(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7526126号
(P7526126)

(45)発行日　令和6年7月31日(2024.7.31)

(24)登録日　令和6年7月23日(2024.7.23)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全231頁）

(21)出願番号　特願2021-70991(P2021-70991)
(22)出願日　令和3年4月20日(2021.4.20)
(65)公開番号　特開2022-165589(P2022-165589A)
(43)公開日　令和4年11月1日(2022.11.1)
審査請求日　令和5年11月10日(2023.11.10)
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　堀川　あゆ美

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、
可動体と、
可動体制御手段と、
表示手段として可変表示に対応した演出表示を表示可能な表示装置と、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、
前記通常状態は、第１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、
前記表示装置は、前記通常状態において、第２遊技領域側の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、前記表示装置の特定表示領域に前記第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を表示可能であるとともに、前記表示装置の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動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、
前記確認動作制御は、前記表示装置の前記特定表示領域に対して、前記表示装置の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動作させる制御であり、
前記確認動作制御により可動体が動作する期間よりも長い期間に亘って前記第１遊技領域側発射促進表示を行うことが可能であり、
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、
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前の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記第２動作制御パターンで前記確認動作制御を行うことが可能である、
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）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【文献】特開２０１５－１１３２１７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
上記特許文献１に記載の遊技機にあっては、可動体の初期動作が行われているときに開始された図柄の可変表示において可動体演出が実行される場合について十分に考慮されていないという問題があった。
【０００６】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、可動体の演出動作に伴う制御を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
（α）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、
可動体と、
可動体制御手段と、
表示手段として可変表示に対応した演出表示を表示可能な表示装置と、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、
前記通常状態は、第１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、
前記表示装置は、前記通常状態において、第２遊技領域側の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、前記表示装置の特定表示領域に前記第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を表示可能であるとともに、前記表示装置の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動作させる確認動作制御を行うことが可能であり、
前記確認動作制御は、前記表示装置の前記特定表示領域に対して、前記表示装置の前記

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動作させる制御であり、
前記確認動作制御により可動体が動作する期間よりも長い期間に亘って前記第１遊技領域側発射促進表示を行うことが可能であり、
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、
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前の可変表示の終了直前に電断が発生し、その後、電源投入がされた場合、前記第２動作制御パターンで前記確認動作制御を行うことが可能である、
こと特徴としている。
（１）手段１に記載の遊技機は、
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。
【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。
【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に示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ＬＥＤ９ｇ）、
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。
【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）、
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１３２Ｓ

Ｇ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、ＣＰ１０３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１３２Ｓ

Ｇ０２４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１３２ＳＧ０２４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（「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、６０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６０

００ｍｓ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、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１３

２ＳＧ４５４、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６

３１Ｂ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。

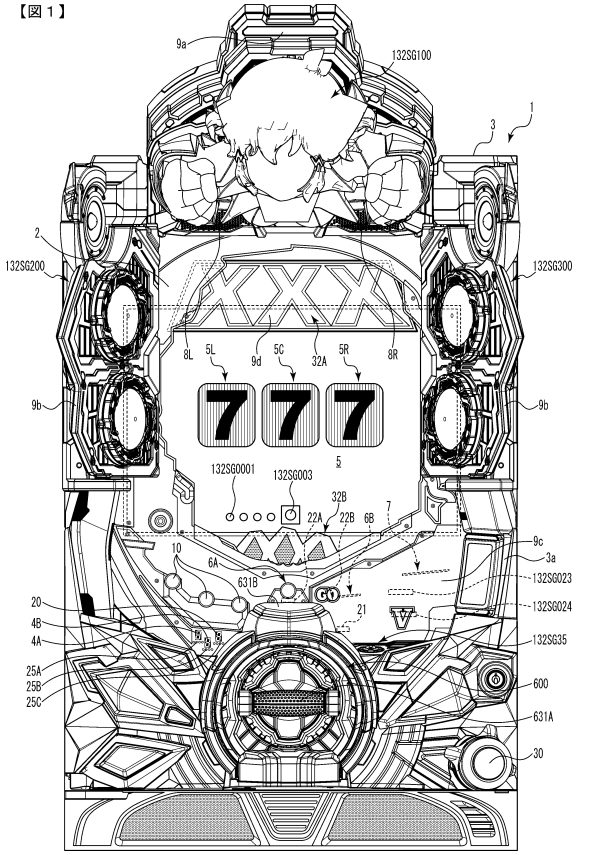
【符号の説明】

【１００３】

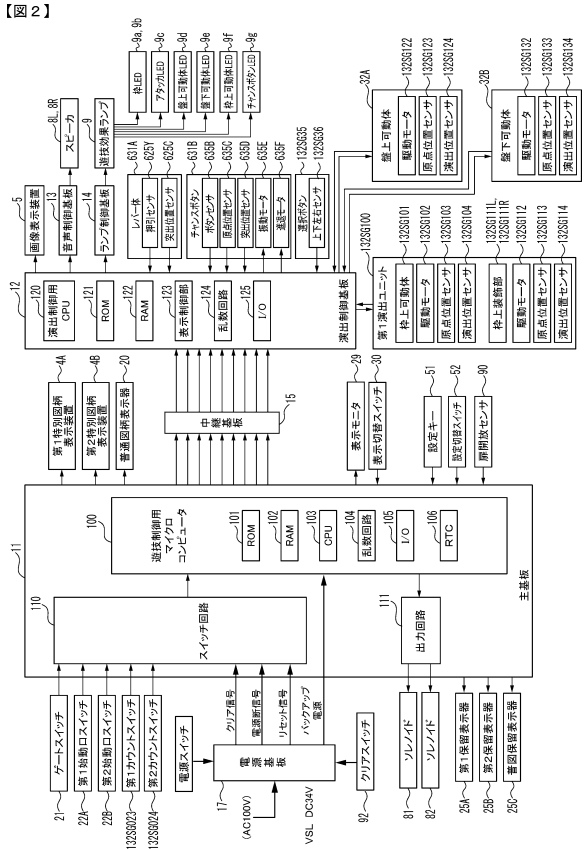
１	パチンコ遊技機
４Ａ	第１特別図柄表示装置
４Ｂ	第２特別図柄表示装置
５	画像表示装置
１００	遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０	演出制御用ＣＰＵ

【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

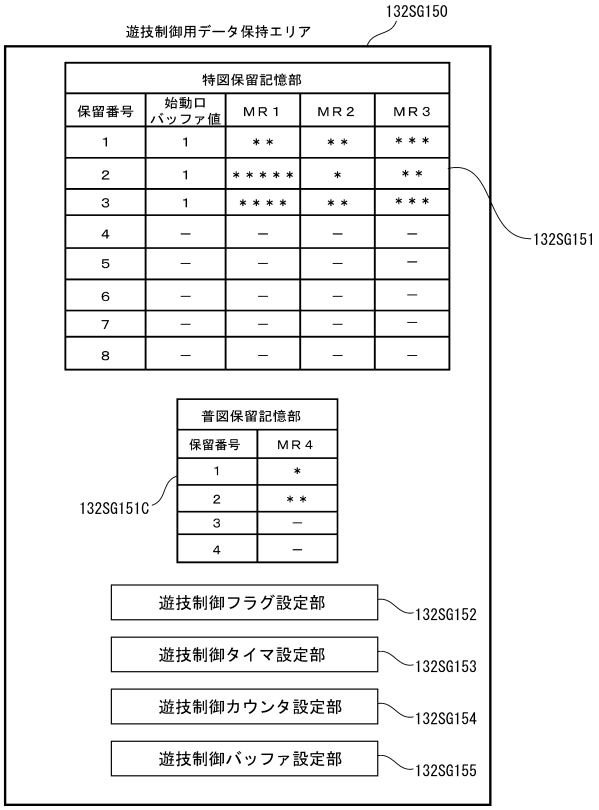
【図８】

【図８】

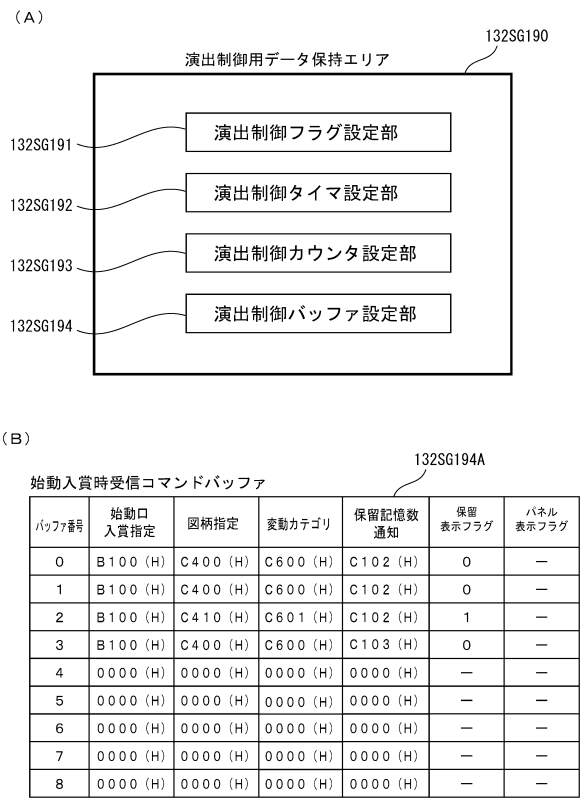
大当り種別

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】



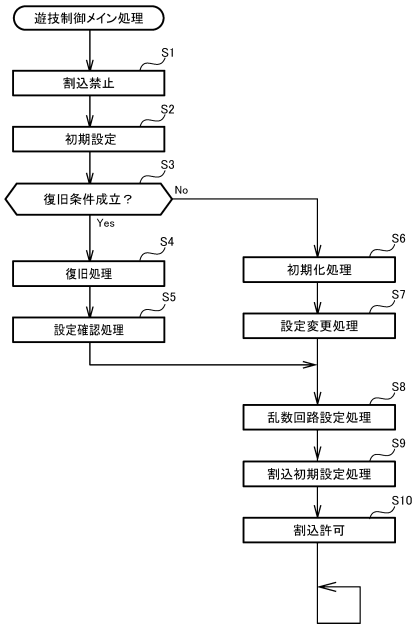
【図１０】



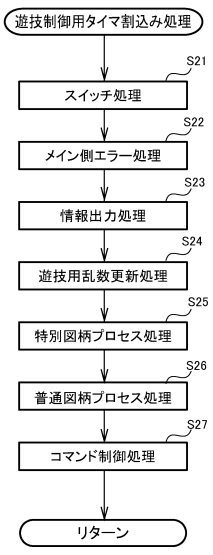
始動入賞時受信コマンドバッファ

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】

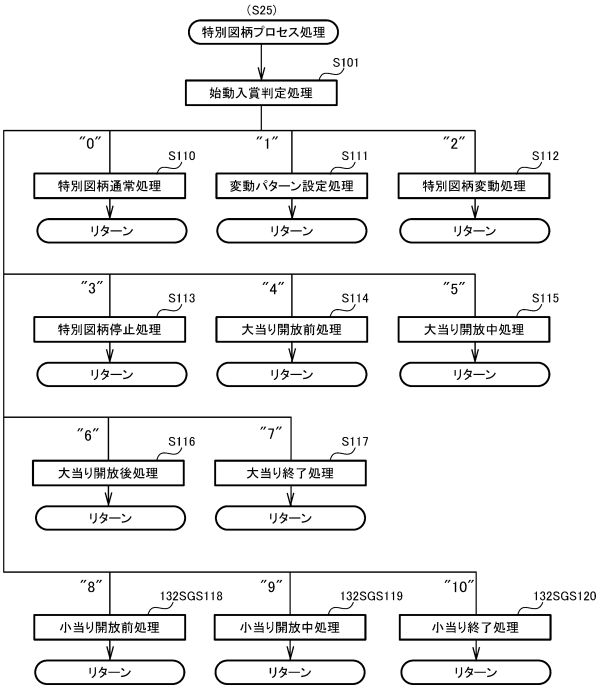


【図１２】



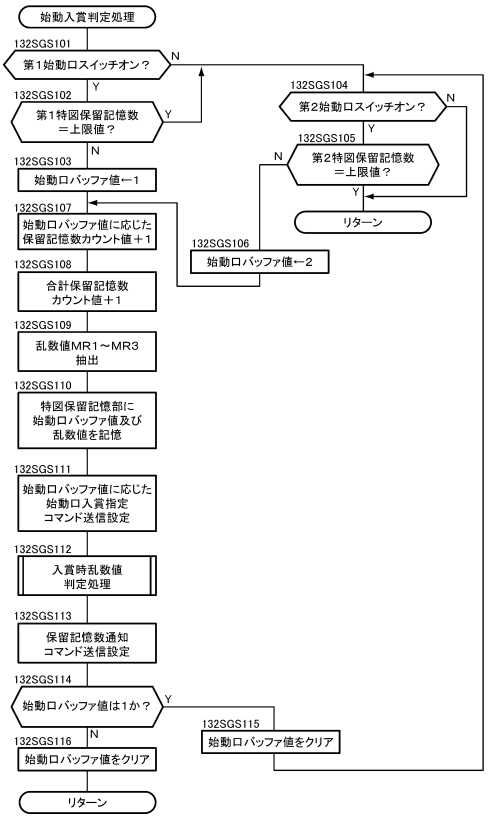
【図１３】

【図１３】



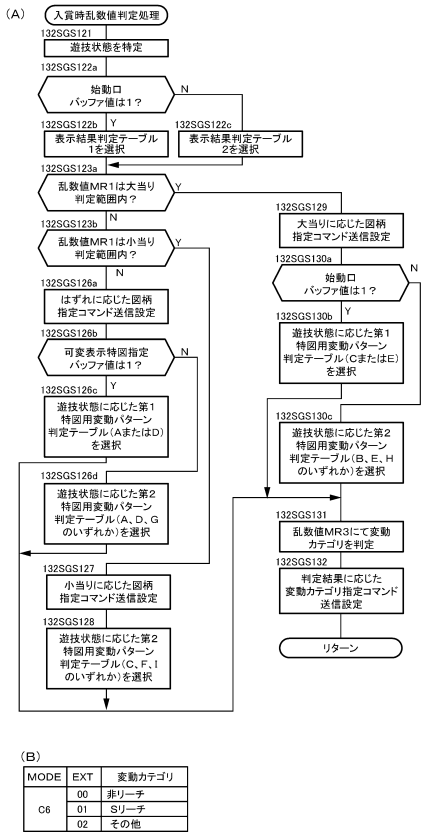
【図１４】

【図１４】



【図１５】

【図１５】

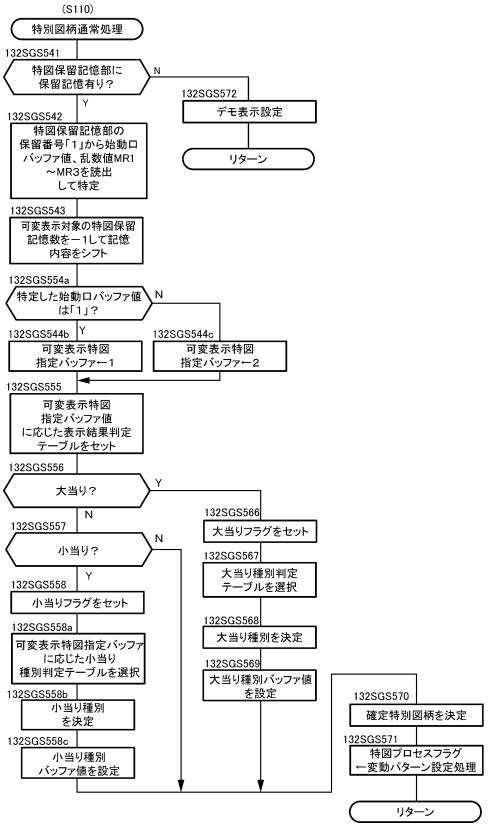


(B)

MODE	EXT	変動カテゴリ
C6	00	非リーチ
	01	Sリーチ
	02	その他

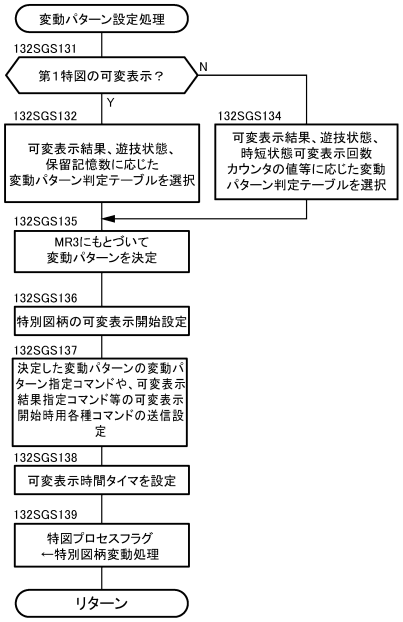
【図１６】

【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）

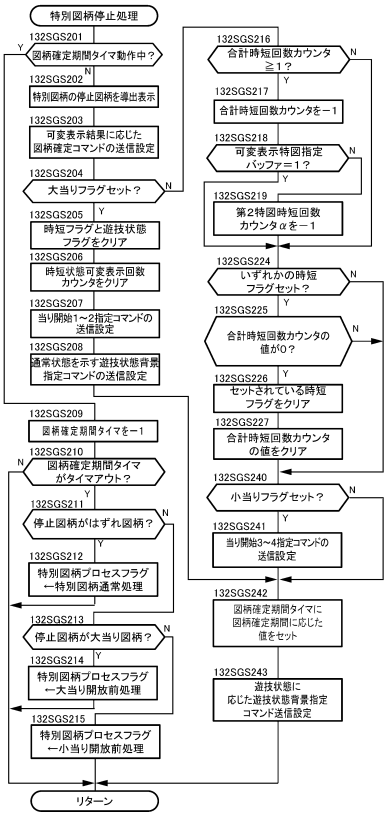
変動パターン	特図変動時間（ｍｓ）	ＭＲ３
ＰＢ３－２	２００００＋１５０００	１～９９７

（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

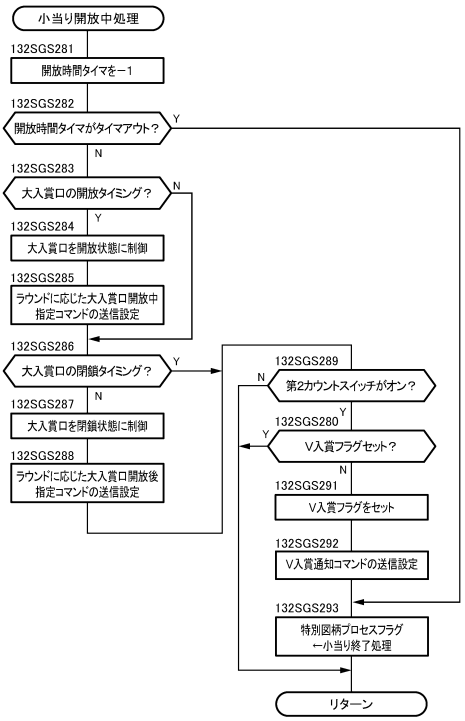
【図２４】

【図２４】



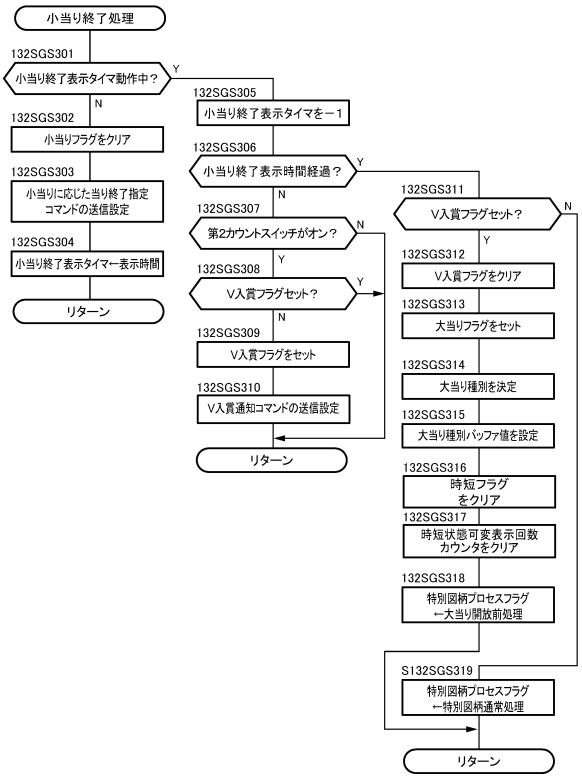
【図２５】

【図２５】



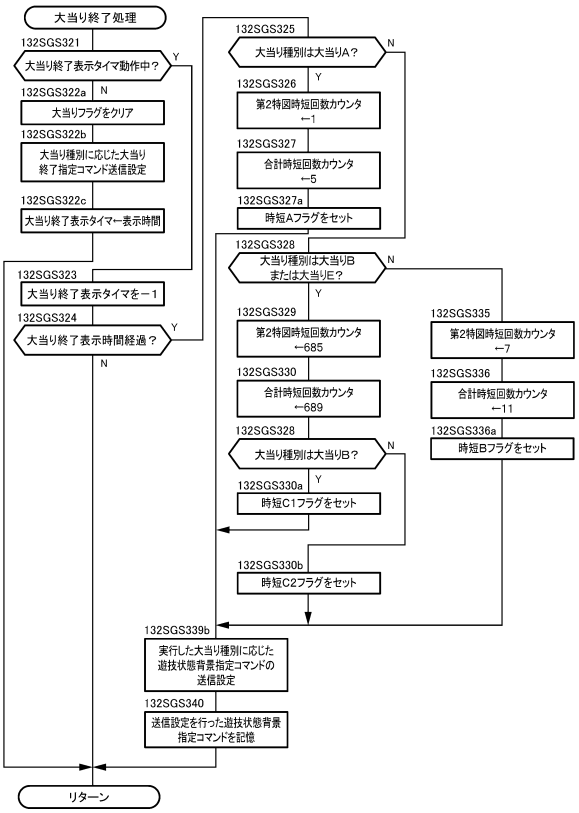
【図２６】

【図２６】



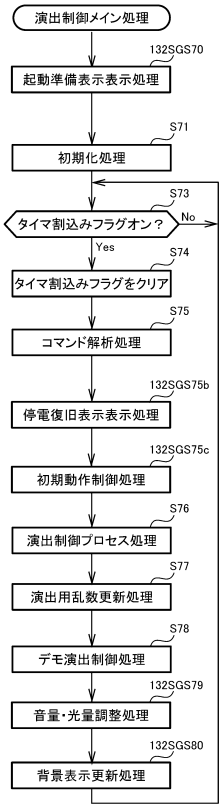
【図２７】

【図２７】



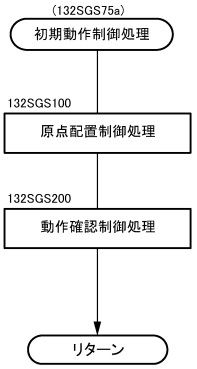
【図２８】

【図２８】



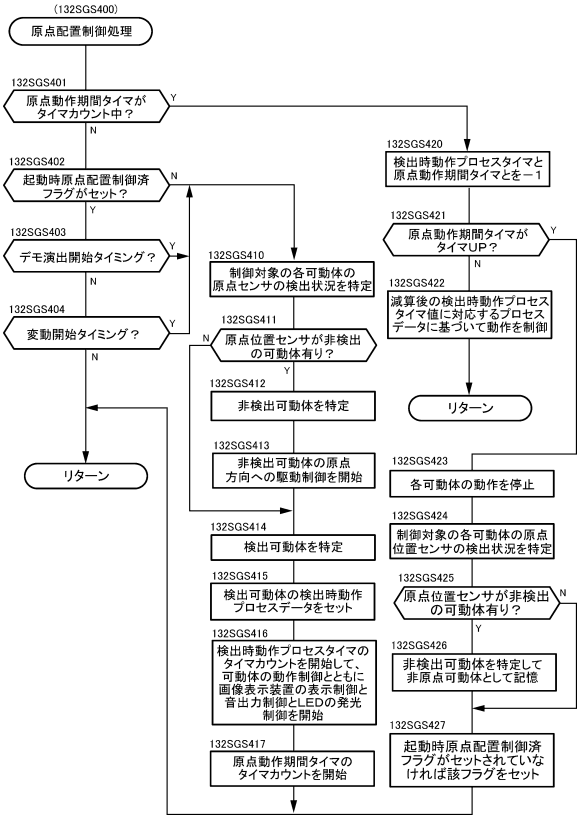
【図２９】

【図２９】



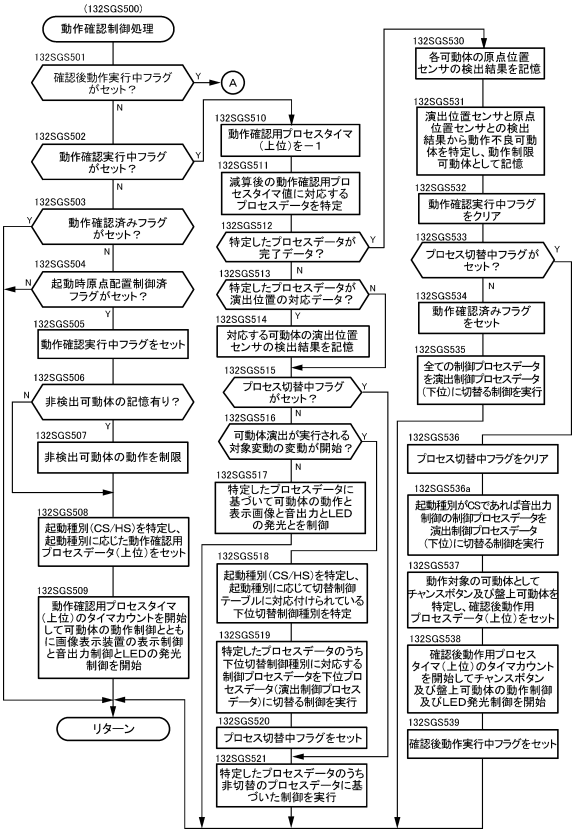
【図３０】

【図３０】



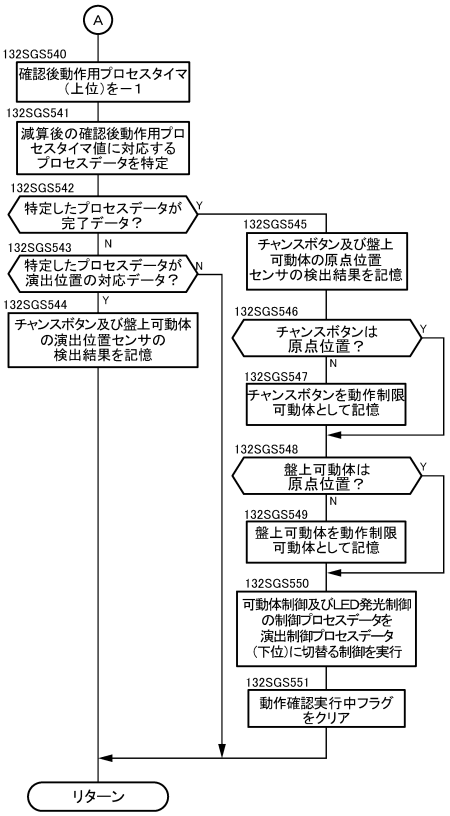
【図３１】

【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

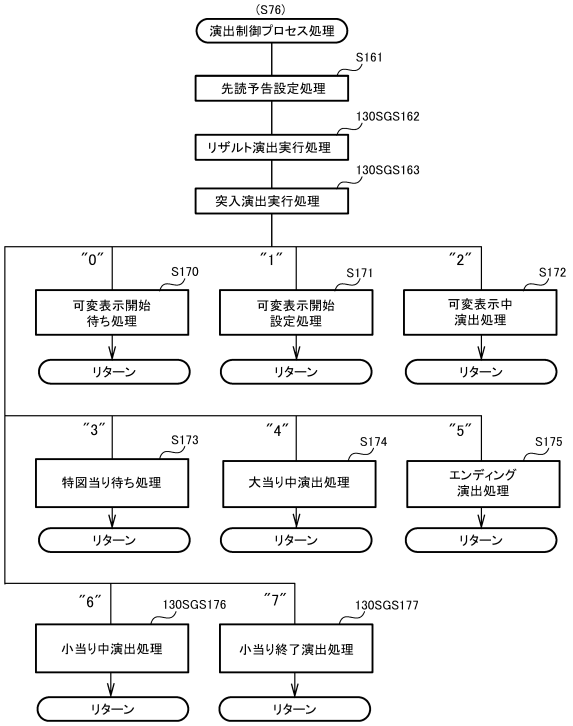
（B）切替制御の実行期間における制御（ホットスタート）

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

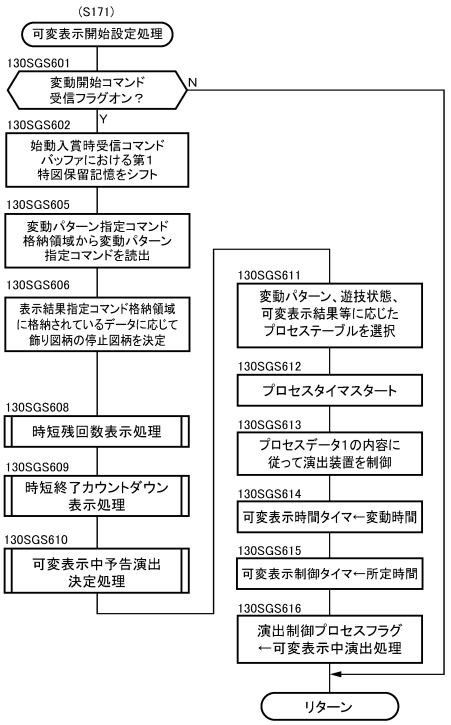
（C）確認後動作制御の実行期間における制御

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

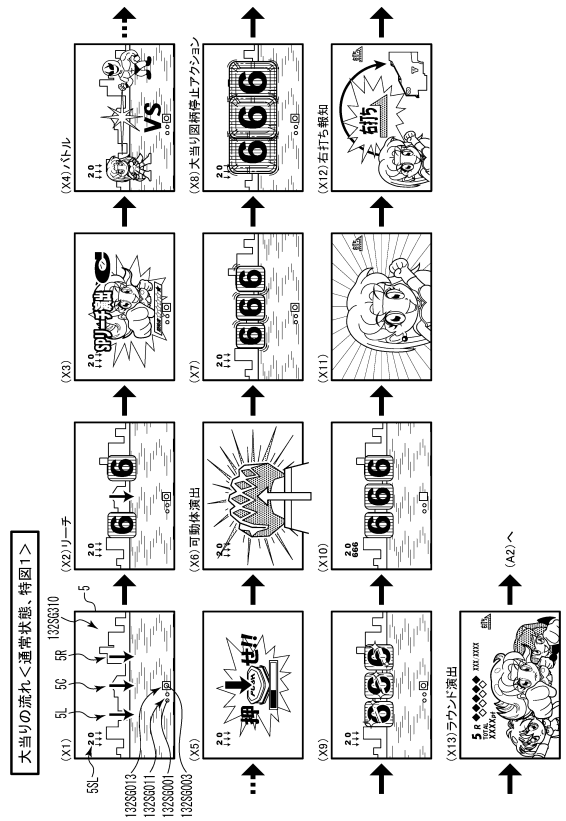
【図３５】
【図３５】



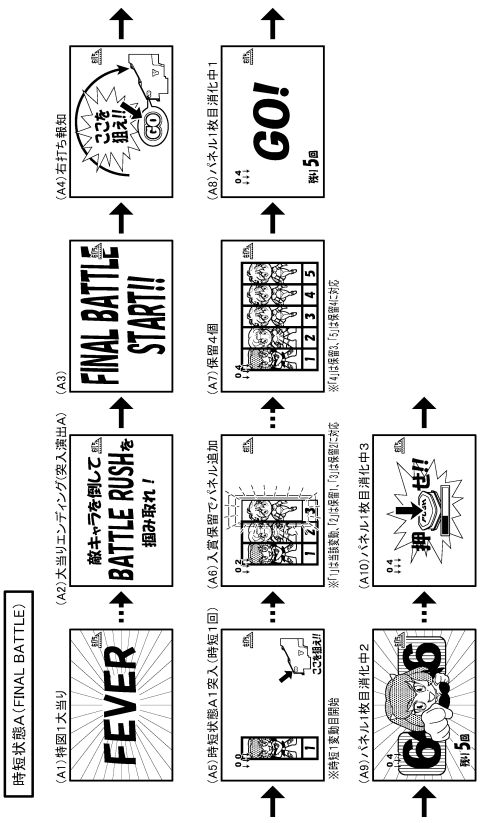
【図３６】
【図３６】



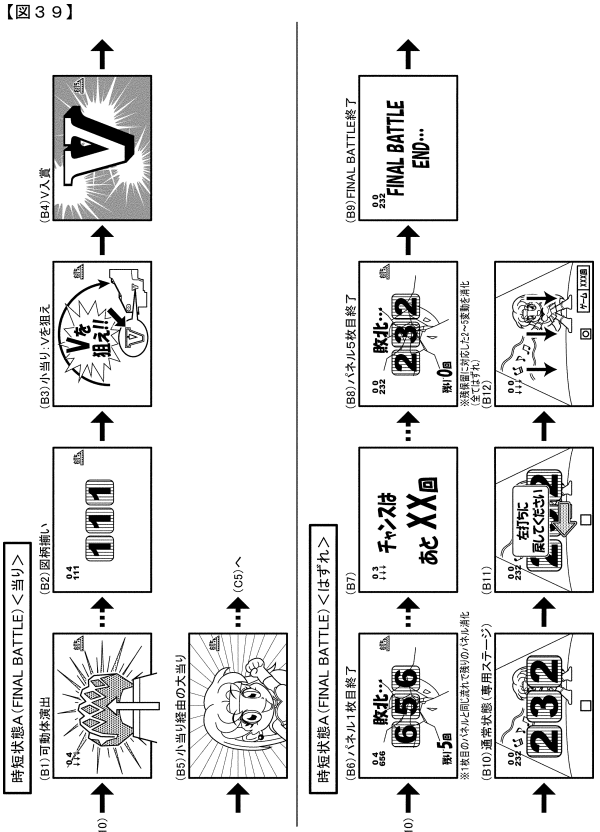
【図３７】
【図３７】



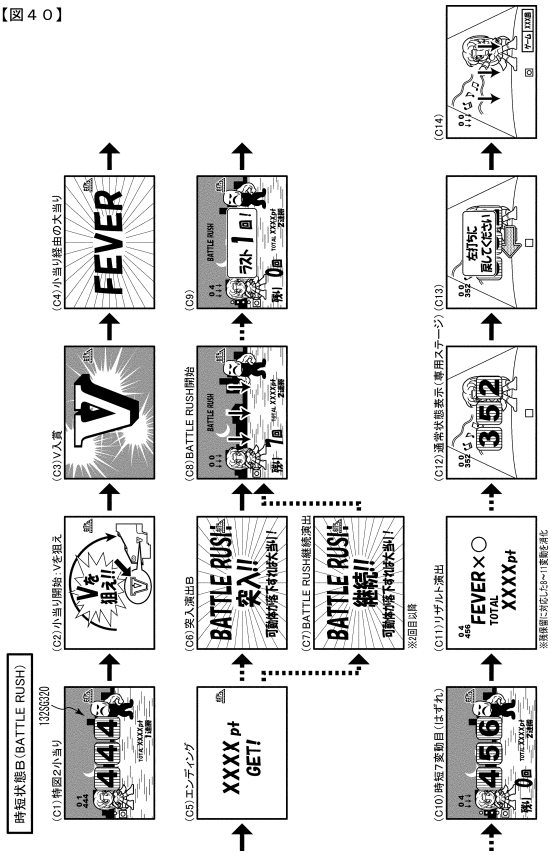
【図３８】
【図３８】



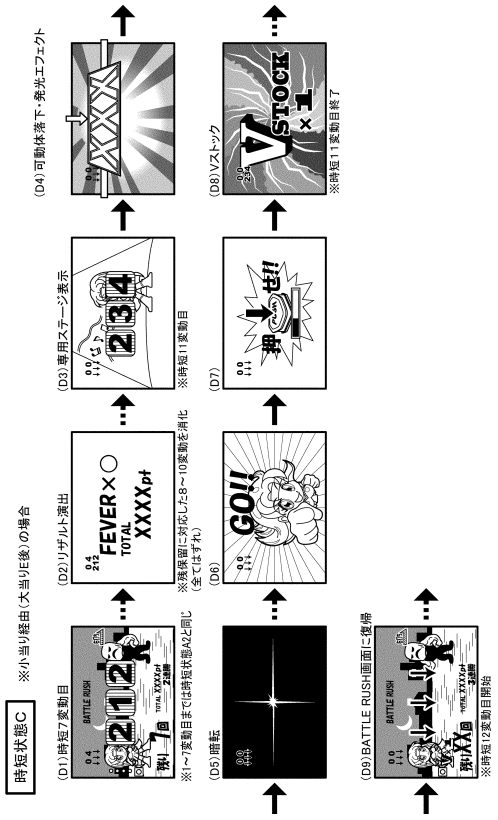
【図３９】
【図３９】



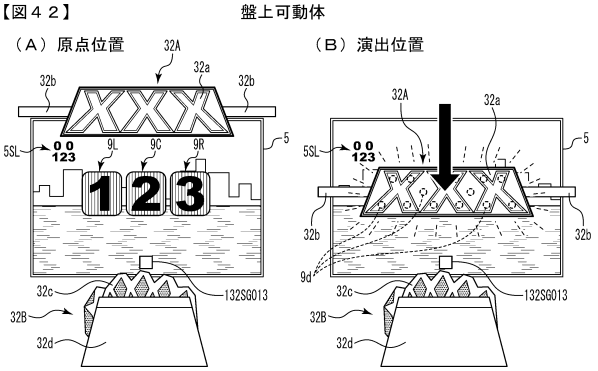
【図４０】
【図４０】



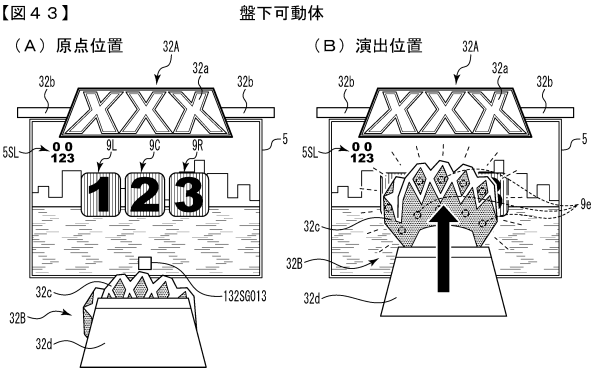
【図４１】



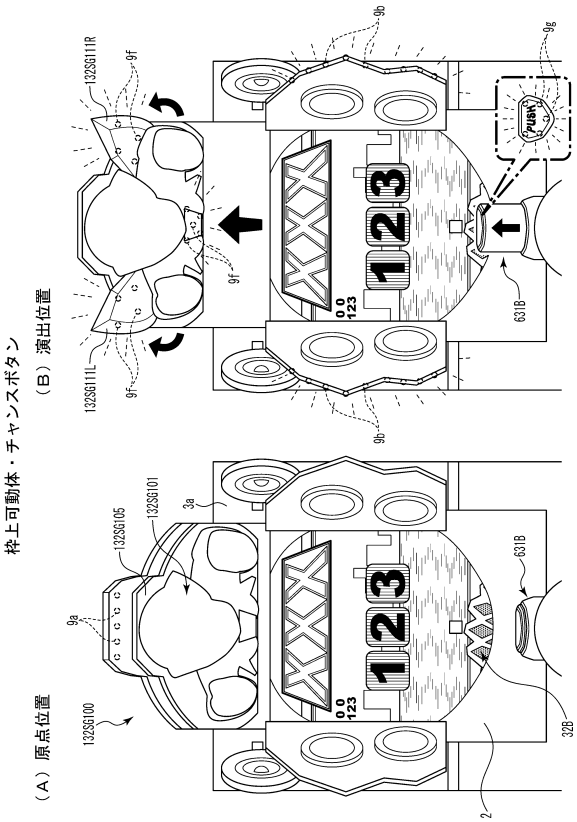
【図４２】



【図４３】



【図４４】



【図４５】

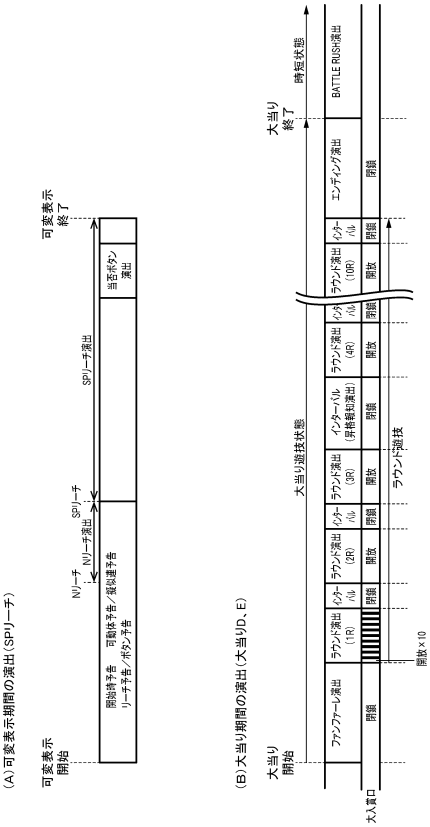
【図４５】

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＜緑色＜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	再可変表示の煽り	可変表示が再開するか否かを示唆。	非実行＜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。	

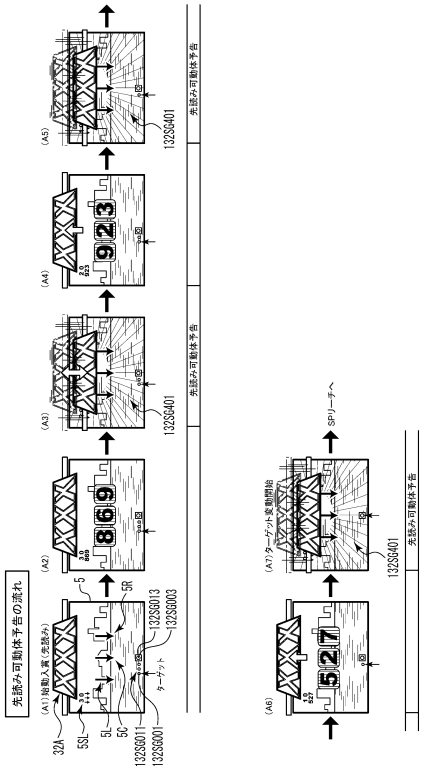
【図４６】

【図４６】



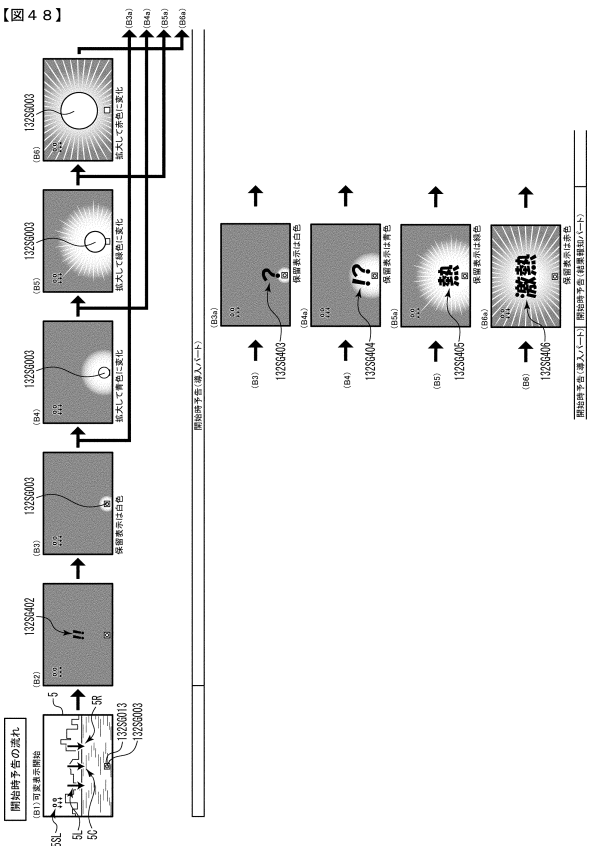
【図４７】

【図４７】

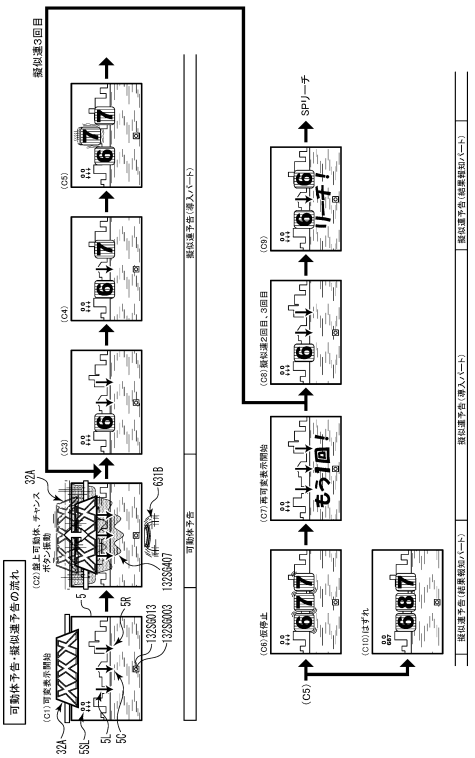


【図４８】

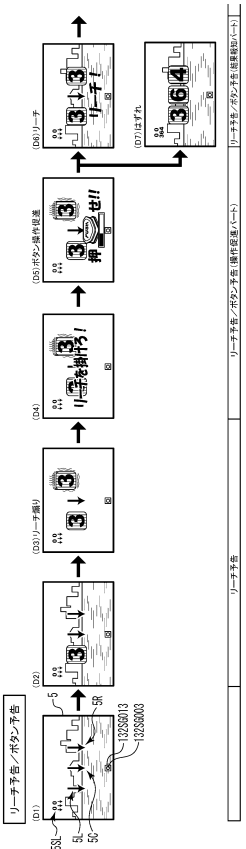
【図４８】



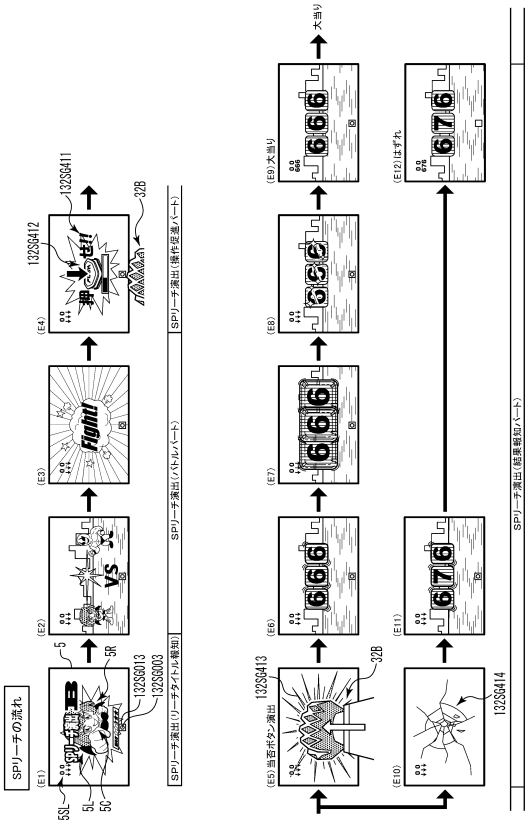
【図４９】
【図４９】



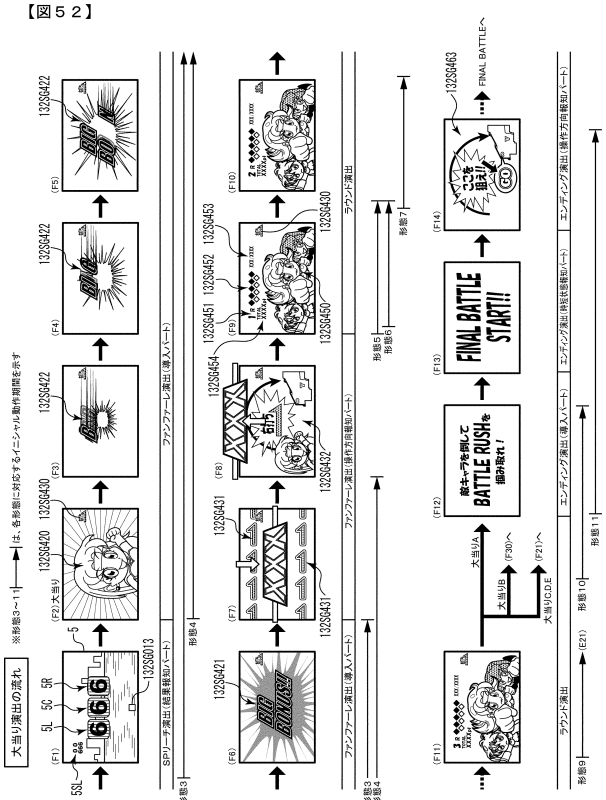
【図５０】
【図５０】



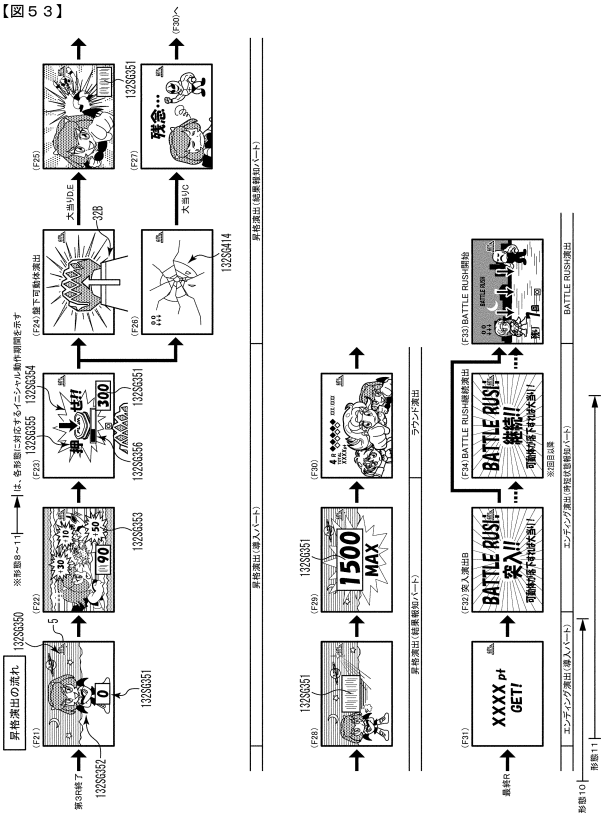
【図５１】
【図５１】



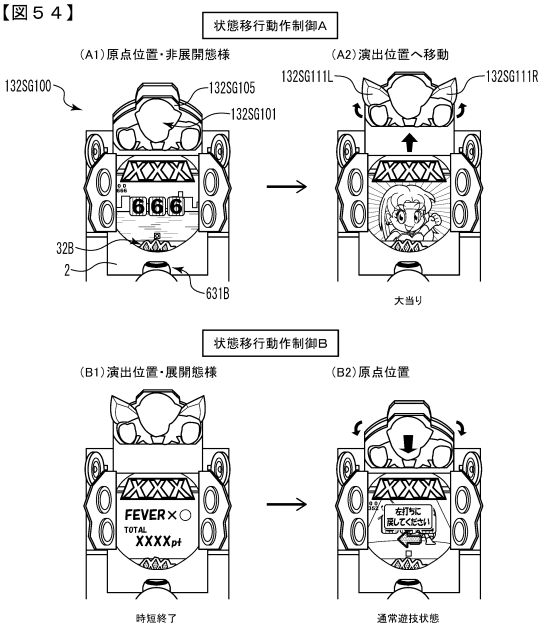
【図５２】
【図５２】



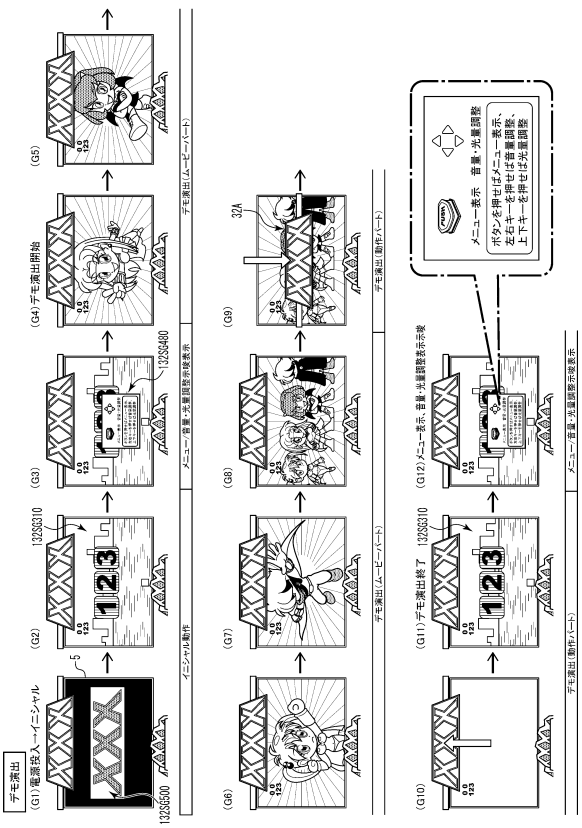
【図５３】



【図５４】



【図５５】



【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。

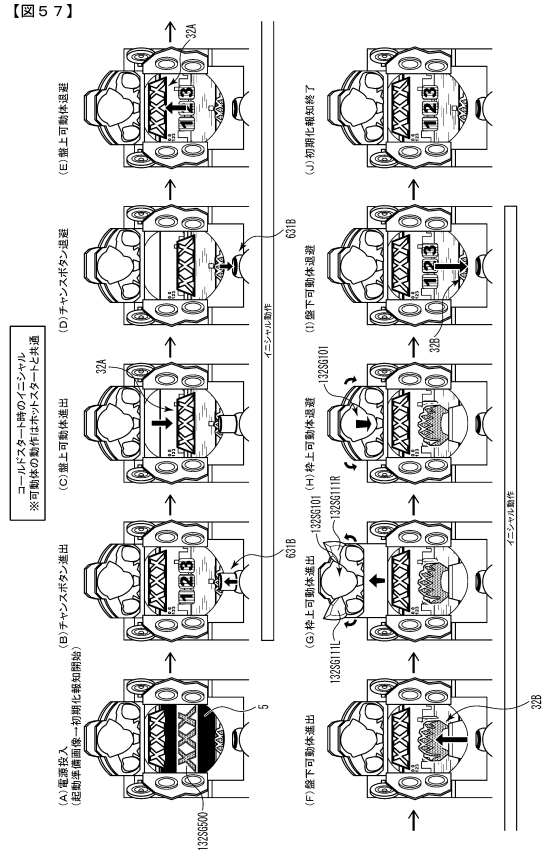
(B)可動体の動作・ランプ・音の態様

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。

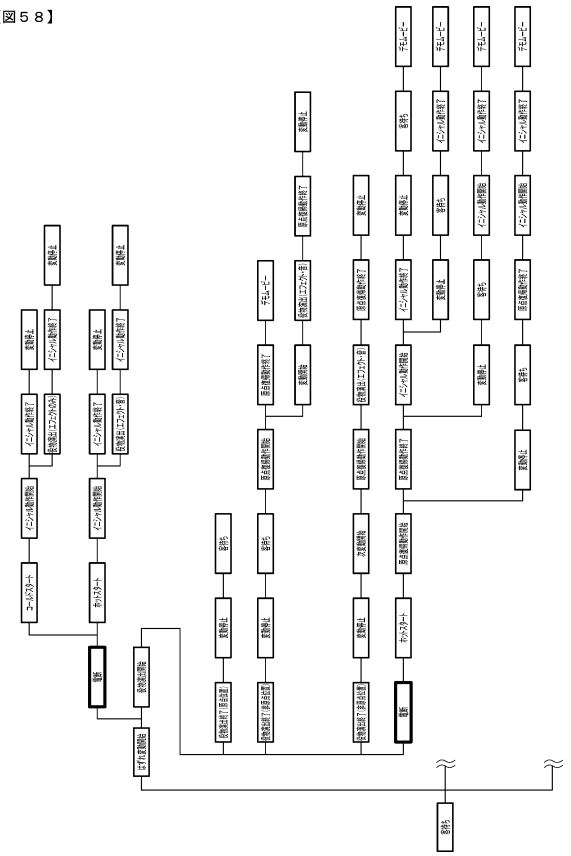
【図５７】

【図５７】



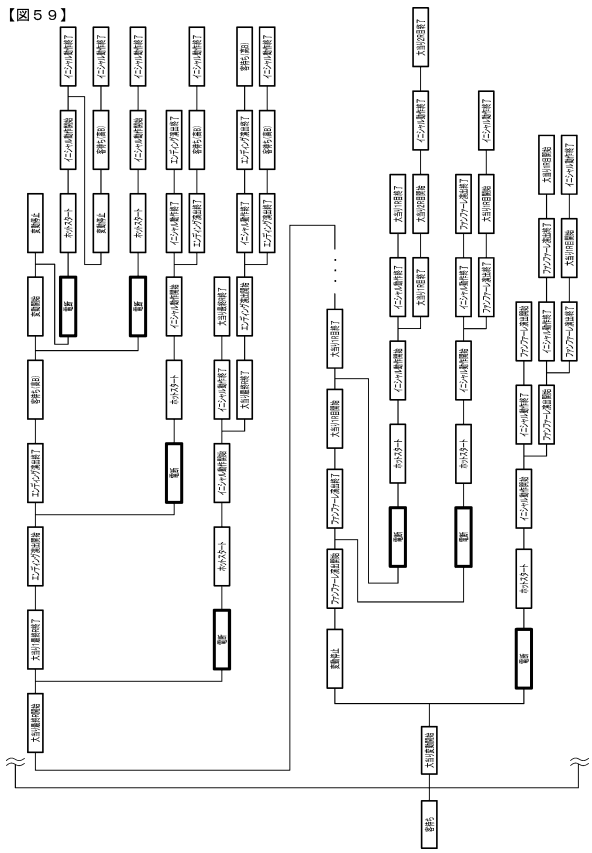
【図５８】

【図５８】



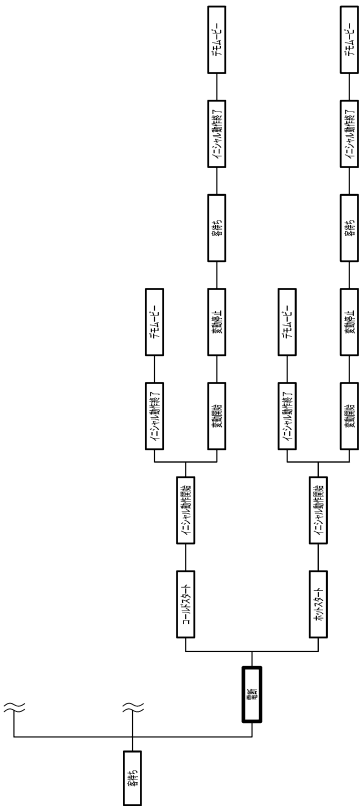
【図５９】

【図５９】

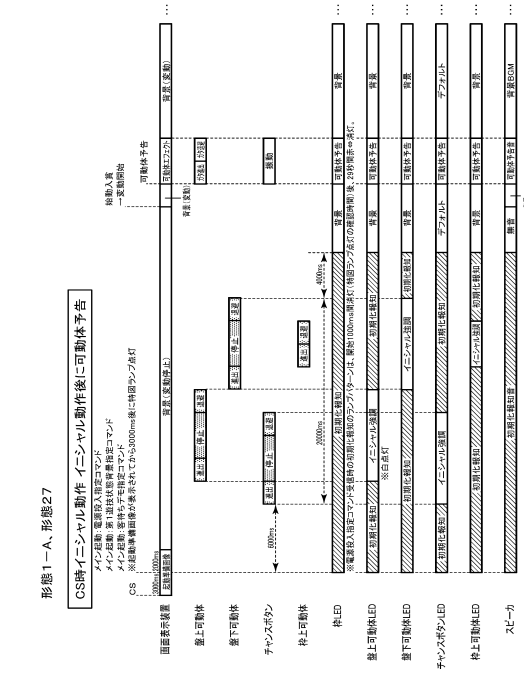


【図６０】

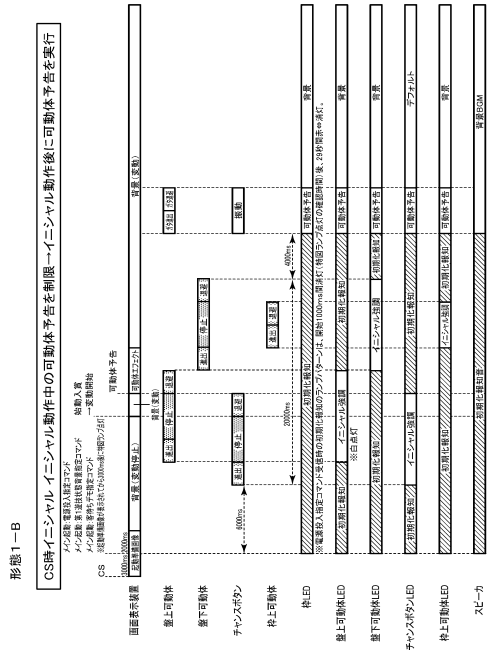
【図６０】



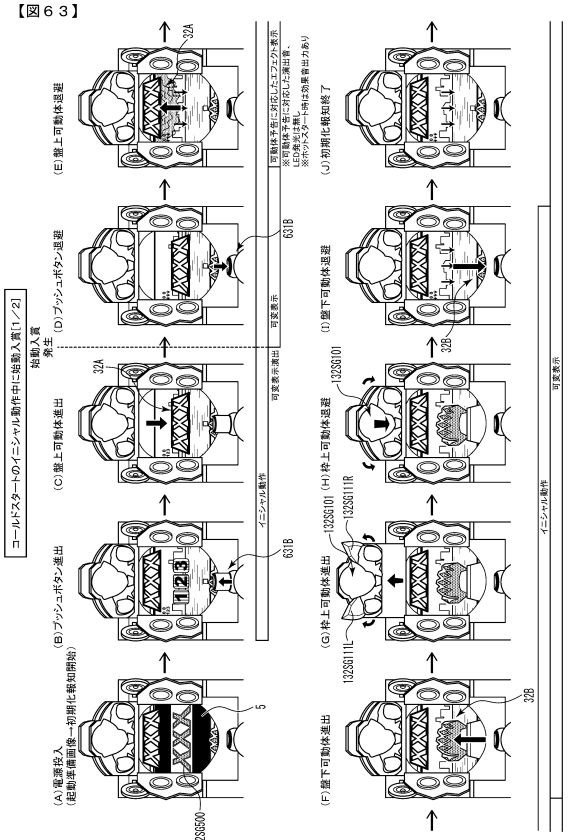
【図６１】
【図６１】



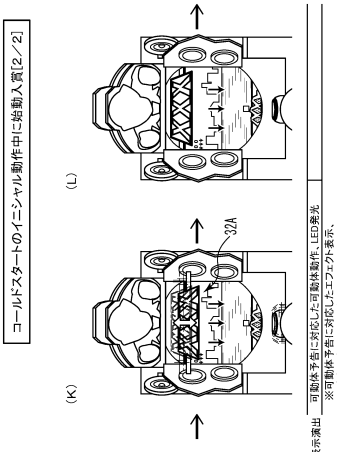
【図６２】
【図６２】



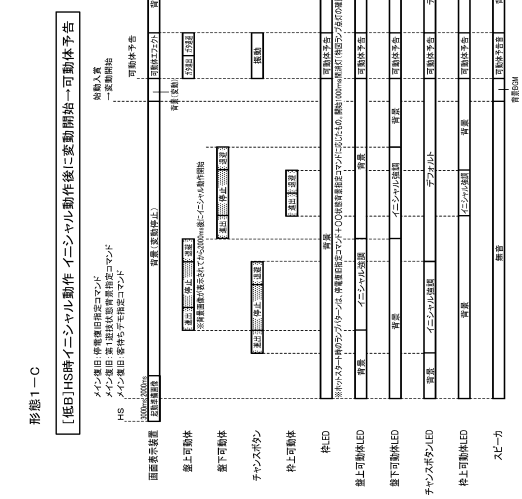
【図６３】
【図６３】



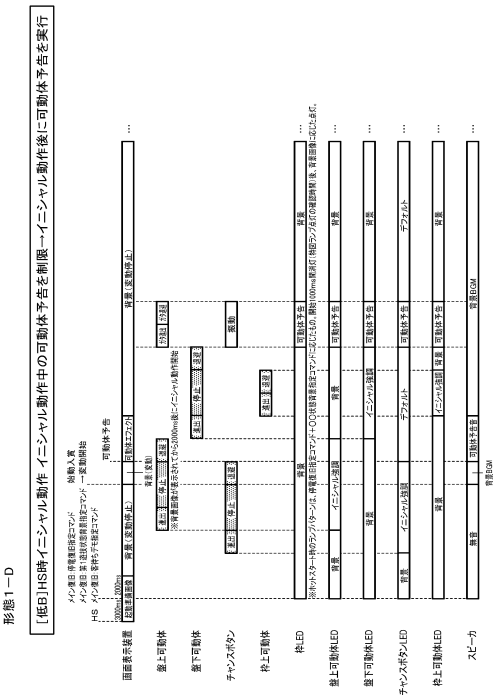
【図６４】
【図６４】



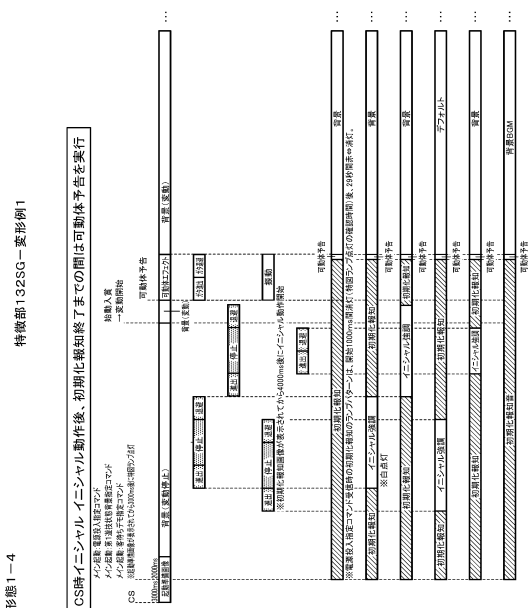
【図６５】
【図６５】



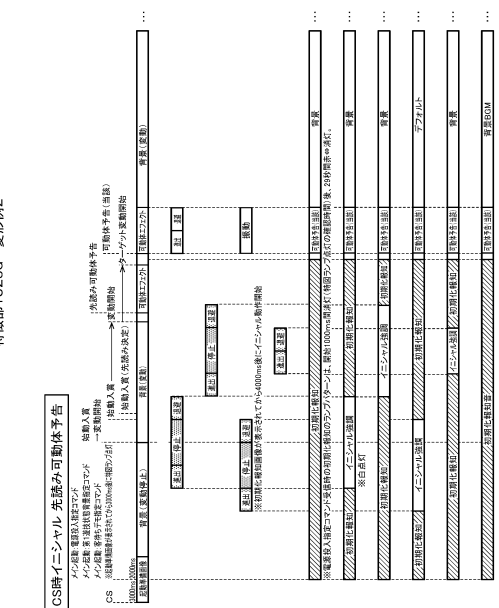
【図６６】
【図６６】



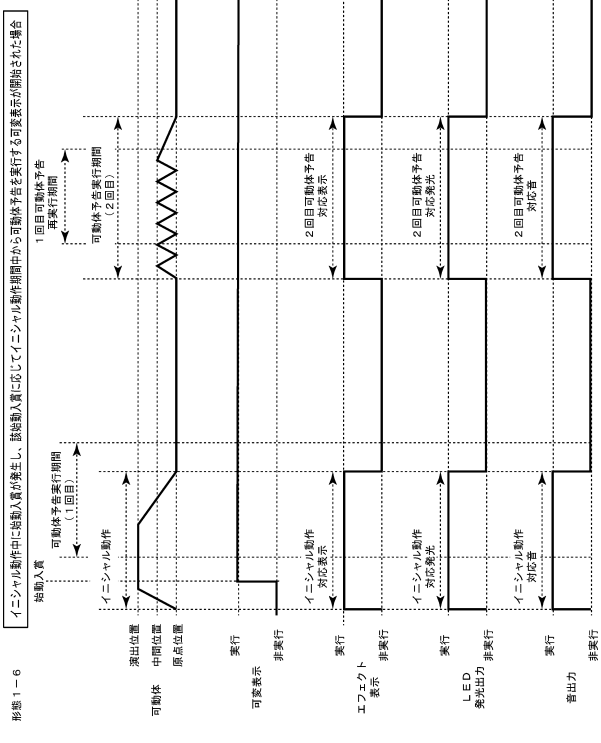
【図６７】
【図６７】



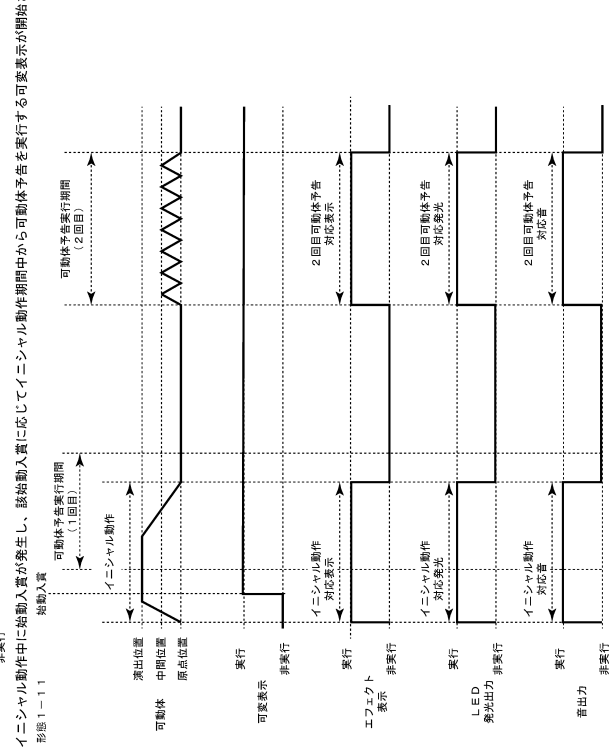
【図６８】
【図６８】



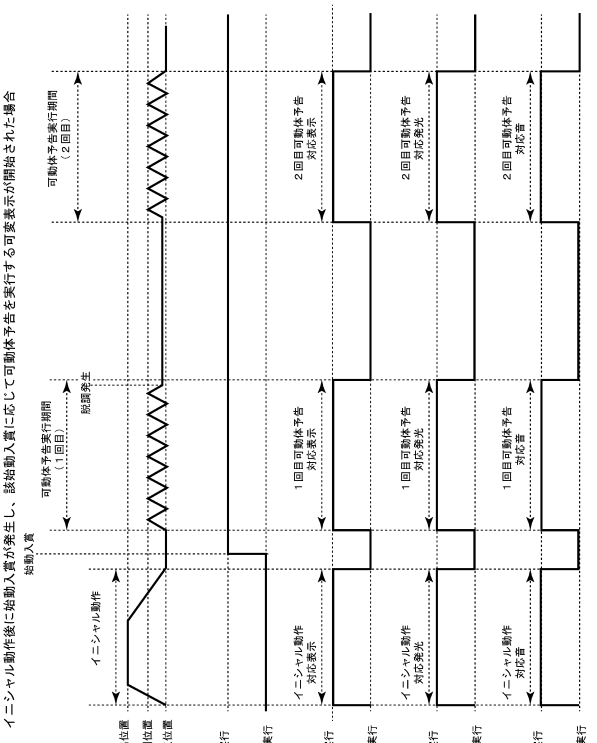
【図６９】



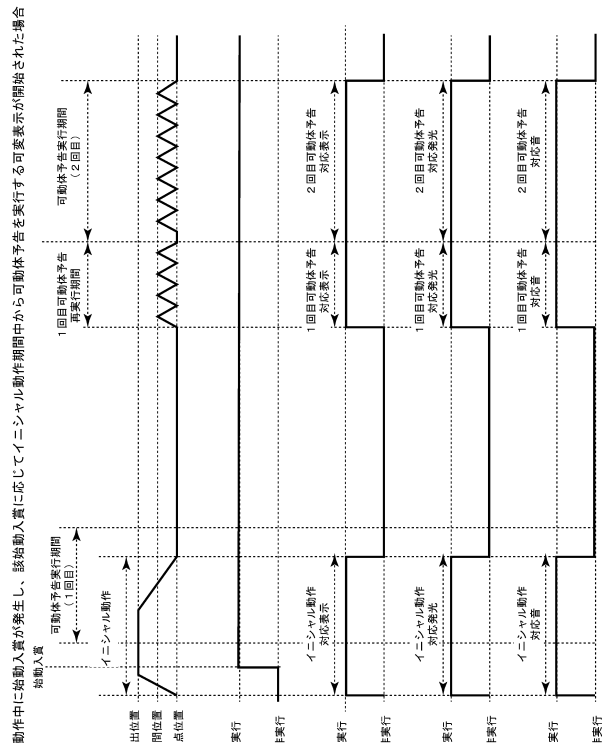
【図７０】



【図７１】

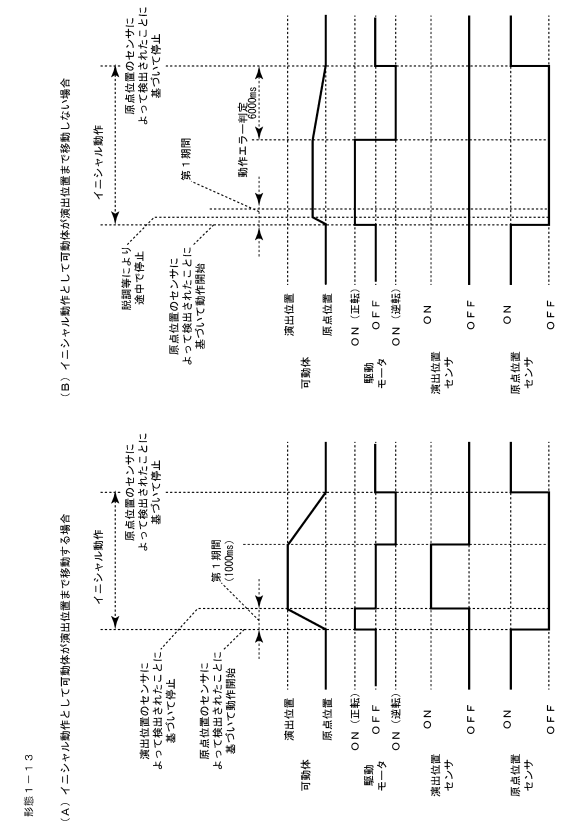


【図７２】



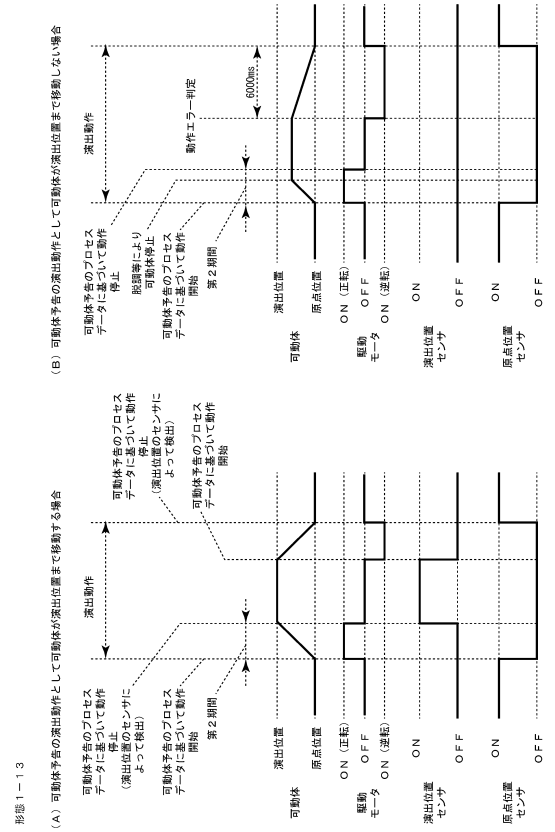
【図７３】

【図７３】



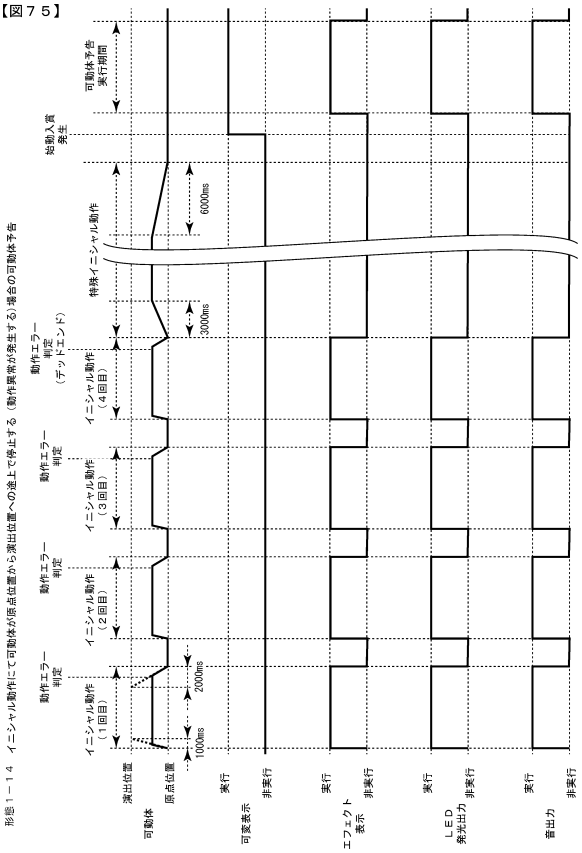
【図７４】

【図７４】



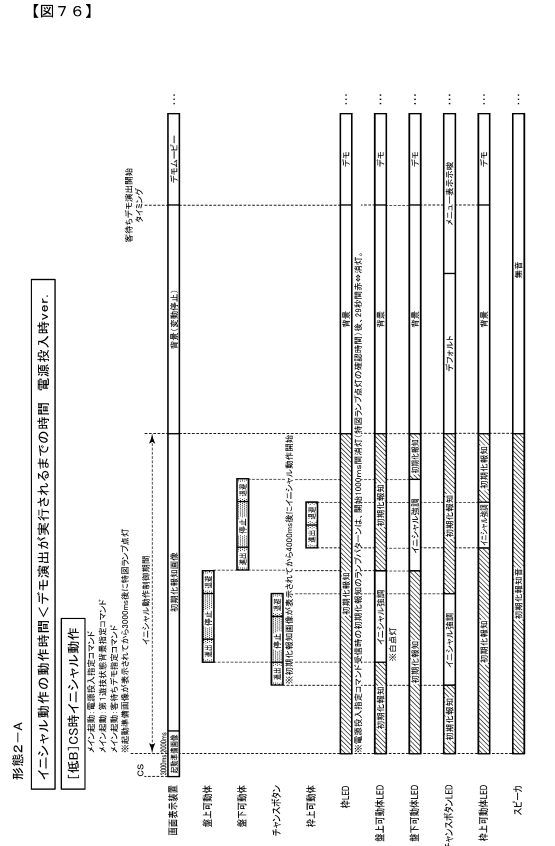
【図７５】

【図７５】

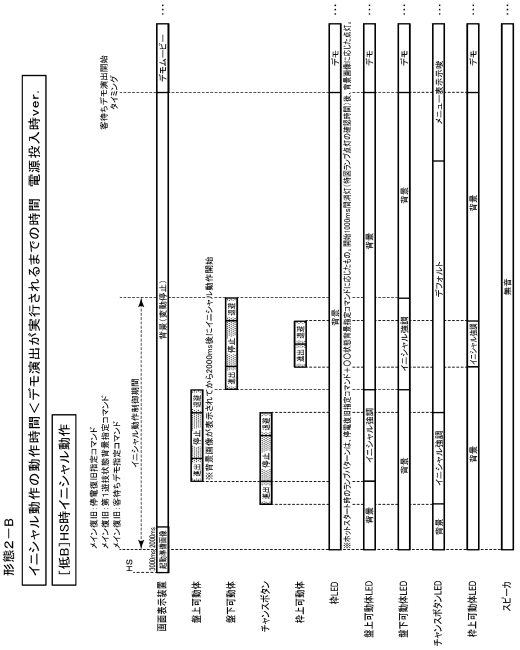


【図７６】

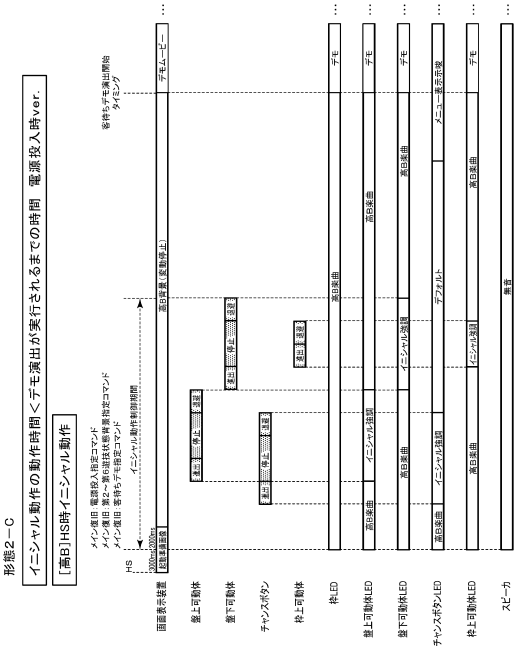
【図７６】



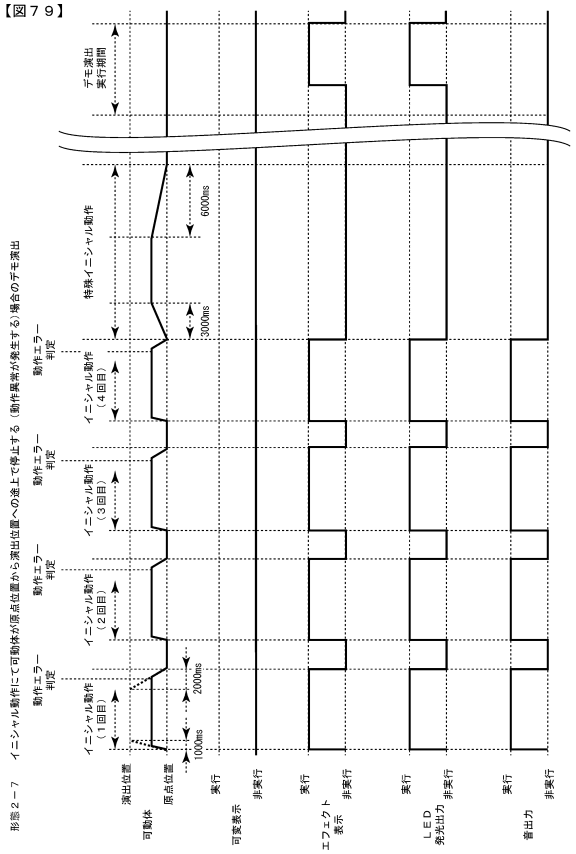
【図７７】
【図７７】



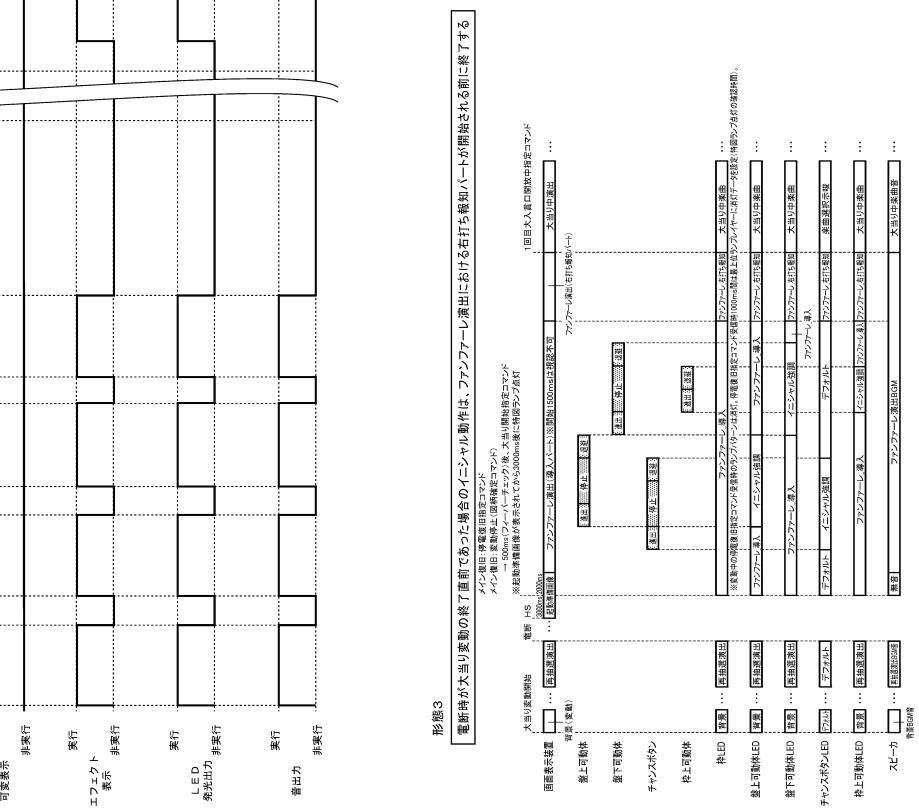
【図７８】
【図７８】



【図７９】
【図７９】

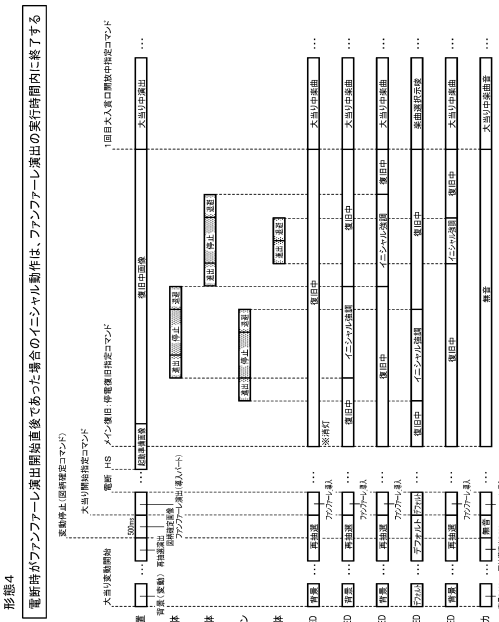


【図８０】
【図８０】

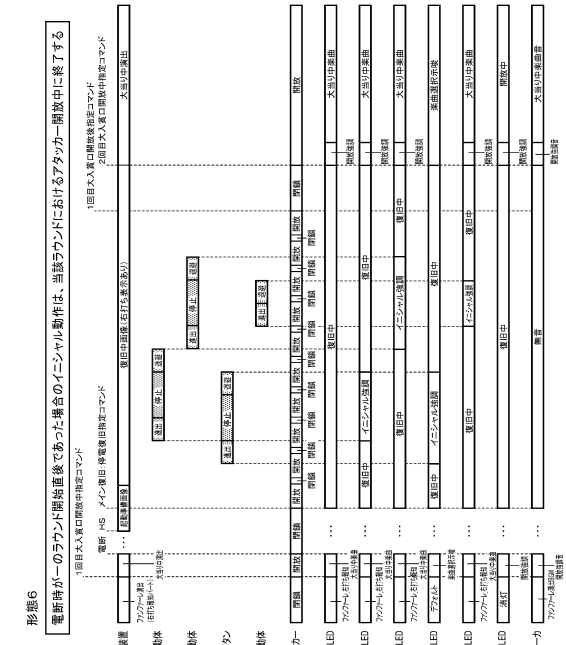


【図８１】

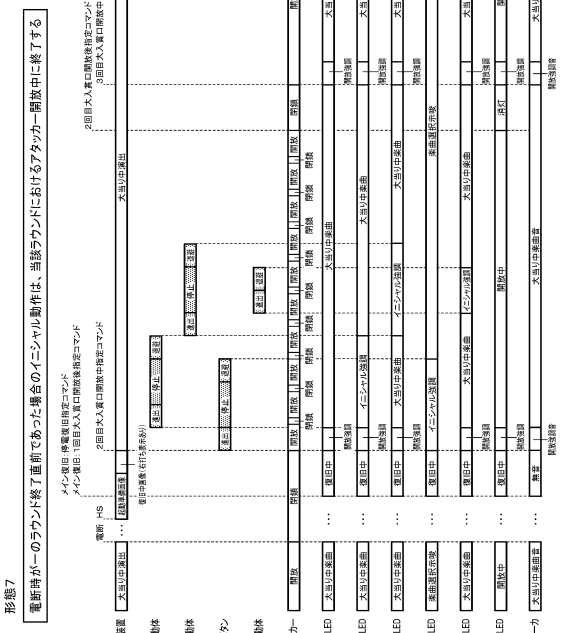
【図８１】


形態4
電断時がファンファーレ演出開始直後であった場合のイニシャル動作は、ファンファーレ演出の実行時間内に終了する
大当り開始指定コマンド
変動停止（図柄確定コマンド）
大当り開始指定コマンド
電断
HS
メイン復旧・停電復旧指定コマンド
1回目大入賞口開放中指定コマンド
大当り中演出
復旧中画像
演出 停止 演出
演出 停止 演出
演出 停止 演出
演出 停止 演出
大当り中楽曲
復旧中
イニシャル強調
復旧中
イニシャル強調
復旧中
楽曲選択示唆
復旧中
大当り中楽曲
復旧中
大当り中楽曲
無音
大当り中楽曲音
回転表示装置
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
特賞BGM
有利区間BGM
ファンファーレ導入
ファンファーレ導入
ファンファーレ導入

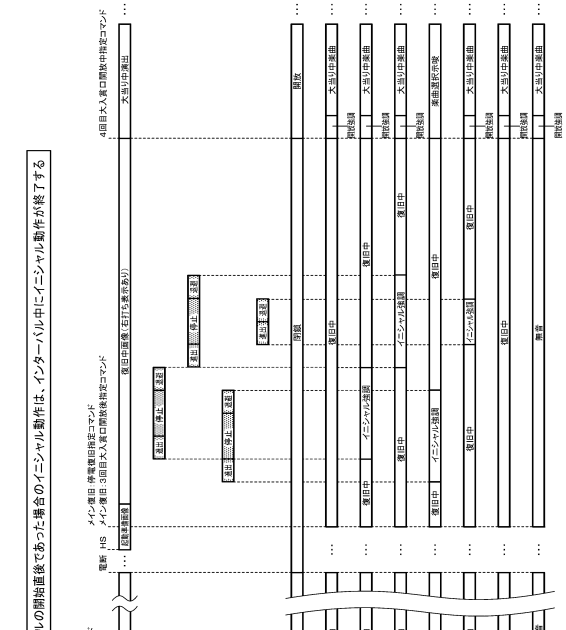
【図８５】
【図８５】



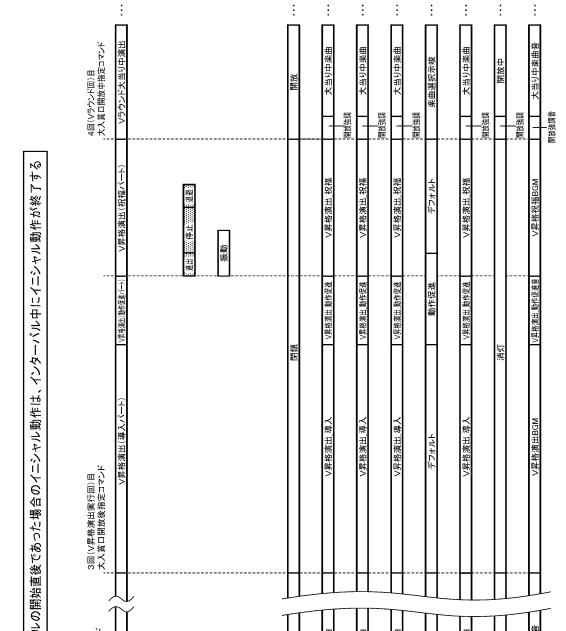
【図８６】
【図８６】



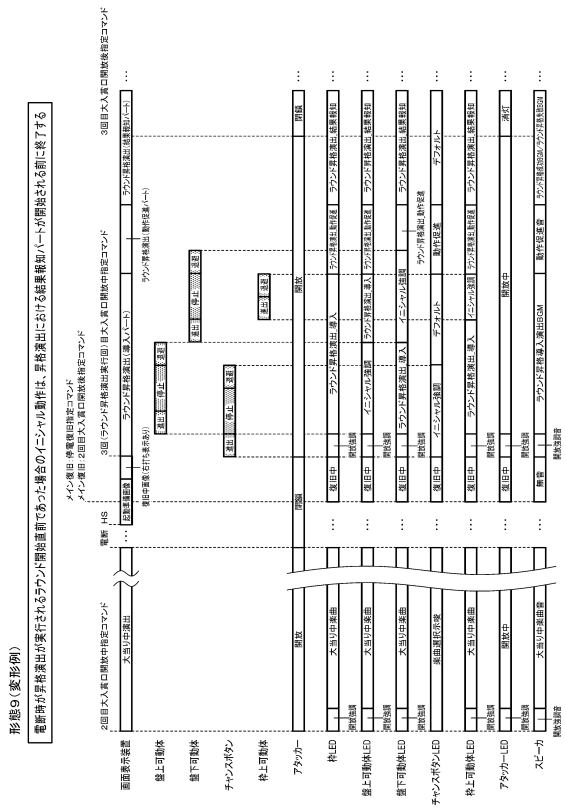
【図８７】
【図８７】



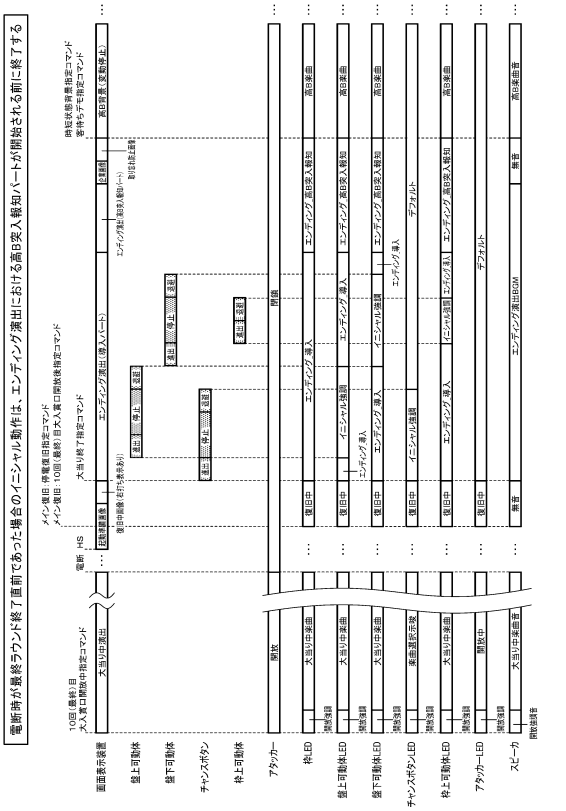
【図８８】
【図８８】



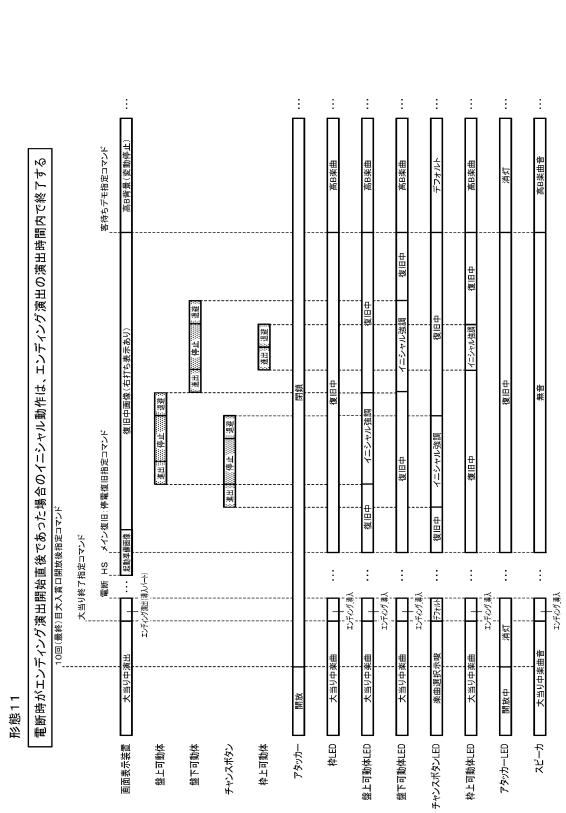
【図８９】



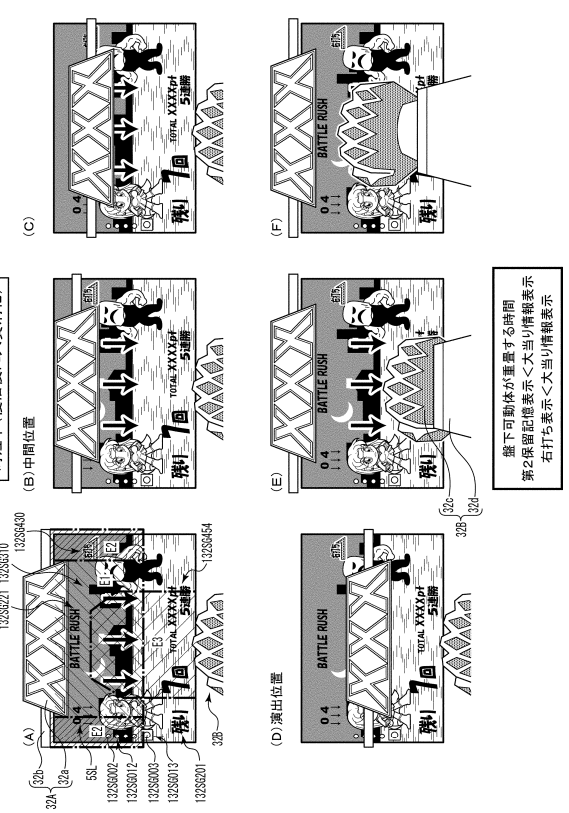
【図９０】



【図９１】

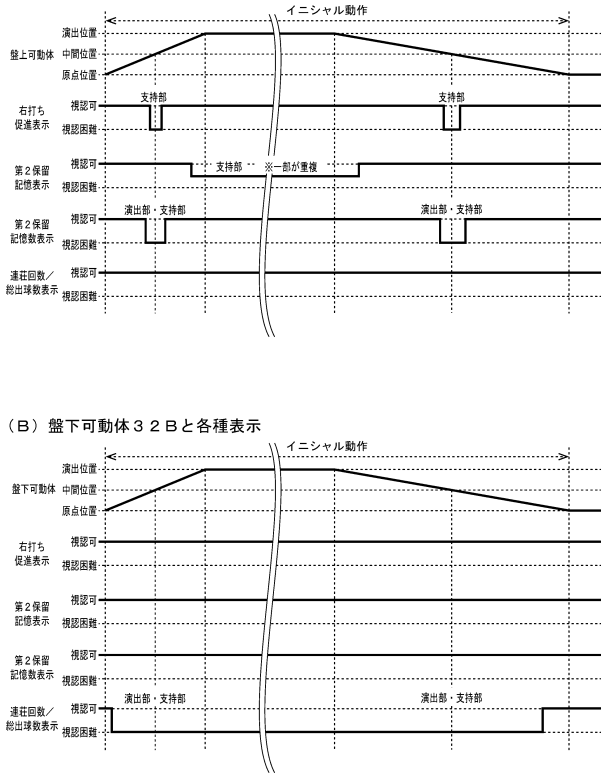


【図９２】



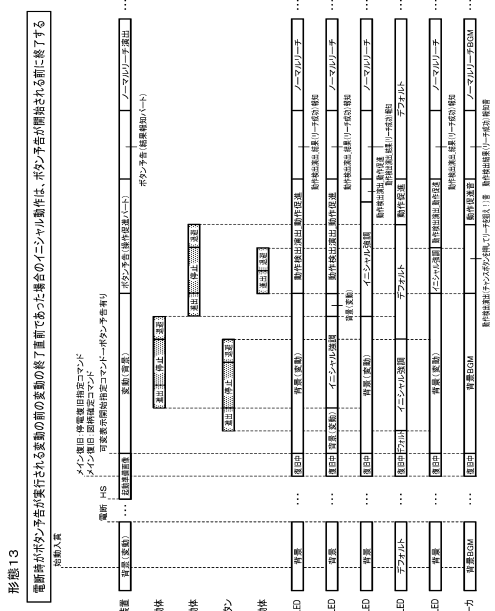
【図９３】

【図９３】



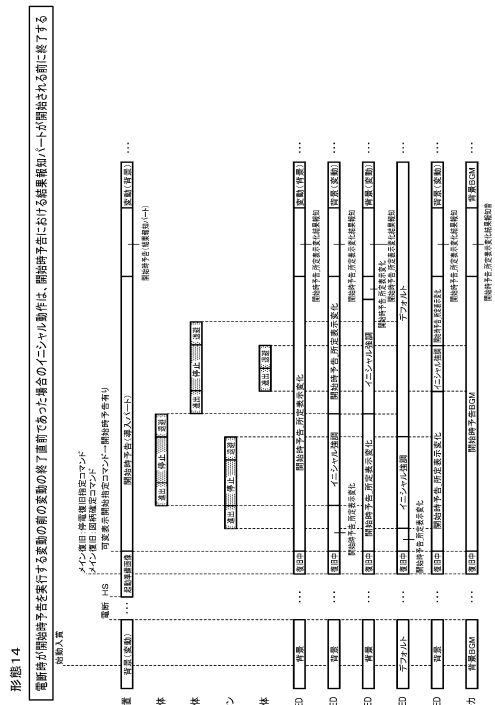
【図９４】

【図９４】



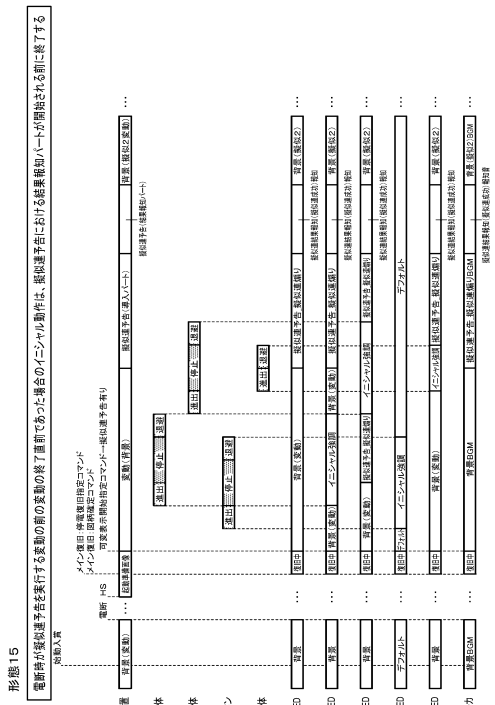
【図９５】

【図９５】



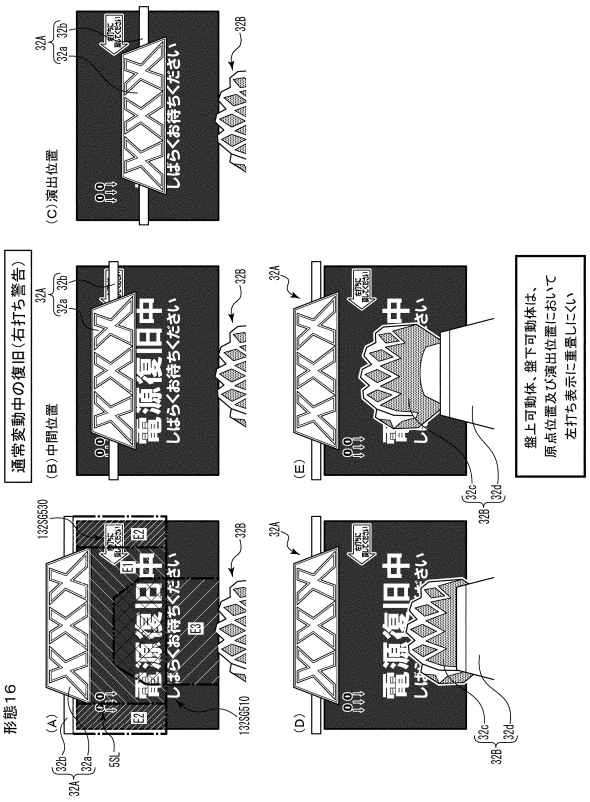
【図９６】

【図９６】



【図９７】

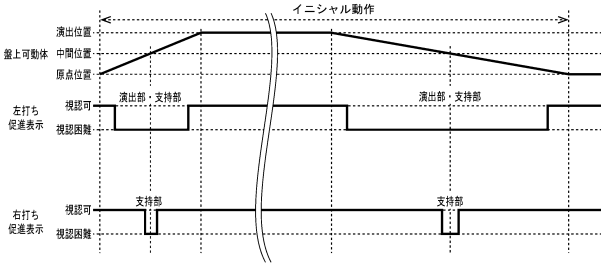
【図９７】



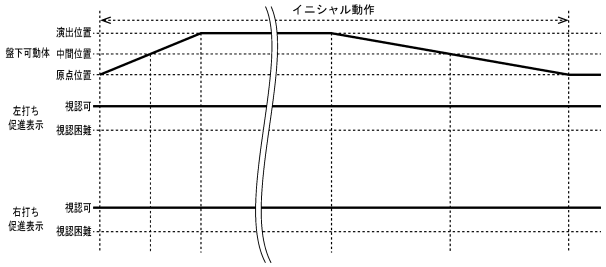
【図９８】

【図９８】

（Ａ）盤上可動体３２Ａと各種表示

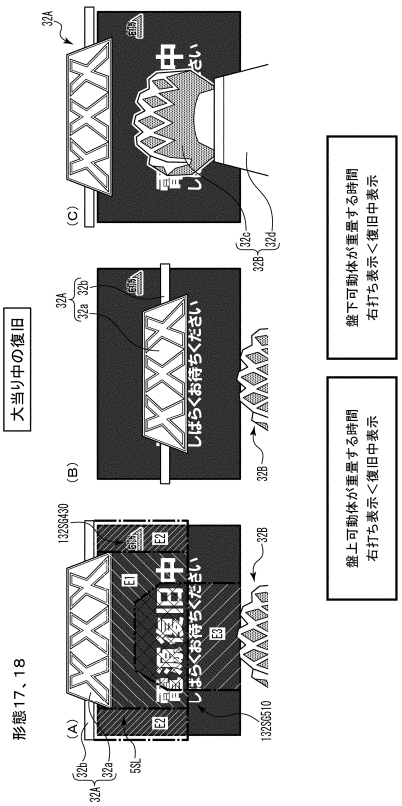


（Ｂ）盤下可動体３２Ｂと各種表示



【図９９】

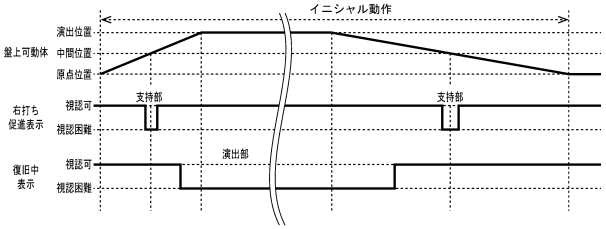
【図９９】



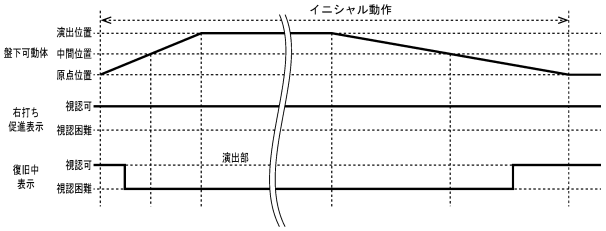
【図１００】

【図１００】

（Ａ）盤上可動体３２Ａと各種表示

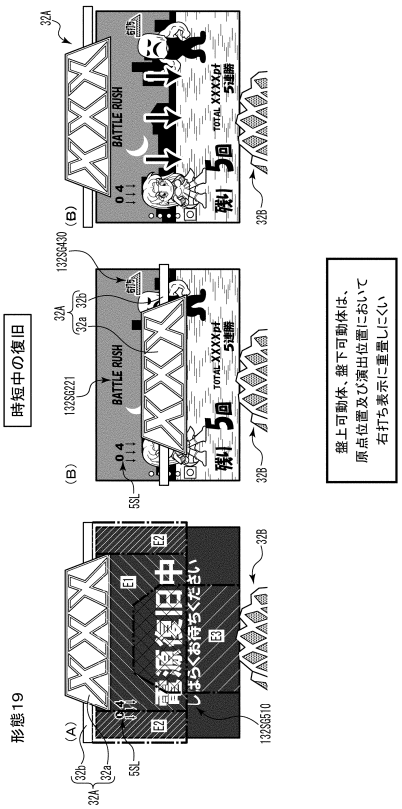


（Ｂ）盤下可動体３２Ｂと各種表示



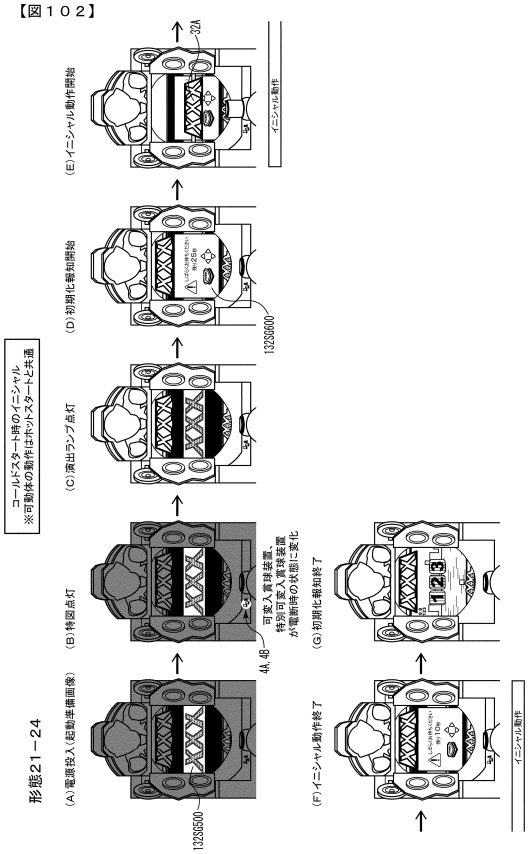
【図１０１】

【図１０１】



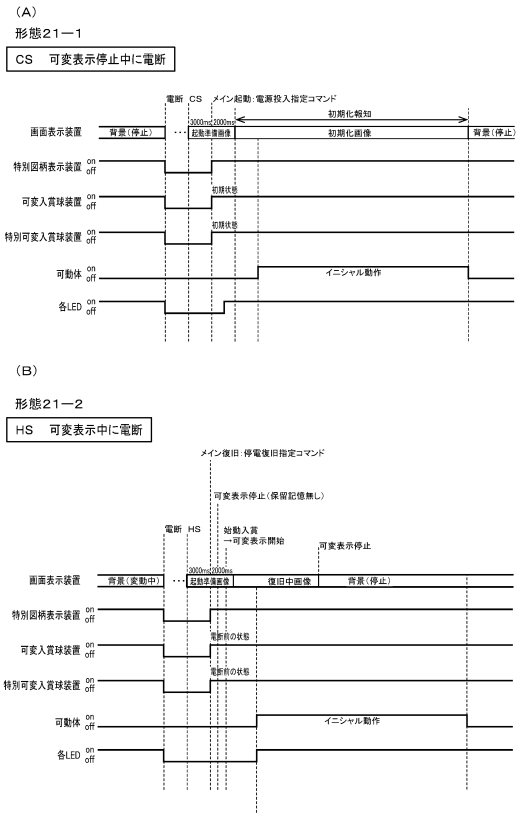
【図１０２】

【図１０２】



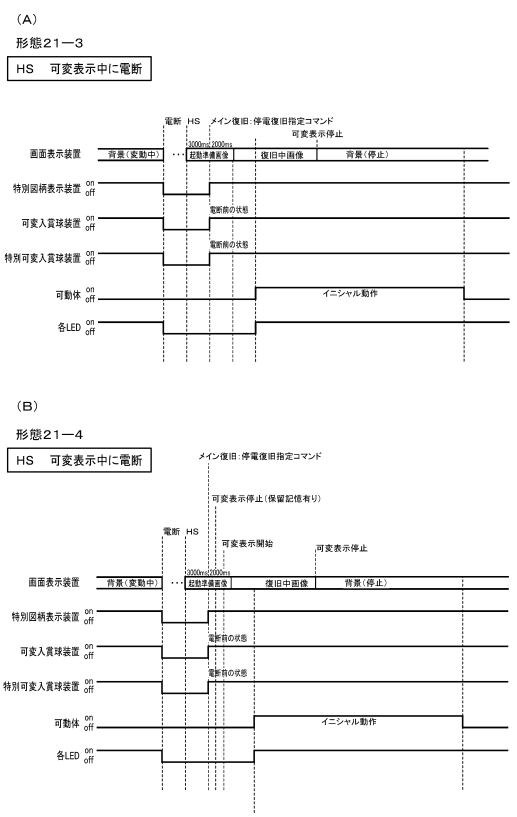
【図１０３】

【図１０３】

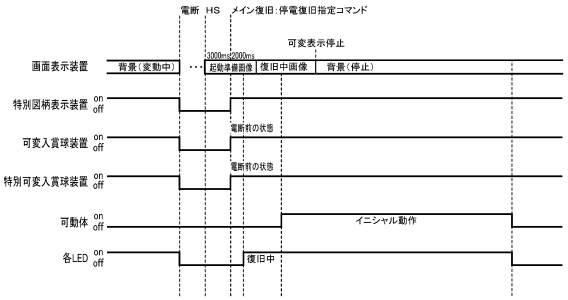


【図１０４】

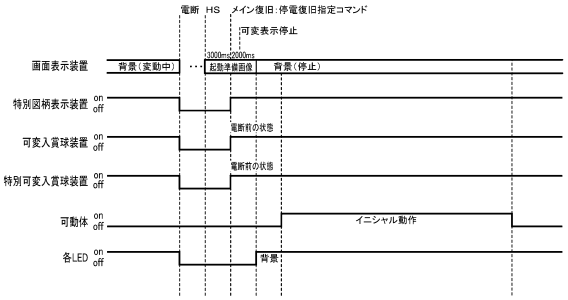
【図１０４】



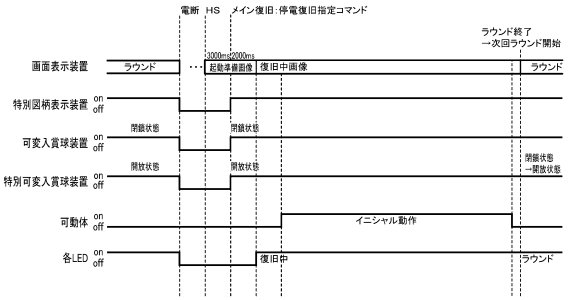
【図１０５】
【図１０５】
（Ａ）
形態22－2
HS　可変表示中に電断



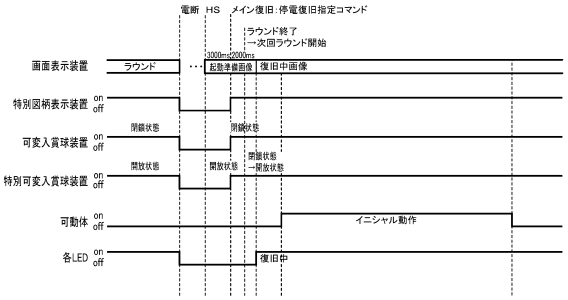
（Ｂ）
形態22－3
HS　可変表示中に電断



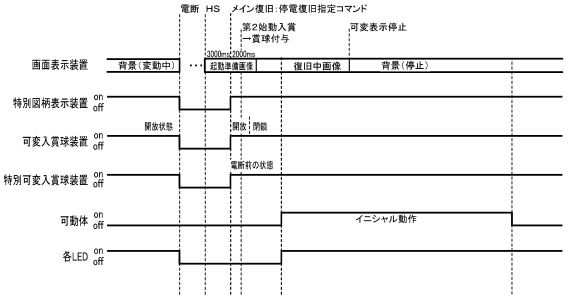
【図１０６】
【図１０６】
（Ａ）
形態22－4
HS　ラウンド中に電断



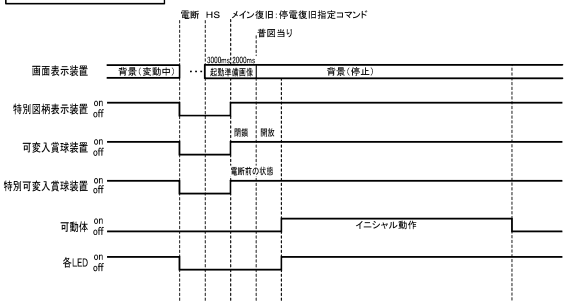
（Ｂ）
形態22－5
HS　ラウンド中に電断



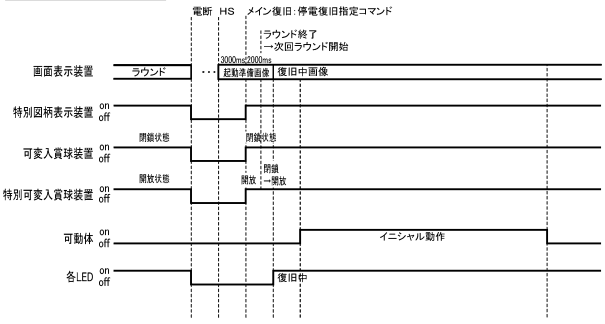
【図１０７】
【図１０７】
（Ａ）
形態23－2
HS　可変表示中に電断



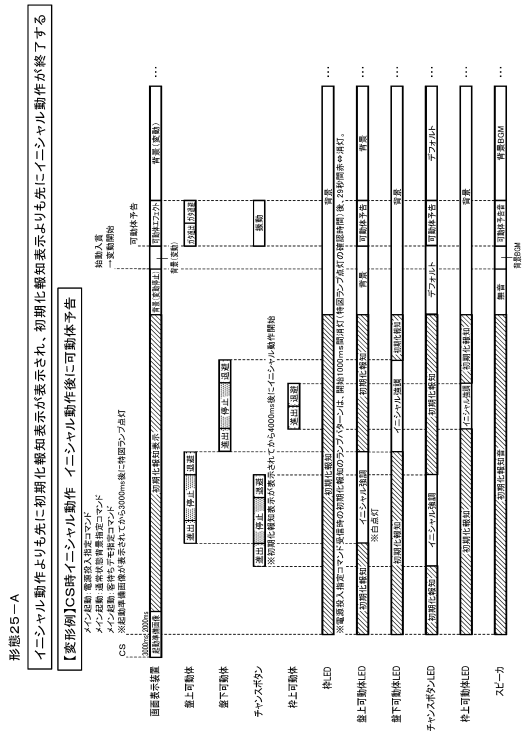
（Ｂ）
形態23－3
HS　可変表示中に電断



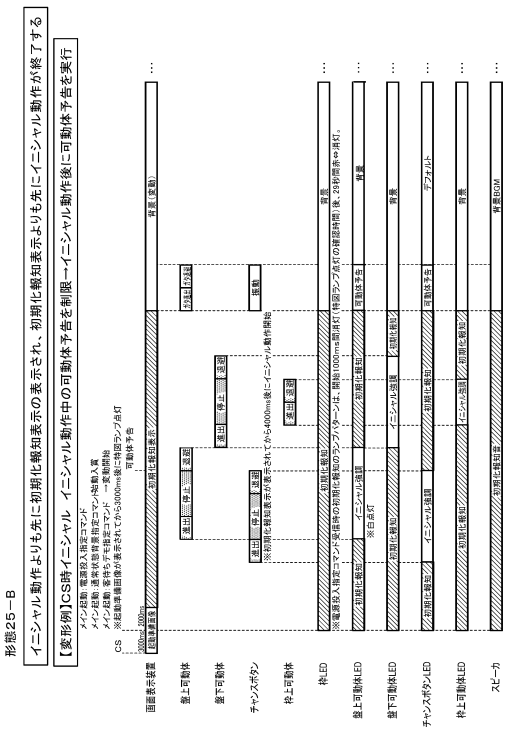
【図１０８】
【図１０８】
形態24－2
HS　ラウンド中に電断



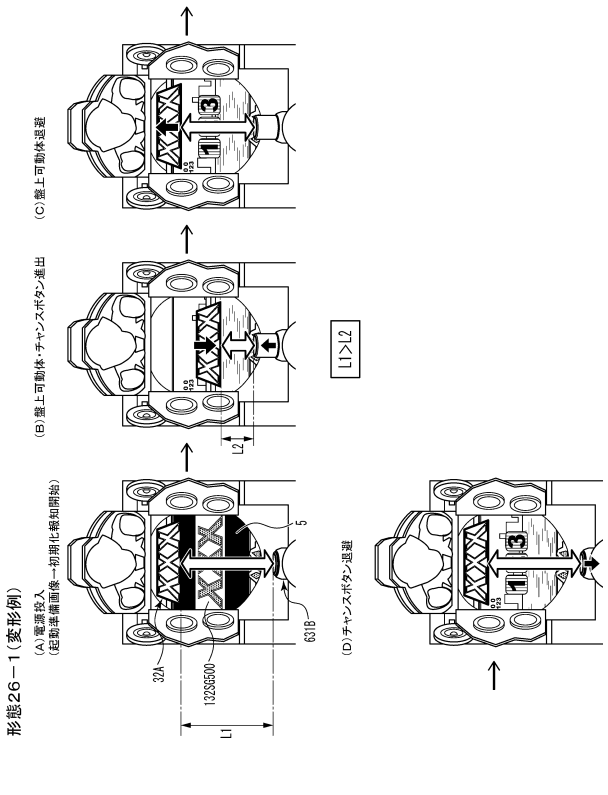
【図１０９】
【図１０９】



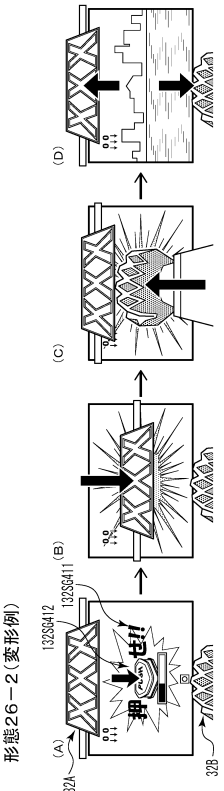
【図１１０】
【図１１０】



【図１１１】
【図１１１】

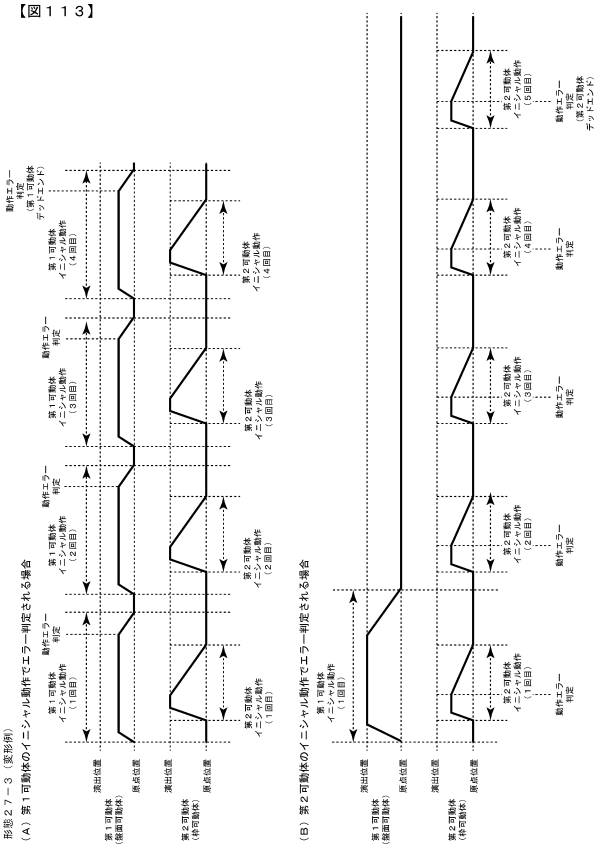


【図１１２】
【図１１２】



【図１１３】

【図１１３】


形態２７－３（変形例）
（Ａ）第１可動体のイニシャル動作でエラー判定される場合
第１可動体イニシャル動作（１回目）
動作エラー判定
第２可動体イニシャル動作（１回目）
第１可動体イニシャル動作（２回目）
第２可動体イニシャル動作（２回目）
第１可動体イニシャル動作（３回目）
第２可動体イニシャル動作（３回目）
第１可動体イニシャル動作（４回目）
第２可動体イニシャル動作（４回目）
動作エラー判定（第１可動体デッドエンド）
突出位置
原点位置
第１可動体（固定可動体）
第２可動体（枠可動体）
（Ｂ）第２可動体のイニシャル動作でエラー判定される場合
第１可動体イニシャル動作（１回目）
第２可動体イニシャル動作（１回目）
第１可動体イニシャル動作（２回目）
第２可動体イニシャル動作（２回目）
第１可動体イニシャル動作（３回目）
第２可動体イニシャル動作（３回目）
第１可動体イニシャル動作（４回目）
第２可動体イニシャル動作（４回目）
第２可動体イニシャル動作（５回目）
動作エラー判定（第２可動体デッドエンド）

フロントページの続き

(56)参考文献　特許第７３４６４８１（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１９－０３７５５８（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－１３０５０７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０３８８５６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１５００８２（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０４０７０９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１８８８９４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０１５４８４（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－１６５５９０（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－１６５５９１（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－１６５５９２（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－１６５５９３（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－１６５５９４（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－１６５５９５（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－１６５５９６（ＪＰ，Ａ）
特開２０２２－１６５５９７（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０５２９５８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－２１７０８３（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０５８２９７（ＪＰ，Ａ）
特開２０２１－０５２９９３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２