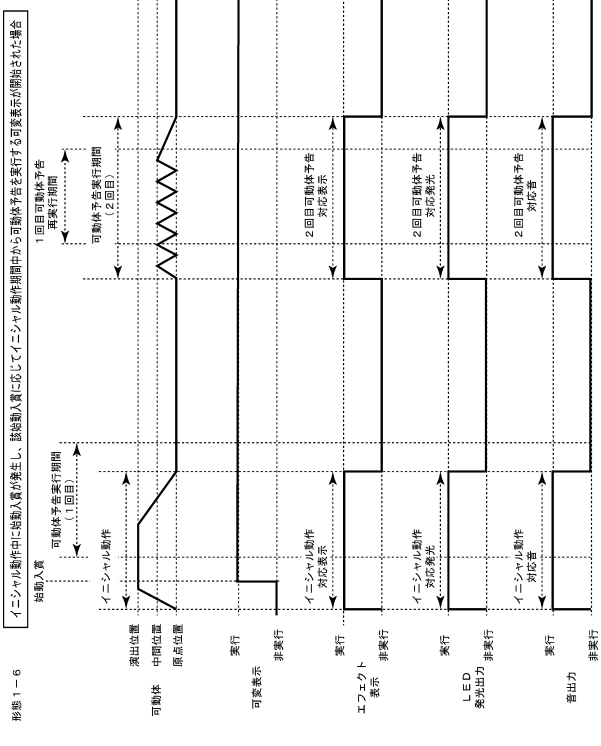
【図６４】
【図６４】



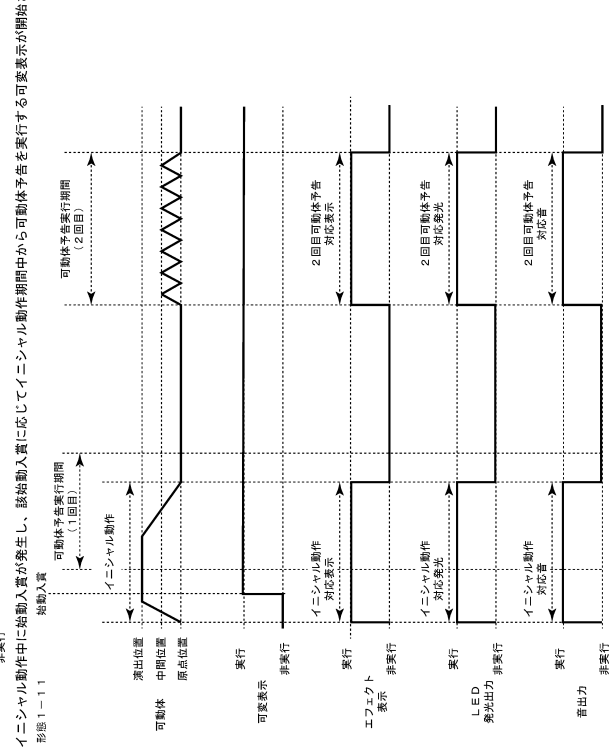
【図６５】
【図６５】


形態１－４
特徴部１３２ＳＧ－変形例１
CS時イニシャル イニシャル動作後、初期化報知終了までの間は可動体予告を実行
始動入賞
一変動開始
可動体予告
画面表示装置
盤上可動体
盤下可動体
チャンスボタン
枠上可動体
枠LED
盤上可動体LED
盤下可動体LED
チャンスボタンLED
枠上可動体LED
スピーカ
背景（変動停止）
背景（変動）
可動エフェクト
初期化報知
イニシャル振動
※白点灯
※初期化報知画像が表示されてから4000ms後にイニシャル動作開始
※電源投入指定コマンド受信時の初期化報知のランプパターンは、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、2秒消灯⇒点灯。
※ホッパーエンプティランプは、停電復旧指定コマンド+OO(未復旧指定コマンド+01)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+01(未復旧指定コマンド+00)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+02(エラー指定コマンド+00)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+03(エラー指定コマンド+01)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+04(エラー指定コマンド+02)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+05(エラー指定コマンド+03)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+06(エラー指定コマンド+04)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+07(エラー指定コマンド+05)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+08(エラー指定コマンド+06)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+09(エラー指定コマンド+07)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+0A(エラー指定コマンド+08)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+0B(エラー指定コマンド+09)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+0C(エラー指定コマンド+0A)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+0D(エラー指定コマンド+0B)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+0E(エラー指定コマンド+0C)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+0F(エラー指定コマンド+0D)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+10(エラー指定コマンド+0E)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+11(エラー指定コマンド+0F)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+12(エラー指定コマンド+10)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+13(エラー指定コマンド+11)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+14(エラー指定コマンド+12)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+15(エラー指定コマンド+13)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+16(エラー指定コマンド+14)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+17(エラー指定コマンド+15)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+18(エラー指定コマンド+16)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+19(エラー指定コマンド+17)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+1A(エラー指定コマンド+18)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+1B(エラー指定コマンド+19)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+1C(エラー指定コマンド+1A)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+1D(エラー指定コマンド+1B)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+1E(エラー指定コマンド+1C)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+1F(エラー指定コマンド+1D)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+20(エラー指定コマンド+1E)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+21(エラー指定コマンド+1F)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+22(エラー指定コマンド+20)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+23(エラー指定コマンド+21)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+24(エラー指定コマンド+22)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+25(エラー指定コマンド+23)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+26(エラー指定コマンド+24)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+27(エラー指定コマンド+25)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+28(エラー指定コマンド+26)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+29(エラー指定コマンド+27)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+2A(エラー指定コマンド+28)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+2B(エラー指定コマンド+29)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+2C(エラー指定コマンド+2A)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+2D(エラー指定コマンド+2B)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+2E(エラー指定コマンド+2C)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+2F(エラー指定コマンド+2D)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+30(エラー指定コマンド+2E)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+31(エラー指定コマンド+2F)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+32(エラー指定コマンド+30)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+33(エラー指定コマンド+31)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+34(エラー指定コマンド+32)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+35(エラー指定コマンド+33)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+36(エラー指定コマンド+34)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+37(エラー指定コマンド+35)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+38(エラー指定コマンド+36)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+39(エラー指定コマンド+37)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+3A(エラー指定コマンド+38)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+3B(エラー指定コマンド+39)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+3C(エラー指定コマンド+3A)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+3D(エラー指定コマンド+3B)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+3E(エラー指定コマンド+3C)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+3F(エラー指定コマンド+3D)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+40(エラー指定コマンド+3E)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+41(エラー指定コマンド+3F)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+42(エラー指定コマンド+40)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+43(エラー指定コマンド+41)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+44(エラー指定コマンド+42)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+45(エラー指定コマンド+43)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+46(エラー指定コマンド+44)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+47(エラー指定コマンド+45)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+48(エラー指定コマンド+46)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+49(エラー指定コマンド+47)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+4A(エラー指定コマンド+48)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+4B(エラー指定コマンド+49)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+4C(エラー指定コマンド+4A)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+4D(エラー指定コマンド+4B)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+4E(エラー指定コマンド+4C)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+4F(エラー指定コマンド+4D)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+50(エラー指定コマンド+4E)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+51(エラー指定コマンド+4F)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+52(エラー指定コマンド+50)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+53(エラー指定コマンド+51)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+54(エラー指定コマンド+52)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+55(エラー指定コマンド+53)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+56(エラー指定コマンド+54)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+57(エラー指定コマンド+55)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+58(エラー指定コマンド+56)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+59(エラー指定コマンド+57)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+5A(エラー指定コマンド+58)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+5B(エラー指定コマンド+59)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+5C(エラー指定コマンド+5A)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+5D(エラー指定コマンド+5B)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+5E(エラー指定コマンド+5C)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+5F(エラー指定コマンド+5D)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+60(エラー指定コマンド+5E)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+61(エラー指定コマンド+5F)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+62(エラー指定コマンド+60)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+63(エラー指定コマンド+61)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+64(エラー指定コマンド+62)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+65(エラー指定コマンド+63)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+66(エラー指定コマンド+64)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+67(エラー指定コマンド+65)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+68(エラー指定コマンド+66)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+69(エラー指定コマンド+67)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+6A(エラー指定コマンド+68)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+6B(エラー指定コマンド+69)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+6C(エラー指定コマンド+6A)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+6D(エラー指定コマンド+6B)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+6E(エラー指定コマンド+6C)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+6F(エラー指定コマンド+6D)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+70(エラー指定コマンド+6E)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+71(エラー指定コマンド+6F)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+72(エラー指定コマンド+70)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+73(エラー指定コマンド+71)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+74(エラー指定コマンド+72)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+75(エラー指定コマンド+73)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+76(エラー指定コマンド+74)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+77(エラー指定コマンド+75)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+78(エラー指定コマンド+76)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+79(エラー指定コマンド+77)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+7A(エラー指定コマンド+78)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+7B(エラー指定コマンド+79)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+7C(エラー指定コマンド+7A)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+7D(エラー指定コマンド+7B)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+7E(エラー指定コマンド+7C)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+7F(エラー指定コマンド+7D)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+80(エラー指定コマンド+7E)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+81(エラー指定コマンド+7F)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+82(エラー指定コマンド+80)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+83(エラー指定コマンド+81)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+84(エラー指定コマンド+82)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+85(エラー指定コマンド+83)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+86(エラー指定コマンド+84)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+87(エラー指定コマンド+85)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+88(エラー指定コマンド+86)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+89(エラー指定コマンド+87)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+8A(エラー指定コマンド+88)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+8B(エラー指定コマンド+89)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+8C(エラー指定コマンド+8A)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+8D(エラー指定コマンド+8B)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+8E(エラー指定コマンド+8C)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+8F(エラー指定コマンド+8D)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+90(エラー指定コマンド+8E)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+91(エラー指定コマンド+8F)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+92(エラー指定コマンド+90)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+93(エラー指定コマンド+91)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+94(エラー指定コマンド+92)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+95(エラー指定コマンド+93)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+96(エラー指定コマンド+94)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+97(エラー指定コマンド+95)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+98(エラー指定コマンド+96)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+99(エラー指定コマンド+97)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+9A(エラー指定コマンド+98)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+9B(エラー指定コマンド+99)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+9C(エラー指定コマンド+9A)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+9D(エラー指定コマンド+9B)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+9E(エラー指定コマンド+9C)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+9F(エラー指定コマンド+9D)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+A0(エラー指定コマンド+9E)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+A1(エラー指定コマンド+9F)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+A2(エラー指定コマンド+A0)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+A3(エラー指定コマンド+A1)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+A4(エラー指定コマンド+A2)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+A5(エラー指定コマンド+A3)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+A6(エラー指定コマンド+A4)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+A7(エラー指定コマンド+A5)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+A8(エラー指定コマンド+A6)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+A9(エラー指定コマンド+A7)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+AA(エラー指定コマンド+A8)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+AB(エラー指定コマンド+A9)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+AC(エラー指定コマンド+AA)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+AD(エラー指定コマンド+AB)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+AE(エラー指定コマンド+AC)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+AF(エラー指定コマンド+AD)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+B0(エラー指定コマンド+AE)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+B1(エラー指定コマンド+AF)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+B2(エラー指定コマンド+B0)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+B3(エラー指定コマンド+B1)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+B4(エラー指定コマンド+B2)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+B5(エラー指定コマンド+B3)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+B6(エラー指定コマンド+B4)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+B7(エラー指定コマンド+B5)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+B8(エラー指定コマンド+B6)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+B9(エラー指定コマンド+B7)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+BA(エラー指定コマンド+B8)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+BB(エラー指定コマンド+B9)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+BC(エラー指定コマンド+BA)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+BD(エラー指定コマンド+BB)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+BE(エラー指定コマンド+BC)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+BF(エラー指定コマンド+BD)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+C0(エラー指定コマンド+BE)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+C1(エラー指定コマンド+BF)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+C2(エラー指定コマンド+C0)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+C3(エラー指定コマンド+C1)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+C4(エラー指定コマンド+C2)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+C5(エラー指定コマンド+C3)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+C6(エラー指定コマンド+C4)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+C7(エラー指定コマンド+C5)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+C8(エラー指定コマンド+C6)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+C9(エラー指定コマンド+C7)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+CA(エラー指定コマンド+C8)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+CB(エラー指定コマンド+C9)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+CC(エラー指定コマンド+CA)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+CD(エラー指定コマンド+CB)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+CE(エラー指定コマンド+CC)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+CF(エラー指定コマンド+CD)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+D0(エラー指定コマンド+CE)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+D1(エラー指定コマンド+CF)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+D2(エラー指定コマンド+D0)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+D3(エラー指定コマンド+D1)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+D4(エラー指定コマンド+D2)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+D5(エラー指定コマンド+D3)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+D6(エラー指定コマンド+D4)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+D7(エラー指定コマンド+D5)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+D8(エラー指定コマンド+D6)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+D9(エラー指定コマンド+D7)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+DA(エラー指定コマンド+D8)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+DB(エラー指定コマンド+D9)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+DC(エラー指定コマンド+DA)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+DD(エラー指定コマンド+DB)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+DE(エラー指定コマンド+DC)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+DF(エラー指定コマンド+DD)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+E0(エラー指定コマンド+DE)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+E1(エラー指定コマンド+DF)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+E2(エラー指定コマンド+E0)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+E3(エラー指定コマンド+E1)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+E4(エラー指定コマンド+E2)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+E5(エラー指定コマンド+E3)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+E6(エラー指定コマンド+E4)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+E7(エラー指定コマンド+E5)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+E8(エラー指定コマンド+E6)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+E9(エラー指定コマンド+E7)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+EA(エラー指定コマンド+E8)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+EB(エラー指定コマンド+E9)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+EC(エラー指定コマンド+EA)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+ED(エラー指定コマンド+EB)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+EE(エラー指定コマンド+EC)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+EF(エラー指定コマンド+ED)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+F0(エラー指定コマンド+EE)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+F1(エラー指定コマンド+EF)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+F2(エラー指定コマンド+F0)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+F3(エラー指定コマンド+F1)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+F4(エラー指定コマンド+F2)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+F5(エラー指定コマンド+F3)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+F6(エラー指定コマンド+F4)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+F7(エラー指定コマンド+F5)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+F8(エラー指定コマンド+F6)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+F9(エラー指定コマンド+F7)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+FA(エラー指定コマンド+F8)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+FB(エラー指定コマンド+F9)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+FC(エラー指定コマンド+FA)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+FD(エラー指定コマンド+FB)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+FE(エラー指定コマンド+FC)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+FF(エラー指定コマンド+FD)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+00(エラー指定コマンド+FE)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+01(エラー指定コマンド+FF)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+02(エラー指定コマンド+00)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+03(エラー指定コマンド+01)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+04(エラー指定コマンド+02)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+05(エラー指定コマンド+03)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+06(エラー指定コマンド+04)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+07(エラー指定コマンド+05)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+08(エラー指定コマンド+06)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+09(エラー指定コマンド+07)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+0A(エラー指定コマンド+08)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+0B(エラー指定コマンド+09)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+0C(エラー指定コマンド+0A)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+0D(エラー指定コマンド+0B)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+0E(エラー指定コマンド+0C)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+0F(エラー指定コマンド+0D)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+10(エラー指定コマンド+0E)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+11(エラー指定コマンド+0F)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+12(エラー指定コマンド+10)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+13(エラー指定コマンド+11)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+14(エラー指定コマンド+12)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+15(エラー指定コマンド+13)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+16(エラー指定コマンド+14)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+17(エラー指定コマンド+15)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+18(エラー指定コマンド+16)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+19(エラー指定コマンド+17)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+1A(エラー指定コマンド+18)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+1B(エラー指定コマンド+19)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+1C(エラー指定コマンド+1A)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+1D(エラー指定コマンド+1B)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+1E(エラー指定コマンド+1C)から、最初1000ms点灯し特図ランプ点灯の確認時間1後、停電復旧コマンド+1F(エラー指定コマン

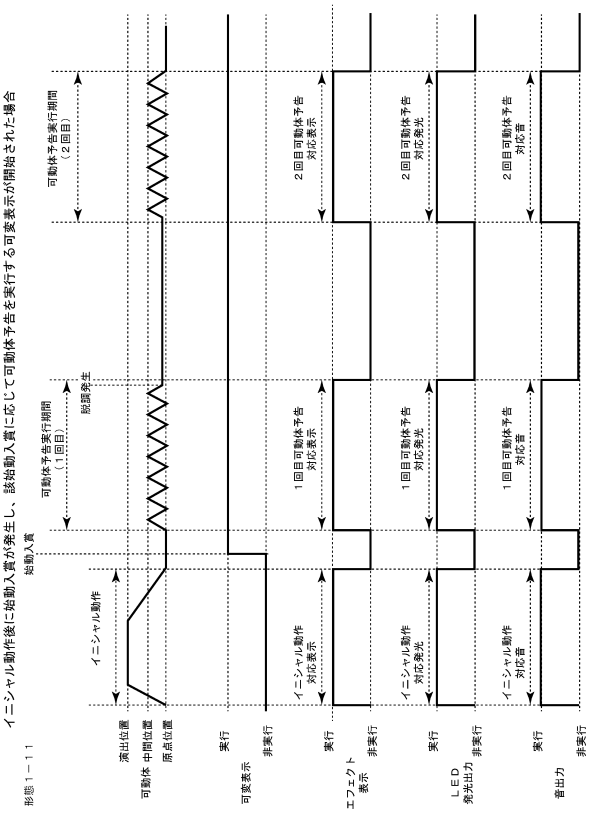
【図６９】



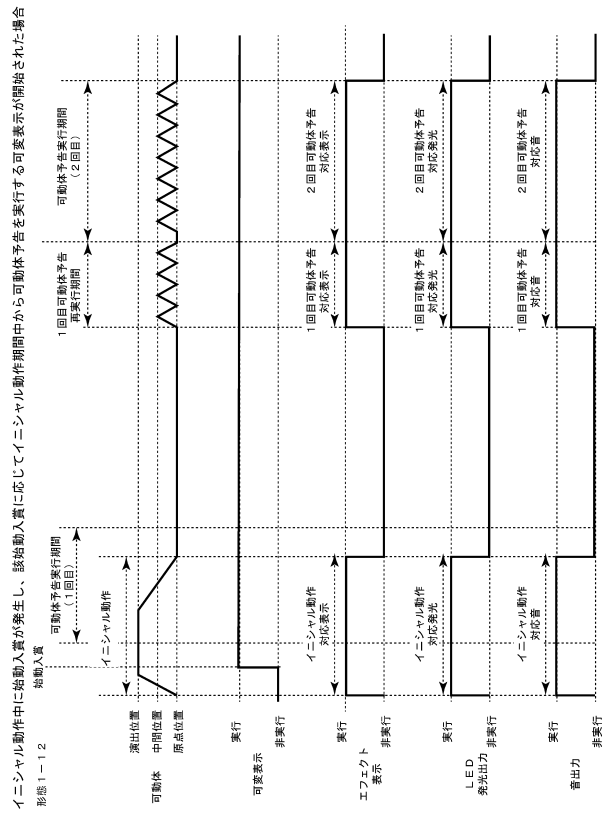
【図７０】



【図７１】

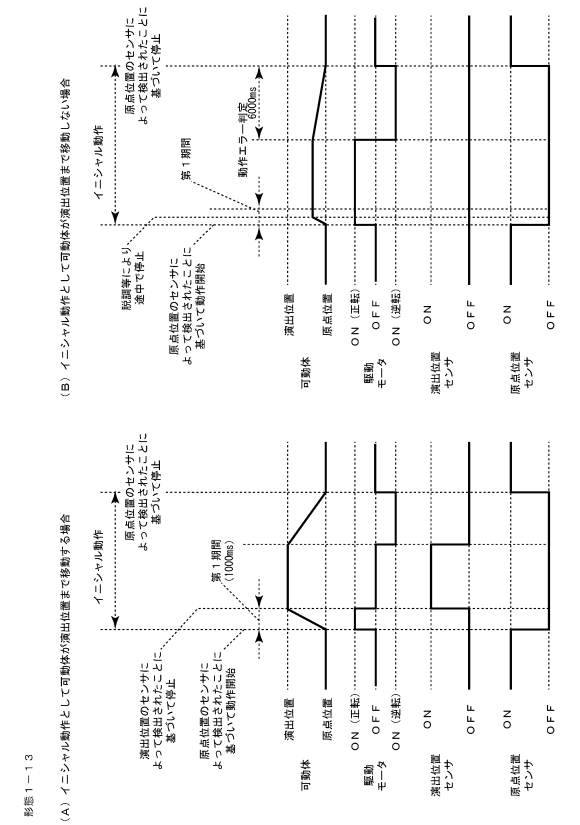


【図７２】



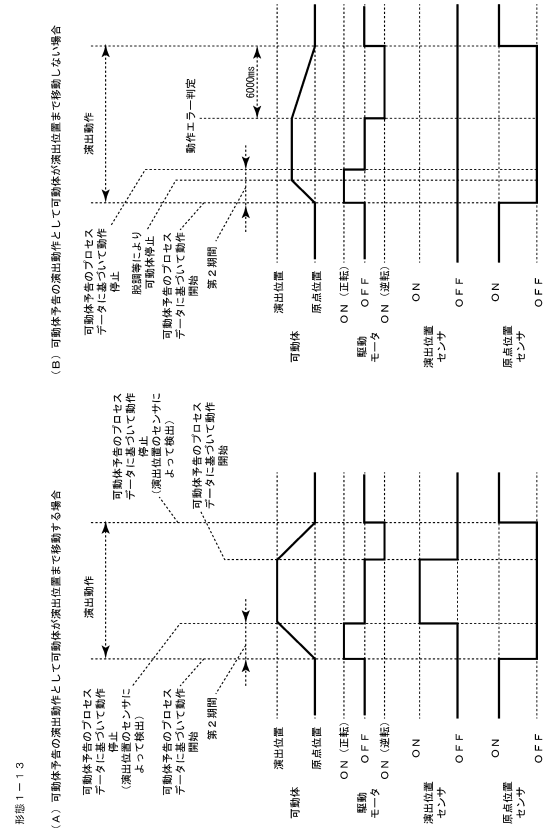
【図７３】

【図７３】



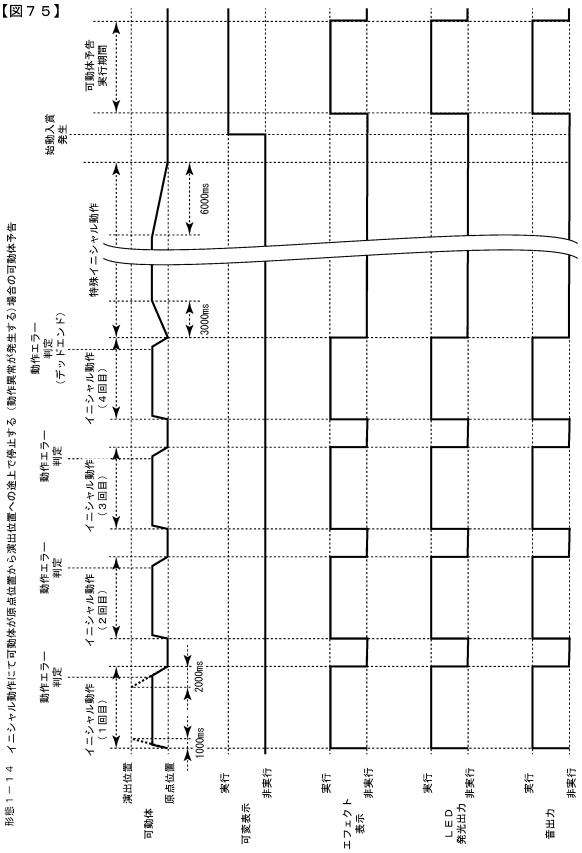
【図７４】

【図７４】



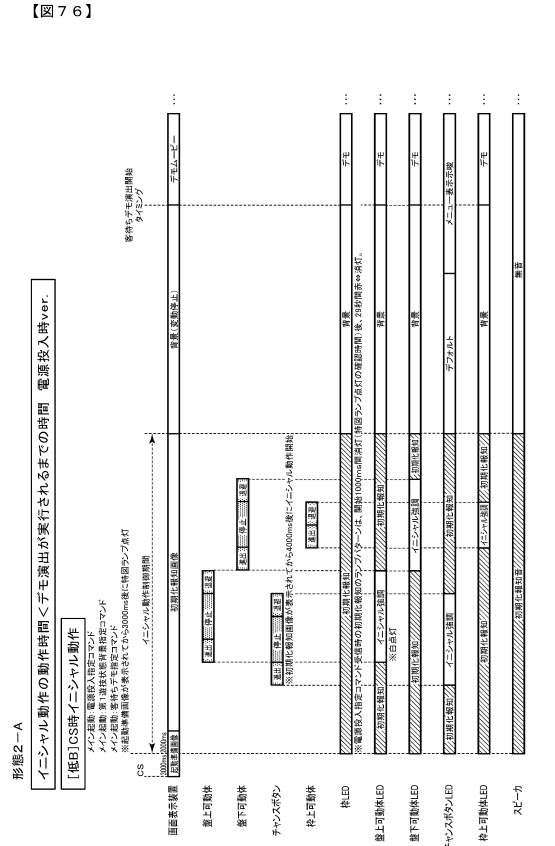
【図７５】

【図７５】

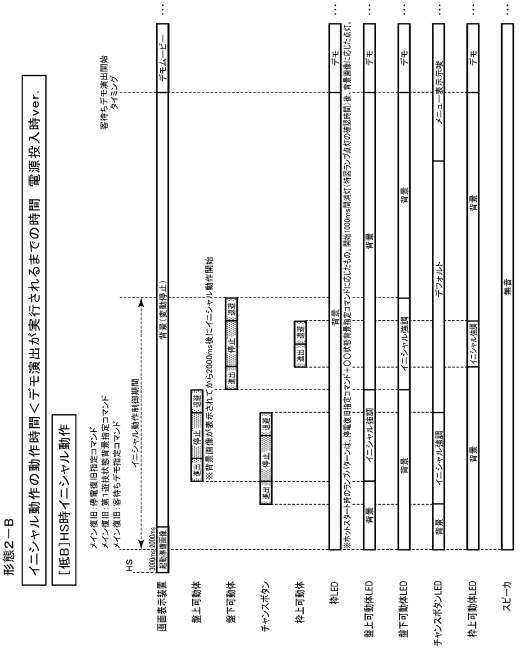


【図７６】

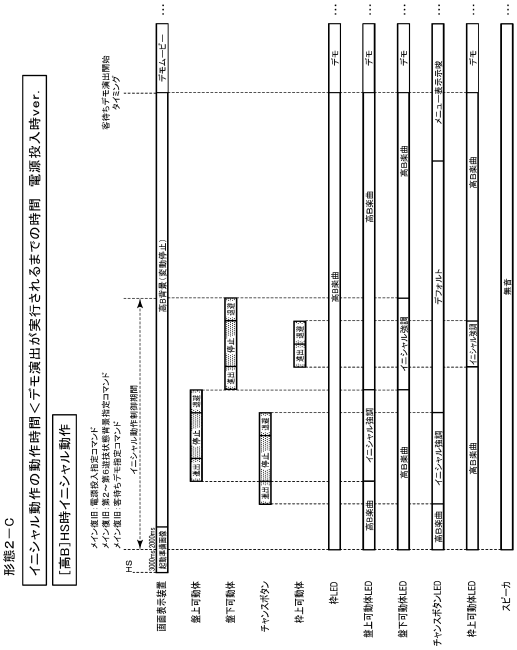
【図７６】



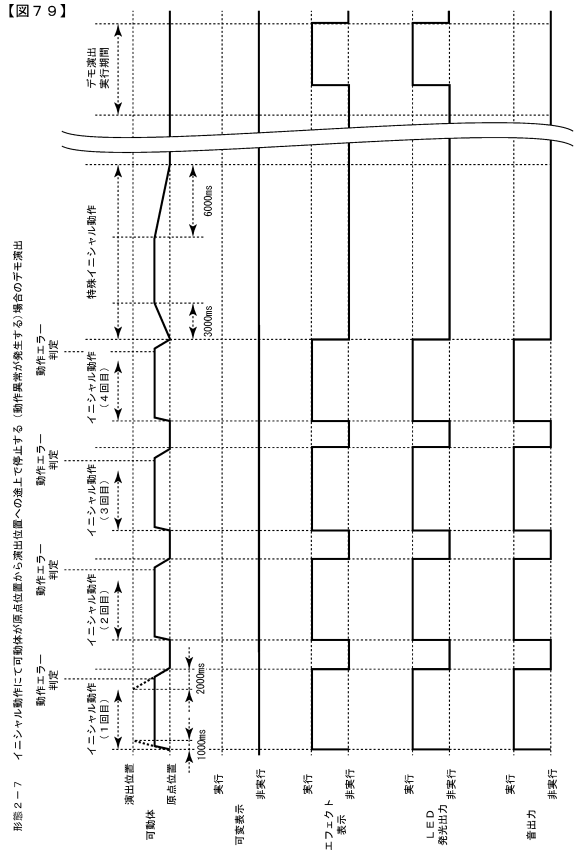
【図７７】
【図７７】



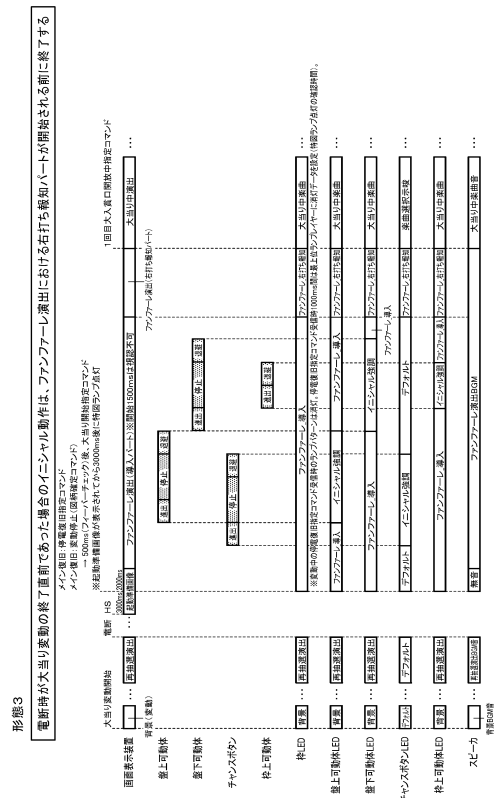
【図７８】
【図７８】



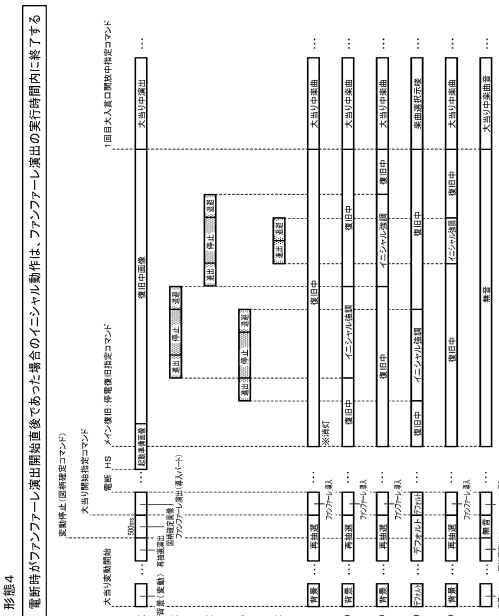
【図７９】
【図７９】



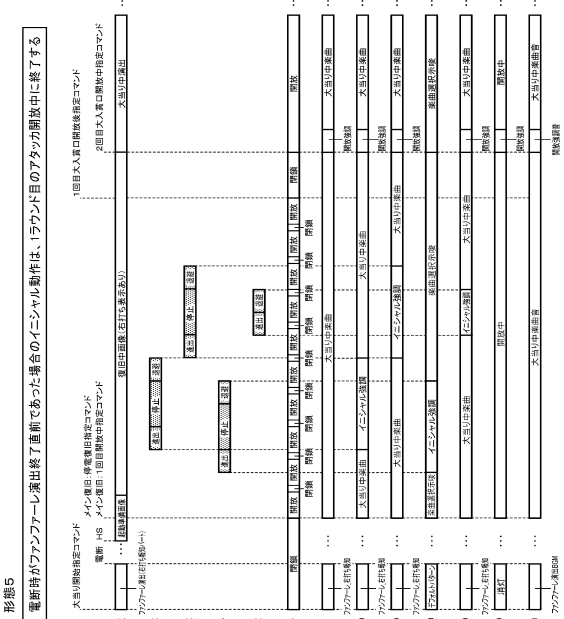
【図８０】
【図８０】



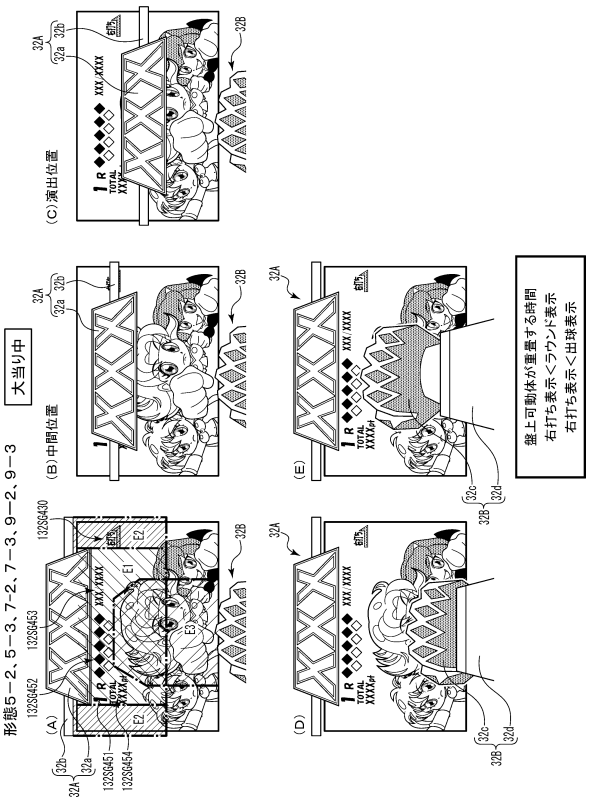
【図８１】



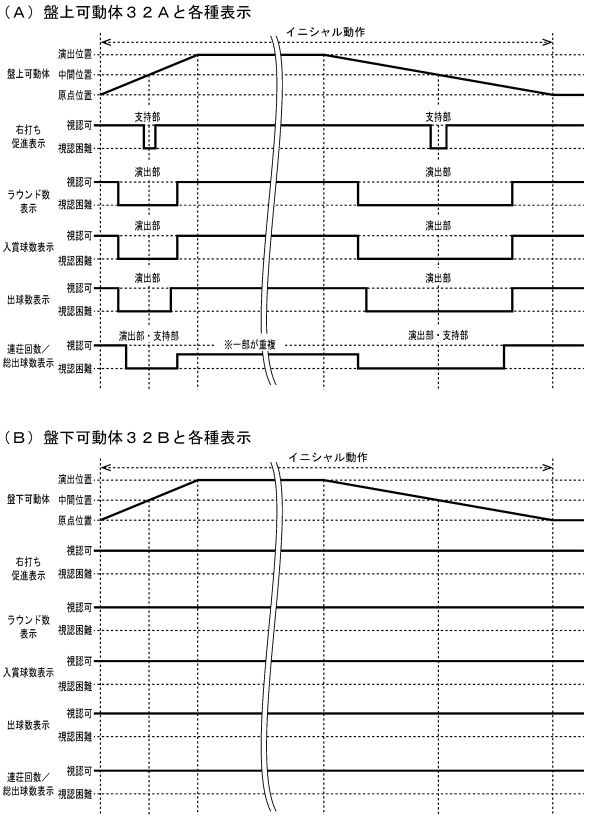
【図８２】



【図８３】

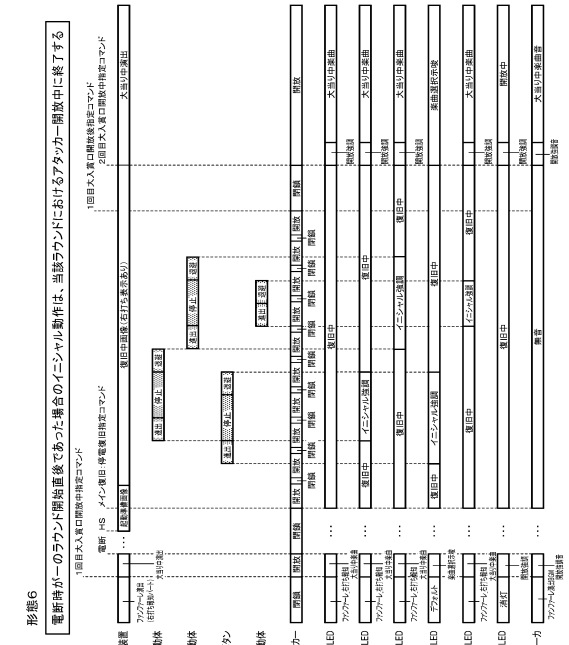


【図８４】



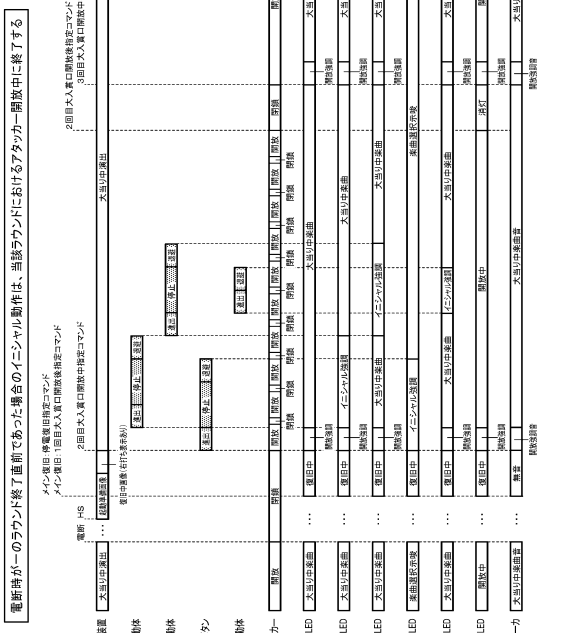
【図８５】

【図８５】



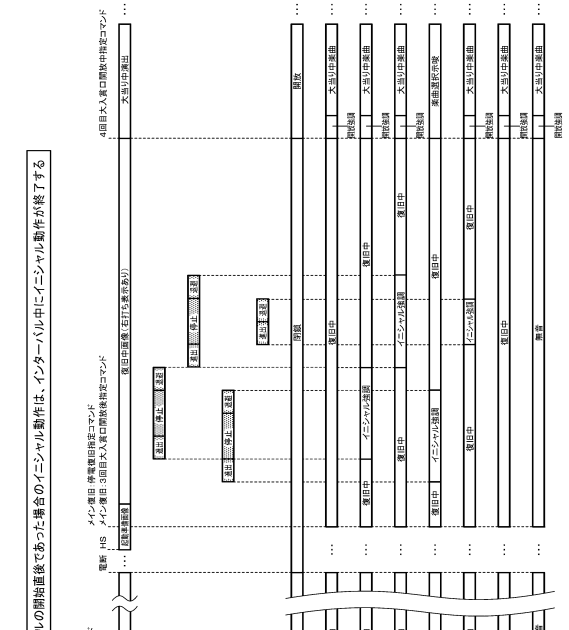
【図８６】

【図８６】



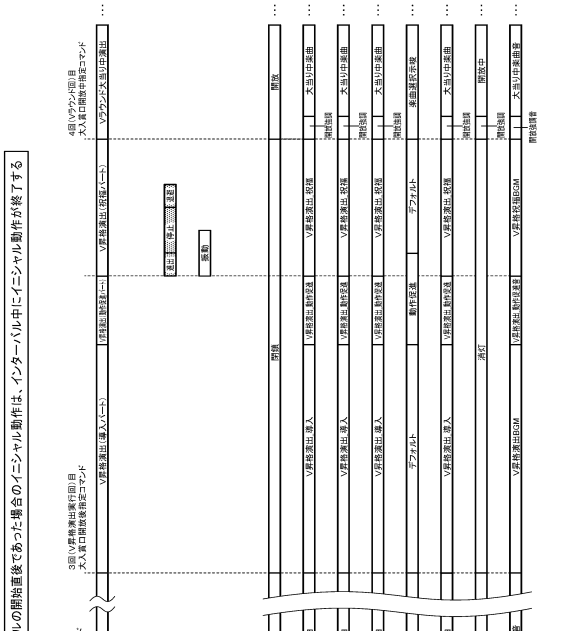
【図８７】

【図８７】



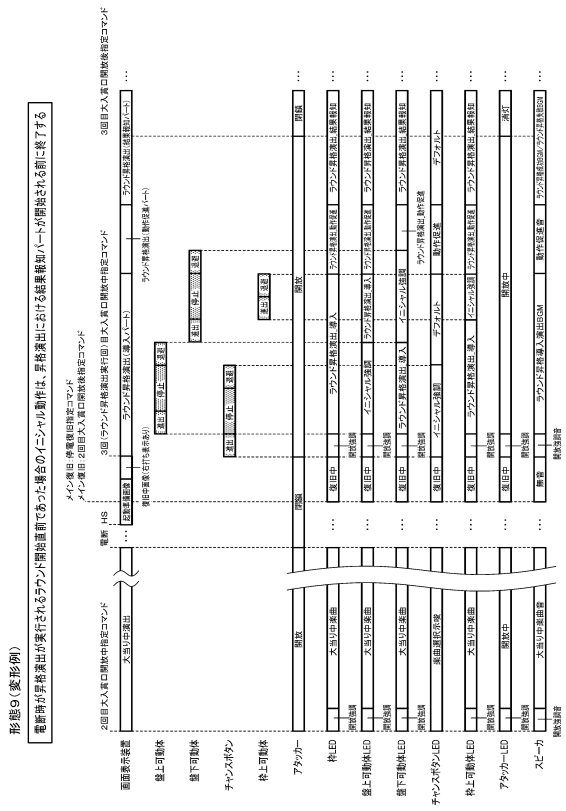
【図８８】

【図８８】



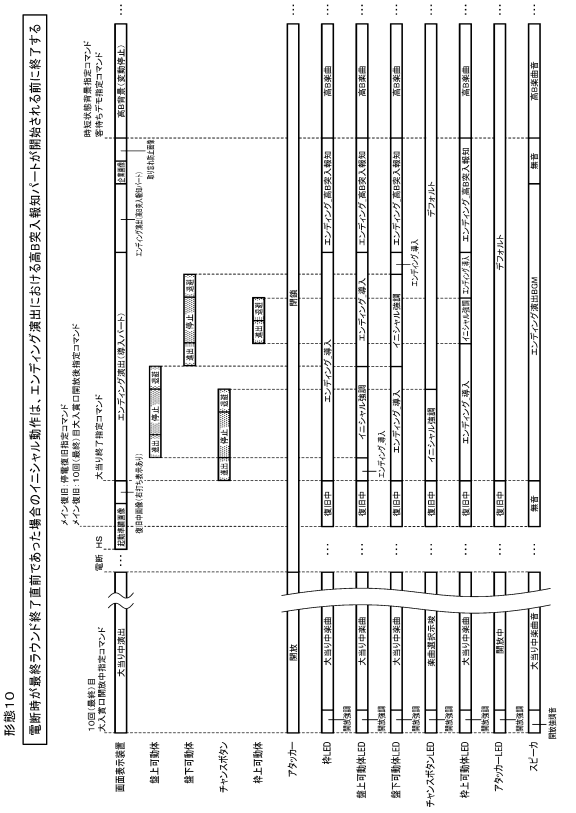
【図８９】

【図８９】



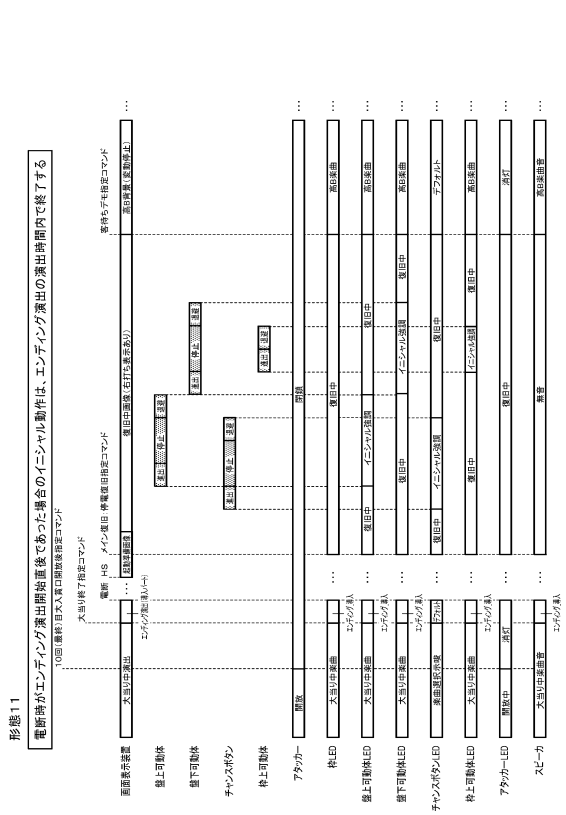
【図９０】

【図９０】



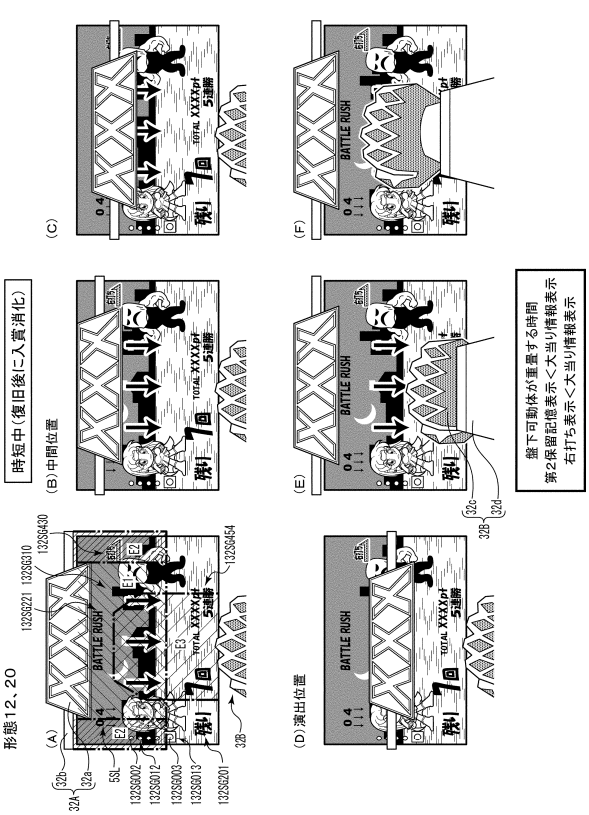
【図９１】

【図９１】



【図９２】

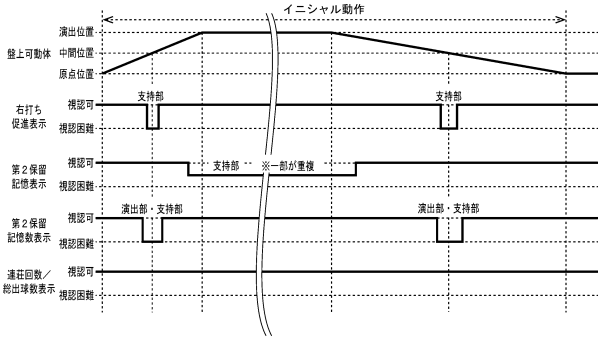
【図９２】



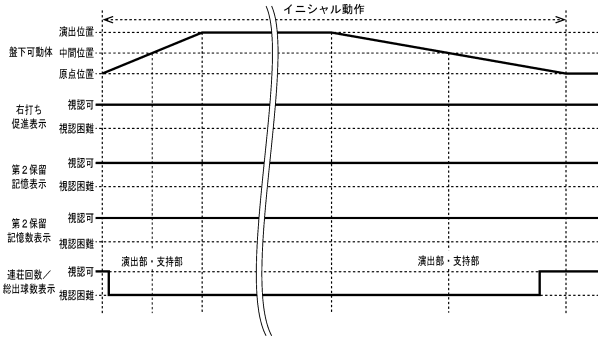
【図９３】

【図９３】

（Ａ）盤上可動体３２Ａと各種表示

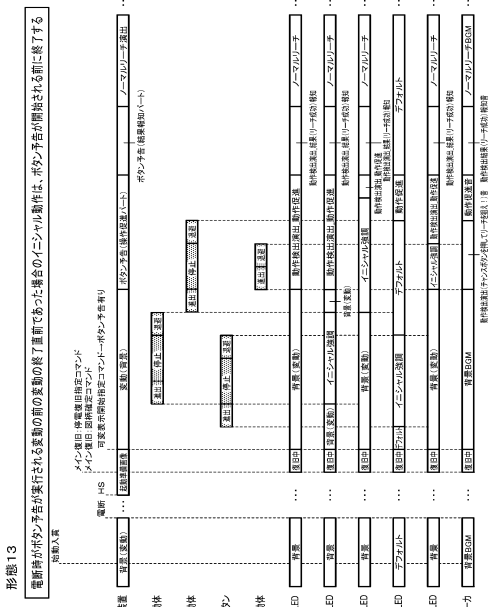


（Ｂ）盤下可動体３２Ｂと各種表示



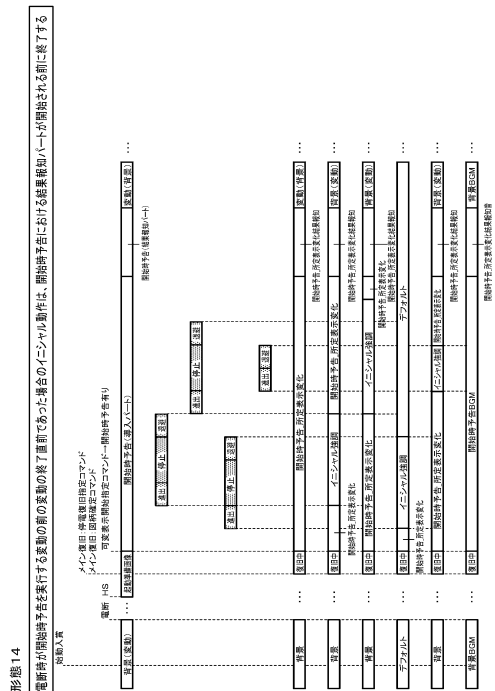
【図９４】

【図９４】



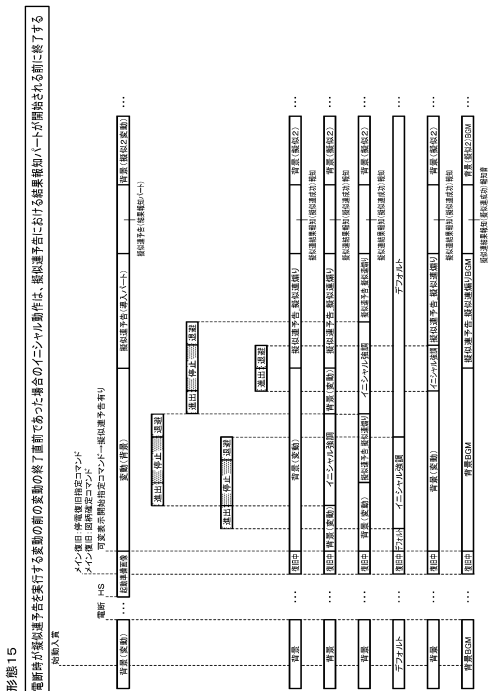
【図９５】

【図９５】



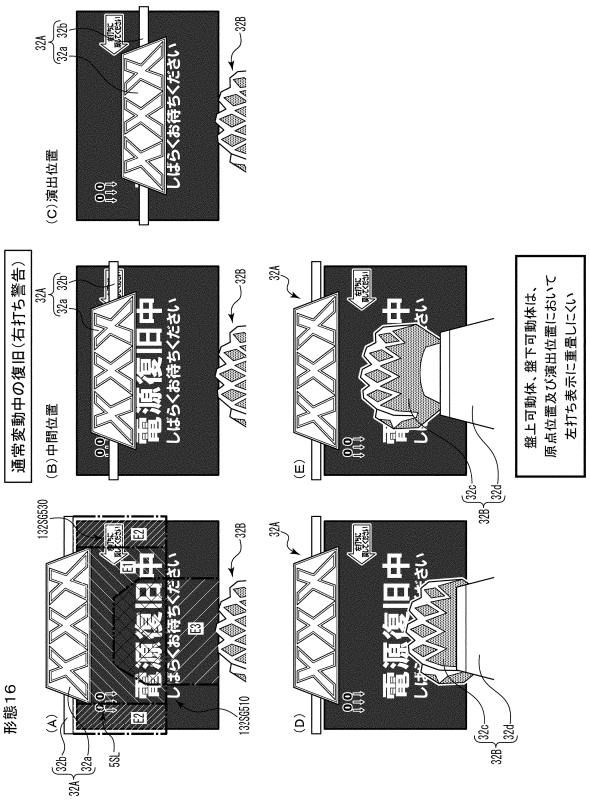
【図９６】

【図９６】



【図９７】

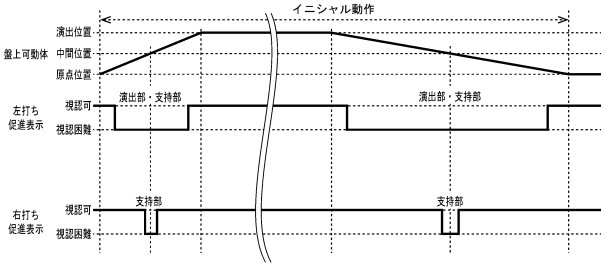
【図９７】



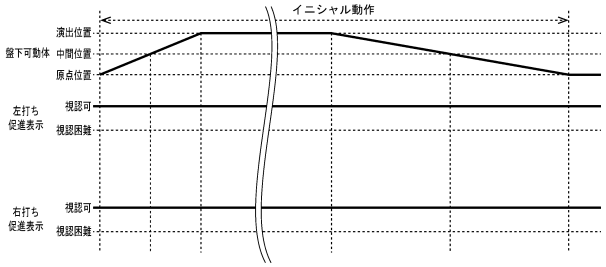
【図９８】

【図９８】

（Ａ）盤上可動体３２Ａと各種表示

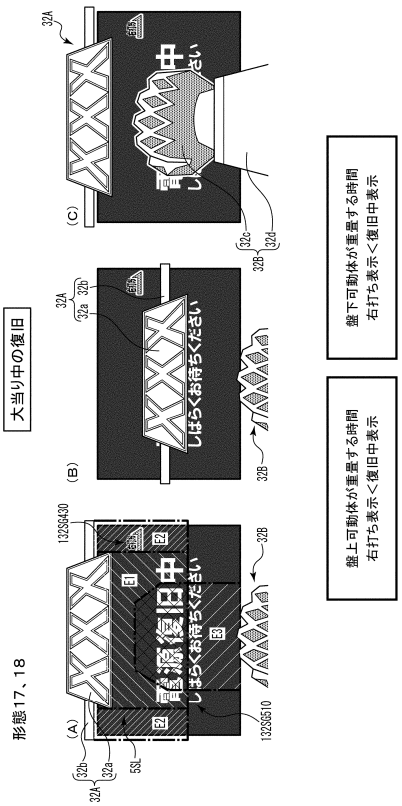


（Ｂ）盤下可動体３２Ｂと各種表示



【図９９】

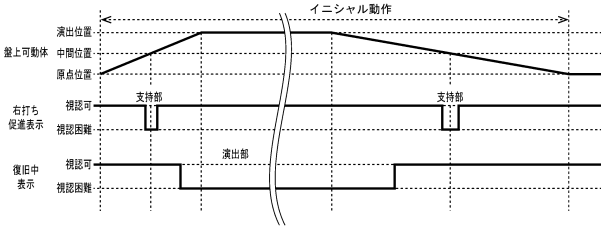
【図９９】



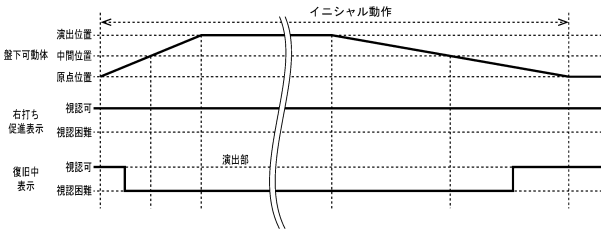
【図１００】

【図１００】

（Ａ）盤上可動体３２Ａと各種表示

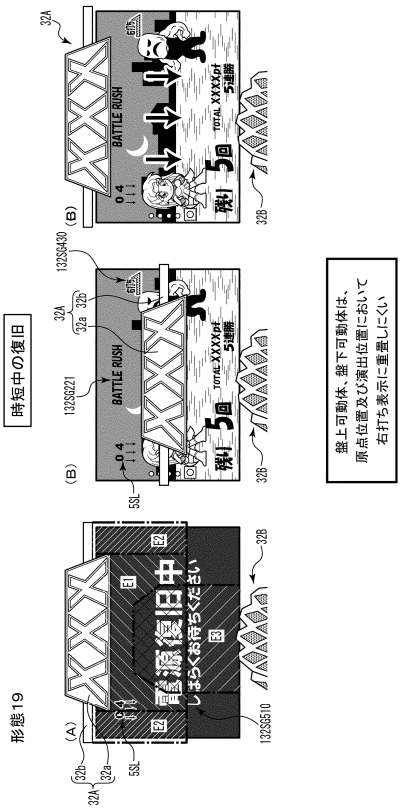


（Ｂ）盤下可動体３２Ｂと各種表示



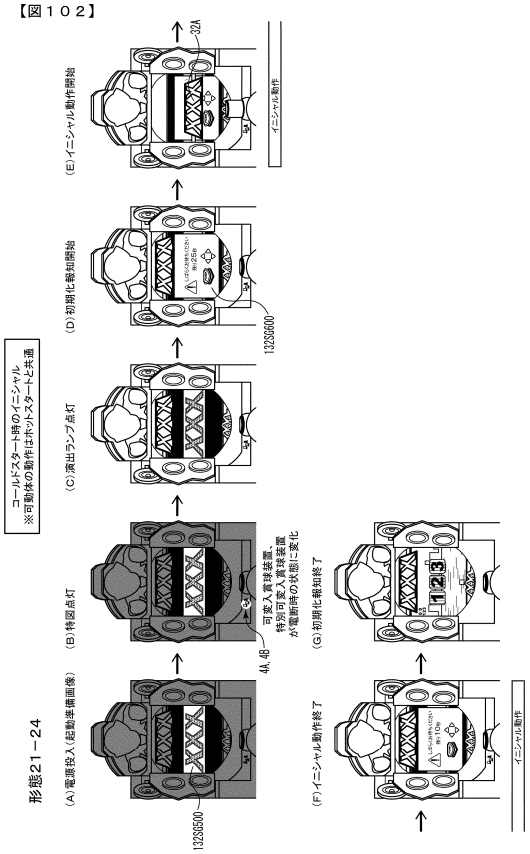
【図１０１】

【図１０１】



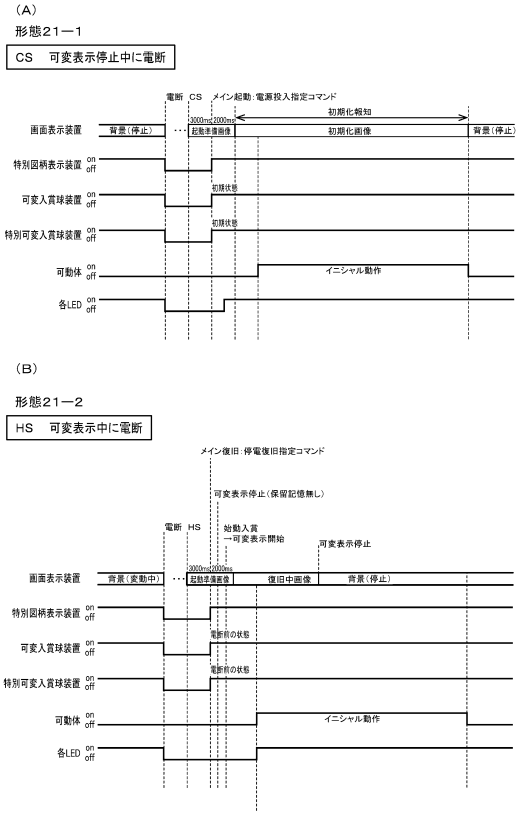
【図１０２】

【図１０２】



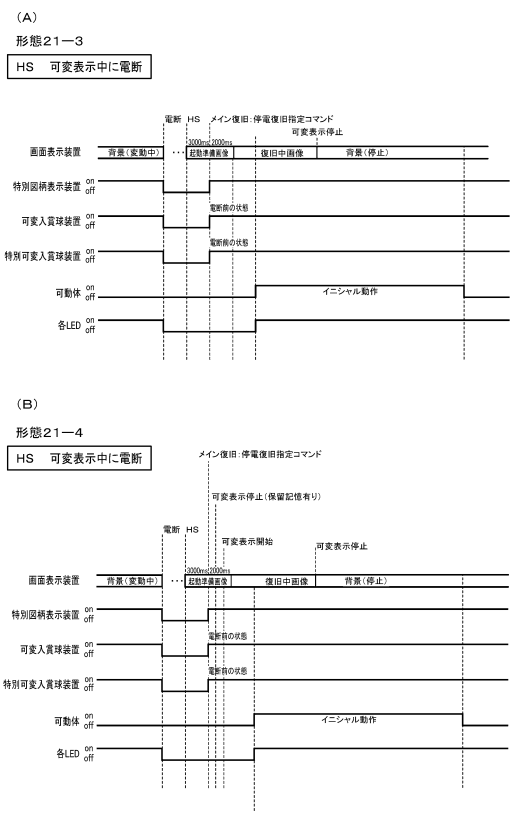
【図１０３】

【図１０３】

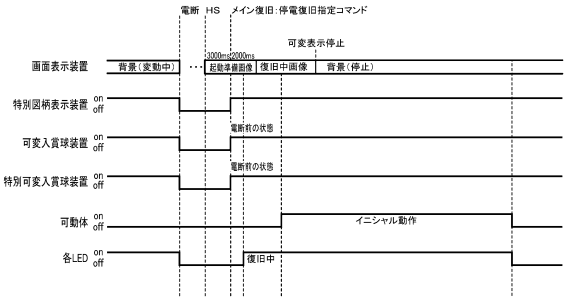


【図１０４】

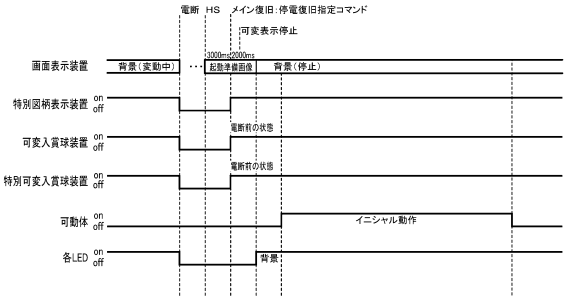
【図１０４】



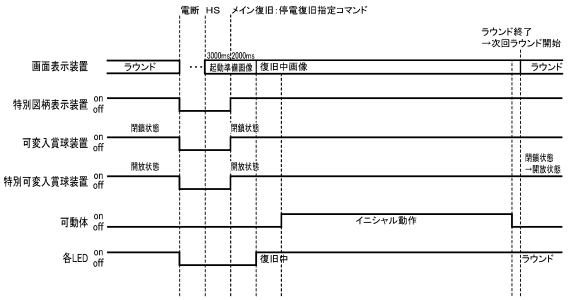
【図１０５】
【図１０５】
（Ａ）
形態22－2
HS　可変表示中に電断



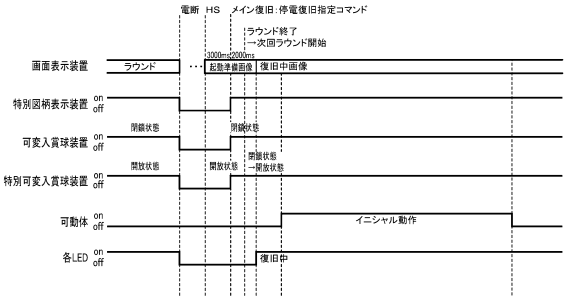
（Ｂ）
形態22－3
HS　可変表示中に電断



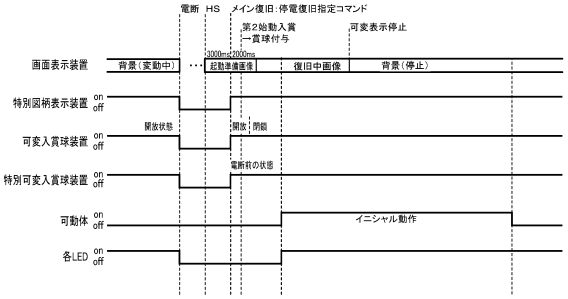
【図１０６】
【図１０６】
（Ａ）
形態22－4
HS　ラウンド中に電断



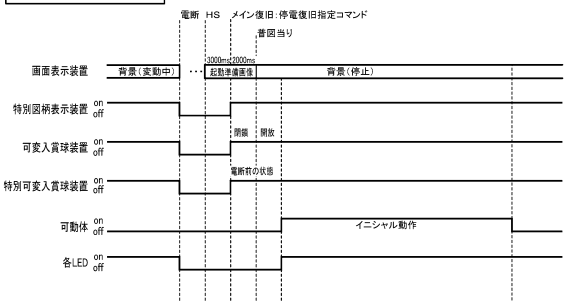
（Ｂ）
形態22－5
HS　ラウンド中に電断



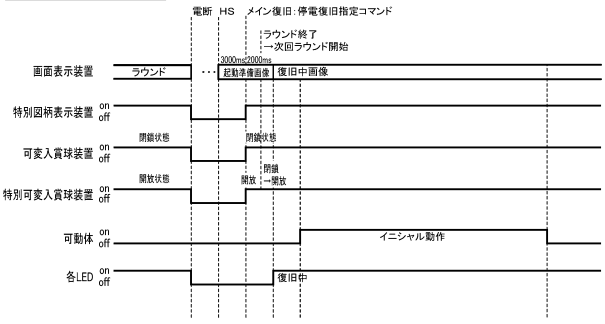
【図１０７】
【図１０７】
（Ａ）
形態23－2
HS　可変表示中に電断



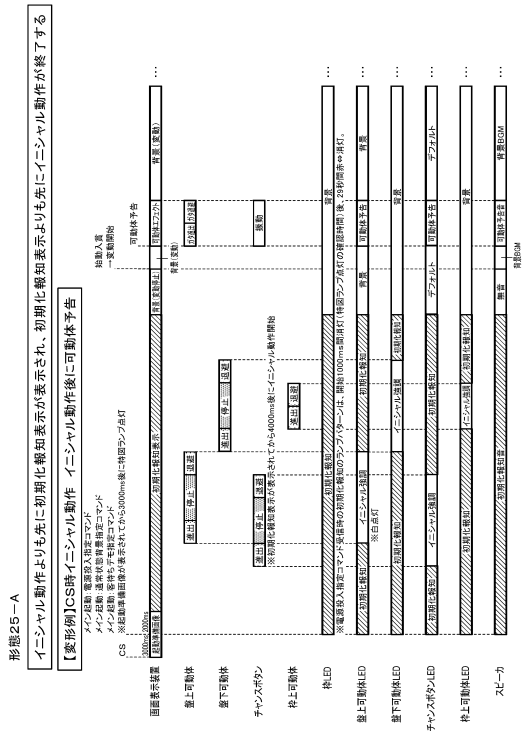
（Ｂ）
形態23－3
HS　可変表示中に電断



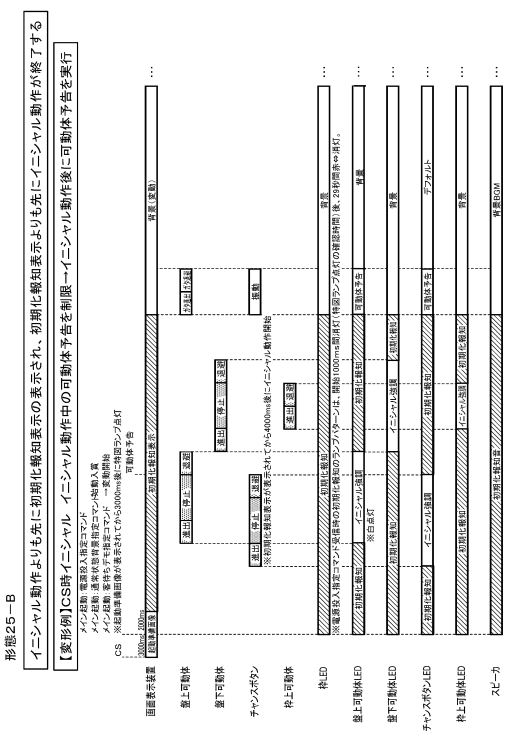
【図１０８】
【図１０８】
形態24－2
HS　ラウンド中に電断



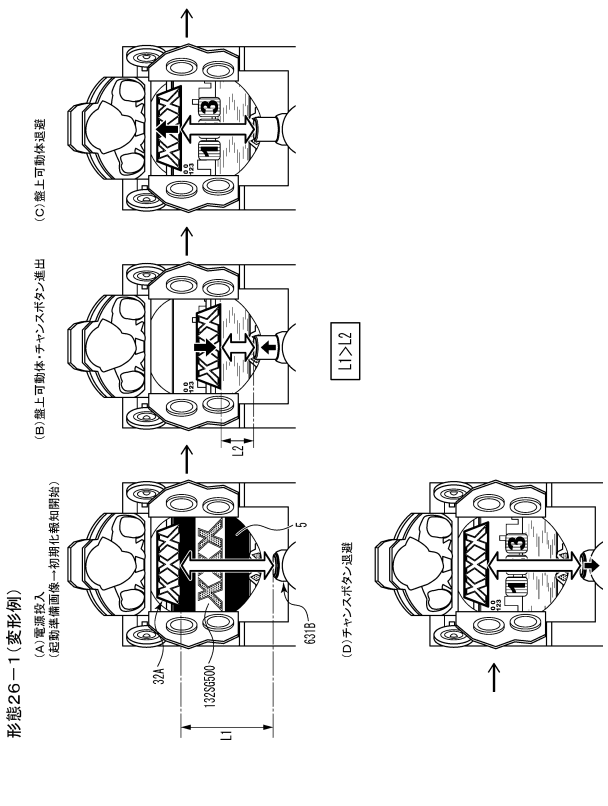
【図１０９】
【図１０９】



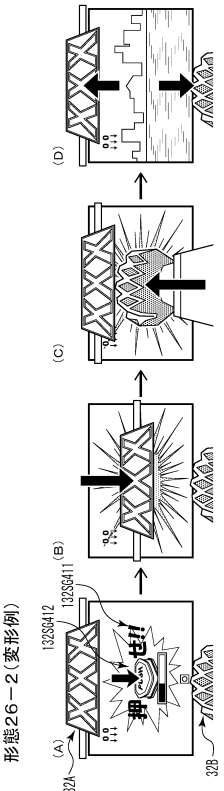
【図１１０】
【図１１０】



【図１１１】
【図１１１】

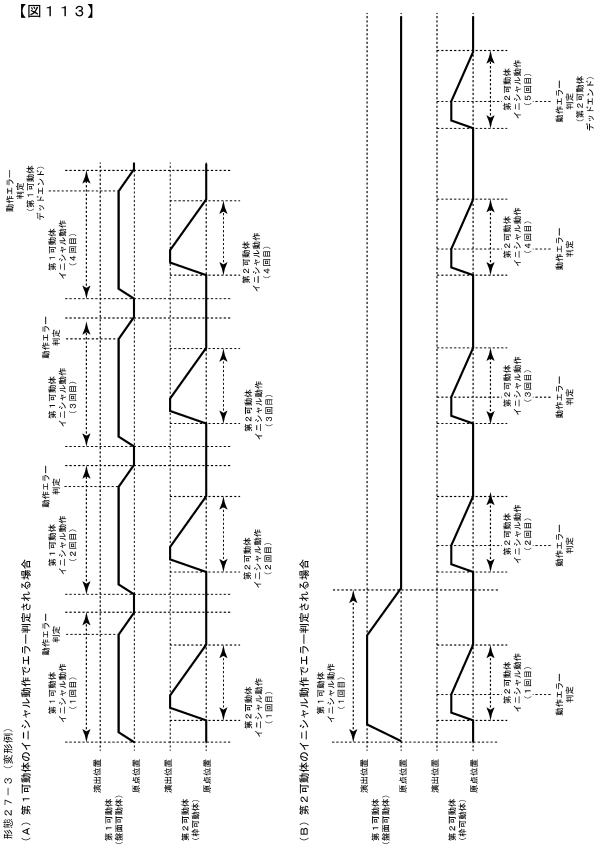


【図１１２】
【図１１２】



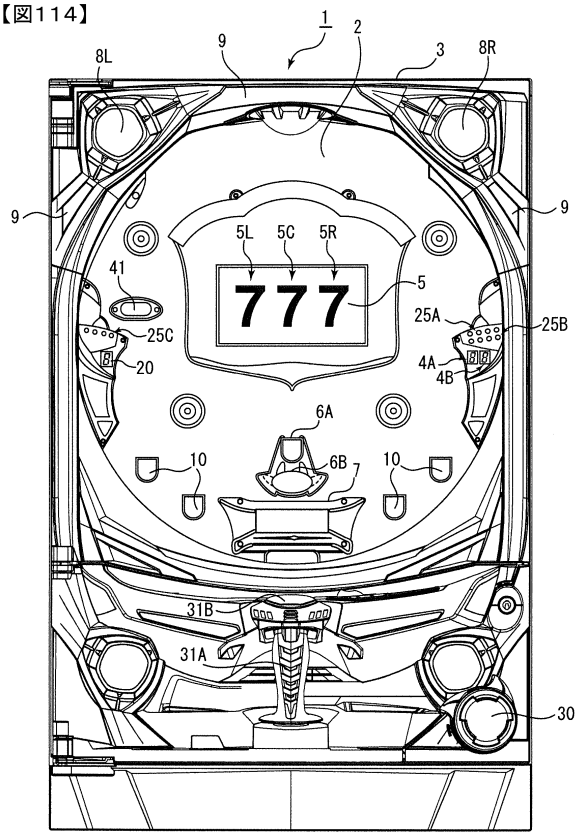
【図１１３】

【図１１３】



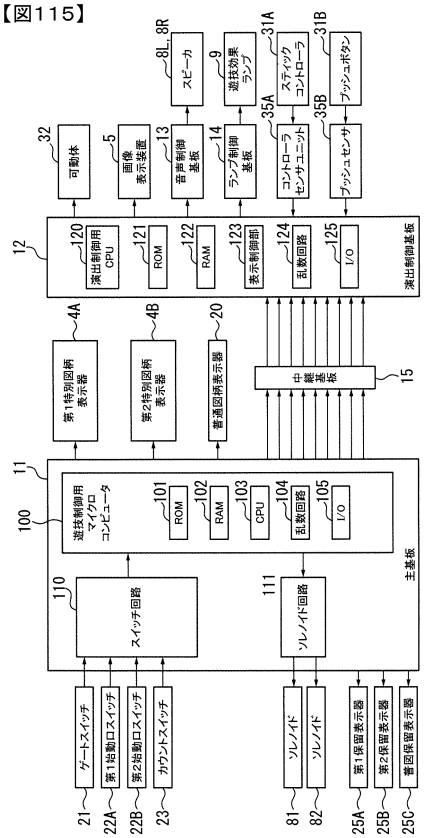
【図１１４】

【図１１４】



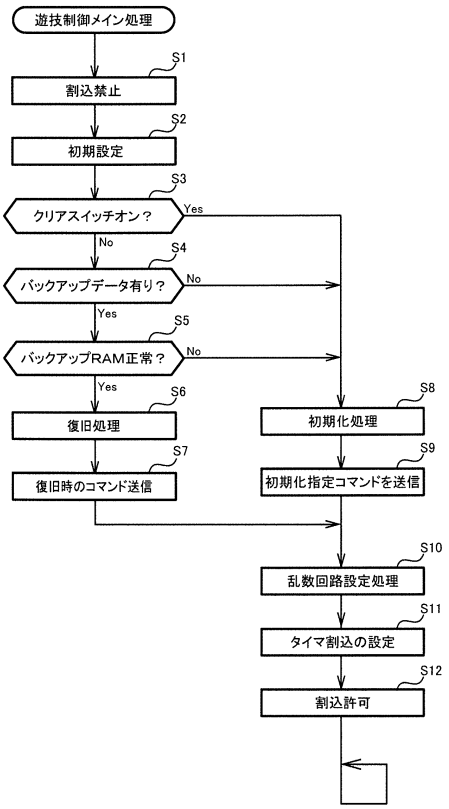
【図１１５】

【図１１５】



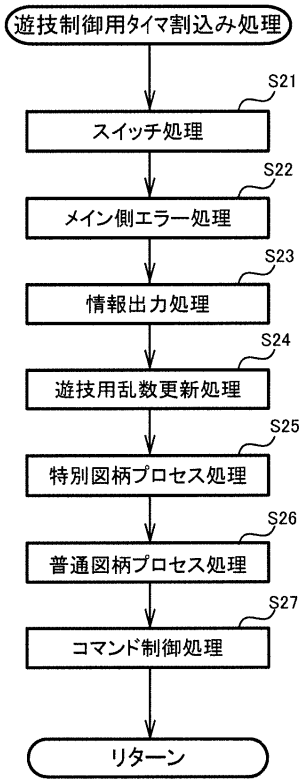
【図１１６】

【図１１６】



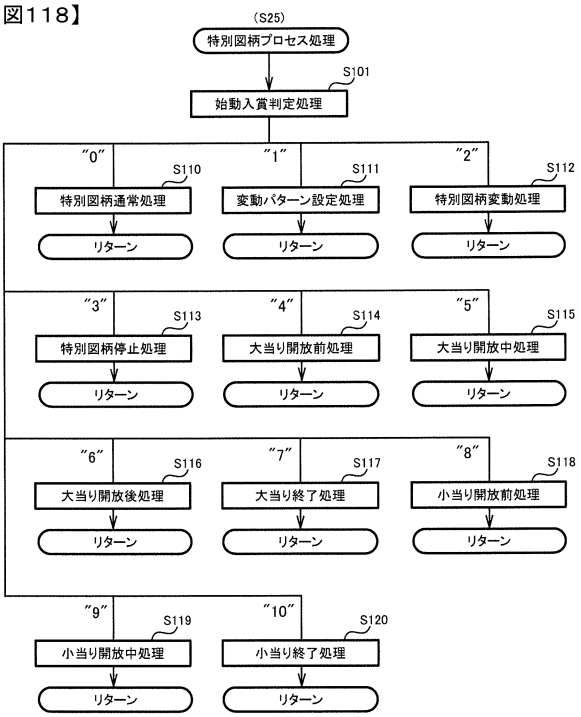
【図１１７】

【図117】



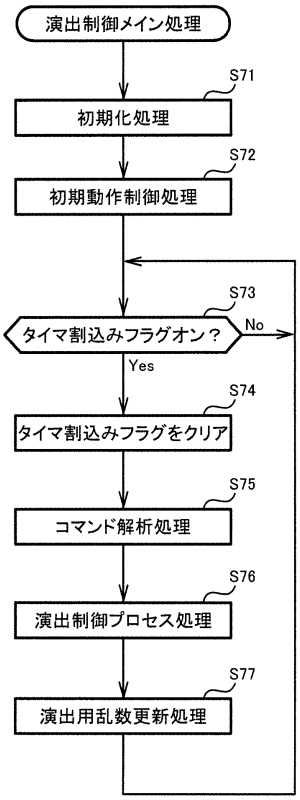
【図１１８】

【図118】



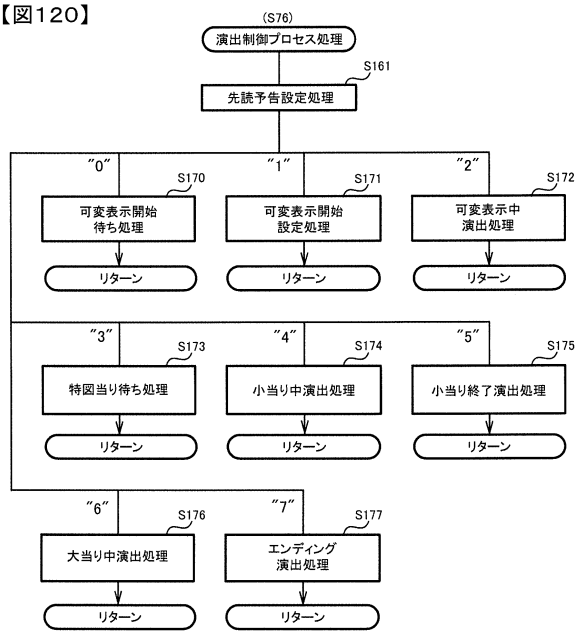
【図１１９】

【図119】



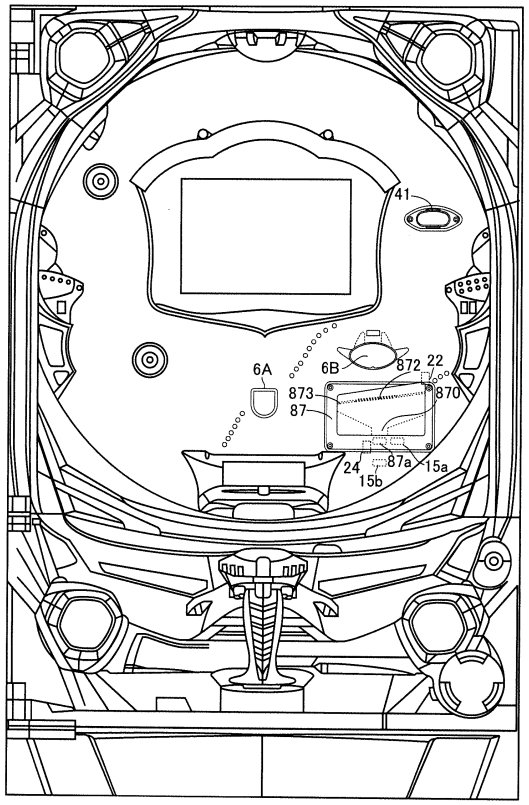
【図１２０】

【図120】



【図１２１－１】

【図121－1】



【図１２１－２】

【図121－2】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1，第2特別図柄 大当り判定	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	大入賞口15回 （各R29秒）
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 （第2特別図柄変動1回 又は第1，第2特別図柄 変動合計5回まで）	大入賞口4回 （各R29秒）
小当り経由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 ＋V入賞	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	V入賞装置1回 (0.1秒×10) ＋大入賞口15回 （各R29秒）
小当り経由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 ＋V入賞	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	V入賞装置1回 (0.1秒×10) ＋大入賞口8回 （各R29秒）
小当り経由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 ＋V入賞	時短状態 （第2特別図柄変動7回 又は第1，第2特別図柄 変動合計11回まで）	V入賞装置1回 (0.1秒×10) ＋大入賞口4回 （各R29秒）

【図１２１－３】

【図121－3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～99	大当り種別判定用	0．002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0．002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	変動パターン判定用	0．002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0．002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0．002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図１２１－４】

【図121－4】

(A)第1特図当り判定テーブル

大当り確率（ランダムR［0～65535］と比較）						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

(B)第2特図当り判定テーブル

大当り確率（ランダムR［0～65535］と比較）						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					

(C)第1図柄大当り種別判定テーブル（第1特図の図柄大当り時）

大当り種類	大当り図柄	ランダム1（個数）
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D)第2図柄大当り種別判定テーブル（第2特図の図柄大当り時）

大当り種類	大当り図柄	ランダム1（個数）
図柄15R時短大当り	7	100

(E)小当り経由大当り種別判定テーブル（第2特図に基づくV入賞大当り時）

大当り種類	小当り図柄	ランダム1（個数）
小当り経由16(15)R時短大当り	1	45
小当り経由9(8)R時短大当り	5	10
小当り経由5(4)R時短大当り	9	45

【図１２１－５】

【図121－5】

MODE	EXT	名称	内容
8O	××	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定（××＝変動パターン番号）
8C	01	表示結果1指定（はずれ）	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定（図柄4R時短大当り）	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定（図柄15R時短大当り）	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（第1小当り）	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定（第2小当り）	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定（第3小当り）	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定（電源投入指定）	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定（図柄4R時短大当り）	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定（図柄15R時短大当り）	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定（小当り経由5(4)R時短大当り）	小当り経由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定（小当り経由9(8)R時短大当り）	小当り経由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定（小当り経由16(15)R時短大当り）	小当り経由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定（XX＝01(H)～0F(H)）
A3	01	大当り終了1指定（図柄4R時短大当り）	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定（図柄15R時短大当り）	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定（小当り経由5(4)R時短大当り）	小当り経由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定（小当り経由9(8)R時短大当り）	小当り経由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定（小当り経由16(15)R時短大当り）	小当り経由16(15)R時短大当りを終了することの指定

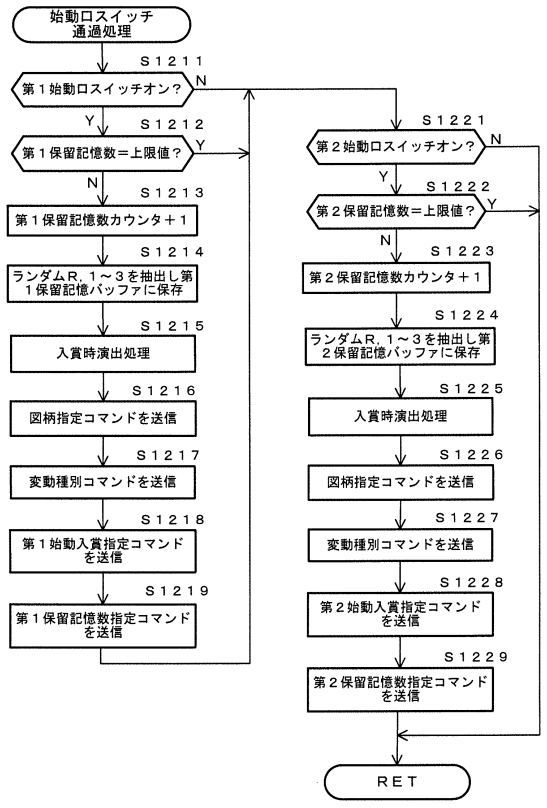
【図１２１－６】

【図121－6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	××	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C1	××	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数が××で示す数になったことの指定
C2	××	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C3	××	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン種別）を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞球検出指定	V判定入賞装置への入賞球（V入賞球＋V入賞球以外）を検出したことの指定

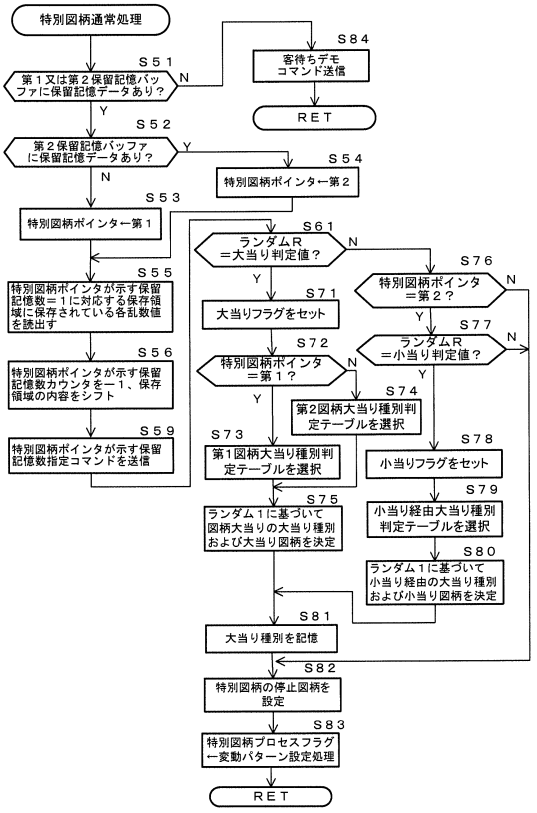
【図１２１－７】

【図121－7】



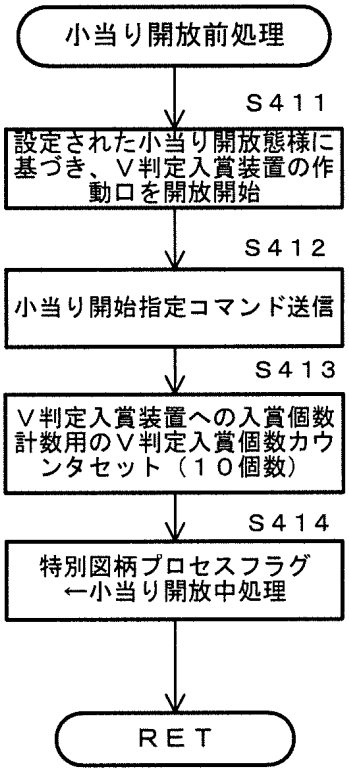
【図１２１－８】

【図121－8】



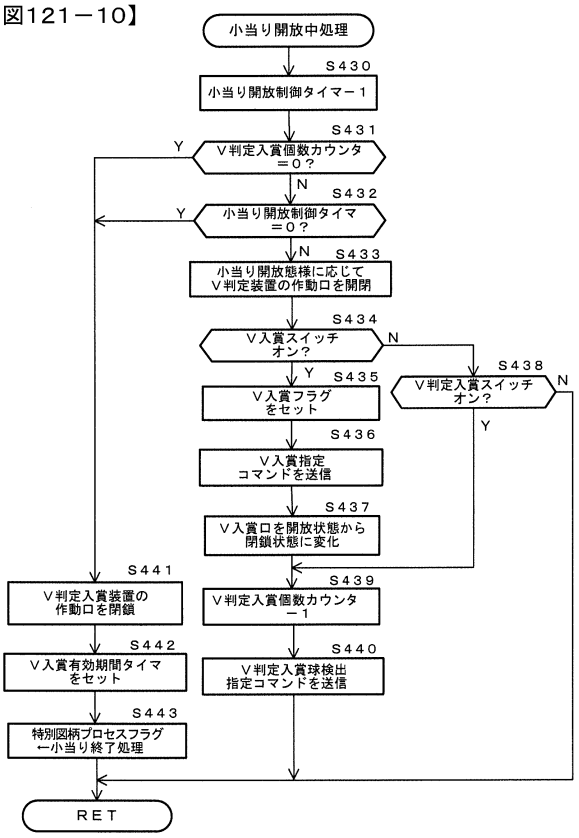
【図１２１－９】

【図121－9】



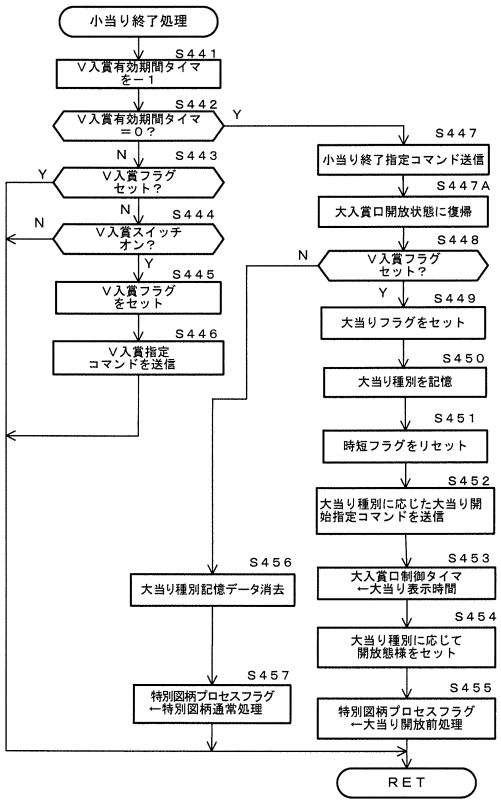
【図１２１－１０】

【図121－10】



【図１２１－１１】

【図121－11】



【図１２２－１】

【図122－1】

当り種別テーブル

（１）大当り種別テーブル

大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
図柄３Ｒ通常大当り	第１,第２特別図柄大当り判定	通常状態	大入賞口３回（各Ｒ２９秒）
図柄１０Ｒａ時短大当り	第１,第２特別図柄大当り判定	ａ時短状態（第２特別図柄変動１００００回まで）	大入賞口１０回（各Ｒ２９秒）
図柄１０Ｒｂ時短大当り	第１,第２特別図柄大当り判定	ｂ時短状態（第２特別図柄変動１００００回まで）	大入賞口１０回（各Ｒ２９秒）

（２）小当り経由大当り種別テーブル

大当り種別	大当り条件発生	大当り後制御状態	開放回数
通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り	第２特別図柄小当り判定＋Ｖ入賞	ａ時短状態（第２特別図柄変動１００００回まで）	Ｖ入賞装置１回（0.04秒×１）＋大入賞口9回（各Ｒ２９秒）
時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り	第２特別図柄小当り判定＋Ｖ入賞	ａ時短状態（第２特別図柄変動１００００回まで）	Ｖ入賞装置１回（0.1秒×１０）＋大入賞口9回（各Ｒ２９秒）

【図１２２－２】

【図122－2】

（Ａ）

乱数	範囲	用途	加算
ＭＲ１	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ＭＲ２	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ＭＲ３	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ＭＲ４	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ＭＲ５	3～23	ＭＲ４初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

（Ｂ）表示結果判定テーブル

（Ｂ１）[第1特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率（ＭＲ１[0～65535]と比較）	
大当り	1/319.7
小当り	1/200

（Ｂ２）[第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率（ＭＲ１[0～65535]と比較）	
大当り	1/319.7
小当り	1/41.1

【図１２２－３】

【図122－3】

大当り種別判定テーブル
［通常状態用］

（Ａ１）[第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
図柄３Ｒ通常大当り	0回	偶数図柄「222」,「444」等	0～119（４０％）
図柄１０Ｒａ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７以外)「111」,「555」等	120～239（４０％）
図柄１０Ｒｂ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７)「777」	239～299（２０％）

（Ａ２）[第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
図柄１０Ｒａ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７)「777」	0～299（１００％）

（Ｂ１）[第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り	１００００回	はずれ図柄	0～299（１００％）

※Ｖ入賞しても通常

（Ｂ２）[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り	１００００回	はずれ図柄,特殊図柄等	0～74（２５％）
時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７)「777」	75～299（７５％）

※Ｖ入賞しても通常

【図１２２－４】

【図122－4】

大当り種別判定テーブル
［ａ時短状態用、ｂ時短状態用］

（Ａ１）[第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
図柄３Ｒｂ時短大当り	１００００回	奇数図柄(３)「333」	0～239（８０％）
図柄１０Ｒａ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７)「777」	240～299（２０％）

（Ａ２）[第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
図柄１０Ｒａ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７)「777」	0～299（１００％）

（Ｂ１）[第1特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り	１００００回	はずれ図柄	0～299（１００％）

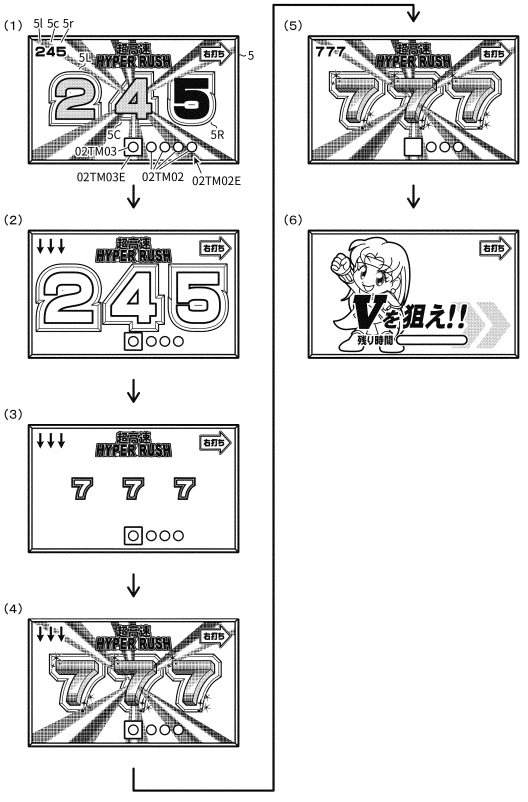
（Ｂ２）[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由大当り種別	時短制御	確定飾り図柄	ＭＲ２[0～299]
通常小当り経由１０Ｒａ時短大当り	１００００回	a時短：はずれ図柄 b時短：特殊図柄	0～74（２５％）
時短小当り経由１０Ｒａ時短大当り	１００００回	奇数図柄(７)「777」	75～299（７５％）

【図１２２－５】

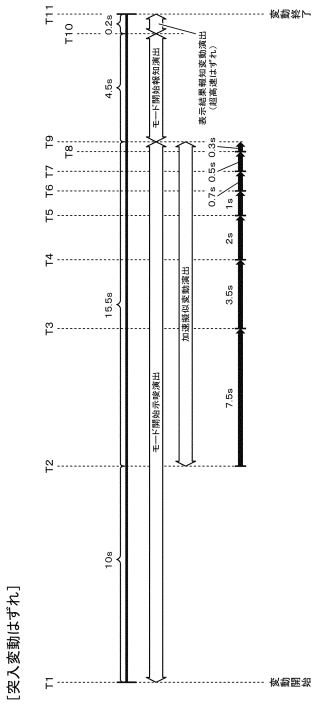
【図122－5】

［超高速時短小当り（超高速HYPER RUSH）］



【図１２２－６】

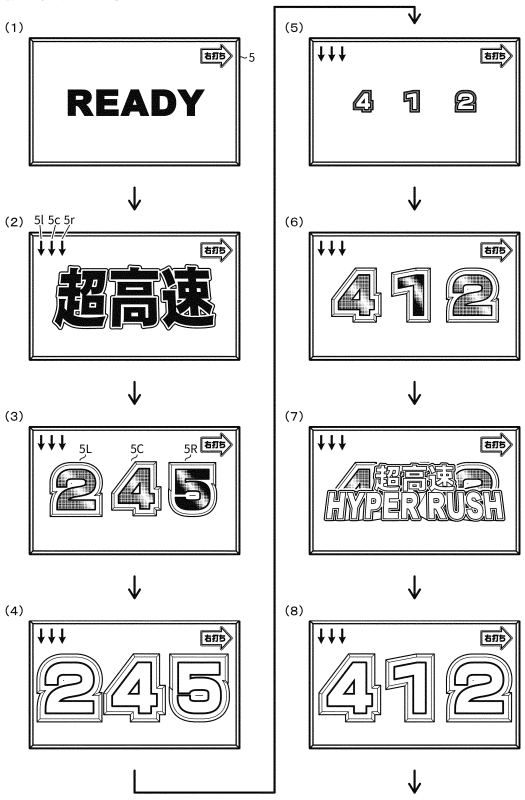
【図122－6】



【図１２２－７】

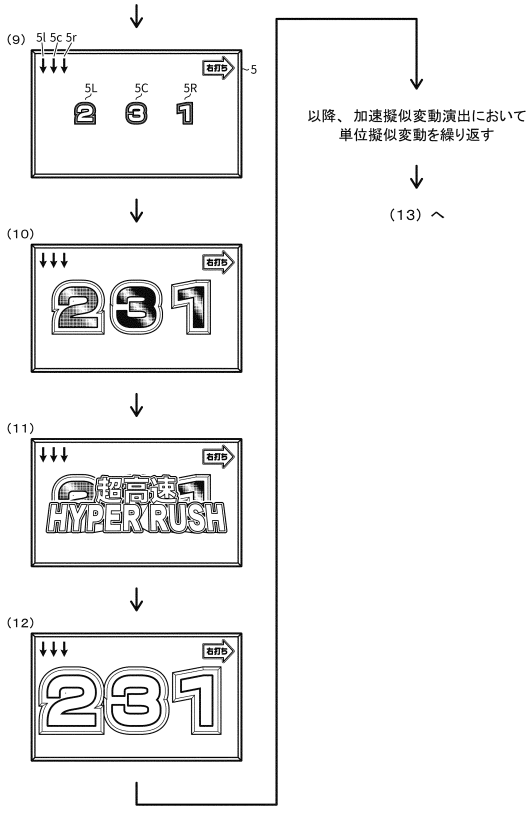
【図122－7】

［突入変動はずれ］



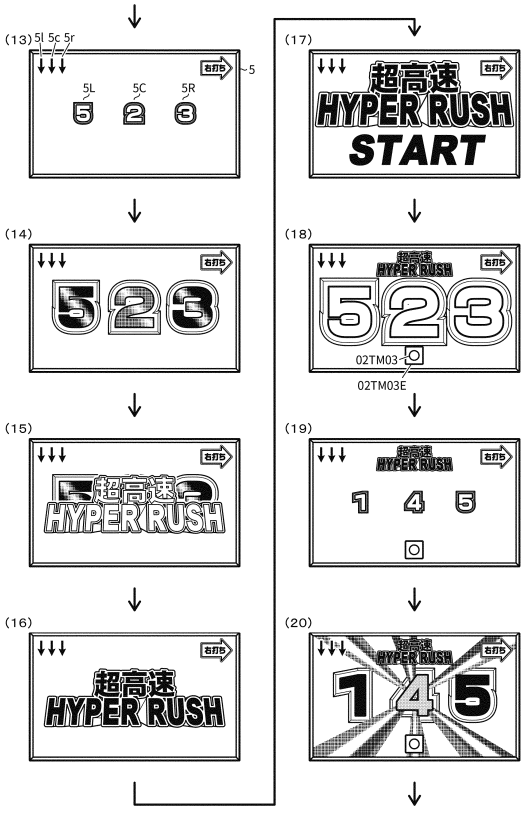
【図１２２－８】

【図122－8】



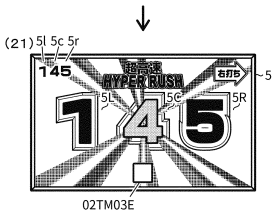
【図１２２－９】

【図122－9】



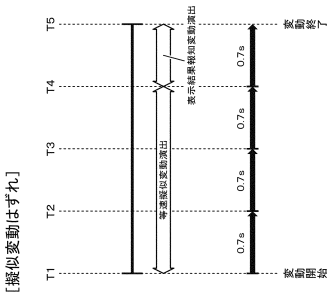
【図１２２－１０】

【図122－10】



【図１２２－１１】

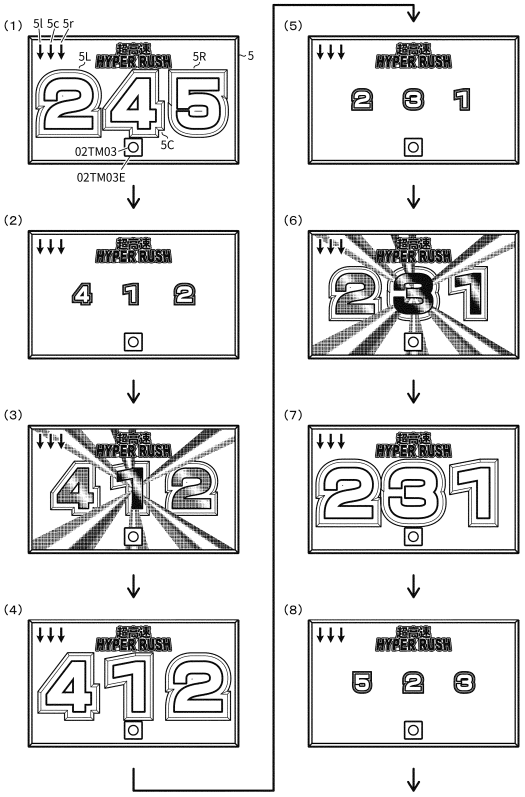
【図122－11】



【図１２２－１２】

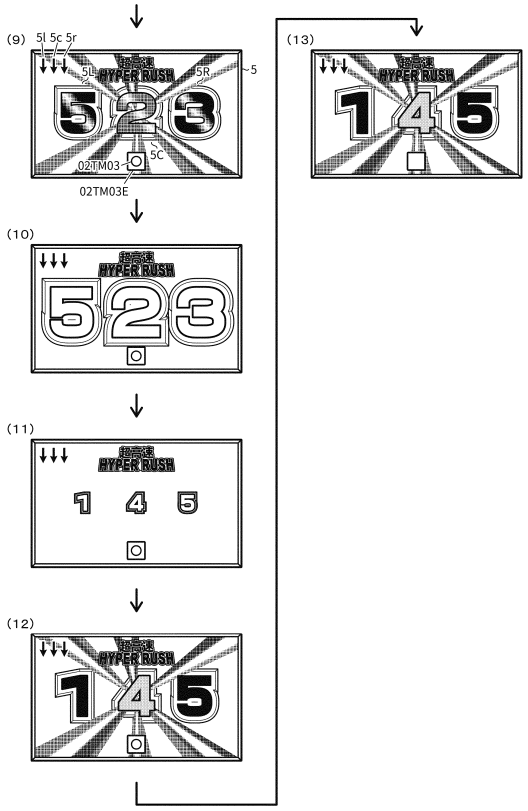
【図122－12】

［擬似変動はずれ］



【図１２２－１３】

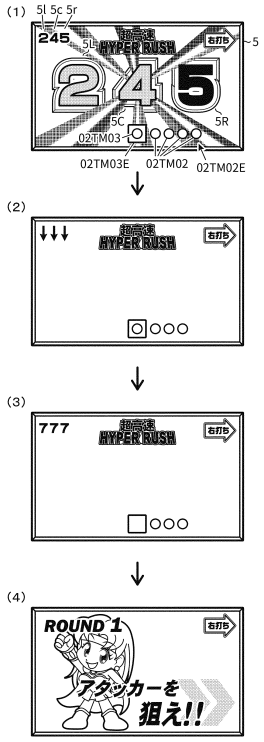
【図122－13】



【図１２２－１４】

【図122－14】

［直大当り（超高速HYPER RUSH）］



【図１２２－１５】

【図122－15】

［ａ時短状態(大当り発生カウント値=1～2)用]変動パターン判定テーブル
［保留0個用］

（１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
ロング変動はずれ	10000	500	1～700
高速はずれ	2000	500	701～800
高速ノーマルリーチはずれ	3000	500	801～900
スーパーリーチＡはずれ（チャレンジ演出→失敗演出）	25000	500	901～950
スーパーリーチBはずれ（転落煽り演出→転落回避演出）	20000	500	951～997

（２）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
スーパーリーチＡ大当り（チャレンジ演出→成功演出）	30000	500	1～997

（３）[時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
高速時短小当り	5000	500	1～300
高速ノーマルリーチ時短小当り	7000	500	301～500
スーパーリーチＡ時短小当り（チャレンジ演出→成功演出）	30000	500	501～997

（４）[通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
スーパーリーチB通常小当り（転落煽り演出→転落確定演出）	25000	500	1～997

【図１２２－１６】

【図122－16】

［ａ時短状態(大当り発生カウント値=1～2)用]変動パターン判定テーブル
［保留1～4個用］

（１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
高速はずれ	2000	500	1～800
高速ノーマルリーチはずれ	5000	500	801～900
スーパーリーチＡはずれ（チャレンジ演出→失敗演出）	25000	500	901～950
スーパーリーチBはずれ（転落煽り演出→転落回避演出）	20000	500	951～997

（２）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
スーパーリーチＡ大当り（チャレンジ演出→成功演出）	30000	500	1～997

（３）[時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
高速時短小当り	5000	500	1～300
高速ノーマルリーチ時短小当り	7000	500	301～500
スーパーリーチＡ時短小当り（チャレンジ演出→成功演出）	30000	500	501～997

（４）[通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
スーパーリーチB通常小当り（転落煽り演出→転落確定演出）	25000	500	1～997

【図１２２－１７】

【図122－17】

［ａ時短状態(大当り発生カウント値=3，１変動目)用]変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値=3の場合、1変動目

（１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
突入変動はずれ（突入演出＋超高速はずれ）	30200	500	1～997

（２）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
突入変動大当り（突入演出＋直大当り）	40000	500	1～997

（３）[時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
突入変動時短小当り（突入演出＋超高速時短小当り）	30500	500	1～997

（４）[通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
突入変動通常小当り（突入演出＋スーパーリーチB通常小当り）	55000	500	1～997

【図１２２－１８】

【図122－18】

［ａ時短状態(大当り発生カウント値=3～10000）用]変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値＝３の場合、２変動目以降
［保留０個用］

（１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
擬似変動はずれ	2800	500	1～700
超高速はずれ	200	500	701～900
スーパーリーチCはずれ（ボタン即当り演出→図柄はずれ演出）	10000	500	901～950
スーパーリーチBはずれ（転落演出→転落回避演出）	20000	500	951～997

（２）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
直大当り（小図柄のみ図柄揃い、飾り図柄は非表示）	10000	500	1～997

（３）[時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
超高速時短小当り	500	500	1～700
スーパーリーチC時短小当り（ボタン即当り演出→図柄揃い演出）	15000	500	701～997

（４）[通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
スーパーリーチB通常小当り（転落演出→転落確定演出）	25000	500	1～997

【図１２２－１９】

【図122－19】

［ａ時短状態(大当り発生カウント値=3～10000）用］変動パターン判定テーブル
※大当り発生カウント値＝３の場合、２変動目以降
［保留１～４個用］

（１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
超高速はずれ	200	500	1～900
スーパーリーチCはずれ（ボタン即当り演出→図柄はずれ演出）	10000	500	901～975
スーパーリーチBはずれ（転落演出→転落回避演出）	20000	500	976～997

（２）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
直大当り（小図柄のみ図柄揃い、飾り図柄は非表示）	10000	500	1～997

（３）[時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
超高速時短小当り	500	500	1～700
スーパーリーチC時短小当り（ボタン即当り演出→図柄揃い演出）	15000	500	701～997

（４）[通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
スーパーリーチB通常小当り（転落演出→転落確定演出）	25000	500	1～997

【図１２２－２０】

【図122－20】

［ｂ時短状態(無敵ＲＵＳＨ)用]変動パターン判定テーブル

（１）[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
高速はずれ	1000	500	1～997

（２）[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
直大当り（飾り図柄、小図柄で図柄揃い）	10000	500	1～997

（３）[時短小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
高速時短小当り	5000	500	1～997

（４）[通常小当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示期間(ms)	図柄確定期間(ms)	ＭＲ３
高速通常小当り（「高速はずれ」と同様）	1000	500	1～997

※無敵ＲＵＳＨ中の「通常小当り」は単なるはずれ変動として見せる

【図１２２－２１】

【図122－21】

遊技状態別の当り後の制御テーブル

（１）通常状態

No.	表示結果	当り後に制御される遊技状態
1-1	図柄３Ｒ通常大当り	通常状態
1-2	図柄１０Ｒａ時短大当り	ａ時短状態
1-3	図柄１０Ｒｂ時短大当り	ｂ時短状態

（２）ａ時短状態

No.	表示結果	Ｖ入賞判定	当り後に制御される遊技状態
2-1	通常小当り	Ｖ入賞なし	通常状態
2-2		（Ｖ入賞あり）	通常状態
2-3	時短小当り	（Ｖ入賞なし）	通常状態
2-4		Ｖ入賞あり	ａ時短状態

※()内はイレギュラーな状況

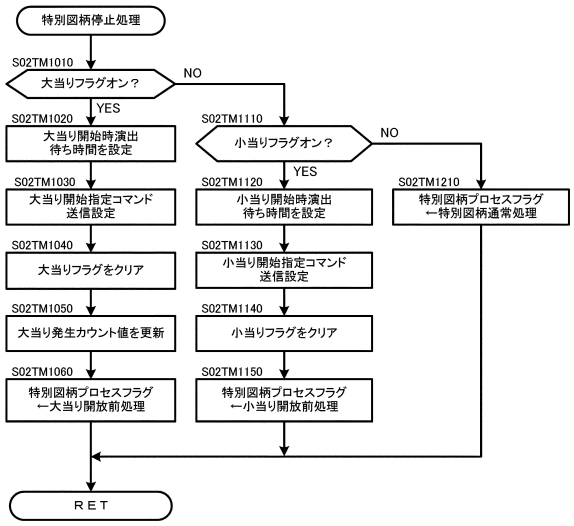
（３）ｂ時短状態

No.	表示結果	Ｖ入賞判定	当り後に制御される遊技状態
3-1	通常小当り	Ｖ入賞なし	ｂ時短状態
3-2		（Ｖ入賞あり）	通常状態
3-3	時短小当り	（Ｖ入賞なし）	通常状態
3-4		Ｖ入賞あり	ａ時短状態

※()内はイレギュラーな状況

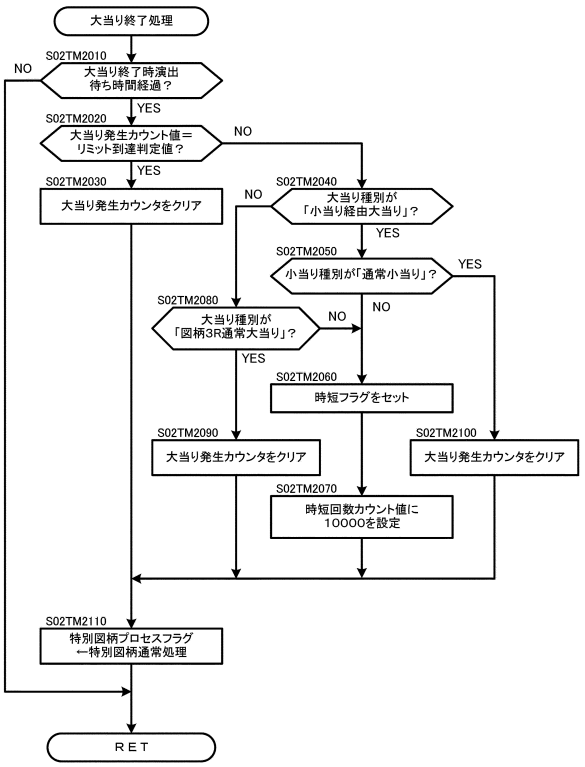
【図１２２－２２】

【図122－22】



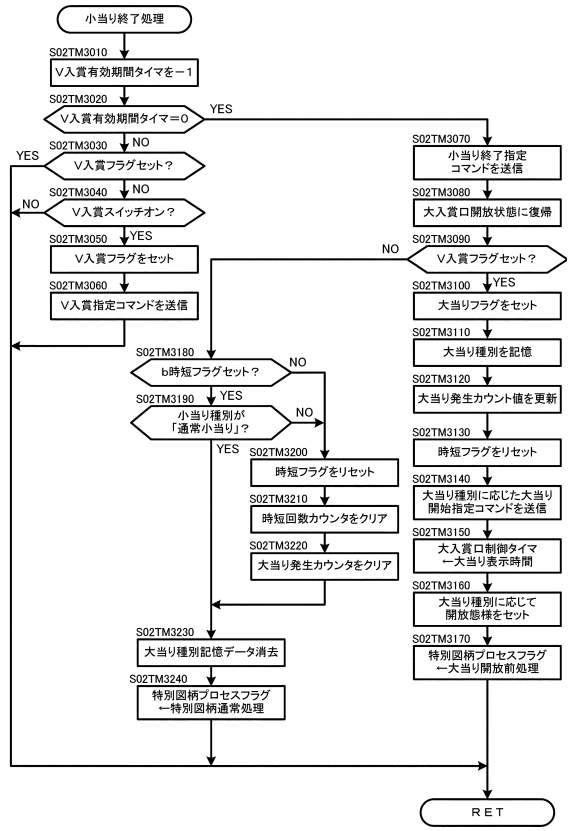
【図１２２－２３】

【図122－23】



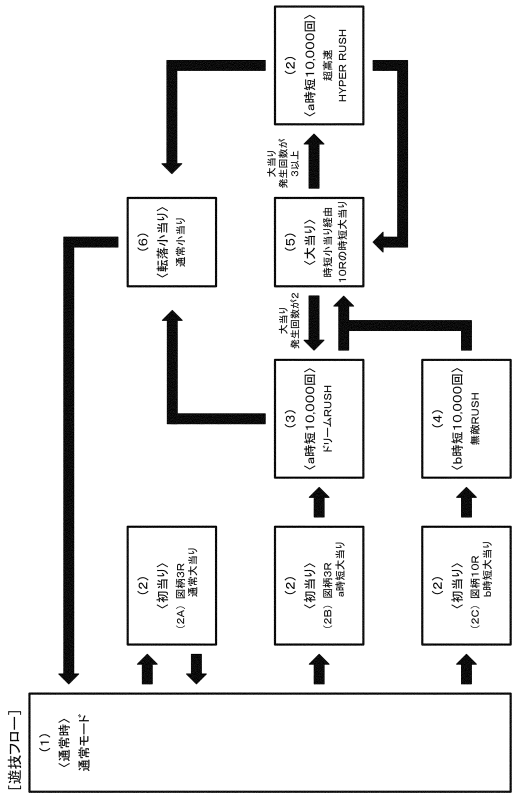
【図１２２－２４】

【図122－24】



【図１２２－２５】

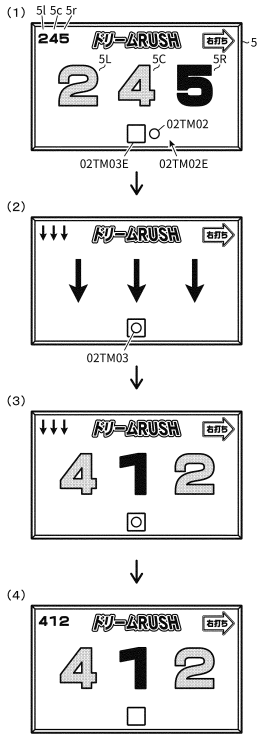
【図122－25】



【図１２２－２６】

【図122－26】

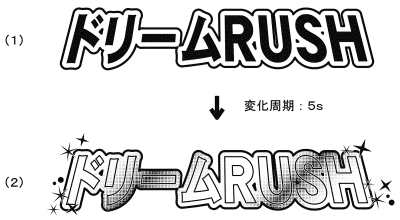
［ドリームRUSH中 飾り図柄の変動表示］



【図１２２－２７】

【図122－27】

（A）第1ロゴ周期変化演出



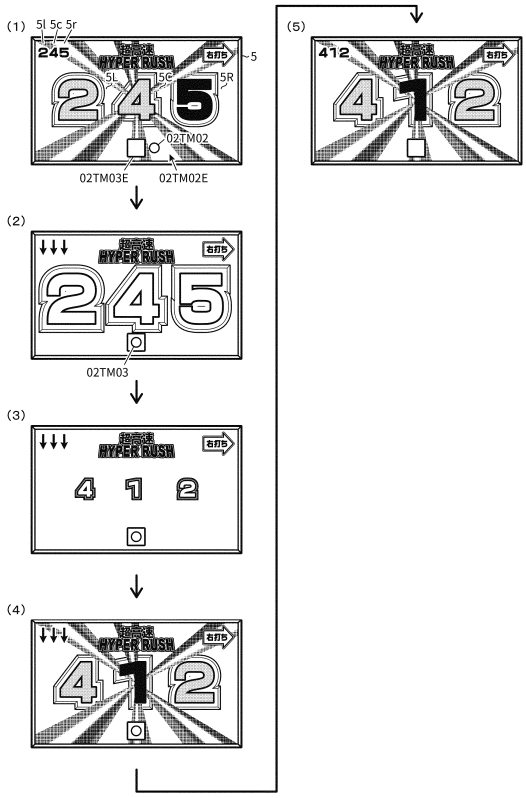
（B）第2ロゴ周期変化演出



【図１２２－２８】

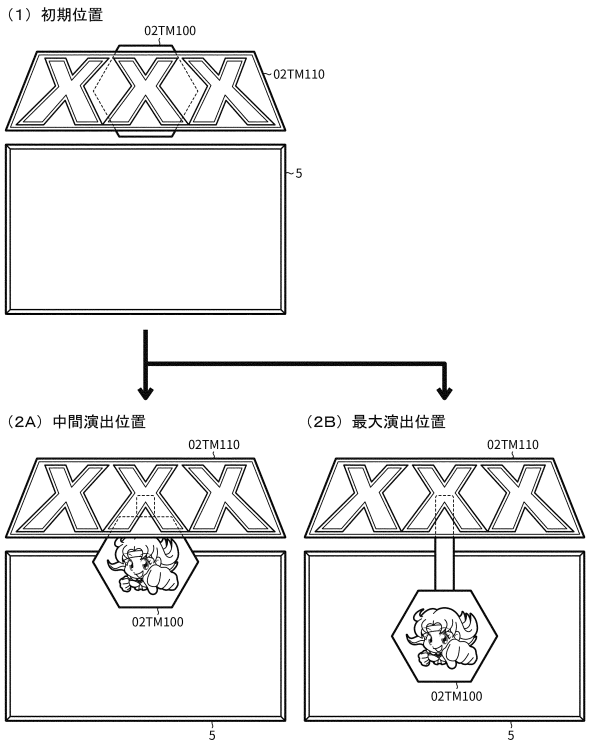
【図122－28】

［超高速HYPER RUSH中の飾り図柄の変動表示］



【図１２２－２９】

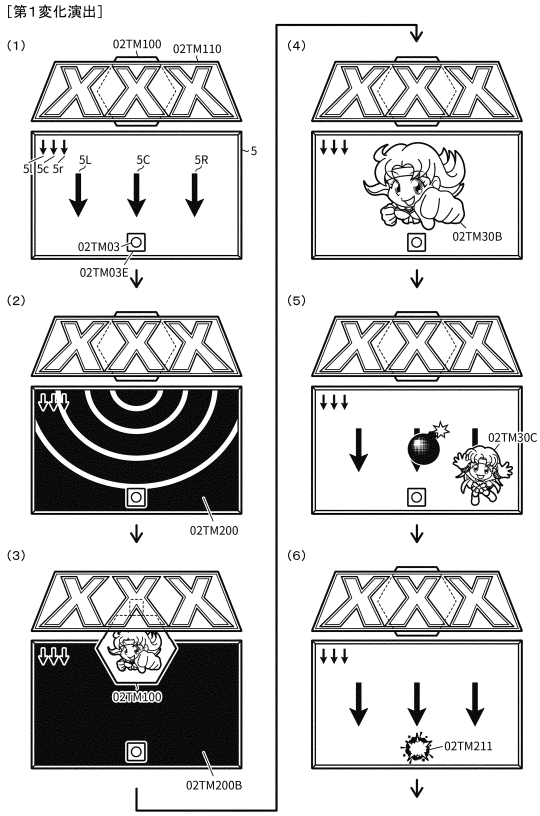
【図122－29】



【図１２２－３０】

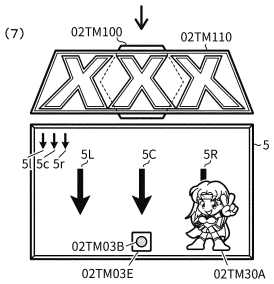
【図122－30】

［第1変化演出］



【図１２２－３１】

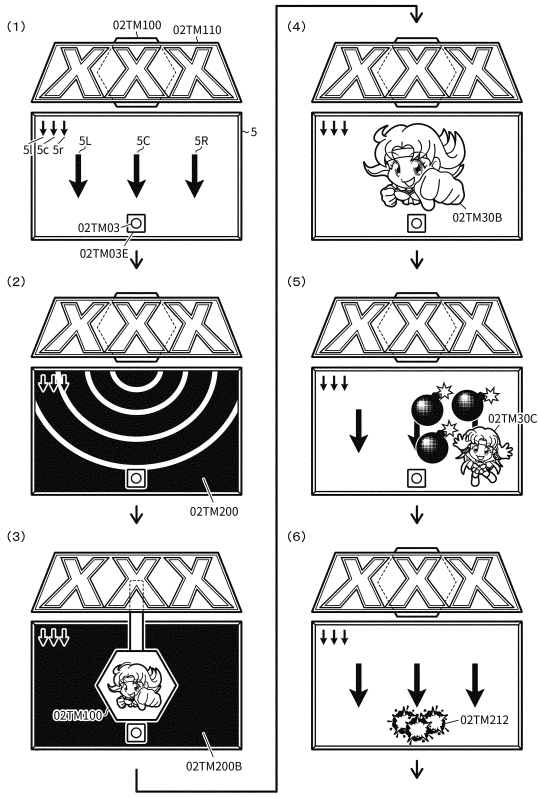
【図122－31】



【図１２２－３２】

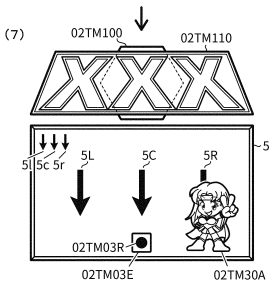
【図122－32】

［第2変化演出］



【図１２２－３３】

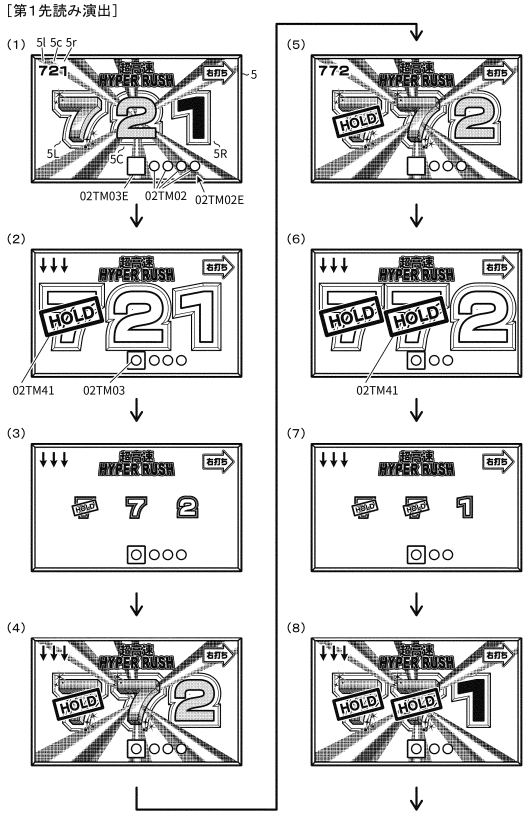
【図122－33】



【図１２２－３４】

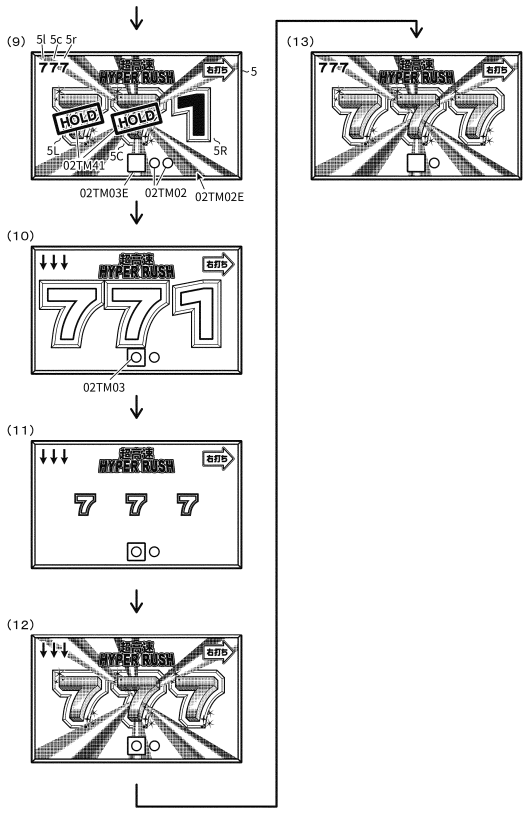
【図122－34】

［第1先読み演出］



【図１２２－３５】

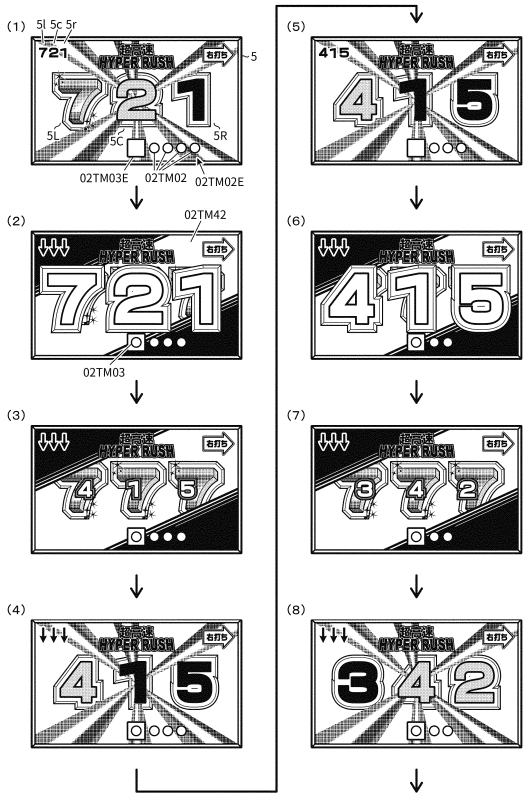
【図122－35】



【図１２２－３６】

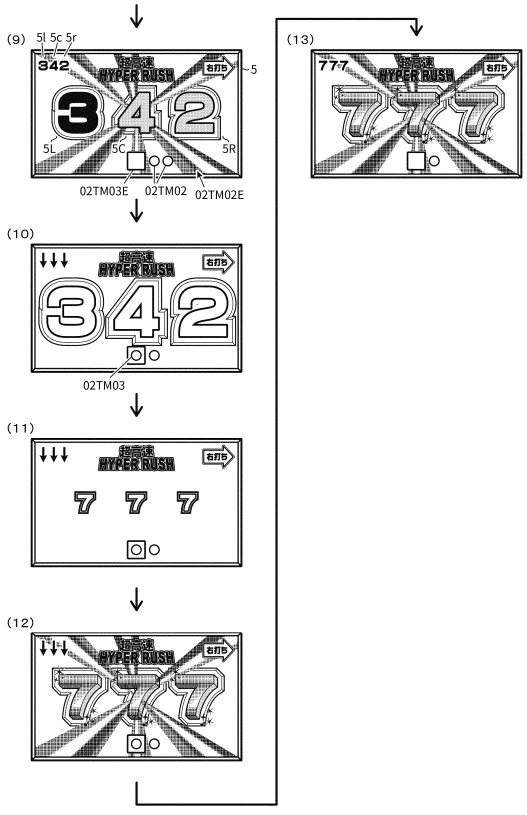
【図122－36】

［第2先読み演出］



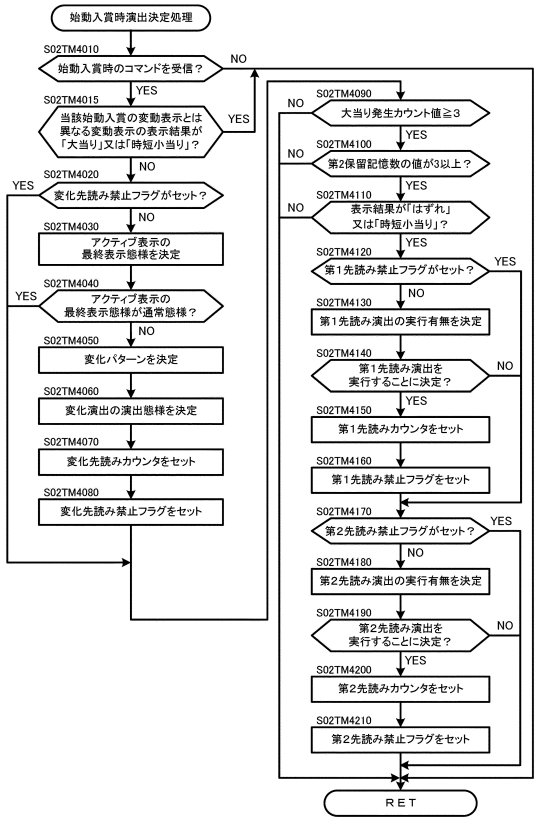
【図１２２－３７】

【図122－37】



【図１２２－３８】

【図122－38】



【図１２２－３９】

【図122－39】

（Ａ）アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様		
	通常態様	青色態様	赤色態様
はずれ	９０％	８％	２％
大当り	７５％	１５％	１０％

（Ｂ１）［保留１個用］変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン１０１	通常→通常	５％	１０％
変化パターン１０２	通常→青色	５％	２％
変化パターン１０３	青色→青色	９０％	１０％
変化パターン１０４	青色→赤色		８％
変化パターン１０５	赤色→赤色		７０％

（Ｂ２）［保留２個用］変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン２０１	通常→通常→通常	１０％	１０％
変化パターン２０２	通常→通常→青色	５％	２％
変化パターン２０３	通常→青色→青色	５％	２％
変化パターン２０４	青色→青色→青色	８０％	１０％
変化パターン２０５	通常→青色→赤色		１％
変化パターン２０６	青色→青色→赤色		８％
変化パターン２０７	青色→赤色→赤色		８％
変化パターン２０８	赤色→赤色→赤色		６０％

【図１２２－４０】

【図122－40】

（Ｂ３）［保留３個用］変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン３０１	通常→通常→通常→通常	６％	１０％
変化パターン３０２	通常→通常→青色→青色	２％	２％
変化パターン３０３	通常→青色→青色→青色	２％	２％
変化パターン３０４	青色→青色→青色→青色	９０％	１０％
変化パターン３０５	通常→青色→赤色→赤色		１％
変化パターン３０６	青色→青色→赤色→赤色		８％
変化パターン３０７	青色→赤色→赤色→赤色		８％
変化パターン３０８	赤色→赤色→赤色→赤色		６０％

（Ｂ４）［保留４個用］変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様	
		青色態様	赤色態様
変化パターン４０１	通常→通常→通常→通常→通常	１０％	２０％
変化パターン４０２	通常→通常→通常→青色→青色	１０％	５％
変化パターン４０３	通常→通常→青色→青色→青色	１０％	５％
変化パターン４０４	通常→青色→青色→青色→青色	１０％	５％
変化パターン４０５	青色→青色→青色→青色→青色	６０％	２０％
変化パターン４０６	通常→通常→青色→赤色→赤色		２％
変化パターン４０７	通常→青色→青色→赤色→赤色		２％
変化パターン４０８	通常→青色→赤色→赤色→赤色		２％
変化パターン４０９	青色→青色→青色→赤色→赤色		７％
変化パターン４１０	青色→青色→赤色→赤色→赤色		６％
変化パターン４１１	青色→赤色→赤色→赤色→赤色		６％
変化パターン４１２	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色		２０％

【図１２２－４１】

【図122－41】

変化演出の演出態様決定テーブル

（１）［第１特別図柄用］変化演出の演出態様決定テーブル

変化パターンにおける変化タイミング	変化演出		
	第１変化演出	第２変化演出	第３変化演出
通常→青色	２０％	０％	８０％
通常→赤色	１５％	８０％	５％
青色→赤色	４０％	５０％	１０％

（２）［第２特別図柄用］変化演出の演出態様決定テーブル

変化パターンにおける変化タイミング	変化演出		
	第１変化演出	第２変化演出	第３変化演出
通常→青色	０％	０％	１００％
通常→赤色	０％	０％	１００％
青色→赤色	０％	０％	１００％

【図１２２－４２】

【図122－42】

（１）第１先読み演出の実行有無決定テーブル

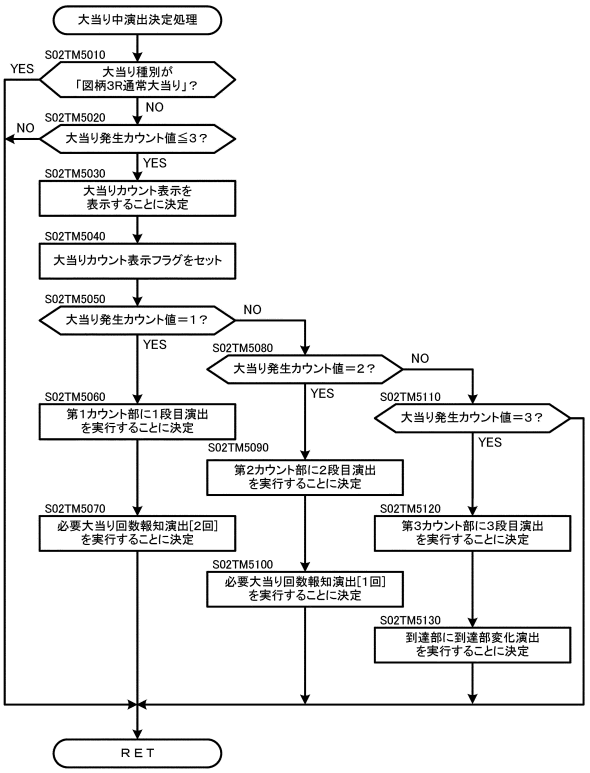
表示結果	第１先読み演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	９０％	１０％
時短小当り	７０％	３０％

（２）第２先読み演出の実行有無決定テーブル

表示結果	第２先読み演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	９５％	５％
時短小当り	８０％	２０％

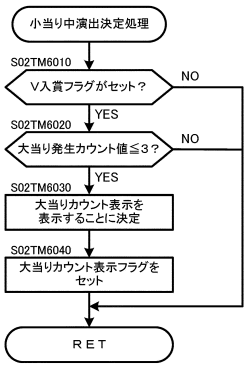
【図１２２－４３】

【図122－43】



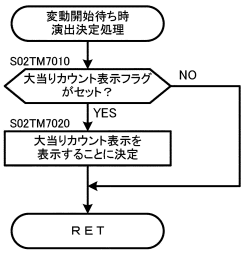
【図１２２－４４】

【図122－44】



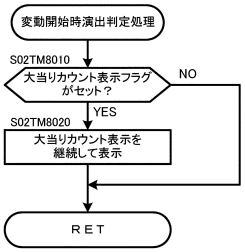
【図１２２－４５】

【図122－45】



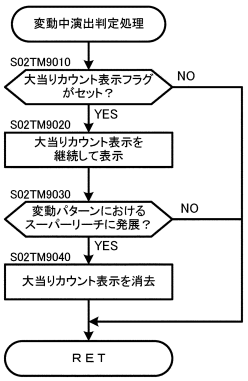
【図１２２－４６】

【図122－46】



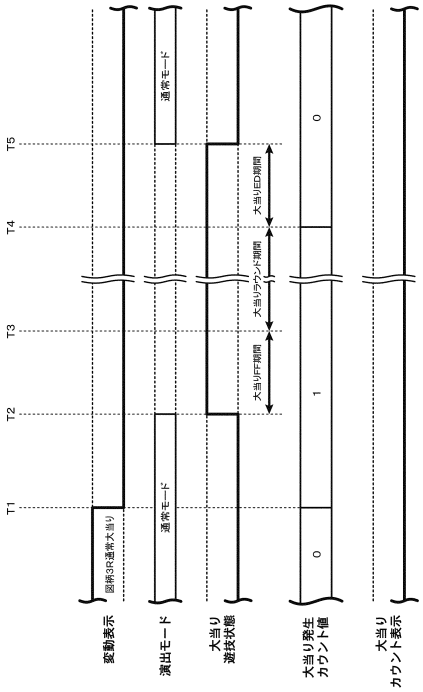
【図１２２－４７】

【図122－47】



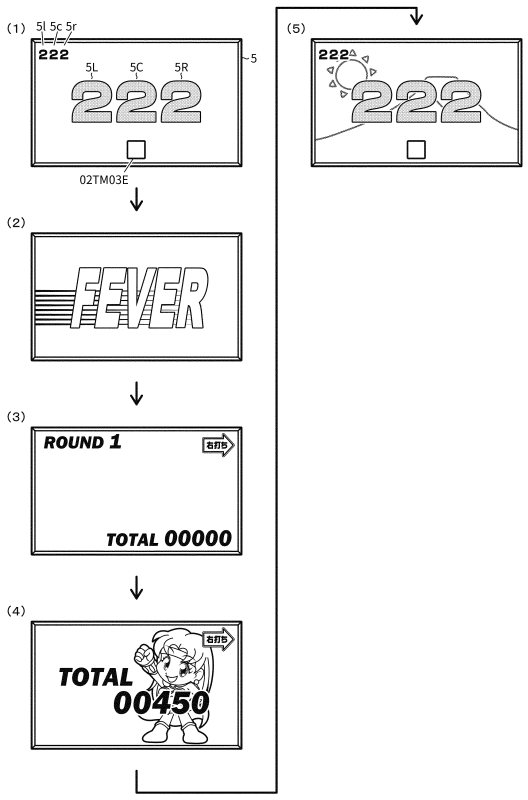
【図１２２－４８】

【図122－48】



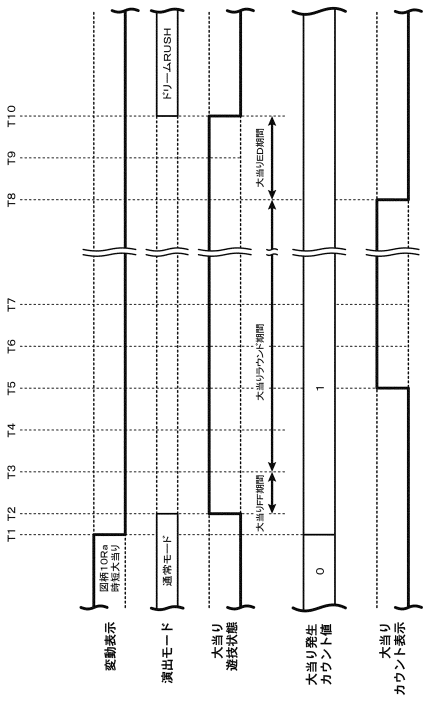
【図１２２－４９】

【図122－49】



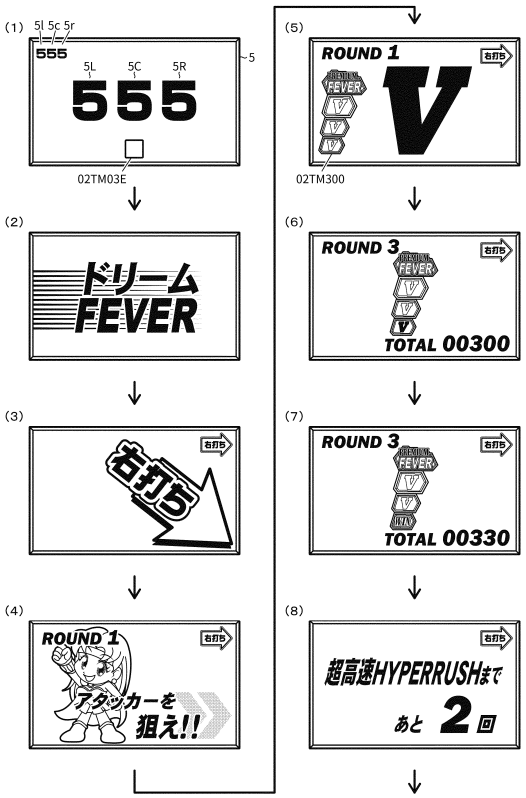
【図１２２－５０】

【図122－50】



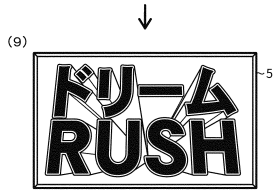
【図１２２－５１】

【図122－51】



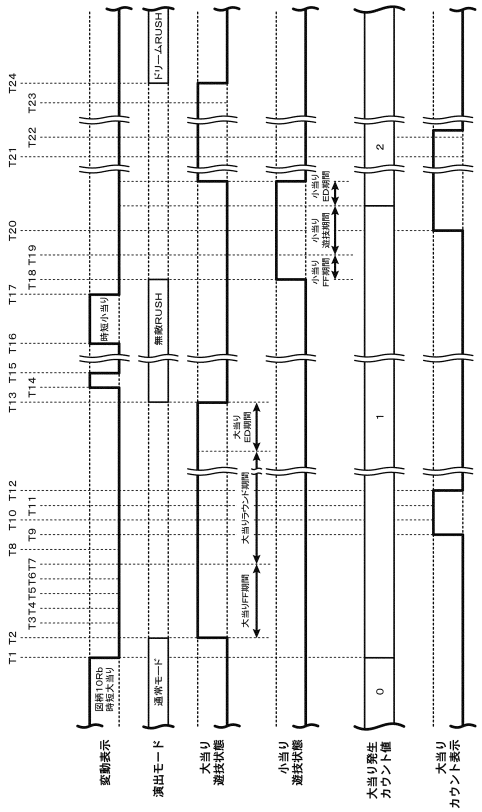
【図１２２－５２】

【図122－52】



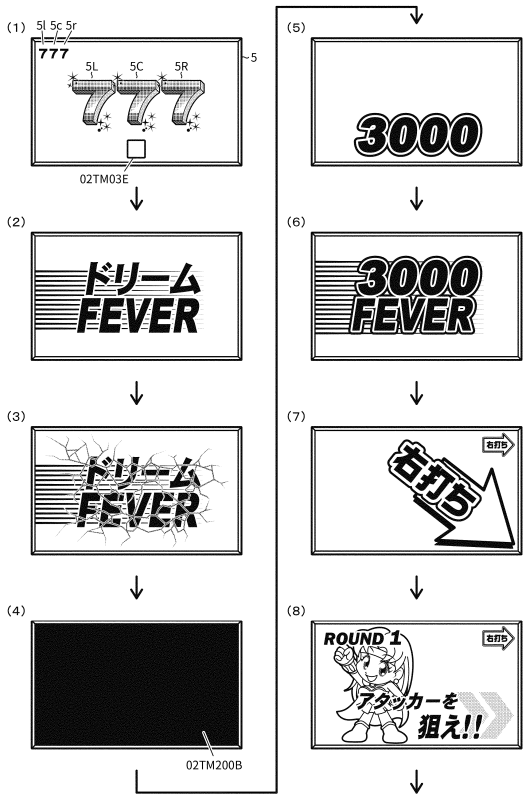
【図１２２－５３】

【図122－53】



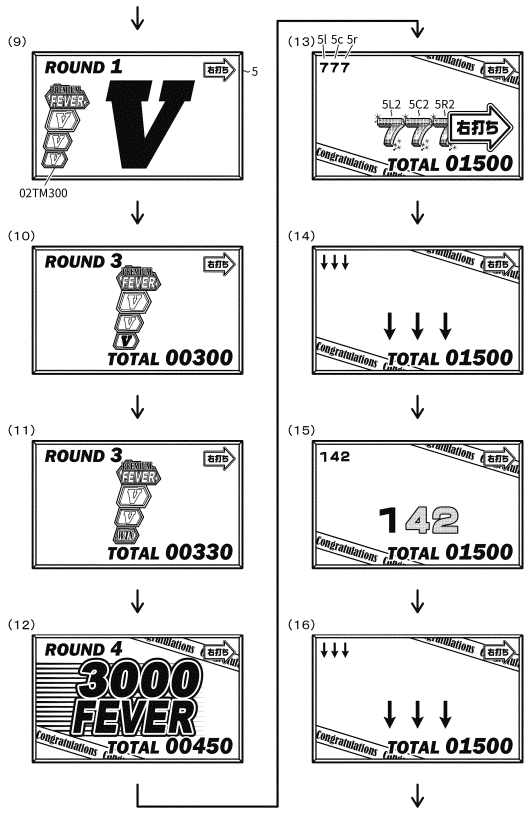
【図１２２－５４】

【図122－54】



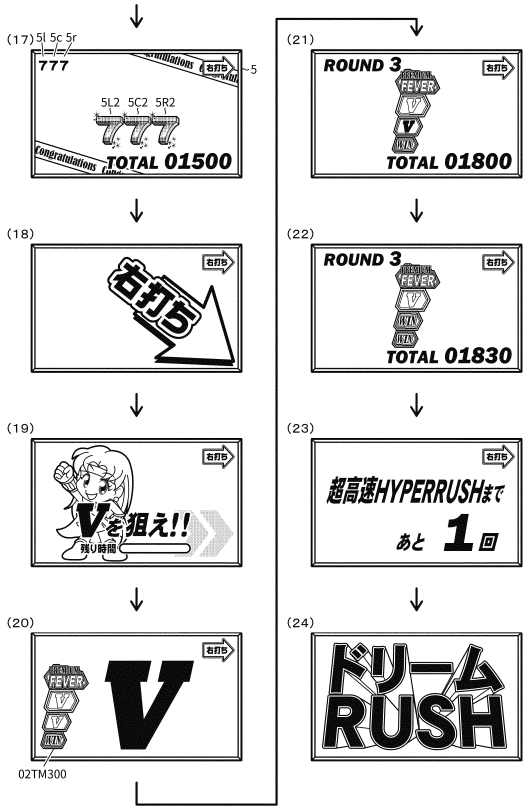
【図１２２－５５】

【図122－55】



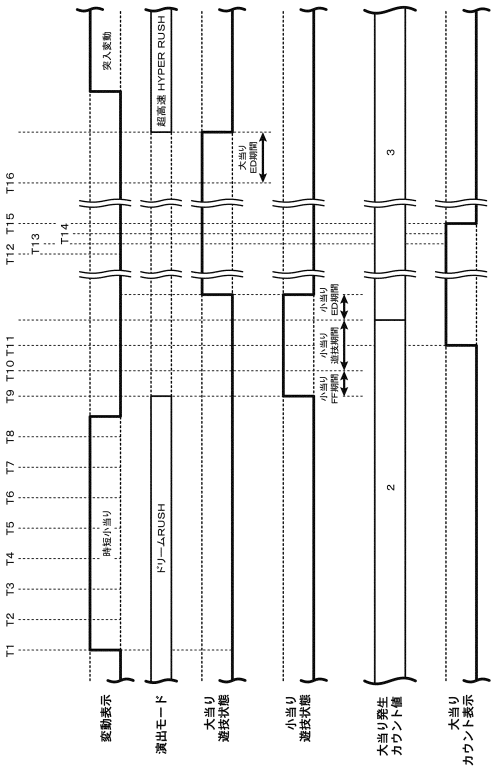
【図１２２－５６】

【図122－56】



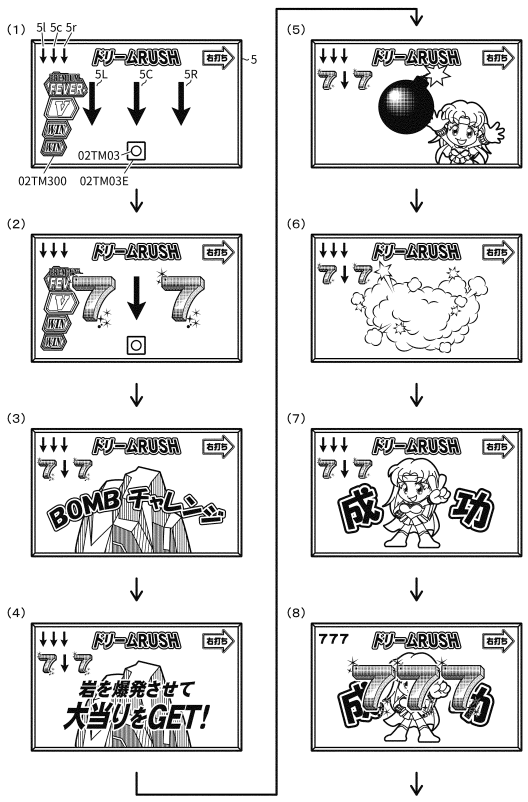
【図１２２－５７】

【図122－57】



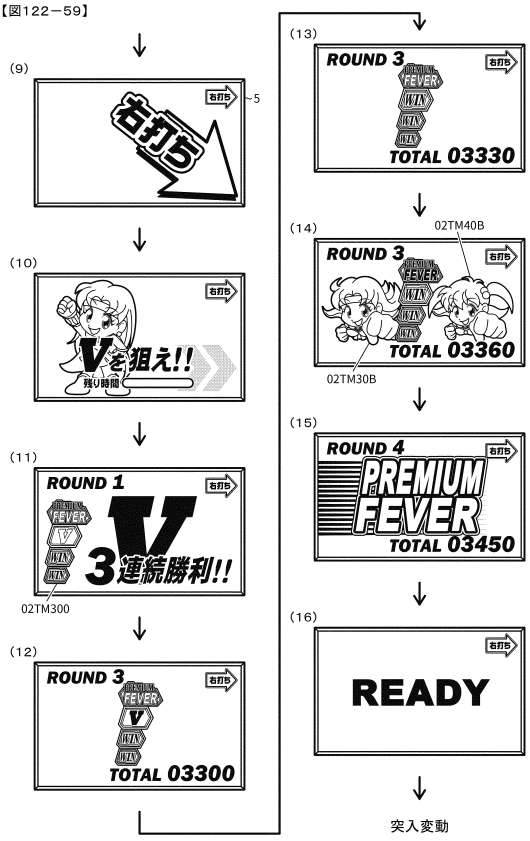
【図１２２－５８】

【図122－58】



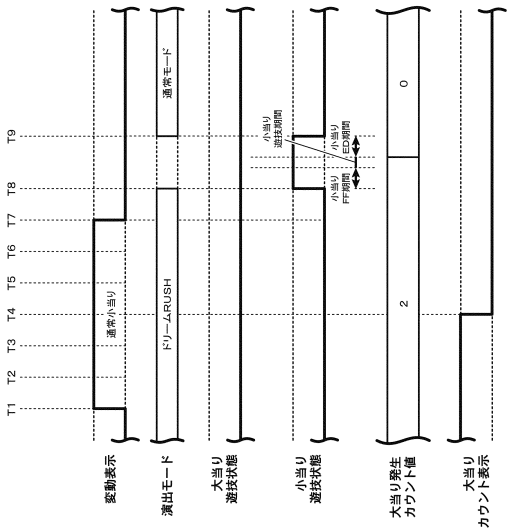
【図１２２－５９】

【図122－59】



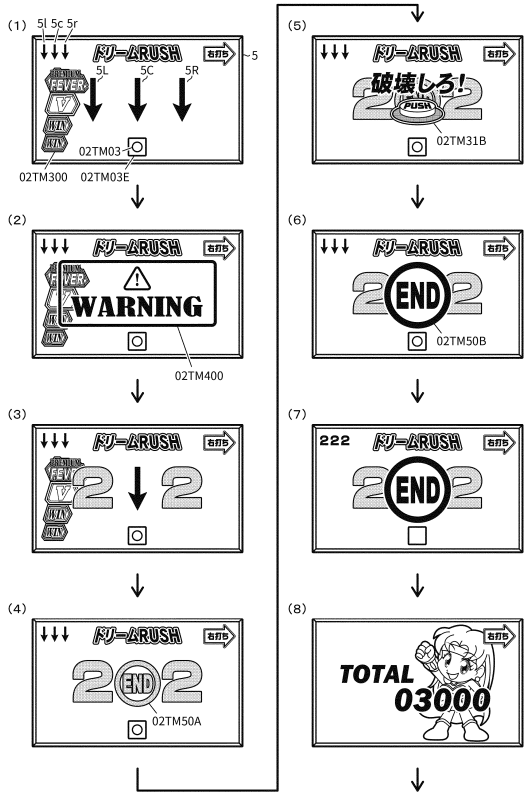
【図１２２－６０】

【図122－60】



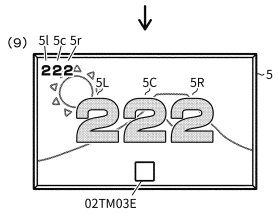
【図１２２－６１】

【図122－61】



【図１２２－６２】

【図122－62】



【図１２２－６３】

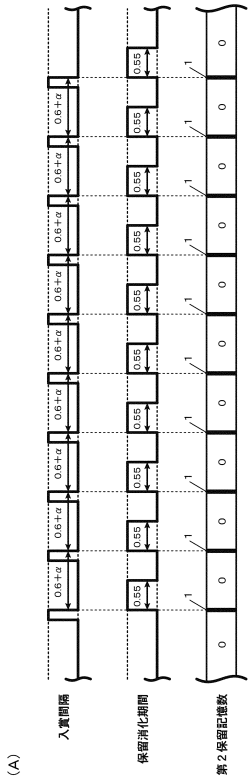
【図122－63】

発射間隔と保留消化期間の関係テーブル

	発射間隔	[Int０１]入賞間隔 ※第２始動入賞口への入賞間隔	変動表示期間	図柄確定期間	[Int０２]保留消化期間 (変動表示期間＋図柄確定期間)	[Int０１]と[Int０２]の関係
（Ａ）	０．６秒 ※１００玉/分	０．６＋α秒 ※α＞０	０．０５５秒	０．５秒	０．５５秒	Int０１＞Int０２
（Ｂ）			０．２秒	０．５秒	０．７秒	Int０１≦Int０２
（Ｃ）			１．０秒	０．５秒	１．５秒	Int０１＜Int０２

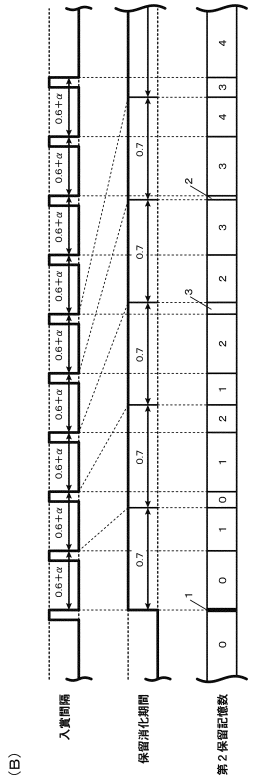
【図１２２－６４】

【図122－64】



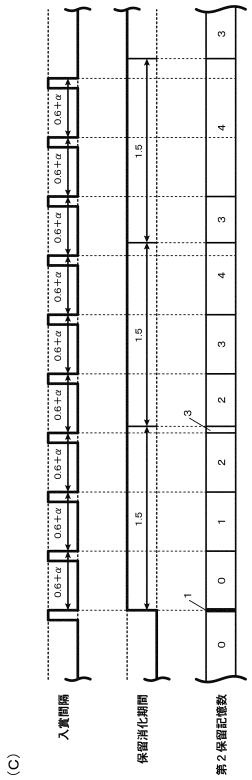
【図１２２－６５】

【図122－65】



【図１２２－６６】

【図122－66】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１８－０３３５５６（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０１９９７４（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－１３０５１１（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０２３６２４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０７６６４５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１２３５２１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０５５４３７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０６８６５１（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－００３３４４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１１６２３９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１４３８５３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－１７６３８３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０５１１４５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０３８８５６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１６７８３０（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－１３０５０７（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－０８０９３３（ＪＰ，Ａ）
特許第７２６３４２０（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７５２６１２６（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７５４３１９２（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７５４３１９３（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７５４３１９４（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７４２３５７１（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７５７２２９１（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７５７２２９２（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７５７２２９３（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７５７２２９４（ＪＰ，Ｂ２）
特許第７５７２２９５（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２