

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-136432
(P2023-136432A)

(43)公開日 令和5年9月29日(2023.9.29)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8
2 C 3 3 3

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全407頁)
(21)出願番号	特願2022-42093(P2022-42093)		(71)出願人	000144153		
(22)出願日	令和4年3月17日(2022.3.17)			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		
			Fターム (参考)	2C088	BC07	
				2C333	AA11 CA29 CA50 DA01	
					DA04 GA04	

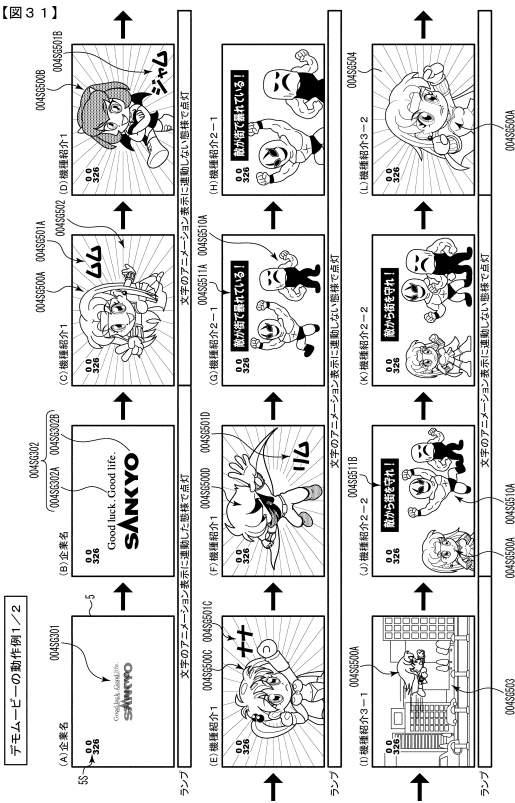
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】好適な客待ち制御を行うことができる遊技機を提供すること。

【解決手段】演出制御用CPU120は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第1背景表示004SG081を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）においてデモムービーを表示する。演出制御用CPU120は、リーチ演出中のストーリーSP発展演出が実行されるときに、スクラッチ処理された演出音Gの「第1演出音G」「パ、パ、パ、パ（、パワフル）」をスピーカ8L、8Rから再生出力させている。このとき、演出制御用CPU120は、表示色が黄色のキャラクタと、表示色が色相環において補色対比の関係である紫色のキャラクタとを交互に2回ずつ画像表示装置5に表示させている。

【選択図】 図31



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
音出力手段と、
演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、

10

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記特定演出が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特定演出音を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特定演出音が出力されている期間において、第 1 表示と、前記第 1 表示とは異なる第 2 表示とを前記表示手段にそれぞれ複数回表示可能であり、

前記第 2 表示は、前記第 1 表示の表示色を反転させた表示色であり、

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

前記表示手段は、

20

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第 2 期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する

40

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、遊技可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機に代表されるパチンコ遊技機として、図柄の可変表示が終了した後の第 1 客待ち期間において通常背景表示を表示し、該第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間において、デモンストレーション表示を表示する制御を実行するものがあった（例えば、特

50

許文献 1 参照)。さらに、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高い変動予告演出が実行される遊技機が提案されている。例えば、特許文献 1 には、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高い変動中予告演出として三大キーポイントとなる変動中予告演出（激アツの呼びかけ予告、群予告、フルーツ柄のアイキャッチ予告）が、リーチ状態が成立しているとき（リーチ演出中）に実行される遊技機が開示されている（例えば、特許文献 2 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016-22196 号公報

【特許文献 2】特開 2018-139865 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

この発明は、上記の実情を鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項 1 に記載の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、
演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、を備え、
前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（ストーリー SP 発展演出）を実行可能であり、

前記特定演出（ストーリー SP 発展演出）が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特定演出音（スクラッチ処理された演出音 G）を前記音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）から出力可能であり、

前記特定演出音が出力されている期間において、第 1 表示（黄色のキャラクタ A）と、前記第 1 表示とは異なる第 2 表示（紫色のキャラクタ A）とを前記表示手段（画像表示装置 5）にそれぞれ複数回（交互に 2 回ずつ）表示可能であり、

前記第 2 表示は、前記第 1 表示の表示色を反転させた表示色である（キャラクタ A の表示色である黄色と紫色は補色対比の関係である）、

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第２期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図３５、図６４、図６５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが１球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。さらに、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第１表示と、第１表示の表示色を反転させた表示色である第２表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第１表示と第２表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができるので、特定演出が実行されるときに興味を向上できる。

【０００７】

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良い。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】実施の形態における遊技機を示す正面図である。

【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】各乱数を示す説明図である。

【図５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図６】（Ａ）は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当たり種別の説明図である。

【図７】変動パターンの説明図である。

【図８】変動パターン判定テーブルの説明図である。

【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】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１６】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１７】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 1 8】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】(A 1) (A 2) は第 1 演出モード、(B 1) (B 2) は第 2 演出モード、(C 1) (C 2) は第 3 演出モードの態様を示す図である。
- 【図 2 2】第 1 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 2 3】図 2 2 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 2 4】第 3 演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 2 5】(A) は第 1 演出モード、(B) は第 2・第 3 演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。
- 【図 2 6】低ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 2 7】高ベース状態における S P リーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 2 8】(A) はデモムービー表示の開始・終了条件、(B) はデモムービー表示の構成を示す図である。
- 【図 2 9】デモムービー中における各部の動作例を示す図である。
- 【図 3 0】客待ちデモ演出の遷移図である。
- 【図 3 1】デモムービー表示の動作例を示す図である。
- 【図 3 2】デモムービー表示の動作例を示す図である。
- 【図 3 3】(A) は第 1 シーン (企業名)、(B) は第 4 シーン (注意喚起 1)、(C) は第 4 シーン (注意喚起 2) の表示例を示す図である。
- 【図 3 4】第 1 シーン (企業名)、第 4 シーン (注意喚起 1、2)、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。
- 【図 3 5】遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。
- 【図 3 6】(A) はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、(B) は (A) の概略図である。
- 【図 3 7】(A 1) ~ (A 8) は低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。
- 【図 3 8】(A 4) ~ (A 5) は図 3 7 の要部を示す図である。
- 【図 3 9】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 0】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 1】(B 1) ~ (B 8) は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。
- 【図 4 2】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 3】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 4】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。
- 【図 4 5】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 6】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。
- 【図 4 7】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 4 8】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。
- 【図 4 9】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

【図 5 0】 (A) ~ (E) は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 5 1】 低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 2】 高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 3】 (A) ~ (E) は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 5 4】 (A) ~ (G) は図 5 3 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【図 5 5】 低ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 6】 低ベース状態においてデモムービー表示が第 2 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 7】 高ベース状態においてデモムービー表示が第 2 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 8】 高ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 5 9】 (A) ~ (C) は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 6 0】 低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 1】 (A) ~ (C) は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。

【図 6 2】 低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 3】 高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図 6 4】 (A) は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、(B) は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。

【図 6 5】 客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。

【図 6 6】 優先レイヤについて説明するための図である。

【図 6 7】 低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

【図 6 8】 高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

【図 6 9】 LED ドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。

【図 7 0】 ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 7 1】 子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。

【図 7 2】 ランプデータテーブルを構成する親テーブルの一例を示す図である。

【図 7 3】 ランプデータテーブルを構成する子テーブルの一例を示す図である。

【図 7 4】 ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 7 5】 ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 7 6】 ランプデータテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。

【図 7 7】 非遊技中に用いられるランプデータテーブル (ボタン白点減、ボタン赤点減のみ遊技中に用いられる。) を示す図である。

【図 7 8】 ランプデータテーブル: 背景通常の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 7 9】 ランプデータテーブル: 背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 0】 ランプデータテーブル: 背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 8 1】 ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 2】 ランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 3】 ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 4】 ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 5】 ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 6】 ランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 7】 ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 8】 ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 8 9】 ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 0】 ランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図である。 10
- 【図 9 1】 ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 2】 ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 3】 ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 4】 ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 5】 ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 6】 ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 7】 ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 8】 ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 9 9】 ランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図である。 20
- 【図 1 0 0】 ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 0 1】 ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 0 2】 ランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 0 3】 ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 0 4】 ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。 30
- 【図 1 0 5】 ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 0 6】 ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 0 7】 ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 0 8】 ランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 0 9】 ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図である。 40
- 【図 1 1 0】 ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 1】 ランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 2】 ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 3】 ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 4】 共通テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 5】 共通テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 6】 共通テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 7】 共通テーブルの設定内容を示す図である。
- 【図 1 1 8】 共通テーブルの設定内容を示す図である。 50

【図 1 1 9】 (A 1) ~ (A 4) は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。

【図 1 2 0】 (A) は第 1 シーン、(B) は第 3 シーン、(C) は第 4 シーンの動作例を示す図である。

【図 1 2 1】 文字アニメーション表示を示す比較表である。

【図 1 2 2】 (A) (B) は同系色を説明するための図である。

【図 1 2 3】 デモムービー表示の表示タイミング一覧を説明するための図である。

【図 1 2 4】 (A) ~ (G) は図 5 3 の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【図 1 2 5】 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 1 2 6】 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。

10

【図 1 2 7】 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 1 2 8】 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 1 2 9】 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 1 3 0】 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 1 3 1】 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 1 3 2 - 1】 特徴部 1 5 2 F におけるパチンコ遊技機 1 の正面図である。

【図 1 3 2 - 2】 当り種別表を示す図である。

【図 1 3 2 - 3】 各乱数を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 4】 当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3 2 - 5】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

20

【図 1 3 2 - 6】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図 1 3 2 - 7】 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2 - 8】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2 - 9】 小当り開放前処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2 - 1 0】 小当り開放中処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2 - 1 1】 小当り終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 3 - 1】 特徴部 0 5 T M における大当り種別表を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 2】 各乱数を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 3】 (A 1) 及び (A 2) は、表示結果判定テーブルを示す説明図であり、(B 1)、(B 2 - 1)、及び (B 2 - 2) は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

30

【図 1 3 3 - 4】 通常モードにおける変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3 3 - 5】 ラッシュモードにおける変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3 3 - 6】 (A) は、演出音種別テーブルを示す説明図であり、(B) は、演出音に関する出力態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 7】 音のインパクトに関連するグラフの具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 8】 演出音種別テーブルを示す説明図である。

【図 1 3 3 - 9】 演出音種別テーブルを示す説明図である。

【図 1 3 3 - 1 0】 補色対比の具体例を示す説明図である。

40

【図 1 3 3 - 1 1】 可動体に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 1 2】 遊技フローの具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 1 3】 始動入賞時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 3 - 1 4】 始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。

【図 1 3 3 - 1 5】 始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。

【図 1 3 3 - 1 6】 始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。

【図 1 3 3 - 1 7】 通常変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 1 8】 変化前兆演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 1 9】 特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 2 0】 特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

50

- 【図 1 3 3 - 2 1】 特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 2 2】 特別変化演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 2 3】 変化前兆演出の先読み予告演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 2 4】 変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 3 - 2 5】 変動開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 3 - 2 6】 変動開始時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 2 7】 S P リーチ演出の発展フローの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 2 8】 ストーリー S P 発展演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 2 9】 ストーリー S P 発展演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 3 0】 ストーリー S P 発展演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 3 1】 C U 演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 3 2】 第 1 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 3 3】 第 1 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 3 4】 第 2 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 3 5】 第 2 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 3 6】 第 2 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 3 7】 第 2 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 3 8】 第 3 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 3 9】 第 3 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 4 0】 第 3 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 4 1】 第 3 通常時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 4 2】 復活演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 4 3】 復活演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 4 4】 復活演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 4 5】 ラウンド表示に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 4 6】 V ストック演出の実行タイミングの具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 4 7】 大当り開始時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 3 - 4 8】 大当り開始時演出決定処理で参照されるテーブルを示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 4 9】 大当り種別報知演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 5 0】 大当りにおいて第 1 V ストック演出が実行されないときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 5 1】 大当りファンファーレ期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 3 3 - 5 2】 大当りファンファーレ期間において第 1 V ストックが実行されるときに関する演出態様の具体例を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 1 3 3 - 5 3】大当りファンファーレ期間において第 1 V ストックが実行される時に
関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 5 4】大当りラウンド期間において第 1 V ストックが実行される時に
関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 5 5】大当りラウンド期間において第 1 V ストックが実行される時に
関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 5 6】大当りラウンド期間において第 1 V ストックが実行される時に
関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 5 7】大当りラウンド期間において第 1 V ストックが実行される時に
関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 5 8】大当り終了時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 3 - 5 9】ラッシュモードの演出モードを選択するときに関する演出態様の具
体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 6 0】変動開始待ち時演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 3 - 6 1】変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理の一例を示すフ
ローチャートである。

【図 1 3 3 - 6 2】時短状態において第 2 V ストック演出が実行されない時に
関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 6 3】時短状態において第 2 V ストック演出が実行される時に
関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 6 4】V ストック演出後のラウンド表示に関する演出態様の具体例を示
す説明図である。

【図 1 3 3 - 6 5】時短突入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 6 6】時短突入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 6 7】時短突入演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 6 8】殲滅 S P 演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 6 9】殲滅 S P 演出における演出音に関する出力態様の具体例を示
す説明図である。

【図 1 3 3 - 7 0】第 1 右打ち時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示
す説明図である。

【図 1 3 3 - 7 1】第 1 右打ち時特別大当り報知演出に関する演出態様の具体例
を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 7 2】第 2 右打ち時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示
す説明図である。

【図 1 3 3 - 7 3】第 2 右打ち時特別大当り報知演出に関する演出態様の具体例
を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 7 4】第 3 右打ち時大当り報知演出に関する演出態様の具体例を示
す説明図である。

【図 1 3 3 - 7 5】第 3 右打ち時特別大当り報知演出に関する演出態様の具体例
を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 7 6】大当り報知演出における演出音の再生出力期間テーブルを示
す説明図である。

【図 1 3 3 - 7 7】本実施形態における一連の演出に関する演出の実行タイミン
グを示すタイムチャートである。

【図 1 3 3 - 7 8】本実施形態における一連の演出に関する演出の実行タイミン
グを示すタイムチャートである。

【図 1 3 3 - 7 9】本実施形態における一連の演出に関する演出の実行タイミン
グを示すタイムチャートである。

【図 1 3 3 - 8 0】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例
を示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 1 3 3 - 8 1】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 8 2】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3 - 8 3】本実施形態における一連の演出に関する演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施の形態に基づいて以下に説明する。

【0 0 1 0】

〔形態 1〕

形態 1 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 1 8、図 1 9、図 3 8、図 3 9、図 4 0 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0 0 1 1】

〔形態 2〕

形態 2 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において

10

20

30

40

50

、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記通常状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記特別状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記特別状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図18、図19、図38、図39、図40、図42、図43等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示の表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0012】

形態2-2の遊技機は、形態2-1に記載の遊技機であって、

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、通常状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データおよび特別状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データと異なる色で発光させるデータである（図80、図84、図88、図92等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なり、特別状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なるため、各々の状態でデモンストレーション表示が開始される際に発光手段の色の切り替わりが際立つため、デモンストレーション表示が開始されることがわかりやすく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0013】

〔形態3〕

形態3-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、第3発光手段と、を含み、

前記第3発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 1 期間および前記第 2 期間において、前記背景表示用輝度データテーブルおよび前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 29、図 38、図 39、図 42 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0014】

〔形態 4〕

形態 4-1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、第 3 発光手段と、を含み、

前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルおよび前記特別状態背景表示用輝度データテーブル、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記一の輝度データテ

10

20

30

40

50

ーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 29、図 38、図 39、図 42 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、通常状態および特別状態において一定の態様としておくことで、通常状態および特別状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0015】

〔形態 5〕

形態 5-1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、第 3 発光手段と、を含み、

前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、
前記デモンストレーション表示は、第 1 シーンと、第 2 シーンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 シーンにおいて、前記第 1 シーンに対応する第 1 シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 シーンにおいて、前記第 2 シーンに対応する第 2 シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 シーンにおいて、前記第 1 シーン用輝度データテーブルおよび前記第 2 シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 29、図 38、図 39、図 42 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0016】

形態 5-2 の遊技機は、形態 3-1、形態 4-1、形態 5-1 に記載の遊技機であって

、
一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作を促す促進演出が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブルと異なる輝度データテーブルであり、一の輝度データテーブルを構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データよりも輝度の変化が少ない（図 97～図 105 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作が促されている時よりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0017】

形態5-3の遊技機は、形態3-1、形態4-1、形態5-1に記載の遊技機であって、

一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データにより構成されていることを特徴としている。

10

この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0018】

形態5-4の遊技機は、形態3-1、形態4-1、形態5-1に記載の遊技機であって、

第1発光手段は、遊技盤に設けられ、

第2発光手段および第3発光手段は、遊技枠に設けられる（図36等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段は遊技枠に設けられるが、遊技枠に設けられる他の発光手段と同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【0019】

形態5-5の遊技機は、形態3-1、形態4-1、形態5-1に記載の遊技機であって、

表示手段は、電源投入がされた後、起動中である旨を示す表示を表示し、

発光制御手段は、

表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

30

表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、一の輝度データテーブルを用いて前記第3発光手段を制御する（図47、図49等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、背景表示がされるよりも前から輝度データテーブルを用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で発光手段が正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0020】

〔形態6〕

40

形態6-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注

50

意喚起表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記第 1 機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、

前記第 2 機種紹介シーンは、前記第 1 機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルおよび前記タイトル名表示用輝度データテーブル、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する（図 29 等）

ことを特徴としている。

【0021】

なお、企業名とは、当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称を含む。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0022】

形態 6-2 の遊技機は、形態 6-1 に記載の遊技機であって、

第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、の間に、他のシーンがあり、

他のシーンでは一の輝度データテーブルとは異なる輝度データテーブルが用いられる（図 29 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、で共通の輝度データテーブルが用いられるため、容量を増やすことなく、好適な発光をさせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0023】

形態 6-3 の遊技機は、形態 6-1 に記載の遊技機であって、

第 1 機種紹介シーンおよび第 2 機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（30 sec）> 企業名表示シーンの実行期間（10 sec）、第 1 機種紹介シーンおよび第 2 機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（30 sec）> 注意喚起表示シーンの実行期間（5 sec）となる実行期間の関係であり、

企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモンストレーション表示中以外の表示タイミングで表示されることがある

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

【0024】

〔形態7〕

形態7-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第1機種紹介シーンと、第2機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第1機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

20

前記第2機種紹介シーンは、前記第1機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間における前記第1機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間における前記第2機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、

前記一の輝度データテーブルは、前記第1機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第2機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図29、図31、図32、図91～図98、図119）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0025】

〔形態8〕

形態8-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

50

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第 1 機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記第 2 機種紹介シーンは、前記第 1 機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し

、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンおよび前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記タイトル名表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、

前記一の輝度データテーブルは、前記第 1 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第 2 機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図 29、図 31、図 32、図 91～図 98、図 119）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる

。

【0026】

〔形態 9〕

形態 9-1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用

10

20

30

40

50

いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様であり、

前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様である（図２８等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００２７】

形態９－２の遊技機は、形態９－１に記載の遊技機であって、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様、および前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様は、以下のいずれかである

（１）点滅が多い態様

（２）点灯する色が多い態様

（３）用いる発光手段の数が多い（図２８等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００２８】

形態９－３の遊技機は、形態９－１に記載の遊技機であって、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業に関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００２９】

〔形態１０〕

形態１０－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

10

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記機種紹介シーンにおいて、前記機種紹介表示シーンに対応する機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段が発光するように構成された輝度データであり、

前記機種紹介シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第 1 発光手段が発光し、前記第 2 発光手段が発光しないように構成された輝度データである（図 29、図 90～図 98）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第 1 発光手段と第 2 発光手段の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、第 1 発光手段が発光するが、第 2 発光手段は発光しないようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

形態 10-2 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

30

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第 1 機種紹介シーンと、第 2 機種紹介シーンと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

40

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記第 1 機種紹介表示シーンに対応する第 1 機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記第 2 期間における前記第 2 機種紹介シーンにおいて、前記第 2 機種紹介表示シーンに対応する第 2 機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段を

50

制御し、

前記第２期間における前記第１機種紹介シーンおよび前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、一の輝度データテーブルを用いて前記第２発光手段を制御することを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第１発光手段と第２発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、第１機種紹介シーンおよび第２機種紹介シーンにおいては、第１発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第２発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【００３０】

〔形態１１〕

形態１１－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し

20

、

前記発光制御手段は、

前記第２期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

特定演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特定演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図２８、図３１、図３２等）

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００３１】

〔形態１２〕

形態１２－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

50

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技終了した後の第1期間が終了した後の第2期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特別状態における遊技終了した後の第1期間が終了した後の第2期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図28、図31、図32等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは通常状態において実行可能な特定演出および特別状態において実行可能な特別演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0032】

形態12-2の遊技機は、形態12-1に記載の遊技機であって、

前記特定演出および前記特別演出は、有利状態に制御されることを確定的に報知する演出である

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ことが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブルがデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0033】

〔形態13〕

形態13-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し

、前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンを含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のメインタイトル名の文字表示を表示するメインタイトル名表示パートと、その後該遊技機のサブタイトル名の文字表示を表示するサブタイトル名表示パートで構成され、

前記発光制御手段は、前記メインタイトル名表示パートから前記サブタイトル名表示パートに切り替わるタイミングで、前記サブタイトル名表示パートに対応するサブタイトル名表示パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記サブタイトル名表示パート用輝度データテーブルは、複数の輝度データにより、前記サブタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する発光態様で前記発光手段を発光

10

20

30

40

50

させるための輝度データテーブルである（図 29 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように発光手段を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0034】

〔形態 14〕

形態 14-1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様であり、

該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様である（図 120、図 121 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの表示アニメーションを強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0035】

〔形態 15〕

形態 15-1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記表示手段は、

前記タイトル名表示シーンにおいて、該遊技機のタイトル名の文字表示を規定表示位置にアニメーション表示し、

その後、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示し、

前記注意喚起表示シーンにおいて、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を規定表示位置にアニメーション表示し、

その後、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示せずに表示する（図１２０、図１２１等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技のタイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイトルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をしっかり読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【００３６】

〔形態１６〕

形態１６－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し

20

、前記デモンストレーション表示は、注意喚起表示シーンを含んで構成され、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、第１事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第１注意喚起表示パートと、第２事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第２注意喚起表示パートと、で構成され、

前記第１注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、前記第２注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、が異なる（図３３、図３４等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる事象への注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【００３７】

〔形態１７〕

形態１７－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し

40

、前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、

前記企業名表示シーンにおける文字表示の背景色と、前記注意喚起表示シーンにおける文字表示の背景色と、が異なる（図３３、図３４等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り

50

替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0038】

〔形態18〕

形態18-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、
前記第2期間が終了した後、再度前記背景表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図50、図51等）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くならないことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0039】

〔形態19〕

形態19-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

40

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態における第2期間が終了した後、再度、前記通常状態背景表示を表示し

、
前記特別状態における第2期間が終了した後、再度、前記特別状態背景表示を表示し

、
前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

50

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記通常状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特別状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図50～図52等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0040】

〔形態20〕

形態20-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し

、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報の可変表示に対応する表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図53～図58等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0041】

〔形態21〕

形態21-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機で

あって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該通常状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該特別状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図53～図58等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0042】

〔形態22〕

形態22-1の遊技機は、

第1始動条件が成立したことにより第1特別識別情報の可変表示を行い、第2始動条件が成立したことにより、第2特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記第 2 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 1 特別識別情報が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 特別識別情報が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 1 始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第 1 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第 1 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 2 始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第 2 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第 2 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 53～図 58 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0043】

〔形態 23〕

形態 23-1 の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

、

10

20

30

40

50

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第1値から第1値よりも
高い第2値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合
、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモンストレーション表示から
該演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図25、図54等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示
からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了
したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0044】

〔形態24〕

形態24-1の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機で
あって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示
を表示し、

20

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示
を表示し、

前記通常状態における可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間にお
いて、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間にお
いて、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第1値から該第1値より
も高い第2値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記通常状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記
始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモン
ストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて
表示し、

30

前記特別状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記
始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第2値となる前に、該デモン
ストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて
表示する（図25、図54、図124等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれにおいても、演出識別情報の透過
率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動
条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果とし
て好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0045】

〔形態25〕

形態25-1の遊技機は、

第1始動条件が成立したことにより第1特別識別情報の可変表示を行い、第2始動条件
が成立したことにより、第2特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって
、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

50

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第 1 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記第 2 特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第 1 値から該第 1 値よりも高い第 2 値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 1 始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から第 1 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 2 始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から第 2 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図 25、図 54、図 124 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0046】

〔形態 26〕

形態 26-1 の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

発射操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記発射操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記発射操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 59、

10

20

30

40

50

図 6 0 等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、発射操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 4 7 】

〔形態 2 7〕

形態 2 7 - 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

メニュー操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する (図 6 1 ~ 図 6 3 等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 4 8 】

〔形態 2 8〕

形態 2 8 - 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

メニュー操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において

10

20

30

40

50

、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において

、デモンストレーション表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示からメニュー表示に切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図61～図63等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

ことを特徴としている。

この特徴によれば、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0049】

〔形態29〕

形態29-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第2期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記背景表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示する（図50～図63等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレー

10

20

30

40

50

ション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0050】

〔形態30〕

形態30-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態における第2期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における第2期間が終了した後、前記切替表示を表示し、その後、前記特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に切り替えて表示する

【0051】

前記特別状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、前記割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に切り替えて表示する（図50～図63等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態において、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0052】

〔形態31〕

形態31-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

電源断が発生し、電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該背景表示を表示し、

電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、
該背景表示を表示する（図 4 4、図 4 5）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート（初期化を伴わない電源投入）、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモンストレーション表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる、さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0053】

〔形態 3 2〕

形態 3 2-1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該通常状態背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該特別状態背景表示を表示する（図 4 6～図 4 9 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、通常状態である場合と特別状態である場合とが考えられ、いずれの状態でも立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0054】

〔形態 3 3〕

形態 3 3-1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、

50

演出調整に関する案内表示を表示せずに通常状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図 3 9 ～図 4 4 等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0055】

〔形態 3 4〕

形態 3 4-1 の遊技機は、

20

第 1 始動条件が成立したことにより第 1 特別識別情報の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したことにより、第 2 特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに通常状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、

30

前記通常状態において、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに前記通常状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示し、

40

前記特別状態において、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後、

前記案内表示を表示せずに前記特別状態背景表示を表示し、前記所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図 3 9 ～図 4 4 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態の第 1 特別識別情報の変動終了後、第 2 特別識別情報の変動終了後であっても、変動の終了後には、すぐに案内表示

50

を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0056】

〔形態35〕

形態35-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を特定アニメーション表示することにより該背景表示に重畳するように表示し、

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示を前記特定アニメーション表示することにより前記背景表示に重畳するように表示する（図39～図44等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、さらにデモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに案内表示を表示する際にも変動終了後に案内表示をする場合と共通のアニメーションにより案内表示をすることで、コストをかけずに案内表示が表示されたことをアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0057】

〔形態36〕

形態36-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第1特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第1特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図39、図42、図47、図49、図123等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、電源投入後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めに設定することで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

20

30

40

50

【0058】

〔形態37〕

形態37-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第1特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第1特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図39、図42、図45、図123等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0059】

〔形態38〕

形態38-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第1特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第1特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第2特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記第1特定期間は前記第2特定期間よりも長い期間である（図45、図47、図49、図123等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0060】

〔形態39〕

10

20

30

40

50

形態 39-1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

前記通常状態において、可変表示が終了した後、第 1 特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第 1 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第 2 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第 2 特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

前記第 1 特定期間は前記第 2 特定期間よりも長い期間である（図 39、図 42、図 45、図 123 等）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができ、さらに、通常状態における変動終了後、特別状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモンストレーション表示が表示され、その後再度デモンストレーション表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービーを見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0061】

〔形態 40〕

形態 40-1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝

10

20

30

40

50

度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図６５～図６７等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【００６２】

〔形態４１〕

形態４１－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

20

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用

50

輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図65～図68等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0063】

〔形態42〕

形態42-1の遊技機は、

第1始動条件が成立したことにより第1特別識別情報の可変表示を行い、第2始動条件が成立したことにより、第2特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

20

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、前記背景表示を表示し、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の前記第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

30

前記発光制御手段は、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記第2特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第1特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第1特別識別情報の可変表示が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データ

50

テーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第２特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図６５～図６８等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１特別識別情報の可変表示中および第２特別識別情報の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００６４】

〔形態４３〕

形態４３－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００６５】

〔形態４４〕

形態４４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、

10

20

30

40

50

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 6 6 】

〔形態 4 5〕

形態 4 5 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図35、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0067】

〔形態46〕

形態46-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第2期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 35、図 78～図 89、図 110～図 112 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0068】

〔形態 47〕

形態 47-1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

20

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

30

前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 35、図 78～図 89、図 110～図 112 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0069】

〔形態 48〕

形態 48-1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特別状態背景表示を表示し、

50

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第 1 発光手段を制御し、

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 35、図 78～図 89、図 110～図 112 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0070】

〔形態 49〕

形態 49-1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝

10

20

30

40

50

度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００７１】

〔形態５０〕

形態５０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

20

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００７２】

〔形態５１〕

形態５１－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、

50

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する発光手段の発光動作態様が異なるように構成され、

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図35、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エ

10

20

30

40

50

ラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができる、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0073】

〔形態52〕

形態52-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、

10

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第2期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

20

前記第2期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第1発光手段の発光動作態様と前記第2発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図35、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【0074】

〔形態53〕

形態53-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第1発光手段と、第2発光手段と、を含み、

40

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記第1期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

50

前記背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第1発光手段の発光動作態様と前記第2発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図35、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0075】

〔形態54〕

形態54-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間が終了した後の第2期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第1発光手段および前記第2発光手段を制御し、

前記通常状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第1期間において、前記特定エラーが発生している場合、

前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第1発光手段を制御し、

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第2発光手段を制御し、

前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第1発光手段の発光動作態様と前記第2発光手段の発光動作態様とが異なるように構成され、

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第1発光手段の発光動作態様と前記第2発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図35、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0076】

〔形態55〕

形態55-1の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

10

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示し

20

、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第2期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第1期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

30

その後、前記第2期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

前記第2期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図35、図64、図65、図78～図89、図110～図112等）

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが1球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0077】

〔形態56〕

形態56-1の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

遊技媒体を払い出す払出部と、

50

前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、
前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、
前記発光制御手段は、
前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記第 1 期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図 3 5、図 6 4、図 6 5、図 7 8～図 8 9、図 1 1 0～図 1 1 2 等）
ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが 1 球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、いち早く背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【 0 0 7 8 】

〔形態 5 7〕

形態 5 7 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、
前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し

40

、
前記発光制御手段は、
前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応

50

する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記第２期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図３５、図６４、図６５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性はあるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【００７９】

〔形態５８〕

形態５８－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

遊技媒体を払い出す払出部と、

前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、

30

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、

前記発光制御手段は、

前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

前記第１期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記背景表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

前記第１期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図３５、図６４、図６５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性はあるが、

50

球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0080】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0081】

次に、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「004SGS1」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。

【0082】

（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。

【0083】

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、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0084】

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。

【0085】

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。

【0086】

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変表示を総称して単に変表示ともいう。

【0087】

また、画像表示装置5の表示画面（表示領域）左上には、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を表示するための表示エリア5Sが設けられ、飾り図柄の変表示に対応して小図柄が可変表示される。

【0088】

尚、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、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像004SG201（図21参照）や、時短残回数を示す時短残表示004SG202（図21参照）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）に表示されることで、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）に表示されることで、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。

【0089】

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、可動体32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CPU120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CPU120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。

【0090】

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。

【0091】

画像表示装置5の画面下部には、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（特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5F）が設けられている。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。尚、本実施の形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア5Uが設けられているが、第1特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第1保留表示が表示される第1特図保留記憶表示エリアと、第2特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第2保留表示が表示される第2特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

【0092】

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。

【0093】

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。

10

20

30

40

50

【0094】

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。

【0095】

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、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、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傾倒位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。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上記のものに限定されない。

10

【0096】

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。

20

【0097】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、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。

【0098】

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。

30

【0099】

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。

【0100】

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。

40

【0101】

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。

【0102】

画像表示装置5の右方には、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つき、普図ゲームが実行される。

50

【0103】

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。

【0104】

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。

【0105】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置にはメインランプ9aが設けられており、該メインランプ9aの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ9bが設けられており、遊技盤2の下方には、ボタンランプ9eが設けられている。これら遊技機用枠3に設けられるメインランプ9a、サイドランプ9b及びボタンランプ9eは「枠ランプ」とも称される。

【0106】

遊技盤2の所定位置（図1では画像表示装置5の上方位置及び下方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられ、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。また、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ランプ9cが設けられ、遊技盤2の左側には装飾ランプ9fが設けられている。これら遊技盤2に設けられるアタッカランプ9c、可動体ランプ9d、装飾ランプ9fは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ9a、サイドランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、ボタンランプ9e、装飾ランプ9fとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、サイドランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、ボタンランプ9e、装飾ランプ9fは、LEDを含んで構成されている（図36参照）。また、各種ランプについては後述する。

【0107】

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。

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

10

20

30

40

50

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。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。

【0113】

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）。

【0114】

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。

【0115】

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。

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

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。

【0119】

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（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0120】

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。

【0121】

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、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別

10

20

30

40

50

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。

【0122】

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。

【0123】

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。

10

【0124】

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

【0125】

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

20

【0126】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率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。

【0127】

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

30

【0128】

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

【0129】

（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。

40

【0130】

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

50

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。

【0131】

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た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。

【0132】

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「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0133】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」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。

【0134】

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

【0135】

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、大当た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。

【0136】

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、大当た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た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）における大当た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变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0137】

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

10

20

30

40

50

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。

【0138】

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。

【0139】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0140】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図2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004SG030、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氣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。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

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。

【0144】

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。

【0145】

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。

10

20

30

40

50

【0146】

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、普通図柄保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0147】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過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。

10

【0148】

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。

20

【0149】

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。

【0150】

払出制御基板004SG030には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、3球、5球、10球、15球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置004SG031と、払出装置004SG031にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ004SG032と、が接続されており、該遊技球検出センサ004SG032から受信する遊技球検出信号の態様に

30

【0151】

に応じて払出装置004SG031の駆動を停止することが可能となっている。

また、払出制御基板004SG030には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ004SG034と、遊技者が打球操作ハンドル30を把持していることを検出するタッチリング004SG035（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板004SG030は、遊技球を遊技盤2に発射することが可能な発射装置004SG033を制御する。また、タッチリング004SG035が検出されているか否かを示す信号、発射装置004SG033により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板004SG030から主基板11の遊

40

【0152】

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（大当たり種別を含む。）、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。

50

【0153】

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。

【0154】

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。

【0155】

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。

【0156】

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

【0157】

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。

【0158】

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。また、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Vblank毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるVblankにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVblankにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のVblankにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【0159】

また、表示制御部123では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置5に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置5に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置5において表示優先度が低く設定されている。

【0160】

VRAM領域にはレイヤ1の画像を描画・配置するためのレイヤ1画像描画領域、レイヤ2の画像を描画・配置するためのレイヤ2画像描画領域、レイヤ3の画像を描画・配置するためのレイヤ3画像描画領域が配置されている。また、VRAM領域には変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。

【0161】

変位画像作成領域は、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。

【0162】

表示画像作成領域は、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ2画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ3画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ1画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置5において表示するための表示用画像として作成する領域である。

【0163】

尚、レイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ2画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5においてレイヤ1画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ3画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置5において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。つまり、レイヤ1は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ2はレイヤ1よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ3は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。

【0164】

レイヤ1画像描画領域は、画像表示装置5の表示画面の下部において、第1特図保留記憶数及び第2特図保留記憶数を特定可能に表示する特図保留記憶表示エリア5Uを含む第1インターフェイス画像と、画像表示装置5の表示画面の左上部において、飾り図柄よりも表示画面の小さい小図柄及び保留記憶数表示を含む第2インターフェイス画像を表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

【0165】

レイヤ2画像描画領域は、画像表示装置5の表示画面の中央部において、飾り図柄の可変表示を実行するためにこれら左、中、右の飾り図柄を描画する描画領域である。

【0166】

そして、レイヤ3画像描画領域は、画像表示装置5の表示画面の全域において、背景表示を表示するために該背景表示を描画する描画領域である。

【0167】

本実施の形態では、これらレイヤ1画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ1の画像）、レイヤ2画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ2の画像）、レイヤ3画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ3の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置5の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ1画像描画領域に描画された画像（第1インターフェイス画像と、第2インターフェイス画像）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置5において最も上層の画像として表示され、レイヤ2画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ1画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において中層の画像として表示され、レイヤ3画像描画領域に描画された画像（背景表示）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置5において低層の画像として表示される。

【0168】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際の上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が0%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、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を0%よりも高く設定し、画像表示装置5の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【0169】

表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を

当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0170】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R 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 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【0171】

ランプ制御基板 1 4 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 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0172】

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）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【0173】

乱数回路 1 2 4 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 CPU 1 2 0 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。

【0174】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 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。

【0175】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 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。

【0176】

図 3（A）は、本実施の形態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「0」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 3（A）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。

【0177】

図 3（A）に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A 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の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B 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の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H 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 5 L、5 C、5 R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（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、X X H 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。

【0178】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの

10

20

30

40

50

可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図3(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0179】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図3(B)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「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当た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「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当た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「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当た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「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別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。

【0180】

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で飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。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(初期化を伴う電源投入))を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。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(初期化を伴わない電源投入))を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。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指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、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。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御が行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド96XXHは、パチンコ遊技機1にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドである。

【0181】

コマンドA0XXHは、大当たり遊技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、大当た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、大当た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、大当たり遊技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。

【0182】

10

20

30

40

50

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指定コマンドと同様のE X T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E X T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E X Tデータとの対応関係を、可変表示結果指定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、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「0」～「10」）に対応して、異なるE X Tデータが設定される。

【0183】

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。

10

【0184】

コマンドC1XXHは、特図保留記憶数を特定可能とするために、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、特図保留記憶数を特定可能とするために、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。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。コマンドF100Hは、各入力ポート（タッチリング004SG35のオン／オフを含む）の状態を指定する枠状態表示指定コマンドである。

20

30

【0185】

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。即ち、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。

【0186】

尚、図3（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにも基づいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

40

【0187】

図4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4に示すように、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱

50

数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。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。

【0188】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0189】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「100」の範囲の値をとる。

【0190】

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における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「0」～「997」の範囲の値をとる。

【0191】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

【0192】

図5は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0193】

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【0194】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0195】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約1／300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（

10

20

30

40

50

本実施の形態では約 1 / 30)。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0196】

図 6 (A) は、ROM 101 に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2 に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第 1 特図（第 1 特別図柄表示装置お 4 A による特図ゲーム）であるか第 2 特図（第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値 MR 2 と比較される数値（判定値）が、「非確変大当たり」や「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

10

【0197】

ここで、本実施の形態における大当たり種別について、図 6 (B) を用いて説明すると、本実施の形態では、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」と、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当たり」とが設定されている。

20

【0198】

「確変大当たり A」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 10 回（いわゆる 10 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たり B」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当たりである。「確変大当たり C」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 2 回（いわゆる 2 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当たりである。また、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態は、特別可変入賞球装置 7 を遊技者にとって有利な第 1 状態に変化させるラウンドが 5 回（いわゆる 5 ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当たりである。よって、「確変大当たり A」を 10 ラウンド（10 R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たり B」を 5 ラウンド（5 R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たり C」を 2 ラウンド（2 R）確変大当たりと呼称する場合がある。

30

【0199】

確変大当たり A～確変大当たり C の大当たり遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当たり遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当たりの大当たり遊技状態の終了後において開始される時短制御は、100 回の可変表示が終了すること、または、該 100 回の可変表示が終了する迄に大当たり遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当たりが確変大当たり A～確変大当たり C のいずれかである場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当たりとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当たりとならなければ、100 回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。

40

【0200】

図 6 (A) に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第 1 特図であるか第 2 特図であるかに応じて、「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」、「非確変大当たり」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち

50

、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、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やすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【0201】

尚、図6(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

20

【0202】

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当りC」に対する判定値の割当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りA」に対する判定値の割当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0203】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

30

【0204】

図7は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、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」で飾り図柄の変動表示態様が「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」で飾り図柄の変動表示態様が「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。

40

【0205】

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、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパー

50

リーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本実施の形態では、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチ（擬似連無し）、スーパーリーチ（擬似連1回）、スーパーリーチ（擬似連2回）の3種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを4種類以上或いは2種類以下設けてもよい。

【0206】

尚、本実施の形態におけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチ（擬似連無し）の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-2）とはずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチ（擬似連1回）の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）、スーパーリーチ（擬似連2回）の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン（PB1-4）とはずれとなる変動パターン（PA2-4）が設けられている。

10

【0207】

図7に示すように、本実施の形態における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の特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【0208】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

20

【0209】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、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を決定するようにしてもよい。

30

【0210】

図8は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【0211】

具体的には、図8に示すように、可変表示結果が非確変大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルAを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）大当たりの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）大当たりの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルAでは、PB1-1を5%の割合で決定し、PB1-2を20%の割合で決定し、PB1-3を35%の割合で決定し、PB1-4を40%の割合で決定する。

40

【0212】

また、可変表示結果が確変大当たりA～Cである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）大当たりの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）大当たりの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、P

50

B 1 - 2 を 1 0 % の割合で決定し、P B 1 - 3 を 2 0 % の割合で決定し、P B 1 - 4 を 7 0 % の割合で決定する。

【 0 2 1 3 】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 1 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル A を用いて変動パターンを P A 1 - 1（短縮無し非リーチはずれの変動パターン）、P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれ）、P A 2 - 2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、P A 2 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）はずれの変動パターン）、P A 2 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、P A 1 - 1 を 5 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 4 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

10

【 0 2 1 4 】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 2 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1 - 2（短縮非リーチはずれの変動パターン）、P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれ）、P A 2 - 2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、P A 2 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）はずれの変動パターン）、P A 2 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル B では、P A 1 - 2 を 6 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 3 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

20

【 0 2 1 5 】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C を用いて変動パターンを P A 1 - 3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれ）、P A 2 - 2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、P A 2 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）はずれの変動パターン）、P A 2 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル C では、P A 1 - 3 を 7 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 2 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

30

【 0 2 1 6 】

また、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを P A 1 - 3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれ）、P A 2 - 2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、P A 2 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）はずれの変動パターン）、P A 2 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル C では、P A 1 - 3 を 8 0 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 1 0 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

40

【 0 2 1 7 】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当たりである場合に、大当たり種別に応じて変動パターンを決定す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、複数の大当たり用の変動パターン（P B 1 - 1 ~ P B 1 - 4）のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当たり種別にかかわらず、例えば、遊技状態に応じて異ならせてもよい。こ

50

のようにすることで、遊技状態に適した変動パターンで可変表示が行われるので、遊技興趣を向上できる。

【0218】

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。

10

【0219】

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004SG150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004SG150は、第1特図保留記憶部004SG151Aと、第2特図保留記憶部004SG151Bと、普図保留記憶部004SG151Cと、遊技制御フラグ設定部004SG152と、遊技制御タイマ設定部004SG153と、遊技制御カウンタ設定部004SG154と、遊技制御バッファ設定部004SG155とを備えている。

20

【0220】

第1特図保留記憶部004SG151A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）の保留データを入賞順に記憶する。

【0221】

第2特図保留記憶部004SG151Bは、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）の保留データを入賞順に記憶する。

30

【0222】

一例として、第1特図保留記憶部004SG151Aは、第1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、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を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。また、第2特図保留記憶部004SG151Bは、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、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を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【0223】

こうして第1特図保留記憶部004SG151Aや第2特図保留記憶部004SG151B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や第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）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【0224】

50

尚、本実施の形態では、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2保留記憶情報に基づく可変表示を、第1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なっている。

【0225】

普図保留記憶部004SG151C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004SG151C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。

【0226】

遊技制御フラグ設定部004SG152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004SG152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。

【0227】

遊技制御タイマ設定部004SG153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004SG153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。

【0228】

遊技制御カウンタ設定部004SG154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004SG154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004SG154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。

【0229】

遊技制御カウンタ設定部004SG154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。

【0230】

遊技制御バッファ設定部004SG155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004SG155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。

【0231】

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

10

20

30

40

50

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。

【0232】

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、格納されている。

10

【0233】

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004SG190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004SG190は、演出制御フラグ設定部004SG191と、演出制御タイマ設定部004SG192と、演出制御カウンタ設定部004SG193と、演出制御バッファ設定部004SG194とを備えている。

【0234】

演出制御フラグ設定部004SG191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004SG191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。

20

【0235】

演出制御タイマ設定部004SG192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004SG192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。

【0236】

演出制御カウンタ設定部004SG193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004SG193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。

30

【0237】

演出制御バッファ設定部004SG194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004SG194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。

【0238】

本実施の形態では、図10(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部004SG194の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」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「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」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

40

50

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2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004SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、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特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域(エントリ)が確保されている。

【0239】

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「1-1」またはバッファ番号「2-1」)の可変表示が開始されるときに、後述するように1つ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「1-0」またはバッファ番号「2-0」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特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【0240】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aの第1特図保留記憶に対応する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)から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aの第2特図保留記憶に対応する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、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「0」～「4」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、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。

【0241】

図10(B)に示す始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194A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「1-0」または「2-0」のエントリ)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「1-1」または「2-1」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第1特図保留記憶の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「0」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「0」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」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」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。

【0242】

(動作)

次に、パチンコ遊技機1の動作(作用)を説明する。

【0243】

(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。

【0244】

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

10

20

30

40

50

る（ステップ S 1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S 2）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（C T C（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、R A M 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【 0 2 4 5 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 3）。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 R A M 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 1 7 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 1 0 0 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 S 3 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 R A M となる R A M 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 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。

10

【 0 2 4 6 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 ; Y e s）、復旧処理（ステップ S 4）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8）を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 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。

20

【 0 2 4 7 】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S 3 ; N o）、初期化処理（ステップ S 6）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 8）を実行する。ステップ S 6 の初期化処理は、R A M 1 0 2 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。

【 0 2 4 8 】

乱数回路設定処理（ステップ S 8）の実行後、C P U 1 0 3 は、所定時間（例えば 2 m s）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 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 9）、割込みを許可する（ステップ S 1 0）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 2 m s）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

30

【 0 2 4 9 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 1 2 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 1 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 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 S 2 1）。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 S 2 2）。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 S 2 3）。

40

【 0 2 5 0 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 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 S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1

50

03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。

【0251】

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。

【0252】

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。

【0253】

（特別図柄プロセス処理）

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）。

【0254】

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、図12に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0255】

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～S117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～S117）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。

【0256】

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、本実施の形態では、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なっている（特図2優先消化ともいう）

10

20

30

40

50

。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）。

【0257】

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。

【0258】

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 10
実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」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。

【0259】

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。

20

【0260】

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。

【0261】

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 30
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「大当たり」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。

【0262】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行 40
される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当た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、例えば大当た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、大当たり開放前処理は終了する。

【0263】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行 50
される。この大当たり開放中処理には、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 8 2 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。

【 0 2 6 4 】

ステップ S 1 1 6 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、大当り開放後処理は終了する。

【 0 2 6 5 】

ステップ S 1 1 7 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。

【 0 2 6 6 】

(始動入賞判定処理)

図 1 4 は、図 1 3 に示す始動入賞判定処理 (S 1 0 1) 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 C P U 1 0 3 は、先ず、入賞球装置 6 A 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 2 2 A からの検出信号に基づき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか否かを判定する (0 0 4 S G S 1 0 1)。このとき、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであれば (0 0 4 S G S 1 0 1 ; 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 (0 0 4 S G S 1 0 2)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 5 4 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 保留記憶数カウンタ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。0 0 4 S G S 1 0 2 にて第 1 特図保留記憶数が上限値ではないときには (0 0 4 S G S 1 0 2 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 0 」に設定する (0 0 4 S G S 1 0 3)。

【 0 2 6 7 】

0 0 4 S G S 1 0 1 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオフであるときや (0 0 4 S G S 1 0 1 ; N)、0 0 4 S G S 1 0 2 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 (0 0 4 S G S 1 0 2 ; Y)、可変入賞球装置 6 B 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 2 2 B からの検出信号に基づき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるか否かを判定する (0 0 4 S G S 1 0 4)。このとき、第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであれば (0 0 4 S G S 1 0 4 ; 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 (0 0 4 S G S 1 0 5)。C P U 1 0 3 は、例えば遊技制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 5 4 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 保留記憶数カウンタ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。0 0 4 S G S 1 0 5 にて第 2 特図保留記憶数が上限値ではないときには (0 0 4 S G S 1 0 5 ; N)、例えば遊技制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 5 5 に設けられた始動口バッファの格納値を、「 2 」に設定する (0 0 4 S G S 1 0 6)。

【 0 2 6 8 】

0 0 4 S G S 1 0 3 , 0 0 4 S G S 1 0 6 の処理のいずれかを実行した後は、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(004SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには第1保留記憶数カウンタ値を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保留記憶数カウンタ値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウンタ値は、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保留記憶数カウンタ値は、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(004SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部004SG154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タ値を、1加算するように更新すればよい。

10

【0269】

004SGS108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004SG154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や大当た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(004SGS109)。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(004SGS110)。

20

【0270】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当た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変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当た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、004SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の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。

【0271】

004SGS110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(004SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「0」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。

30

【0272】

CPU103は、004SGS111の処理に続いて、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(004SGS113)。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。

40

【0273】

004SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「0」であるか否かを判定する(004SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば(0

50

04SGS114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(004SGS115)、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(004SGS114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(004SGS116)、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。

【0274】

(特別図柄通常処理)

図15は、特別図柄通常処理として、図13のS110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15に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ004SGS141)。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ004SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

10

【0275】

ステップ004SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには(ステップ004SGS141; N)、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当た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をそれぞれ読み出す(ステップ004SGS142)。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

【0276】

ステップ004SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」~「4」に対応するエントリ)に記憶された乱数値MR1~MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする(ステップ004SGS143)。

30

【0277】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後(ステップ004SGS144)、ステップ004SGS149に移行する。

【0278】

一方、ステップ004SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには(ステップ004SGS141; Y)、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップ004SGS145)。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ004SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ004SGS145の処理は、ステップ004SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

40

【0279】

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ものに限定されず、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口を遊技球が進入(通過)して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第1特図と第2特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決

50

定できればよい。

【0280】

ステップ004SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ004SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ004SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0281】

ステップ004SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ004SGS147）。

【0282】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「0」に更新した後（ステップ004SGS148）、ステップ004SGS149に移行する。

【0283】

ステップ004SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図5に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ004SGS150）。尚、このステップ004SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部であれば低確低ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【0284】

このように、ステップ004SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ004SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【0285】

ステップ004SGS150にて「大当り」と判定された場合には（ステップ004SGS150；Y）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ004SGS152）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図6（A）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ004SGS153）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ004SGS154）。

。

10

20

30

40

50

【0286】

ステップ004SGS154の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。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（ステップ004SGS155）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当りAに対応する「確変A」であれば「0」とし、確変大当りBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当りCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ004SGS155の処理後はステップ004SGS156に進む。

10

【0287】

また、ステップ004SGS150にて「はずれ」とであると判定された場合には（ステップ004SGS150；N）、ステップ004SGS152～004SGS155の処理を実行することなくステップ004SGS156の処理を実行する。

【0288】

ステップ004SGS156では、CPU103は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ004SGS150aにて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ004SGS154における大当り種別が「確変大当りA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当りC」である場合には、「0」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

20

30

【0289】

ステップ004SGS156にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップ004SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0290】

尚、ステップ004SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ004SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ004SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストラーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

40

【0291】

（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16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16に示す演出制御メイン

50

処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【0292】

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

【0293】

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。

【0294】

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。

【0295】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、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の表示画面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。

【0296】

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、画像表示装置5において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップS79）と、遊技待機状態において画像表示装置5においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理（ステップS80）と、が実行される。その後、ステ

10

20

30

40

50

ップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0297】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、第1演出モードに対応する第1背景表示004SG081と、第2演出モードに対応する第2背景表示004SG082と、第3演出モードに対応する第3背景表示004SG083と、のうちからいずれかが選択表示されるようになっている。第1背景表示004SG081は遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第2背景表示004SG082は遊技状態が低確高ベース状態であるときに表示可能とされ、第3背景表示004SG083は遊技状態が高確高ベース状態であるときに表示可能とされている。

10

【0298】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置5にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン31Bの操作等に応じて、スピーカ8L、8Rから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ9の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

【0299】

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。

20

【0300】

（演出制御プロセス処理）

図17は、演出制御プロセス処理として、図16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17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、画像表示装置5の特図保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶表示（第1保留表示004SG101や第2保留表示004SG102）を、始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aの記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップS161）。保留表示更新処理の実行後は、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の処理のいずれかを選択して実行する。

30

【0301】

尚、ステップS161において、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、先読予告演出（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

【0302】

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。

40

【0303】

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

50

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。

【0304】

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。

【0305】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態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、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大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。

【0306】

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“4”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。

【0307】

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“5”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。

【0308】

（デモ演出制御処理）

次に、演出制御用CPU120の動作について説明する。図18～図20は、図16のステップS78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。デモ演出制御処理において、演出制御用CPU120は、まず、デモムービー表示の実行中か否かを判定

する（ステップ004SGS501）。デモムービー表示の実行中か否かは、デモムービー表示の実行中を示すデモムービー実行中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0309】

ステップ004SGS501においてデモムービー表示の実行中でないと判定した場合には、メニュー表示中か否かを判定する（ステップ004SGS502）。メニュー表示中か否かは、メニュー表示中を示すメニュー表示中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0310】

ステップ004SGS502においてメニュー表示中でないと判定した場合には、タッチリング004SG035がオンであるか否かを判定する（ステップ004SGS503）。タッチリング004SG035がオンである否かは、タッチリング004SG035がオンである旨を示すタッチリングオンフラグがセットされているか否かにより判定される。

10

【0311】

ステップ004SGS503においてタッチリング004SG035がオンでないと判定した場合には、デモムービー開始待ちであるか否かを判定する（ステップ004SGS504）。デモムービー開始待ちであるか否かは、デモムービー開始待ちを示すデモムービー開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

【0312】

ステップ004SGS504においてデモムービー開始待ちでないと判定した場合には、客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ004SGS505）。客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かは、客待ちデモ指定コマンドの受信を示す客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

20

【0313】

ステップ004SGS505において客待ちデモ指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー表示が開始するまでの時間を計時するためのデモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値（60000）を設定し（ステップ004SGS506）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS511）、案内表示が開始するまでの時間を計時するための案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS512）、案内表示開始待ちを示す案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

30

【0314】

ステップ004SGS505において客待ちデモ指定コマンドを受信していないと判定した場合には、電源投入指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ004SGS507）。電源投入指定コマンドを受信したか否かは、電源投入指定コマンドの受信を示す電源投入指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0315】

ステップ004SGS507において電源投入指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約60秒に相当するタイマ値（30000）を設定し（ステップ004SGS508）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS512）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

40

【0316】

ステップ004SGS507において電源投入指定コマンドを受信していないと判定した場合には、停電復旧指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ004SGS509）。停電復旧指定コマンドを受信したか否かは、停電復旧指定コマンドの受信を示

50

す停電復旧指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0317】

ステップ004SGS509において停電復旧指定コマンドを受信していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS509において停電復旧指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約90秒に相当するタイマ値(45000)を設定し(ステップ004SGS510)、デモムービー開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS511)、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値(15000)を設定し(ステップ004SGS512)、案内表示開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS513)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

10

【0318】

ステップ004SGS504においてデモムービー開始待ちであると判定した場合には、終了条件E2が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する(ステップ004SGS514)。終了条件E2が成立したか否かは、始動口入賞指定コマンドの受信を示す始動口入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0319】

ステップ004SGS514において終了条件E2が成立していると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS519)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS520)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS521)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS522)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

20

【0320】

ステップ004SGS514において終了条件E2が成立していないと判定した場合には、終了条件E3が成立したか否か、すなわちタッチリング004SG035がオンであるか否かを判定する(ステップ004SGS515)。終了条件E3が成立したか否かは、枠状態表示指定コマンドにより特定されるタッチリング004SG035の検出状態がオフからオンに変化したか否かにより判定される。

30

【0321】

ステップ004SGS515において終了条件E3が成立していると判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし(ステップ004SGS516)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS519)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS520)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS521)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS522)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0322】

ステップ004SGS515において終了条件E3が成立していないと判定した場合には、終了条件E4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する(ステップ004SGS517)。終了条件E4が成立したか否かは、前回のステップ80のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が開始したか否かにより判定される。

40

【0323】

ステップ004SGS517において終了条件E4が成立していると判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし(ステップ004SGS518)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS519)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS520)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS521)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS522)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メ

50

イン処理に復帰する。

【0324】

ステップ004SGS517において終了条件E4が成立していないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値を1減算し（ステップ004SGS523）、案内表示開始待ちであるか否かを判定する（ステップ004SGS524）。案内表示開始待ちであるか否かは、案内表示開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

【0325】

ステップ004SGS524において案内表示開始待ちであると判定した場合には、案内表示開始待ちタイマのタイマ値を1減算し（ステップ004SGS525）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0か否か、すなわち案内表示開始待ちタイマによる計時を開始してから30秒が経過したか否かを判定する（ステップ004SGS526）。 10

【0326】

ステップ004SGS526において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0であると判定した場合には、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS527）、案内表示を開始させ（ステップ004SGS528）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0327】

ステップ004SGS524において案内表示開始待ちでないと判定した場合、またはステップ004SGS526において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が0でないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0か否か、すなわちデモムービー開始待ちタイマによる計時を開始してから規定時間（60秒、90秒、120秒のいずれか）が経過したか否かを判定する（ステップ004SGS529）。 20

【0328】

ステップ004SGS529においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS529においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が0であると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS530）、デモムービー実行中フラグをセットし（ステップ004SGS531）、デモムービー表示が終了するまでの時間を計時するためのデモムービータイマの値として約55秒に相当するタイマ値（27500）を設定し（ステップ004SGS532）、デモムービー表示を開始し（ステップ004SGS533）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。 30

【0329】

ステップ004SGS501においてデモムービー表示の実行中と判定した場合には、終了条件E2～E4のいずれかが成立したか否か、すなわち始動入賞の発生、タッチリング004SG035のオン、メニュー表示の開始のいずれかが特定されたか否かを判定する（ステップ004SGS534）。

【0330】

ステップ004SGS534において終了条件E2～E4のいずれも成立してないと判定した場合には、デモムービータイマのタイマ値を1減算し（ステップ004SGS535）、デモムービータイマのタイマ値が0か否か、すなわちデモムービータイマによる計時を開始してから55秒が経過したか否かを判定する（ステップ004SGS536）。 40

【0331】

ステップ004SGS536においてデモムービータイマのタイマ値が0でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS536においてデモムービータイマのタイマ値が0であると判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ004SGS537）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS538）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステッ 50

ブ 0 0 4 S G S 5 3 9)、案内表示を開始し(ステップ 0 0 4 S G S 5 4 0)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 0 3 3 2 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 3 4 において終了条件 E 2 ~ E 4 のいずれかが成立したと判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし(ステップ 0 0 4 S G S 5 4 1)、デモムービータイマのタイマ値をクリアして 0 とし(ステップ 0 0 4 S G S 5 4 2)、デモムービー表示を終了し(ステップ 0 0 4 S G S 5 4 3)、終了条件 E 3 が成立したか否か、すなわちタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンであるか否かを判定する(ステップ 0 0 4 S G S 5 4 4)。

【 0 3 3 3 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 4 において終了条件 E 3 が成立していないと判定した場合には、終了条件 E 4 が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する(ステップ 0 0 4 S G S 5 4 5)。

【 0 3 3 4 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 5 において終了条件 E 4 が成立していないと判定した場合、すなわち終了条件 E 2 が成立した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 0 3 3 5 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 4 において終了条件 E 3 が成立したと判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし(ステップ 0 0 4 S G S 5 1 6)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ 0 0 4 S G S 5 1 9)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし(ステップ 0 0 4 S G S 5 2 0)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ 0 0 4 S G S 5 2 1)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし(ステップ 0 0 4 S G S 5 2 2)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 0 3 3 6 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 5 において終了条件 E 4 が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし(ステップ 0 0 4 S G S 5 1 8)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ 0 0 4 S G S 5 1 9)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし(ステップ 0 0 4 S G S 5 2 0)、案内表示開始待ちフラグをク

【 0 3 3 7 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 2 においてメニュー表示中と判定された場合には、終了条件 2 が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する(ステップ 0 0 4 S G S 5 4 6)。

【 0 3 3 8 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 6 において終了条件が 2 が成立したと判定した場合、すなわち始動入賞によりメニュー表示が終了した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし(ステップ 0 0 4 S G S 5 4 7)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 0 3 3 9 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 6 において終了条件が 2 が成立していないと判定した場合には、メニュー表示が終了したか否かを判定する(ステップ 0 0 4 S G S 5 4 8)。メニュー表示が終了したか否かは、前回のステップ S 8 0 のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が終了したか否かにより判定される。

【 0 3 4 0 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 8 においてメニュー表示が終了していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ 0 0 4

10

20

30

40

50

SGS548においてメニュー表示が終了したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ004SGS549）、デモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値（60000）を設定し（ステップ004SGS506）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS512）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS513）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0341】

ステップ004SGS503においてタッチリング004SG035がオンであると判定された場合には、終了条件2が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ004SGS550）。

10

【0342】

ステップ004SGS550において終了条件2が成立したと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS550において終了条件2が成立していないと判定した場合には、終了条件4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ004SGS551）。

【0343】

ステップ004SGS551において終了条件4が成立していないと判定した場合には、タッチリング004SG035がオフであるか否かを判定する（ステップ004SGS552）。タッチリング004SG035がオフであるか否かは、枠状態表示指定コマンドによりタッチリング004SG035の検出状態がオンからオフに変化したか否かにより判定される。

20

【0344】

ステップ004SGS552においてタッチリング004SG035がオフであると判定した場合には、タッチリングオンフラグをクリアし（ステップ004SGS553）、デモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値（60000）を設定し（ステップ004SGS506）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ004SGS511）、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値（15000）を設定し（ステップ004SGS512）、案内表示開始待ちフラグを

30

【0345】

ステップ004SGS551において終了条件4が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ004SGS518）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS519）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS520）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ004SGS521）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし（ステップ004SGS522）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

40

【0346】

（演出モードの種別）

次に、演出モードの種別について、図21に基づいて説明する。図21は、（A1）（A2）は第1演出モード、（B1）（B2）は第2演出モード、（C1）（C2）は第3演出モードの態様を示す図である。

【0347】

図21（A1）に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「0」～「9」の数字からなる数字表示部004SG051と、数字表示部004SG051の各数字「0」～「9」に対応する1

50

0種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部004SG052と、正面視長方形の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、本実施の形態では、キャラクタの名前）からなる情報表示部004SG053と、これら数字表示部004SG051、キャラクタ表示部004SG052及び情報表示部004SG053の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部004SG054と、から構成される。

【0348】

尚、本実施の形態では、情報表示部004SG053に、キャラクタ表示部004SG052に表示されているキャラクタの名前が表示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、キャラクタ表示部004SG052に表示されているキャラクタに関する情報であれば、名前以外の種々の情報（例えば、キャラクタのニックネーム、性格、対戦レベル、キャラクタが所有するアイテムなどの情報）が表示されてもよい。

【0349】

また、図21（B1）、（C1）に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄（高ベース状態用）は、「0」～「9」の数字からなる数字表示部004SG061と、数字表示部004SG061の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部004SG064と、から構成されている。高ベース状態用の飾り図柄は、低ベース状態用の飾り図柄のようなキャラクタ表示部及び情報表示部は設けられていない。

【0350】

また、画像表示装置5の左上部に設けられた表示エリア5Sには、第1保留記憶数及び第2保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第4図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア5SL、5SC、5SR各々に表示される「0」～「9」の数字となり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「0」～「9」の数字よりも少ない「1」～「5」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

【0351】

図21に示すように、演出制御用CPU120は、演出モードとして、第1演出モード（図21（A1）（A2）参照）、第2演出モード（図21（B1）（B2）参照）及び第3演出モード（図21（C1）（C2）参照）のいずれかを実行可能とされている。第1演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モードである。また、第2演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第3演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。

【0352】

図21（A1）に示すように、第1演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示され、飾り図柄の背景表示として、昼の街の風景をあらわした第1背景表示004SG081が表示される。また、図21（A2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第1スクロール表示）にて実行される。

【0353】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の

飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【0354】

また、画像表示装置5の画面左上に設けられた表示エリア5 Sには、第1保留記憶数、第2保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置5の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア5 U、アクティブ表示エリア5 Fには、実行が保留されている可変表示に対応する第1保留表示004SG101及び第2保留表示004SG102や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示004SG103が表示される。尚、これら第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア5 U、アクティブ表示エリア5 Fは、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

【0355】

図21(B1)に示すように、第2演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに表示され、飾り図柄の背景表示として、夕方の街の風景をあらわした第2背景表示004SG082が表示される。また、図21(B2)に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【0356】

例えば、第2演出モードにおける飾り図柄は、第1面と該第1面の反対面である第2面とを有しており、第1面には先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が表示される。一方、第1面が正面を向いているときには、第2面に後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部004SG064は透過率が低い（不透明）であるため、第2面に表示された飾り図柄を正面側から透視する（飾り図柄を通して正面側から視認する）ことはできない。

【0357】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第1面、第2面、第1面、第2面・・の順に回転することで、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

【0358】

また、画像表示装置5の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像004SG201が表示され、画像表示装置5の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示004SG202（本例では、「残りXX回」の文字、XX=0～100）が表示される。

【0359】

図21(C1)に示すように、第3演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rに表示され、飾り図柄の背景表示として、夜の街の風景をあらわした第3背景表示004SG083が表示される。また、図21(C2)に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第3スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【0360】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイ

ン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するとき、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

10

【0361】

また、画像表示装置5の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像004SG201が表示される。

【0362】

また、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに所定期間を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに所定期間を要する。一方、小図柄は、上記所定期間において、はずれ組合せの小図柄が複数回（例えば、5回など）切り替えて（更新されて）表示される。

20

【0363】

また、飾り図柄は、第1演出モード及び第3演出モードにおけるスクロール表示や、第2演出モードにおける回転表示において、可変表示の開始時に可変表示速度が低速から高速に変化し、可変表示の停止時に高速から低速に変化する、つまり、可変表示速度が変化可能である一方で、小図柄は、可変表示が開始してから停止するまで一定速度にて可変表示されるようになっている。

【0364】

尚、本実施の形態では、演出制御用CPU120が演出モードとして第1演出モード、第2演出モード、第3演出モード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、4種類以上の演出モードを実行可能としてもよい。特に、一の遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に対応して複数種類の演出モードを実行可能としてもよい。

30

【0365】

（可変表示開始時の各部の動作例）

次に、可変表示開始時の各部の動作例について、図22～図25に基づいて説明する。図22は、第1演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図23は、図22に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図24は、第3演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図25は、（A）は第1演出モード、（B）は第2・第3演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

40

【0366】

尚、以下の画像表示装置5の表示画面を表す図において、実線以外の線（例えば、1点鎖線や点線など）で表した図や、符号を付していない矢印については、表示画面に表示された画像を示すものではなく、画像の動きなどを説明するために表したものである。

【0367】

（第1演出モードの可変表示の動作例）

まず、第1演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図22及び図23に基づいて説明する。

【0368】

図22（A）には、第1演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 R

50

にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示004SG103が表示され、特図保留記憶表示エリア5Uには、2つの第1保留表示004SG101が表示されている（第1保留記憶数「2」）。

【0369】

次いで、図22（B）に示すように、第1特別図柄の変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示004SG103がアクティブ表示エリア5Fから消去されるとともに、該アクティブ表示004SG103が消去されたことを強調する消去エフェクト004SG110が表示される。

10

【0370】

図22（C）に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクションが、左飾り図柄表示エリア5L、右飾り図柄表示エリア5R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2つの第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fに向けて移動するシフト表示が開始される。

【0371】

具体的には、第1保留表示004SG101は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5Fまで移動することで、アクティブ表示004SG103として表示される（図22（D）参照）。また、左から2番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図22（C）参照）、左から2番目の表示エリアから1番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図22（D）参照）。

20

【0372】

尚、図22（B）において表示された消去エフェクト004SG110は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

30

【0373】

図22（E）に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア5Lに表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図22（F）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0374】

次いで、図22（F）に示すように、右飾り図柄表示エリア5Rに表示されている飾り図柄の（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図22（G）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

40

【0375】

次いで、図22（G）に示すように、中飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図22（H）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【0376】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図

50

柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。

【0377】

つまり、第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの、キャラクタが反転動作する変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。尚、変動開始アクションの動作態様は種々に変更可能である。

【0378】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 90% となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄は、図 22（F）（G）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 22（H）に示す中速を経て、図 23（I）（J）（K）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図 22（G）～図 23（K）に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【0379】

（第 3 演出モードの可変表示の動作例）

次に、第 3 演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 24 に基づいて説明する。

【0380】

図 24（A）には、第 3 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 が表示されている（第 1 保留記憶数「2」）。また、小図柄及び右打ち報知画像 0 0 4 S G 2 0 1 は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。（図 24（A）参照）

【0381】

次いで、図 24（B）に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 が表示される。

【0382】

図 24（C）に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されると、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション（図 24（A）参照）は行わ

れない。また、2つの第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fに向けて移動するシフト表示が開始される。

【0383】

具体的には、第1保留表示004SG101は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から1番目の表示エリアからアクティブ表示エリア5Fまで移動することで、アクティブ表示004SG103として表示される(図24(C)参照)。また、左から2番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に連動して、左側に向けて水平移動(シフト表示)を開始し(図24(C)参照)、左から2番目の表示エリアから1番目の表示エリアまで移動(シフト表示)する(図24(D)参照)。

10

【0384】

尚、図24(B)において表示された消去エフェクト004SG110は、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【0385】

図24(C)に示すように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fまで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される(図24(D)参照)。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始される。

20

【0386】

このように、左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始されるが、左から1番目の表示エリアに表示されている第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

【0387】

つまり、第1保留表示004SG101のアクティブ表示エリア5Fへの移動が完了し(シフト表示が終了し)、アクティブ表示004SG103として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

30

【0388】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度(移動速度)が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率(透明度)が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ90%となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、図24(E)(F)に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図24(G)に示す中速を経て、図24(H)に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

40

【0389】

尚、本実施の形態では、飾り図柄の透過率は、飾り図柄が停止表示されているときに第1値(0%)とされ、可変表示が開始されると漸次透過率が上昇し、最終的に高速スクロール表示において第2値(90%)とな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い。詳しくは、上記第1値は、透過率の最小値であって、飾り図柄がはっきりと視認可能な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が5%のとき飾り図柄が最もはっきりと表示される状態となる場合は、第1値が0%でなく5%に設定されていてもよい。また、上記第2値は、透過率の最大値であって、飾り図柄がほぼ視認困難な状

50

態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が100%のとき飾り図柄がほぼ見えない状態となる場合は、第2値が90%でなく100%に設定されていてもよい。つまり、上記第1値と第2値とは種々に変更可能である。

【0390】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示004SG103として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしている。

10

【0391】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【0392】

また、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

20

【0393】

また、本実施の形態では、低ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示004SG103として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一方で、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わ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、高ベース状態において、演出制御用CPU120は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア5Uにおける左から1番目の表示エリアに表示されていた第1保留表示004SG101をアクティブ表示エリア5Fにアクティブ表示004SG103として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

30

40

【0394】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【0395】

50

また、高ベース状態においても、演出制御用CPU120は、ステップS76の演出制御プロセス処理において主基板11から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の変表示を実行可能であり、第1種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第2種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

【0396】

また、本実施の形態では、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始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、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか1つの飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるようになっていれば、シフト表示が行われているときに飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのうちいずれかの飾り図柄のスクロール表示が開始されてもよい。

【0397】

（可変表示開始時の各部の動作態様）

図25（A）に示すように、第1演出モードにおいて、保留記憶数が「2」以下で非リーチはずれの変動パターンPA1-1に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄のスクロール表示が開始される。

【0398】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間A21は各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで共通とされている。

【0399】

飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間は各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで共通とされている。

【0400】

その後、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了して停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、500ms）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【0401】

次に、図25（B）に示すように、第2演出モード及び第3演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターンPA1-3に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示または

スクロール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄のスクロール表示が開始される。

【0402】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率（透明度）も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間 A 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0403】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は一斉に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0404】

その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第 1 演出モードや第 2 演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、500ms）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【0405】

また、第 2 演出モードにおいて回転表示または第 3 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 3 よりも、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 1の方が長くなっている（フェードアウト表示期間 A 2 3 < フェードアウト表示期間 A 2 1。図 25（A）（B）参照）。

【0406】

尚、第 1 演出モードにおいては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 25（A）に示す態様となる。また、第 2 演出モード、第 3 演出モードにおいては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 25（B）に示す態様となる。

【0407】

（SPリーチ演出の動作例）

次に、SPリーチ演出の動作例について、図 26 及び図 27 に基づいて説明する。図 26 は、低ベース状態における SPリーチ演出の流れを示す図である。図 27 は、高ベース状態における SPリーチ演出の流れを示す図である。尚、図 27 においては、第 3 演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第 2 演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてもよいし、異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。

【0408】

図 26（A）に示すように、低ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果に基づいて、複数のキャラクタが段階的に出現するステップアップ演出を実行するか否か、及び該ステップアップ演出における所定のステップにて背景表示が大当たり確定の報知となるレインボー態様となる特定ステップアップ演出表示パターン（図 26（B）参照）を表示するか否かを判定する。そして、ステップアップ演出の実行及び特定ステップアップ演出表示パターンの表示を決定した場合、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときにステップアップ演出を開始するとともに、所定ステップにおいて特定ステップアップ演出表示パターンを表示する（図 26（B）参照）。尚、ステップアップ演出の非実行が決定された場合や、ステップアップ演出の実行が決定されたが特定ステップアップ演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボーの表示を含まないステップアップ演出表示パターンが表示される。

【0409】

次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L 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 5 R に仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図 26（C）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア 5 C では飾り図柄が高速表示されている。

【0410】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、S P リーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示 004 S G 070 が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としての S P 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）が開始される（図 26（D）参照）。S P リーチ演出では、通常背景表示である第 1 背景表示 004 S G 081 とは異なる画像であって、S P リーチ演出に対応した宇宙をあらわした第 4 背景表示 004 S G 084 が表示される（図 26（E）（F）参照）。尚、第 4 背景表示 004 S G 084 は、S P リーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

【0411】

次いで、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、プッシュボタン 31 B の操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示 004 S G 071 と、プッシュボタン 31 B を模したボタン表示 004 S G 072 とが表示されることで開始される（図 26（G）参照）。

【0412】

そして、操作有効期間内にプッシュボタン 31 B 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 004 S G 071 とボタン表示 004 S G 072 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の場合は、可動体ランプ 9 d が所定の発光色で点灯しながら可動体 32 が原点位置から演出位置に下降し、可動体 32 を強調するエフェクト表示 004 S G 073 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 26（H）参照）。

【0413】

次いで、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結果表示（図示略）が表示された後、背景表示として、S P リーチ演出に対応した第 4 背景表示 004 S G 084 が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示された後（図 26（I）参照）、S P リーチ演出の終了に伴い、第 4 背景表示 004 S G 084 が非表示となって第 1 背景表示 004 S G 081 が表示され、第 1 背景表示 004 S G 081 が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「222」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図 26（J）参照）。

【0414】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体 32 が原点位置から演出位置に下降せずに、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結果報知表示 004 S G 078 が表示された後（図 26（K）参照）、報知演出において、背景表示として、S P リーチ演出に対応した第 4 背景表示 004 S G 084 が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示される（図 26（L）参照）。

【0415】

そして、図 26（M）に示されるように、報知演出（S P リーチ演出）の終了に伴い、第 4 背景表示 004 S G 084 が非表示となって第 1 背景表示 004 S G 081 が表示され、第 1 背景表示 004 S G 081 が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ（例えば、「232」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図 26（M）参照）。

【0416】

10

20

30

40

50

次に、図 27 (A) に示すように、高ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果に基づいて、特定キャラクタが出現するとともに背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定カットイン演出表示パターン (図 27 (D) 参照) を表示するか否かを判定し、判定結果を記憶しておく。

【0417】

そして、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L 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 5 R に仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される (図 27 (B) 参照)。このとき、中飾り図柄表示エリア 5 C では飾り図柄が高速表示されている。

10

【0418】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、SPリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示 004SG070 が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としての 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) が開始される (図 27 (C) 参照)。

【0419】

ここで、可変表示の開始時に、特定カットイン演出表示パターンの表示が決定された場合、リーチタイトル表示 004SG070 が表示された後、特定カットイン演出表示パターンでカットイン演出が開始される (図 27 (D) 参照)。尚、カットイン演出の非実行が決定された場合や、カットイン演出の実行が決定されたが特定カットイン演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボー以外の表示色のカットイン表示が表示される。

20

【0420】

そして、SPリーチ演出では、通常背景表示である第 1 背景表示 004SG081 とは異なる画像であって、SPリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第 4 背景表示 004SG084 が表示される (図 27 (E) (F) 参照)。尚、第 4 背景表示 004SG084 は、SPリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

【0421】

尚、図 27 (G) ~ (M) の流れについては、図 27 (J) (M) において高ベース用の第 3 背景表示 004SG083 となる点が異なるだけで他は図 26 (G) ~ (M) とほぼ同様のためここでの詳細な説明は省略する。

30

【0422】

本実施の形態において演出制御用 CPU 120 は、大当り確定を報知する特定演出として、低ベース状態においては、背景がレインボー態様の特定ステップアップ演出を実行可能であり (図 26 (B) 参照)、高ベース状態においては、背景がレインボー態様のカットインを含む特定カットイン演出を実行可能である (図 27 (D) 参照)。そして、特定ステップアップ演出と特定カットイン演出とは、背景が同じレインボー態様であるものの表示態様は異なっているが、このときの盤ランプやサイドランプの発光態様は共通とされている。つまり、演出制御用 CPU 120 は、盤ランプやサイドランプを共通の輝度データテーブル (共通テーブル) に基づいて発光制御を行うため、発光用のデータ容量を削減できる。

40

【0423】

(客待ちデモ演出 [デモムービー表示])

次に、客待ちデモ演出について、図 28 ~ 図 34 に基づいて説明する。図 28 は、(A) はデモムービー表示の開始・終了条件、(B) はデモムービー表示の構成を示す図である。図 29 は、デモムービー表示中における各部の動作例を示す図である。図 30 は、客待ちデモ演出の遷移図である。図 31 は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図 32 は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図 33 は、(A) は第 1 シーン (企業名)、(B) は第 4 シーン (注意喚起 1)、(C) は第 4 シーン (注意喚起 2) の表示

50

例を示す図である。図 3 4 は、第 1 シーン（企業名）、第 4 シーン（注意喚起 1、2）、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。

【0 4 2 4】

「客待ちデモ演出」は、演出制御用 CPU 1 2 0 が、遊技（例えば、可変表示、大当り遊技や小当り遊技など）が行われていない遊技待機状態、つまり、客待ち状態であることを報知するための演出であり、主に画像表示装置 5 にデモムービー表示（図 3 1 及び図 3 2 参照）を表示することにより行われる。

【0 4 2 5】

デモムービー表示は、遊技中の背景表示とは異なるデモムービー表示が表示されることで、遊技客による遊技が行われていない空き台であることを遊技客に知らせるための表示であり、いずれの企業に関連している遊技機であるのかを知らせる企業名シーンや、当該パチンコ遊技機 1 がどのようなストーリーなのか、どのようなキャラクタが登場するのか、どのような演出やどのような仕様であるかを伝える機種紹介シーンや、パチンコ遊技機 1 のタイトルやサブタイトルを伝える機種紹介シーンや、遊技前に遊技中の注意事項を伝える注意喚起シーンなどから構成されている。尚、デモムービー表示においては、上記内容以外にも、例えば、機種紹介シーンなどにおいて、演出の紹介や機種スペックの説明等を行ったりしてもよく、内容は種々に変更可能である。

【0 4 2 6】

図 2 8（A）～図 3 0 に示すように、「客待ちデモ演出」（以下、デモムービー表示、デモンストレーション表示とも称する）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が以下に示す開始条件 S 1～S 6 のいずれかが成立したと判定したことに基づいて開始される。詳しくは、開始条件 S 1 は、可変表示の終了に伴い主基板 1 1 から出力される客待ちデモ指定コマンドを受信してから第 1 時間（例えば、1 2 0 秒）が経過したことで成立し、開始条件 S 2 は、初期化を伴う電源投入がされたことにより主基板 1 1 から出力される電源投入指定コマンドを受信してから第 2 時間（例えば、6 0 秒）が経過したことで成立し、開始条件 S 3 は、初期化を伴わない電源投入がされたことにより主基板 1 1 から出力される停電復旧指定コマンドを受信してから第 3 時間（例えば、9 0 秒）が経過したことで成立し、開始条件 S 4 は、タッチセンサ（タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5）がオフ状態となってから第 4 時間（例えば、1 2 0 秒）が経過したことで成立し、開始条件 S 5 は、メニュー画面表示が終了したときから第 5 時間（例えば、1 2 0 秒）が経過したことで成立し、開始条件 S 6 は、S 1～S 5 の条件を経由したデモムービー表示が終了してから第 6 時間（例えば、3 0 秒）が経過したこと（2 週目以降はこの S 6 の条件同様、客待ちデモ演出終了後に 3 0 秒経過でデモムービー表示が開始される）で成立する。

【0 4 2 7】

また、「デモムービー表示」は、演出制御用 CPU 1 2 0 が以下に示す終了条件 E 1～E 4 のいずれかが成立したと判定したことに基づいて終了する。詳しくは、終了条件 E 1 は、デモムービー表示が開始されてから終了時間（例えば、5 5 秒）が経過したことで成立し、終了条件 E 2 は、始動入賞が発生したことで成立し、終了条件 E 3 は、タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 のオンが検出されたことで成立し、終了条件 E 4 は、メニュー画面表示の開始操作がされたことで成立する。

【0 4 2 8】

また、デモムービー表示の実行中ではないが、上記開始条件の成立の待機状態（デモムービー開始待ち期間）において第 1 時間～第 6 時間の計時を行っているときに上記終了条件 E 2～E 4 が成立したときには計時を中止し、その後、上記開始条件 S 1、S 4、S 5 が成立したときには計時をリセット（再設定）する。

【0 4 2 9】

また、上記デモムービー開始待ち期間では、デモムービー表示は表示されないが、各種背景表示上に、演出調整に関する案内表示として、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示されるようになっている（図 3 7（A 4）、図 1 2 3 参照）。

【0430】

尚、演出調整に関する案内表示とは、例えば、プッシュボタン31Bに備えられた振動機能、Vフラッシュ機能、オートボタン機能、演出モードといった各種演出機能のカスタマイズ及びカスタマイズリセットなどの演出機能調整が可能なメニュー画面を表示するためのプッシュボタン31B操作を案内表示するメニュー案内表示004SG401や、音量・光量を調整するためのボタン操作を案内する音量・光量案内表示004SG402だけでなく、上記以外の演出機能調整の案内表示を含んでいてもよい。

【0431】

また、終了条件E3が成立している場合、終了条件E2が成立することはほとんどない。つまり、始動入賞が発生するためには打球操作ハンドル30を操作しなければならないので、基本的には、終了条件E2よりも先に終了条件E3が成立するが、以下のイレギュラーケースの場合、終了条件E3が成立せずに終了条件E2が成立する可能性がある。

10

【0432】

イレギュラーケース1：ブドウ（所謂、釘間での球詰まり）が発生したことに基づいて、遊技者は店員を呼ぶが、店員が来るまでにデモムービー表示が開始され、その後、ブドウが解除されることにより始動入賞が発生した場合、打球操作ハンドル30を操作せずにデモムービー表示が終了するため、終了条件E3が成立せずに終了条件E2が成立する。

【0433】

イレギュラーケース2：CPU103に何かしらの不具合または演出制御用CPU120に不具合が生じたことにより、タッチセンサのオン状態を演出制御用CPU120で確認できない場合、タッチセンサのオン状態を確認できない状態で始動入賞が発生することがあるため、終了条件E3が成立せずに終了条件E2が成立する。

20

【0434】

尚、タッチセンサのオン状態で成立する終了条件E3が終了条件として設定しなくてもよく、このような場合、ハンドル操作だけではデモムービー表示が終了することはなく、始動入賞の発生で終了条件E2が成立してデモムービー表示が終了することになる。

【0435】

図28（B）に示すように、デモムービー表示は、第1シーン～第4シーンの4つのシーンから構成されている。詳しくは、第1シーンは、当該企業の開発、製造、販売等に携わった企業の名称及びスローガンが表示される「企業名」パート（企業名パート）とされている（図31（A）（B）参照）。

30

【0436】

第2シーンは、当該パチンコ遊技機にて行われる演出のストーリー紹介が行われる「機種紹介1」～「機種紹介3」パート（機種紹介1～3パート）から構成されている。「機種紹介1」パート（機種紹介1パート）では、演出に登場する味方キャラクタ及び名前が表示される（図31（C）～（F）参照）。「機種紹介2-1」パート（機種紹介2-1パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図31（G）、（H）参照）、「機種紹介2-2」パート（機種紹介2-2パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図31（J）、（K）参照）、「機種紹介2-3」パート（機種紹介2-3パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示される（図32（M）～（O）参照）。「機種紹介3-1」パート（機種紹介3-1パート）では、「機種紹介2-1」パート（機種紹介2-1パート）と「機種紹介2-2」パート（機種紹介2-2パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示され（図32（I）参照）、「機種紹介3-2」パート（機種紹介3-2パート）では、「機種紹介2-2」（機種紹介2-2パート）パートと「機種紹介2-3」パート（機種紹介2-3パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示される（図32（L）参照）。

40

【0437】

第3シーンは、当該パチンコ遊技機のメインタイトル名が表示される「機種名メインタ

50

イトル名」パート（メインタイトルパート）及び「機種サブタイトル名」パート（サブタイトルパート1、2）から構成されている（図32（P）～（V）参照）。尚、「機種メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）では、メインタイトル名である「FEVER POWERFUL」が表示され、「機種サブタイトル名」パートでは、サブタイトル名である「II／全員集合Ver.」が表示される。

【0438】

尚、「機種メインタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機1の主題であり、当該機種のテーマを一言で表したものであり、「機種サブタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機1の副題であり、機種メインタイトル名に付け足される補足的な情報（例えば、本タイトルの2作品目であることを示す「II」や見出し「全員集合Ver.」など）であればよく、内容は種々に変更可能である。

【0439】

第4シーンは、遊技者に対する注意喚起が行われる「注意喚起1」パート（注意喚起1パート）及び「注意喚起2」パート（注意喚起2パート）から構成されている（図32（W）～（X）参照）。尚、「注意喚起1」パート（注意喚起1パート）では、遊技にのめり込むことを防止するための注意表示が表示され、「注意喚起2」パート（注意喚起2パート）では、当該パチンコ遊技機による物理的な事故を防止するための注意表示が表示される。

【0440】

図29に示すように、デモムービー表示は、開始条件が成立してから、第1シーン、第2シーン、第3シーン、第4シーンの順に各種デモ画像が表示されていく。第1シーンの表示期間tb2aは約10秒（tb2a=10秒）、第2シーンの表示期間tb2bは約30秒（tb2b=30秒）、第3シーンの表示期間tb2cは約10秒（tb2c=10秒）、第4シーンの表示期間tb2dは約10秒（tb2d=5秒）とされ、1回のデモムービー表示の表示期間tbは約55秒（tb2=55秒）とされている。そして、図30に示すように、デモムービー表示の表示中に終了条件E2～E4が成立せずに1回目のデモムービー表示が終了した場合、つまり、開始条件S1～S5のいずれかの成立で開始された1回目のデモムービー表示が終了条件E1で終了した場合は、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第6時間である30秒が経過した場合、開始条件S6が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件E2～E4が終了するまで、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第2客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【0441】

画像表示装置5にてデモムービー表示を表示している期間中は、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示となり、保留記憶数及び小図柄の表示が維持される（図31、図32参照）。尚、本実施の形態では、デモムービー表示の表示中に保留記憶数及び小図柄が表示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、デモムービー表示中に保留記憶数及び小図柄が非表示となるようにしてもよい。

【0442】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5にてデモムービー表示を表示している期間中において、盤ランプ（アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f）と、枠ランプ（メインランプ9a及びサイドランプ9b）については、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて発光制御を行う一方で、ボタンランプ9eについては、デモムービー表示に対応しない白点灯用（デフォルト用）輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御を行う。また、スピーカ8L、8RからBGMは出力しないが、デモムービー表示用の楽曲を出力するようにしてもよい。

【0443】

客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）は、複数の輝度データテーブル（後述する孫テーブル）から構成される。

【0444】

詳しくは、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成するメインランプ9aの輝度データテーブル（後述する孫テーブル）として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介1パート～機種紹介2-3パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート1の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート2の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起1パート～注意喚起2パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

10

【0445】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成するサイドランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、装飾ランプ9fの輝度データテーブル（後述する孫テーブル）として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介1パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介2-1パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介3-1パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介2-2パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介3-2パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介2-3パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート1の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート2の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起1パート～注意喚起2パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

20

【0446】

尚、デモムービー表示を表示している期間中の輝度データテーブルを用いた制御については、後に詳述する。

【0447】

（デモムービー表示の動作例）

次に、デモムービー表示の動作例について、図31、図32、図119～図121に基づいて説明する。尚、図119は、(A1)～(A4)は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。図120は、(A)は第1シーン、(B)は第3シーン、(C)は第4シーンの動作例を示す図である。図121は、文字アニメーション表示を示す比較表である。

30

【0448】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。

【0449】

「アニメーション表示」は、例えば、1コマ（1フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか1つを1コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様に変化する表示なども含む。尚、本実施の形態では、1秒間の動画で表示する静止画像の枚数（コマ数）は30枚、つまり、フレームレートは30FPSとされている。

40

50

【0450】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、1コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。

【0451】

また、以下の説明で用いる発光態様を示す表現の一例を説明する。

「ウェーブ点灯」は、輝度データの輝度を順次変化させる発光パターンであり、以下のフラッシュよりは、各データ間での輝度の変化が少なく、例えば、ランプの輝度が所定の周期で高くなったり、所定の周期で色が変化したり、所定の色が発光領域内を移動するように発光したりするパターンである。また、ランプを単に点灯させ続けるだけでは演出要素として寂しいときや、以下のフラッシュのようにランプよりも画像表示装置5等を強調したいときに、ランプが目立ちすぎないようにするときに用いる。

10

【0452】

「フラッシュ（点滅）」は、輝度の高い輝度データ、輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いる発光のパターンである。光の強弱により、遊技者の視認している明るさに大きな変化を与えることができ、強調するときに用いる発光パターンである。

【0453】

「レインボー」は、低ベース状態において図26（B）の表示が実行されたときや、高ベース状態において図27（D）の演出が実行されたときに共通に用いられるパターンである。本実施例では、7色の輝度データを順次変化させることによりウェーブ点灯するレインボーウェーブパターンとされているが、7色の輝度データを順次変化させながら輝度データ間に輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いることでレインボーフラッシュパターンを用いてもよい。

20

【0454】

図31（A）、（B）に示すように、デモムービー表示の開始条件が成立すると、第1シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第1シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第1シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示004SG301が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示004SG302A及び企業ロゴ表示004SG302Bからなる企業名表示004SG302が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示004SG302が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア5Sには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

30

【0455】

また、第1シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、例えば、企業名表示004SG302のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示004SG302の透過率が低下するにつれて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

40

【0456】

図120（A）を用いて詳しく説明すると、まず、企業名表示004SG302が画面中央位置に「小」サイズで表示された後、約3秒間にわたり、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され（図120（A1）参照）、規定位置に表示されたときに、企業名表示004SG302が壁に衝突して跳ね返された後に規定位置に表示される態様のバウンド表示が表示される（図120（A2）参照）。そして、画面中央の規定位置に約4秒にわたり静止表示された後（図120（A3）参照）、1秒にわたりフェードアウト表示される（図120（A4）参照）。

【0457】

50

また、図119(A1)に示すように、盤ランプや枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、企業名表示004SG302が表示されるときに白フラッシュした後、白色に点灯する。このように、デモムービー表示の開始時に白フラッシュすることで、企業名表示004SG302の表示が開始されることが強調される。そして、企業名表示004SG302が拡大しながらフェードイン表示するのに連動して輝度が高くなっていき(白フェードイン点灯)、企業名表示004SG302のバウンド表示に連動して白フラッシュした後に白点灯になり、フェードアウト表示に連動して輝度が低くなっていく(白フェードアウト点灯)。

【0458】

次に、第2シーンの「機種紹介1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ004SG500A～004SG500D及び各キャラクタの名前を示す文字表示004SG501A～004SG501Dが順番にフェードイン表示(アニメーション表示)されていくとともに、背景にはエフェクト表示004SG502が表示される(図31(C)～(F)参照)。尚、図119(A2)に示すように、盤ランプや枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、各キャラクタの登場及び名前のフェードイン表示に合わせてキャラクタに対応する色で点灯した後に白点灯する。

【0459】

次に、第2シーンの「機種紹介2-1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ004SG510Aがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている!」なる文字表示004SG511Aがフェードイン表示(アニメーション表示)される(図31(G)、(H)参照)。次いで、「機種紹介3-1」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示004SG503と味方キャラクタ004SG500Aとが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される(図31(I)参照)。

【0460】

次いで、再び第2シーンの「機種紹介2-2」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ004SG500Aと敵キャラクタ004SG510A及び「敵から街を守れ!」なる文字表示004SG511Bがフェードイン表示(アニメーション表示)される(図31(J)、(K)参照)。その後「機種紹介3-2」の表示が開始されると、味方キャラクタ004SG500Aが拡大表示されるとともに、背景にエフェクト表示004SG504が表示されるカットイン表示が表示される(図31(L)参照)。

【0461】

次いで、再び第2シーンの「機種紹介2-3」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ004SG500Aと敵キャラクタ004SG510Aとが戦っている画像及び「負けるな!」なる文字表示004SG511Cがフェードイン表示(アニメーション表示)される(図32(M)～(N)参照)。その後、味方キャラクタ004SG500A～004SG500D全員及び「全員集結!」なる文字表示004SG511Dがフェードイン表示(アニメーション表示)される(図32(O)参照)。

【0462】

尚、第2シーンにおける味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dや敵キャラクタ004SG510Aのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示004SG501A～004SG501D、004SG511A～004SG511Dについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

【0463】

また、図119(A2)に示すように、第2シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、「機種紹介3-1」や「機種紹介3-2」が表示されるときに緑フラッシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示004SG5

10

20

30

40

50

01A～004SG501D、004SG511A～004SG511Dのアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dや敵キャラクタ004SG510Aが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。

【0464】

具体的には、例えば、味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dや敵キャラクタ004SG510Aが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動きに合わせて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）が点灯、点滅（フラッシュ）したり、色が変わったりしてもよい。

【0465】

なお、第2シーンにおいて、メインランプ9aは消灯状態に制御されるが、メインランプ9aについても他の盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）と同様に発光態様を変化させるようにしても良い。

【0466】

次に、第3シーンの表示が開始されると、背景にエフェクト表示004SG505が表示されるとともに、「FEVER POWERFUL」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示004SG520Aが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示004SG520Aが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図32（P）～（R）参照）。

【0467】

次いで、「II」なる文字からなる機種サブタイトル名表示004SG520Bが、機種メインタイトル名表示004SG520Aの右側（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され、「FEVER POWERFUL」の右側（規定表示位置）に「大」サイズでバウンド表示される（図32（S）～（T）参照）。

【0468】

さらに、「全員集結Ver.」なる文字からなる機種サブタイトル名表示004SG520Cが、機種メインタイトル名表示004SG520Aの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ「FEVER POWERFUL」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示される（図32（U）～（V）参照）。

【0469】

また、第3シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示004SG520C、004SG520Cのアニメーション表示に連動して発光態様が変わる。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示004SG520C、004SG520Cが移動表示され規定表示位置にバウンド表示されたときに、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）がフラッシュ（点滅）する。

【0470】

図120（B）を用いて、「全員集結Ver.」なる文字からなる機種サブタイトル名表示004SG520Cの表示について、詳しく説明すると、機種メインタイトル名表示004SG520Aの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後（図120（B1）参照）、約0.5秒にわたり、やや縮小しつつ「FEVER POWERFUL」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示され（図120（B2）参照）、規定表示位置に0.5秒間静止表示される（図120（B3）参照）。その後、機種メインタイトル名表示004SG520A及び機種サブタイトル名表示00

10

20

30

40

50

4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 Cからなる機種タイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 全体が、約 1.5 秒かけて徐々にゆっくりと拡大表示（アニメーション表示）される（図 1 2 0（B 4）参照）。

【0 4 7 1】

また、図 1 1 9（A 3）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A が表示されるときはレインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）し、機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B と機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C が表示されるときは、拡大・縮小（アニメーション）表示に連動して白フラッシュした後、レインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）する。

【0 4 7 2】

次に、第 4 シーンの「注意喚起 1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 3 2（W）参照）。次いで、「注意喚起 2」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 に切り替え表示されるとともに、事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が表示される（図 3 2（X）参照）。

【0 4 7 3】

図 1 2 0（C）を用いて、「注意喚起 1」パートの表示について詳しく説明すると、第 4 シーンの「注意喚起 1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 が規定表示位置に表示され、0.5 秒にわたりフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 1 2 0（C 1）、（C 2）参照）。次いで、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 は、透過率が 0 % になった後（図 1 2 0（C 3）参照）、2 秒にわたり静止表示される（図 1 2 0（C 4）参照）。

【0 4 7 4】

また、図 1 1 9（A 4）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、「注意喚起 1」及び「注意喚起 2」のパートにおいてのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第 4 シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

【0 4 7 5】

また、第 4 シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、例えば、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 が企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 や機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A 及び機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C、0 0 4 S G 5 2 0 C よりも強調して表示されることが防止される。

【0 4 7 6】

（各シーンの表示態様の比較）

次に、図 2 8（B）に基づいて、図 3 1 及び図 3 2 を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンの画像表示装置 5 の表示態様を比較する。

【0 4 7 7】

＜文字表示開始時の表示態様＞第 1 シーン（企業名）、第 2 シーン（機種紹介 1、2）、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第 4 シーン（注意喚起 1）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）される一方で、第 2 シーン（機種紹介 3）及び第 4 シーン（注意喚起 2）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）されない。

【0 4 7 8】

＜文字のアニメーション表示（視認性の変化度合い）＞第 1 シーン（企業名）及び第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、視認性の変化度合いが「大」でアニメーション表示が行われ、第 2 シーン（機種紹介 1、2）では、視認性の変化度

10

20

30

40

50

合いが「中」のアニメーション表示が行われ、第2シーン（機種紹介3）及び第4シーン（注意喚起1）では、視認性の変化度合いが「小」のアニメーション表示が行われる一方で、第2シーン（機種紹介3）及び第4シーン（注意喚起2）では、文字表示がアニメーション表示されない。

【0479】

＜文字のサイズ＞第1シーン（企業名）、第3シーン（機種メインタイトル名）では、文字を「小」サイズで表示した後に「大」サイズに拡大して表示する一方で、第4シーン（注意喚起1、2）では、文字を最初から「小」サイズまたは「中」サイズで一定の大きさで表示する。また、第2シーン（機種紹介1、2）では文字を「中」サイズで表示し、第3シーン（機種サブタイトル名）では、サブタイトル文字を「特大」サイズで表示した後に「大」サイズに縮小して表示する。

10

【0480】

＜背景色＞第1シーン（企業名）では、背景色は白色、第2シーン（機種紹介1～3）ではストーリーに応じた色、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）ではタイトルに応じた色、第4シーン（注意喚起1）では、注意喚起1部分は濃青色、注意喚起2部分は黒色とされる。

【0481】

尚、文字表示については、例えば、アニメーション表示する場合の方が、アニメーション表示しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、アニメーション表示における視認性の変化が大きい場合の方が、視認性の変化が小さい場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、文字の表示色が多い場合の方が、文字色が少ない場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

20

【0482】

図28（B）に示すように、第1シーン（企業名）において表示される企業スローガン表示004SG302A及び企業ロゴ表示004SG302Bからなる企業名表示004SG302のアニメーション表示は、文字表示がフェードイン表示された後、バウンド表示されるとともに、サイズが拡大する態様であるのに対し、第4シーン（注意喚起1）において表示されるのめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示は、フェードイン表示されるが、サイズは「中」で変化しないため、企業名表示004SG302のアニメーション表示は、のめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

30

【0483】

また、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示004SG520Aや機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cのアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示された後、サイズが拡大、縮小したり移動したりする態様であるのに対し、第4シーン（注意喚起1）において表示されるのめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示されるだけで、その後はサイズが拡大、縮小したり移動したりせずに変化しない態様であるため、企業名表示004SG302のアニメーション表示は、のめり込み防止表示004SG312のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

40

【0484】

ここで、図120及び図121に基づいて、第1シーン（企業名）、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第4シーン（注意喚起1）の文字アニメーション表示を比較する。

【0485】

図121に示すように、第1シーン（企業名）では、表示開始時に企業名表示004SG302が拡大しながらフェードイン表示され（図120（A1）参照）、規定位置表示時にはバウンド表示され（図120（A2）参照）、規定位置表示後は静止表示される（

50

図 1 2 0 (A 3) 参照)。第 3 シーン (機種メインタイトル名) では、表示開始時に機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A が拡大しながらフェードイン表示された後、規定位置表示時は静止表示され (図 3 2 (P) ~ (R) 参照)、規定位置表示後は拡大表示される (図 1 2 0 (B 4) 参照)。第 3 シーン (機種サブタイトル名) では、表示開始時に機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C が拡大した後に縮小表示され (図 1 2 0 (B 1)、(B 2) 参照)、規定位置表示時は静止表示され (図 1 2 0 (B 3) 参照)、規定位置表示後は拡大表示される (図 1 2 0 (B 4) 参照)。第 4 シーン (注意喚起 1) では、表示開始時にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がフェードイン表示された (図 1 2 0 (C 1)、(C 2) 参照)、規定位置表示時及び規定位置表示後は静止表示される (図 1 2 0 (C 3)、(C 4) 参照)。

10

【0 4 8 6】

つまり、表示における強調度合いは、企業名≧機種タイトル (メイン、サブ) > 注意喚起の関係となる。注意喚起は、表示開始時のフェードイン表示のみであり、規定位置表示時、規定位置表示後にはアニメーション表示がないため、強調度合いが低い。一方、企業名は、表示開始時、規定位置表示時といった 2 箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高く、機種タイトル名 (メイン、サブ) は、表示開始時、規定位置表示後といった 2 箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い。

【0 4 8 7】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで強調させることができるが、その中でも注意喚起 1 のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンのアニメーション表示を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【0 4 8 8】

また、第 3 シーン (機種メインタイトル名、機種サブタイトル名) において、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A や機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C の文字表示を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示を行うのに対し、第 4 シーン (注意喚起 1) において、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示をせずに表示する。

30

【0 4 8 9】

このように、機種タイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイトルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をしっかりと読ませることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0 4 9 0】

(企業名と注意喚起の表示態様の比較)

ここで、図 3 3 及び図 3 4 に基づいて、第 1 シーン (企業名) と第 4 シーン (注意喚起 1、2) と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較する。

40

【0 4 9 1】

図 3 3 (A) に示すように、第 1 シーン (企業名) においては、企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 が表示されるとともに、画面中央に、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A 及び企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B からなる企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が表示される。尚、表示画面の左上に設けられた表示エリア 5 S には、保留記憶数及び小図柄が表示されている。

【0 4 9 2】

図 3 3 (B) に示すように、第 4 シーン (注意喚起 1) においては、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がアニメーション表示される。のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 は、「パチンコ

50

・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」なる文字からなる見出し表示 004SG313 と、見出し表示 004SG313 の背景となる横長長方形形状の見出し枠表示 004SG314 と、から構成される。

【0493】

図 33 (C) に示すように、第 4 シーン (注意喚起 2) においては、注意用背景表示 004SG321 に切り替え表示されるとともに、事故防止表示 004SG322 が表示される。事故防止表示 004SG322 は、第 1 事故防止表示 004SG322A と第 2 事故防止表示 004SG322B とから構成される。

【0494】

第 1 事故防止表示 004SG322A は、遊技機用枠 3 の上部の突出部に遊技者が頭をぶつける状況を示すイラスト表示 004SG323A と、「頭上注意」の文字からなる見出し表示 004SG324A と、「上部がせり出しています。頭をぶつけないようにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示 004SG325A と、三角形形状のマーク内に「!」が表示されてなる注意マーク 004SG326A と、「×」のマークからなる注目マーク表示 004SG327A と、から構成されている。

【0495】

第 2 事故防止表示 004SG322B は、スティックコントローラ 31A と筐体との隙間に遊技者の手指が挟まれる状況を示すイラスト表示 004SG323B と、「指挟み注意」の文字からなる見出し表示 004SG324B と、「スティックが動きます。手、指の挟み込みにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示 004SG325B と、三角形形状のマーク内に「!」が表示されてなる注意マーク 004SG326B と、「↓」のマークからなる注目マーク表示 004SG327B と、から構成されている。

【0496】

図 34 に示すように、第 1 シーン (企業名) において、企業スローガン表示 004SG302A の文字は、サイズは「中」、色は有彩色 (青色) とされ、企業ロゴ表示 004SG302B の文字は、サイズは「大」、色は有彩色 (青色) とされ、企業名用背景表示 004SG301 は、色は無彩色 (白色) とされている。

【0497】

第 4 シーン (注意喚起 1) において、見出し表示 004SG313 の文字は、サイズは「中」、色は無彩色 (白色) とされ、見出し枠表示 004SG314 は、色は有彩色 (濃青色) とされ、注意用背景表示 004SG311 は、色は有彩色 (薄青色) とされている。また、見出し枠表示 004SG314 の枠線は無彩色 (黒色) とされている。

【0498】

尚、見出し表示 004SG313 の文字表示の背景として、表示画面の全域となる注意用背景表示 004SG311 だけでなく、表示画面の一部に設けられる見出し枠表示 004SG314 も含む。

【0499】

第 4 シーン (注意喚起 2) において、イラスト表示 004SG323A は、サイズは「大」、色は無彩色 (白色) とされ、見出し表示 004SG324A の文字は、サイズは「中」、色は無彩色 (白色) とされ、注意詳細表示 004SG325A の文字は、サイズは「小」、色は無彩色 (白色) とされ、注意マーク 004SG326A は、サイズは「中」、色は有彩色 (黄色) とされ、注目マーク表示 004SG327A は、サイズは「小」、色は有彩色 (赤色) とされ、注意用背景表示 004SG321 は、色は無彩色 (黒色) とされている。

【0500】

尚、「注意マーク 004SG326A、004SG326B」は、遊技者に注意を喚起する見出し文字が目立つように補助するマークであり、「注目マーク表示 004SG327A、004SG327B」は、遊技者に注視して欲しい個所を示すイラストを補助するマークであり、これらは文字と異なり、一のマークで表示されるので、無彩色の見出しの文字表示よりも目立つように有彩色であることが好ましい。

【0501】

保留記憶数及び小図柄については、サイズは「小」、色は無彩色（黒色）とされている。

【0502】

図33（A）及び図34に示すように、第1シーン（企業名）における企業名表示004SG302と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較すると、企業スローガン表示004SG302Aや企業ロゴ表示004SG302Bは、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズは大きく、使用している表示色数は多く、色調（トーン）を構成する彩度・明度も高いため、企業スローガン表示004SG302Aや企業ロゴ表示004SG302Bを保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

10

【0503】

尚、本実施の形態では、保留記憶数及び小図柄を無彩色（黒色）とした形態を例示したが、有彩色であってもよく、このような場合でも、企業スローガン表示004SG302Aや企業ロゴ表示004SG302Bは、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズが大きい、使用している表示色数が多い、彩度・明度が高い、のうち少なくともいずれか1つを満たしていれば、企業スローガン表示004SG302Aや企業ロゴ表示004SG302Bを保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

【0504】

次に、図33（B）、（C）及び図34に示すように、第4シーン（注意喚起1）におけるのめり込み防止表示004SG312と、第4シーン（注意喚起2）における事故防止表示004SG322とを比較すると、注意用背景表示004SG311は有彩色（薄青色）、見出し表示004SG313の背景となる見出し枠表示004SG314は有彩色（濃青色）とされる一方で、注意用背景表示004SG321は無彩色（黒色）とされている。

20

【0505】

このように、注意喚起1パートと異なる注意喚起2パートとで、注意喚起の文字表示の背景表示色が異なっていることで、のめり込み防止と物理的事故防止といった異なる事象への注意喚起について、注意喚起1パートから注意喚起2パートに切り替わった際の注目感を増すことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0506】

次に、第1シーン（企業名）における企業名表示004SG302と、第4シーン（注意喚起1）におけるのめり込み防止表示004SG312及び第4シーン（注意喚起2）における事故防止表示004SG322とを比較すると、企業名表示004SG302の企業名用背景表示004SG301は無彩色（白色）とされる一方で、のめり込み防止表示004SG312の注意用背景表示004SG311は有彩色（薄青色）、見出し枠表示004SG314は有彩色（濃青色）、事故防止表示004SG322の注意用背景表示004SG321は無彩色（黒色）とされている。

30

【0507】

このように、第1シーン（企業名）と異なる第4シーン（注意喚起1、注意喚起2）とで、文字表示の背景表示色が異なっていることで、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0508】

また、本実施の形態では、企業名用背景表示004SG301と注意用背景表示004SG311と見出し枠表示004SG314と注意用背景表示004SG321の文字表示の背景表示色が全て異なってい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、注意用背景表示004SG311と見出し枠表示004SG314と注意用背景表示004SG321のうち少なくとも1つの文字表示の背景表示色が、企業名用背景表示004SG301の文字表示の背景表示色と異なっていればよい。

【0509】

50

（各シーンの発光態様の比較）

次に、図 28（B）に基づいて、図 3 1 及び図 3 2 を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンのランプの発光態様を比較する。

【0510】

＜文字アニメーション表示との連動＞第 1 シーン（企業名）、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第 4 シーン（注意喚起 1）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を発光させる一方で、第 2 シーン（機種紹介 1、2）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動させず（非連動）、キャラクタのアニメーション表示に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を発光させる。

10

【0511】

＜強調度合い＞第 1 シーン（企業名）、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、強調度合いが「高」の態様で発光させ、第 2 シーン（機種紹介 1～3）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、強調度合いが「中」の態様で発光させ、第 4 シーン（注意喚起 1、2）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、強調度合いが「低」の態様で発光させる。

【0512】

「強調度合い」は、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）による発光態様における強調の度合いである。例えば、フラッシュ（点滅）、つまり、輝度データの色の移り変わりの間隔が短い場合の方が、ウェーブ点灯など輝度データの色の移り変わりの間隔が長い場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯するランプ数が多い場合の方が、点灯するランプ数が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯色が多い場合の方が、点灯色が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、有彩色の割合が多い場合の方が、有彩色の割合が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、レインボーで点灯する場合の方が、レインボーで点灯しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、輝度が高い場合の方が、輝度が低い場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

20

【0513】

具体的には、図 28（B）に基づいて図 1 1 9 を参照しながら説明すると、第 1 シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第 2 シーン（機種紹介 1～3）は、緑フラッシュはあるが文字アニメーション表示に連動していないので強調度合いは「中」であり、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第 4 シーン（注意喚起 1、2）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「小」である。

30

【0514】

つまり、ランプの強調度合いは、企業名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高く、また、タイトル名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高い。そして、企業名の方が機種タイトルよりもアニメーション表示に連動したランプの切り替わりが多いため、企業名のときの発光態様の方が機種タイトルのときの発光態様よりも強調度合いは高い。よって、ランプの強調度合いは、企業名＞機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。

40

【0515】

尚、盤ランプと枠ランプはそれぞれ複数個所に複数設けられているため、複数のランプからなる第 1 ランプの発光と、複数のランプからなる第 2 ランプの発光との強調度合いを比較する場合、1 個の第 1 ランプと 1 個の第 2 ランプの強調度合いを比較するのではなく、第 1 ランプ全体を平均化したときの発光態様と第 2 ランプ全体を平均化したときの発光

50

態様とを比較すればよい。

【0516】

＜レインボー＞第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）のうち、「機種サブタイトル名」パート（例えば、図32（P）～（V））において、盤ランプや枠ランプをレインボー態様で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、前述したステップアップ演出（図26（B）参照）やカットイン演出（図27（D）参照）にて用いるレインボー用輝度データテーブルと共通のレインボー用輝度データテーブル（後述する共通テーブル（XD__L～RAINBOW_01））とされている。

【0517】

＜特定発光＞第3シーン（タイトル名）における機種サブタイトル名の所定のコマ（例えば、図32（S）、（U））においてのみ、盤ランプや枠ランプを白フラッシュ（特定態様）で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、機種メインタイトル名にて用いるメインタイトル用輝度データテーブルとは異なるサブタイトル1用輝度データテーブル及びサブタイトル2用輝度データテーブルとされ、文字表示の文字アニメーション表示に連動して発光する白フラッシュ（特定態様）とされる。

【0518】

図28（B）に示すように、第2シーン（機種紹介2-1）において、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられ、第2シーン（機種紹介2-2）において、第2シーン（機種紹介2-1）と共通の紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられ、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）は、第1シーン（企業名）において表示される企業名表示004SG302のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）は、第2シーン（機種紹介2-1）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示004SG511Aのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第2シーン（機種紹介2-2）における「敵から街を守れ！」なる文字表示004SG511Bのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

【0519】

このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0520】

図28（B）に示すように、第2シーン（機種紹介2-1）において、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられ、第2シーン（機種紹介2-2）において、第2シーン（機種紹介2-1）と共通の紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられ、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）は、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示004SG520Aや機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）は、第2シーン（

10

20

30

40

50

機種紹介２－１）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示００４ＳＧ５１１Ａのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第２シーン（機種紹介２－２）における「敵から街を守れ！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｂのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

【０５２１】

このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０５２２】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）（図２９参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）の態様は、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）（図２９参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）の態様よりも強調度合いが高い（強調される）態様であり、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）（図２９参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）の態様は、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）の態様よりも強調度合いが高い（強調される）態様である。

【０５２３】

具体的には、第１シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であるのに対し、第４シーン（注意喚起１、２）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「低」である。

【０５２４】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０５２５】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）の態様、およびメインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９eを除く）の態様よりも強調される態様は、（１）点滅が多い態様、（２）点灯する色が多い態様、（３）用いる発光手段の数が多い、（４）輝度が高い態様のうちいずれかであることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０５２６】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の態様は、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル 1 用輝度データテーブル、サブタイトル 2 用輝度データテーブル（サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の態様よりも強調されることで、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0527】

また、演出制御用 CPU 120 は、デモムービー表示の実行中において、レインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、ステップアップ演出（図 26（B）参照）やカットイン演出（図 27（D）参照）が実行される場合に、レインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、デモムービー表示の実行中において用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）と、ステップアップ演出（図 26（B）参照）やカットイン演出（図 27（D）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（XD_ _ _ L ~ _RAINBOW_01））である。

【0528】

このように、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出（例えば、ステップアップ演出やカットイン演出）に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0529】

また、低ベース状態（通常状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第 1 期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第 2 期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）と、高ベース状態（特別状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第 1 期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第 2 期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル 1、2 パートに対応する孫テーブル）と、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図 26（B）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図 27（D）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（XD_ _ _ L ~ _RAINBOW_01））である。

【0530】

このように、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは通常状態において実行可能な特定演出および特別状態において実行可能な特別演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0531】

また、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図 26（B）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図 27（D）参照）は、大当り遊技状態に制御されることを確定的に報知する演出であることで、大当り遊技状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度デ

ータテーブル（共通テーブル（XD__L～RAINBOW_01））がデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0532】

また、サブタイトル1用輝度データテーブル及びサブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）は、複数の輝度データにより、機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cのアニメーション表示に連動する発光態様で盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を発光させるための輝度データテーブルである。

【0533】

このように、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0534】

また、図29に示すように、企業名用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、メインランプ9a（第2発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ9b（第1発光手段）が発光するように構成された輝度データであり、紹介用輝度データテーブル（機種紹介1、機種紹介2-1、2-2、2-3、機種紹介3-1、3-2パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、サイドランプ9b及び盤ランプが発光し、メインランプ9aが発光しないように構成された輝度データである。

【0535】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、メインランプ9a（第2発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ9b（第1発光手段）の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、盤ランプ及びサイドランプ9b（第1発光手段）が発光するが、メインランプ9a（第2発光手段）は発光しないようにすることで、相対的に企業名が表示される第1シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0536】

尚、本実施の形態では、第1発光手段を盤ランプ及びサイドランプ9b、第2発光手段をメインランプ9aと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、第2シーンで発光しない第2発光手段として枠ランプのうち少なくとも1つを適用し、第1発光手段として盤ランプのうち少なくとも1つを適用するようにしてもよい。

【0537】

また、変形例として、演出制御用CPU120は、第2シーンの機種紹介パートにおいて、機種紹介1パートに対応する紹介1用輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて第1発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介2パートにおいて、紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）を用いて第1発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートにおいて、一の輝度データテーブル（一の孫テーブル）を用いて第2発光手段（例えば、枠ランプ）を制御するようにしてもよい。

【0538】

このように、デモムービー表示中は文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第1発光手段と第2発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートにおいては、第1発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第2発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0539】

10

20

30

40

50

また、演出制御用CPU120は、第2シーンの機種紹介1パートにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および機種メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、機種サブタイトル用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）、注意喚起1用輝度データテーブル、注意喚起2用輝度データテーブル（注意喚起1、2パートに対応する孫テーブル）とは異なる一の機種紹介1用輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、第2シーンの機種紹介2パートにおいて、前記一の輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御するようにしてもよい。

10

【0540】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0541】

また、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30sec）＞企業名表示シーンの実行期間（10sec）、第1機種紹介パートおよび第2機種紹介パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30sec）＞注意喚起表示シーンの実行期間（5sec）となる実行期間の関係であり、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモムービー表示中以外の表示タイミングで表示されることがある。このように、デモムービー表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

20

【0542】

尚、デモムービー表示中以外においても、企業名の文字表示や注意喚起の文字表示を表示することが可能である。例えば、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示は、大当たりラウンドが終了した後のエンディング期間において表示されてもよいし、デモムービー表示中に表示される表示と同じ表示が表示されるようにしてもよい。この場合、大当たりと高ベース状態のテンポを崩さないようにするために、表示時間はデモムービー表示中よりも短く設定されていてもよい。

30

【0543】

（遊技状態に対応したランプの発光態様）

次に、遊技状態に対応したランプの発光態様について、図35及び図36に基づいて説明する。図35は、遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。図36は、（A）はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、（B）は（A）の概略図である。

【0544】

図35に示すように、パチンコ遊技機1に配置された盤ランプや枠ランプは、パチンコ遊技機1の状態、例えば、コールドスタートに伴い初期化報知が行われるときと、低ベース状態に制御されているときと、高ベース状態に制御されているときと、デモムービー表示が表示されているときと後述するエラー報知が行われているときと、で異なる態様で発光するようになっている。

40

【0545】

具体的には、初期化報知の実行期間では、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9b、ボタンランプ9eは「赤色」点滅する。

【0546】

低ベース状態では、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「青色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。

50

【0547】

低確高ベース状態（時短状態）では、時短背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「緑色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。また、高確高ベース状態（確変状態）では、確変背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「紫色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。尚、以下においては、これら時短背景用輝度データテーブルと確変背景用輝度データテーブルとをまとめて、高ベース背景用輝度データテーブル（または高B背景用輝度データテーブル）と称することもある。

10

【0548】

デモ演出（デモムービー表示）の実行期間では、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「白色」を主要色として発光態様が変化し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。

【0549】

エラー報知の実行期間では、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が用いられ、盤ランプ及びサイドランプ9bは「状態（低ベース状態、高ベース状態、デモ演出）に応じた色」にて点灯する一方で、メインランプ9aは「赤色」にて点滅し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。

20

【0550】

尚、「主要色」とは、各期間における全体の色彩の基調をなす色であって、例えば、各期間において発光時間及び発光領域（ランプ数）の占有率が最も高い色であればよく、上記した色以外で発光することがあってもよい。また、所定の色相において輝度、明度、彩度などが異なっている複数の色を含んでいてもよく、主要色が「青色」の場合は「青色」の同系色であればよい。

【0551】

例えば、図122に基づいて、同系色について説明する。色には、色相（色味）、明度（輝度、明るさ）、彩度（鮮やかさ）の3つの属性があり、「同系色」とは、1．トーン（輝度、明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、2．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、3．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

30

【0552】

上記「1．トーン（明度（輝度、明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図122（A）、（B）に基づいて説明すると、所定数（ここでは24色）の色相環において、光の三原色である赤（R）[F00]、緑（G）[0F0]、青（B）[00F]を120度の角度間隔で配置した場合、各3色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で30～60度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

40

【0553】

例えば、赤（R）を基準色とした場合、黄（Y）側に30度、水色（C）側に30度（計60度）の範囲に属する色が赤（R）と同系色となり、緑（G）を基準色とした場合、赤紫（M）側に30度、黄（Y）側に30度（計60度）の範囲に属する色が緑（G）の同系色となり、青（B）を基準色とした場合、水色（C）側に30度、赤紫（M）側に30度（計60度）の範囲に属する色が青（B）の同系色となる。よって、色相環の色数が24色未満あるいは24色以上であった場合でも、色相環の角度で30～60度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

【0554】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色

50

など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

【0555】

図36(A)に示すように、盤ランプは、遊技盤2の右下部に設けられた特別可変入賞球装置7に内蔵されたアタッカランプ9c、画像表示装置5の上部に設けられた可動体32に内蔵された可動体ランプ9d、画像表示装置5の左側に設けられた装飾体に内蔵された装飾ランプ9fが含まれる。尚、遊技盤2に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、入賞装置に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【0556】

また、枠ランプは、遊技機用枠3の上部に設けられたメインランプ9a、左右に設けられたサイドランプ9b、プッシュボタン31Bに設けられたボタンランプ9eが含まれる。尚、遊技機用枠3に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、打球操作ハンドル30やスピーカ8L、8Rに内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【0557】

また、盤ランプのアタッカランプ9cは複数のLEDから構成され、可動体ランプ9dは複数のLEDから構成され、装飾ランプ9fは複数のLEDから構成され、メインランプ9aは複数のLEDから構成され、サイドランプ9bは複数のLEDから構成され、ボタンランプ9eは複数のLEDから構成されている。

【0558】

また、図36(B)は、図36(A)に示す各種ランプの配置態様を示す概略図であり、以後の説明においては、説明の便宜上、図36(B)に示す概略図を用いて表すことがある。

【0559】

(客待ちデモ演出の開始 変動停止Ver.)

次に、可変表示が停止されてから客待ちデモ演出が開始されるまでの流れについて、図37～図42、図123に基づいて説明する。図37は、(A1)～(A8)は低ベース状態における第1特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。図38は、(A4)～(A5)は図37の要部を示す図である。図39は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図40は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図41は、(B1)～(B8)は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図42は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図43は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図44は、パチンコ遊技機がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図45は、パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図46は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図47は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図48は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図49は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【0560】

<低ベース状態>

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が開始されるとき動作例について、図37～図40に基づいて説明する。

【0561】

図 3 7 及び図 3 9 に示すように、低ベース状態において、第 1 特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図 3 7（A 1）参照）。可変表示中は、背景には第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示され、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。

【0 5 6 2】

また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ 8 L、8 R からは通常背景用の B G M が出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御と B G M の出力が行われる。

【0 5 6 3】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「3 2 6」）が停止表示されると（図 3 7（A 2）参照）、C P U 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用 C P U 1 2 0 によりデモムービー開始待ちタイマの計時（1 2 0 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、B G M の出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【0 5 6 4】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 3 0 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 3 7（A 3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 3 7（A 4）参照）。

【0 5 6 5】

そこからさらに 9 0 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 1 2 0 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 3 7（A 5）～（A 8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【0 5 6 6】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行うようになっている。

【0 5 6 7】

詳しくは、図 3 8（A 4）に示すように、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色でウェーブ点灯している。

【0 5 6 8】

10

20

30

40

50

次いで、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したとき、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 からデモムービー表示に切り替わる前に、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）が青色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図 3 8（A 4 1）、（A 4 2）参照）。そして、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が 1 0 0 % に近づいて表示画面がホワイトアウトした後（図 3 8（A 4 2）参照）、デモムービー表示が開始される（図 3 8（A 5）参照）。

10

【0569】

このように演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第 1 客待ち期間（第 1 期間）において第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し、第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間（第 2 期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。

20

【0570】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0571】

より詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：B F 0 1 を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B F 0 1 を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：B F 0 1 を送信した後、所定期間 t_f （ $t_{f1} = 0.3$ 秒）が経過してから、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図 3 9 に示すように、デモ演出の開始条件 S 1 が成立してから所定期間 t_f （ $t_{f1} = 0.3$ 秒）が経過したときに、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の表示を開始する。つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、通常背景表示から該通常背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービー表示としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件 S 1 の成立から所定期間 t_f （ $t_{f1} = 0.3$ 秒）が経過してから開始する。

30

40

【0572】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t_f が経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2（図 3 7（A 5）参照）が開始されるのは、

50

所定期間 t_f 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第1背景表示 004SG081 及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

【0573】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図38（A31）、（A32）、図39参照）。

【0574】

尚、本実施の形態では、デモムービー表示の開始を遅延させるための所定期間 t_f は約 0.3 秒とされているが、0.3 秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第1背景表示 004SG081 及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【0575】

また、図39に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに55秒が経過すると、デモ演出の終了条件 E1 が成立したと判定されたことに基づき、1回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第1背景表示 004SG081 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 も表示され、2回目の第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図37（A4）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替わり、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ 9e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

【0576】

このように、デモ演出の終了条件 E1 の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件 E2～E4 のいずれかが成立するまで、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第2客待ち期間（デモムービー期間）が、2回目以降も繰り返し行われる。尚、2回目以降においては、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第1背景表示 004SG081 及び飾り図柄が表示されるとともに、第1背景表示 004SG081 及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから30秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図123参照）。

【0577】

尚、2回目以降のメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 のアニメーション表示（フレームイン表示）は、1回目のメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図37（A3）参照）。

【0578】

また、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第2客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、図38にて説明したように、演出制御用 CPU 120 は、表示画面に表示されている第1背景表示 004SG081 及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）の発光制御を開始する。

【0579】

また、演出制御用CPU120は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第1背景表示004SG081を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）において、デモムービー表示を表示し、第1客待ち期間において通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行い、第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行う一方で、第1客待ち期間および第2客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ9eの発光制御を行う。

10

【0580】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン31Bに対応するボタンランプ9eの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン31Bの操作が促されると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ9eについては一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0581】

詳しくは、上記したように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いる場合、デモムービー表示の表示態様に連動して盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を点灯、点滅させたりするため、例えば、演出紹介シーンでプッシュボタン31Bの操作促進を促すような操作促進表示が表示されたときにボタンランプ9eが点灯すると、遊技者が勘違いして無駄な操作を行ってしまう可能性があるため、ボタンランプ9eについては一定の態様としている。

20

【0582】

また、図40に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第2特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図39に示すように、低ベース状態において第1特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

30

【0583】

<高ベース状態>

次に、遊技状態が高ベース状態である場合の客待ちデモ演出の動作例について、図41～図42に基づいて説明する。

【0584】

図41及び図42に示すように、高ベース状態において、第2特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図41（B1）参照）。可変表示中は、背景には第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）が表示され、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示とされている。

40

【0585】

また、盤ランプ及び枠ランプは確変用（または時短用）の高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ8L、8Rからは高B背景用のBGMが出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御とBGMの出力が行われる。

【0586】

50

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「3 2 6」）が停止表示されると（図 4 1（B 2）参照）、CPU 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用 CPU 1 2 0 によりデモムービー開始待ちタイマの計時（1 2 0 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、BGM の出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【0 5 8 7】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 3 0 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 4 1（B 3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 4 1（B 4）参照）。

【0 5 8 8】

そこからさらに 9 0 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 1 2 0 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 4 1（B 5）～（B 8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【0 5 8 9】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示画面に表示されている第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行うようになっている。

【0 5 9 0】

詳しくは、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、確変用（または時短用）の高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短、またはランプデータテーブル：背景確変）に基づいて紫色（または緑色）でウェーブ点灯している。

【0 5 9 1】

次いで、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したとき、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）からデモムービー表示に切り替わる前に、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）が紫色または緑色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図 3 8（A 4 1）、（A 4 2）参照）。そして、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄

）の透過率が100%に近づいて表示画面がホワイトアウトした後、デモムービー表示が開始される（図41（B5）参照）。

【0592】

このように演出制御用CPU120は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第3背景表示004SG0833（または第2背景表示004SG082）を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第3背景表示004SG0833（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。

10

【0593】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0594】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、まず表示制御部123に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：BF01を受信した演出制御用CPU120は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を送信した後、所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過してから、表示画面に表示されている第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図41に示すように、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立してから所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過したときに、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示004SG302の表示を開始する。つまり、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容を高ベース背景表示から該高ベース背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービーとしてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件S1の成立から所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過してから開始する。

20

30

40

【0595】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間tfが経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示004SG302（図41（B5）参照）が開始されるのは、所定期間tf及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

【0596】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ

50

及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図 3 8（A 3 1）、（A 3 2）、図 4 2 参照）。

【0597】

尚、本実施の形態では、所定期間 t f は約 0.3 秒とされているが、0.3 秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【0598】

また、図 4 2 に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 5.5 秒が経過すると、デモ演出の終了条件 E 1 が成立したと判定されたことに基づき、1 回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 も表示され、2 回目の第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図 3 7（A 4）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

【0599】

このように、デモ演出の終了条件 E 1 の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件 E 2～E 4 のいずれかが成立するまで、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第 2 客待ち期間（デモムービー期間）が、2 回目以降も繰り返し行われる。尚、2 回目以降においては、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄が表示されるとともに、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから 3.0 秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図 1 2 3 参照）。

【0600】

尚、2 回目以降のメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のアニメーション表示（フレームイン表示）は、1 回目のメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図 4 1（B 3）参照）。

【0601】

また、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第 2 客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示画面に表示されている第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。

【0602】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第 1 客待ち期間（第 1 期間）において第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（ま

10

20

30

40

50

たは第2背景表示004SG082)を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間(第2期間)において、デモムービー表示を表示し、第1客待ち期間において高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を行い、第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を行う一方で、第1客待ち期間及び第2客待ち期間において、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))および客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)を用いてボタンランプ9eの発光制御を行う。

10

【0603】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン31Bに対応するボタンランプ9eの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン31Bの操作が促されると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ9eについては一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0604】

また、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においてもボタンランプ9eについては一定の態様としておくことで、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【0605】

また、演出制御用CPU120は、第1客待ち期間において、通高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を制御し、第2客待ち期間における第1シーン(例えば、第1シーン(企業名)など)において、第1シーンに対応する企業用輝度データテーブル(企業名パートに対応する孫テーブル)を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を制御し、第2客待ち期間における第2シーン(例えば、第2シーン(機種紹介1~3)など)において、第2シーンに対応する紹介1~3用輝度データテーブル(機種紹介1、2-1、2-2、2-3、3-1、3-2パートに対応する孫テーブル)を用いて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)を制御し、第2客待ち期間における第1シーンにおいて、企業用輝度データテーブル(企業名パートに対応する孫テーブル)および紹介1~3用輝度データテーブル(機種紹介1、2-1、2-2、2-3、3-1、3-2パートに対応する孫テーブル)とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)を用いてボタンランプ9eを制御し、第2客待ち期間における第2シーンにおいて、デフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)を用いてボタンランプ9eを制御する。

30

【0606】

このように、プッシュボタン31Bに対応するボタンランプ9eの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン31Bの操作が促されると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0607】

また、一のデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)は、プッシュボタン31Bの操作を促す促進演出(図26(G)参照)が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点減、ランプデータテーブル:ボタン赤点減)と異なる輝度データテーブルであり、デフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)を構成する輝度データの方

50

が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データ（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）よりも輝度の変化が少ない。

【0608】

このようにすることで、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン31Bの操作が促されているときよりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、プッシュボタン31Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる

【0609】

また、デフォルト用輝度データテーブルを、ボタンランプ9eを消灯させるための輝度データで構成されるようにしてもよく、このようにすることで、プッシュボタン31Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0610】

また、プッシュボタン31Bに対応するボタンランプ9eは遊技機用枠3に設けられるが、遊技機用枠3に設けられる他のメインランプ9aやサイドランプ9bと同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、プッシュボタン31Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができる。

【0611】

また、図39に示すように、低ベース状態において、第1特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402（案内表示）を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081を表示し（図37（A2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示004SG081を表示する。

【0612】

また、図42に示すように、高ベース状態において、第2特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402（案内表示）を、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示し（図41（B2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示する。

【0613】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0614】

また、図43に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第1特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図42に示すように、高ベース状態において第2特別図柄の可変

10

20

30

40

50

表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0615】

このように本実施の形態では、図40に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第2特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402（案内表示）を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081を表示し（図37（A2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示004SG081を表示する。

10

【0616】

また、図43に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第1特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402（案内表示）を、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示し（図41（B2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示する。

20

【0617】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態の第1特別図柄の可変表示の終了後、第2特別図柄の可変表示の終了後であっても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0618】

<コールドスタート>

次に、パチンコ遊技機1がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図44～図45に基づいて説明する。

30

【0619】

図44（C1）及び図45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004SG600の表示が開始される。起動タイミングから3秒が経過すると、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されるとともに、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を受信したタイミングで、画像表示装置5における起動準備表示004SG600の表示が終了し、起動準備表示004SG600に替えて初期化中表示004SG610の表示が開始される（図44（C2）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体32の確認動作などが開始される（図示略）。また、盤ランプ及び枠ランプは、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）に基づいて赤色の点滅が開始され、スピーカ8L、8Rから初期化報知音の出力が開始される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（60秒）が開始され、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

40

【0620】

次いで、電源投入指定コマンド、第1遊技状態背景指定コマンドを受信してから10秒

50

が経過すると、初期化処理の終了に伴い、初期化中表示 0 0 4 S G 6 1 0 の表示が終了し、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示が開始される（図 4 4（C 3）参照）。このときはメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始される。また、スピーカ 8 L、8 R からの B G M の出力が停止される。

【0 6 2 1】

次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 3 0 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 4 4（C 4）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 4 4（C 5）参照）。

【0 6 2 2】

そこからさらに 3 0 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 6 0 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 2 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 4 4（C 6）～（C 9）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。

【0 6 2 3】

尚、以降の流れについては、図 3 7～図 3 9 の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【0 6 2 4】

＜ホットスタート（低ベース状態）＞

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図 4 6～図 4 7 に基づいて説明する。

【0 6 2 5】

図 4 6（D 1）及び図 4 7 に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機 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 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 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を受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ 8 L、8 R からの B G M の出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（9 0 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

【0 6 2 6】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 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を受信してから 2 秒後、画像表示装置 5 における起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が終了し、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示が開始される（図 4

10

20

30

40

50

6 (D 2) 参照) とともに、イニシャル動作制御として可動体 3 2 の確認動作などが開始される (図示略)。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され (図 4 6 (D 3) 参照)、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される (図 4 6 (D 4) 参照)。

【0 6 2 7】

そこからさらに 60 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 90 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 3 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間 (デモ演出期間) が開始される (図 4 6 (D 5) ~ (D 8) 参照)。また、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) は、通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常) から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: ボタン白点灯) に基づいて白色点灯が継続する。

【0 6 2 8】

尚、以降の流れについては、図 3 7 ~ 図 3 9 の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【0 6 2 9】

＜ホットスタート (高ベース状態) ＞

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタート (初期化を伴わない電源投入) で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図 4 8 ~ 図 4 9 に基づいて説明する。

【0 6 3 0】

図 4 8 (E 1) 及び図 4 9 に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機 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 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 CPU 1 2 0 が CPU 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 2、3 遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) は、高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に基づいて紫色 (または緑色) のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: ボタン白点灯) に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ 8 L、8 R からの BGM の出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時 (90 秒) が開始され、第 1 客待ち期間 (デモムービー開始待ち期間) となる。

【0 6 3 1】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 が CPU 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 2、3 遊技状態背景指定コマンドを受信してから 2 秒後、画像表示装置 5 における起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が終了し、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) の表示が開始される (図 4 8 (E 2) 参照) とともに、イニシャル動作制御として可動体 3 2 の確認動作などが開始される (図示略)。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され (図 4 8 (E 3) 参照)、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される (図 4 8 (E 4) 参照)。

【0632】

そこからさらに60秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに90秒が経過すると、デモ演出の開始条件S3が成立したと判定されたことに基つき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第2客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図48（E5）～（E8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

10

【0633】

尚、以降の流れについては、図41～図43の高ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【0634】

図47、図49に示すように、パチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、ホットスタートした場合、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402（案内表示）を、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示し（図46（D2）、図48（E2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示する。

20

【0635】

また、図45に示すように、パチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、コールドスタートした場合、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402（案内表示）を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081を表示し（図44（C3）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示004SG081を表示する。

30

【0636】

このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート（初期化を伴わない電源投入）、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモムービー表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる。さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0637】

尚、本実施の形態では、ホットスタートやコールドスタート後において、第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG08

50

2) が表示された後にメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 が表示されてからデモムービー表示が開始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、第1背景表示 004SG081 や第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) が表示された後に、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 が表示されずにデモムービー表示が開始されるようにしてもよい。

【0638】

また、図45、図47に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 (案内表示) を、第1背景表示 004SG081 の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示 004SG081 を表示し (図44 (C3)、図46 (D2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 を、第1背景表示 004SG081 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示 004SG081 を表示する。

10

【0639】

また、図48に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機1において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 (案内表示) を、第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) の表示開始タイミングにおいて表示せずに第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) を表示し (図48 (D2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 を、第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) を表示する。

20

【0640】

このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とが考えられ、いずれの状態でも立ち上がったかが背景で確認できるように、案内表示を表示することなく、邪魔をしないようにし、その後再度背景が表示される場合は、もう既に状態を確認できている可能性が高いため、案内表示を背景表示の表示開始タイミングから表示することで、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【0641】

また、可変表示が終了した後、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 を表示せずに第1背景表示 004SG081 や第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) を表示し、所定期間 (例えば、30秒) が経過した後、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 を特定アニメーション表示 (フェードイン表示) することにより第1背景表示 004SG081 や第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) に重畳するように表示し、その後、デモムービー表示を表示し、該デモムービー表示の表示期間が経過した後、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 を、1回目のメニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 のアニメーション表示 (フレームイン表示) と共通のアニメーション表示 (フレームイン表示) することにより、第1背景表示 004SG081 や第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) に重畳するように表示する。

40

【0642】

50

このように、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、さらにデモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに案内表示を表示する際にも変動終了後に案内表示をする場合と共通のアニメーション表示により案内表示をすることで、コストをかけずに案内表示が表示されたことをアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0643】

尚、本実施の形態では、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示としてフレームイン表示が適用され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、移動方向、移動速度、表示位置等は上記のものに限定されるものではない。また、アニメーション表示として、フェードイン表示や移動表示や拡大表示など他の態様のアニメーション表示としてもよい。

【0644】

また、図39、図42、図47、図49及び図123に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc1）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc2）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒（第3特定期間tc4）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒（第3特定期間tc5）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、120秒（第1特定期間tc1、tc2）は90秒（第3特定期間tc4、tc5）よりも長い期間である。

【0645】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと遊技者が入れ替わっていない可能性もあり煩わしくなってしまうため、長めの時間であるtc1、tc2=120秒を設定しているのに対し、ホットスタート後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めの時間であるtc4、tc5=90秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0646】

また、図39、図42、図45及び図123に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc1）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc2）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、120秒（第1特定期間tc1、tc2）は60秒（第3特定期間tc3）よりも長い期間である。

【0647】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間であるtc1、tc2=120秒を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）後は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるtc3=60秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてよ

10

20

30

40

50

り詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0648】

また、図45、図47、図49及び図123に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒（第3特定期間tc4）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから90秒（第3特定期間tc5）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、90秒（第3特定期間tc4、tc5）は60秒（第2特定期間tc3）よりも長い期間である。

【0649】

このように、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0650】

また、図39、図42及び図45に示すように、演出制御用CPU120は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc1）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120秒（第1特定期間tc2）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから60秒（第2特定期間tc3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示する。この場合、120秒（第1特定期間tc1、tc2）は60秒（第3特定期間tc3）よりも長い期間である。

【0651】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間である120秒（第1特定期間tc1、tc2）を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるtc3=60秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができ、さらに、低ベース状態における可変表示の終了後、高ベース状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモムービー表示が表示され、その後再度デモムービー表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービー表示を見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0652】

また、図47及び図49に示すように、ホットスタートにて起動された後、起動中である旨を示す起動準備表示004SG600を表示し（図46（D1）、図48（E1）参照）、起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、起動準備表示004SG600を表示することに関連するタイミングで、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）にを用いてボタンランプ9eを制御する。

【0653】

このように、背景表示が表示されるよりも前から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で盤ランプ及び枠ランプが正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にする事ができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0654】

（客待ちデモ演出の終了 時間経過Ver.）

次に、客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの流れについて、図50～図52に基づいて説明する。図50は、（A）～（E）は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。図51は、低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。図52は、高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【0655】

＜低ベース状態＞

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図50及び図51に基づいて説明する。

【0656】

図50及び図51に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S5のいずれかの成立で開始された1回目のデモムービー表示が終了条件E1の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから55秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第6時間である30秒が経過した場合、開始条件S6が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件E2～E4が終了するまで、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第2客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【0657】

詳しくは、図50（A）に示すように、デモムービー表示の最後の第4シーンの注意喚起2パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【0658】

そして、1回目のデモムービー表示の終了条件E1が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図50（B）参照）。

【0659】

次いで、終了条件E1が成立してから所定期間tg（tg1＝0.3秒）が経過したときに、第4シーンの注意喚起2パートの事故防止表示004SG322が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示004SG321と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図50（C）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックア

10

20

30

40

50

ウトしてから第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示004SG401を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図50（D）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される（図50（E）参照）。

【0660】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む通常背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件E1の成立から所定期間tg（tg1=0.3秒）が経過してから開始する（図50（C）、図51参照）。

【0661】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、まず表示制御部123に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10Eを演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B10Eを受信した演出制御用CPU120は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10Eを送信した後、所定期間tg（tg1=0.3秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

【0662】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間tgが経過した後になり、特に、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間tg及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【0663】

つまり、演出制御用CPU120は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

【0664】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、通常背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0665】

また、演出制御用CPU120は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、低ベース状態における可変表示が終了した後の第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第2客待ち期間が終了した後の第1客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて制御し、デモムービー表示から第3背景表示004SG081に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替えて制御し、デモムービー表示から第1背景表示00

4 S G 0 8 1 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御する。

【0666】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9 eを除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0667】

また、開始条件S 1～S 5のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402の表示が開始される一方で、終了条件E 1の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402の表示が開始される。

【0668】

<高ベース状態>

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図50及び図52に基づいて説明する。

【0669】

図50及び図52に示すように、高ベース状態において、開始条件S 1～S 5のいずれかの成立で開始された1回目のデモムービー表示が終了条件E 1の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから55秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第6時間である30秒が経過した場合、開始条件S 6が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件E 2～E 4が終了するまで、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第2客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【0670】

詳しくは、図50（A）に示すように、デモムービー表示の最後の第4シーンの注意喚起2パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9 eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9 eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【0671】

そして、1回目のデモムービー表示の終了条件E 1が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9 eを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図50（B）参照）。

【0672】

次いで、終了条件E 1が成立してから所定期間 t_g （ $t_{g1}=0.3$ 秒）が経過したときに、終了条件E 1が成立してから所定期間 t_g （ $t_{g1}=0.3$ 秒）が経過したときに、第4シーンの注意喚起2パートの事故防止表示004SG322が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示004SG321と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図50（C）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示004SG401を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図50（D）参照）、規定位置まで右側に向けて移動

10

20

30

40

50

してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下
角部に表示される（図 5 0（E）参照）。

【0 6 7 3】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 1 が成立したときに、客待ちデモ用輝
度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテ
ーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に
切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方
で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む
第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の
背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、高 B 楽曲背景としてのフェードアウト表示
（切替表示）の表示は、終了条件 E 1 の成立から所定期間 t_g （ $t_g 1 = 0.3$ 秒）が経
過してから開始する（図 5 0（C）、図 5 2 参照）。

10

【0 6 7 4】

詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 1 が成立したときに、まず表示制御
部 1 2 3 に対して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）
及び飾り図柄の背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3
は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図
柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B 1 1 D（または B 1 2 1）を演出用制御用 CPU
1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B 1 1 D（または B 1 2 1）を受信した演出制御
用 CPU 1 2 0 は、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8
2）及び飾り図柄の背景表示に対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテ
ーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠
ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、
第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の
背景表示に対応する拡張コマンド：B 1 1 D（または B 1 2 1）を送信した後、所定期間
 t_g （ $t_g 1 = 0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を第 3 背景表示 0 0 4 S G
0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の背景表示に切り替える。

20

【0 6 7 5】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）
の発光態様が切り替わってから所定期間 t_g が経過した後になり、特に、第 3 背景表示
0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の表示が開始さ
れるのは、所定期間 t_g 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムー
ビー表示が終了して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8
2）及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を
除く）の高 B 楽曲背景の発光制御が開始されることになる。

30

【0 6 7 6】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモ表示から第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（ま
たは第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄に表示を切り替えるよりも前に、客待
ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度
データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景
時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

40

【0 6 7 7】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替
え、その後、高 B 背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了
の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことがで
きる。

【0 6 7 8】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）
を、高ベース状態における可変表示が終了した後の第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客
待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ

50

）を用いて制御し、高ベース状態における第2客待ち期間が終了した後の第1客待ち期間において、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて制御し、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御し、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

10

【0679】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0680】

また、開始条件S1～S5のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402の表示が開始される一方で、終了条件E1の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402の表示が開始される。

20

【0681】

（客待ちデモ演出の終了 始動入賞Ver.）

次に、客待ちデモ演出が始動入賞で終了するときの流れについて、図53～図58に基づいて説明する。図53は、（A）～（E）は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。図54は、（A）～（G）は図53の表示態様の詳細を示す図である。図55は、低ベース状態においてデモムービー表示が第1始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図56は、低ベース状態においてデモムービー表示が第2始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図57は、高ベース状態においてデモムービー表示が第2始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図58は、高ベース状態においてデモムービー表示が第1始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

30

【0682】

<低ベース状態>

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第1始動入賞で終了するときの動作例について、図53～図55に基づいて説明する。

【0683】

図53～図55に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E2の成立、つまり、デモムービー中に発生した第1始動入賞（第1特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

40

【0684】

詳しくは、図53（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

50

【0685】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第1始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図53（B）参照）。次いで、終了条件E2が成立してから所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図53（C）～（E）参照）。

【0686】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（可変表示）表示及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件E2の成立から所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過してから開始する（図53（C）、図55参照）。

【0687】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、まず表示制御部123に対して通常背景表示及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B10Eを演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B10Eを受信した演出制御用CPU120は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B10Eを送信した後、所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図54（A）に示すように、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第1始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件E2が成立してから所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図54（B）参照）。

【0688】

次いで、終了条件E2が成立してから所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過すると、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア5Uに第1保留表示004SG101が表示された後、該第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が開始される（図54（C）、（D）参照）。

【0689】

また、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに仮停止表示されている飾り図柄は、図54（C）～図54（E）に示すように、特図保留記憶表示エリア5Uに表示された第1保留表示004SG101がアクティブ表示エリア5Fへの移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cに仮停止表示されたままスクロール表示を開始せず、各キャラクタが変動開始アクションを実行する。変動開始アクションとは、例えば、キャラクタ表示部004SG052に表示されたキャラクタが、台座表示部004SG054上で顔や身体を動したり表情を変えるなど、スクロール表示とは異なる態様で動作するものを含む。

10

20

30

40

50

【0690】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア5L、5R、5Cの飾り図柄は、左、右、中の順でスクロール表示が開始される（図52（F）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ90%となる（図52（G）及び図55参照）。尚、低ベース状態（第1演出モード）においては、第1特別図柄と第2特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図54に示す態様となる。

【0691】

よって、第1背景表示004SG081の表示や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間t_hが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【0692】

つまり、演出制御用CPU120は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

【0693】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、第1始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0694】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置5の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第1始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【0695】

また、図56に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第2特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図55に示すように、低ベース状態において第1特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0696】

<高ベース状態>

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第2始動入賞で終了するときの動作例について、図57に基づき、図53及び図124を参照しながら説明する。

【0697】

図57に示すように、高ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E2の成立、つまり、デモムービー中に発生した第2始動入賞（第2特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

【0698】

詳しくは、図53（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【0699】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第2始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図53（B）参照。図53（B）では青色のウェーブ点灯）。次いで、終了条件E2が成立してから所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過したときに、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図53（C）～（E）参照）。

10

【0700】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件E2の成立から所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過してから開始する（図53（C）参照）。

20

【0701】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E2が成立したときに、まず表示制御部123に対して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B11D（またはB121）を受信した演出制御用CPU120は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する高B背景用輝度データテーブルに基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を送信した後、所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図124（A）に示すように、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときに第2始動入賞が発生して終了条件E2が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件E2が成立してから所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図124（B）参照）。

30

40

【0702】

次いで、終了条件E2が成立してから所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過すると、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア5Uに第2保留表示004SG102が表示された後、該第2保留表示004SG102がアクティブ表示エリア5Fに移動するシフト表示が開始される（図124（C）参照）。

【0703】

50

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に仮停止表示されている飾り図柄は、図 1 2 4 (C) ~ 図 1 2 4 (D) に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U に表示された第 2 保留表示 0 0 4 S G 1 0 2 がアクティブ表示エリア 5 F への移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に仮停止表示されたままスクロール表示を開始しないが、高ベース状態においては、各キャラクタの変動開始アクションは実行されない (図 2 5 (B) 参照)。

【0704】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄は、左、右、中全てで一斉にスクロール表示が開始される (図 1 2 4 (E) 参照)。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度 (移動速度) が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率 (透明度) が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 9 0 % となる (図 1 2 4 (F)、(G) 参照)。

【0705】

尚、高ベース状態 (第 2 演出モード、第 3 演出モード) においては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 1 2 4 に示す態様となる。

【0706】

よって、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の発光態様が切り替わってから所定期間 t h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) 及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の高 B 背景用の発光制御が開始されることになる。

【0707】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) を、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 1 始動条件が成立した場合、デモムービー表示から低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常) に切り替え制御し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 2 始動条件が成立した場合、デモムービー表示から高ベース状態における第 2 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に切り替え制御する。

【0708】

このように、高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の切り替わりにより、いち早く、第 2 始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0709】

また、低ベース状態及び高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の切り替わりにより、いち早く、第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0710】

特に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第 2 始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

10

20

30

40

50

【0711】

また、図58に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第1特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図57に示すように、高ベース状態において第2特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0712】

また、演出制御用CPU120は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第1特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御し、デモムービー表示が表示されているときに第2始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第2特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

【0713】

このように、いずれの始動入賞が発生した場合であっても、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0714】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第1値（例えば、0%）から第1値よりも高い第2値（例えば、90%）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

【0715】

このように、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0716】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第1値（例えば、0%）から第1値よりも高い第2値（例えば、90%）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

【0717】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれにおいても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、第1始動入賞や第2始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0718】

また、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に伴い小図柄の可変表示が開始されても、飾

り図柄が変動開始アクションを実施しているときは透過率を変化させないため、飾り図柄の透過率が第1値から変化する前にデモムービー表示から飾り図柄の可変表示用の背景表示に切り替わることになる。

【0719】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から第1特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、デモムービー表示が表示されているときに第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から第2特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

【0720】

このように、第1始動入賞と第2始動入賞のいずれが発生した場合であっても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0721】

(客待ちデモ演出の終了 ハンドル操作Ver.)

次に、客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの流れについて、図59～図60に基づいて説明する。図59は、(A)～(C)は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。図60は、低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【0722】

<低ベース状態>

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの動作例について、図59～図60に基づいて説明する。尚、以下においては、低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例を説明するが、高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例についても、背景表示やランプデータが高ベース用に替わるだけで動作例はほぼ同様であるため、ここでの説明は省略する。

【0723】

図59～図60に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E3の成立、つまり、ハンドル操作に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始される。

【0724】

詳しくは、図59(A)に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯が行われる。

【0725】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときにハンドル操作が検出されて終了条件E3が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の青色のウェーブ点灯が開始される(図59(B)参照)。次いで、終了条件E3が成立してから所定期間th(th1=0.3秒)が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示004SG401を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左

10

20

30

40

50

下角部に表示される（図 59（C）参照）。

【0726】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 3 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（図柄停止）表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄は、少なくとも終了条件 E 3 の成立から所定期間 t_h （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過してから開始する（図 59（C）、図 60 参照）。

【0727】

詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 3 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10E を演出用制御用 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド：B10E を受信した演出制御用 CPU 120 は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B10E を送信した後、所定期間 t_h （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

【0728】

よって、第 1 背景表示 004SG081 の表示や飾り図柄の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t_h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 004SG081、飾り図柄及び案内表示の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【0729】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、デモムービー表示が表示されているときに打球操作ハンドル 30 の操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

【0730】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、打球操作ハンドル 30 が操作されたとしてデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0731】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E 3 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【0732】

（客待ちデモ演出の終了 メニュー操作 Ver.）

次に、客待ちデモ演出がメニュー操作で終了するときの流れについて、図 61～図 62 に基づいて説明する。図 61 は、（A）～（C）は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。図 62 は、低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。図 63 は、高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【0733】

10

20

30

40

50

<低ベース状態>

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図61～図63に基づいて説明する。

【0734】

図61～図62に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E4の成立、つまり、メニュー表示004SG410を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示004SG410が表示される。尚、メニュー表示004SG410を開く操作は、メニュー案内表示004SG401が表示されている状態でのプッシュボタン31Bの操作とされているが、スティックコントローラ31Aなど他の操作であってもよい。

10

【0735】

詳しくは、図61（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。

【0736】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件E4が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図61（B）参照）。次いで、終了条件E4が成立してから所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示され、さらに第1背景表示004SG081の手前側に、メニュー表示004SG410が表示される（図61（C）参照）。

20

【0737】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E4が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景及びメニュー表示004SG410の表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及びメニュー表示004SG410は、少なくとも終了条件E4の成立から所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過してから開始する（図61（C）、図62参照）。

30

【0738】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E4が成立したときに、まず表示制御部123に対して通常背景及びメニュー表示004SG410を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、通常背景及びメニュー表示004SG410に対応する拡張コマンド：B10Eを演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B10Eを受信した演出制御用CPU120は、通常背景及びメニュー表示004SG410に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、通常背景及びメニュー表示004SG410に対応する拡張コマンド：B10Eを送信した後、所定期間 t_h （ $t_{h1}=0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景及びメニュー表示004SG410に切り替える。

40

【0739】

よって、第1背景表示004SG081やメニュー表示004SG410の表示が開始

50

されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1、飾り図柄及びメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【 0 7 4 0 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示が表示されているときにプッシュボタン 3 1 B によりメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を表示する操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示及びメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

10

【 0 7 4 1 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示するためにプッシュボタン 3 1 B が操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 7 4 2 】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E 4 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

20

【 0 7 4 3 】

< 高ベース状態 >

遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図 6 1 及び図 6 3 に基づいて説明する。

【 0 7 4 4 】

図 6 1 及び図 6 3 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S 1 ~ S 6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E 4 の成立、つまり、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（図 6 1 では第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 となっている）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 が表示される。尚、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を開く操作は、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が表示されている状態でのプッシュボタン 3 1 B の操作とされているが、スティックコントローラ 3 1 A など他の操作であってもよい。

30

【 0 7 4 5 】

詳しくは、図 6 1（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

40

【 0 7 4 6 】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件 E 4 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 6 1（B）では青色になっている）。次いで、終了条件 E 4 が成立

50

してから所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒) が経過したときに、第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示され、さらに第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) の手前側に、メニュー表示 004SG410 が表示される (図 61 (C) 参照)。

【0747】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E4 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブルから高 B 背景用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) の表示へ切り替える切替制御を開始するが、第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) 及びメニュー表示 004SG410 は、少なくとも終了条件 E4 の成立から所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒) が経過してから開始する (図 61 (C)、図 63 参照)。

【0748】

詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E4 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) 及びメニュー表示 004SG410 を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) 及びメニュー表示 004SG410 に対応する拡張コマンド: B11D (または B121) を演出用制御用 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド: B11D (または B121) を受信した演出制御用 CPU 120 は、第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) 及びメニュー表示 004SG410 に対応する高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に基づく盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) 及びメニュー表示 004SG410 に対応する拡張コマンド: B11D (または B121) を送信した後、所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒) が経過してから、デモムービー表示を第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) 及びメニュー表示 004SG410 に切り替える。

【0749】

よって、第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) やメニュー表示 004SG410 の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の発光態様が切り替わってから所定期間 t_h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) 及びメニュー表示 004SG410 の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の高 B 背景用の発光制御が開始されることになる。

【0750】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、デモムービー表示が表示されているときに押しボタン 31B によりメニュー表示 004SG410 を表示する操作が検出された場合、デモ表示から第3背景表示 004SG083 (または第2背景表示 004SG082) 及びメニュー表示 004SG410 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) を制御する。

【0751】

このように、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の制御から先に切り替

10

20

30

40

50

えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示するためにプッシュボタン 3 1 B が操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0752】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E 4 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【0753】

また、本実施の形態では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）のメニュー用輝度データテーブルとして、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））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、メニュー用輝度データテーブルとして、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とは発光態様が異なる輝度データテーブルを設定してもよい。

【0754】

（割込条件が成立した場合の客待ちデモ演出の終了）

本実施の形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件 2（始動入賞）、終了条件 3（ハンドル操作）、終了条件 E 4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件 E 1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）に切り替えて表示する。

【0755】

このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0756】

より詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件 2（始動入賞）、終了条件 3（ハンドル操作）、終了条件 E 4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件 E 1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示に切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件 2（始動入賞）、終了条件 3（ハンドル操作）、終了条件 E 4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件 E 1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示からや第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）に切り替えて表示する。

【0757】

このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0758】

また、本実施の形態では、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件 2（始動入賞）、終了条件 3（ハンドル操作）、終了条件 E 4

10

20

30

40

50

(メニュー操作)のいずれかが成立した場合、終了条件E1(時間経過)が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から第1背景表示004SG081や第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)の手前側にメニュー表示004SG410が表示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、デモムービー表示を表示しているときに終了条件E2~E4のいずれかが成立した場合、切替表示を表示せずに、メニュー表示004SG410を背景表示として表示するようにしてもよい。

【0759】

(客待ちデモ演出の終了 エラー発生Ver.)

次に、客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合について、図64~図67に基づいて説明する。図64は、(A)は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、(B)は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。図65は、客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。図66は、優先レイヤについて説明するための図である。図67は、低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。図68は、高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

【0760】

まず、エラーの1つである球切れエラーについて説明する。球切れエラーは、払出制御部により払出装置004SG031が動作したにもかかわらず遊技球検出センサ004SG032により遊技球が検出されなかった場合に生じるエラーとされている。

【0761】

詳しくは、図64(A)に示すように、入賞の発生などに伴い賞球の払出条件が成立したことに基いて、払出装置004SG031により所定個数(例えば、5個)の遊技球を払出す払出動作(例えば、スプロケット(図示略)の回転動作)が行われた場合、払出通路に遊技球が払出される。払出動作が開始されてから5個の遊技球が全て遊技球検出センサ004SG032により検出された場合、CPU103は払出しが正常に行われたとして払出処理を終了する。よって、画像表示装置5の表示画面に、マークと「球切れエラー」なる文字表示からなるエラー表示004SG700(図65(B)参照)が表示されることはなく、また、メインランプ9aも後述するエラー点滅はしない。

【0762】

次に、図64(B)に示すように、入賞の発生などに伴い、払出装置004SG031により所定個数(例えば、5個)の遊技球を払出す払出動作(例えば、スプロケット(図示略)の回転動作)が行われた場合において、CPU103は、未払出球が存在している状態(例えば、5個のうち残り3個の遊技球が検出されていない状態)で遊技球検出センサ004SG032により遊技球を検出していない期間が第1判定期間 t_1 (例えば、 $t_1=5$ 秒)継続したか否かを判定する。そして、この第1判定期間 t_1 内に遊技球が検出されなかった、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第1判定期間 t_1 継続したと判定した場合、払出しが正常に行われなかったとして、未払出球数(例えば、5個)の遊技球が検出されるまで、5個の遊技球を払出す払出動作及び第1判定期間 t_1 内の遊技球の検出判定を繰返し実行するリトライ動作を継続して実行する。

【0763】

そして、このリトライ動作期間において3回目のリトライ動作が終了しても5個の遊技球が検出されなかった場合、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第2判定期間 t_m (例えば、15秒。第1判定期間 t_1 を含む)にわたり継続した場合、CPU103は、払出装置004SG031への遊技球の補給不足、払出装置004SG031の故障、払出通路における球詰まりなどのいずれかの不具合が発生している可能性があるとして、球切れエラーの発生を示すエラー指定コマンドを送信し、リトライ動作を継続する。

【0764】

一方、演出制御用CPU120は、エラー指定コマンドを受信したことに基づいて、メインランプ9aについてはエラー報知用の赤色点滅に切り替える一方、盤ランプやサイドランプ9bはそれまでの発光態様の制御を維持する。また、エラー指定コマンドを受信してから所定期間 t_k （例えば、 $t_k = 3$ 秒）が経過したときに表示画面にエラー表示004SG700（図65（B）参照）を表示させてエラー報知を行う。

【0765】

また、CPU103は、球切れエラーを示すエラー指定コマンドを送信した後、リトライ動作により1個目の遊技球を検出したとき、球切れエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。つまり、未払出球数が2個以上ある場合でも、リトライ動作により1個目の遊技球が検出されたときから、第1判定期間 t_l や第2判定期間 t_m よりも短い特定期間（例えば、1秒）が経過したときに、球切れエラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信するため、全ての未払出球が検出されるまで待つことなく、エラー報知を早急に終了させることができる。また、エラー解除指定コマンドを受信してから所定期間 t_k （例えば、 $t_k = 3$ 秒）が経過したときに表示画面からエラー表示004SG700を消去させてエラー報知を終了する。

【0766】

尚、エラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信した後、未払出球が未だ残存している場合、再度リトライ動作が開始され、再開してから3回目のリトライ動作が終了しても未払出球数の遊技球が検出されない場合、改めて球切れエラーを指定するエラー指定コマンドが送信され、演出制御用CPU120により前述したエラー報知が再開される。

【0767】

<低ベース状態>

次に、低ベース状態において開始された第1特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図65～図67に基づいて説明する。

【0768】

図65～図67に示すように、低ベース状態において、第1特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第1背景表示004SG081が表示される（図65（A）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

【0769】

次いで、演出制御用CPU120は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ9aについては、図66に示すように、優先レイヤのメインランプ9aに対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図65（B）参照）。

【0770】

ここで、図66に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）よりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力することで、メインランプ9aは赤色点滅することになる。この間、演出制御用CPU120は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

【0771】

次いで、図65(C)に示すように、球切れエラーが発生してメインランプ9aが赤色点滅に切り替わってから所定期間 t_k ($t_{k1} = 3$ 秒)が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの手前の優先表示レイヤに、エラー表示004SG700が表示される。

【0772】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される(図65(D)参照)。この間も、エラー表示004SG700とメインランプ9aの赤色点滅は継続して実行される。

10

【0773】

また、デモムービー表示の開始条件S1が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ9bに対応する通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)が客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示004SG700とメインランプ9aの赤色点滅は継続して実行される(図65(E)参照)。その後、デモムービー表示の開始条件S1が成立してから所定期間 t_f ($t_{f1} = 0.3$ 秒)が経過したときにデモムービー表示が開始される(図65(F)参照)。

20

【0774】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ9aについて通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ9aもデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく発光制御が開始される(図65(G)参照)。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間 t_k ($t_{k1} = 3$ 秒)が経過したときに、エラー表示004SG700が消去される(図65(G)参照)。

30

【0775】

また、特に詳細な図示しないが、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第2特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図65に示すように、低ベース状態において開始された第1特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0776】

また、演出制御用CPU120は、可変表示中に球切れエラー(特定エラー)が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いてメインランプ9aを制御し、その後、第1客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いたメインランプ9aの制御を継続し、その後、第2期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いたメインランプ9aの制御を継続する。

40

【0777】

このように、遊技中に発生した特定エラー(例えば、球切れエラー)のランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制

50

御を行うことができる。

【0778】

また、演出制御用CPU120は、第1特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、その後、第1客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ9aの制御を継続し、その後、第2期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ9aの制御を継続し、第2特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、その後、第1客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ9aの制御を継続し、その後、第2期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ9aの制御を継続する。

10

【0779】

このように、第1特別図柄の可変表示中および第2特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【0780】

＜高ベース状態＞

次に、高ベース状態において開始された第2特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図68に基づいて、図65を参照しながら説明する。

【0781】

図68に示すように、高ベース状態において、第2特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）が表示される（図65（A）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

30

【0782】

次いで、演出制御用CPU120は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ9aについては、図66に示すように、優先レイヤのメインランプ9aに対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図65（B）参照）。

40

【0783】

ここで、図66に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）よりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力することで、メインラン

50

ブ 9 a は赤色点滅することになる。この間、演出制御用 CPU 120 は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

【0784】

次いで、球切れエラーが発生してメインランプ 9 a が赤色点滅に切り替わってから所定期間 t_k （ $t_{k1} = 3$ 秒）が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の手前の優先表示レイヤに、エラー表示 004SG700 が表示される（図 65（C）参照）。

【0785】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示されると、メニュー案内表示 004SG401 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 004SG402 が表示画面左下角部に表示される（図 65（D）参照）。この間も、エラー表示 004SG700 とメインランプ 9 a の赤色点滅は継続して実行される。

【0786】

また、デモムービー表示の開始条件 S1 が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ 9 b に対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示 004SG700 とメインランプ 9 a の赤色点滅は継続して実行される（図 65（E）参照）。その後、デモムービー表示の開始条件 S1 が成立してから所定期間 t_f （ $t_{f1} = 0.3$ 秒）が経過したときにデモムービー表示が開始される（図 65（F）参照）。

【0787】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ 9 a について通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ 9 a もデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御が開始される（図 65（G）参照）。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間 t_k （ $t_{k1} = 3$ 秒）が経過したときに、エラー表示 004SG700 が消去される（図 65（G）参照）。

【0788】

また、特に詳細な図示しないが、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第 1 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図 68 に示すように、高ベース状態において開始された第 2 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0789】

また、演出制御用 CPU 120 は、低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度

10

20

30

40

50

データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、高ベース状態における第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

【0790】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても可変表示中に発生した球切れエラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0791】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

【0792】

このように、第 1 特別図柄の可変表示中および第 2 特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0793】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データで割合を多く占める色は白色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図 35 参照）。

【0794】

このように、エラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0795】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データ

ーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図35参照）。

【0796】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0797】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図35参照）。また、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データで割合を多く占める色は、緑色（時短用）または紫色（確変用）である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図35参照）。

【0798】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高B背景用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0799】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図35参照）。

【0800】

このように、エラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことが

10

20

30

40

50

できる。

【0801】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ9 aおよびサイドランプ9 bや盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9 aを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ9 aおよびサイドランプ9 bや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9 aを制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図35参照）。

10

【0802】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【0803】

尚、本実施の形態では、エラー報知を行うときに、優先レイヤに設定されるエラー用輝度データテーブルに基づいて赤色点滅の発光制御を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、エラー報知を行うときに、エラー報知専用のランプを赤色点滅させる専用のエラー輝度データ（孫データ）に基づいて発光制御を行うようにしてもよい。

【0804】

また、本実施の形態では、エラー報知を行うときに、枠ランプのうちのメインランプ9 aを用いてエラー報知用の発光制御を行うが、エラーランプは遊技店員に気付いてもらうための役割で発光させているため、枠ランプにおいて遊技者により隠蔽されない一番高いところに配置され遊技店員が最も気づきやすいメインランプ9 aとしているが、サイドランプ9 bや他のランプ等を用いてもよい。

30

【0805】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ9 aおよびサイドランプ9 bや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9 aを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ9 aおよびサイドランプ9 bや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9 aを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ9 aおよびサイドランプ9 bや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9 aを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエ

40

50

ラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なる（図 3 5 参照）。

【0806】

このように、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主な色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0807】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では白色を基調とする発光態様であるに対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 3 5 参照）。

【0808】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0809】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 3 5 参照）。

10

20

30

40

50

【0810】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0811】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図35参照）。

【0812】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0813】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ9aを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ9aおよびサイドランプ9bや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を

用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 3 5 参照）。

10

【0814】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【0815】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は白色を基調とする発光態様で点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ 9 a は赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は状態に応じた態様で点灯する（図 3 5 参照）。

30

【0816】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様によりエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0817】

また、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は青色ウェーブ点灯、緑色ウェーブ点灯または紫色ウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ 9 a は赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は状態に応じた態様で点灯する（図 3 5 参照）。

40

【0818】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時

50

短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0819】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は青色のウェーブ点灯し、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では、紫色（または緑色）のウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ 9 a は赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は状態に応じた態様で点灯する（図 35 参照）。

【0820】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0821】

尚、上記した発光動作態様とは、遊技者に何かしらの動きが見えるようにする発光態様であり、例えば、点滅：点灯と消灯を交互に繰り返す態様や、揺れ（モヤ）：輝度の変化

がある態様（RGB：700からRGB：400に変化するなど）を含み、輝度の変化がない点灯や消灯は発光動作態様に含まれない。例えば、揺れ（モヤ）の場合、第1輝度データ x ms 間 特定の発光手段を、第1輝度（RGBが100）とする（または第1色、第2色、第3色のそれぞれの輝度の組合せが第1組合せとなるようにする）、第2輝度データ y ms 間 特定の発光手段を、第2輝度とする（RGBがA00）（または第1色、第2色、第3色のそれぞれの輝度の組合せが第2組合せとなるようにする）・・・といったように、第1輝度データの次に第2輝度データが用いられていく前提で、前回の輝度データとは特定の発光手段の輝度が異なっていくようにすることが好ましい。

【0822】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用CPU120は、第2客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置004SG031（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置004SG031に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ004SG032が配給された最初（1個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【0823】

このように、払出装置004SG031に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ004SG032が1個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0824】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用CPU120は、第1客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置004SG031（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置004SG031に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ004SG032が配給された最初（1個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【0825】

このように、払出装置004SG031に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ004SG032が1個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0826】

また、第2客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出していない期間が第2判定期間 t_m （または第1判定期間 t_l ）継続した場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）からエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第2客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出してから第2判定期間 t_m （または第1判定期間 t_l ）より短い特定期間（例えば、1秒）が経過したときに、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【0827】

このように、遊技球検出センサ004SG032が検出していない状態は、球切れエラーの可能性はあるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0828】

また、第1客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出していない期間が第2判定期間 t_m （または第1判定期間 t_l ）継続した場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）からエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第1客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出してから第2判定期間 t_m （または第1判定期間 t_l ）より短い特定期間（例えば、1秒）が経過したときに、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【0829】

このように、遊技球検出センサ004SG032が検出していない状態は、球切れエラーの可能性はあるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0830】

〔LEDドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み〕

図69は、LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、遊技効果ランプ9に含まれる複数のLEDのうちの1または複数のLEDを点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、LEDドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用CPU120によってLEDなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。LEDドライバは、演出制御用CPU120から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ9に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ9は、LEDドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

【0831】

より具体的に説明すると、演出制御基板12のROM121には、各遊技効果ランプ9をランプ制御するための輝度データが格納されたランプデータテーブルが記憶されている。ランプデータテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用ランプデータテーブルと、スーパーリーチ中において用いられるSPリーチ用ランプデータテーブルと、背景用ランプデータテーブルとを含む。

【0832】

さらに、背景用ランプデータテーブルは、通常状態において用いられる通常背景用ランプデータテーブル（図77に示す背景通常）と、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用ランプデータテーブルと、大当たり遊技状態のラウンド中において用いられる大当たり背景用ランプデータテーブルと、大当たり遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディング背景用ランプデータテーブルと、確変状態において用いられる確変背景用ランプデータテーブル（図77に示す背景確変）と、時短状態において用いられる時短背景用ランプデータテーブル（図77に示す背景時短）と、客待ち状態において用い

10

20

30

40

50

られる客待ち用ランプデータテーブル（図 77 に示す客待ちデモ）と、を含む。

【0833】

上述した背景用ランプデータテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、確変状態、時短状態、および客待ち状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用ランプデータテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用 CPU 120 は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用ランプデータテーブルを用いて、当該背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データを LED ドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ 9 がランプ制御される。

【0834】

さらに、エラー用ランプデータテーブル、S P リーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図 69 に示すように、エラー用ランプデータテーブル、S P リーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【0835】

例えば、演出制御用 CPU 120 は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応する S P リーチ用ランプデータテーブルを通常背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該 S P リーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データを LED ドライバに出力する。これにより、通常背景用ランプデータテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ 9 がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、遊技効果ランプ 9 のうち S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ 9 のうち S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、S P リーチ用ランプデータテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様でランプ制御される。尚、S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力されている期間において、S P リーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データは LED ドライバに出力されず、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力される。また、スーパーリーチ演出が終了した後、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データが LED ドライバに出力され、いずれのランプについてもファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御される。

【0836】

より具体的には、演出制御用 CPU 120 は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用ランプデータテーブルを用いて LED ドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応する S P リーチ用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて LED ドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用 CPU 120 は、背景用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用 CPU 120 は、S P リーチ用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ 9 をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、S P リーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについては LED ドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し

10

20

30

40

50

続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ9のうちSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをLEDドライバに出力し続ける。

【0837】

また、例えば、演出制御用CPU120は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときやスーパーリーチ演出中においてSPリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく状態でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを背景用ランプデータテーブル及びSPリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用ランプデータテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく状態でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、エラー用ランプデータテーブルに基づきエラーに対応する状態で遊技効果ランプ9がランプ制御される。尚、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力されている期間において、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データはLEDドライバに出力されず、エラーが解除されて再び通常状態やスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、背景用ランプデータテーブルまたはSPリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力される。

【0838】

より具体的には、演出制御用CPU120は、通常状態に対応するランプ制御や制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該通常状態に対応する通常背景用ランプデータテーブルやスーパーリーチ演出に対応するSPリーチ用ランプデータテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU120は、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU120は、エラー用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、エラー用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルやSPリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをLEDドライバに出力し続ける。

【0839】

〔遊技効果ランプの点灯態様〕

本実施例においては、上述したような演出制御用CPU120によるLEDドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ9の態様を「点灯態様」とも称する。

【0840】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しておらず輝度が0となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「1」）となる状態を含む。

【0841】

例えば、輝度データとして規定されるRGB（Red、Green、Blue）のデータが「000」である場合、該当するLEDは「消灯」する。また、輝度データ（RGBのデータ）が「111」である場合、該当するLEDは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなRGBのデータが「111」となるLEDの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0842】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ9が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ9に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ9が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ9の点灯を含む。尚、輝度データは、16進数のデータであって「0」から「F」まで指定することができ、「0」が輝度がなく、「1」が最も輝度が低く、「F」が最も輝度が高くなる。

【0843】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ9が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第1輝度と当該第1輝度よりも高い第2輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「0」や「1」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施例においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ9が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【0844】

〔遊技効果ランプに関する説明〕

次に、遊技効果ランプ9のランプ制御について、図70～図76を参照しながら説明する。

【0845】

〔ランプデータテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について〕

演出制御用CPU120は、ROM121に格納されたランプデータテーブルを用いて、遊技効果ランプ9に含まれる複数のランプのうちの1または複数のランプをランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。

【0846】

具体的には、表示制御部123は、主基板11に搭載されたCPU103から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の1フレーム（33ms）で1減算されるカウンタである。表示制御部123は、サブ変動時間が各パートに対応する表示を開始するタイミングとなったときに、ROM121に格納された画像データ（動画データ、アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置5の表示制御を行う。表示制御部123は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置5に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンド（例えば、拡

10

20

30

40

50

張コマンド B X X X など（「X」は任意の値（0～F））を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する。演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部 123 によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【0847】

図 70 は、ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図 70 に示すように、例えば、表示制御部 123 が所定の表示制御を行う場合、当該表示制御を指定するための拡張コマンド（B X X X）を演出制御用 CPU 120 に送信する。演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 から受信した拡張コマンドに基づき、所定の表示制御に対応する親テーブル（X X X（親））のアドレスを特定する。

10

【0848】

親テーブルでは、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所または消灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【0849】

例えば、図 72 に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象としてサイドランプ 9 b が指定されている。また、サイドランプ 9 に対応して子テーブル：XD_J_LWU_1_BX X X が指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として 600000ms（600000/10）が指定されており、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として 600000ms（600000/10）が指定されている。尚、親テーブルにおいて、遊技効果ランプ 9 のうち対応する情報が格納されていないランプ（図 72 では、メインランプ 9 a、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e）については、それ以前に最後に設定された親テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

20

【0850】

図 70 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として 600000ms（10 分間）が指定されている場合には、この 600000ms（10 分間）を計時するために 10ms ごとにカウンタを 1 減算する。すなわち、演出制御用 CPU 120 は、カウンタの減算処理を 60000 回実行することで、600000ms（10 分間）を計時したことになる。演出制御用 CPU 120 は、最大 600000ms（10 分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンドを受信した後、最大 600000ms（10 分間）を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示（演出シーン）に 600000ms 要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い 600000ms を設定しており、演出制御用 CPU 120 が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大 600000ms（10 分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

30

40

【0851】

子テーブルには、遊技効果ランプ 9 に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、子テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情

50

報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【0852】

例えば、図73に示す子テーブルにおいては、サイドランプ9b (XD_J_LWU_1_BXXX) に対応して、孫テーブル: XD___LWU_1_BXXX_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間: 500ms、孫テーブル: XD___LWU_1_BXXX_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間: 500ms、孫テーブル: XD___LWU_1_BXXX_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間: 230ms、孫テーブル: XD___LWU_1_BXXX_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間: 600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、子テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ(図73では、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e)については、それ以前に最後に設定された子テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【0853】

図70に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図73に示す子テーブルであれば、サイドランプ9bについて、最初に500msを計時するまで孫テーブル: XD___LWU_1_XXX_1によるランプ制御を行い、次に500msを計時するまで孫テーブル: XD___LWU_1_XXX_2によるランプ制御を行い、次に230msを計時するまで孫テーブル: XD___LWU_1_XXX_3によるランプ制御を行い、次に600000msを計時するまで孫テーブル: XD___LWU_1_XXX_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示(演出シーン)に600000ms要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示(演出シーン)に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定することで、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms(10分間)にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【0854】

また、子テーブルでは、サイドランプ9bをランプ制御の対象とする場合に、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして、例えば、図74に示すように、1つの孫テーブル: XD___LWU_1_XXX_1が指定される場合と、図示しないが、2つの孫テーブル: XD___LWU_1_XXX_1及びXD___LWU_2_XXX_1が指定される場合がある。そして、演出制御用CPU120は、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、この1つの孫テーブルを用いて左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bの双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用CPU120は、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして2つの孫テーブルが指定されている場合には、2つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて左側のサイドランプ9bのランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて右側のサイドランプ9bのランプ制御を行う。このため、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で共通のランプ制御が行われる一方、2つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

【0855】

孫テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象と

なるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、孫テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【0856】

例えば、図74に示す孫テーブルにおいては、サイドランプ9b（XD__LWU_1_XXX_1）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA, この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、孫テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ（図74では、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e）については、それ以前に最後に設定された孫テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【0857】

図72～図74に示す孫テーブルの左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9b（XD__LWU_1_XXX_1）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から4番目のランプのRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から5番目のランプのRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から6番目のランプのRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から7番目のランプのRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から10番目のランプのRGBの値を示し、9番、11番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から11番目のランプのRGBの値を示すものである。

【0858】

また、特に図示しないが、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で別の孫テーブルが指定される場合に、左側のサイドランプ9b（XD__LWU_1_～）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から4番目のランプのRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイ

ドランプ 9 b の上から 5 番目のランプの RGB の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 6 番目のランプの RGB の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 7 番目のランプの RGB の値を示し、7 番、8 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 8 番目のランプの RGB の値を示し、9 番、10 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 9 番目のランプの RGB の値を示し、9 番、10 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 10 番目のランプの RGB の値を示し、11 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 11 番目のランプの RGB の値を示すものであり、右側のサイドランプ 9 b (XD__LWU_2_～) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 1 番目のランプの RGB の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 2 番目のランプの RGB の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 3 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 4 番目のランプの RGB の値を示すものであり、5 番、6 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 5 番目のランプの RGB の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 6 番目のランプの RGB の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 7 番目のランプの RGB の値を示し、7 番、8 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 8 番目のランプの RGB の値を示し、9 番、10 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 9 番目のランプの RGB の値を示し、9 番、10 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 10 番目のランプの RGB の値を示し、11 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 11 番目のランプの RGB の値を示すものである。

10

20

30

40

50

【0859】

また、特に図示しないが、メインランプ 9 a を指定する孫テーブル (XD__LMAIN_～) の輝度データにおいては、下位 1 桁目～3 桁目の値がメインランプ 9 a RGB の値を示すものである。また、可動体ランプ 9 d を指定する孫テーブル (XD__LLOGO_～) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が可動体ランプ 9 d の左から 1 番目のランプの RGB の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が可動体ランプ 9 d の左から 2 番目のランプの RGB の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が可動体ランプ 9 d の左から 2 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が可動体ランプ 9 d の左から 4 番目のランプの RGB の値を示すものである。また、装飾ランプ 9 f を指定する孫テーブル (XD__LSLMP_～) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 1 番目のランプの RGB の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 2 番目のランプの RGB の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 3 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 4 番目のランプの RGB の値を示し、5 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 5 番目のランプの RGB の値を示すものである。また、アタッカランプ 9 c を指定する孫テーブル (XD__LATACK_～) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値がアタッカランプ 9 c の左から 1 番目のランプの RGB の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値がアタッカランプ 9 c の左から 2 番目のランプの RGB の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値がアタッカランプ 9 c の左から 3 番目のラ

ンプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値がアタッカランプ9cの左から4番目のランプのRGBの値を示すものである。また、ボタンランプ9eを指定する孫テーブル(XD__LPUSH_～)の輝度データにおいては、下位1桁目～3桁目の値がボタンランプ9e RGBの値を示すものである。

【0860】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eは、「R」、「G」、「B」といった3つの素子からなるLEDによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、0～Fまでの16段階に電流値が分かれており、輝度データが0の場合は電流値が最低値（例えば、0）となり、輝度データがFの場合は電流値が最大値となる。例えば、「R」の素子に「A」の輝度データが出力されると、当該「A」の輝度データに対応する電流が「R」の素子に流れ、「G」の素子に「1」の輝度データが出力されると、当該「1」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れ、「G」の素子に「F」の輝度データが出力されると、当該「F」の輝度データに対応する電流が「G」の素子に流れる。

10

【0861】

メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eは、RGBの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9eは、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクタに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「F00」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤色に点灯する。また、輝度データとして「F0F」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「FF0」のデータがLEDランプからLEDに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、LEDが黄色に点灯する。

20

【0862】

図70に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをLEDドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをLEDドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図73に示す子テーブルであれば、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bについて、最初に100msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x0000をLEDドライバに出力し、次に120msを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力し、次に40msを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AAをLEDドライバに出力する。そして、LEDドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたLEDに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用CPU120は、LEDドライバを介して、遊技効果ランプ9に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

30

40

【0863】

上述したように、演出制御用CPU120は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、10ms

50

【 0 8 6 4 】

10

【 0 8 6 5 】

20

【 0 8 6 6 】

40

【 0 8 6 7 】

50

が、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が600000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、計時が600000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が600000msに到達することがなく、計時が600000msに到達する前に、表示制御部123から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

10

【0868】

尚、図72に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような親テーブルにおける10分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用CPU120は、主基板11からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用CPU120が主基板11からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、10分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

【0869】

20

また、図73に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては600000ms（10分）が指定されており、このような子テーブルにおける10分データは、子テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【0870】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として600000ms（10分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける10分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が0となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを10分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に600000ms（10分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。

30

【0871】

〔非遊技中に用いるランプデータテーブルについて1〕

図77は、非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。

40

【0872】

図77に示す背景通常は、通常用背景画像に対応するボタンランプ9e以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、電断復帰後（通常状態に制御される場合）、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、通常状態における変動終了後、時短状態における最後の遊技の変動終了後、大当り遊技状態の終了後（通常状態に制御される場合）、通常状態におけるデモムービー終了後、通常状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部123が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B10Eを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0873】

50

図 7 7 に示す背景時短は、時短用背景画像に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、電断復帰後（時短状態に制御される場合）、時短状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（時短状態に制御される場合）、時短状態におけるデモムービー終了後、時短状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部 1 2 3 が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 1 D を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 8 7 4 】

図 7 7 に示す背景確変は、確変用背景画像に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、電断復帰後（確変状態に制御される場合）、確変状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（確変状態に制御される場合）、確変状態におけるデモムービー終了後、確変状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部 1 2 3 が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 2 1 を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 8 7 5 】

図 7 7 に示す客待ちデモは、客待ちデモ演出に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、客待ちデモ演出の開始条件が成立し、表示制御部 1 2 3 が客待ちデモ演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B F 0 1 を受信したときに、客待ちデモを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 8 7 6 】

図 7 7 に示すボタン白点灯は、初期化報知中を除く非遊技中に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部 1 2 3 から送信される拡張コマンド：B 0 0 1 を受信したときに、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 8 7 7 】

図 7 7 に示すボタン白点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 1 2 3 ボタンランプ 9 e を白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 2 を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 8 7 8 】

図 7 7 に示すボタン赤点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 1 2 3 がボタンランプ 9 e を赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 3 を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 8 7 9 】

尚、ボタンランプ 9 e は、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外に用いるランプデータテーブルにおいては指定されることがなく、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外は、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御が行われる。また、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅は、ボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプ 9 が指定されないため、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅を指定する拡張コマンドを受信した場合でも、ボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプ 9 については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【 0 8 8 0 】

図 7 7 に示す初期化報知は、初期化報知に対応するランプデータテーブルであり、演出

10

20

30

40

50

制御用CPU120は、表示制御部123が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：BFFFを受信したときに、初期化を用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0881】

図77に示すエラーは、エラー報知に対応するメインランプ9aのランプデータテーブルであり、演出制御用CPU120は、エラーの発生に伴い表示制御部123から送信される拡張コマンド：BFF1を受信したときに、エラーを用いて遊技効果ランプ9のランプ制御を行う。

【0882】

尚、エラーは、メインランプ9a以外の遊技効果ランプ9が指定されないため、演出制御用CPU120は、エラーを指定する拡張コマンドを受信した場合でも、メインランプ9a以外の遊技効果ランプ9については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【0883】

〔ランプデータテーブル：背景通常〕

図78は、拡張コマンド：B10Eを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図であり、図79は、ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図であり、図80～図81は、ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0884】

演出制御用CPU120は、表示制御部123が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B10Eを受信した場合に、拡張コマンド：B10Eに基づいて背景通常の親テーブルを指定する。背景通常の親テーブルには、図78に示すように、メインランプ9aについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：B10Eを受信した場合に、背景通常の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを参照してメインランプ9aのランプ制御を行う。

【0885】

子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPには、図79に示すように、参照するメインランプ9aの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0886】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPに設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO（図80）を参照してランプ制御を行う。

【0887】

孫テーブル：XD__LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOには、図80に示すように、参照するメインランプ9aの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD__LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD__LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOに設定された輝度データは、青色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ9aは、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【0888】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD__LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、拡張コ

10

20

30

40

50

マンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【0889】

図78～図81に示すように、背景通常の親テーブルには、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

10

【0890】

背景通常の子テーブルがサイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、青色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【0891】

尚、背景通常の親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

20

【0892】

〔ランプデータテーブル：背景時短〕

図82は、拡張コマンド：B11Dを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図であり、図83は、ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図であり、図84～図85は、ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0893】

演出制御用CPU120は、表示制御部123が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B11Dを受信した場合に、拡張コマンド：B11Dに基づいて背景時短の親テーブルを指定する。図82～図85に示すように、背景時短の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

30

【0894】

背景時短の子テーブルがメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、緑色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても、緑色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

40

【0895】

尚、背景時短の親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【0896】

〔ランプデータテーブル：背景確変〕

50

図 8 6 は、拡張コマンド：B 1 2 1 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 8 7 は、ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 8 8 ～図 8 9 は、ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0 8 9 7】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 2 1 を受信した場合に、拡張コマンド：B 1 2 1 に基づいて背景確変の親テーブルを指定する。図 8 6 ～図 8 9 に示すように、背景確変の親テーブルには、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c について参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c のランプ制御を行う。

【0 8 9 8】

背景確変の子テーブルがメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c について参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、紫色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についても、紫色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【0 8 9 9】

尚、背景確変の親テーブルには、ボタンランプ 9 e についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【0 9 0 0】

〔ランプデータテーブル：客待ちデモ〕

図 9 0 は、拡張コマンド：B F 0 1 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 9 1 は、ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 9 2 ～図 9 8 は、ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0 9 0 1】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部が客待ちデモ表示演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：B F 0 1 を受信した場合に、拡張コマンド：B F 0 1 に基づいて客待ちデモの親テーブルを指定する。客待ちデモの親テーブルには、図 9 0 に示すように、メインランプ 9 a について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMO を参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B F 0 1 を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMO を参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

【0 9 0 2】

子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMO には、図 9 1 に示すように、参照する順にメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0 9 0 3】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMO において最初に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_0 1（図 9 2）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、メインランプ 9 a は白色に点滅する。

【0 9 0 4】

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02（図93、図94）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、メインランプ9aは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【0905】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02の実行時間である9500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて3番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。共通テーブルは、親テーブルが異なる場合でも共通して参照される孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1、機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-1、機種紹介2-3のパートの期間にわたり、メインランプ9aは消灯状態となる。

【0906】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFFの実行時間である30500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて4番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01は、大当たり状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色に変化する。

【0907】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて5番目に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

【0908】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて6番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色に変化する。

【0909】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて7番目に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

【0910】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて8番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色に変化する。

10

20

30

40

50

【0911】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて9番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりメインランプ9aは消灯状態となる。

【0912】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて10番目に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_06（図98）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ、メインランプ9aは白色に点灯する。

【0913】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_06の実行時間である4000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて11番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりメインランプ9aは消灯状態となる。

【0914】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B10E、B11DまたはB121）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、メインランプ9aは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【0915】

客待ちデモの親テーブルには、図90に示すように、サイドランプ9bについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOを参照してサイドランプ9bのランプ制御を行う。

【0916】

子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOには、図91に示すように、参照する順にサイドランプ9bの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0917】

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

【0918】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02（図93、図94）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【0919】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02の実行時間である9500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KY

10

20

30

40

50

AKUMACHIDEMOにおいて3番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

【0920】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて4番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03（図95）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1の期間にわたり、サイドランプ9bは登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化する。

10

【0921】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03の実行時間である12500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて5番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図96）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-1の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

【0922】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて6番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05（図97）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-1の期間にわたり、サイドランプ9bは緑色に点滅する。

20

【0923】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05の実行時間である1000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて7番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図96）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-2の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

30

【0924】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて8番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05（図97）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-2の期間にわたり、サイドランプ9bは緑色に点滅する。

【0925】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05の実行時間である1000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて9番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図96）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-3の期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

40

【0926】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04の実行時間である5000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて10番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

【0927】

50

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて11番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01は、大当たり状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、サイドランプ9bは虹色に発光色が変化する。

【0928】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて12番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

10

【0929】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて13番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり、サイドランプ9bは虹色に発光色が変化する。

20

【0930】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて14番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

【0931】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて15番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり、サイドランプ9bは虹色に発光色が変化する。

30

【0932】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて16番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

40

【0933】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて17番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06（図98）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ、サイドランプ9bは白色に点灯する。

【0934】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHID

50

EMO_06の実行時間である4000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KY AKUMACHIDEMOにおいて18番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

【0935】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B10E、B11DまたはB121）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、サイドランプ9bは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

10

【0936】

図90～図98に示すように、客待ちデモの親テーブルには、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にて可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

【0937】

20

これにより可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cは、客待ちデモ演出の開始後、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に500msにわたり白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化し、その後、500msにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1の期間にわたり登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-1の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-1の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-2の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介3-2の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介2-3の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、その後、500msにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、その後、500msにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ白色に点灯し、その後、500msにわたり消灯状態となり、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

30

40

【0938】

このように演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、拡張コマンド：BF01に基づいてランプデータテーブル：客待ちデモに基づいてランプ制御を行うことにより、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cは、客待ちデモ演出の各パートに応じた発光色及び発光態様にて変化する。

【0939】

尚、客待ちデモの親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

50

【0940】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 cについて、企業名パート、機種紹介1パート、機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-2、機種紹介2-3、メインタイトルパート、サブタイトル1パート、サブタイトル2パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定されるため、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 cが各パートに応じた発光態様となるようにランプ制御を行うことができる。

【0941】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、メインランプ9 aについて、企業名パート、機種紹介パート、メインタイトルパート、サブタイトル1パート、サブタイトル2パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定される一方、機種紹介パートを構成する機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-2、機種紹介2-3については、一の孫テーブルが指定されるので、全体のデータ量を少なくできる。

10

【0942】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、ボタンランプ9 eの孫テーブルを備えず、ボタンランプ9 eについては、客待ちデモ前からの一の孫テーブルに基づくランプ制御が行われるため、全体のデータ量を少なくできる。

【0943】

また、消灯状態に制御する孫テーブルや、虹色に発光させる孫テーブルについては、他の親テーブルにおいても共通でも用いる共通テーブルを用いてランプ制御を行うため、全体のデータ量を少なくできる。一時的に白く発光させる孫テーブルについても、共通テーブルを用いて制御するようにしても良い。

20

【0944】

〔ランプデータテーブル：ボタン白点灯〕

図99は、拡張コマンド：B001を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図であり、図100は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図であり、図101は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0945】

演出制御用CPU120は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部123から送信される拡張コマンド：B001を受信した場合に、拡張コマンド：B001に基づいてボタン白点灯の親テーブルを指定する。ボタン白点灯の親テーブルには、図99に示すように、ボタンランプ9 eについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：B001を受信した場合に、ボタン白点灯の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを参照してボタンランプ9 eのランプ制御を行う。

30

【0946】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPには、図100に示すように、参照するボタンランプ9 eの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

40

【0947】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU（図101）を参照してランプ制御を行う。

【0948】

孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUには、図101に示すように、参照するボタンランプ9 eの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LPUSH

50

_SHIRO_TENTOUに設定された輝度データは、白色に発光する輝度が設定されており、ボタンランプ9 eは白色に点灯する。

【0949】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENTOUによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、ボタンランプ9 eの点灯態様を変化させる拡張コマンド（B002またはB003）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

10

【0950】

尚、ボタン白点灯の親テーブルには、メインランプ9 a、サイドランプ9 b、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 cについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【0951】

〔ランプデータテーブル：ボタン白点滅〕

図102は、拡張コマンド：B002を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図103は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図104は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

20

【0952】

演出制御用CPU120は、遊技中において表示制御部123ボタンランプ9 eを白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B002を受信した場合に、拡張コマンド：B002に基づいてボタン白点滅の親テーブルを指定する。ボタン白点滅の親テーブルには、図102に示すように、ボタンランプ9 eについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：B002を受信した場合に、ボタン白点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを参照してボタンランプ9 eのランプ制御を行う。

30

【0953】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPには、図103に示すように、参照するボタンランプ9 eの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0954】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSU（図104）を参照してランプ制御を行う。

【0955】

孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUには、図104に示すように、参照するボタンランプ9 eの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUに設定された輝度データは、白色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ9 eは白色に点滅する。

40

【0956】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、

50

再度子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、ボタンランプ9eの点灯態様を変化させる拡張コマンド（B001）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【0957】

尚、ボタン白点滅の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【0958】

〔ランプデータテーブル：ボタン赤点滅〕

図105は、拡張コマンド：B003を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図106は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図107は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0959】

演出制御用CPU120は、遊技中において表示制御部123ボタンランプ9eを赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B003を受信した場合に、拡張コマンド：B003に基づいてボタン赤点滅の親テーブルを指定する。ボタン赤点滅の親テーブルには、図105に示すように、ボタンランプ9eについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：B003を受信した場合に、ボタン赤点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPを参照してボタンランプ9eのランプ制御を行う。

【0960】

子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPには、図106に示すように、参照するボタンランプ9eの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0961】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD__LPUSH_AKA_TENMETSU（図107）を参照してランプ制御を行う。

【0962】

孫テーブル：XD__LPUSH_AKA_TENMETSUには、図107に示すように、参照するボタンランプ9eの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD__LPUSH_AKA_TENMETSUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD__LPUSH_AKA_TENMETSUに設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ9eは赤色に点滅する。

【0963】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD__LPUSH_AKA_TENMETSUによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、ボタンランプ9eの点灯態様を変化させる拡張コマンド（B001）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【0964】

10

20

30

40

50

尚、ボタン赤点滅の親テーブルには、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【0965】

〔ランプデータテーブル：初期化報知〕

図 108 は、拡張コマンド：B F F F を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 109 は、ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 110 は、ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。

10

【0966】

演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B F F F を受信した場合に、拡張コマンド：B F F F に基づいて初期化報知の親テーブルを指定する。初期化報知の親テーブルには、図 108 に示すように、メインランプ 9 a について最大 600000ms にわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP を参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド：B F F F を受信した場合に、初期化報知の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP を参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

【0967】

子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP には、図 109 に示すように、参照するメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

20

【0968】

演出制御用 CPU 120 は、最大 600000ms にわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP に設定されている孫テーブル：XD_LMAIN_SHOKIKA (図 110) を参照してランプ制御を行う。

【0969】

孫テーブル：XD_LMAIN_SHOKIKA には、図 110 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 120 は、孫テーブル：XD_LMAIN_SHOKIKA に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD_LMAIN_SHOKIKA に設定された輝度データは、赤色に発光させる輝度が設定されており、メインランプ 9 a は、赤色に点灯する。

30

【0970】

演出制御用 CPU 120 は、子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP が指定された後、600000ms 経過するまで、孫テーブル：XD_LMAIN_SHOKIKA によるランプ制御を繰り返し行い、600000ms 経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP を設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 120 は、子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP が指定された後、600000ms 経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

40

【0971】

図 108 ~ 図 110 に示すように、初期化報知の親テーブルには、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 CPU 120 は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

50

【0972】

初期化報知の子テーブルがサイドランプ9 b、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 c、ボタンランプ9 eについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色に発光させる輝度が設定されており、サイドランプ9 b、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 c、ボタンランプ9 eについても、赤色に点灯する。

【0973】

[ランプデータテーブル：エラー]

図111は、拡張コマンド：B F F 1を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図であり、図112は、ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図であり、図113は、ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。

10

【0974】

演出制御用CPU120は、エラーの発生に伴い表示制御部123から送信される拡張コマンド：B F F 1を受信した場合に、拡張コマンド：B F F 1に基づいてエラーの親テーブルを指定する。エラーの親テーブルには、図111に示すように、メインランプ9 aについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：B F F 1を受信した場合に、エラーの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPを参照してメインランプ9 aのランプ制御を行う。

20

【0975】

子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPには、図112に示すように、参照するメインランプ9 aの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0976】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPに設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_ERROR（図113）を参照してランプ制御を行う。

【0977】

孫テーブル：XD__LMAIN_ERRORには、図113に示すように、参照するメインランプ9 aの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD__LMAIN_ERRORに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD__LMAIN_ERRORに設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、メインランプ9 aは赤色に点滅する。

30

【0978】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD__LMAIN_ERRORによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

40

【0979】

尚、エラーの親テーブルには、サイドランプ9 b、可動体ランプ9 d、装飾ランプ9 f、アタッカランプ9 c、ボタンランプ9 eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【0980】

[共通テーブル]

共通テーブルは、異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照される孫テーブ

50

ルであり、図 1 1 4～図 1 1 8 に示すように、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e を消灯させる共通テーブル (XD___L～_OFF)、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e をゆっくりと虹色に変化させる共通テーブル (XD___L～_RAINBOW_01)、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e を高速で虹色に変化させる共通テーブル (XD___L～_RAINBOW_02) 等を備える。

【0981】

これらの共通テーブルは、インランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e 毎に設けられており、遊技効果ランプ 9 のうち一部のランプについて、共通テーブルを用いてランプ制御を行うことが可能である。

【0982】

このように異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照してランプ制御を行うことが可能な共通テーブルを備えることで、データ容量を削減できる。

【0983】

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の形態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。

【0984】

例えば、前記実施の形態では、低ベース状態において第 1 演出モードを実行可能とされ、低確高ベース状態において第 2 演出モード、高確高ベース状態において第 3 演出モード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、低ベース状態において 2 種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、高ベース状態において 3 種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、1 種類の演出モードのみ実行可能であってもよい。

【0985】

また、前記実施の形態では、第 1 演出モードでは上下方向のスクロール表示、第 2 演出モードでは回転表示、第 3 演出モードでは上下方向のスクロール表示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、各演出モードにおける飾り図柄の可変表示の態様は種々に変更可能である。

【0986】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態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、有利状態として時短状態や確変状態、小当り遊技状態などを適用してもよい。

【0987】

また、本実施の形態では、通常状態を低確低ベース状態とし、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態を低確高ベース状態及び高確低ベース状態と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、通常状態を低確率状態、特別状態を高確率状態としてもよい。

【0988】

また、前記実施の形態では、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機 1 に本発明を適用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、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後または RAM クリア（パチンコ遊技機 1 のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態 A、有利

10

20

30

40

50

状態の終了後またはRAMクリア（パチンコ遊技機1のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態B、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Cとすればよい。

【0989】

また、上記した時短状態Cに制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態Cに当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態Cに当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

【0990】

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。

【0991】

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。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非AT状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（AT）、特別状態はアシストタイム（AT）等が該当する。

【0992】

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。

【0993】

また、変動パターンに応じてリーチ演出を実行する場合においてタイトル報知やリーチ中のチャンスアップ演出を実行することが考えられる。さらに、変動中やリーチ中に役物を可動させるとともに可動物に合わせてエフェクト表示や効果音の出力を実行する遊技機が考えられる。この場合特定のキャラクタがセリフ音を発したりタイトル表示中やリーチ演出中に特定の効果音を出力することにより大当たり期待感を煽り遊技者に注目させる演出を実行することもある。また、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第1表示と、第1表示の表示色を反転させた表示色である第2表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第1表示と第2表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができる。この様なセリフ音や効果音の出力対応や実機制御について以下に詳しく説明する。

【0994】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機1の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0995】

（パチンコ遊技機1の構成等）

図126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。

【0996】

遊技盤2の所定位置（図126に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bが設けられている。これらは、それぞれ、7セグメントのLEDなどからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0997】

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

【0998】

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

【0999】

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

【1000】

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

【1001】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する対応表示ともいう。また、実行が保留されている第1特別図柄の可変表示に対応する保留表示を「第1保留表示」と称し、実行が保留されている第2特別図柄の可変表示に対応する保留表示を「第2保留表示」と称する。なお、第1保留表示や第2保留表示を、適宜総称して「保留表示」と称する。

【1002】

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

【1003】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数に

10

20

30

40

50

よって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 25B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【1004】

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

【1005】

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。

10

【1006】

可変入賞球装置 6B（普通電動役物）は、ソレノイド 81（図 126 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 81 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6B は、ソレノイド 81 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

20

【1007】

遊技盤 2 の所定位置（図 126 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【1008】

入賞球装置 6A と可変入賞球装置 6B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 82（図 126 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。

30

【1009】

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。

【1010】

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

40

【1011】

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

【1012】

遊技盤 2 の所定位置（図 126 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 20 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 20 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表

50

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。

【1013】

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

【1014】

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

【1015】

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

【1016】

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

【1017】

遊技盤2の所定位置（図126では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

【1018】

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。

【1019】

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

【1020】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図126参照）により検出される。

【1021】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図126参照）により検出される。

【1022】

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

【1023】

（遊技の進行の概略）

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

10

20

30

40

50

の上限数（例えば４）まで保留される。

【１０２４】

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

【１０２５】

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。

【１０２６】

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。

【１０２７】

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

【１０２８】

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

【１０２９】

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

【１０３０】

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。

【１０３１】

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

【１０３２】

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

【１０３３】

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。

【１０３４】

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

10

20

30

40

50

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。

【1035】

本実施形態では、特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて、時短状態に制御されるものとする。しかしながら、このような形態に限らず、特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」となったこと以外の契機に基づいて、時短状態に制御されてもよい。

10

【1036】

例えば、特別図柄の変動表示の表示結果として「時短付きはずれ」を設けてもよい。時短付きはずれ図柄が停止表示された場合に、時短制御が第1所定回数行われる時短状態B（例えば、時短回数7回のチャンスタイム）に制御される。また、低確状態で大当りに制御されることなく500回の変動を行った場合に、時短制御が第2所定回数行われる時短状態C（例えば、時短回数99回の遊タイム）に制御される。ただし、時短状態Cの終了後に、低確状態で大当りに制御されることなく再び500回の変動を行った場合であっても、これに基づいて再び時短状態Cに制御されることはない。

【1037】

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

20

【1038】

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

【1039】

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

30

【1040】

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

40

【1041】

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

【1042】

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

50

【1043】

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

【1044】

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

【1045】

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た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。

【1046】

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「大当たり」となる割合(大当たり信頼度、大当た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たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【1047】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」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た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「大当たり」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。

【1048】

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

【1049】

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

【1050】

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

【1051】

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、大当た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た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）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【1052】

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。

【1053】

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

【1054】

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（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【1055】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図126に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【1056】

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）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【1057】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（ReadOnlyMemory）101と、RAM（RandomAccessMemory）102と、CPU（CentralProcessingUnit）103と、乱数

10

20

30

40

50

回路 104 と、I/O (Input/Outputport) 105 とを備える。

【1058】

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

10

【1059】

乱数回路104 は、遊技の進行を制御するとき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。

【1060】

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）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

20

【1061】

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

【1062】

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

30

【1063】

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（大当たり種別を含む。）、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。

【1064】

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。

40

【1065】

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。

【1066】

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

50

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、ROM 121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、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【1067】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【1068】

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CPU 120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【1069】

表示制御部123は、演出制御用CPU 120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

【1070】

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。

【1071】

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。

【1072】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU 120が実行するようにしてもよい。

【1073】

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CPU 120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。

【1074】

演出制御基板12に搭載されたI/O 125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。

【1075】

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。

【1076】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【1077】

（主基板11の主要な動作）

10

20

30

40

50

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、CPU 103 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 127 は、主基板 11 における CPU 103 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。

【1078】

図 127 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 103 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、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

10

【1079】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップ S3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップ S3；Yes）、初期化处理（ステップ S8）を実行する。初期化处理では、CPU 103 は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

【1080】

また、CPU 103 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 12 に送信する（ステップ S9）。演出制御用 CPU 120 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

20

【1081】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップ S3；No）、RAM 102（バックアップ RAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップ S4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 103 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 102 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 102 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 102 にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップ S4；No）、初期化处理（ステップ S8）を実行する。

30

【1082】

RAM 102 にバックアップデータが記憶されている場合（ステップ S4；Yes）、CPU 103 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップ S5）。ステップ S5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 102 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 102 のデータが正常であると判定する。

40

【1083】

RAM 102 のデータが正常でないと判定された場合（ステップ S5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップ S8）を実行する。

【1084】

RAM 102 のデータが正常であると判定された場合（ステップ S5；Yes）、CP

50

U103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であった場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【1085】

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

【1086】

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

【1087】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図128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128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たり情報（大当た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）。

【1088】

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

【1089】

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

【1090】

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。

【1091】

図129は、特別図柄プロセス処理として、図128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）。 10

【1092】

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（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図128に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。 20

【1093】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。 30

【1094】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、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（大当たり図柄や小当たり図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。 40

【1095】

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。

【1096】

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 50

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

【1097】

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。

10

【1098】

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。

【1099】

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

20

【1100】

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。

30

【1101】

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。

40

【1102】

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

50

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。

【 1 1 0 3 】

ステップ S 1 1 7 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。

10

【 1 1 0 4 】

ステップ S 1 1 8 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。

【 1 1 0 5 】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 1 0 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

20

【 1 1 0 6 】

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

30

【 1 1 0 7 】

（演出制御基板 1 2 の主要な動作）

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 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 C P U 1 2 0 が起動して、図 1 3 0 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 1 3 0 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S 7 1）、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載された C T C（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 S 7 2）。初期動作制御処理では、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 3 2 の初期動作を行う制御が実行される。

40

【 1 1 0 8 】

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 S 7 3）。タイマ割込みフラグは、例えば C T C 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 S 7 3；N o）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 1 1 0 9 】

50

また、演出制御基板 1 2 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 1 1 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 1 1 からの演出制御 I N T 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 I N T 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 C P U 1 2 0 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 C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 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 / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 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 R A M 1 2 2 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 C P U 1 2 0 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。

10

【1 1 1 0】

ステップ S 7 3 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 S 7 3 ; Y e s）、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 S 7 4）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 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 1 2 3 に指示してもよい。

20

【1 1 1 1】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6）。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 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 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 1 1 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。

30

【1 1 1 2】

ステップ S 7 6 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 S 7 7）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【1 1 1 3】

図 1 3 1 は、演出制御プロセス処理として、図 1 3 0 のステップ S 7 6 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 1 3 1 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板 1 1 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

40

【1 1 1 4】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 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 S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

【1 1 1 5】

50

ステップ S 1 7 0 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 1 1 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。

【 1 1 1 6 】

ステップ S 1 7 1 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 1 2 3 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 1 2 3 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 1 2 3 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。

【 1 1 1 7 】

ステップ S 1 7 2 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 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 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 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 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 L E D 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 1 1 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。

【 1 1 1 8 】

ステップ S 1 7 3 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 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“ 6 ”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“ 4 ”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 1 1 1 9 】

ステップ S 1 7 4 の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 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 1 1 から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信

したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

【1120】

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

【1121】

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

【1122】

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

【1123】

（基本説明の変形例）

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

【1124】

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

【1125】

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

【1126】

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

【1127】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及び

データは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【1128】

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

10

【1129】

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

【1130】

（特徴部152Fに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部152Fについて説明する。特徴部152Fについては、次のように大当りの当選確率のような遊技者にとって有利度が異なる設定値を設定手段により設定可能なパチンコ遊技機を対象とした技術を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）は、大当りの当選確率の設定値として、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能な設定手段としての機能も有する。

20

【1131】

まず、設定値について説明する。本例で説明するパチンコ遊技機1は、遊技場側の者（遊技場の店員等）による所定のスイッチ等の操作手段等を用いた設定変更操作により設定値に応じた大当りの当選確率が変わる構成とされている。

【1132】

例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU103）において、設定変更操作に応じてパチンコ遊技機1に設定する大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。これにより、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブルを用いることにより、大当りの当選確率を変更可能とする設定変更処理が実行される。設定値は例えば1～6の6段階（複数段階）からなり、大当りの当選確率が設定値1<設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順に高くなる。すなわち、設定値として設定値1が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が低く、設定値2<設定値3<設定値4<設定値5<設定値6の順番で有利度が段階的に高くなる。なお、設定値は、複数段階設けられていればよく、6段階に限定されるものではない。このように大当りの当選確率を変更可能とすることに応じて出球率（単位時間あたりの出球数（賞球数））が変化するため、設定値を変更することは出玉率を変更することであるとも言える。

30

40

【1133】

例えば、本実施の形態のパチンコ遊技機は、電源投入時の設定変更操作による設定値の選択に応じて大当りの当選確率が変わる。6段階の設定値のうち、例えば設定値4～6は、大当りの当選確率が高い高設定と呼ばれ、例えば設定値1～3は、大当りの当選確率が低い低設定と呼ばれる場合がある。

【1134】

また、大当りの種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターン種別の選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよい。変動パターンの選択確率も、大当りの当選確率と同様に、設定値1～設定値6の設定により変更可能としてもよ

50

い。

【1135】

特徴部152Fについては、複数の設定値のうちのいずれかの設定値を設定可能なパチンコ遊技機において、大当り遊技状態に制御されているときに、保留記憶バッファとしてのRAM122に当り（大当りまたは小当り）に制御されると判定された保留情報が記憶されている保留連が実行される場合がある。具体的に、保留連とは、大当りが発生したときに存在している保留情報において、将来的に当りとなる保留情報があり、大当り遊技状態の終了後に、大当り発生時に存在していた保留情報の範囲内で次の当りが連続的に発生する保留情報範囲内での連続的な当り（保留内連荘）をいう。なお、小当りの場合は、V入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報であると言える。このような、保留連が実行される場合には、保留連であることを報知する報知演出が実行される場合がある。

10

【1136】

図132-1は、特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1の正面図である。特徴部152Fにおけるパチンコ遊技機1においては、図1に示すパチンコ遊技機1の正面図と同様の構成については符号および説明を省略し、異なる部分について説明する。

【1137】

打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路のうちの第1経路が、正面から見て画像表示装置5よりも左側の領域に主に設けられ、遊技球が流下する流下経路のうち第1経路とは異なる第2経路が、正面から見て画像表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。

20

【1138】

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

【1139】

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

30

【1140】

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

【1141】

遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第1始動入賞口が形成された入賞球装置6Aが設けられている。入賞球装置6Aは、画像表示装置5の下方に配置されている。入賞球装置6Aには、第1始動入賞口へ進入した遊技球を検出するための第1始動口スイッチ22Aが設けられている。

40

【1142】

遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート41、可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87が設けられている。可変入賞球装置6Bは、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口を有する。また、それぞれに進入した遊技球を検出するためのスイッチとして、通過ゲート41の内部にはゲートスイッチ21が、第2始動入賞口の内部には第2始動口スイッチ22Bが、V判定入賞装置87の内部にはV入賞スイッチ87a、V判定入賞スイッチ15aおよびV判定排出スイッチ15

50

b が、それぞれ設けられている。

【1143】

左遊技領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第1始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【1144】

通過ゲート41は、遊技球が進入（通過）可能なゲート構造物である。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄が変動表示する。普通図柄については後述する。左遊技領域では、入賞口構造物のうち第1始動入賞口に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第1始動入賞口に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、第2始動入賞口、および通過ゲート41に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【1145】

V判定入賞装置87は、小当たりが発生したときに大当たりを発生させるための条件となる遊技球のV入賞を判定するための装置である。

【1146】

V判定入賞装置87は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能である。V判定入賞装置87は、上部に、前後方向に遊技球が通過可能な幅が設けられ、右から左に向かって傾斜し左右方向に延在した通路の両側（手前側と奥側）に壁部が設けられ、その通路に沿って遊技球が誘導される誘導路が形成されている。導路の中央部には、小当たりとなったときに所定期間（たとえば、0.1秒間×10回の開放期間+1秒間の閉鎖期間（インターバル期間）×9回+終了期間1秒間）に亘り開放と閉鎖とが繰返されることにより、開放されている所定期間内に合計約10個数以上の遊技球が入賞可能な開口部としての作動口が形成されている。V判定入賞装置87における遊技球の通路には、誘導される遊技球を減速させるための減速手段としての突起が壁部の両側に交互に複数突出する態様で設けられることにより、右打ち時において、V判定入賞装置87上部の作動口上の通路に遊技球がゆっくりと流れるような構造（以下減速構造という）が形成されている。

【1147】

小当たり遊技状態においては、V判定入賞装置87内への10個の遊技球の進入が検出されるまで、または、所定期間が経過するまでの比較的長期間に亘り、V判定入賞装置87の開放制御が実行される。V判定入賞装置87において、誘導路における作動口が形成されていない部分は、固定部873とよばれる固定された通路をなす。作動口を開閉可能な位置には、作動口上を前後方向に進退移動可能な可動部872が設けられている。

【1148】

可動部872は、ソレノイド22により駆動され、作動口を開閉するための進退動作が可能である。可動部872の状態により作動口が閉鎖された状態においては、遊技球が可動部872および固定部873の上面を誘導路として通過可能となり、当該誘導路上を右端から左端に誘導されて左端から落下する。可動部872の動作状態により作動口が開放された状態においては、誘導路において作動口が開くので、誘導路に誘導される遊技球が作動口からV判定入賞装置87の内部に落下可能となる。

【1149】

V判定入賞装置87（作動口）の内部においては、作動口から進入した遊技球が入賞可能な入賞領域として、特定領域としてのV入賞領域870がV判定入賞装置87の底部における左右方向の中央部に設けられ、さらに、作動口から進入した遊技球のすべてを傾斜

10

20

30

40

50

した経路によりV入賞領域870上に誘導する傾斜路が設けられている。V入賞領域870は、遊技球が進入可能なV入賞口を有し、V入賞口から進入した遊技球を下方へ誘導可能である。

【1150】

V入賞領域870の入賞口（V入賞口）最上端には、V入賞領域870を開放状態と閉鎖状態とのいずれかの状態に切替え可能な板状態の開閉部材（図示省略）が設けられている。開閉部材は、ソレノイド22により駆動され、V入賞口を開閉するための進退動作が可能である。開閉部材の状態によりV入賞口が開放された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球がV入賞領域870内に落下可能な状態となる。一方、開閉部材の状態によりV入賞口が閉鎖された状態においては、V入賞領域870上に誘導された遊技球が開閉部材上を通過して、V入賞領域870の下流側近傍に開口する態様で設けられ、遊技を下方へ誘導可能な入賞球領域（図示省略）内に落下可能な状態となる。

10

【1151】

具体的に、V判定入賞装置87のV入賞領域870は、基本的に開放状態とされており、V判定入賞装置87の作動口が開放される小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞領域870内に進入して入賞すると、その遊技球がV入賞領域870に設けられたV入賞スイッチ87aにより検出される。小当り遊技状態において、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出されると、開閉部材が閉鎖状態に制御され、以降にV入賞領域870上に誘導された遊技球は、入賞球領域内に進入することとなる。入賞球領域内に進入した遊技球は、入賞球領域に設けられたV判定入賞スイッチ15aにより検出される。これにより、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、1個の遊技球がV入賞スイッチ87aにより検出され、その後の遊技球がV判定入賞スイッチ15aにより検出される。

20

【1152】

小当り遊技状態において開放されたV判定入賞装置87は、V入賞スイッチ87aおよびV判定入賞スイッチ15aにより検出された球の合計個数が10個に達すると、作動口が閉鎖され、遊技球が進入不可能な状態とされる。V入賞領域870と入賞球領域とは、下方において合流する構成とされており、その合流された排出通路を通り、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は、遊技盤2内部の所定の排出路に排出される。排出通路には、排出される遊技球を検出可能なV判定排出スイッチ15bが設けられ、当該スイッチにより排出されるすべての遊技球が検出される。

30

【1153】

小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放されたときにおいて、V入賞領域870に遊技球が入賞して所定の有効期間中にV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されると、大当りの発生条件が成立し、大当り遊技状態に制御される。このようなV入賞領域870への遊技球の入賞がV入賞と呼ばれる。パチンコ遊技機1では、前述のように小当りが発生してV判定入賞装置87の作動口が開放される期間中においては、特殊な操作を要することなく平均的に合計10個程度の遊技球がV判定入賞装置87内に進入可能なように構造設計および制御設計がされており、さらに、V判定入賞装置87内に遊技球が進入可すると、遊技球が必ず（100%）V入賞領域870に進入するように構造設計がされている。また、パチンコ遊技機1では、小当りが発生したときに、遊技者が容易に遊技球をV判定入賞装置87に打込むことができるように、右打ちを指示する右打ち促進報知が実行される。

40

【1154】

したがって、小当りが発生したときには、V判定入賞装置87の作動口の開放期間中に、遊技者が遊技球を発射しない場合、および、遊技者が左打ちをする場合を除き、右打ちをすれば、必ず（100%）遊技球がV入賞領域870に進入して大当りが発生することとなる。

【1155】

なお、この実施の形態では、V判定入賞装置87に遊技球の減速構造を設けた例を示した。しかし、このような減速構造を設けず、V判定入賞装置87における遊技球の誘導路

50

のうちの一部に遊技球を落下させることが可能となる作動口を設け、小当り遊技状態の期間中に10個程度の遊技球をV入賞領域870に進入させるために、作動口を10回開放させる構成を用いてもよい。

【1156】

右遊技領域では、可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、これら可変入賞球装置6BおよびV判定入賞装置87に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。

【1157】

なお、左遊技領域に打分けられた遊技球が可変入賞球装置6B、および、V判定入賞装置87のいずれかに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。

【1158】

遊技領域の下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、右打ちされた遊技球が、右遊技領域に植設された遊技釘によって誘導される。また、特別可変入賞球装置7は、遊技釘の植設状態により、左遊技領域からは遊技球が進入しないように構成されている。

【1159】

特別可変入賞球装置7は、前面が長方形の扉で覆われた大入賞口を備えており、大当りが発生すると、ソレノイドによって、底辺を軸として扉が前方に傾動し、大入賞口が現れる（開口する）。特別可変入賞球装置7の内部には、進入した遊技球を検出するためのカウントスイッチ23が設けられている。特別可変入賞球装置7へは、右遊技領域に遊技球を打込んだ場合にのみ、大入賞口への遊技球の入賞が可能となるように、遊技釘やその他の構造物によって入賞ルートが制限されている。なお、左遊技領域および右遊技領域のいずれに遊技球を打込んだ場合であっても、大入賞口へ入賞できるようにしてもよい。

【1160】

なお、上記の実施形態では、大入賞口を備える特別可変入賞球装置7と、V入賞を判定するためのV判定入賞装置87と、が異なる装置である例を示したが、このような形態に限らず、大入賞口を備える特別可変入賞球装置7と、V入賞を判定するためのV判定入賞装置87と、が共通の装置であってもよい。

【1161】

例えば、大入賞口を備える特別可変入賞球装置7の内部にV入賞を判定するためのV判定入賞装置87が備えられてもよい。この場合、大入賞口に進入した遊技球が、そのままV判定入賞装置87に進入する。

【1162】

大当りは、第1特別図柄表示装置4Aに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたとき、および、第2特別図柄表示装置4Bに大当り図柄（大当り表示結果）が導出表示されたときのそれぞれで発生する。第1始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第1特別図柄表示装置4Aに大当り図柄が導出表示される。第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づく抽選により大当りとする決定がされたときに、第2特別図柄表示装置4Bに大当り図柄が導出表示される。

【1163】

大当りは、小当り遊技状態となることによってV判定入賞装置87の作動口が開放しているときに進入した遊技球が、V入賞領域870に進入した場合にも発生する。以下、遊技球がV入賞領域870に進入してV入賞スイッチ87aで検出されることをV入賞と呼ぶ。小当りとは、所定の価値付与として、V判定入賞装置87の作動口が開放する当りであり、V入賞を条件として大当りが発生可能となる。V判定入賞装置87において、作動口が開放する遊技状態を「小当り遊技状態」と呼ぶ。そして、小当り遊技状態において、遊技球がV入賞したことに基づいて発生する大当りを、「小当り経由の大当り」と呼ぶ。

これに対し、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の変動表示の表示結果に基づいて大当り遊技状態となることを、「特別図柄による大当り」と称する。

【1164】

大当り遊技状態は、所定の価値付与として、遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利状態）であり、特別可変入賞球装置7が開放状態と閉鎖状態とを所定回数繰返す繰返し継続制御が行われる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置7が開放（大入賞口が開放）されている状態が、ラウンドと呼ばれる。繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。

【1165】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば29秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば10個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置7の開放が再度行われる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる15ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【1166】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第1始動条件（第1実行条件）または第2始動条件（第2実行条件）が成立（たとえば、遊技球が始動入賞領域としての第1始動入賞口または第2始動入賞口を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示（確定表示）させることである。

【1167】

また、第1始動入賞口および第2始動入賞口のような始動領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で未だ開始条件が成立していない変動表示に関する情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。また、このような保留記憶という用語は、保留記憶された情報を示す（特定する）場合にも用いられる。保留記憶は、始動記憶または始動入賞記憶とも呼ばれる。

【1168】

第1特別図柄については、第1始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第1保留記憶に基づいて変動表示が実行される。第2特別図柄については、第2始動入賞口への遊技球の進入に基づく保留記憶としての第2保留記憶に基づいて変動表示が実行される。このような第1保留記憶または第2保留記憶が存在している状態で大当りが発生した場合、大当り発生前に存在していた保留記憶は、そのまま維持され、大当たり遊技状態の終了後において変動表示のために用いられる。

【1169】

第2始動入賞口への第2始動入賞が発生したときには、第1始動入賞の保留記憶があっても、当該第2始動入賞に基づく第2特別図柄の変動表示の方が優先して実行される。このように第2特別図柄の変動表示は、第1特別図柄の変動表示よりも優先して実行される（以下、適宜、「特2優先消化」と称する。）。

【1170】

なお、上記の実施形態では、特2優先消化が実行される例を示したが、このような形態に限らず、特2優先消化が実行されなくてもよい。

【1171】

10

20

30

40

50

例えば、（Ａ）第１特別図柄の変動表示が、第２特別図柄の変動表示よりも優先して実行されてもよく（以下、適宜、「特１優先消化」と称する。）、（Ｂ）第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄の変動表示と、が同時に実行されてもよい（以下、適宜「特１特２同時消化」と称する。）。

【１１７２】

第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂの上方には、第２始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第２保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第２保留表示器２５Ｂが設けられている。第２保留表示器２５Ｂは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を１増やす。そして、第２特別図柄表示装置４Ｂでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

10

【１１７３】

第２保留表示器２５Ｂのさらに上方には、第１始動入賞口に入った有効入賞球数すなわち第１保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第１保留表示器２５Ａが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、有効始動入賞がある毎に点灯する表示器の数を１増やす。そして、第１特別図柄表示装置４Ａでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。

【１１７４】

パチンコ遊技機１においては、遊技状況に応じて、遊技者が左遊技領域を狙う「左打ち」と右遊技領域を狙う「右打ち」とを使い分けるように遊技球を発射することにより、変化に富んだ遊技を楽しむことができるように遊技状態および演出状態が制御される。以下

20

【１１７５】

遊技者は、パチンコ遊技機１に着席して最初に遊技を開始するときに、まず左打ちによって第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。そして、第１特別図柄の変動表示が実行され、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、左打ちから右打ちに切替えて、開放される特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。大当たり遊技状態が終了した後は、画像表示装置５の画面上で遊技者に右打ちによって遊技を行うことを促す右打ち促進報知が行われる。具体的には、画像表示装置５の画面上で「右を狙え」等の表示が行われる。

30

【１１７６】

大当たり遊技状態中は、開口した特別可変入賞球装置７を右打ちにより狙う遊技を行う。大当たり遊技状態中は、右打ち促進報知が行われる。大当たり遊技状態の終了後は、後述する時短状態となれば、引き続き右打ちにより遊技を行う。大当たり遊技終了後、時短状態となっていれば時短状態が開始されることを報知する時短報知が画像表示装置５の画面上で行われる。また、時短状態中には、右打ち促進報知も行われる。大当たり遊技状態の終了後に時短状態とならなければ、大当たり遊技状態中に実行される右打ち促進報知が終了することにより、右打ちから左打ちに切替えて第１始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。なお、時短状態とならなかった場合には、画像表示装置５の画面上で遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知（左打ち報知とも呼ばれる）が行われるようにしてもよい。

40

【１１７７】

大当たり遊技終了後の時短状態中は、右打ちにより第２始動入賞口を有する可変入賞球装置６Ｂを狙い遊技を行う。第２始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が大当たり（特別図柄による大当たり）となれば、右打ちのまま特別可変入賞球装置７を狙い遊技を行う。また、第２始動入賞口に遊技球が入賞し、表示結果が小当たり表示結果となれば、小当たり遊技状態においてＶ判定入賞装置８７の作動口が開放されるので、右打ちのままＶ判定入賞装置８７を狙い遊技を行う。小当たり遊技状態の開始時には、画像表示装置５の画面上で小当たり遊技状態が開始されることを報知する小当たり開始報知が行われる。また、小当たり遊技状態に制御されるときには、特定のタイミング（遊技状況に応じて、小当たりに応じてＶ判定入

50

賞装置 8 7 の作動口が開放される前に実行される小当り表示の開始タイミング、または、小当り表示が実行されるよりも前の所定のタイミング。) で、右打ち促進報知も行われる。

【 1 1 7 8 】

小当り遊技状態により V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開状態のときに、遊技球が、作動口から V 判定入賞装置 8 7 の内部に落下し、V 入賞領域 8 7 0 に進入して検出されて、V 入賞が発生した場合に、小当り経由の大当りが発生する。V 入賞が発生したときには、画像表示装置 5 の画面上で V 入賞が発生したことを報知する V 入賞報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時は、画像表示装置 5 の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り終了後に、大当り遊技状態となって特別可変入賞球装置 7 が開放されるので、遊技者は、右打ちのまま特別可変入賞球装置 7 を狙い遊技を行う。

10

【 1 1 7 9 】

また、小当り遊技状態において V 判定入賞装置 8 7 を狙い遊技を行ったときに、遊技球が V 入賞領域 8 7 0 に進入せず、V 入賞領域 8 7 0 以外の非特定領域に進入した場合には、大当りが発生しない。このように小当り遊技状態中に V 入賞が発生しなかったときには、画像表示装置 5 の画面上で V 入賞に失敗したことを報知する V 入賞失敗報知が行われる。また、小当り遊技状態の終了時には、画像表示装置 5 の画面上で小当り遊技状態が終了したことを報知する小当り終了報知が行われる。そして、小当り遊技状態の終了後、時短状態が継続しているときに、遊技者は、引き続き右打ちのまま可変入賞球装置 6 B を狙い遊技を行う。時短状態が終了した場合は、右打ちから左打ちに切替えて第 1 始動入賞口に遊技球が入賞するように遊技を行う。時短状態の終了時には、画像表示装置 5 の画面上で時短が終了したことを報知する時短終了報知と、遊技者に左打ちに戻して遊技を行うことを促す左打ち促進報知とが行われる。

20

【 1 1 8 0 】

図 1 3 2 - 2 は、当り種別表を示す図である。当り種別表には、当りの種別ごとに、大当り発生条件、大当り後の制御状態（遊技状態）、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、大当りにおける各ラウンドの開放時間が示されている。この実施の形態では、大当り種別として、図柄 1 5 R 時短大当り、図柄 4 R 時短大当り、小当り経由 1 6 (1 5) R 時短大当り、小当り経由 9 (8) R 時短大当り、および、小当り経由 5 (4) R 時短大当りが設けられている。小当り経由の大当りの括弧内は、特別可変入賞球装置 7 が開放する回数を示している。

30

【 1 1 8 1 】

小当りは、可変入賞球装置 6 B に設けられた第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、第 2 特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が 1 0 回で開放時間が 0 . 1 秒という開放パターンで V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（後述する大当り確率、小当り確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中に V 判定入賞装置 8 7 内の V 入賞領域 8 7 0 に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約 1 0 個の入賞球が生じることが設定されており、その入賞球に応じて、約 3 0 個の賞球が払出されることが設定されている。

40

【 1 1 8 2 】

V 判定入賞装置 8 7 の作動口が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球が V 判定入賞装置 8 7 の内部の V 入賞領域 8 7 0 に進入（V 入賞）した場合は、大当りが発生する。このような小当りを経由した大当りは、小当り経由大当りと呼ばれる。小当り経由大当りには、大当りでのラウンド数が異なる小当り経由 1 6 (1 5) R 時短大当り、小当り経由 9 (8) R 時短大当り、および、小当り経由 5 (4) R 時短大当りが含まれる。1 6 (1 5) R 時短大当りとなり得るように紐付けられた小当りは、第 1 小当りと呼ばれる。9

50

- (8) R時短大当たりとなり得るように紐付けられた小当りは、第2小当たりと呼ばれる。
(4) R時短大当たりとなり得るように紐付けられた小当りは、第3小当たりと呼ばれる。

【1183】

一方、小当りを經由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当りは、図柄大当たりと呼ばれる。図柄大当たりとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄15R時短大当たり、および、図柄4R時短大当たりがある。

【1184】

このように、大当たりとしては、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当たりと、第2特別図柄の変動表示に基づく小当りを經由してV入賞により発生する小当り經由大当たりとが含まれる。図柄大当たりおよび小当り經由大当たりの各大当りは、大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御される大当たりであり、時短大当たりという名称が付けられている。本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置7が開放することにも含まれる。

10

【1185】

図柄15R時短大当りは、大入賞口が15回(15R)開放される大当たりである。図柄4R時短大当りは、大入賞口が4回(4R)開放される大当たりである。小当り經由16(15)R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が15回(15R)開放される大当たりであり、16ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、15回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄15R時短大当たりと同様の大当たり種別と感じる。小当り經由9(8)R時短大当りは、V判定入賞装置87が(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が8回(8R)開放される大当たりである。小当り經由5(4)R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が4回(4R)開放される大当たりであり、5ラウンド分入賞装置が開放するが、実質的に大入賞口の開放回数は、4回であり、遊技者は、大入賞口の開放に関して、図柄4R時短大当たりと同様の大当たり種別と感じる。

20

【1186】

図柄4R時短大当り後の時短状態は、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約1/7という割合で、小当り經由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

30

【1187】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。図柄4R時短大当りの場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態(電サポ状態含む)を継続させるが、第2特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート41に進入させて可変入賞球装置6Bを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置6Bに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第1特別図柄が先に変動表示される場合がある。

40

【1188】

したがって、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当たり遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の1回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別

50

図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

【1189】

図柄4R時短大当り以外の大当り後は、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の7回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、図柄4R時短大当りと比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

10

【1190】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の7回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。このようにすることにより、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動回数が減少してしまうことを防ぐことができる。

20

【1191】

この実施の形態においては、通常状態である低ベース状態においては、第1始動入賞口が第1経路から入賞可能に設けられているので、第1経路を遊技球が流下した方が、第2経路を遊技球が流下するよりも、始動入賞の点で遊技者にとって有利である。一方、大当り遊技状態のような有利状態では、開放される特別可変入賞球装置7が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り時入賞の点で遊技者にとって有利である。また、小当り遊技状態のような特定状態では、開放されるV判定入賞装置87が第2経路から入賞可能に設けられているので、第2経路を遊技球が流下した方が、第1経路を遊技球が流下するよりも、大当り発生の点で遊技者にとって有利である。

30

【1192】

なお、このような有利さの比較に限らず、たとえば、その他の入賞口（たとえば、別の可変入賞口（始動入賞用であっても、非始動入賞用であってもよい）が第1経路と第2経路とに設けられており、通常状態としての低ベース状態では第1経路の方が第2経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすく、高ベース状態、大当り遊技状態、および、小当り遊技状態のようなその他の状態では、第2経路の方が第1経路よりも当該可変入賞口に入賞しやすいというような、その他の観点から、通常状態においては第1経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利であり、その他の遊技状態では第2経路を遊技媒体が流下した方が遊技者にとって有利である構成を採用してもよい。

40

【1193】

図132-3は、各乱数を示す説明図である。図132-3においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【1194】

(1) ランダムR：大当りにするか否か、および、小当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダム1は、10MHzで1ずつ更新され、0から

50

加算更新されてその上限である 6 5 5 3 5 まで加算更新された後再度 0 から加算更新される。(2) ランダム 1 : 大当りの種類 (種別、図柄 1 5 R 時短大当り、図柄 4 R 時短大当り、小当り経由 1 6 (1 5) R 時短大当り、小当り経由 9 (8) R 時短大当り、および、小当り経由 5 (4) R 時短大当りのいずれかの種別) および大当り図柄を決定する (大当り種別判定用、大当り図柄決定用)。(3) ランダム 2 : 変動パターンの種類 (種別) を決定する (変動パターン種別判定用)。(4) ランダム 3 : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)。(5) ランダム 4 : 普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する (普通図柄当り判定用)。(6) ランダム 5 : ランダム 5 の初期値を決定する (ランダム 5 初期値決定用)。

【1195】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、図柄 1 5 R 時短大当り、図柄 4 R 時短大当り、小当り経由 1 6 (1 5) R 時短大当り、小当り経由 9 (8) R 時短大当り、および、小当り経由 5 (4) R 時短大当りという複数の種別が含まれている。したがって、当り判定用乱数 (ランダム R) の値に基づいて、大当りとする決定がされたとき、または、小当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数 (ランダム 1) の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの当り種別に決定される。ただし、小当り経由の大当りの場合は、V 入賞が発生しなければ、決定された大当りは無効となる。さらに、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数 (ランダム 1) の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム 1 は、大当り図柄決定用乱数でもある。また、小当りの種別とすることが決定されるときに、同時に小当り図柄が決定される。したがって、ランダム 1 は、小当り図柄決定用乱数でもある。

【1196】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数 (ランダム 2) を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数 (ランダム 3) を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、2 段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、1 または複数の変動パターンが属している。

【1197】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴わない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴う変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【1198】

図 1 3 2 - 4 は、第 1 特図当り判定テーブル、第 2 特図当り判定テーブル、および、各種大当り種別判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されている。

【1199】

図 1 3 2 - 4 (A) は、第 1 特図当り判定テーブルを示す説明図である。第 1 特図当り判定テーブルは、第 1 特別図柄について大当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダム R と比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。図 1 3 2 - 4 (A) に示す「確率」は、大当りになる確率 (割合) を示す。

【1200】

第 1 特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定 1 では 1 / 1 9 9、設定 2 では 1 / 1 9 0、設定 3 では 1 / 1 8 0、設定 4 では 1 / 1 7 0、設定 5 では 1 / 1 6 0、設定 6 では 1 / 1 5 0 となっている。よって、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 < 設定 4 < 設定 5 < 設定 6 の順で大当り確率が高い。

【1201】

図 1 3 2 - 4 (B) は、第 2 特図当り判定テーブルを示す説明図である。第 2 特図当り判定テーブルは、第 2 特別図柄について大当り判定および小当り判定をするためのデータテーブルであって、ランダム R と比較される大当り判定値、および、小当り判定値が設定

10

20

30

40

50

されているテーブルである。図 1 3 2 - 4 (B) における上段が大当り判定テーブル部であり、図 1 3 2 - 4 (B) における下段が、小当り判定テーブル部である。図 1 3 2 - 4 (B) 上段に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す、図 1 3 2 - 4 (B) 下段に示す「確率」は、小当りになる確率（割合）を示す。

【1 2 0 2】

第 2 特別図柄の大当り確率は、設定値に応じて異なっている。設定 1 では $1 / 199$ 、設定 2 では $1 / 190$ 、設定 3 では $1 / 180$ 、設定 4 では $1 / 170$ 、設定 5 では $1 / 160$ 、設定 6 では $1 / 150$ となっている。よって、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 < 設定 4 < 設定 5 < 設定 6 の順で大当り確率が高い。それに対し、第 2 特別図柄の小当り確率は、設定値によらず $1 / 7.35$ に設定されている。なお、第 1 特別図柄に小当りを設けてもよい。このような場合には、第 2 特別図柄よりも第 1 特別図柄の方が小当りの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第 1 特別図柄による小当り確率を $1 / 100$ とすればよい。

10

【1 2 0 3】

CPU 103 は、第 1 始動入賞口への始動入賞（第 1 始動入賞）、または、第 2 始動入賞口への始動入賞（第 2 始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路 124 のカウント値（ランダム R）を抽出する。第 1 始動入賞については、抽出値を第 1 特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第 1 特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第 2 始動入賞については、抽出値を第 2 特図当り判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの当り判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して大当りにすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの当り判定値と一致しないときは、抽出値を第 2 特図当り判定テーブルに設定された小当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当り判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して小当りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中に V 入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することとも意味する。

20

【1 2 0 4】

なお、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第 2 特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

30

【1 2 0 5】

図 1 3 2 - 4 (C), (D), (E) は、ROM 101 に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図 1 3 2 - 4 (C) は、第 1 特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第 1 特図大当り種別判定テーブルである。図 1 3 2 - 4 (D) は、第 2 特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第 2 特図大当り種別判定テーブルである。

40

【1 2 0 6】

図 1 3 2 - 4 (C) の第 1 特図大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム 2 の値と比較される数値であって、「図柄 15 R 時短大当り」と「図柄 4 R 時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。図 1 3 2 - 4 (D) の第 2 特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム 1 の値と比較される数値であって、「図柄 15 R 時短大当り」に対応した大当り判定値が設定されている。

【1 2 0 7】

また、図 1 3 2 - 4 (C), (D) に示すように、大当り種別判定値は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。たとえば、「8 R 時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「3」に対応し

50

た判定値としても設定されている。「15R時短大当り」に対応した判定値は、大当り図柄の「7」に対応した判定値としても設定されている。

【1208】

このような各種の大当り種別判定テーブルを用いて、CPU103は、大当り種別として、ランダム1の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム1の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【1209】

図132-4(E)の小当り経由大当り種別判定テーブルには、大当り種別判定用のランダム2の値と比較される数値であって、「小当り経由16(15)R時短大当り」と「小当り経由9(8)R時短大当り」と「小当り経由5(4)R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。ただし、小当り経由大当り種別判定テーブルで決定される大当り種別は、第1小当り(16(15)R時短大当りとなるもの)、第2小当り(9(8)R時短大当りとなるもの)、第3小当り(5(4)R時短大当りとなるもの)のそれぞれに紐付けられた仮の大当り種別であり、小当り遊技状態においてV入賞が発生しなければ無効となる。

【1210】

図132-5および図132-6は、遊技制御用マイクロコンピュータ100が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図132-5および図132-6においては、演出制御コマンドについて具体的なコマンドデータと、コマンドの名称およびコマンドの指定内容との関係が示されている。遊技制御用マイクロコンピュータ100においては、図132-5および図132-6に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用CPU120へ送信する。

【1211】

図132-5および図132-6のうち、主なコマンドを説明する。コマンド80XX(H)は、特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5において変動表示される変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。複数の変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。

「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用CPU120は、コマンド80XX(H)を受信すると、演出表示装置において特別図柄の変動表示に対応した演出を開始するように制御する。

【1212】

コマンド8C01(H)~8C06(H)は、はずれ表示結果、大当り種別、小当り種別ごとの大当り表示結果、および小当り表示結果を含む表示結果を示す表示結果指定コマンドである。

【1213】

コマンド8D01(H)は、第1特別図柄の変動表示を開始することを示す第1図柄変動指定コマンドである。コマンド8D02(H)は、第2特別図柄の変動表示を開始することを示す第2図柄変動指定コマンドである。コマンド8F00(H)は、第1、第2特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。

【1214】

コマンドA001~A005(H)は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンドである。

【1215】

コマンドA1XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。A2XX(H)は、XXで示す回数(ラウンド)の大入賞口開放後(閉鎖)を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【1216】

10

20

30

40

50

コマンド A 3 0 1 ~ A 3 0 5 (H) は、大当りの種別ごとに大当り遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。

【1 2 1 7】

コマンド A 4 0 1 (H) は、第 1 始動入賞があったことを指定する第 1 始動入賞指定コマンドである。コマンド A 4 0 2 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する第 2 始動入賞指定コマンドである。

【1 2 1 8】

コマンド B 0 0 0 (H) は、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 1 (H) は、遊技状態が第 1 時短状態（高ベース状態）であることを指定する第 1 時短状態指定コマンドである。コマンド B 0 0 2 (H) は、遊技状態が第 2 時短状態（高ベース状態）であることを指定する第 2 時短状態指定コマンドである。

【1 2 1 9】

コマンド C 0 X X (H) は、第 1 保留記憶数を指定する第 1 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C 0 X X (H) における「X X」が第 1 保留記憶数を示す。コマンド C 1 X X (H) は、第 2 保留記憶数を指定する第 2 保留記憶数指定コマンドである。コマンド C 0 X X (H) における「X X」が第 2 保留記憶数を示す。

【1 2 2 0】

なお、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、保留記憶数を減算する場合には、減算後の保留記憶数を指定する保留記憶数指定コマンドを送信するが、これに限らず、第 1 保留記憶数および第 2 保留記憶数のそれぞれについて、保留記憶数を 1 減算することを指定する保留記憶数減算指定コマンドを用いてもよい。

【1 2 2 1】

コマンド C 2 X X (H) およびコマンド C 3 X X (H) は、第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンド C 2 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、小当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 3 X X (H) は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。

【1 2 2 2】

コマンド C 4 0 1 (H) は、第 1 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 4 0 2 (H) は、第 2 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 4 0 3 (H) は、第 3 小当りを開始することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 1 (H) は、第 1 小当りを終了することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 2 (H) は、第 2 小当りを終了することを指定するコマンドである。コマンド C 5 0 3 (H) は、第 3 小当りを終了することを指定するコマンドである。コマンド C 6 0 1 (H) は、V 入賞があったことを指定する V 入賞指定コマンドである。コマンド C 6 0 2 (H) は、V 判定入賞装置 8 7 への入賞球（V 入賞球と V 入賞球以外の入賞球との両方を含む）を検出したことを指定する V 入賞球検出指定コマンドである。

【1 2 2 3】

遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 においては、R A M 1 0 2 に、第 1 特別図柄の保留記憶情報を記憶するための第 1 保留記憶バッファが設けられている。第 1 保留記憶バッファには、第 1 保留記憶数の上限値（この例では 4）に対応した保存領域が確保されている。第 1 保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダム R）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム 1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム 3）が記憶される。

【1 2 2 4】

第 2 特別図柄については、R A M 1 0 2 に、第 2 特別図柄の保留記憶情報を記憶するた

10

20

30

40

50

めの第2保留記憶バッファが設けられている。第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。第2保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムR）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が記憶される。

【1225】

第1始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第1始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第1保留記憶バッファに保存（記憶）される。また、第2始動入賞口への入賞に基づいて、CPU103は、乱数回路124およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタのそれぞれから乱数値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第2始動入賞口への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第2保留記憶バッファに保存（記憶）される。

【1226】

このように保留記憶バッファに始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）および変動パターン判定用乱数（ランダム3）は、始動入賞時において抽出して保留記憶バッファに予め格納しておくのではなく、特別図柄の変動開始時に抽出するようにしてもよい。

【1227】

図132-7は、S101の一部の処理として実行される始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理において、CPU103は、まず、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを確認する（S1211）。第1始動口スイッチ22Aがオン状態でなければ、S1221に移行する。第1始動口スイッチ22Aがオン状態であれば、CPU103は、第1保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1212）。第1保留記憶数が上限値に達していれば、S1221に移行する。

【1228】

第1保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1213）。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（S1214）。S1214の処理では、大当り判定用乱数（ランダムR）、大当り種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

【1229】

次いで、CPU103は、検出した第1特別図柄の始動入賞に基づく変動がその後実行されたときの変動表示結果や変動パターン種別を始動入賞時に予め判定する入賞時演出処理を実行する（S1215）。

【1230】

この実施の形態では、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞が発生し、当該始動入賞時に得られた各種データが保留記憶情報として記憶された後、変動表示の開始条件が成立すると、変動表示を開始するタイミングにおいて、特別図柄通常処理（S110）で、当該保留記憶情報に基づき、変動表示を開始する特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）について、変動表示結果を大当り表示結果とするか否かの決定、および、大当り種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当り判定値、および、大当り種別判定値に基づいて行う。そして、変動パターン設定処理（S111）において変動パターン（変動パターン種別の決定も含む）の決定を、前述した各種乱数値に対応し

て設定された変動パターン種別判定値、および、変動パターン判定値に基づいて行う。

【1231】

一方、このような決定とは別に、第1始動入賞口または第2始動入賞口への始動入賞に基づく変動表示が開始される前のタイミング、具体的には、遊技球が第1始動入賞口または第2始動入賞口に始動入賞したタイミング（保留記憶情報が記憶されたタイミング）で、その始動入賞時に得られた各種データを記憶した保留記憶情報を先読みし、その先読みした保留記憶情報に基づいて、予め大当たりとなるか否かの決定、小当たりとなるか否かの決定、大当たりの種別の決定、および、変動パターン種別の決定を、前述した各種乱数値に対応して設定された大当たり判定値、大当たり種別判定値、および、変動パターン種別判定値に基づいて先読み判定する入賞時演出処理を実行する。そのようにすることによって、演出制御用CPU120では、演出図柄の変動表示が実行されるよりも前に予め変動表示結果を予測し、始動入賞時の各種判定結果に基づいて、演出図柄の変動表示中に大当たりとなること（大当たりとなる可能性）を予告する先読み予告等の先読み演出を実行することが可能である。

10

【1232】

そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて、図柄指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1216）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1217）。また、CPU103は、第1始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1218）とともに、第1保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第1保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1219）。

20

【1233】

S1216、S1217の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当たり遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第1始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方が、演出制御用CPU120に送信される。

【1234】

また、この実施の形態では、S1216～S1219の処理が実行されることによって、第1始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第1始動入賞指定コマンドおよび第1保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

30

【1235】

次いで、CPU103は、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを確認する（S1221）。第2始動口スイッチ22Bがオン状態でなければ、そのまま処理を終了する。第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば、CPU103は、第2保留記憶数が上限値に達しているか否か（具体的には、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否か）を確認する（S1222）。第2保留記憶数が上限値に達していれば、そのまま処理を終了する。

【1236】

第2保留記憶数が上限値に達していなければ、CPU103は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（S1223）。次いで、CPU103は、乱数回路124やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（S1224）。S1224の処理では、大当たり判定用乱数（ランダムR）、大当たり種別決定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム3）が抽出され、保存領域に格納される。

40

【1237】

次いで、CPU103は、検出された第2特別図柄の始動入賞について、S1215で説明したような入賞時演出処理と同様の入賞時演出処理を実行する（S1225）。そして、CPU103は、入賞時演出処理の判定結果に基づいて図柄指定コマンドを演出制御

50

用CPU120に送信する制御を行う（S1226）とともに、変動種別コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1227）。また、CPU103は、第2始動入賞指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1228）とともに、第2保留記憶数カウンタの値をEXTデータに設定して第2保留記憶数指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する制御を行う（S1229）。

【1238】

S1226，S1227の処理を実行することによって、この実施の形態では、遊技状態（高確率状態、低確率状態、高ベース状態、低ベース状態、大当り遊技状態等の遊技状態）にかかわらず、第2始動入賞口に始動入賞するごとに、必ず図柄指定コマンドおよび変動種別コマンドの両方を演出制御用CPU120に対して送信する。

10

【1239】

また、この実施の形態では、S1226～S1229の処理が実行されることによって、第2始動入賞口への始動入賞が発生したときに、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第2始動入賞指定コマンドおよび第2保留記憶数指定コマンドの4つのコマンドのセットが1タイマ割込内に一括して送信される。

【1240】

図132-8は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（S110）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるかどうかを確認する（S51）。第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファのどちらにも保留記憶データがない場合には、処理を終了する。

20

【1241】

S51で保留記憶バッファに保留記憶データがない場合には、客待ちデモ指定コマンドを送信するための処理（S80）を行った後、処理を終了する。一方、S51で第1保留記憶バッファまたは第2保留記憶バッファに保留記憶データがあるときには、CPU103は、第2保留記憶バッファの方に保留記憶データがあるか否か確認する（S52）。第2保留記憶バッファに保留記憶データがあれば、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（S54）。一方、第2保留記憶バッファに保留記憶データがなければ、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（S53）。

30

【1242】

この実施の形態では、以下、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたか「第2」を示すデータが設定されたかに応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示と、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示とを、共通の処理ルーチンを用いて実行する。特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されたときには、第1保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の変動表示が行われる。一方、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されたときには、第2保留記憶バッファに記憶された保留記憶データに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の変動表示が行われる。

40

【1243】

S52～S54の制御により、第2保留記憶バッファ内に第2保留記憶のデータが1つでも存在すれば、その第2保留記憶のデータに基づいた第2特別図柄表示装置4Bの変動表示が、第1保留記憶のデータに基づいた第1特別図柄表示装置4Aの変動表示に優先して実行される。

【1244】

次いで、CPU103は、RAM102において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数＝1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM102の保留記憶バッファに格納する（S55）。具体的には、CPU103は、特別図柄ポインタが「

50

第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶バッファにおける第 1 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 102 の乱数バッファに格納する。また、CPU 103 は、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合には、第 2 保留記憶バッファにおける第 2 保留記憶数 = 1 に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出して RAM 102 の乱数バッファに格納する。

【1245】

そして、CPU 103 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウンタ値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする (S56)。具体的には、CPU 103 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウンタ値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウンタ値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶バッファにおける保存領域の内容を消去する。

10

【1246】

すなわち、CPU 103 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、RAM 102 の第 1 保留記憶バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、RAM 102 の第 2 保留記憶バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

20

【1247】

よって、各第 1 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 1 保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。また、各第 2 保留記憶数に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 2 保留記憶数 = 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。

【1248】

また、CPU 103 は、減算後の特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタの値に基づいて、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数指定コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する制御を行う (S59)。この場合、特別図柄ポインタに「第 1」を示す値が設定されている場合には、CPU 103 は、第 1 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。また、特別図柄ポインタに「第 2」を示す値が設定されている場合には、CPU 103 は、第 2 保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う。

30

【1249】

特別図柄通常処理では、最初に、第 1 始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータすなわち第 1 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータ、または第 2 始動入賞口を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータすなわち第 2 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、第 1 特別図柄を対象とする場合と第 2 特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

40

【1250】

次いで、CPU 103 は、乱数バッファからランダム R (大当たり判定用乱数) を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する (S61)。この場合、CPU 103 は、始動口スイッチ通過処理の S1214 や始動口スイッチ通過処理の S1224 で抽出し保留記憶バッファや乱数バッファに格納した大当たり判定用乱数を読み出し、大当たり判定を行う。大当たり判定モジュールは、予め決められている大当たり判定値や小当たり判定値と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりや小当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理や小当たり判定の処理を実行するプログラムで

50

ある。

【1251】

大当たり判定の処理では、第1特別図柄については図132-4(A)に示すいずれかの
大当たり判定値に一致すると、第2特別図柄については図132-4(B)に示すいずれか
の大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりと
することに決定した場合には(S61のY)、S71に移行する。大当たりとするか否か決
定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、
特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある
。

【1252】

S61で大当たりとすることに決定した場合には(S61のY)、大当たりであることを示
す大当たりフラグをセットする(S71)。

【1253】

次に、特別図柄ポインタが「第1」を示しているか否かを判定する(S72)。特別図
柄ポインタが「第1」のときは、図132-4(C)の第1特図大当たり種別判定テーブル
を選択し(S73)、S75に進む。一方、特別図柄ポインタが「第1」を示していない
場合(「第2」を示している場合)は、図132-4(D)の第2特図大当たり種別判定テ
ーブルを選択し(S74)、S75に進む。

【1254】

S75では、S73またはS74で選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バ
ッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数(ランダム1)の値と一致する値に対応
した大当たり種別を大当たりの種別に決定し(S75)、S81に進む。

【1255】

また、S61で大当たり判定用乱数(ランダムR)の値がいずれの大当たり判定値にも一致
しなければ(S61のN)、特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示す
データであるか否かを確認することにより、大当たり判定対象が第2特別図柄の変動表示で
あるか否か確認する(S76)。S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「
第2」を示すデータでない(第1特別図柄の変動表示である)ときは、後述するS82に
進む。一方、S76で特別図柄ポインタに設定されているデータが「第2」を示すデータ
である(第2特別図柄の変動表示である)ときは、図132-4(B)の第2特図大当たり判
定テーブルを使用して、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値がいずれの小当たり判定値に
一致するか否かを判定することにより、小当たり判定の処理を行う(S77)。すなわち、大
当たり判定用乱数(ランダムR)の値が図132-4(B)に示すいずれかの小当たり判定値
に一致すると(S77のY)、第2特別図柄に関して小当たりとすることに決定する。そし
て、小当たりとすることに決定した場合には(S77のY)、小当たりであることを示す小当たり
フラグをセットする(S78)。

【1256】

小当たりフラグをセットした後は、図132-4(E)の小当たり経由大当たり種別判定テ
ーブルを選択し(S79)、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数(ラン
ダム1)の値と一致する値に対応した大当たり種別を小当たり経由大当たりの種別として決定す
る(S80)。そして、S81に移行する。一方、S77で小当たり判定用乱数(ランダム
R)の値がいずれの小当たり判定値にも一致しなければ(S77のN)、後述するS82に
移行する。

【1257】

S81では、S75またはS80で決定した大当たりの種別を示すデータをRAM102
における大当たり種別バッファに記憶し(S81)、S82に進む。たとえば、大当たり種別
が「図柄15R時短大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして大当たり種別バッ
ファに「01」が設定され、大当たり種別が「図柄4R時短大当たり」の場合には大当たり種別を
示すデータとして大当たり種別バッファに「02」が設定される。一方、大当たり種別が「小
当たり経由16(15)R時短大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして大当たり種

10

20

30

40

50

別バッファとは別の仮大当り種別バッファに「03」が設定される。大当り種別が小当り経由9(8)R時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「04」が設定される。大当り種別が小当り経由5(4)R時短大当りの場合には大当り種別を示すデータとして仮大当り種別バッファに「05」が設定される。これらのうち、小当り経由16(15)R時短大当り、小当り経由9(8)R時短大当り、および、小当り経由5(4)R時短大当りを示すデータは、小当り遊技状態においてV入賞が生じなければ大当りが発生せずに無効となるデータあり、仮設定される。

【1258】

S82では、特別図柄の停止図柄を設定する(S78)。具体的には、大当りフラグおよび小当りフラグのいずれもセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に設定する。小当りフラグがセットされている場合には、S80で選択決定した小当り種別に応じた小当り図柄となる「1」、「5」、「9」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、S75で選択決定した大当り種別に応じた大当り図柄となる「3」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理(S111)に対応した値に更新する(S79)。

【1259】

図132-9は、小当り開放前処理(S118)を示すフローチャートである。小当り開放前処理において、CPU103は、小当りの開放態様に基づき、ソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口の開放動作を開始させる(S411)。次に、CPU103は、小当り遊技状態が開始されることを示す小当り開始指定コマンドを演出制御用CPU120へ送信する(S412)。次に、CPU103は、小当りの開放状態におけるV入賞領域870への入賞個数を当該開放状態の終了条件として用いるために、計数手段としてのV判定入賞個数カウンタをセットする(S413)。具体的に、S413では、V判定入賞個数カウンタのカウント値を「10」にセットし、V入賞個数をダウンカウントするための設定をする。そして、CPU103は、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り開放中処理(S119)に対応した値に更新する(S414)。

【1260】

図132-10は、特別図柄プロセス処理における小当り開放中処理(S119)を示すフローチャートである。小当り開放中処理において、CPU103は、小当り開放制御タイマを-1減算更新する(S430)。次に、後述するS435でV入賞個数を計数するV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているか否かを確認する(S431)。V判定入賞個数カウンタは、図132-9のS413により「10」にセットされ、10個のV入賞球を計数すると、計数値が「0」となる。S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、S441に進む。一方、S430でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっていないときは、小当り開放制御タイマがタイムアウト(タイマ値=0)したか否かを確認する(S432)。

【1261】

S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしているときは、S441に進む。一方S432で小当り開放制御タイマがタイムアウトしていないときは、小当りの開放態様に基づき、小当り開放制御タイマの計時値に対応してソレノイド22を制御することで可動部872を開放状態に動作させ、V判定入賞装置87の作動口を開閉させるための処理を行う(S433)。

【1262】

次に、V判定入賞装置87内部で開放状態となっているV入賞領域870にV入賞口から遊技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S434)。S434でオン状態となっているときは、V入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたときにセットされるV入賞フラグをセットする(S435)。そして、V入賞球検出指定コマ

10

20

30

40

50

ンドを送信するための処理をする（S 4 3 6）。これにより、演出制御用CPU 1 2 0は、V入賞球が検出されたことを認識することができ、V入賞個数を認識することが可能となる。次に、ソレノイドを駆動することにより開閉部材を動作させ、V入賞領域 8 7 0のV入賞口を開放状態から閉鎖状態に変化させ（S 4 3 7）、S 4 3 9に進む。これにより、V判定入賞装置 8 7内に進入した遊技球の1個目がV入賞すると、V入賞領域 8 7 0のV入賞口が閉鎖状態にされ、その後に、V判定入賞装置 8 7内に進入した遊技球は、すべて入賞球領域に誘導され、V判定入賞スイッチ 1 5 aにより検出される。

【1 2 6 3】

一方、S 4 3 4でオン状態となっていないときは、V入賞が検出されていないときであり、V判定入賞スイッチ 1 5 aがオン状態となっているか否かを判定する（S 4 3 8）。S 4 3 8でオン状態となっているときはS 4 3 9に進み、S 4 3 8でオン状態となっていないときは処理を終了する。

【1 2 6 4】

S 4 3 9では、図 1 3 2 - 9のS 4 1 3により「1 0」にセットされたV判定入賞個数カウンタの計数値を「- 1」するダウンカウントを行い（S 4 3 9）、V判定入賞球検出指定コマンドを送信するための処理をする（S 4 4 0）。これにより、演出制御用CPU 1 2 0は、V入賞球が検出された後、V判定入賞装置 8 7内に進入したV入賞球が検出されたことを認識することができ、V判定入賞装置 8 7内に進入した遊技球の個数を認識することが可能となる。

【1 2 6 5】

S 4 3 1でV判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になっているときは、小当りのV入賞個数が上限値に到達したことにより小当りの開放終了条件が成立したときであり、また、S 4 3 2で小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、小当りの開放制御が終了したことにより小当りの開放終了条件が成立したときである。これらのときに、CPU 1 0 3は、ソレノイド 2 2を制御することで可動部 8 7 2を閉鎖状態に動作させ、V判定入賞装置 8 7の作動口を閉鎖する（S 4 4 1）。V判定入賞個数カウンタの計数値が「0」になったときは、小当りの開放態様に応じたV判定入賞装置 8 7の開放途中であっても、V判定入賞個数カウンタの計数値に応じてV判定入賞装置 8 7が強制的に閉鎖される。小当り開放制御タイマがタイムアウトしたときは、V判定入賞装置 8 7が小当りの開放態様における小当りの開放制御の終了に応じて閉鎖される。

【1 2 6 6】

次に、V判定入賞装置 8 7の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間に相当するデータをV入賞有効期間タイマにセットし（S 4 4 2）、特別図柄プロセスフラグの値を、小当り終了処理（S 1 2 0）に対応した値に更新し（S 4 4 3）、処理を終了する。これにより、V判定入賞装置 8 7の閉鎖後のV入賞有効期間である特定期間の計時が開始される。なお、このようにV入賞有効期間である特定期間が設定されていることにより、V入賞領域を遊技球が何かの拍子に通常通過する時間より遅れて通過した場合であっても、遊技球を検出することができる。また、特定期間が設定されているので、不正にV入賞領域へ入賞させようとした者がいたとしてもその期間しか検出されないので、不正を防ぐこともできる。

【1 2 6 7】

図 1 3 2 - 1 1は、特別図柄プロセス処理における小当り終了処理（S 1 2 0）を示すフローチャートである。小当り終了後処理において、CPU 1 0 3は、V入賞有効期間タイマを- 1減算更新し（S 4 4 1）、V入賞有効期間タイマがタイムアウト（タイマ値= 0）したか否かを確認する（S 4 4 2）。

【1 2 6 8】

S 4 4 2でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしていないときは、すでにV入賞が検出されたときにS 4 3 4またはS 4 4 5でセットされるV入賞フラグがセットされているか否かを判定する（S 4 4 3）。V入賞フラグがセットされていれば処理を終了する。一方、V入賞フラグがセットされていなければ、V入賞有効期間中にV入賞領域 8 7 0に遊

10

20

30

40

50

技球が進入したことにより発生するV入賞が検出されたか否かを判定するために、V入賞スイッチ87aがオン状態となっているか否かを判定する(S444)。S444でオン状態となっていないときは、処理を終了する。一方、S444でオン状態となっているときは、V入賞有効期間中にV入賞が検出されたときであり、V入賞が検出されたことを示すV入賞フラグをセットする(S445)。そして、V入賞指定コマンドを送信するための処理をし(S446)、処理を終了する。これにより、演出制御用CPU120は、V入賞が発生したことを認識することができる。

【1269】

S442でV入賞有効期間タイマがタイムアウトしているときは、小当り終了指定コマンドを送信するための処理をする(S447)。これにより、演出制御用CPU120は、小当りが終了したことを認識することができる。次いで、ソレノイド22の状態を変化させることにより、開閉部材を開動作させてV入賞領域870(V入賞口)を開放状態に復帰させる制御が行われる(S447A)。次に、CPU103は、V入賞フラグがセットされているか否かを判定する(S448)。S448でV入賞フラグがセットされていれば、大当たりとすることが決定され、大当たりフラグをセットする(S449)。

【1270】

前述したように、小当り遊技状態において、後述する右打ち促進報知にしたがって右打ちをすれば、略100%の確率でV判定入賞装置87内に遊技球を進入させることができ、V判定入賞装置87内に進入した遊技球は必ずV入賞領域870にV入賞することにより、略100%の確率で、V入賞フラグがセットされる(図132-10のS435)ことに基づいて、S449で大当たりフラグがセットされて、大当たり遊技状態に制御される。

【1271】

次いで、CPU103は、S81で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを、V入賞の発生により正規に大当たりとなることが決まったことに応じて、当該データを大当り種別バッファに正式に記憶させる(S450)。そして、その時点でセットされていた時短フラグを一旦リセットする(S451)。

【1272】

次いで、CPU103は、S450で記憶されたデータに対応する大当り種別に応じて、大当り開始3指定コマンド、大当り開始4指定コマンド、または大当り開始5指定コマンドを送信する(S452)。これにより、演出制御用CPU120は、大当り遊技状態が開始することを認識することができる。次に、大入賞口制御タイマに、大当り表示時間(大当りが発生したことをたとえば、画像表示装置5において報知する時間)に相当する値を設定する(S453)。

【1273】

また、ROM101に記憶されている大当りの開放パターンデータを参照し、大当り種別に応じて、開放回数(たとえば、15回、8回、または、4回)、開放時間(たとえば、29秒)、インターバル時間(ラウンド間の大入賞口閉鎖時間)等の開放態様を示す開放パターンデータをRAM102に形成される所定の記憶領域にセットする(S454)。このようなデータのうち、開放回数のデータは、開放回数を計数するための開放回数カウンタにセットされる。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理(S114)に対応した値に更新し(S455)、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じたときには、大当り遊技状態に移行する。

【1274】

S448でV入賞フラグがセットされていなければ、大当り遊技状態が発生しないので、S81で大当り仮種別バッファに記憶した小当り経由の大当り種別を示すデータを消去し(S456)、特別図柄プロセスフラグの値を、特別図柄通常処理(S110)に対応した値に更新し(S457)、処理を終了する。これにより、小当り遊技状態においてV入賞が生じなかったときには、大当り遊技状態に移行しない。

【1275】

[特徴部05TMに関する説明]

10

20

30

40

50

次に、特徴部 05TM に関して、図 133-1～図 133-83 を用いて説明する。本実施形態では、変動表示中に、当該変動表示の大当たり期待度が高いことを示唆する演出（ストーリー SP 発展演出等）や、当該変動表示の表示結果が大当たりとなることを報知する演出（第 1～第 3 通常時大当たり報知演出等）が実行されるときに、演出音の一部が特殊加工（スクラッチ処理）された状態でスピーカ 8L、8R から再生出力される。また、大当たり遊技中に、保留記憶の中に表示結果が「当り」（「大当り」や「小当り」）となる保留記憶があることを報知する演出（第 1 保留連演出）や、当該大当りの大当たり種別が次回確定大当たりであることを報知する（第 1 次回確定演出）が実行されるときに、演出音の一部が特殊加工（スクラッチ処理）された状態でスピーカ 8L、8R から再生出力される。

【1276】

10

〔大当たり種別テーブル〕

図 133-1 は、大当たり種別テーブルを示す図である。大当たり種別テーブルには、大当たりの種別ごとに、大当たり発生条件、大当たり後の制御状態（遊技状態）、大当たりにおける開放回数（ラウンド数）、大当たりにおける各ラウンドの開放時間が示されている。本実施形態では、大当たり種別として、図柄 10R 時短大当たり、図柄 3R 時短大当たり、小当り経由 10（9）R 時短大当たり、および、小当り経由 3（2）R 時短大当たりが設けられている。小当り経由の大当たりの括弧内は、特別可変入賞球装置 7（大入賞口）が開放する回数を示している。

【1277】

小当りは、可変入賞球装置 6B に設けられた第 2 始動入賞口に遊技球が入賞し、第 2 特別図柄の表示結果が小当り図柄になった場合に発生する。特別図柄の表示結果を小当り図柄にするか否かの判定は、乱数抽選によって事前に行われる（特別図柄の小当り判定）。小当りが発生すると、小当り遊技状態となり、開放回数が 10 回で開放時間が 0.1 秒という開放パターンで V 判定入賞装置 87 の作動口が開放する。小当り遊技状態の終了後の遊技制御状態（大当たり確率、小当たり確率、ベース）は、小当り前と同じである。小当りにおいては、小当り遊技状態中に V 判定入賞装置 87 内の V 入賞領域 870 に入賞した遊技球に対して賞球が払出される。小当り遊技状態中には、約 10 個の入賞球が生じる得ることが設定されており、その入賞球に応じて、賞球が払出され得ることが設定されている。

20

【1278】

V 判定入賞装置 87 の作動口（以下、適宜「V 入賞口」と称する。）が開放中に、作動口へ遊技球を入賞させ、遊技球が V 判定入賞装置 87 の内部の V 入賞領域 870 に進入（V 入賞）した場合は、大当たりが発生する。このような小当りを経由した大当たりは、小当り経由大当たりと呼ばれる。小当り経由大当たりには、「小当り経由 10（9）R 時短大当たり」、および「小当り経由 3（2）R 時短大当たり」が含まれる。

30

【1279】

一方、小当りを経由せずに、特別図柄の変動表示により直接的に発生する大当たりは、図柄大当たりと呼ばれる。図柄大当たりとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する「図柄 3R 時短大当たり」、および「図柄 10R 時短大当たり」がある。

【1280】

このように、大当たりとしては、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示に基づいて直接発生する図柄大当たりと、第 2 特別図柄の変動表示に基づく小当りを経由して V 入賞により発生する小当り経由大当たりとが含まれる。

40

【1281】

本実施形態における遊技者にとって有利な有利状態には、特別可変入賞球装置 7 が開放することにも含まれる。以下、「図柄 3R 時短大当たり」、および「小当り経由 3（2）時短大当たり」を適宜「3R 大当たり」と称し、「図柄 10R 時短大当たり」、および「小当り経由 10（9）時短大当たり」を適宜「10R 大当たり」と称する。

【1282】

「図柄 10R 時短大当たり」は、大入賞口が 10 回（10R）開放される大当たりである。

50

また、小当り経由10(9)R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が9回(9R)開放される大当りであり、大入賞口の開放回数は9回であるが、実質的に10ラウンド分入賞装置が開放するので、遊技者は、大入賞口の開放に関して、「図柄10R時短大当り」と同様の当り種別と感じる。

【1283】

「図柄3R時短大当り」は、大入賞口が3回(3R)開放される大当りである。また、小当り経由3(2)R時短大当りは、V判定入賞装置87が1回(0.1秒×10回)開放された後、V入賞を条件として大入賞口が2回(2R)開放される大当りであり、大入賞口の開放回数は2回であるが、実質的に3ラウンド分入賞装置が開放するので、遊技者は、大入賞口の開放に関して、「図柄3R時短大当り」と同様の当り種別と感じる。

10

【1284】

「図柄3R時短大当り」後の時短状態は、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が1回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、約1/7という割合で、小当り経由の大当りを発生させる可能性がある回数としている。

20

【1285】

第2特別図柄の変動表示回数が1回という時短の終了条件の回数は、次のような理由で設定されている。「図柄3R時短大当り」の場合には、基本的に第2特別図柄の変動表示が1回実行完了するまで時短状態(電サポ状態含む)を継続させるが、第2特別図柄を変動表示させるには、右打ちをして遊技球を通過ゲート41に進入させて可変入賞球装置6Bを開状態にし、その状態で遊技球を可変入賞球装置6Bに入賞させる必要があり、そのような可変入賞球装置6Bへ遊技球を入賞させるまでに時間がかかってしまい、保留記憶されていた第1特別図柄が先に変動表示される場合がある。

【1286】

従って、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が5回という終了条件は、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の1回分の変動表示を確実に実行可能にするための条件である。このようにすることで、時短状態開始直後において第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまうことで、時短状態において、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の変動表示が行われなくなってしまうのを防ぐことができる。

30

【1287】

また、「図柄10R時短大当り」と、「小当り経由10(9)R時短大当り」の一部との大当り後は、第2特別図柄の変動表示回数が99回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が103回という終了条件(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の99回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が99回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、実質的に次の小当り経由の大当りが確定している状態であり、「図柄3R時短大当り」と比べて、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感

40

50

を高めることができる。

【1288】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が103回という終了条件は、「図柄3R時短大当り」の場合と同様の理由により、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の99回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。

【1289】

また、小当り経由10(9)R時短大当りの一部と、小当り経由3(2)R時短大当りとの大当り後は、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件と、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件(不図示)との2つの終了状態が設定されている。このような、時短状態の終了条件の7回という回数は、V判定入賞装置87に進入した遊技球が100%の割合でV入賞領域870に進入することを考慮して設定されている。第2特別図柄の変動表示では、約1/7という割合で小当りが発生する。よって、第2特別図柄の変動表示回数が7回という終了条件は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、「図柄3R時短大当り」と比べて、実質的に次の小当り経由の大当りが確定する状態ではないものの、小当り経由の大当りを発生させる可能性が大幅に高くなる回数としている。これにより、小当り経由の大当りの発生に遊技者を注目させることができるとともに、小当り経由の大当りの発生についての遊技者の期待感を高めることができる。

【1290】

また、第1特別図柄と第2特別図柄との変動表示回数の合計回数が11回という終了条件は、図柄3R時短大当りの場合と同様の理由により、時短状態の開始直後において、第2特別図柄の変動表示開始条件が成立する前に、大当り遊技状態前に最大4個記憶可能な第1始動入賞に基づく保留記憶による第1特別図柄の変動表示が開始されてしまっても、遊技者にとって有利な大当りに決定されやすい第2特別図柄の7回分の変動回数の変動表示を確実に実行可能にするためである。

【1291】

〔乱数値〕

図133-2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133-2に示すように、本実施形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1の他、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、MR4の初期値決定用の乱数値MR5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。

【1292】

なお、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。

【1293】

なお、本実施形態では各乱数値MR1~MR5をそれぞれ図133-2に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値MR1~MR5の範囲は、他の範囲の値を用いてもよい。

【1294】

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、CPU 103 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。

【1295】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える ROM 101 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、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101 には、CPU 103 が主基板 11 から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。

10

【1296】

〔表示結果判定テーブル〕

図 133-3 (A1) 及び (A2) は、第 1 特別図柄用の表示結果判定テーブル及び第 2 特別図柄用の表示結果判定テーブルを示す説明図である。これらテーブルは、ROM 101 に記憶されている。

【1297】

図 133-3 (A1) は、第 1 特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「第 1 特別図柄用」表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。〔第 1 特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第 1 特別図柄について大当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値 MR1 と比較される大当たり判定値（不図示）が設定されているテーブルである。図 133-3 (A1) に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。本例では、第 1 特別図柄の大当たり確率は $1/199$ となっている。

20

【1298】

図 133-3 (A2) は、第 2 特別図柄用の表示結果判定テーブル（以下、適宜「第 2 特別図柄用」表示結果判定テーブル」と称する。）を示す説明図である。〔第 2 特別図柄用〕表示結果判定テーブルは、第 2 特別図柄について大当たり判定および小当たり判定をするためのデータテーブルであって、乱数値 MR1 と比較される大当たり判定値、および、小当たり判定値（不図示）が設定されているテーブルである。図 133-3 (A2) における、上段が大当たり判定テーブル部であり、下段が小当たり判定テーブル部である。この上段に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示し、下段に示す「確率」は、小当たりになる確率（割合）を示す。

30

【1299】

本例では、第 2 特別図柄の大当たり確率は、 $1/199$ となっている。また、第 2 特別図柄の小当たり確率は、 $1/7.35$ に設定されている。なお、第 1 特別図柄に小当たりを設けてもよい。このような場合には、第 2 特別図柄よりも第 1 特別図柄の方が小当たりの当選確率が低くすることが望ましい。例えば、第 1 特別図柄による小当たり確率を $1/99$ とすればよい。

【1300】

CPU 103 は、第 1 始動入賞口への始動入賞（第 1 始動入賞）、または、第 2 始動入賞口への始動入賞（第 2 始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路 104 のカウント値（乱数値 MR1）を抽出する。第 1 始動入賞については、抽出値を〔第 1 特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当たり判定値と一致すると、第 1 特別図柄に関して大当たりすることに決定する。第 2 始動入賞については、抽出値を〔第 2 特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された大当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当たり判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して大当たりすることに決定する。そして、抽出値がいずれかの大当たり判定値と一致しないときは、抽出値を〔第 2 特別図柄用〕表示結果判定テーブルに設定された小当たり判定値と比較し、抽出値がいずれかの小当たり判定値と一致すると、第 2 特別図柄に関して小当

40

50

りにすることに決定する。小当りにすることに決定することは、小当り経由の大当りにすることに仮決定（小当り中にV入賞が生じなければ大当りに制御されないため、仮決定と記載する）することとも意味する。

【1301】

なお、大当りにするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示による停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。また、小当りにするか否か決定するということは、小当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第2特別図柄の変動表示による停止図柄を小当り図柄にするか否か決定するということでもある。

10

【1302】

〔大当り種別判定テーブル〕

図133-3(B1)、(B2-1)、(B2-2)は、ROM101に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図133-3(B1)は、第1特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第1特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図133-3(B2-1)は、第2特別図柄により大当りと判定されたときの図柄大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特別図柄用の大当り種別判定テーブルである。図133-3(B2-2)は、第2特別図柄により小当りと判定されたときの小当り経由大当りの大当り種別を決定するために用いる第2特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブルである。

20

【1303】

図133-3(B1)の第1特別図柄用の大当り種別判定テーブル（以下、適宜「[第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル」と称する。）には、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【1304】

また、図133-3(B1)には、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「図柄10R時短大当り」は時短制御回数が99回であり、「図柄3R時短大当り」は時短制御回数が1回である。

30

【1305】

本実施形態では、時短制御回数が99回である「図柄10R時短大当り」及び「小当り経由10(9)時短大当り」を適宜「10R大当りA」（次回確定大当り）と称し、時短制御回数が1回または7回である「図柄10R時短大当り」及び「小当り経由10(9)時短大当り」を適宜「10R大当りB」（次回非確定大当り）と称し、時短制御回数が1回または7回である「図柄3R時短大当り」及び「小当り経由3(2)時短大当り」を適宜「3R大当りB」（次回非確定大当り）と称する。以下、時短制御回数がX回である「大当り」を、適宜「大当り」（X回）と称する。

【1306】

本例では、〔第1特別図柄用〕大当り種別判定テーブルにおいて、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～2までが「図柄10R時短大当り」（99回）に割り当てられており（1%）、3～299までが「図柄3R時短大当り」（1回）に割り当てられている（99%）。

40

【1307】

図133-3(B2-1)の第2特別図柄用の大当り種別判定テーブル（以下、適宜「〔第2特別図柄用〕大当り種別判定テーブル」と称する。）には、大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【1308】

また、図133-3(B2-1)には、「図柄10R時短大当り」と「図柄3R時短大

50

当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「図柄10R時短大当り」は時短制御回数が99回または7回であり、「図柄3R時短大当り」は時短制御回数が7回である。

【1309】

本例では、[第2特別図柄用]大当り種別判定テーブルにおいて、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～29までが「図柄10R時短大当り」（99回）に割り当てられており（10%）、30～149までが「図柄10R時短大当り」（7回）に割り当てられており（40%）、150～299までが「図柄3R時短大当り」（7回）に割り当てられている（50%）。

【1310】

図133-3（B2-2）の第2特別図柄用の小当り経由大当り種別判定テーブル（以下、適宜「[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル」と称する。）には、小当り経由大当り種別判定用の乱数値MR2の値と比較される数値であって、「小当り経由10（9）R時短大当り」と「小当り経由3（2）R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り判定値が設定されている。

【1311】

また、図133-3（B2-2）には、「小当り経由10（9）R時短大当り」と「小当り経由3（2）R時短大当り」とのそれぞれに対応した大当り後に実行される時短制御の回数も示されている。「小当り経由10（9）R時短大当り」は時短制御回数が99回または7回であり、「小当り経由3（2）R時短大当り」は時短制御回数が7回である。

【1312】

本例では、[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブルにおいて、MR2の判定値の範囲0～299のうち、0～29までが「小当り経由10（9）R時短大当り」（99回）に割り当てられており（10%）、30～149までが「小当り経由10（9）R時短大当り」（7回）に割り当てられており（40%）、150～299までが「小当り経由3（2）R時短大当り」（7回）に割り当てられている（50%）。

【1313】

〔変動パターン判定〕

ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【1314】

ここでは、演出モードが通常モードである場合と、演出モードがパワフルRUSHモードである場合とにおける変動パターン判定について説明する（演出モードについての詳細は図133-12参照）。具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、変動表示結果を「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用される〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルと、変動表示結果を「大当り」（小当りも含む）にすることが事前決定されたときに使用される〔大当り用〕変動パターン判定テーブルとが、予め用意されている。

【1315】

＜通常モードの変動パターン＞

演出モードが通常モードである場合の〔はずれ用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「SP-Aはずれ」の変動パターン、「SP-Bはずれ」の変動パターン、「SP-Cはずれ」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1316】

〔大当り用〕変動パターン判定テーブルにおいては、「ノーマルリーチ大当り」の変動パターン、「SP-A1大当り」の変動パターン、「SP-A2大当り」の変動パターン、「SP-B1大当り」の変動パターン、「SP-B2大当り」の変動パターン、「SP-C1大当り」の変動パターン、「SP-C2大当り」の変動パターンに対して、変動パ

10

20

30

40

50

ターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1317】

＜非リーチはずれ＞

本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターンのうち「非リーチはずれ」の変動パターンでは、リーチ状態が成立せずに最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。

【1318】

＜ノーマルリーチはずれ＞

本実施形態において、最終表示結果が「はずれ」となる変動パターンのうち「ノーマルリーチはずれ」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機（プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等）で表示結果が「はずれ」であることに対応した飾り図柄の組合せ（例えば、「323」、「545」等）が表示されることにより最終表示結果が「はずれ」であることが報知される。

10

【1319】

＜ノーマルリーチ大当たり＞

本実施形態において、最終表示結果が「大当たり」となる変動パターンのうち「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、所定の契機（プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等）で表示結果が「大当たり」であることに対応した飾り図柄の組合せ（例えば、「222」、「777」等）が表示されることにより最終表示結果が「大当たり」又は「小当たり」であることが報知される。

20

【1320】

本実施形態では、各種演出において複数種類のキャラクタが登場する。本例では、これらのキャラクタとして、味方キャラクタA、味方キャラクタB、味方キャラクタC、敵キャラクタX、敵キャラクタYが設けられている。以下では、味方キャラクタAを、適宜「味方キャラA」、「味方A」、「キャラクタA」、「キャラA」、「味方キャラ（A）」、「味方（A）」、「キャラクタ（A）」、「キャラ（A）」と称する。また、以下では、味方キャラクタBを、適宜「味方キャラB」、「味方B」、「キャラクタB」、「キャラB」、「味方キャラ（B）」、「味方（B）」、「キャラクタ（B）」、「キャラ（B）」と称する。以下では、味方キャラクタCを、適宜「味方キャラC」、「味方C」、「キャラクタC」、「キャラC」、「味方キャラ（C）」、「味方（C）」、「キャラクタ（C）」、「キャラ（C）」と称する。また、以下では、敵キャラクタXを、適宜「敵キャラX」、「敵X」、「キャラクタX」、「キャラX」、「敵キャラ（X）」、「敵（X）」、「キャラクタ（X）」、「キャラ（X）」と称する。また、以下では、敵キャラクタYを、適宜「敵キャラY」、「敵Y」、「キャラクタY」、「キャラY」、「敵キャラ（Y）」、「敵（Y）」、「キャラクタ（Y）」、「キャラ（Y）」と称する。

30

【1321】

＜スーパーリーチを伴うはずれ／大当たり＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SP-Aはずれ」、「SP-Bはずれ」、「SP-Cはずれ」、「SP-A1大当たり」、「SP-A2大当たり」、「SP-B1大当たり」、「SP-B2大当たり」、「SP-C1大当たり」、「SP-C2大当たり」）では、「大当たり」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「SPリーチ演出」、「SPリーチ」と称する。）が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。

40

【1322】

（チャレンジSP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Aはずれ」、「SP-A1大当たり」、「SP-A2大当たり」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが一旦停止表示（仮はずれ報知）され、その後、スーパーリーチに発展し、味方キャラBが岩を破壊する

50

チャレンジを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「チャレンジSP演出」、「チャレンジSP」と称する。）が実行される（本例では、「ナナ チャレンジ」、図133-27（3）参照）。以下では、このような変動パターンを、適宜「SP-A」を伴う変動パターン、「チャレンジSPを伴う変動パターン」等と称する。

【1323】

ここで、変動パターンが「SP-Aはずれ」である場合には、味方キャラBがチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行され、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-A 1大当り」である場合には、味方キャラBがチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行され（図133-32及び図133-33参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。また、変動パターンが「SP-A 2大当り」である場合には、チャレンジSP演出において失敗演出が実行された後に、後述する復活演出が実行され、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。

【1324】

（バトルSP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Bはずれ」、「SP-B 1大当り」、「SP-B 2大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチに発展し、味方キャラAと敵キャラXがバトルを行うことにより「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「バトルSP演出」、「バトルSP」と称する。）が実行される（図133-27（6）参照）。

【1325】

ここで、変動パターンが「SP-Bはずれ」である場合には、味方キャラAが敵キャラXに敗北する演出（敗北演出）が実行され、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-B 1大当り」である場合には、味方キャラAが敵キャラXに勝利する演出（勝利演出）が実行され（図133-34～図133-37参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。また、変動パターンが「SP-B 2大当り」である場合には、バトルSP演出において敗北演出が実行された後に、後述する復活演出が実行され、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。以下では、このような変動パターンを、適宜「SP-B」を伴う変動パターン、「バトルSPを伴う変動パターン」等と称する。

【1326】

（ストーリーSP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Cはずれ」、「SP-C 1大当り」、「SP-C 2大当り」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に、スーパーリーチに発展し、味方キャラAに関連するストーリー映像の表示を行うことにより「大当り」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「ストーリーSP演出」、「ストーリーSP」と称する。）が実行される（図133-27（8）参照）。

【1327】

ここで、変動パターンが「SP-Cはずれ」である場合には、味方キャラAに関連するストーリー映像の表示が途中までで終了する演出（未達成演出）が実行され、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-C 1大当り」である場合には、味方キャラAに関連するストーリー映像の表示が最後まで行われる演出（達成演出）が実行され（図133-38～図133-41参照）、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。また、変動パターンが「SP-C 2大当り」である場合には、ストーリーSP演出において未達成演出が実行された後に、後述する復活演出が実行され、最終表示結果が「大当り」となることが報知される。以下では、このような変動パターンを、適宜「SP-C」を伴う変動パターン、「ストーリーSPを伴う変動パターン」等と称する。

【1328】

図 1 3 3 - 4 は、通常モードにおける変動パターン判定テーブルである。図 1 3 3 - 4 (A) に示すように、通常モードでの「はずれ用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 9 0 0 までは「非リーチはずれ」、9 0 1 ~ 9 5 0 までは「ノーマルリーチはずれ」、9 5 1 ~ 9 7 0 までは「SP-A はずれ」、9 7 1 ~ 9 9 0 までは「SP-B はずれ」、9 9 1 ~ 9 9 7 までは「SP-C はずれ」の、各変動パターンに割り当てられている。

【1 3 2 9】

また、図 1 3 3 - 4 (B) に示すように、通常モードでの「大当たり用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR 3 の判定値の範囲 1 ~ 9 9 7 のうち、1 ~ 5 0 までは「ノーマルリーチ大当たり」、5 1 ~ 1 8 5 までは「SP-A 1 大当たり」、1 8 6 ~ 2 0 0 までは「SP-A 2 大当たり」、2 0 1 ~ 4 7 0 までは「SP-B 1 大当たり」、4 7 1 ~ 5 0 0 までは「SP-B 2 大当たり」、5 0 1 ~ 9 5 0 までは「SP-C 1 大当たり」、9 5 1 ~ 9 9 7 までは「SP-C 2 大当たり」の、各変動パターンに割り当てられている。

【1 3 3 0】

図 1 3 3 - 4 に示したように、表示結果が「はずれ」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-A」を伴う変動パターン（本例では、「SP-A はずれ」）が選択される割合は、 $(970 - 951 + 1) / 997 = \text{約 } 2\%$ であり、「SP-B」を伴う変動パターン（本例では、「SP-B はずれ」）が選択される割合は、 $(990 - 971 + 1) / 997 = \text{約 } 2\%$ であり、「SP-C」を伴う変動パターン（本例では、「SP-C はずれ」）が選択される割合は、 $(997 - 991 + 1) / 997 = \text{約 } 0.7\%$ である。

【1 3 3 1】

一方で、表示結果が「大当たり」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-A」を伴う変動パターン（本例では、「SP-A 1 大当たり」、「SP-A 2 大当たり」）が選択される割合は、 $\{(185 - 51 + 1) + (200 - 186 + 1)\} / 997 = \text{約 } 15\%$ であり、「SP-B」を伴う変動パターン（本例では、「SP-B 1 大当たり」、「SP-B 2 大当たり」）が選択される割合は、 $\{(470 - 201 + 1) + (500 - 471 + 1)\} / 997 = \text{約 } 30\%$ であり、「SP-C」を伴う変動パターン（本例では、「SP-C 1 大当たり」、「SP-C 2 大当たり」）が選択される割合は、 $\{(950 - 501 + 1) + (997 - 951 + 1)\} / 997 = \text{約 } 50\%$ である。

【1 3 3 2】

このように、表示結果が「はずれ」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-C」を伴う変動パターン（約 0.7%）<「SP-B」を伴う変動パターン（約 2%）=「SP-A」を伴う変動パターン（約 2%）の関係性で実行割合が割り振られている。また、表示結果が「大当たり」であるときに、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち、「SP-A」を伴う変動パターン（約 15%）<「SP-B」を伴う変動パターン（約 30%）<「SP-C」を伴う変動パターン（約 50%）の関係性で実行割合が割り振られている。

【1 3 3 3】

即ち、各種スーパーリーチを伴う変動パターンが実行される場合において、「はずれ」：「大当たり」の比率（大当たり発生率 = 大当たり / （はずれ + 大当たり））は、「SP-A」を伴う変動パターンが実行される場合、 $2(\%) : 15(\%) = 1 : 7.5$ の比率（88%）であり、「SP-B」を伴う変動パターンが実行される場合、 $2(\%) : 30(\%) = 1 : 15$ の比率（93%）であり、「SP-C」を伴う変動パターンが実行される場合、 $0.7(\%) : 50(\%) = 1 : 70$ （98%）の比率である。

【1 3 3 4】

従って、各種スーパーリーチを伴う変動パターンが実行される場合において、「SP-A」を伴う変動パターン < 「SP-B」を伴う変動パターン < 「SP-C」を伴う変動パターンの関係性で大当たり発生率が高くなっている。つまり、バトル SP を伴う変動パターン < チャレンジ SP を伴う変動パターン < ストーリー SP を伴う変動パターンの関係性で

大当たり期待度が高くなっている。

【1335】

＜パワフルRUSHモードの変動パターン＞

演出モードがパワフルRUSHモードである場合の「はずれ用」変動パターン判定テーブルにおいては、「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、「SP-Xはずれ」の変動パターン、「SP-Yはずれ」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【1336】

「大当たり用」変動パターン判定テーブルにおいては、「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターン、「SP-X大当たり」の変動パターン、「SP-Y大当たり」の変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

10

【1337】

「非リーチはずれ」の変動パターン、「ノーマルリーチはずれ」の変動パターン、及び「ノーマルリーチ大当たり」の変動パターンについては、通常モードにおける変動パターンで説明したものと同様であるので、ここでは説明を省略する。

【1338】

＜スーパーリーチを伴うはずれ／大当たり＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「SP-Xはずれ」、「SP-Yはずれ」、「SP-X大当たり」、「SP-Y大当たり」）では、「大当たり」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。「SP-Yはずれ」の変動パターン、及び「SP-Y大当たり」の変動パターンについては、前述した「SP-Bはずれ」の変動パターン、「SP-B1大当たり」の変動パターンと同様であるので、ここでは説明を省略する。

20

【1339】

（殲滅SP演出）

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Xはずれ」、「SP-X大当たり」の変動パターンでは、リーチ状態が成立した後に変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが一旦停止表示（仮はずれ報知）され、その後、スーパーリーチに発展し、敵キャラYの群れ（以下、適宜「敵キャラY群」と称する。）を殲滅させるために攻撃を行うことにより「大当たり」に当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出（以下、適宜「殲滅SP演出」と称する。）が実行される（図133-68参照）。

30

【1340】

ここで、変動パターンが「SP-Xはずれ」である場合には、敵キャラY群が残存する演出（残存演出）が実行され（図133-68（3A）参照）、最終表示結果が「はずれ」となることが報知される。一方、変動パターンが「SP-X大当たり」である場合には、敵キャラYを殲滅させる演出（殲滅演出）が実行され（図133-68（3B）参照）、最終表示結果が「大当たり」となることが報知される。

40

【1341】

図133-5は、パワフルRUSHモードにおける変動パターン判定テーブルである。図133-5（A）に示すように、パワフルRUSHモードでの「はずれ用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～950までが「非リーチはずれ」、951～980までが「ノーマルリーチはずれ」、981～985までが「SP-Xはずれ」、986～997までが「SP-Yはずれ」の、各変動パターンに割り当てられている。

【1342】

また、図133-5（B）に示すように、パワフルRUSHモードでの「大当たり用」変動パターン判定テーブルにおいては、MR3の判定値の範囲1～997のうち、1～50

50

0 までが「ノーマルリーチ大当り」、501～600までが「SP-X大当り」、601～997までが「SP-Y大当り」の、各変動パターンに割り当てられている。

【1343】

〔演出音のスクラッチ処理〕

本実施形態では、スピーカ8L、8Rから演出音（楽曲、セリフ音声、効果音、エラー報知音等）を再生出力することが可能である。本実施形態では、演出音の一部に対して特殊加工（本例では、「スクラッチ加工」と称する。）を実行して再生出力させることが可能である。スクラッチとは、アナログレコードをターンテーブル上で再生中に、そのレコードを手で強制的に動かして再生速度を極端に変化させることで特殊な音声（以下、適宜「スクラッチ音」と称する。）を生み出す技法のことである。スクラッチ加工とは、アナログレコードを用いるのではなく、音声制御基板が備える記憶部の音データ（例えば、Waveファイルなどの波形データ等）を用いることによって、アナログレコードにおけるスクラッチ音と同様の演出音を擬似的に発生させる処理である。以下では、スクラッチ加工を、適宜「スクラッチ処理」と称する。

10

【1344】

本実施形態では、スクラッチ処理は、同じ音データ（以下、適宜「スクラッチ音データ」と称する。）を短い間隔で連続して再生出力させることによって、スクラッチ音と同様の演出音を擬似的に発生させる。

【1345】

スクラッチ音データは、1音（セリフ音、効果音、楽曲音等）以上の音声を含む音データであり、本遊技機において登場する各種演出に関連した単語の頭文字の音（1音以上）で構成される音データである。本実施形態では、スクラッチ音データは、1音（セリフ音、効果音、楽曲音等）の音声を含む音データであり、本遊技機において登場する各種演出に関連した単語の頭文字の1音目で構成される音データである。

20

【1346】

例えば、後述するVストック演出に関連した単語「V（ブイ）ストック」の頭文字（1音目）の「ブ」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行することが可能である。また、後述する大当り遊技中に再生出力される楽曲のうち楽曲Xに関連した歌詞の一部の単語「ウェルカム」の頭文字（1音目）の「ウェ」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行することが可能である。

30

【1347】

本実施形態では、単語の頭文字の音（1音目）と同じ音（2音目以降）が複数回以上繰り返される単語の音データに対してスクラッチ処理が実行されない。例えば、単語「大当り（おおあたり）」の頭文字（1音目）の「お」に対応する音データに対してスクラッチ処理は実行されない。単語「大当り（おおあたり）」の頭文字（1音）の「お」に対応する音データに対してスクラッチ処理が実行されてしまうと、1音目の「お」がスクラッチ処理されて再生出力されているのか、2音目の「お」が再生出力されているのか、遊技者を混乱させてしまう虞があり、これを防止するためである。

【1348】

なお、上記の実施形態に限らず、単語の頭文字の音（1音目）と同じ音（2音目以降）が複数回以上繰り返される単語に対してスクラッチ処理が実行されてもよい。例えば、単語「大当り（おおあたり）」の頭文字（1音目）の「お」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行し、4回連続して「お」を再生出力した後に、2音目の「お」を再生出力してもよい。

40

【1349】

本実施形態では、演出音（音データ）は、第1演出音（第1音データ）と、第1演出音の後に再生出力される第2演出音（第2音データ）と、で構成される場合がある。本実施形態では、第1演出音に含まれる音数は、第2演出音に含まれる音数よりも少ないものとする。例えば、「V（ブイ）ストック」の単語に対応した音データは、頭文字の「ブ」（1音）に対応した第1音データと、2文字目以降の「イストック」（4音）に対応した第

50

2音データと、で構成される。この場合、第1演出音「ブ」に対してスクラッチ処理を実行して再生出力させた後に、第2演出音「イストック」に対してスクラッチ処理を実行せずに再生出力させることが可能である。

【1350】

本実施形態では、スクラッチ処理において、同じ音データ（スクラッチ音データ）の連続回数は2回以上に設定されている。例えば、スクラッチ処理において、何れの演出が実行されるかに応じて、スクラッチ音データの連続回数が2回に設定される場合や、4回に設定される場合がある。

【1351】

本実施形態では、スクラッチ音データは、いずれの間隔で再生出力されてもよい。例えば、スクラッチ音データが4回連続で再生出力される場合（即ち、再生出力の間隔が3回ある場合）、スクラッチ音データは3回とも0秒間隔で再生出力されてもよく、3回とも1秒間隔で再生出力されてもよく、1回目は1秒間隔、2回目は2秒間隔、3回目は3秒間隔で再生出力されてもよく、1回目は3秒間隔、2回目は2秒間隔、3回目は1秒間隔で再生出力されてもよい。以下では、スクラッチ音データの再生出力間隔を「スクラッチ間隔」と称する。

【1352】

このように、スクラッチ音データを短い間隔で連続して再生出力させることによって、遊技者にスクラッチ処理が実行された演出音の印象や記憶を残す効果（リフレイン効果）を与えることができ、演出音に関して演出効果を向上できる。また、スクラッチ音データの連続回数が多いほどリフレイン効果は向上する。

【1353】

なお、上記の実施形態に限らず、スクラッチ処理が実行される音データは、2音以上で構成される音データであってもよい。例えば、「V（ブイ）ストック」の（1音目および2音目）の「ブイ」に対応する音データに対してスクラッチ処理を実行して再生出力させた後に、「ストック」に対してスクラッチ処理を実行せずに再生出力させてもよい。

【1354】

〔スクラッチ処理された演出音の再生出力例〕

図133-6（A）は、本実施形態における演出音種別テーブルの具体例の一例である。効果音種別テーブルは、音データを再生するための記憶領域であり、音声制御基板が備える記憶部に設けられる。

【1355】

図133-6（A）に示すように、演出音種別として、「パワフル」の単語に対応した演出音が記憶されており、この演出音は、頭文字の「パ」に対応した第1演出音と、2文字目以降の「ワフル」に対応した第2演出音と、で構成されている。

【1356】

図133-6（B）は、本実施形態における演出音がスピーカ8L、8Rから再生出力されるとききの再生出力例を示す説明図である。

【1357】

図133-6（B1）は、本実施形態におけるスクラッチ処理が実行されない演出音がスピーカ8L、8Rから再生出力されるとききの再生出力例を示す説明図である。

【1358】

図133-6（B1）に示すように、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行せずに演出音「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。このとき、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行せずに第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させ、第2演出音「ワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1359】

図133-6（B2）は、本実施形態におけるスクラッチ処理が実行された演出音がスピーカ8L、8Rから再生出力されるとききの再生出力例を示す説明図である。

【1360】

図133-6(B2)に示すように、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行し、演出音「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。このとき、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させ、第1演出音及び第2演出音「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1361】

また、演出音がスクラッチ処理されて再生出力されるときに、他の演出装置も連動して演出を行ってもよい。例えば、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、遊技効果ランプ9を第1演出音の再生出力タイミングに合わせて発光（点滅）させてもよい。また、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、画像表示装置5に備えられた導光板を第1演出音の再生出力タイミングに合わせて発光（点滅）させてもよい。また、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、スティックコントローラ31Aを第1演出音の再生出力タイミングに合わせて振動させてもよい。

【1362】

〔音のインパクト〕

本実施形態では、「音のインパクト」とは、音声の再生出力が開始されるとき（以下、適宜「出だし」、「立ち上がり」と称する。）の勢いのことである。以下では、適宜「インパクト」と称する。図133-7(1)～(3)には、横軸を時間、縦軸を出力音量（%）とするグラフが示されている。

【1363】

図133-7(1)に示すように、音声の出力音量が最小値（0%）から最大値（100%）になるまでの部分がインパクトとなる。以下では、音声の出力音量の最大値と最小値との差を、適宜「出力絶対値」と称する。また、音声の出力音量が最小値（0%）から最大値（100%）になるまでの期間を「インパクトタイム」と称し、本例では、インパクトタイムは $t_0 \sim t_1$ の期間である。

【1364】

＜音のインパクトの強弱＞

本実施形態では、インパクトは、

$$IM = \text{出力絶対値} / \text{インパクトタイム} \cdots (\text{式1})$$

の式で計算されるIMの値（以下、適宜「インパクト値」と称する。）に基づいて、インパクトの強弱を判別することが可能である。インパクト値が大きいほどインパクトは強く、インパクト値が小さいほどインパクトは弱い。即ち、インパクト値とは、図133-7に示すグラフの傾き（勾配）と同じである。

【1365】

式(1)に示したように、出力絶対値の値が大きければ大きいほど、インパクト値は大きくなり、出力絶対値の値が小さければ小さいほど、インパクト値は小さくなる（不図示）。例えば、インパクトタイムの値が一定のとき、出力絶対値：最大値（100%）－最小値（0%）＝100の場合の方が、出力絶対値：最大値（50%）－最小値（0%）＝50の場合よりも、インパクト値は大きくなる。

【1366】

また、式(1)に示したように、インパクトタイムの値が小さければ小さいほど、インパクト値は大きくなり（図133-7(2A)参照）、インパクトタイムの値が大きければ大きいほど、インパクト値は小さくなる（図133-7(2B)参照）。例えば、出力絶対値の値が一定のとき、インパクトタイム： $t_b(1) - t_0(0) = 1$ の場合の方が、インパクトタイム： $t_a(10) - t_0(0) = 10$ の場合よりも、インパクト値は大きくなる。

【1367】

なお、インパクトが強ければ強いほど（インパクト値の値が大きければ大きいほど）、力強く勢いのある音声の印象を与え、インパクトが弱ければ弱いほど（インパクト値の値が小さければ小さいほど）、やさしく緩やかな音声の印象を与える。

【1368】

〔演出音種別テーブル〕

図133-8及び図133-9は、本実施形態における演出音種別テーブルの具体例の説明図である。演出音種別テーブルは、音データを再生するための記憶領域であり、音声制御基板が備える記憶部に設けられる。図133-8及び図133-9には、「CH」、「演出音種別」、「演出音構成」、「再生出力内容」、「インパクト強弱」、及び「関連演出、関連状態」が設けられている。なお、図133-8及び図133-9の説明において、詳細を説明していない各種演出や演出モード等については、後述するものとする。

10

【1369】

図133-8及び図133-9に示すように、演出音種別テーブルは「CH01」～「CH42」の42チャンネルから構成される。

【1370】

ここで、スピーカ8L、8Rが出力する演出音の音データには、比較的データ量が多い「ステレオデータ」と、比較的データ量の小さい「モノラルデータ」とがある。本例では、楽曲は「ステレオデータ」であり、楽曲以外の演出音（セリフ音、効果音、エラー報知音）は「モノラルデータ」である。

【1371】

なお、音声再生領域において、「ステレオデータ」を記憶するための連続する2つのチャンネルによって「ペアCH」を構成してもよいし、そのようにしなくてもよい。この場合、「モノラルデータ」は、この「ペアCH」の一方のチャンネルに記憶される。

20

【1372】

＜演出に係る演出音＞

本実施形態では、演出に係る音（演出音）の音データは「CH01」～「CH40」のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、演出音の音データは、その演出音を再生出力するタイミングになると、「CH01」～「CH40」のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

【1373】

「CH01」には、演出音種別：「楽曲A」、演出音構成：「楽曲データA」、再生出力内容：「歌唱音A」、「伴奏音A」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（非Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

30

【1374】

「CH02」には、演出音種別：「楽曲B」、演出音構成：「楽曲データB」、再生出力内容：「歌唱音B」、「伴奏音B」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（非Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1375】

「CH03」には、演出音種別：「楽曲C」、演出音構成：「楽曲データC」、再生出力内容：「歌唱音C」、「伴奏音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（非Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

40

【1376】

「CH04」には、演出音種別：「楽曲X」、演出音構成：「楽曲データX1」、再生出力内容：「歌唱音X1」、「伴奏音X1」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1377】

50

「CH05」には、演出音種別：「楽曲X」、演出音構成：「楽曲データX2」、再生出力内容：「歌唱音X2」、「伴奏音X2」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「パワフルRUSH用BGM」、「大当りラウンド用BGM」（Vストック時選択可能楽曲）が記憶されている。

【1378】

「CH06」には、演出音種別：「演出音A「ブイストック」」、演出音構成：「第1演出音A」（第1演出音A1：10R大当り対応、第1演出音A2：3R大当り対応）、再生出力内容：「第1セリフ音A「ブ」」、「第1効果音A」（第1効果音A1、第1効果音A2）、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第1Vストック演出」が記憶されている。

10

【1379】

「CH07」には、演出音種別：「演出音A「ブイストック」」、演出音構成：「第2演出音A」（第2演出音A1：10R大当り対応、第2演出音A2：3R大当り対応）、再生出力内容：「第2セリフ音A「イストック」」、「第2効果音A」（第2効果音A1、第2効果音A2）、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第1Vストック演出」が記憶されている。

【1380】

「CH08」には、演出音種別：「演出音B」、再生出力内容：「効果音B」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「CU演出（第1可動体演出）」が記憶されている。

20

【1381】

「CH09」には、演出音種別：「演出音C1「コンプリート」」、演出音構成：「第1演出音C1」、再生出力内容：「第1セリフ音C1「コ」（キャラBボイス）」、「第1効果音C」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第1通常時大当り報知演出」が記憶されている。

【1382】

「CH10」には、演出音種別：「演出音C1「コンプリート」」、演出音構成：「第2演出音C1」、再生出力内容：「第2セリフ音C1「ンプリート」（キャラBボイス）」、「第2効果音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第1通常時大当り報知演出」が記憶されている。

30

【1383】

「CH11」には、演出音種別：「演出音C2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音C2」、再生出力内容：「第1セリフ音C2「ヴィ」（キャラAボイス）」、「第1効果音C」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第2通常時大当り報知演出（第2可動体演出）」が記憶されている。

【1384】

「CH12」には、演出音種別：「演出音C2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音C2」、再生出力内容：「第2セリフ音C2「クトリー」（キャラAボイス）」、「第2効果音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第2通常時大当り報知演出（第2可動体演出）」が記憶されている。

40

【1385】

「CH13」には、演出音種別：「演出音C3「コングラチュレーション」」、演出音構成：「第1演出音C3」、再生出力内容：「第1セリフ音C3「コ」（キャラAボイス）」、「第1効果音C」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第3通常時大当り報知演出（第3可動体演出）」が記憶されている。

【1386】

「CH14」には、演出音種別：「演出音C3「コングラチュレーション」」、演出音構成：「第2演出音C3」、再生出力内容：「第2セリフ音C3「ングラチュレーション」（キャラAボイス）」、「第2効果音C」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第3通常時大当り報知演出（第3可動体演出）」が記憶されている。

50

【1387】

「CH15」には、演出音種別：「演出音D1「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音D1」、再生出力内容：「第1セリフ音D1「ヴィ」(キャラAボイス)」、「第1効果音D」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第1右打ち時大当り報知演出」、「第1右打ち時特別大当り報知演出」(パワフルRUSH：夢夢モード)が記憶されている。

【1388】

「CH16」には、演出音種別：「演出音D1「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音D1」、再生出力内容：「第2セリフ音D1「クトリー」(キャラAボイス)」、「第2効果音D」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第1右打ち時大当り報知演出」、「第1右打ち時特別大当り報知演出」(パワフルRUSH：夢夢モード)が記憶されている。

10

【1389】

「CH17」には、演出音種別：「演出音D2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音D2」、再生出力内容：「第1セリフ音D2「ヴィ」(キャラBボイス)」、「第1効果音D」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第2右打ち時大当り報知演出」、「第2右打ち時特別大当り報知演出」(パワフルRUSH：ナナモード)が記憶されている。

【1390】

「CH18」には、演出音種別：「演出音D2「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音D2」、再生出力内容：「第2セリフ音D2「クトリー」(キャラBボイス)」、「第2効果音D」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第2右打ち時大当り報知演出」、「第2右打ち時特別大当り報知演出」(パワフルRUSH：ナナモード)が記憶されている。

20

【1391】

「CH19」には、演出音種別：「演出音D3「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第1演出音D3」、再生出力内容：「第1セリフ音D3「ヴィ」(キャラCボイス)」、「第1効果音D」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「第3右打ち時大当り報知演出」、「第3右打ち時特別大当り報知演出」(パワフルRUSH：ジャムモード)が記憶されている。

30

【1392】

「CH20」には、演出音種別：「演出音D3「ヴィクトリー」」、演出音構成：「第2演出音D3」、再生出力内容：「第2セリフ音D3「クトリー」(キャラCボイス)」、「第2効果音D」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「第3右打ち時大当り報知演出」、「第3右打ち時特別大当り報知演出」(パワフルRUSH：ジャムモード)が記憶されている。

【1393】

「CH21」には、演出音種別：「演出音EA「レディ ゴー」」、演出音構成：「第1演出音E」、再生出力内容：「第1セリフ音E「レディ」」、「第1効果音E」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：成功パターン」が記憶されている。

40

【1394】

「CH22」には、演出音種別：「演出音EA「レディ ゴー」」、演出音構成：「第2演出音EA」、再生出力内容：「第2セリフ音EA「ゴ」」、「第2効果音EA」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：成功パターン」が記憶されている。

【1395】

「CH23」には、演出音種別：「演出音EA「レディ ゴー」」、演出音構成：「第3演出音EA」、再生出力内容：「第3セリフ音EA「ゴー」」、「第3効果音EA」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：成功パターン」が記憶

50

されている。

【1396】

「CH24」には、演出音種別：「演出音EB「レディ・・・」」、演出音構成：「第1演出音E」、再生出力内容：「第1セリフ音E「レディ」」、「第1効果音E」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：失敗パターン」が記憶されている。

【1397】

「CH25」には、演出音種別：「演出音EB「レディ・・・」」、演出音構成：「第2演出音EB」、再生出力内容：「第2効果音EB」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「変化前兆演出：失敗パターン」が記憶されている。

10

【1398】

「CH26」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第1演出音F1」、再生出力内容：「第1セリフ音F1「1（ワン）」」、「第1効果音F1」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

【1399】

「CH27」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第1演出音F2」、再生出力内容：「第1セリフ音F2「2（ツー）」」、「第1効果音F2」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

20

【1400】

「CH28」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第1演出音F3」、再生出力内容：「第1セリフ音F3「3（スリー）」」、「第1効果音F3」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

【1401】

「CH29」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第2演出音F」、再生出力内容：「第2セリフ音F「ス」」、「第2効果音F」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

【1402】

「CH30」には、演出音種別：「演出音F「3・2・1 スタート」」、演出音構成：「第3演出音F」、再生出力内容：「第3セリフ音F「タート」」、「第3効果音F」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「時短突入演出」が記憶されている。

30

【1403】

「CH31」には、演出音種別：「演出音G「パワフル」」、演出音構成：「第1演出音G」、再生出力内容：「第1セリフ音G「パ」」、「第1効果音G」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「ストーリーSP発展演出」が記憶されている。

【1404】

「CH32」には、演出音種別：「演出音G「パワフル」」、演出音構成：「第2演出音G」、再生出力内容：「第2セリフ音G「ワフル」」、「第2効果音G」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「ストーリーSP発展演出」が記憶されている。

40

【1405】

「CH33」には、演出音種別：「演出音H「くらえー」」、再生出力内容：「セリフ音H「くらえー」」、「効果音H」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「殲滅SP中に操作部が操作されたとき」が記憶されている。

【1406】

「CH34」には、演出音種別：「演出音I1「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音I1「押せ」（キャラAボイス）」、「効果音I1」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

【1407】

50

「CH35」には、演出音種別：「演出音I2「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音I2「押せ」（キャラBボイス）」、「効果音I2」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

【1408】

「CH36」には、演出音種別：「演出音I3「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音I3「押せ」（キャラCボイス）」、「効果音I3」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

【1409】

「CH37」には、演出音種別：「演出音I4「押せ」」、再生出力内容：「セリフ音I4「押せ」（キャラA、キャラB、キャラCの3人キャラボイス）」、「効果音I4」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「操作促進表示」が記憶されている。

【1410】

「CH38」には、演出音種別：「演出音J「フィーバー」」、演出音構成：「第1演出音J」、再生出力内容：「第1セリフ音J「フィ」」、「第1効果音J」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「復活演出」が記憶されている。

【1411】

「CH39」には、演出音種別：「演出音J「フィーバー」」、演出音構成：「第2演出音J」、再生出力内容：「第2セリフ音J「（フィ）ーバー」」、「第2効果音J」、インパクト強弱：「弱」、関連演出、関連状態：「復活演出」が記憶されている。

【1412】

「CH40」には、演出音種別：「演出音K」、再生出力内容：「効果音K」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「プレミアム演出」が記憶されている。本実施形態では、変動表示において、本来報知されるべきでないタイミング（変動開始時、リーチ成立時等）で表示結果が「大当たり」となることを報知するプレミアム演出を実行可能である。

【1413】

<エラー報知音>

本実施形態におけるエラー報知音は、異常入賞エラー音、磁気検出エラー音を含む。異常入賞エラー音（エラー報知音A）は、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7の開放時など所定の時期以外において遊技球が入賞した場合に検出されるエラー音である。磁気検出エラー音（エラー報知音B）は、主基板11に接続される磁気検出センサによって所定の値以上の磁力を検出した場合に検出されるエラー音である。

【1414】

ここで、エラー報知音は、楽曲など他の演出音と比較して、遊技者に報知すべき優先度が高い。そこで、本実施形態においては、図133-9に示すように、「CH41」及び「CH42」は、各エラー報知音を再生するための固定のチャンネルとして確保されている。

【1415】

「CH41」には、演出音種別：「エラー報知音A」、再生出力内容：「エラー効果音A」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「異常入賞」が記憶されている。

【1416】

「CH42」には、演出音種別：「エラー報知音B」、再生出力内容：「エラー効果音B」、インパクト強弱：「強」、関連演出、関連状態：「磁気検出」が記憶されている。

【1417】

そして、これらのエラーのうちのいずれかが検知された場合には、その発生したエラーのエラー報知音の再生出力命令に基づいて、そのエラー報知音に固有のチャンネルが指定され、その指定されたチャンネルにおいて、エラー報知音のモノラルデータが再生出力される。

【1418】

また、図133-8及び図133-9に示す音声再生領域における「CH01」～「CH42」の各チャンネルには、「基本音量」、「チャンネル設定割合」、「音量値」、「

10

20

30

40

50

出力音量」が設定されている。

【1419】

「基本音量」は、音データ自体が持つ音の大きさを示す値である。基本音量は、遊技者に報知すべき優先度に応じて設定可能である。本例では、基本音量は「1」～「5」の間で設定可能としている。基本音量の数値が大きいほど、出力される音の音圧レベルが高い（出力音が強調される）ものとする。

【1420】

ここで、図133-8及び図133-9に示すように、演出音の種別に応じて基本音量が異なる。具体的には、「エラー報知音A（異常入賞）」、「エラー報知音B（磁気検出）」は、基本音量が最大の「5」である。一方で、演出に係る演出音の音データは、基本音量が「4」以下（「3」又は「4」）である。これは、演出音は、異常入賞エラー及び磁気検出エラーと比較して、遊技者による不正行為に直接関連する可能性が低く、遊技者に報知する優先度が低いためである。

10

【1421】

また、演出音の音データのうち、演出音の種別に応じて基本音量が異なる。本例では、「CH01」～「CH05」の楽曲に関連する演出音は、基本音量が「3」である。一方で、「CH06」～「CH40」の楽曲以外の演出に関連する演出音は、基本音量が「4」である。

【1422】

なお、このような形態に限らず、演出音の音データに対して、複数の基本音量が設定されてもよい。

20

【1423】

例えば、演出音Aの〔第1演出音A〕「ブ」の基本音量として「1」、「2」、「3」、「4」が設定される。〔第1演出音A〕が4回連続でスクラッチ処理を伴い再生出力されるときに、1回目の〔第1演出音A〕（基本音量：1）、2回目の〔第1演出音A〕（基本音量：2）、3回目の〔第1演出音A〕（基本音量：3）、4回目の〔第1演出音A〕（基本音量：4）と出力回数を増すごとに基本音量が大きくなり、出力音量も大きくなるようにしてもよい。また、1回目の〔第1演出音A〕（基本音量：4）、2回目の〔第1演出音A〕（基本音量：3）、3回目の〔第1演出音A〕（基本音量：2）、4回目の〔第1演出音A〕（基本音量：1）と出力回数を増すごとに基本音量が小さくなり、出力音量も小さくなるようにしてもよい。

30

【1424】

また、楽曲に関連する演出音にも適用可能であり、例えば、楽曲Xの〔楽曲データX1〕の基本音量として「1」、「2」、「3」、「4」が設定される。〔楽曲データX1〕が4回連続でスクラッチ処理を伴い再生出力されるときに、1回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：1）、2回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：2）、3回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：3）、4回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：4）と出力回数を増すごとに基本音量が大きくなり、出力音量も大きくなるようにしてもよい。また、1回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：4）、2回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：3）、3回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：2）、4回目の〔楽曲データX1〕（基本音量：1）と出力回数を増すごとに基本音量が小さくなり、出力音量も小さくなるようにしてもよい。

40

【1425】

「チャンネル設定割合」は、各チャンネルに指定される音量値である。チャンネル設定割合は、各チャンネルにおいて、基準とされる出力音量の100%となる最大ボリューム「1」から、0%となる全ミュート「0」までの間で設定可能である。

【1426】

「音量値」は、パチンコ遊技機1で出力可能な音量の上限値（音量値）である。本例では、マスターボリュームは、「1」～「5」の間で設定可能である。この音量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）

50

を行うことにより任意の値に設定可能である。

【1427】

「出力音量」は、スピーカ8L、8Rから再生出力される音の音量である。出力音量は、音データが持つ「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とに基づいて定められる。出力音量は、「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とを掛け合わせて得られる数値である。本例では、出力音量は、「0」～「25」の間で設定可能である。

【1428】

図133-9に示すように、遊技者に報知するべき優先度が高いエラー報知音は、固定の「CH41」及び「CH42」によって再生出力される。この固定のチャンネルである「CH41」及び「CH42」では、他のチャンネル（「CH01」～「CH40」）とは異なり、出力音量を最大値の「5」を固定値として再生出力させている。具体的には、「CH41」及び「CH42」では、遊技者による所定の操作（例えば、パチンコ遊技機1に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を受け付けずに、音量値が常に最大値の「5」で固定されている。

【1429】

<フェード、ミュート>

次に、「出力音量」を変化させる処理であるフェード（フェードアウト、フェードイン）、及び、ミュートについて説明をする。これらのフェードアウト、フェードイン、ミュートは、図133-8及び図133-9に示す「チャンネル設定割合」を変化させることにもない、「出力音量」を変化させることで実行される。

【1430】

ここで、フェードアウトにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「1（100%）」から徐々に減少させ「0（0%）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「0」とする処理が実行される。また、フェードインにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「0（0%）」から徐々に増加させ「1（100%）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ最大値とする処理が実行される。

【1431】

例えば、スクラッチ処理された演出音（第1演出音A）の後に再生出力される演出音（第2演出音）のチャンネル設定割合を「1（100%）」から「0（0%）」に徐々に減少させてフェードアウトさせることも可能である。

【1432】

また、ミュートにおいては、再生出力中の演出音のチャンネル設定割合を「0（0%）」とする処理を実行することによって、再生出力中の演出音の出力音量を「0」とする処理が実行される。なお、ミュートが実行されている状態においては、出力音量が「0」であるが、演出音自体は再生されている。なお、遊技者に報知するべき優先度が高いエラー報知音が出力されている場合は、他のチャンネルである「CH01」～「CH40」は、全てミュートされてもよい。

【1433】

このように、フェードアウトでは、再生出力中の演出音の出力音量が段階的に低下して最終的に「0」になる（例えば、1（100%）→0.5（50%）→0（0%）となる）のに対して、ミュートでは、再生出力中の演出音の出力音量が直ちに「0」となる（例えば、1（100%）→0（0%）となる）。すなわち、ミュートは、フェードアウトよりも短い時間で演出音の出力音量を低下させる（0とする）制御であり、時間あたりの出力音量の低下度合が高い制御である。

【1434】

〔補色対比〕

本実施形態では、画像表示装置5の画面に表示される画像の表示色が補色関係にある場合に、お互いの表示色の彩度が強くなり、より一層鮮やかに見える現象のことを「補色対

10

20

30

40

50

比」(以下、適宜「補色反転」と称する。)と称する。補色とは、後述する色相環で表したときに反対に位置する色であり、色相環の色以外にも白色に対する黒色(黒色に対する白色)である。

【1 4 3 5】

<色相環>

色相環とは、色相を環状に配置したもので、色を体系化する時に用いる方法の一つである。色は光の波長の違いによって、赤・橙・黄・緑・青・紫というように連続的に変化して知覚される。これを連続的に配列し円環状にしたものを色相環と称する。

【1 4 3 6】

色を正確に伝えるためには、規則的な色の表記方法が必要となる。本実施形態では、この色の表示体系をカラー・オーダー・システム(表色系)といい、色相環によってあらわすことができる。図1 3 3-1 0(1)に示すように、本実施形態における表色系は、基本6色相(赤・橙・黄・緑・青・紫)に、この基本6色相の中間色相(赤橙・黄橙・黄緑・青緑・青紫・赤紫)を加えた1 2色相から構成される。

【1 4 3 7】

本実施形態では、色相環における特定色と補色関係にある色とは、色相環において特定色と反対側にある色と、その近似色(両隣1色ずつ)とである。例えば、黄色と補色関係にある色とは、色相環において黄色と反対側にある紫色と、その近似色(両隣の赤紫色と青紫色)とである。

【1 4 3 8】

<白黒>

本実施形態では、色相環に含まれない白色や黒色についても補色関係にあるものとする。図1 3 3-1 0(2)に示すように、本実施形態では、白色と補色関係にある色とは黒色であり、黒色と補色関係にある色とは白色である。

【1 4 3 9】

なお、上記の実施形態では、画像表示装置5に表示される画像の表示色の彩度を強くし、より一層鮮やかに見せる手法として補色対比を用いる例を示したが、このような形態に限らず、画像表示装置5に表示される画像の表示色の彩度を強くし、より一層鮮やかに見せる手法として以下に示す手法を用いてもよい。

【1 4 4 0】

・明度反転

明度反転とは、画像の表示色の明暗を反転される手法である。例えば、表示色の明るい部分は暗くなり、表示色の暗い部分は明るくなる。

【1 4 4 1】

・階調反転

階調反転とは、画像の表示色の明暗と色が反転される手法である。例えば、明度反転させるとともに、補色反転させる。

【1 4 4 2】

[可動体]

本実施形態では、画像表示装置5の近傍(中央上部)に役物である可動体Y Mを備える。可動体Y Mは、演出制御基板1 2の制御に従って、初期位置と、第1動作位置(可動体の一部が画像表示装置5の領域と重複した位置)と、第2動作位置(可動体の全部が画像表示装置5の領域と重複した位置)との間において動作する。以下では、第1動作位置や第2動作位置を、適宜「演出位置」と称する。

【1 4 4 3】

例えば、可動体Y Mは、初期位置→第1動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→第2動作位置→初期位置と動作したり、初期位置→第1動作位置→第2動作位置→初期位置と動作したり、第2動作位置→第1動作位置→初期位置と動作したりしてもよい。

【1 4 4 4】

本実施形態では、図1 3 3-1 1(1)に示すように、可動体Y Mが初期位置にあると

10

20

30

40

50

きに、可動体 Y M は、画像表示装置 5 の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、可動体 Y M が初期位置にあるときは、画像表示装置 5 の領域に重複せず、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与えない構成となっている。

【1445】

一方で、可動体 Y M が初期位置から演出位置（第 1 動作位置、第 2 動作位置）に動作する過程や、可動体 Y M が演出位置にあるときに、可動体 Y M は、画像表示装置 5 の前方に位置するようになっている。即ち、本実施形態では、可動体 Y M が初期位置から演出位置に動作する過程や、可動体 Y M が演出位置にあるときには、画像表示装置 5 の領域に重複し、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。

【1446】

図 133-11（2）に示すように、可動体 Y M が初期位置から第 1 動作位置に動作する過程や、可動体 Y M が第 1 動作位置にあるときには、可動体 Y M が画像表示装置 5 の画面中央上部の領域に重複し、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の一部の視認性に影響を与える。

【1447】

また、図 133-11（3）に示すように、可動体 Y M が初期位置から第 2 動作位置に動作する過程や、可動体 Y M が第 2 動作位置にあるときには、可動体 Y M が画像表示装置 5 の画面中央部に重複し、画像表示装置 5 の画面に表示される映像の一部の視認性に影響を与える。

【1448】

本実施形態では、バトル S P 中に大当たり期待度が高いことを示唆する C U 演出や大当たりを報知する大当たり報知演出が実行される場合に、可動体 Y M は演出位置に動作するものとする。

【1449】

また、本実施形態では、可動体 Y M は、味方キャラクタ A を模したデザインを含む正六角形の形状となっている。この可動体 Y M の味方キャラクタ A は、スーパーリーチ演出（本例では、バトル S P 演出、ストーリー S P 演出）に登場する味方キャラクタ A と共通のキャラクタとなっている。

【1450】

〔遊技フロー〕

次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第 1 フラグ及び第 2 フラグがセットされていないときの演出モードを「通常モード」としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第 1 フラグがセットされているときの演出モードを「チャレンジモード」としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）又は通常状態（低確／低ベース状態）のいずれかに制御されており、後述する第 2 フラグがセットされているときの演出モードを「ラッシュモード」としている。

【1451】

図 133-12 に示す遊技フローの例では、演出モードが「通常モード」であるときに大当たりが発生し、大当たり遊技状態の終了後に時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、【チャレンジモード】（時短 1 回転＋保留 4 回転）又は【ラッシュモード】（時短 9 9 回転＋保留 4 回転）に移行し、大当たりが発生した場合に【ラッシュモード】（時短 7 回転＋保留 4 回転、又は、時短 9 9 回転＋保留 4 回転）に移行し、大当たりが発生しなかった場合に【通常モード】に移行する。

【1452】

（1）遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されており、後述する第 1 フラグ及び第 2 フラグがセットされていないとき、演出モードを「通常モード」としている。

【1453】

10

20

30

40

50

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

【1454】

(3) 前述した(2A)大当たり種別が「図柄3R時短大当たり」である場合の大当たりが終了すると、演出制御用CPU120は、(3A-I)第1フラグがセットされ、遊技状態が時短状態(低確／高ベース状態)に制御されて、1回の可変表示が実行されるときと、(3A-II)第1フラグがセットされ、遊技状態が通常状態(低確／低ベース状態)に制御されて、(3A-I)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)が実行されるときにおける、演出モードを「チャレンジモード」としている。演出モードが「チャレンジモード」である場合の演出例として、演出モードが「チャレンジモード」に移行することを報知する「RUSHチャレンジ」の文字が画像表示装置5に表示されている。

【1455】

(3)の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における1回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)とが実行されると、(1)の状態に制御される。本例では、(3)の状態から(1)の状態に制御される場合に、(1A)の状態(演出モードが「通常モード(晴れモード)」)に制御される。

【1456】

(4) 後述する(6A)大当たり種別が「3R大当たりB」、又は、(6B)「10R大当たりB」である場合の大当たりが終了すると、演出制御用CPU120は、(4A-I)第2フラグがセットされ、遊技状態が時短状態(低確／高ベース状態)に制御されて、7回の可変表示が実行されるときと、(4A-II)第2フラグがセットされ、遊技状態が通常状態(低確／低ベース状態)に制御されて、(4A-I)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)が実行されるときにおける、演出モードを「ラッシュモード」としている。演出モードが「ラッシュモード」である場合の演出例として、演出モードが「ラッシュモード」に移行することを報知する「パワフルRUSH」の文字が画像表示装置5に表示されている。

【1457】

(4)の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における7回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)とが実行されると、(1)の状態に制御される。

【1458】

(5) 前述した(2B)大当たり種別が「図柄10R時短大当たり」である場合の大当たりが終了すると、又は、後述する(6C)「10R大当たりA」である場合の大当たりが終了すると、演出制御用CPU120は、(5B-I)第2フラグがセットされ、遊技状態が時短状態(低確／高ベース状態)に制御されて、99回(1回転目～99回転目)の可変表示が実行されるときと、(5B-II)第2フラグがセットされ、遊技状態が通常状態(低確／低ベース状態)に制御されて、(5B-I)のときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)が実行されるときにおける、演出モードを「ラッシュモード」(Vストックあり)としている。

【1459】

また、後述するVストックフラグ(図133-47参照)がセットされた状態で、前述した(6A)大当たり種別が「3R大当たりB」、又は、(6B)「10R大当たりB」である場合の大当たりが終了すると、前述した(5B-I)と(5B-II)とに制御される。

【1460】

演出モードが「ラッシュモード」(Vストックあり)である場合の演出例として、演出モードが「ラッシュモード」(Vストック)に移行することを報知する虹色テロップ表示と「パワフルRUSH」の文字とが画像表示装置5に表示されている。

【1461】

(5)の状態、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における99回の可変表示と、このときに発生した始動入賞に対応する保留記憶(実行が保留(本例では最大4個)されている可変表示)とが実行されると、(1)の状態に制御される。しかしながら、第2特別図柄の変動表示では、約1/7という確率で小当たりが発生する本実施形態において、時短制御回数が99回である(5)の状態は、第2特別図柄の変動表示が実行されるときに、実質的に次の小当たり経由の大当たりが確定している状態であると言えるので、(5)の状態から(1)の状態に制御される例は図示していない。

10

【1462】

(6)演出モードが「チャレンジモード」である場合((3)参照)、又は、演出モードが「ラッシュモード」である場合((4)及び(5)参照)に、いずれかの変動表示において表示結果が「大当たり」又は「小当たり」となると、大当たり遊技状態(小当たり経由の大当たり遊技状態を含む)に制御される。本実施形態では、表示結果が「大当たり」となった場合の第2特別図柄の大当たり種別として「図柄3R時短大当たり」と、「図柄10R時短大当たり」とがあり、表示結果が「小当たり」となった場合の第2特別図柄の小当たり経由大当たり種別として「小当たり経由3(2)R時短大当たり」と、「小当たり経由10(9)R時短大当たり」とがある。

20

【1463】

(6A)大当たり種別が「3R大当たり」である場合の演出例として、実質的に3R大当たりであることを報知する「BONUS」の文字が画像表示装置5に表示されており、(6B)大当たり種別が「10R大当たり」のうち「10R大当たりA」又は「10R大当たりB」である場合の演出例として、実質的に10R大当たりであることを報知する「MAX FEVER」の文字が画像表示装置5に表示されており、(6C)大当たり種別が「10R大当たり」のうち「10R大当たりA」である場合の演出例として、実質的に10R大当たりであることを報知する「VSTOCK BONUS」の文字が画像表示装置5に表示されている。このとき、「10R時短大当たり」の大当たり種別のうち、時短制御回数が99回である「10R大当たりA」と、時短制御回数が7回である「10R大当たりB」とが設定されている。

30

【1464】

[始動入賞時演出決定処理]

CPU103は、始動入賞が発生したときに、入賞時判定結果のうち、大当たりとなるか否かの判定結果、大当たりの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドと、入賞時判定結果のうち、変動パターンの判定結果を示す変動カテゴリコマンドと、保留記憶数が1増加したことを指定する保留記憶数加算指定コマンド(第1保留記憶数加算指定コマンド、第2保留記憶数加算指定コマンド)と、を演出制御用CPU120に送信する。

【1465】

図133-13は、始動入賞時演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図131に示した演出制御プロセス処理の先読予告設定処理(ステップS161)において、始動入賞時演出決定処理を実行する。

40

【1466】

始動入賞時演出決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、始動入賞口への始動入賞が発生したことに基づく1セットの始動入賞時のコマンド(例えば、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、及び、第1又は第2保留記憶数加算指定コマンド)を新たに受信したか否かを確認する(ステップS05TM1010)。

【1467】

具体的には、演出制御用CPU120は、始動入賞時コマンド格納領域に1セットの図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、及び、第1又は第2保留記憶数加算指定コ

50

マンドが新たに格納されているか否かを判定する。1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信していない場合（ステップS05TM1010：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1468】

1セットの始動入賞時のコマンドを新たに受信している場合（ステップS05TM1010：YES）、演出制御用CPU120は、後述する変化先読み禁止フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS05TM1020）。変化先読み禁止フラグがセットされている場合（ステップS05TM1020：YES）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1469】

本実施形態では、変化先読み禁止フラグは、少なくとも1回以上の後述する変化演出（保留変化演出、アクティブ変化演出）又は後述するR保留演出のいずれかが実行されることが決定されたことに基づいてセットされるフラグの一種である。変化先読み禁止フラグがセットされていることによって、ステップS05TM1030～ステップS05TM1070の処理がスキップされるので、実行が保留されている保留記憶や現在実行中のアクティブ表示に対して変化演出やR保留演出を実行することに決定していた状態で、新たな始動入賞に対応した変動表示に対して保留表示やアクティブ表示を変化させる変化演出やR保留演出の実行を制限することができる。この変化先読み禁止フラグは、変化先読み禁止フラグがセットされたときの始動入賞時演出決定処理に対応する変動表示が終了したときに消去される。

【1470】

変化先読み禁止フラグがセットされていない場合（ステップS05TM1020：NO）、演出制御用CPU120は、アクティブ表示の最終表示態様を、アクティブ表示の最終表示態様を決定するためのテーブル（図133-14（A）参照）に基づいて決定する（ステップS05TM1030）。

【1471】

次いで、演出制御用CPU120は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを、変化パターンを決定テーブル（図133-14（B1）～図133-15（B4）参照）に基づいて決定する（ステップS05TM1040）。

【1472】

次いで、演出制御用CPU120は、後述する変化演出の演出種別を、変化演出の演出種別を決定するためのテーブル（図133-16（A）参照）に基づいて決定する（ステップS05TM1050）。

【1473】

次いで、演出制御用CPU120は、後述する変化前兆演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS05TM1060）。変化前兆演出を実行しないことに決定している場合（ステップS05TM1060：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM1080に処理を進める。

【1474】

変化前兆演出を実行することに決定している場合（ステップS05TM1060：YES）、演出制御用CPU120は、R保留演出の実行有無を、R保留演出の実行有無を決定するためのテーブル（図133-16（B）参照）に基づいて決定する（ステップS05TM1070）。

【1475】

ステップS05TM1070の後、又は、ステップS05TM1060：NOの後、演出制御用CPU120は、変化演出又はR保留演出のいずれかを実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS05TM1080）。

【1476】

変化演出又はR保留演出のいずれも実行しないことに決定している場合（ステップS05TM1080：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

10

20

30

40

50

【1477】

変化演出又はR保留演出のいずれかを実行することに決定している場合（ステップS05TM1080：YES）、演出制御用CPU120は、後述する変化先読みカウンタをセットし（ステップS05TM1090）、変化先読み禁止フラグをセットし（ステップS05TM1100）、そのまま処理を終了する。

【1478】

本実施形態では、先読み予告演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタが設定されている。本例では、先読み予告演出のうち変化演出又はR保留演出のターゲットとなっている変動表示が実行されるまでの変動表示回数を示す先読みカウンタを「変化先読みカウンタ」と称する。

10

【1479】

〔始動入賞時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図133-14～図133-16は、始動入賞時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図133-14（A）は、ステップS05TM1030においてアクティブ表示の最終表示態様を決定するときに参照されるアクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの一例である。図133-14（B1）～図133-15（B4）は、ステップS05TM1040において保留表示及びアクティブ表示の変化パターンを決定するときに参照される変化パターン決定テーブルの一例である。図133-16（A）は、ステップS05TM1050において変化演出の演出種別を決定するときに参照される変化演出の演出種別決定テーブルの一例である。図133-16（B）は、ステップS05TM1070においてR保留演出の実行有無を決定するときに参照されるR保留演出の実行有無決定テーブルの一例である。

20

【1480】

＜アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル＞

図133-14（A）は、アクティブ表示の最終表示態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図133-14（A）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、「通常態様」、「青色態様」、「赤色態様」、及び「金色態様」の何れかを決定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【1481】

図133-14（A）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、90%の割合で通常態様（白色の丸形表示）となり、5%の割合で青色態様（青色の丸形表示）となり、3%の割合で赤色態様（赤色の丸形表示）となり、2%の割合で金色態様（金色の丸形表示）となる。

30

【1482】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当たり」である場合（即ち図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当たり」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、75%の割合で通常態様となり、6%の割合で青色態様となり、9%の割合で赤色態様となり、10%の割合で金色態様となる。

40

【1483】

このように、アクティブ表示の最終表示態様は、通常態様＜青色態様＜赤色態様＜金色態様の関係で大当たり期待度が設定されている。

【1484】

＜変化パターン決定テーブル＞

図133-14（B1）及び（B2）、並びに、図133-15（B3）及び（B4）は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターン決定テーブルの具体例を示す説明図である。始動入賞によって保留記憶数がn（n：1～4）となった場合には、（i）その始動

50

入賞に対応した n 番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ $i i$ ）その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ $n \geq 2$ の場合）、及び、（ $i i i$ ）その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【1485】

なお、図133-14（B1）及び（B2）、並びに、図133-15（B3）及び（B4）の説明において、アクティブシフトとは、保留表示が保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示が表示されること）をいう。

10

【1486】

図133-14（B1）及び（B2）、並びに、図133-15（B3）及び（B4）では、変化パターン毎に、（ i ）～（ $i i i$ ）の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）がどのような表示態様になるかを示している。同図に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の丸形表示である通常態様を示しており、「青色」とは青色の丸形表示である青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の丸形表示である赤色態様を示しており、「金色」とは金色の丸形表示である金色態様を示している。

20

【1487】

（〔保留1個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「1」である場合には、図133-14（B1）に示す保留1個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン101～変化パターン108のいずれかに判定値が割り振られている。

【1488】

変化パターン101は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常という変化パターンである。

30

【1489】

以下、同様に、変化パターン102は通常→青色、変化パターン103は青色→青色、変化パターン104は青色→赤色、変化パターン105は赤色→赤色、変化パターン106は青色→金色、変化パターン107は赤色→金色、変化パターン108は金色→金色の変化パターンである。

【1490】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン101が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

40

【1491】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン101が40%、変化パターン102が30%、変化パターン103が30%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1492】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン101が20%、変化パターン102が20%、変化パターン103が20%、変化パターン104が20%、変化パターン105が20%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1493】

50

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合には、変化パターン１０１が６５％、変化パターン１０２～変化パターン１０８がそれぞれ５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１４９４】

（〔保留２個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「２」である場合には、図１３３－１４（Ｂ２）に示す保留２個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン２０１～変化パターン２１１のいずれかに判定値が割り振られている。

【１４９５】

変化パターン２０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常という変化パターンである。

【１４９６】

以下、同様に、変化パターン２０２は通常→通常→青色、変化パターン２０３は通常→青色→青色、変化パターン２０４は青色→青色→青色、変化パターン２０５は通常→青色→赤色、変化パターン２０６は青色→青色→赤色、変化パターン２０７は青色→赤色→赤色、変化パターン２０８は赤色→赤色→赤色の変化パターン、変化パターン２０９は青色→赤色→金色の変化パターン、変化パターン２１０は赤色→金色→金色の変化パターン、変化パターン２１１は金色→金色→金色の変化パターンである。

【１４９７】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合には、変化パターン２０１が１００％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１４９８】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合には、変化パターン２０１～変化パターン２０４がそれぞれ２５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１４９９】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合には、変化パターン２０１が３０％、変化パターン２０２～変化パターン２０８がそれぞれ１０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１５００】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合には、変化パターン２０１が５０％、変化パターン２０２～変化パターン２１１がそれぞれ５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１５０１】

（〔保留３個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「３」である場合には、図１３３－１５（Ｂ３）に示す保留３個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン３０１～変化パターン３０９のいずれかに判定値が割り振られている。

【１５０２】

変化パターン３０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【1503】

以下、同様に、変化パターン302は通常→通常→青色→青色、変化パターン303は通常→青色→青色→青色、変化パターン304は青色→青色→青色→青色、変化パターン305は通常→青色→赤色→赤色、変化パターン306は青色→青色→赤色→赤色、変化パターン307は青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン308は赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターン、変化パターン309は金色→金色→金色→金色の変化パターンである。

【1504】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン301が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

10

【1505】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン301～変化パターン304がそれぞれ25%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1506】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン301が30%、変化パターン302～変化パターン308がそれぞれ10%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

20

【1507】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン301が60%、変化パターン302～変化パターン309がそれぞれ5%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1508】

（〔保留4個用〕変化パターン決定テーブル）

演出制御用CPU120は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「4」である場合には、図133-15（B4）に示す保留4個用の変化パターン決定テーブルを選択する。決定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン401～変化パターン413のいずれかに判定値が割り振られている。

30

【1509】

変化パターン401は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、1回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、2回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、3回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンで、即ち通常→通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【1510】

以下、同様に、変化パターン402は通常→通常→通常→青色→青色、変化パターン403は通常→通常→青色→青色→青色、変化パターン404は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン405は青色→青色→青色→青色→青色、変化パターン406は通常→通常→青色→赤色→赤色、変化パターン407は通常→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン408は通常→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン409は青色→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン410は青色→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン411は青色→赤色→赤色→赤色→赤色、変化パターン412は赤色→赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターン、変化パターン413は金色→金色→金色→金色→金色の変化パターンである。

40

【1511】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」、「大当り」、又は「小当り」）によらず、決定されたアクティブ表示の最終

50

表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン４０１が１００％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１５１２】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン４０１～変化パターン４０５がそれぞれ２０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１５１３】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン４０１が１２％、変化パターン４０２～変化パターン４１２がそれぞれ８％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１５１４】

また、決定されたアクティブ表示の最終表示態様が金色態様である場合に関しては、変化パターン４０１が４０％、変化パターン４０２～変化パターン４１３がそれぞれ５％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１５１５】

〔変化演出の演出種別決定テーブル〕

図１３３－１６（Ａ）は、変化演出の演出種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。図１３３－１６（Ａ）に示すように、この実施の形態では、変化演出の演出種別として、「通常変化演出（変化前兆演出：なし）」、「特別変化演出（変化前兆演出：成功パターン）」、「変化演出なし（変化前兆演出：失敗パターン）」、及び「変化演出なし（変化前兆演出：なし）」の何れかを決定可能となっており、これらに対して、それぞれ判定値が割り振られている。なお、通常変化演出、特別変化演出、及び、変化前兆演出（成功パターン、失敗パターン）については、後述する。

【１５１６】

図１３３－１６（Ａ）に示すように、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が通常態様であり、変化パターンが変化パターン１０１、２０１、３０１、又は４０１の何れかである場合、変化演出の演出種別として、変化演出なし（変化前兆演出：失敗パターン）が２％、変化演出なし（変化前兆演出：なし）が９８％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１５１７】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が通常態様であり、変化パターンが変化パターン１０１、２０１、３０１、又は４０１の何れでもない場合、変化演出の演出種別として、変化演出なし（変化前兆演出：なし）が１００％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１５１８】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合、変化パターンが何れの変化パターンであっても、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が１００％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１５１９】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン１０１、２０１、３０１、又は４０１の何れかである場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が３０％、特別変化演出（変化前兆演出：成功パターン）が７０％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【１５２０】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン１０１、２０１、３０１、又は４０１の何れでもない場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が１００％の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1521】

また、また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が金色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れかである場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が10%、特別変化演出（変化前兆演出：成功パターン）が90%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

【1522】

また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が金色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、又は401の何れでもない場合、変化演出の演出種別として、通常変化演出（変化前兆演出：なし）が100%の割合で決定されるように判定値が割り振られている。

10

【1523】

〔変化前兆演出の先読み予告演出（R保留演出）の実行有無決定テーブル〕

図133-16（B）は、R保留演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図133-16（B）に示すように、この実施の形態では、R保留演出を実行するか否か（「実行なし」又は「実行あり」）を決定可能となっており、これらに対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【1524】

図133-16（B）に示すように、50%の割合でR保留演出を実行しないことに決定され、50%の割合でR保留演出を実行することに決定されるように判定値が割り振られている。

20

【1525】

〔変化演出〕

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる青色態様、赤色態様、又は金色態様のいずれかで表示する予告演出の一例である。

【1526】

具体的には、変化演出のうち、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様、赤色態様、又は金色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行が保留されている保留記憶の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。また、変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様又は赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。また、本実施形態では、変化演出として、演出態様が異なる通常変化演出と、特別変化演出とが実行可能である。

30

【1527】

〔通常変化演出〕

本実施形態では、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出として通常変化演出を実行可能である。通常変化演出は、（i）その始動入賞に対応したn番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ii）その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ $n \geq 2$ の場合）、（iii）その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）、又は（iv）特別図柄（これに対応した飾り図柄）の変動表示中の所定のタイミングで、その始動入賞に基づく変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる態様に変化させる演出である。

40

【1528】

＜通常変化演出の演出例＞

図133-17は、通常変化演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説

50

明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、アクティブ表示が青色態様に変化する通常変化演出が実行される例を示している。

【1529】

本実施形態における図では、演出例の説明のために、便宜的に、画像表示装置5の下方にスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音を示している。本実施形態における各装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R）の実際の位置関係は、図132-1に示した通りである。

【1530】

また、これらの図では、スピーカ8L、8Rから特定の演出音が再生出力されている例を図示している場合があるが、これは、本実施形態において特徴的な例を図示しているに過ぎず、スピーカ8L、8Rから特定の演出音が再生出力されている例を図示している場合であっても、特定の演出音とは異なる他の演出音が再生出力されていてもよいものとし、スピーカ8L、8Rからいずれの演出音も再生出力されていない例を図示している場合であっても、いずれかの演出音が再生出力されていてもよいものとする。これらは、以下の図においても同様に適用可能である。

【1531】

まず、図133-17（1）に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させる。

【1532】

このとき、演出制御用CPU120は、通常変化演出に関連するいずれの演出音もスピーカ8L、8Rから再生出力させていない。

【1533】

次いで、図133-17（2）に示すように、演出制御用CPU120は、通常変化演出を実行し、アクティブ表示領域ACEの通常態様のアクティブ表示を青色態様のアクティブ表示AC1に変化させる。

【1534】

〔変化前兆演出〕

本実施形態では、特別変化演出が実行される可能性があることを示唆する変化前兆演出を実行可能である。変化前兆演出には、成功パターンと、失敗パターンとがある。成功パターンの変化前兆演出が実行されると、特別変化演出が実行され、失敗パターンの変化前兆演出が実行されると、いずれの変化演出も実行されない。以下では、成功パターンの変化前兆演出を、適宜「変化前兆演出（成功パターン）」、「変化前兆演出：成功パターン」と称し、失敗パターンの変化前兆演出を、適宜「変化前兆演出（失敗パターン）」、「変化前兆演出：失敗パターン」と称する。変化前兆演出は、以下に示す（1）～（3）で構成される一連の演出である。

【1535】

（1）変化前兆演出（第1段階）

図133-18（1）に示すように、変化前兆演出（第1段階）は、アクティブ表示がアクティブ表示領域から画面中央に移動して拡大表示される演出である。このときの拡大されたアクティブ拡大表示EACを、適宜「拡大アクティブ表示」と称する。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音EA（成功パターン）又は演出音EB（失敗パターン）が再生出力される。本例では、効果音が再生出力されている。変化前兆演出が成功パターン、失敗パターンいずれの場合であっても、変化前兆演出（第1段階）は、共通の演出態様となっている。

【1536】

（2）変化前兆演出（第2段階）

図133-18（2）に示すように、変化前兆演出（第2段階）は、画面中央に「RE

10

20

30

40

50

「READY」の文字がアクティブ拡大表示EACに重畳表示される演出である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音EA（成功パターン）及び演出音EB（失敗パターン）のいずれの場合であっても第1演出音E「レディ」が再生出力される。変化前兆演出が成功パターン、失敗パターンいずれの場合であっても、変化前兆演出（第2段階）は、共通の演出態様となっている。「READY」の文字や第1演出音E「レディ」は、これから特別変化演出が実行されるか否かが報知されるということを示唆する情報であり、遊技者に期待感を与えることができる。

【1537】

（3）変化前兆演出（第3段階）

図133-18（3A）に示すように、成功パターンの変化前兆演出（第3段階）は、画面中央に「GO」の文字がアクティブ拡大表示EACに重畳表示される演出である。このとき、スピーカ8L、8Rから第2演出音EA（スクラッチ処理）と第3演出音EA「ゴゴゴゴ、ゴー」が再生出力される（図133-20（4）参照）。「GO」の文字や第2演出音EA（スクラッチ処理）と第3演出音EA「ゴゴゴゴ、ゴー」は、これから特別変化演出が開始されることを遊技者に報知する情報であり、特別変化演出の興趣をより一層向上できる。

【1538】

このとき、演出制御用CPU120は、第2演出音EAと第3演出音EAの再生出力に対応して、画像表示装置5の画面中央に「GO」の文字をアクティブ拡大表示EACに重畳表示させる。本例では、第2演出音EAが4回と、第3演出音EAが1回再生出力されるので、画像表示装置5の画面中央に「GO」の文字が計5回アクティブ拡大表示EACに重畳表示される。

【1539】

具体的には、第2演出音EA（1回目）の再生出力開始タイミングで、1回目の「GO」の文字が表示され、第2演出音EA（1回目）の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。第2演出音EA（2回目）の再生出力開始タイミングで、2回目の「GO」の文字が表示され、第2演出音EA（2回目）の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。第2演出音EA（3回目）の再生出力開始タイミングで、3回目の「GO」の文字が表示され、第2演出音EA（3回目）の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。第2演出音EA（4回目）の再生出力開始タイミングで、4回目の「GO」の文字が表示され、第2演出音EA（4回目）の再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。そして、第3演出音EAの再生出力開始タイミングで、5回目の「GO」の文字が表示され、第3演出音EAの再生出力終了タイミングで、「GO」の文字の表示が終了する。

【1540】

図133-18（3B）に示すように、失敗パターンの変化前兆演出（第3段階）は、画面全体にヒビ画像CIがアクティブ拡大表示EACに重畳表示される演出である。このとき、スピーカ8L、8Rから第2演出音EBが再生出力される。

【1541】

〔特別変化演出〕

本実施形態では、保留表示やアクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出として特別変化演出を実行可能である。特別変化演出は、変化前兆演出（成功パターン）の後に実行される。特別変化演出は、以下に示す第1段階、第2段階、最終段階で構成される一連の演出である。

【1542】

（1）特別変化演出（第1段階）

画像表示装置5の画面全体にアクティブ表示領域から画面左上部と、画面中央部と、画面右上部とに向かって伸びる矢印を模したオブジェクトである進路表示が表示される。進路表示のうち、アクティブ表示領域から画面左上部に向かって伸びる進路表示を左進路部、アクティブ表示領域から画面中央部に向かって伸びる進路表示を中央進路部、アクティ

10

20

30

40

50

ブ表示領域から画面右上部に向かって伸びる進路表示を右進路部と称する。

【1543】

また、左進路部の先にアクティブ表示の変化候補であるアクティブ候補表示（例えば、青色態様）と、右進路部の先にアクティブ候補表示（例えば、赤色態様）とが表示される。また、中央進路部の先に、この段階ではアクティブ表示の表示態様は報知せず次の段階（より大当り期待度の高いアクティブ候補表示が変化候補となる段階）に進むことを報知する「NEXT」アイコンが表示される。各進路部のうちいずれかの進路部が発光することで、いずれの進路に進んだかを遊技者に報知する。このときの進路部の態様を適宜「進行態様」と称する。

【1544】

（第1段階→最終段階）

進路部の先にアクティブ候補表示がある進路部に進んだ場合、アクティブ表示はそのアクティブ候補表示の表示態様に変化することが報知される。具体的には、アクティブ拡大表示をアクティブ候補表示の表示態様に変化させることによって、アクティブ表示がいずれの表示態様に変化するかを強調して報知した後に、そのアクティブ拡大表示を通常サイズのアクティブ表示に縮小してアクティブ表示領域に表示させて、特別変化演出を終了する。

【1545】

（第1段階→第2段階）

また、進路部の先に「NEXT」アイコンがある進路部に進んだ場合、特別変化演出の第2段階に進むことが報知される。具体的には、「NEXT」アイコンに進んだことを報知する四角形のオブジェクトに囲まれた態様（以下、適宜「包囲態様」と称する。）で「NEXT」アイコンが表示される。

【1546】

（2）特別変化演出（第2段階）

画像表示装置5の画面全体に進路表示が表示される。このときの進路表示は、左進路部と右進路部のみで構成され、中央進路部は含まれていない。左進路部の先にアクティブ候補表示（例えば、赤色態様）と、右進路部の先にアクティブ候補表示（例えば、金色態様）とが表示される。

【1547】

このとき、第1段階よりも第2段階の方が、大当り期待度の高い変化候補が表示される。具体的には、第1段階では、赤色態様以下（青色態様、赤色態様）が変化候補となっていたが、第2段階では、赤色態様以上（赤色態様、金色態様）が変化候補となっている。また、「NEXT」アイコンが表示されていないので、次の段階には進まず、この段階でアクティブ表示がいずれかのアクティブ候補表示の表示態様に変化することが報知される。

【1548】

（第2段階→最終段階）

いずれかのアクティブ候補表示がある進路部に進むと、アクティブ表示はそのアクティブ候補表示の表示態様に変化することが報知される。具体的には、アクティブ拡大表示をアクティブ候補表示の表示態様に変化させることによって、アクティブ表示がいずれの表示態様に変化するかを強調して報知した後に、そのアクティブ拡大表示を通常サイズのアクティブ表示に縮小してアクティブ表示領域に表示させて、特別変化演出を終了する。

【1549】

＜変化前兆演出から特別変化演出までの一連の演出例＞

図133-19～図133-22は、特別変化演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、アクティブ表示が金色態様に変化する特別変化演出が実行される例を示している。

【1550】

10

20

30

40

50

先ず、図 133-19 (1) に示すように、CPU103 が第 1 特別図柄の変動表示を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域 ACE に、通常態様のアクティブ表示 AC を表示させる。

【1551】

このとき、演出制御用 CPU120 は、通常変化演出に関連するいずれの演出音もスピーカ 8 L、8 R から再生出力させていない。

【1552】

次いで、図 133-19 (2) ~ 図 133-20 (4) に示すように、演出制御用 CPU120 は、変化前兆演出（成功パターン）を実行する。図 133-19 (2) ~ 図 133-20 (4) における演出画像や演出音については、前述した図 133-18 (1) ~ (3A) と同様であるので説明を省略する。

10

【1553】

次いで、図 133-20 (5) に示すように、演出制御用 CPU120 は、特別変化演出（第 1 段階）を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に進路表示 RI を表示させ、左進路部の先に青色態様のアクティブ候補表示 CAC1 と、中央進路部の先に「NEXT」アイコンと、右進路部の先に赤色態様のアクティブ候補表示 CAC2 とを表示させる。

【1554】

次いで、図 133-20 (6) に示すように、演出制御用 CPU120 は、特別変化演出（第 1 段階）を継続して実行し、画像表示装置 5 の進路表示 RI の中央進路部を進行態様に変化させ、「NEXT」アイコンを包囲態様に変化させる。

20

【1555】

次いで、図 133-21 (7) に示すように、演出制御用 CPU120 は、特別変化演出（第 1 段階）を終了するとともに、特別変化演出（第 2 段階）を実行し、画像表示装置 5 の画面全体に進路表示 RI を継続して表示させ、左進路部の先に赤色態様のアクティブ候補表示 CAC2 と、右進路部の先に金色態様のアクティブ候補表示 CAC3 とを表示させる。このとき、進路表示 RI には、中央進路部は含まれていない。

【1556】

次いで、図 133-21 (8) に示すように、演出制御用 CPU120 は、特別変化演出（第 2 段階）を継続して実行し、画像表示装置 5 の進路表示 RI の右進路部を進行態様に変化させる。

30

【1557】

次いで、図 133-21 (9) に示すように、演出制御用 CPU120 は、特別変化演出（第 2 段階）を終了するとともに、特別変化演出（最終段階）を実行し、画像表示装置 5 の画面中央のアクティブ拡大表示 EAC3 を、最終的に進路表示において報知されたアクティブ候補表示の表示態様である金色態様に変化させる。

【1558】

次いで、図 133-22 (10) に示すように、演出制御用 CPU120 は、特別変化演出を終了し、アクティブ表示領域 ACE にアクティブ拡大表示の表示態様に対応した金色態様のアクティブ表示 AC3 を表示させる。

40

【1559】

〔R 保留演出〕

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて R 保留演出を実行可能である。R 保留演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示において変化前兆演出が実行されることを、保留表示の表示態様を R 態様で表示させることによって報知する先読み予告演出の一種である。本実施形態では、R 保留演出の予告対象（ターゲット）となっている保留記憶に対応する変動表示が実行されるときに、変化前兆演出（成功パターンまたは失敗パターン）が実行される。R 態様の保留表示とは、通常態様の保留表示の中に「R」の文字が表示された態様である。R 保留演出が実行された場合、R 保留演出の予告対象（ターゲ

50

ット)となっている保留記憶に対応する変動表示が実行されたとき、変化前兆演出が実行されるまでアクティブ表示がR態様で表示される。

【1560】

本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいてR保留演出を実行することに決定された場合、始動入賞時から次の保留シフトまで保留表示を通常態様で表示させ、次の保留シフトのタイミングで保留表示をR態様に变化させる。このような形態に限らず、上記のタイミングとは異なるタイミングで、保留表示をR態様に变化させてもよい。

【1561】

＜R保留演出の演出例＞

図133-23は、R保留演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第1特別図柄の変動表示を実行しているときに、保留表示がR態様に变化するR保留演出が実行される例を示している。

10

【1562】

先ず、図133-23(1)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「246」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「246」)を確定停止させている。

【1563】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを表示させておらず、第1保留表示領域PDEに通常態様の第1保留表示PD1を3つ表示させる。これらの第1保留表示PD1のうち3番目に変動表示が実行される保留記憶は、R保留演出の予告対象(ターゲット)となっている。

20

【1564】

次いで、図133-23(2)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

30

【1565】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が2となったことに基づいて、アクティブ表示領域ACEに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示ACを新たに表示させるとともに、第1保留表示領域PDEに表示されていた通常態様の第1保留表示PD1をアクティブ表示領域ACE側に1つずつシフトさせる。また、演出制御用CPU120は、R保留演出の予告対象となっている第1保留表示PD1RをR態様に变化させる。

【1566】

次いで、図133-23(3)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「132」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「132」)を確定停止させている。

40

【1567】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを消去させる。

【1568】

次いで、図133-23(4)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて

50

、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

【1569】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が1となったことに基づいて、アクティブ表示領域ACEに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示ACを新たに表示させるとともに、第1保留表示領域PD1Eに表示されていたR態様の第1保留表示PD1Rをアクティブ表示領域ACE側に1つシフトさせる。

【1570】

次いで、図133-23(5)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「はずれ」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「462」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「462」）を確定停止させている。

10

【1571】

このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを消去させる。

【1572】

次いで、図133-23(6)に示すように、CPU103が第1特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

20

【1573】

また、演出制御用CPU120は、第1保留記憶数が0となったことに基づいて、アクティブ表示領域ACEに、現在実行中の変動表示に対応したR態様のアクティブ表示ACRを新たに表示させるとともに、第1保留表示領域PD1Eに表示されていたR態様の第1保留表示PD1Rを消去させる。

【1574】

〔変動開始時演出決定処理〕

CPU103は、特別図柄の変動表示を開始するときに、表示結果を指定する表示結果指定コマンドと、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドと、保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）と、を演出制御用CPU120に送信する。

30

【1575】

演出制御用CPU120は、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が開始されるときに、保留記憶数が減算されたことを指定する保留記憶数減算指定コマンド（第1保留記憶数減算指定コマンド又は第2保留記憶数減算指定コマンド）、表示結果（大当り、又は、はずれ、大当りとなる場合の大当り種別等）を指定する表示結果指定コマンド、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を指定する変動パターン指定コマンド、という1セットのコマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄の変動表示が実行されること、並びに、特別図柄の変動時間及び演出内容（リーチ及び擬似連等）を特定可能となっている。

40

【1576】

また、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が確定したときに、図柄確定指定コマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信したことに基づいて、特別図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の変動表示が終了して表示結果が導出されたことを特定可能となっている。

【1577】

図133-24及び図133-25は、変動開始時に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図131に示した演出制御プロセス処

50

理の可変表示開始設定処理（ステップS171）において、図133-24及び図133-25に示す変動開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記1セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、指定された変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図133-24及び図133-25に示す変動開始時演出決定処理により決定する。

【1578】

先ず、演出制御用CPU120は、演出モードが通常モードであるか否かを判定する（ステップS05TM2010）。演出モードが通常モードでない場合（ステップS05TM2010：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2170に処理を進める。

10

【1579】

演出モードが通常モードである場合（ステップS05TM2010：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2020）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチを伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2020：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

20

【1580】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがスーパーリーチを伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2020：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-A1」又は「SP-A2」のいずれかを伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2030）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-A1」も「SP-A2」も伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2030：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2070に処理を進める。

【1581】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-A1」又は「SP-A2」のいずれかを伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2030：YES）、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS05TM2040）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」でない場合（ステップS05TM2040：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

30

【1582】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当たり」である場合（ステップS05TM2040：YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-A1」を伴う変動パターンでない場合（ステップS05TM2050：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2260に処理を進める。

40

【1583】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-A1」を伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2050：YES）、演出制御用CPU120は、後述する第1通常時大当たり報知演出（図133-32及び図133-33参照）を実行することに決定し（ステップS05TM2060）、そのまま処理を終了する。

【1584】

ステップS05TM2030：NOの後、後述するSP分岐演出（図133-27（4）山参照）を実行することに決定し（ステップS05TM2070）、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」又は「SP-B2」のいずれか

50

を伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2080）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」も「SP-B2」も伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2080:NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2130に処理を進める。

【1585】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」又は「SP-B2」のいずれかを伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2080:YES）、演出制御用CPU120は、後述するCU演出（図133-31参照）の実行有無を、CU演出の実行有無を決定するためのテーブル（図133-26（A）参照）に基づいて決定し（ステップS05TM2090）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS05TM2100）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップS05TM2100:NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

10

【1586】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップS05TM2100:YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」を伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2110）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」を伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2110:NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2260に処理を進める。

20

【1587】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-B1」を伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2110:YES）、演出制御用CPU120は、第2通常時大当り報知演出を実行することに決定し（ステップS05TM2120）、そのまま処理を終了する。

【1588】

ステップS05TM2080:NOの後、演出制御用CPU120は、後述するストーリーSP発展演出（図133-28～図133-30参照）を実行することに決定し（ステップS05TM2130）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS05TM2140）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップS05TM2140:NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

30

【1589】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップS05TM2140:YES）、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-C1」を伴う変動パターンであるか否かを判定する（ステップS05TM2150）。変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-C1」を伴わない変動パターンである場合（ステップS05TM2150:NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM2260に処理を進める。

【1590】

変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが「SP-C1」を伴う変動パターンである場合（ステップS05TM2150:YES）、演出制御用CPU120は、第3通常時大当り報知演出を実行することに決定し（ステップS05TM2160）、そのまま処理を終了する。

40

【1591】

ステップS05TM2010:NOの後、演出制御用CPU120は、演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する（ステップS05TM2170）。演出モードがラッシュモードでない場合（ステップS05TM2170:NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1592】

50

演出モードがラッシュモードである場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 7 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードが後述するラッシュモード：夢夢モード（図 1 3 3 - 5 9（1）、（2 A）、（3 A）参照）であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 1 8 0）。演出モードがラッシュモード：夢夢モードでない場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 8 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 に処理を進める。

【1 5 9 3】

演出モードがラッシュモード：夢夢モードである場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 8 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 1 9 0）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 9 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

10

【1 5 9 4】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 1 9 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、夢夢モードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を、夢夢モードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するためのテーブル（図 1 3 3 - 2 6（B 1）参照）に基づいて決定し、そのまま処理を終了する。

【1 5 9 5】

ステップ S 0 5 T M 2 1 8 0 : N O の後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードが後述するラッシュモード：ナナモード（図 1 3 3 - 5 9（1）、（2 B）、（3 B）参照）であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0）。演出モードがラッシュモード：ナナモードでない場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 0 5 T M 2 2 3 5 に処理を進める。

20

【1 5 9 6】

演出モードがラッシュモード：ナナモードである場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 2 2 0）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 2 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

30

【1 5 9 7】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 2 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ナナモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を、ナナモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するためのテーブル（図 1 3 3 - 2 6（B 2）参照）に基づいて決定し、そのまま処理を終了する。

【1 5 9 8】

ステップ S 0 5 T M 2 2 1 0 : N O の後（即ち、演出モードが後述するラッシュモード：ジャムモード（図 1 3 3 - 5 9（1）、（2 C）、（3 C）参照）である場合）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードがラッシュモード：ジャムモードであると判定し（ステップ S 0 5 T M 2 2 3 5）、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 2 2 4 0）。表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」でない場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 4 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

40

【1 5 9 9】

表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合（ステップ S 0 5 T M 2 2 4 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ジャムモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を、ジャムモードにおける右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するためのテーブル（図 1 3 3 - 2 6（B 3）参照）に基づいて決定し（ステップ S 0 5 T M 2 2 5 0）、そのまま処理を終了する。

50

【1600】

また、ステップS05TM2050:NO、ステップS05TM2110:NO、又は、ステップS05TM2150:NOの後、演出制御用CPU120は、後述する復活演出を実行することに決定し（ステップS05TM2260）、そのまま処理を終了する。

【1601】

〔変動開始時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図133-26は、変動開始時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図133-26(A)は、ステップS05TM2090においてCU演出の実行有無を決定するときに参照されるCU演出の実行有無決定テーブルの一例である。図133-26(B1)は、ステップS05TM2200において夢夢モード用の右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するときに参照される〔夢夢モード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの一例である。図133-26(B2)は、ステップS05TM2230においてナナモード用の右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するときに参照される〔ナナモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの一例である。図133-26(B3)は、ステップS05TM2250においてジャムモード用の右打ち時大当り報知演出の演出態様を決定するときに参照される〔ジャムモード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの一例である。

10

【1602】

＜CU演出の実行有無決定テーブル＞

図133-26(A)は、CU演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図133-26(A)に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、CU演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

20

【1603】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、90%の割合でCU演出を実行しないことに決定し、10%の割合でCU演出を実行することに決定する。

【1604】

また、表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、30%の割合でCU演出を実行しないことに決定し、70%の割合でCU演出を実行することに決定する。

30

【1605】

このように、表示結果が「はずれ」である場合よりも、表示結果が「大当り」である場合の方が、CU演出の実行割合が高いため、CU演出が実行されることによって、大当り期待度が高い変動であることを遊技者に示唆することができる。

【1606】

＜〔夢夢モード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル＞

図133-26(B1)は、〔夢夢モード用〕右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図133-26(B1)に示すように、この実施の形態では、大当り種別が「3R大当り」又は「10R大当り」の何れであるかに応じて、右打ち時大当り報知演出の演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

40

【1607】

大当り種別が「3R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄3R時短大当り」、「小当り経由3R時短大当り」である場合）に、100%の割合で後述する第1右打ち時大当り演出（図133-70参照）を実行することに決定する。

【1608】

大当り種別が「10R大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄10R時短大当り」、「小当り経由10R時短大当り」である場合

50

）に、５０％の割合で第１右打ち時大当り演出を実行することに決定し、５０％の割合で後述する第１右打ち時特別大当り演出（図１３３－７１参照）を実行することに決定する。

【１６０９】

このように、大当り種別が「１０Ｒ大当り」の場合のみ、第１右打ち時特別大当り報知演出が実行可能であるので、第１右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「１０Ｒ大当り」が発生することを認識することができる。

【１６１０】

＜［ナナモード用］右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル＞

10

図１３３－２６（Ｂ２）は、［ナナモード用］右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図１３３－２６（Ｂ２）に示すように、この実施の形態では、大当り種別が「３Ｒ大当り」又は「１０Ｒ大当り」の何れであるかに応じて、右打ち時大当り報知演出の演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【１６１１】

大当り種別が「３Ｒ大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄３Ｒ時短大当り」、「小当り経由３Ｒ時短大当り」である場合）に、１００％の割合で後述する第２右打ち時大当り演出（図１３３－７２参照）を実行することに決定する。

20

【１６１２】

大当り種別が「１０Ｒ大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄１０Ｒ時短大当り」、「小当り経由１０Ｒ時短大当り」である場合）に、５０％の割合で第２右打ち時大当り演出を実行することに決定し、５０％の割合で後述する第２右打ち時特別大当り演出（図１３３－７３参照）を実行することに決定する。

【１６１３】

このように、大当り種別が「１０Ｒ大当り」の場合のみ、第２右打ち時特別大当り報知演出が実行可能であるので、第２右打ち時特別大当り報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当り種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「１０Ｒ大当り」が発生することを認識することができる。

30

【１６１４】

＜［ジャムモード用］右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル＞

図１３３－２６（Ｂ３）は、［ジャムモード用］右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブルの具体例を示す説明図である。図１３３－２６（Ｂ３）に示すように、この実施の形態では、大当り種別が「３Ｒ大当り」又は「１０Ｒ大当り」の何れであるかに応じて、右打ち時大当り報知演出の演出態様の選択割合が異なるように判定値が割り振られている。

【１６１５】

大当り種別が「３Ｒ大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄３Ｒ時短大当り」、「小当り経由３Ｒ時短大当り」である場合）に、１００％の割合で後述する第３右打ち時大当り演出（図１３３－７４参照）を実行することに決定する。

40

【１６１６】

大当り種別が「１０Ｒ大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「図柄１０Ｒ時短大当り」、「小当り経由１０Ｒ時短大当り」である場合）に、５０％の割合で第３右打ち時大当り演出を実行することに決定し、５０％の割合で後述する第３右打ち時特別大当り演出（図１３３－７５参照）を実行することに決定する。

【１６１７】

50

このように、大当たり種別が「10R大当たり」の場合のみ、第3右打ち時特別大当たり報知演出が実行可能であるので、第3右打ち時特別大当たり報知演出が実行されたタイミングで、即ち、大当たり種別報知演出が実行されるよりも前に、遊技者は当該変動で「10R大当たり」が発生することを認識することができる。

【1618】

〔SPリーチ演出の発展フロー〕

次に、本実施形態におけるSPリーチ演出の発展フロー（以下、適宜「SP発展フロー」と称する。）を説明する。図133-27に示すSP発展フローの例では、リーチ状態が成立した後に、チャレンジSPに発展するフローと、バトルSPに発展するフローと、ストーリーSPに発展するフローとが示されている。

10

【1619】

この状態で、図133-27（2）及び（3）に示すチャレンジSPに発展するフロー、又は、図133-27（4）以降に示すバトルSP、若しくは、ストーリーSPに発展するフローに進む。

【1620】

図133-27（1）に示すように、各種スーパーリーチを伴う変動パターンにおけるリーチ状態を成立させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに、「2」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態とし、画像表示装置5の上部に「リーチ」の文字を表示させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rでは、小図柄の変動表示を継続している。また、アクティブ表示領域ACEには、通常態様のアクティブ表示ACが表示されている。

20

【1621】

（チャレンジSPに発展するフロー）

図133-27（2）に示すように、チャレンジSPを伴う変動パターンにおける飾り図柄を仮停止させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rに、「はずれ」であることを示唆する飾り図柄の組合せ（本例では、「232」）を仮停止表示させる。

【1622】

このとき、CPU103が特別図柄の変動表示を継続して実行していることに基づいて、演出制御用CPU120は、小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を継続させている。また、アクティブ表示領域ACEには、通常態様のアクティブ表示ACが継続して表示されている。

30

【1623】

図133-27（3）に示すように、チャレンジSPを伴う変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、チャレンジSP演出を実行し、画像表示装置5にチャレンジSP開始画面AIを表示させる。チャレンジSP開始画面AIは、岩画像と「ナナ チャレンジ」の文字を含む画像である。

【1624】

（バトルSP又はストーリーSPに発展するフロー）

図133-27（2）に示すように、バトルSP又はストーリーSPを伴う変動パターンにおけるリーチ状態を成立させた後で、演出制御用CPU120は、SP分岐演出を実行し、画像表示装置5にSP分岐画面DIを表示させる。SP分岐画面DIは、エフェクト表示を含む画像である。

40

【1625】

SP分岐演出は、バトルSP又はストーリーSPの何れかのスーパーリーチに発展する前に、SP分岐画面DIが表示されることによって、何れのスーパーリーチに発展するのかを煽る演出である。

【1626】

（バトルSPに発展するフロー）

図133-27（5）に示すように、バトルSPを伴う変動パターンにおけるSP分岐

50

演出が実行された後で、演出制御用CPU120は、バトルSP発展演出を実行し、画像表示装置5にバトルSP発展画面BDIを表示させる。バトルSP発展画面BDIは、エフェクト表示と、「バトル」の文字とを含む画像である。

【1627】

図133-27(6)に示すように、バトルSPを伴う変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、バトルSP演出を実行し、画像表示装置5にバトルSP開始画面BSIを表示させる。バトルSP開始画面BSIは、キャラクタAと、敵キャラクタXと、「バトル」の文字とを含む画像である。

【1628】

(ストーリーSPに発展するフロー)

図133-27(7)に示すように、ストーリーSPを伴う変動パターンにおけるSP分岐演出が実行された後で、演出制御用CPU120は、ストーリーSP発展演出を実行し、画像表示装置5にストーリーSP発展画面SDIを表示させる。ストーリーSP発展画面SDIは、エフェクト表示と、キャラクタAとを含む画像である。ストーリーSP発展演出の詳細については、後述する図133-28～図133-30において説明する。

【1629】

図133-27(8)に示すように、ストーリーSPを伴う変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、ストーリーSP演出を実行し、画像表示装置5にストーリーSP開始画面SSIを表示させる。ストーリーSP開始画面SSIは、ストーリータイトル表示(本例では、「夢夢ちゃんストーリー」)を含む画像である。

【1630】

[ストーリーSP発展演出]

本実施形態では、ストーリーSPを伴う変動パターンにおいて、SP分岐演出の後にストーリーSP発展演出を実行可能である。ストーリーSP発展演出は、以下に示す(1)～(4)で構成される一連の演出である。

【1631】

(1) ストーリーSP発展演出(第1段階)

ストーリーSP発展演出(第1段階)は、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタAが表示される。このときのキャラクタAは、キャラクタAの表示色が通常キャラ色(例えば、髪は緑色、肌は肌色、マントは赤色等)となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音G[第1演出音G及び第2演出音G]「パワフル」が再生出力される。

【1632】

(2) ストーリーSP発展演出(第2段階)

ストーリーSP発展演出(第2段階)は、画像表示装置5の画面全体にブラックアウト画像BOIが表示される。このとき、演出音Gはスピーカ8L、8Rから再生出力されているものの、ミュート処理が実行されている。

【1633】

なお、上記の実施形態に限らず、ストーリーSP発展演出(第1段階)、(第3段階)、及び(第4段階)が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Gのチャンネル設定割合を100%とする一方で、ストーリーSP発展演出(第2段階)が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Gのチャンネル設定割合を20%とすることによって、ストーリーSP発展演出(第2段階)における演出音Gの明瞭性を低下させてもよい。

【1634】

(3) ストーリーSP発展演出(第3段階)

ストーリーSP発展演出(第3段階)は、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタAが表示される。このときのキャラクタAは、キャラクタA全体の表示色が黄色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音G[第1演出音G]「パ」

10

20

30

40

50

が再生出力される。

【1635】

次いで、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタAが継続して表示される。このときのキャラクタAは、キャラクタA全体の表示色が黄色から黄色と補色対比の関係にある紫色に変化している。また、スピーカ8L、8Rから連続して演出音G〔第1演出音G〕「パ」が再生出力される。

【1636】

次いで、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタAが継続して表示される。このときのキャラクタAは、キャラクタA全体の表示色が紫色から紫色と補色対比の関係にある黄色に変化している。また、スピーカ8L、8Rから連続して演出音G〔第1演出音G〕「パ」が再生出力される。

10

【1637】

次いで、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示とともにキャラクタAが継続して表示される。このときのキャラクタAは、キャラクタA全体の表示色が黄色から黄色と補色対比の関係にある紫色に変化している。また、スピーカ8L、8Rから連続して演出音G〔第1演出音G〕「パ」が再生出力される。

【1638】

（4）ストーリーSP発展演出（第4段階）

ストーリーSP発展演出（第4段階）は、画像表示装置5の画面全体にエフェクト表示とともに拡大されたキャラクタAが表示される。このときのキャラクタAは、キャラクタAの表示色が通常キャラ色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音G〔第1演出音G及び第2演出音G〕「パワフル」が再生出力される。

20

【1639】

このように、ストーリーSP発展演出（第3段階及び第4段階）では、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音G「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させた後に、第1演出音G及び第2演出音G「パワフル」をスピーカ8L、8Rから再生出力させている。

【1640】

また、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAとが交互に画像表示装置5に表示される毎に、第1演出音G「パ」がスクラッチ処理されて4回連続でスピーカ8L、8Rから再生出力されている。

30

【1641】

図133-4に示したように、スーパーリーチを伴う変動パターンでは、チャレンジSPを伴う変動パターン<ストーリーSPを伴う変動パターンの関係性で大当たり期待度が高くなっているので、SP分岐演出の後にバトルSPに発展する場合よりも、SP分岐演出の後にストーリーSPに発展する場合の方が、大当たり期待度が高い発展ルートとなる。即ち、SP分岐演出の後にバトルSP発展演出が実行される場合よりも、SP分岐演出の後にストーリーSP発展演出が実行される場合の方が、大当たり期待度が高い発展ルートとなる。このように、ストーリーSP発展演出は、リーチ演出において、最も大当たり期待度が高いスーパーリーチに発展することを報知する変動中予告演出の一種である。

40

【1642】

なお、上記の実施形態では、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示される例を示したが、このような形態に限らず、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAとは表示態様が異なるキャラクタAが表示されてもよい。

【1643】

例えば、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと赤色のキャラクタAと青色のキャラクタAの3種類のキャラクタAが順に表示されてもよい。

【1644】

なお、上記の実施形態では、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと

50

紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、キャラクタ A の表示サイズが共通である例を示したが、このような形態に限らず、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、キャラクタ A の表示サイズが共通でなくてもよい。

【1645】

例えば、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、黄色のキャラクタ A の表示サイズが小さく、紫色のキャラクタ A の表示サイズが大きくてもよい。

【1646】

なお、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、キャラクタ A の表示ポーズが共通である例を示したが、このような形態に限らず、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と紫色のキャラクタ A の 2 種類のキャラクタ A が交互に表示されるときに、キャラクタ A の表示ポーズが共通でなくてもよい。

【1647】

このとき、ストーリー S P 発展演出において、キャラクタが交互に表示されるときに、異なる表示ポーズのキャラクタを表示させることを可能としたが、ストーリー S P 発展演出において、キャラクタが交互に表示されるときに、異なる種類のキャラクタを表示させることはできないものとする。

【1648】

＜ストーリー S P 発展演出の演出例＞

図 133-28～図 133-30 は、ストーリー S P 発展演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、通常状態において第 1 特別図柄の変動表示を実行しているときに、ストーリー S P 発展演出が実行される例を示している。

【1649】

先ず、図 133-28 (1) に示すように、変動パターンにおける S P 分岐演出が実行された後のストーリー S P 発展演出を開始させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、ストーリー S P 発展演出 (第 1 段階) を実行し、画像表示装置 5 にストーリー S P 発展画面 S D I を表示させる。ストーリー S P 発展画面 S D I は、エフェクト表示と、キャラクタ A とを含む画像である。このとき、演出制御用 CPU 120 は、キャラクタ (A) を、通常キャラ色 (例えば、髪は緑色、肌は肌色、マントは赤色等) の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、演出音 G [第 1 演出音 G 及び第 2 演出音 G] 「パワフル」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1650】

また、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域 A C E に、通常態様のアクティブ表示 A C を表示させている。

【1651】

次いで、図 133-28 (2) に示すように、変動パターンにおけるストーリー S P 発展演出 (第 2 段階) を開始させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、ストーリー S P 発展演出 (第 2 段階) を実行し、画像表示装置 5 の画面全体にブラックアウト画像 B O I を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 G をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させているものの、ミュート処理を実行している。

【1652】

次いで、図 133-28 (3) に示すように、変動パターンにおけるストーリー S P 発展演出 (第 3 段階) を開始させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、ストーリー S P 発展演出 (第 3 段階) を実行し、画像表示装置 5 の画面全体からブラックアウト画像 B O I を消去するとともに、エフェクト表示 E F I とともにキャラクタ (A) C A を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、キャラクタ (A) の全体を黄色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、演出音 G [第 1 演出音 G] 「パ」を

スピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1653】

次いで、図 133-29 (4) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、ストーリー SP 発展演出 (第 3 段階) を継続して実行し、エフェクト表示 E F I とともにキャラクタ (A) C A を継続して表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、キャラクタ (A) の全体を、黄色と補色対比の関係にある紫色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、演出音 G [第 1 演出音 G] 「パ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1654】

次いで、図 133-29 (5) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、ストーリー SP 発展演出 (第 3 段階) を継続して実行し、エフェクト表示 E F I とともにキャラクタ (A) C A を継続して表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、キャラクタ (A) の全体を、紫色と補色対比の関係にある黄色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、演出音 G [第 1 演出音 G] 「パ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1655】

次いで、図 133-29 (6) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、ストーリー SP 発展演出 (第 3 段階) を継続して実行し、エフェクト表示 E F I とともにキャラクタ (A) C A を継続して表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、キャラクタ (A) の全体を、黄色と補色対比の関係にある紫色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、演出音 G [第 1 演出音 G] 「パ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1656】

次いで、図 133-30 (7) に示すように、変動パターンにおけるストーリー SP 発展演出 (第 4 段階) を開始させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、ストーリー SP 発展演出 (第 4 段階) を実行し、画像表示装置 5 の画面全体にエフェクト表示 E F I とともに拡大されたキャラクタ (A) C A を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、キャラクタ (A) を通常キャラ色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、演出音 G [第 1 演出音 G 及び第 2 演出音 G] 「パワフル」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1657】

次いで、図 133-30 (8) に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、ストーリー SP 演出を実行し、画像表示装置 5 にストーリー SP 開始画面 S S I を表示させる。ストーリー SP 開始画面 S S I は、ストーリータイトル表示 (本例では、「夢夢ちゃんストーリー」) を含む画像である。

【1658】

このように、図 133-28 (3) ~ 図 133-29 (6) に示すように、ストーリー SP 発展演出が実行されるとき、表示色が黄色のキャラクタ A と表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタ A が表示される毎に、第 1 演出音 G 「パ」を 4 回スクラッチさせるスクラッチ処理が実行されて、演出音 G が再生出力されている。

【1659】

〔CU 演出〕

本実施形態では、バトル SP 演出において、バトル SP 演出が開始されてから勝敗分岐のタイミングまでの期間を「バトル SP 前半部」と称し、勝敗分岐のタイミングからバトル SP 演出が終了するまでの期間を「バトル SP 後半部」と称する。本実施形態では、バトル SP 演出が実行されているときに表示結果が報知されるよりも前のタイミング (バトル SP 前半部の所定のタイミング) で、当該変動表示の大当り期待度が高いことを示唆する CU 演出を実行可能である。CU 演出は、バトル SP 演出におけるバトル開始画面において、可動体 Y M が初期位置から第 2 動作位置まで動作する演出である。このとき、スピ

10

20

30

40

50

一カ 8 L、8 R から演出音 B が再生出力される。以下では、C U 演出を、適宜「第 1 可動体演出」と称する。

【1 6 6 0】

＜C U 演出の演出例＞

図 1 3 3 - 3 1 は、C U 演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、バトル S P 演出を実行しているときに、C U 演出が実行される例を示している。

【1 6 6 1】

先ず、図 1 3 3 - 3 1 (1) に示すように、変動パターンにおけるスーパーリーチ（バトル S P）に発展させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、バトル S P 演出を実行し、画像表示装置 5 にバトル S P 開始画面 B S I を表示させる。バトル S P 開始画面 B S I は、キャラクタ（A）C A と、敵キャラクタ（X）C X と、「バトル」の文字とを含む画像である。

10

【1 6 6 2】

次いで、図 1 3 3 - 3 1 (2) に示すように、C U 演出を実行させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C U 演出を実行し、可動体 Y M を初期位置から第 2 動作位置に動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出音 B をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1 6 6 3】

可動体 Y M が第 2 動作位置にあるときは、画像表示装置 5 は可動体 Y M の後方側（遊技機側）に位置しているため、画像表示装置 5 の画面において表示されているバトル S P に関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。

20

【1 6 6 4】

次いで、図 1 3 3 - 3 1 (3) に示すように、C U 演出を終了させるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、C U 演出を終了し、可動体 Y M を第 2 動作位置から初期位置に動作させる。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 のバトル S P 開始画面 B S I の表示を終了するとともに、バトル中画面 B E I を表示させる。バトル中画面は、キャラクタ（A）C A と、敵キャラクタ（X）C X と、を含む画像である。

【1 6 6 5】

〔大当り報知演出〕

本実施形態では、変動表示において表示結果が「大当り」となることを報知する大当り報知演出を実行可能である。本実施形態では、大当り報知演出として、通常モードにおいて実行可能な通常時大当り報知演出と、ラッシュモードにおいて実行可能な右打ち時大当り報知演出とがある。

30

【1 6 6 6】

〔通常時大当り報知演出〕

本実施形態では、通常時大当り報知演出として、第 1 通常時大当り報知演出と、第 2 通常時大当り報知演出と、第 3 通常時大当り報知演出とがある。

【1 6 6 7】

〔第 1 通常時大当り報知演出〕

第 1 通常時大当り報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「S P - A 1 大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 1 通常時大当り報知演出は、成功演出に含まれる演出である。第 1 通常時大当り報知演出は、チャレンジ S P 中の所定の契機（押しボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等）で、チャレンジに成功したこと（即ち、表示結果が「大当り」となること）を報知する成功報知画面が画像表示装置 5 に表示される。成功報知画面は、「大当り」の文字と、「C O M P L E T E」の文字とを含む画像である。成功報知画面では、白色の表示色と、白色と補色対比の関係にある黒色の表示色とが交互に切り替えて表示される。

40

【1 6 6 8】

第 1 通常時大当り報知演出では、スクラッチ処理を実行して 4 回連続で第 1 演出音 C 1

50

「コ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させた後に、第 1 演出音 C 1 及び第 2 演出音 C 1「コンプリート」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1669】

本実施形態では、成功報知画面の表示色を白色と黒色とで切り替える毎に、第 1 演出音 C 1 がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので（図 133-32 及び図 133-33 参照）、演出音 C 1 は「コ、コ、コ、コ、コンプリート」と再生出力される。

【1670】

＜第 1 通常時大当り報知演出の演出例＞

図 133-32～図 133-33 は、第 1 通常時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、チャレンジ S P 演出を実行しているときに、第 1 通常時大当り報知演出が実行される例を示している。

【1671】

先ず、図 133-32（1）に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に操作部（本例では、プッシュボタン 31 B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示 B T を表示させる。

【1672】

本例では、操作促進表示 B T は、プッシュボタン 31 B を模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン 31 B を模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示 B T の背景には煙画像 S M I が表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によって煙が晴れてチャレンジが成功することを期待して操作部を操作する。

【1673】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 I 2「押せ」（キャラ B ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。実行中のチャレンジ S P 演出は、キャラクタ（B）が主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されときの演出音は、キャラクタ（B）に関連した演出音（キャラクタ（B）のキャラクタボイス）となっている。

【1674】

次いで、図 133-32（2）に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 CPU 120 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 1（本例では、「大当り」の文字と、「COMPLETE」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、成功報知画面 S N I を、黒色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 演出音 C 1「コ」をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1675】

次いで、図 133-32（3）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 2（本例では、「大当り」の文字と、「COMPLETE」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、成功報知画面 S N I を、黒色とは補色対比の関係にある白色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 演出音 C 1「コ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1676】

次いで、図 133-33（4）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 1 通常時大当り報知演出（成功演出）を継続して実行し、画像表示装置 5 に成功報知画面 S N I 1（本例では、「大当り」の文字と、「COMPLETE」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、成功報知画面 S N I を、白色とは補色対比の関係にある黒色の表示色で表示させる。また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 演出音 C 1「コ」を連続してスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1677】

次いで、図133-33(5)に示すように、演出制御用CPU120は、第1通常時大当り報知演出(成功演出)を継続して実行し、画像表示装置5に成功報知画面SNI2(本例では、「大当り」の文字と、「COMPLETE」の文字とを含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、成功報知画面SNIを、黒色とは補色対比の関係にある白色の表示色で表示させる。また、演出制御用CPU120は、第1演出音C1「コ」を連続してスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1678】

次いで、図133-33(6)に示すように、演出制御用CPU120は、第1通常時大当り報知演出(成功演出)を継続して実行し、画像表示装置5に成功報知画面SNI1(本例では、「大当り」の文字と、「COMPLETE」の文字とを含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C1及び第2演出音C1「コンブリー」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1679】

このように、図133-32(2)～図133-33(5)に示すように、第1通常時大当り報知演出が実行され、演出音C1が再生出力されるときに、第1演出音C1「コ」を4回スクラッチさせるスクラッチ処理が実行されている。

【1680】

〔第2通常時大当り報知演出〕

第2通常時大当り報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「SP-B1大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第2通常時大当り報知演出は、勝利演出に含まれる演出である。第2通常時大当り報知演出は、バトルSP後半中の所定の契機(押しボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、バトルに勝利したこと(即ち、表示結果が「大当り」となること)を報知する勝利報知画面が画像表示装置5に表示される。勝利報知画面は、「勝利」の文字と、キャラクタ(A)と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せと、を含む画像である。本実施形態では、第2通常時大当り報知演出では、勝利報知画面と、ブラックアウト画像とが交互に切り替えて表示される。

【1681】

第2通常時大当り報知演出では、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音C2「ヴィ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させた後に、第1演出音C2及び第2演出音C2「ヴィクトリー」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1682】

本実施形態では、勝利報知画面が表示される毎に、第1演出音C2がスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので(図133-34～図133-37参照)、演出音C2は「ヴィ、ヴィ、ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」と再生出力される。

【1683】

また、第2通常時大当り報知演出では、可動体YMが初期位置から第2動作位置に動作する。第2通常時大当り報知演出を開始するときに、可動体YMが初期位置から第2動作位置に動作し、第2通常時大当り報知演出を終了するときに、可動体YMが第2動作位置から初期位置に動作する。

【1684】

＜第2通常時大当り報知演出の演出例＞

図133-34～図133-37は、第2通常時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、バトルSP演出を実行しているときに、第2通常時大当り報知演出が実行される例を示している。

【1685】

先ず、図133-34(1)に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部(本例では、押しボタン31B)を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BT

10

20

30

40

50

を表示させる。

【1686】

本例では、操作促進表示BTは、プッシュボタン31Bを模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、プッシュボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示BTの背景には味方キャラ(A)CAと敵キャラ(X)CXとが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によって味方キャラ(A)が敵キャラ(X)に勝利することを期待して操作部を操作する。

【1687】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I1「押せ」(キャラAボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。実行中のバトルSP演出は、キャラクタ(A)が主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるときに演出音は、キャラクタ(A)に関連した演出音(キャラクタ(A)のキャラクタボイス)となっている。

【1688】

次いで、図133-34(2)に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用CPU120は、第2通常時大当り報知演出(勝利演出)を実行し、画像表示装置5に勝利報知画面WNI(本例では、「勝利」の文字と、キャラクタ(A)と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せを含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C2「ヴィ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを初期位置から第2動作位置に動作させる。

【1689】

次いで、図133-34(3)に示すように、演出制御用CPU120は、第2通常時大当り報知演出(勝利演出)を継続して実行し、画像表示装置5にブラックアウト画像BOIを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C1「ヴィ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させているものの、ミュート処理を実行している。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを継続して第2動作位置に位置させている。

【1690】

次いで、図133-34(4)～図133-36(9)における演出画像や演出音については、前述した図133-34(2)及び(3)と同様であるので説明を省略する。

【1691】

また、図133-34(3)に示すように、第2通常時大当り報知演出における1回目のブラックアウト画像BOIが表示される期間(以下、適宜「ブラックアウト期間」と称する。)は0.5Sであり、図133-35(5)に示すように、第2通常時大当り報知演出における2回目のブラックアウト画像BOIが表示される期間は0.4Sであり、図133-36(7)に示すように、第2通常時大当り報知演出における3回目のブラックアウト画像BOIが表示される期間は0.3Sであり、図133-36(9)に示すように、第2通常時大当り報知演出における4回目のブラックアウト画像BOIが表示される期間は0.2Sである。

【1692】

このように、ブラックアウト期間が徐々に短くなることによって、即ち、第1演出音C2「ヴィ」が再生出力されるまでの期間が短くなることによって、第2通常時大当り報知演出の興趣を向上できる。

【1693】

次いで、図133-37(10)に示すように、演出制御用CPU120は、第2通常時大当り報知演出(勝利演出)を継続して実行し、画像表示装置5に勝利報知画面WNI(本例では、「勝利」の文字と、キャラクタ(A)と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せを含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C2及び第2演出音C2「ヴィクトリー」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを継続して第2動作位置に位置させている。

。

10

20

30

40

50

【1694】

次いで、図133-37(11)に示すように、演出制御用CPU120は、第2通常時大当り報知演出(勝利演出)を継続して実行し、画像表示装置5に勝利報知画面WNI(本例では、「勝利」の文字と、キャラクタ(A)と、大当りであることを示す飾り図柄の組合せを含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体YMを第2動作位置から初期位置に動作させる。

【1695】

[第3通常時大当り報知演出]

第3通常時大当り報知演出は、演出モードが通常モードであって、変動パターンが「SP-C1大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第3通常時大当り報知演出は、達成演出に含まれる演出である。第3通常時大当り報知演出は、ストーリーSP中の所定の契機(押しボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、ストーリーを達成したこと(即ち、表示結果が「大当り」となること)を報知する達成報知画面が画像表示装置5に表示される。達成報知画面は、「Congratulations」の文字と、キャラクタ(A)~キャラクタ(C)と、を含む画像である。本実施形態では、第3通常時大当り報知演出では、達成報知画面と、ブラックアウト画像とが交互に切り替えて表示される。

【1696】

第3通常時大当り報知演出では、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音C3「コ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させた後に、第1演出音C3及び第2演出音C3「ングラチュレーション」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1697】

本実施形態では、達成報知画面が表示される毎に、第1演出音C3がスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので(図133-38~図133-41参照)、演出音C3は「コ、コ、コ、コ、ングラチュレーション」と再生出力される。

【1698】

また、第3通常時大当り報知演出では、可動体YMが初期位置から第2動作位置に動作する。第3通常時大当り報知演出を開始するときに、可動体YMが初期位置から第2動作位置に動作し、第3通常時大当り報知演出を終了するときに、可動体YMが第2動作位置から初期位置に動作する。

【1699】

<第3通常時大当り報知演出の演出例>

図133-38~図133-41は、第3通常時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、ストーリーSP演出を実行しているときに、第3通常時大当り報知演出が実行される例を示している。

【1700】

まず、図133-38(1)に示すように、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部(本例では、押しボタン31B)を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを表示させる。このとき、画像表示装置5の画面全体に、操作促進表示BTを中心とした渦巻きエフェクト表示UEFIが表示されており、画像表示装置5の画面右上に本ストーリーSPのタイトル表示(本例では、「夢夢ちゃんストーリー」の文字)が表示されている。

【1701】

本例では、操作促進表示BTは、押しボタン31Bを模したオブジェクトの上方に、「押せ!!」という文字と下向きの矢印とが付加され、押しボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。ここで、操作促進表示BTの背景にはストーリー映像を一旦中断させる渦巻きエフェクト表示UEFIが表示されていることから、遊技者は、操作部の操作によってストーリーが達成することを期待して操作部を操作する。

【1702】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I4「押せ」（キャラA～キャラCの3人ボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。実行中のストーリーSP演出は、キャラクタ（A）が主に登場し、キャラクタ（B）及びキャラクタ（C）も登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるときに演出音は、キャラクタ（A）、キャラクタ（B）及びキャラクタ（C）に関連した演出音（キャラクタ（A）、キャラクタ（B）及びキャラクタ（C）の3人のキャラクタボイス）となっている。

【1703】

次いで、図133-38（2）に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用CPU120は、第3通常時大当り報知演出（達成演出）を実行し、画像表示装置5に達成報知画面ANI（本例では、「Congratulations」の文字と、キャラクタ（A）～キャラクタ（C）とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C3「コ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを初期位置から第2動作位置に動作させる。

10

【1704】

次いで、図133-38（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第3通常時大当り報知演出（達成演出）を継続して実行し、画像表示装置5にブラックアウト画像BOIを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C3「コ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させているものの、ミュート処理を実行している。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを継続して第2動作位置に位置させている。

20

【1705】

次いで、図133-38（4）～図133-40（9）における演出画像や演出音については、前述した図133-38（2）及び（3）と同様であるので説明を省略する。

【1706】

また、図133-38（3）に示すように、第3通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は0.5Sであり、図133-39（5）に示すように、第3通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は0.4Sであり、図133-40（7）に示すように、第3通常時大当り報知演出におけるブラックアウト期間は0.3Sであり、図133-40（9）に示すように、第3通常時大当り報知演出における4回目のブラックアウト期間は0.2Sである。

30

【1707】

このように、ブラックアウト期間が徐々に短くなることによって、即ち、第1演出音C3「コ」が再生出力されるまでの期間が短くなることによって、第3通常時大当り報知演出の興趣を向上できる。

【1708】

次いで、図133-41（10）に示すように、演出制御用CPU120は、第3通常時大当り報知演出（達成演出）を継続して実行し、画像表示装置5に達成報知画面ANIを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1演出音C3及び第2演出音C3「コンプリート」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、可動体YMを継続して第2動作位置に位置させている。

40

【1709】

次いで、図133-41（11）に示すように、演出制御用CPU120は、第3通常時大当り報知演出（勝利演出）を継続して実行し、画像表示装置5に達成報知画面ANIを表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、可動体YMを第2動作位置から初期位置に動作させる。

【1710】

〔プレミア演出（突然大当り報知演出）〕

本実施形態では、特別図柄が変動表示を実行しているときに、本来報知されるべきでないタイミング（変動開始時、リーチ成立時等）で、表示結果が「大当り」となることを報知するプレミア演出（突然大当り報知演出）を実行可能である。

50

【1711】

プレミア演出は、変動開始時やリーチ成立時に、スピーカ 8 L、8 R から演出音 K が再生出力される。この演出音 K は、前述した通常時大当り報知演出の演出音（演出音 C 1、演出音 C 2、演出音 C 3）や前述した右打ち時大当り報知演出の演出音（演出音 D 1、演出音 D 2、演出音 D 3）とは異なる演出音であり、適宜「突然大当り報知音」、「プレミア音」と称する。

【1712】

〔復活演出〕

本実施形態では、S P 演出において表示結果が「はずれ」となることが一旦報知（仮はずれ報知）された後に、最終表示結果が「大当り」となることを報知する復活演出を実行可能である。変動パターンの説明において記載したように、チャレンジ S P、バトル S P、又は、ストーリー S P のうちのいずれのスーパーリーチを伴う変動パターンにおいても、復活演出を実行可能である。

【1713】

復活演出は、以下に示す一連の演出である。

まず、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 復活表示が表示される。第 1 復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の頭 2 文字である「F E」の文字で構成され、第 1 復活表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第 1 復活表示は、第 1 復活表示全体の表示色が白色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J]「フィ」が再生出力される。

【1714】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 復活表示よりも大きい画像である第 2 復活表示が表示される。第 2 復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の頭 2 文字である「F E」の文字で構成され、第 2 復活表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第 2 復活表示は、第 2 復活表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J]「フィ」が再生出力される。

【1715】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 1 復活表示が表示される。第 1 復活表示は、第 1 復活表示全体の表示色が黒色とは補色対比の関係となる白色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J]「フィ」が再生出力される。

【1716】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 2 復活表示が表示される。第 2 復活表示は、第 2 復活表示全体の表示色が白色と補色対比の関係となる黒色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J]「フィ」が再生出力される。

【1717】

次いで、画像表示装置 5 の画面中央部に第 3 復活表示が表示される。第 3 復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の文字で構成され、第 3 復活表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第 3 復活表示は、第 3 復活表示全体の表示色が白色となっている。また、スピーカ 8 L、8 R から演出音 J [第 1 演出音 J 及び第 2 演出音 J]「フィーバー」が再生出力される。

【1718】

本実施形態では、第 1 復活表示と第 2 復活表示とが表示される毎に、第 1 演出音 J がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので（図 133-42～図 133-44 参照）、演出音 J は「フィ、フィ、フィ、フィ、フィーバー」と再生出力される。

【1719】

本実施形態では、「F E」や「F E V E R」の文字は文字の枠線だけで構成されており、文字の中は塗りつぶされていないので、文字より奥の表示レイヤであって、文字の中の領域に配置されたオブジェクトは視認可能となる。第 1 復活表示と第 2 復活表示と第 3 復活表示は、キャラクタ A の表示レイヤ＜「F E」や「F E V E R」の文字の表示レイヤの

10

20

30

40

50

優先度で構成されているので、「F E」や「F E V E R」の文字の中の領域に配置されたキャラクタ A が部分的に視認可能となっている。

【1720】

なお、上記の実施形態では、復活演出では、第1復活表示と、第1復活表示よりも表示サイズが大きい第2復活表示とが交互に表示される例を示したが、このような形態に限らず、復活演出では、第1復活表示と、第1復活表示よりも表示サイズが大きい第2復活表示とが交互に表示されなくてもよい。

【1721】

例えば、復活演出では、第1復活表示と、第1復活表示よりも表示サイズが大きい第2復活表示と、第2復活表示よりも表示サイズが大きい第3復活表示と、第3復活表示よりも表示サイズが大きい第4復活表示と、が順に表示されてもよい。

10

【1722】

<復活演出の演出例>

図133-42～図133-44は、復活演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、バトルSP演出中に敗北演出が実行されているときに、復活演出が実行される例を示している。

【1723】

先ず、図133-42(1)に示すように、変動パターンにおける敗北演出を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、敗北演出を実行し、画像表示装置5に敗北報知画面LNI(本例では、「敗北」の文字と、敵キャラクタ(X)と、はずれであることを示す飾り図柄の組合せ「323」とを含む画像)を表示させる。

20

【1724】

次いで、図133-42(2)に示すように、変動パターンにおける復活演出を実行させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、敗北演出を終了するとともに、復活演出を実行し、画像表示装置5の画面中央部に第1復活表示REI1(本例では、「F E」の文字を含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第1復活表示全体の表示色を白色で表示させている。また、演出制御用CPU120は、演出音J[第1演出音J]「フィ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1725】

次いで、図133-42(3)に示すように、演出制御用CPU120は、復活演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に第2復活表示REI2(本例では、「F E」の文字を含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第2復活表示全体の表示色を白色とは補色対比の関係となる黒色で表示させている。また、演出制御用CPU120は、演出音J[第1演出音J]「フィ」をスピーカ8L、8Rから連続して再生出力させる。

30

【1726】

次いで、図133-43(4)及び(5)における演出画像や演出音については、前述した図133-42(2)及び(3)と同様であるので説明を省略する。

【1727】

次いで、図133-43(6)に示すように、演出制御用CPU120は、復活演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に第3復活表示REI3(本例では、「F E V E R」の文字を含む画像)を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、第3復活表示全体の表示色を白色で表示させている。また、演出制御用CPU120は、演出音J[第1演出音J及び第2演出音J]「フィーバー」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

40

【1728】

次いで、図133-44(7)に示すように、変動パターンにおける勝利演出を実行すべきタイミングで、演出制御用CPU120は、復活演出を終了し、勝利演出を実行する。このときの演出画像は、図133-37(11)と同様であるので説明を省略する。

【1729】

50

〔ラウンド表示〕

本実施形態では、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、画像表示装置 5 の画面左上部に、大当りラウンド遊技のラウンド数や、小当りを含む小当り経由の大当りラウンド遊技のラウンド数を示すラウンド表示を表示可能である。以下では、大当りラウンド遊技の期間を、適宜「大当りラウンド期間」と称する。

〔1730〕

〔図柄大当りの場合〕

本実施形態では、大当り種別が図柄大当りである場合、ラウンド表示＝大当りラウンド数となっている。

10

例えば、大当り種別が「図柄 10 R 時短大当り」である場合、大当り遊技の 1 ラウンド目はラウンド表示＝「1 ROUND」と表示され、大当り遊技の 10 ラウンド目はラウンド表示＝「10 ROUND」と表示される。

〔1731〕

〔小当り経由大当りの場合〕

本実施形態では、大当り種別が小当り経由大当りである場合、

(1) 小当り遊技：ラウンド表示＝1 ROUND

(2) 大当り遊技：ラウンド表示＝大当りラウンド数＋1
となっている。

20

例えば、大当り種別が「小当り経由 10 (9) R 時短大当り」である場合、小当り遊技はラウンド表示＝「1 ROUND」と表示され、大当り遊技の 1 ラウンド目はラウンド表示＝「2 ROUND」と表示され、大当り遊技の 9 ラウンド目はラウンド表示＝「10 ROUND」と表示される。

〔1732〕

〔大当りラウンド中の楽曲〕

本実施形態では、大当り遊技において、大当りラウンド中に再生出力させる楽曲を遊技者が選択することが可能である。具体的には、大当り中に V ストック演出が実行されていない場合、大当りラウンド中に再生出力させる楽曲を楽曲 A ～楽曲 C のうちから遊技者が任意に選択することが可能である。

〔1733〕

30

本実施形態では、パチンコ遊技機 1 に、特殊操作部（本例では、パチンコ遊技機 1 に備えられた十字キー（不図示））が備えられている。大当り遊技中の楽曲が選択可能な期間には、特殊操作部の左右キーの部分のみが操作可能であり、遊技者によって特殊操作部の左右キーの部分の部分が操作された場合に、楽曲が切り替わる。

〔1734〕

また、画像表示装置 5 の画面左下部に、特殊操作部を操作するよう遊技者に促す特殊操作促進表示 B T 2（本例では、十字キーを模したアイコン）と、現在選択中の楽曲の情報が示されている楽曲表示（音符を模したオブジェクト、再生（選択）されている楽曲の名称）と、が表示されている。

〔1735〕

40

本実施形態では、大当りラウンド中であっても、後述する V ストック演出が実行された場合等、楽曲を選択できない場合があり、この場合に、画像表示装置 5 の画面左下部に特殊操作促進表示 B T 2 を表示させないことによって、楽曲が選択できないことを遊技者に認識させる。

〔1736〕

本実施形態では、特殊操作部の左右キーの部分のみが操作可能であるので、特殊操作促進表示 B T 2 は、特殊操作部の左右キーのみ操作可能であることを示す態様（左右キーの部分のみ色が付いた態様）で表示されている。

〔1737〕

<ラウンド表示の演出例>

50

図 1 3 3 - 4 5 (A) 及び (B) は、ラウンド表示に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1 7 3 8】

＜図柄大当りのラウンド表示の演出例＞

図 1 3 3 - 4 5 (A) は、図柄大当りが発生した場合のラウンド表示に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、大当り種別が「図柄 3 R 時短大当り」が発生した場合におけるラウンド表示が表示される例を示している。

【1 7 3 9】

先ず、図 1 3 3 - 4 5 (A) : (1) に示すように、CPU 1 0 3 が大当り遊技状態のラウンド遊技 (1 ラウンド目) を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 に通常大当りラウンド遊技画像 O A I を表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示 (本例では、「1 R O U N D」の文字) と、付与された総賞球数を示す賞球数表示 (本例では、「0 0 0 0 0 p t」の文字) と、通常大当り背景画像 (山と太陽と音符を含む背景画像) と、を含む画像である。

【1 7 4 0】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第 2 始動入賞口や大入賞口や V 入賞口 (ここでは大入賞口) へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【1 7 4 1】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面左下部に、特殊操作促進表示 B T 2 と楽曲表示 (本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲 A」の文字) を表示させる。

【1 7 4 2】

＜小当り経由大当りのラウンド表示の演出例＞

図 1 3 3 - 4 5 (B) は、小当り及び小当り経由大当りが発生した場合のラウンド表示に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、小当り大当り種別が「図柄 3 (2) R 時短大当り」となる小当り、V 入賞、及び大当りが発生した場合におけるラウンド表示が表示される例を示している。

【1 7 4 3】

先ず、図 1 3 3 - 4 5 (B) : (1) に示すように、CPU 1 0 3 が小当り遊技状態を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 に小当り遊技画像 K I を表示させる。この小当り遊技画像は、ラウンド表示 (本例では、「1 R o u n d」の文字) と、V 入賞口へ入賞させるための「V アタッカーを狙え!!」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタ (A) とを含む画像とを含む画像である。

【1 7 4 4】

このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。この常時右打ち促進画像は、「右打ち」の文字と、第 2 始動入賞口や大入賞口や V 入賞口 (ここでは V 入賞口) へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む画像である。

【1 7 4 5】

次いで、図 1 3 3 - 4 5 (B) : (2) に示すように、V 入賞領域 8 7 0 に遊技球が入賞して V 入賞スイッチ 8 7 a で遊技球が検出されたタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 の画面中央部に V 入賞発生表示 V I (本例では、「V G E T」の文字) を表示させる。

【1 7 4 6】

次いで、図 1 3 3 - 4 5 (B) : (3) に示すように、CPU 1 0 3 が大当り遊技状態のラウンド遊技 (1 ラウンド目) を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、画像表示装置 5 に通常大当りラウンド遊技画像 O A I を表示させる。この大当りラウン

10

20

30

40

50

ド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「2ROUND」の文字）と、付与された総賞球数を示す賞球数表示（本例では、「00600pt」の文字）と、通常大当り背景画像と、を含む画像である。

【1747】

このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字）を表示させる。

【1748】

〔保留連演出〕

本実施形態では、保留記憶バッファとしてのRAM122に「当り」（「大当り」または「小当り」のいずれか）に制御されると判定された保留情報が記憶されている場合を、「保留連」と称する。本実施形態では、大当りが発生したときに記憶されている保留情報において、将来的に「当り」となる保留情報があり、大当り遊技状態中や時短状態中に大当り発生時に記憶されていた保留情報の範囲内で次の「当り」が連続的に発生することを報知する保留連演出を実行可能である。なお、保留情報の表示結果が「小当り」の場合は、V入賞の発生に基づいて小当り経由大当りとなるので、小当りの保留情報は、将来的に大当りとなる当りの保留記憶情報であると言える。

【1749】

本実施形態では、大当りファンファーレ期間を適宜「大当りFF期間」と称し、大当りラウンド期間を適宜「大当りRD期間」と称し、大当りエンディング期間を適宜「大当りED期間」と称する。

【1750】

保留連演出は、第1保留連演出と、第2保留連演出とがある。第1保留連演出は、大当り遊技状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、大当りFF期間、又は、大当りRD期間）で、連続して当りが発生することを報知する演出である。第2保留連演出は、時短状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、時短状態に制御されてから保留連演出の対象となっている当り変動表示が開始されるまでの期間）で、連続して当りが発生することを報知する演出である。

【1751】

本実施形態では、第2保留記憶数の上限値が「4」であるので、全ての保留記憶の表示結果が「当り」である場合、保留連の数である保留連数の最大値は「4」である。

【1752】

〔次回確定演出〕

本実施形態では、大当りが発生したときの当該大当り種別が、時短制御回数が99回となる「次回確定大当り」（「図柄10R時短大当り」（99回）又は「小当り経由10（9）時短大当り」（99回））であり、大当り遊技状態中や時短状態中に大当り遊技状態の終了後に制御される時短状態で実質的に次の「当り」が連続的に発生することを報知する次回確定演出を実行可能である。以下では、実質的に次の「当り」が連続的に発生する場合を「次回連」と称する。

【1753】

次回確定演出は、第1次回確定演出と、第2次回確定演出とがある。第1次回確定演出は、大当り遊技状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、大当りFF期間、又は、大当りRD期間）で、実質的に連続して当りが発生することを報知する演出である。第2次回確定演出は、時短状態に制御されているときの所定のタイミング（本例では、時短状態に制御されてから次の当り変動表示が開始されるまでの期間）で、実質的に連続して当りが発生することを報知する演出である。

【1754】

本実施形態では、第2保留記憶数の上限値が「4」であるので、当該大当りの大当り種別と全ての保留記憶の大当り種別が「次回確定大当り」である場合、次回連の数である次

10

20

30

40

50

回連数の最大値は「5」である。

【1755】

〔Vストック演出〕

本実施形態では、「保留連」又は「次回連」の少なくともいずれか一方である場合を適宜「Vストック」、「当りがストックされている」と称する。本実施形態では、保留連演出と次回確定演出の演出態様は共通であり、保留連演出と次回確定演出の実行タイミングも共通であるので、保留連演出と次回確定演出とを「Vストック演出」と称する。

【1756】

本実施形態では、第2保留記憶数の上限値が「4」であるので、Vストックの数であるVストック数（保留連数または次回連数）の最大値は「5」である。

10

【1757】

図133-46に示すように、大当り遊技状態において実行される第1保留連演出と第1次回確定演出とを「第1Vストック演出」と称し、時短状態において実行される第2保留連演出と第2次回確定演出とを「第2Vストック演出」と称する。

【1758】

＜第1Vストック演出＞

Vストック演出のうち第1Vストック演出（第1保留連演出、第1次回確定演出）は、以下に示す一連の演出である。

【1759】

まず、大当り遊技状態に制御されているときの所定のタイミングで、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示が表示される。第1Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第1Vストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第1Vストック表示は、第1Vストック表示全体の表示色が白色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」が再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」も再生出力される。

20

【1760】

このとき、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とする一方で、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を低下させるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させている。また、第1Vストック演出が実行される前にいずれかの楽曲（楽曲A～楽曲C）が再生出力されていた場合、その楽曲の再生出力を終了し、楽曲Xの再生出力を開始する。即ち、第1Vストック演出に関連する楽曲である楽曲Xが他の楽曲を優先して再生出力される。

30

【1761】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示よりも大きい画像である第2Vストック表示が表示される。第2Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第2Vストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第2Vストック表示は、第2Vストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力されている。

40

【1762】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示が表示される。第1Vストック表示は、第1Vストック表示全体の表示色が白色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力されている。

【1763】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第2Vストック表示が表示される。第2Vスト

50

ック表示は、第2Vストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」が連続して再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力されている。

【1764】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に第3Vストック表示が表示される。第3Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の文字で構成され、第3Vストック表示の内部にキャラクタ(A)が示されている。第3Vストック表示は、「V」の文字の表示色が白色となっており、「STOCK」の文字の表示色が黒色となっている。また、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A及び第2演出音A〕「ブイ

10

ストック」が再生出力される。また、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力されている。

【1765】

本実施形態では、第1Vストック表示と第2Vストック表示とが表示される毎に、第1演出音Aをスクラッチさせてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、演出音Aは「ブ、ブ、ブ、ブ、ブイストック」と再生出力される。(図133-51及び図133-52参照)。

【1766】

次いで、画像表示装置5の画面中央部に操作促進表示が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕が継続して再生出力されている。

20

【1767】

次いで、所定の契機(プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、画像表示装置5の画面中央部にVストック数表示が表示される。Vストック数表示は、虹色の「V」の文字と、黒色の「STOCK」の文字と、「×〔Vストック数〕」の文字と、で構成される。「×〔Vストック数〕」の〔Vストック数〕の部分には、Vストック数に応じて「1」～「5」の数字が示される。このとき、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕が継続して再生出力されている。

【1768】

次いで、画像表示装置5に特殊大当りラウンド遊技画像OBIが表示される。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示と、賞球数表示と、特殊大当り背景画像(キャラAとキャラBとキャラCとを含む背景画像)と、虹色のテロップ表示と、縮小されたVストック数表示と、を含む画像である。

30

【1769】

このとき、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1(スクラッチ:4回)及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」が継続して再生出力されている。このとき、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を向上させている。

【1770】

そして、第1Vストック演出は、大当り遊技状態が終了するときに終了する。大当りRD期間の第1Vストック演出では、画像表示装置5に特殊大当りラウンド遊技画像OBIが継続して表示される。なお、大当りRD期間における最終ラウンドの第1Vストック演出では、大当り最終ラウンド遊技画像OLIに虹色テロップ表示とVストック数表示が重畳表示される。大当りED期間の第1Vストックでは、画像表示装置5の画面右上部及び画面左下部に、虹色テロップ表示のみが継続して表示される。大当りED期間は、後述する時短突入演出が実行される期間であるので、時短突入演出の演出画像に虹色テロップ表示が重畳表示される。

40

【1771】

＜第2Vストック演出＞

Vストック演出のうち第2Vストック演出(第2保留連演出、第2次回確定演出)は、以下に示す一連の演出である。

50

【1772】

先ず、時短状態への制御を開始したタイミングで、画像表示装置5に背景画像として特殊時短背景画像を表示させる（図133-63参照）。この特殊時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、演出モードエンブレム（「夢夢モード」エンブレム、「ナナモード」エンブレム、「ジャムモード」エンブレム）と、虹色テロップ表示と、縮小されたVストック数表示と、各キャラクタ（キャラA、キャラB、キャラC）を含む画像である。なお、特殊時短背景画像として、第1特殊時短背景画像（夢夢モード対応）と、第2特殊時短背景画像（ナナモード対応）と、第3特殊時短背景画像（ジャムモード対応）とがある。

【1773】

このとき、アクティブ表示領域ACEにはアクティブ表示を表示するための特殊アクティブ表示ガイドACGが表示され、第2保留表示領域PD2Eには第2保留表示を表示するための特殊第2保留表示ガイドPD2Gが表示される。

【1774】

次いで、Vストックの対象となっている保留記憶に基づく変動表示が開始されると、第2Vストック演出を終了し、特殊時短背景画像の縮小されたVストック数表示を消化（消去）して、当該変動表示でVストックに対応した「当り」が発生することを報知するVストック開放演出（不図示）を実行する。なお、本実施形態では、第2Vストック演出を終了し、Vストック開放演出を実行した後も、画像表示装置5に縮小されたVストック数表示以外の特殊時短背景画像は継続して表示させる。なお、Vストックに対応した「当り」の小当り遊技及び大当り遊技中には、虹色テロップ表示のみが継続して演出画像に重畳表示される。

【1775】

また、第2Vストック演出では、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」が再生出力される。但し、特別図柄の変動表示が実行されていない期間には、楽曲Xのチャンネル設定割合を0%とするミュート処理が実行されることによって、遊技者は楽曲Xの再生出力を認識できない。一方で、特別図柄の変動表示が実行されている期間には、楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、遊技者は楽曲Xの再生出力を認識できる。

【1776】

〔大当り開始時演出決定処理〕

図133-47は、大当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、図131に示した演出制御プロセス処理の大当り中演出処理（ステップS176）において、図133-47に示す大当り開始時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用CPU120は、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当り中に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図133-47に示す大当り開始時演出決定処理により決定する。

【1777】

先ず、演出制御用CPU120は、当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りであるか否かを判定する（ステップS05TM3010）。当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りでない場合（ステップS05TM3010：NO）、演出制御用CPU120は、そのまま処理を終了する。

【1778】

当該大当りがラッシュチャレンジまたはパワフルラッシュのいずれかの演出モード中に発生した大当りである場合（ステップS05TM3010：YES）、演出制御用CPU120は、後述する大当り種別報知演出を実行することに決定し（ステップS05TM3020）、保留記憶のうちいずれかの表示結果が「小当り」又は「大当り」であるか否かを判定する（ステップS05TM3030）。

【1779】

保留記憶のうちいずれかの表示結果が「小当り」又は「大当り」である場合（ステップS05TM3030：YES）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3050に処理を進める。

【1780】

保留記憶のうちいずれの表示結果も「小当り」又は「大当り」でない場合（ステップS05TM3030：NO）、演出制御用CPU120は、当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」であるか否かを判定する（ステップS05TM3040）。当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」でない場合（ステップS05TM3040：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3080に処理を進める。

10

【1781】

当該大当りの大当り種別が「10R大当りA」である場合（ステップS05TM3040：YES）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3050に処理を進める。

【1782】

ステップS05TM3030：YES、又は、ステップS05TM3040：YESの後、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出の実行有無を、第1Vストック演出の実行有無を決定するためのテーブル（図133-48（A）参照）に基づいて決定し（ステップS05TM3050）、第1Vストック演出を実行することに決定しているか否かを判定する（ステップS05TM3060）。第1Vストック演出を実行しないことに決定している場合（ステップS05TM3060：NO）、演出制御用CPU120は、ステップS05TM3080に処理を進める。

20

【1783】

第1Vストック演出を実行することに決定している場合（ステップS05TM3060：YES）、演出制御用CPU120は、後述するVストックフラグをセットし（ステップS05TM3070）、ステップS05TM3080に処理を進める。

【1784】

ステップS05TM3040：NO、ステップS05TM3060：NO、又は、ステップS05TM3070の後、演出制御用CPU120は、大当り種別報知演出において報知される大当り種別を、大当り種別報知演出において報知される大当り種別を決定するためのテーブル（図133-48（B）参照）に基づいて決定し（ステップS05TM3080）、そのまま処理を終了する。

30

【1785】

本実施形態では、Vストックフラグは、第1Vストック演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。Vストックフラグがセットされていることによって、後述する変動開始待ち時演出決定処理において、第2Vストック演出を実行することに決定可能となり、後述する変動開始時演出判定処理において、第2Vストック演出を継続して実行することを決定可能となる。このVストックフラグは、Vストックフラグがセットされたときの対象となるVストック（保留連、次回連）に対応する当り変動表示が終了したときに消去される。

40

【1786】

〔大当り開始時演出決定処理で参照されるテーブル〕

図133-48（A）及び（B）は、大当り開始時演出決定処理のいずれかの処理において参照されるテーブルの具体例である。図133-48（A）は、ステップS05TM3050において第1Vストック演出の実行有無を決定するときに参照される第1Vストック演出の実行有無決定テーブルの一例である。図133-48（B）は、ステップS05TM3080において大当り種別報知演出で報知される大当り種別を決定するときに参照される大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブルの一例である。

【1787】

<第1Vストック演出の実行有無決定テーブル>

50

図 1 3 3 - 4 8 (A) は、第 1 V ストック演出の実行有無決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 1 3 3 - 4 8 (A) に示すように、この実施の形態では、第 1 V ストック演出の実行有無の項目として、「実行なし」、「実行あり（大当り F F 期間）」、及び「実行あり（大当り R D 期間）」の何れかを決定可能となっており、これらの各項目に対して、それぞれ判定値が割り振られている。「実行あり（大当り F F 期間）」とは、第 1 V ストック演出を大当り F F 期間に実行することに決定することであり、「実行あり（大当り R D 期間）」とは、第 1 V ストック演出を大当り R D 期間に実行することに決定することである。

【 1 7 8 8 】

図 1 3 3 - 4 8 (A) に示すように、5 0 % の割合で「実行なし」に決定し、2 5 % の割合で「実行あり（大当り F F 期間）」に決定し、2 5 % の割合で「実行あり（大当り R D 期間）」に決定する。

【 1 7 8 9 】

＜大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブル＞

図 1 3 3 - 4 8 (B) は、大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブルの具体例を示す説明図である。図 1 3 3 - 4 8 (B) に示すように、この実施の形態では、当該大当りの大当り種別が「1 0 R 大当り A」、「1 0 R 大当り B」、又は「3 R 大当り B」の何れであるかと、V ストックフラグのセット有無とに応じて、大当り種別報知演出において報知される大当り種別が決定される。

【 1 7 9 0 】

図 1 3 3 - 4 8 (B) に示すように、当該大当りの大当り種別が「1 0 R 大当り A」である場合、V ストックフラグがセットされていないとき（V ストックフラグがセット無し のとき）、後述する第 2 大当り種別「MAX B O N U S」に決定し、V ストックフラグがセットされているとき（V ストックフラグがセット有り のとき）であって、第 1 V ストック演出の実行タイミングが大当り F F 期間であるとき、後述する第 3 大当り種別「V S T O C K B O N U S」に決定し、V ストックフラグがセットされているときであって、第 1 V ストック演出の実行タイミングが大当り R D 期間であるとき、第 2 大当り種別「MAX B O N U S」に決定する。

【 1 7 9 1 】

また、当該大当りの大当り種別が「1 0 R 大当り B」である場合、V ストックフラグがセットされていないとき、第 2 大当り種別「MAX B O N U S」に決定し、V ストックフラグがセットされているときであって、第 1 V ストック演出の実行タイミングが大当り F F 期間であるとき、第 3 大当り種別「V S T O C K B O N U S」に決定し、V ストックフラグがセットされているときであって、第 1 V ストック演出の実行タイミングが大当り R D 期間であるとき、第 2 大当り種別「MAX B O N U S」に決定する。

【 1 7 9 2 】

また、当該大当りの大当り種別が「3 R 大当り B」である場合、V ストックフラグがセットされていないとき、第 1 大当り種別「B O N U S」に決定し、V ストックフラグがセットされているときであって、第 1 V ストック演出の実行タイミングが大当り F F 期間であるとき、第 3 大当り種別「V S T O C K B O N U S」に決定し、V ストックフラグがセットされているときであって、第 1 V ストック演出の実行タイミングが大当り R D 期間であるとき、第 1 大当り種別「B O N U S」に決定する。

【 1 7 9 3 】

このように、V ストックフラグがセットされている場合のみ、第 3 大当り種別「V S T O C K B O N U S」が報知されているので、第 3 大当り種別「V S T O C K B O N U S」が報知されることは、これから第 1 V ストック演出が実行されることを報知する演出であると言える。

【 1 7 9 4 】

〔大当り種別報知演出〕

本実施形態では、大当り遊技状態の大当り F F 期間に、当該大当りの大当り種別を報知

する大当り種別報知演出を実行可能である。大当り種別報知演出で報知される大当り種別として、「3R大当りB」（即ち、「図柄3R時短大当り」、又は「小当り経由3（2）R時短大当り」）であることを報知する第1大当り種別と、「10R大当りB」（即ち、「図柄10R時短大当り」（7回）、又は「小当り経由10（9）R時短大当り」（7回））であることを報知する第2大当り種別と、「10R大当りA」（即ち、「図柄10R時短大当り」（99回）、又は「小当り経由10（9）R時短大当り」（99回））であることを報知する第3大当り種別と、が設けられている。

【1795】

第1大当り種別は「BONUS」の文字が示され、第2大当り種別は「MAX BONUS」の文字が示され、第3大当り種別は「V STOCK BONUS」の文字が示される。

10

【1796】

大当り種別報知演出は、以下に示す一連の演出である。

先ず、図133-49（1）に示すように、CPU103が大当りFF期間を開始させると、画像表示装置5の画面中央上部に第1大当り種別候補表示OSA、画面左下部に第2大当り種別候補表示OSB、及び、画面右下部に第3大当り種別候補表示OSCが表示される。

【1797】

次いで、図133-49（2）に示すように、画像表示装置5の画面中央部に操作部（本例では、プッシュボタン31B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを第1大当り種別候補表示OSA、第2大当り種別候補表示OSB、及び、第3大当り種別候補表示OSCに重畳表示させる。

20

【1798】

次いで、遊技者が操作部を操作すると、大当り開始時演出決定処理のステップS05TM3080において決定されていた大当り種別が画像表示装置5の画面全体に表示される。

【1799】

具体的には、図133-49（3A）に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップS05TM3080において決定されていた大当り種別が第1大当り種別である場合、「BONUS」の文字が画像表示装置5の画面全体に表示され、図133-49（3B）に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップS05TM3080において決定されていた大当り種別が第2大当り種別である場合、「MAX BONUS」の文字が画像表示装置5の画面全体に表示され、図133-49（3C）に示すように、大当り開始時演出決定処理のステップS05TM3080において決定されていた大当り種別が第3大当り種別である場合、「V STOCK BONUS」の文字が画像表示装置5の画面全体に表示される。

30

【1800】

＜大当り（第1Vストック演出なし）の演出例＞

図133-50は、第1Vストック演出が実行されない大当りに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当り遊技においてV入賞が発生し、大当り種別が「小当り経由10（9）R時短大当り」となる大当りが発生したものとす

40

【1801】

先ず、図133-50（1A）及び（1B）における演出画像については、前述した図133-49（3A）及び（3B）と同様であるので説明を省略する。

【1802】

次いで、図133-50（2）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（1ラウンド目）を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に通常大当りラウンド遊技画像OAIを表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「2ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、

50

「00600pt」の文字」と、通常大当り背景画像と、を含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面右上部に常時右打ち促進画像を表示させている。

【1803】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字）を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、スクラッチ処理されていない演出音A〔楽曲データA〕「パワフルパワー（以下略）」をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1804】

＜大当り（大当りFF期間に第1Vストック演出あり）＞

10

図133-51～図133-53は、大当りFF期間に第1Vストック演出が実行される大当りに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当り遊技においてV入賞が発生し、大当り種別が「小当り経由10（9）R時短大当り」となる大当りが発生したものとする。

【1805】

先ず、図133-51（1）における演出画像については、前述した図133-49（3C）と同様であるので説明を省略する。

【1806】

次いで、図133-51（2）に示すように、大当りFF期間の第1Vストック演出を実行するべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示VSI1を表示させる。第1Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第1Vストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第1Vストック表示は、第1Vストック表示全体の表示色が白色となっている。

20

【1807】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」も再生出力させる。

【1808】

30

本例では、このときの演出音Aのチャンネル設定割合を100%とする一方で、楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を低下させるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させている。

【1809】

次いで、図133-51（3）に示すように、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示よりも大きい画像である第2Vストック表示VSI2を表示させる。第2Vストック表示は、Vストックされていることを示す「V STOCK」の頭文字の「V」の文字で構成され、第2Vストック表示の内部にキャラクタ（A）が示されている。第2Vストック表示は、第2Vストック表示全体の表示色が白色とは補色対比の関係にある黒色となっている。

40

【1810】

このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」を連続して再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力させている。

【1811】

次いで、図133-52（4）及び（5）における演出画像や演出音については、前述した図133-51（2）及び（3）と同様であるので説明を省略する。なお、図133-52（4）では、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕が継続して再生出力されている他は図133-51（2）と同様である。

【1812】

50

次いで、図 133-52 (6) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に第 3 V ストック表示 VSI3 を表示させる。第 3 V ストック表示は、V ストックされていることを示す「V STOCK」の文字で構成され、第 3 V ストック表示の内部にキャラクタ (A) が示されている。第 3 V ストック表示は、「V」の文字の表示色が白色となっており、「STOCK」の文字の表示色が黒色となっている。

【1813】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 A [第 1 演出音 A 及び第 2 演出音 A]「ブイストック」を再生出力させる。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] も継続して再生出力させている。

10

【1814】

このように、第 1 V ストック表示 VSI1 と第 2 V ストック表示 VSI2 とが表示される毎に、第 1 演出音 A がスクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので、演出音 A は「ブ、ブ、ブ、ブ、ブイストック」と再生出力されている。

【1815】

次いで、図 133-53 (7) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に操作促進表示を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] を継続して再生出力させている。

【1816】

次いで、図 133-53 (8) に示すように、所定の契機 (プッシュボタン 31 B の操作、所定期間経過等) で、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の画面中央部に V ストック数表示 VNI (本例では、「V STOCK×1」) を表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 2] を継続して再生出力させている。

20

【1817】

次いで、図 133-53 (9) に示すように、CPU 103 が大当り遊技状態のラウンド遊技 (1 ラウンド目) を開始させたタイミングで、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 に特殊大当りラウンド遊技画像 OBI を表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示 (本例では、「2 ROUND」の文字) と、賞球数表示 (本例では、「00600 pt」の文字) と、特殊大当り背景画像と、虹色テロップ表示 TI と、縮小された V ストック数表示 VNI と、を含む画像である。

30

【1818】

このとき、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から楽曲 X [楽曲データ X 1 (スクラッチ: 4 回) 及び楽曲データ X 2]「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー (以下略)」を継続して再生出力させている。なお、大当りラウンド遊技が開始したタイミングで、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される楽曲 X のチャンネル設定割合を 100% とすることによって、楽曲 X の明瞭性を向上させている。

【1819】

<大当り (大当り RD 期間に第 1 V ストック演出あり)>

図 133-54 ~ 図 133-57 は、大当り RD 期間に第 1 V ストック演出が実行される大当りに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、小当り遊技において V 入賞が発生し、大当り種別が「小当り経由 10 (9) R 時短大当り」となる大当りが発生したものとする。

40

【1820】

まず、図 133-54 (1A) 及び (1B) 並びに (2) における演出画像や演出音については、前述した図 133-50 (1A) 及び (1B) 並びに (2) と同様であるので説明を省略する。

【1821】

次いで、図 133-54 (3) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 1 V ストック演出を実行し、画像表示装置 5 の通常大当りラウンド遊技画像 OAI を消去すると

50

もに、画面中央部に第1Vストック表示V S I 1を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、ラウンド表示（本例では、「3 R O U N D」の文字）と、賞球数表示（本例では、「0 0 7 5 0 p t」の文字）との表示を継続させている。

【1822】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」を再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲A〔楽曲データA〕の再生出力を終了させるとともに、楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」の再生出力を開始させる。

【1823】

本例では、このときの演出音Aのチャンネル設定割合を100%とする一方で、楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を低下させるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させている。

【1824】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲Xが再生出力されているものの、画像表示装置5の画面左下部に楽曲に関連する情報をなにも表示させていない。

【1825】

次いで、図133-54（4）に示すように、演出制御用CPU120は、第1Vストック演出を継続して実行し、画像表示装置5の画面中央部に第1Vストック表示よりも大きい画像である第2Vストック表示V S I 2を表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、ラウンド表示（本例では、「3 R O U N D」の文字）と、賞球数表示（本例では、「0 0 7 5 0 p t」の文字）との表示を継続させている。

【1826】

また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音A〔第1演出音A〕「ブ」を連続して再生出力させる。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕も継続して再生出力させている。

【1827】

次いで、図133-55（5）及び（6）における演出画像や演出音については、前述した図133-54（3）及び図133-55（4）と同様であるので説明を省略する。なお、図133-54（3）及び図133-55（4）では、図に示したように、ラウンド表示や賞球数表示が更新されているものとする。また、図133-55（5）では、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX2〕が継続して再生出力されている他は図133-54（3）と同様である。

【1828】

次いで、図133-56（7）～図133-57（10）における演出画像や演出音については、前述した図133-52（6）～図133-53（9）と同様であるので説明を省略する。なお、図133-56（7）～図133-57（10）では、図に示したように、ラウンド表示や賞球数表示が更新されているものとする。

【1829】

なお、図133-57（10）に示すように、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー（以下略）」を継続して再生出力させている。大当たりラウンド遊技が開始したタイミングで、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を100%とすることによって、楽曲Xの明瞭性を向上させている。これに伴い、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字）を表示させている。但し、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2を表示させていない。

【1830】

10

20

30

40

50

このように、大当り R D 期間に第 1 V ストック演出が実行される場合、第 1 V ストック演出が実行される前まで実行されていた大当りラウンド遊技に関連する各種演出（通常大当りラウンド遊技画像の表示、楽曲 A の再生出力）が中断され、第 1 V ストック演出が実行された後に先に実行されていた大当りラウンド遊技に関連する各種演出（通常大当りラウンド遊技画像の表示、楽曲 A の再生出力）とは異なる演出態様の各種演出（特殊大当りラウンド遊技画像の表示、楽曲 X の再生出力）が再開される。

【1831】

〔大当り終了時演出決定処理〕

図 133-58 は、大当り中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、図 131 に示した演出制御プロセス処理の大当り中演出処理（ステップ S176）において、図 133-58 に示す大当り終了時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用 CPU 120 は、大当り終了指定コマンドを受信すると、大当り終了時に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図 133-58 に示す大当り終了時演出決定処理により決定する。

10

【1832】

先ず、演出制御用 CPU 120 は、当該大当り終了後の演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する（ステップ S05TM4010）。当該大当り終了後の演出モードがラッシュモードでない場合（ステップ S05TM4010：NO）、演出制御用 CPU 120 は、そのまま処理を終了する。

【1833】

当該大当り終了後の演出モードがラッシュモードである場合（ステップ S05TM4010：YES）、演出制御用 CPU 120 は、後述する時短突入演出を実行することに決定し（ステップ S05TM4020）、そのまま処理を終了する。

20

【1834】

〔ラッシュモードにおける演出モード〕

本実施形態では、ラッシュモードに制御されるときの演出モードとして、「夢夢モード」と、「ナナモード」と、「ジャムモード」とが設けられている。「夢夢モード」は、主にキャラ A が登場する演出モードであり、「ナナモード」は、主にキャラ B が登場する演出モードであり、「ジャムモード」は、主にキャラ C が登場する演出モードである。

【1835】

本実施形態では、ラッシュモードをいずれの演出モードで遊技するかを遊技者が選択することが可能である。具体的には、大当りラウンド遊技の最終ラウンド（3 R 大当りなら 3 ラウンド目、10 R 大当りなら 10 ラウンド目）において、画像表示装置 5 に大当り最終ラウンド遊技画像が表示される。この大当り最終ラウンド遊技画像には、画面左部に第 1 選択部（夢夢モード）と、画面中央部に第 2 選択部（ナナモード）と、画面右部に第 3 選択部（ジャムモード）と、が設けられている。遊技者が操作部を操作することによって、この大当り最終ラウンド遊技画像の第 1 選択部～第 3 選択部に示されたいずれかの演出モードを選択することが可能となっている。

30

【1836】

本実施形態では、画像表示装置 5 に大当り最終ラウンド遊技画像において、各選択部のうち選択されている状態の選択部は通常色（各キャラクタの通常キャラ色（キャラ A：髪が緑色、肌が肌色、マントが赤色等））で表示され、このときの態様を「選択態様」と称し、各選択部のうち選択されていない状態の演出モードは全体が灰色で表示され、このときの態様を「非選択態様」と称する。

40

【1837】

本実施形態では、大当りラウンド遊技の最終ラウンドが開始され、画像表示装置 5 に大当り最終ラウンド遊技画像の表示が開始されたときに、大当り最終ラウンド遊技画像のうち第 1 選択部（夢夢モード）が選択態様で表示され、第 2 選択部（ナナモード）および第 3 選択部（ジャムモード）が非選択態様で表示される。そして、大当りラウンド遊技の最終ラウンドが終了され、画像表示装置 5 に大当り最終ラウンド遊技画像の表示が終了され

50

るときに、大当り最終ラウンド遊技画像のうち選択態様となっている選択部に対応した演出モードにラッシュモードで実行される演出モードとして決定する。

【1838】

＜ラッシュモードにおける演出モードの演出例＞

図133-59は、大当りラウンド期間の最終ラウンド目に、ラッシュモードにおける演出モードを選択し、選択された演出モードのラッシュモードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【1839】

先ず、図133-59(1)に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技(最終ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像OLIを表示させる。この大当り最終ラウンド遊技画像は、ラウンド表示(本例では、「最終ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00300pt」の文字)と、第1選択部～第3選択部と、を含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、第1選択部を選択態様で表示させるとともに、第2選択部および第3選択部を非選択態様で表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字)を表示させている。

【1840】

この状態で、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技(最終ラウンド目)を終了させるときに、図133-59(2A)に示す第1選択部(夢夢モード)に決定されるパターン、図133-59(2B)に示す第2選択部(ナナモード)に決定されるパターン、又は、図133-59(2C)に示す第3選択部(ジャムモード)に決定されるパターンに進む。

【1841】

(第1選択部(夢夢モード)に決定されるパターン)

図133-59(2A)に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技(最終ラウンド目)を終了させるときに、演出制御用CPU120は、遊技者による操作部の操作に基づいて、第1選択部を選択態様で表示させるとともに、第2選択部および第3選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示(本例では、「最終ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「00450pt」の文字)とに更新されている。

【1842】

この場合、演出制御用CPU120は、ラッシュモードの演出モードとして第1選択部に対応した夢夢モードに決定する。

【1843】

次いで、図133-59(3A)に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1通常時短背景画像を表示させる。この第1通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示(本例では、「残り6回」の文字)と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、キャラクタ(A)CAと、を含む画像である。

【1844】

このとき、特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域ACEに、通常態様のアクティブ表示ACを表示させている。

【1845】

(第2選択部(ナナモード)に決定されるパターン)

図133-59(2B)に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技(最終ラウンド目)を終了させるときに、演出制御用CPU120は、遊技者による操作部の操作に基づいて、第2選択部を選択態様で表示させるとともに、第1選択部および第

10

20

30

40

50

3 選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示（本例では、「最終 R O U N D」の文字）と、賞球数表示（本例では、「0 0 4 5 0 p t」の文字）とに更新されている。

【1 8 4 6】

この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ラッシュモードの演出モードとして第 2 選択部に対応したナナモードに決定する。

【1 8 4 7】

次いで、図 1 3 3 - 5 9（3 B）に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：ナナモードに制御されると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 に背景画像として第 2 通常時短背景画像を表示させる。この第 2 通常時短背景画像は、「パワフル R U S H」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り 6 回」の文字）と、「ナナモード」エンブレム E M I 2 と、キャラクタ（B）C B と、を含む画像である。

【1 8 4 8】

このとき、C P U 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域 A C E に、通常態様のアクティブ表示 A C を表示させている。

【1 8 4 9】

（第 3 選択部（ジャムモード）に決定されるパターン）

図 1 3 3 - 5 9（2 C）に示すように、C P U 1 0 3 が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を終了させるときに、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技者による操作部の操作に基づいて、第 3 選択部を選択態様で表示させるとともに、第 1 選択部および第 2 選択部を非選択態様で表示させる。このとき、ラウンド表示（本例では、「最終 R O U N D」の文字）と、賞球数表示（本例では、「0 0 4 5 0 p t」の文字）とに更新されている。

【1 8 5 0】

この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ラッシュモードの演出モードとして第 3 選択部に対応したジャムモードに決定する。

【1 8 5 1】

次いで、図 1 3 3 - 5 9（3 C）に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：ジャムモードに制御されると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 に背景画像として第 3 通常時短背景画像を表示させる。この第 3 通常時短背景画像は、「パワフル R U S H」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り 6 回」の文字）と、「ジャムモード」エンブレム E M I 3 と、キャラクタ（C）C C と、を含む画像である。

【1 8 5 2】

このとき、C P U 1 0 3 が第 2 特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の変動表示を実行している。また、アクティブ表示領域 A C E に、通常態様のアクティブ表示 A C を表示させている。

【1 8 5 3】

〔変動開始待ち時演出決定処理〕

図 1 3 3 - 6 0 は、変動開始待ち時に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 1 に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップ S 1 7 0）において、図 1 3 3 - 6 0 に示す変動開始待ち時演出決定処理を実行する。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ指定コマンドを受信すると、変動表示開始待ち期間に実行させる演出（及び実行させない演出）を、図 1 3 3 - 6 0 に示す変動開始待ち時演出決定処理により決定する。

【1 8 5 4】

先ず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードがラッシュモードであるか否かを判定す

る（ステップ S 0 5 T M 5 0 1 0）。演出モードがラッシュモードでない場合（ステップ S 0 5 T M 5 0 1 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 8 5 5 】

演出モードがラッシュモードである場合（ステップ S 0 5 T M 5 0 1 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、V ストックフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 5 0 2 0）。V ストックフラグがセットされていない場合（ステップ S 0 5 T M 5 0 2 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 8 5 6 】

V ストックフラグがセットされている場合（ステップ S 0 5 T M 5 0 2 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 V ストック演出を実行することに決定し（ステップ S 0 5 T M 5 0 2 0）、そのまま処理を終了する。

10

【 1 8 5 7 】

このように、変動開始待ち時演出決定処理のステップ S 0 5 T M 5 0 2 0 : Y E S → ステップ S 0 5 T M 5 0 3 0 に示したように、V ストックフラグがセットされている場合、第 2 V ストック演出を実行することに決定している。

【 1 8 5 8 】

〔変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理〕

図 1 3 3 - 6 1 は、変動開始時に実行される演出判定処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 3 1 に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始設定処理（ステップ S 1 7 1）において、図 1 3 3 - 6 1 に示す変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理を実行する。具体的には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、特別図柄の変動表示が開始されることに伴う上記 1 セットのコマンドを受信すると、当該特別図柄の変動表示に対応した飾り図柄の変動表示を表示結果指定コマンド及び変動パターン指定コマンドに基づいて実行するための演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定するとともに、第 2 V ストック演出の実行有無を、図 1 3 3 - 6 1 に示す変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理により決定する。

20

【 1 8 5 9 】

先ず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出モードがラッシュモードであるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 6 0 1 0）。演出モードがラッシュモードでない場合（ステップ S 0 5 T M 6 0 1 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

30

【 1 8 6 0 】

演出モードがラッシュモードである場合（ステップ S 0 5 T M 6 0 1 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、V ストックフラグがセットされているか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 6 0 2 0）。V ストックフラグがセットされていない場合（ステップ S 0 5 T M 6 0 2 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、そのまま処理を終了する。

【 1 8 6 1 】

V ストックフラグがセットされている場合（ステップ S 0 5 T M 6 0 2 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示であるか否かを判定する（ステップ S 0 5 T M 6 0 3 0）。

40

【 1 8 6 2 】

当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示でない場合（ステップ S 0 5 T M 6 0 3 0 : N O）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 V ストック演出を継続して実行することに決定し（ステップ S 0 5 T M 6 0 4 0）、そのまま処理を終了する。

【 1 8 6 3 】

当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示である場合（ステップ S 0 5 T M 6 0 3 0 : Y E S）、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 V ストック演出を終了することに決定し（ステップ S 0 5 T M 6 0 5 0）、そのまま処理を終了する。

【 1 8 6 4 】

このように、変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理のステップ S 0 5 T M 6

50

020: YES → ステップ S05TM6030: NO → ステップ S05TM6040 に示したように、V ストックフラグがセットされており、且つ、当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示でない場合、第 2 V ストック演出を継続して実行することに決定している。また、変動開始時第 2 V ストック演出実行有無判定処理のステップ S05TM6020: YES → ステップ S05TM6030: YES → ステップ S05TM6050 に示したように、V ストックフラグがセットされており、且つ、当該変動表示が V ストックフラグの対象となる当り変動表示である場合、第 2 V ストック演出を終了することに決定している。

【1865】

〔時短（ラッシュモード）の V ストック有無に応じた演出態様〕

本実施形態では、時短状態（ラッシュモード）に制御されているときに、V ストックフラグがセットされているか否かに応じて、ラッシュモード中の演出画像や演出音に関連する演出態様が異なる。即ち、第 2 V ストック演出が実行されているかに応じて、ラッシュモードの演出態様が異なる。

【1866】

本実施形態では、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を遊技者が選択することが可能である。具体的には、ラッシュモード中に V ストック演出が実行されていない場合、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を楽曲 A ～ 楽曲 C のうちから遊技者が任意に選択することが可能である。また、ラッシュモード中に V ストック演出が実行されている場合、ラッシュモード中に再生出力させる楽曲を楽曲 A ～ 楽曲 C のうちから遊技者が任意に選択することができず、ラッシュモード中の楽曲は楽曲 X が固定で再生出力される。

【1867】

＜時短（第 2 V ストック演出なし）の場合の演出例＞

図 133-62 は、遊技状態が時短状態であり、演出モードがラッシュモードである場合に第 2 V ストック演出が実行されないときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、演出モード：夢夢モードに制御されているときに、V ストックフラグがセットされていないことに基づいて、第 2 V ストック演出が実行されない例を示している。

【1868】

図 133-62 に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 に背景画像として第 1 通常時短背景画像を表示させる。この第 1 通常時短背景画像は、「パワフル RUSH」の文字と、残り時短回数表示（本例では、「残り 6 回」の文字）と、「夢夢モード」エンブレム EMI1 と、キャラクタ（A）CA と、を含む画像である。

【1869】

このとき、CPU103 が第 2 特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5L、5C、5R において、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5l、5c、5r において、小図柄の変動表示を実行している。また、演出制御用 CPU120 は、アクティブ表示領域 ACE に通常態様のアクティブ表示 AC を表示させており、第 2 保留表示領域 PD2E に通常態様の第 2 保留表示 PD2 を 4 つ表示させている。

【1870】

また、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の画面左下部に、特殊操作促進表示 BT2 と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲 A」の文字）を表示させている。このとき、演出制御用 CPU120 は、スピーカ 8L、8R から楽曲 A [楽曲データ A] を再生出力させている。

【1871】

＜時短（第 2 V ストック演出あり）の場合の演出例＞

図 133-63 は、遊技状態が時短状態であり、演出モードがラッシュモードである場合に第 2 V ストック演出が実行されるときに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を

10

20

30

40

50

示す説明図である。本例では、演出モード：夢夢モードに制御されているときに、Vストックフラグがセットされていることに基づいて、第2 Vストック演出が実行される例を示している。

【1872】

図133-63に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード：夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1特殊時短背景画像を表示させる。この第1特殊時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、キャラクタ(A)CAと、虹色テロップ表示TIと、縮小されたVストック数表示VNIを含む画像である。

【1873】

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていることに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を実行しており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を実行している。また、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEの特殊アクティブ表示ガイドACGに通常態様のアクティブ表示ACを表示させており、第2保留表示領域PD2Eの特殊第2保留表示ガイドPD2Gに通常態様の第2保留表示PD2を4つ表示させている。

【1874】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字）を表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲X〔楽曲データX1（スクラッチ：4回）及び楽曲データX2〕を再生出力させている。

【1875】

このように、第2 Vストック演出が実行されていない時短状態において、ラッシュモード中の楽曲を複数種類の楽曲（本例では、楽曲A～楽曲C）の中から遊技者が任意に選択することが可能であるので、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されている。一方で、第2 Vストック演出が実行されている時短状態において、ラッシュモード中の楽曲を複数種類の楽曲（本例では、楽曲A～楽曲C）の中から遊技者が任意に選択することができないので、画像表示装置5の画面左下部に特殊操作促進表示BT2が表示されていない。

【1876】

また、画像表示装置5に表示される固定の演出画像（以下、適宜「インターフェイス」と称する。）は、第2 Vストック演出が実行されていない時短状態よりも、第2 Vストック演出が実行されている時短状態の方がより一層豪華な表示態様となっている。本実施形態におけるインターフェイスとは、対応表示を表示するための領域（アクティブ表示領域、第2保留表示領域）や背景画像のことである。

【1877】

具体的には、第2 Vストック演出が実行されていない時短状態において、アクティブ表示領域にシンプルなアクティブ表示ガイドが表示され、第2保留表示領域にいずれのガイドも表示されていない一方で、第2 Vストック演出が実行されている時短状態において、アクティブ表示領域に豪華な特殊アクティブ表示ガイドACGが表示され、第2保留表示領域に豪華な特殊第2保留表示ガイドPD2Gが表示されている。また、第2 Vストック演出が実行されていない時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれていない一方で、第2 Vストック演出が実行されている時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれている。

【1878】

また、本実施形態では、第2 Vストック演出が実行されていない時短状態において、残り時短回数表示が表示されている一方で、第2 Vストック演出が実行されている時短状態において、残り時短回数表示が表示されていない。これは、次の「当り」が確定していない状態である第2 Vストック演出が実行されていない時短状態において、遊技者はラッ

10

20

30

40

50

シュモードが終了する前に「当り」を発生させなくてはならないので、残り時短回数を認識できる残り時短回数表示は遊技者にとって必要な情報であるので、残り時短回数表示が表示されている。一方で、次回の「当り」が確定している状態である第2 Vストック演出が実行されている時短状態において、遊技者はラッシュモードが終了する前に「当り」が発生することを認識しているので、残り時短回数を認識できる残り時短回数表示は遊技者にとって不要な情報であるので、残り時短回数表示が表示されていない。

【1879】

なお、第2 Vストック演出が実行されている時短状態において、残り時短回数表示が表示されてもよい。この場合、残り時短回数表示は「残り∞回」と表示される。次回の「当り」が確定している状態である第2 Vストック演出が実行されている時短状態において、残り時短回数が無限回であること（残り時短回数表示「残り∞回」）を示唆することによって、次回の「当り」が発生するまで時短状態が継続することを示唆でき、遊技者を安心させることができる。但し、実際には無限回の時短制御が行われることはなく、残り時短回数表示を「残り∞回」と表示させることによって、保留連や次回連していることを示唆している。

10

【1880】

〔Vストック演出後のラウンド表示〕

本実施形態では、Vストック演出が実行された後の当該Vストック演出の対象となる「当り」が発生したときの「当り」におけるラウンド表示は、前回の大当りにおけるラウンド表示を引き継いで表示される。具体的には、Vストック演出が実行された前回の「大当り」の大当り種別が「10R大当り」であった場合（即ち、大当りラウンド遊技のラウンド表示が「1ROUND」～「10ROUND」まで表示された場合）、その後に発生するVストック演出の対象となる「当り」に対応する小当り遊技や大当りラウンド遊技では、ラウンド表示が「11ROUND」から表示される。

20

【1881】

＜Vストック演出後の大当りラウンド＞

図133-64は、Vストック演出後に発生した「当り」に対応したラウンド表示に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、Vストック演出が実行された「大当り」の大当り種別が「小当り経由10（9）R時短大当り」であり、当該Vストック演出の対象となる「当り」の大当り種別が「小当り経由10（9）R時短大当り」である例を示している。

30

【1882】

先ず、図133-64（1）に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技（最終ラウンド目）を実行しているとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に大当り最終ラウンド遊技画像OLIを表示させる。この大当り最終ラウンド遊技画像は、ラウンド表示（本例では、「最終ROUND」の文字）と、賞球数表示（本例では、「01950pt」の文字）と、第1選択部～第3選択部と、を含む画像である。このとき、演出制御用CPU120は、第1選択部を選択態様で表示させるとともに、第2選択部および第3選択部を非選択態様で表示させている。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字）を表示させている。

40

【1883】

また、演出制御用CPU120は、第1 Vストック演出を実行し、画像表示装置5の大当り最終ラウンド遊技画像OLIに、虹色テロップ表示TIとVストック数表示VNIを重畳表示させている。

【1884】

次いで、図133-64（2）における演出画像については、前述した図133-63と同様であるので説明を省略する。

【1885】

そして、1回以上の第2特別図柄の変動表示が実行された後、Vストックの対象となる

50

当り変動表示が実行される。この変動において、Vストック開放演出が実行され、画像表示装置5の画面右下のVストック数表示VNIが消去されたものとする。

【1886】

次いで、図133-64(3)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させるタイミングで、図柄確定指定コマンドを受信した演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、最終的な飾り図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させる。このとき、小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、最終的な小図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させる。即ち、表示結果が「小当り」となる飾り図柄及び小図柄の組合せを確定停止させる。

【1887】

次いで、図133-64(4)に示すように、CPU103が小当り遊技状態を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に小当り遊技画像KIを表示させる。この小当り遊技画像は、ラウンド表示(本例では、「11Round」の文字)と、V入賞口へ入賞させるための「Vアタッカーを狙え!!」の文字と右打ちを指示する矢印画像とを含む大当り右打ち促進画像と、味方キャラクタ(A)とを含む画像とを含む画像である。

【1888】

次いで、V入賞領域870に遊技球が入賞してV入賞スイッチ87aで遊技球が検出されたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部にV入賞発生表示VIを表示させる(不図示)。

【1889】

次いで、図133-64(5)に示すように、CPU103が大当り遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に特殊大当りラウンド遊技画像OBIを表示させる。この大当りラウンド遊技画像は、ラウンド表示(本例では、「12ROUND」の文字)と、賞球数表示(本例では、「02100pt」の文字)と、特殊大当り背景画像と、虹色テロップ表示TIと、を含む画像である。このとき、Vストック数が0であることに基づいて、大当りラウンド遊技画像には、縮小されたVストック数表示VNIは表示されていない。また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲X」の文字)を表示させている。

【1890】

[時短突入演出]

本実施形態では、大当り後に制御される演出モードがラッシュモードである場合、当該大当りの大当りED期間に、ラッシュモードに制御されることを報知する時短突入演出を実行可能である。時短突入演出は、以下に示す一連の演出である。

【1891】

まず、時短突入演出が実行されると、画像表示装置5にラッシュモード説明画像JRIが表示される。ラッシュモード説明画像は、ラッシュモードの遊技方法を説明する情報と、現在は時短状態に制御されておらず、打球操作ハンドル30を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコンと、キャラクタAとを含む画像である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Fが再生出力される。

【1892】

次いで、画像表示装置5に第3カウントダウン画像CDI3が表示される。第3カウントダウン画像の表示が開始されるとき、第3カウントダウン画像は画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。第3カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」の数字に色が付加(以下、適宜「有色態様」と称する。)されており、「2」及び「1」の数字に色が付加されていない(以下、「無色態様」と称する。)。数字が有色態様で表示されることにより、その数字までのカウントダウンが進んでいることを遊技者は認識できる。この場合、「321」のカウントダウンのうち「3」のカウン

10

20

30

40

50

トダウンまで進んだことを遊技者は認識できる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 1 演出音 F 3] 「スリー」が再生出力される。

【1 8 9 3】

次いで、画像表示装置 5 に第 2 カウントダウン画像 C D I 2 が表示される。第 2 カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」及び「2」の数字が有色態様で表示されており、「1」の数字が無色態様で表示されている。この場合、「3 2 1」のカウントダウンのうち「2」のカウントダウンまで進んだことを遊技者は認識できる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 1 演出音 F 2] 「ツー」が再生出力される。

【1 8 9 4】

次いで、画像表示装置 5 に第 1 カウントダウン画像 C D I 1 が表示される。第 1 カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」、「2」、及び「1」の数字が有色態様で表示されている。この場合、「3 2 1」のカウントダウンのうち「1」のカウントダウンまで進んだことを遊技者は認識できる。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 1 演出音 F 1] 「ワン」が再生出力される。

【1 8 9 5】

次いで、画像表示装置 5 にスタート画像 J S I が表示される。スタート画像は、「S T A R T」の文字と、右向きの矢印のオブジェクトとを含む画像である。スタート画像の表示が開始されるとき、スタート画像は画像表示装置 5 の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。このとき、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 2 演出音 F (スクラッチ：4 回)] と [第 2 演出音 F 及び第 3 演出音 F] 「ス、ス、ス、ス、スタート」が再生出力される。

【1 8 9 6】

＜時短突入演出の演出例＞

図 1 3 3 - 6 5 ~ 図 1 3 3 - 6 7 は、時短突入演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。本例では、大当り遊技状態の大当り E D 期間において時短突入演出が実行された後に、時短状態に制御される例を示している。

【1 8 9 7】

先ず、図 1 3 3 - 6 5 (1) に示すように、大当り遊技状態の大当り E D 期間における時短突入演出を実行するべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短突入演出を実行し、画像表示装置 5 にラッシュモード説明画像 J R I を表示させる。ラッシュモード説明画像は、ラッシュモードの遊技方法を説明する情報（本例では、「パワフル R U S H が残り 0 回になるまで右打ちを続けてね!」）と、現在は時短状態に制御されておらず、打球操作ハンドル 3 0 を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコン（本例では、「D E M O」の文字が示されたアイコン）と、キャラクタ A とを含む画像である。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [効果音]（不図示）を再生出力させる。

【1 8 9 8】

次いで、図 1 3 3 - 6 5 (2) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短突入演出を継続して実行し、画像表示装置 5 に第 3 カウントダウン画像 C D I 3 を表示させる。第 3 カウントダウン画像の表示が開始されるとき、第 3 カウントダウン画像は画像表示装置 5 の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。第 3 カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」の数字が有色態様で表示されており、「2」及び「1」の数字が無色態様で表示されている。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L、8 R から演出音 F [第 1 演出音 F 3] 「スリー」を再生出力させる。

【1 8 9 9】

次いで、図 1 3 3 - 6 5 (3) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、時短突入演出を継続して実行し、画像表示装置 5 に第 2 カウントダウン画像 C D I 2 を表示させる。

第2カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」及び「2」の数字が有色態様で表示されており、「1」の数字が無色態様で表示されている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F2〕「ツー」を再生出力させる。

【1900】

次いで、図133-66(4)に示すように、演出制御用CPU120は、時短突入演出を継続して実行し、画像表示装置5に第1カウントダウン画像CDI1を表示させる。第1カウントダウン画像は、画面左部の「3」の数字と、画面中央部の「2」の数字と、画面右部の「1」の数字とを含む画像であり、「3」、「2」、及び「1」の数字が有色態様で表示されている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第1演出音F1〕「ワン」を再生出力させる。

【1901】

次いで、図133-66(5)に示すように、画像表示装置5にスタート画像JSIを表示させる。スタート画像は、「START」の文字と、右向きの矢印のオブジェクトとを含む画像である。スタート画像の表示が開始されるとき、スタート画像は画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示される。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから演出音F〔第2演出音F(スクラッチ:4回)〕と〔第2演出音F及び第3演出音F〕「ス、ス、ス、ス、スタート」を生出力させる。

【1902】

このように、時短突入演出におけるスタート画像が表示されるときに、第2演出音Fがスクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、演出音Fのうち第2演出音F及び第3演出音Fは「ス、ス、ス、ス、スタート」と再生出力される。

【1903】

次いで、図133-66(6)に示すように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモード:夢夢モードに制御されると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5に背景画像として第1通常時短背景画像を表示させる。この第1通常時短背景画像は、「パワフルRUSH」の文字と、残り時短回数表示(本例では、「残り7回」の文字)と、「夢夢モード」エンブレムEMI1と、を含む画像である。このとき、第1通常時短背景画像には、キャラクタ(A)CAは表示されていない。

【1904】

このとき、CPU103が第2特別図柄の変動表示を実行させていないことに基づいて、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、直前の大当たりが発生した変動表示の最終的な飾り図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させており、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させている。また、演出制御用CPU120は、第2保留表示領域PD2Eに通常態様の第2保留表示PD2を4つ表示させている。

【1905】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示(本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字)を表示させている。但し、このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲A〔楽曲データA〕を再生出力させていない。

【1906】

次いで、図133-67(7)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を開始させると、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させる。このとき、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の変動表示を開始させる。

【1907】

10

20

30

40

50

また、演出制御用CPU120は、第2保留記憶数が3となったことに基づいて、アクティブ表示領域ACEに、現在実行中の変動表示に対応した通常態様のアクティブ表示ACを新たに表示させるとともに、第2保留表示領域PD2Eに表示されていた通常態様の第2保留表示PD2をアクティブ表示領域ACE側に1つつつシフトさせる。

【1908】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2と楽曲表示（本例では、音符を模したオブジェクトと「楽曲A」の文字）を継続して表示させている。このとき、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから楽曲A〔楽曲データA〕を再生出力させている。

【1909】

また、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部から画面右部に向かってキャラクタ（A）CAを移動させながら登場させる。本例では、画像表示装置5の画面左部にキャラクタ（A）CAの上半身のみが表示されている。

【1910】

次いで、図133-67（8）に示すように、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面左部から画面右部に向かってキャラクタ（A）CAを移動させながら登場させ、本例では、画像表示装置5の画面中央部にキャラクタ（A）CAの全身が表示されている。

【1911】

〔殲滅SP演出〕

本実施形態では、スーパーリーチを伴う変動パターンのうち「SP-Xはずれ」、「SP-X大当り」の変動パターンの殲滅SP演出において、敵キャラY群を殲滅させられるか否かの指標として殲滅ゲージが表示される。ここで、「SP-X大当り」の変動パターンの場合、操作部を操作（連打）することによって、制限時間（操作有効期間）内に殲滅ゲージを最大値（殲滅アイコン）まで到達させることができ、殲滅演出が実行され、最終表示結果が「大当り」であることが報知される。一方で、「SP-Xはずれ」の変動パターンの場合、操作部を操作（連打）することによって、制限時間（操作有効期間）内に殲滅ゲージを最大値（殲滅アイコン）まで到達させることができず、残存演出が実行され、表示結果が「はずれ」であることが報知される。

【1912】

＜殲滅SP演出の演出例＞

図133-68は、殲滅SP演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。本例では、殲滅SP演出を実行しているときに、残存演出が実行されるパターン例と、殲滅演出が実行されるパターン例とを示している。

【1913】

まず、図133-68（1）に示すように、変動パターンにスーパーリーチに発展させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、殲滅SP演出を実行し、画像表示装置5に殲滅SP開始画像を表示させる。殲滅SP開始画像は、敵キャラY群CYGに、初期態様の殲滅ゲージと、「ボタン連打で敵を殲滅せよ！」の文字とが重畳表示された画像である。

【1914】

次いで、図133-68（2）に示すように、演出制御用CPU120は、殲滅SP演出を継続して実行し、画像表示装置5に殲滅SP連打画像を表示させる。殲滅SP連打画像は、敵キャラY群CYGに、初期態様の殲滅ゲージGIと、操作部（本例では、押しボタン31B）を操作（連打）するよう遊技者に促す操作促進表示BTとが重畳表示された画像である。

【1915】

本例では、操作促進表示BTは、押しボタン31Bを模したオブジェクトの右方に「連打！！」という文字と、上方に下向きの矢印とが付加され、押しボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより

10

20

30

40

50

形成される。ここで、操作促進表示 B T の背景には敵キャラ Y 群 C Y G や殲滅ゲージ G I が表示されていることから、遊技者は、操作部の操作（プッシュボタン 3 1 B の連打）によって敵キャラ Y 群を殲滅させることを期待して操作部を操作する。

【1916】

なお、遊技者が操作部を操作しなかった場合であっても、所定期間経過等で変動パターンに基づいた演出（残存演出、殲滅演出）が実行される。

【1917】

この状態で、操作有効期間が終了すると、図 1 3 3 - 6 8 (3 A) に示す残存演出が実行されるパターン、又は、図 1 3 3 - 6 8 (3 B) に示す殲滅演出が実行されるパターンに進む。

【1918】

（残存演出が実行されるパターン）

図 1 3 3 - 6 8 (3 A) に示すように、「S P - X はずれ」の変動パターンにおける残存演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、残存演出を実行し、画像表示装置 5 に残存報知画像 Z I を表示させる。残存報知画像は、敵キャラ Y 群 C Y G に、殲滅アイコンに到達していない態様の殲滅ゲージ G I と、「残存」の文字とが重畳表示された画像である。

【1919】

（殲滅演出が実行されるパターン）

図 1 3 3 - 6 8 (3 B) に示すように、「S P - X 大当り」の変動パターンにおける殲滅演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、殲滅演出を実行し、画像表示装置 5 に殲滅報知画像 D S I を表示させる。殲滅報知画像は、敵キャラ Y 群が殲滅され炎上していることを示す炎画像に、殲滅アイコンに到達した態様の殲滅ゲージ G I と、「殲滅」の文字とが重畳表示された画像である。

【1920】

〔殲滅 S P 中の演出音〕

本実施形態では、殲滅 S P 演出の操作有効期間に遊技者による操作部の操作を受け付けると、スピーカ 8 L、8 R から演出音 H 「くらえー」が再生出力される。即ち、操作部が 1 回操作されると、スピーカ 8 L、8 R から演出音 H 「くらえー」が 1 回再生出力される。また、演出音 H の再生出力期間は 3 S である。

【1921】

本実施形態では、殲滅 S P 演出の操作有効期間に遊技者による操作部の操作（第 1 操作）を受け付け、スピーカ 8 L、8 R から演出音 H 「くらえー」が再生出力されているときの演出音 H の再生出力期間（3 S）が終了するよりも前のタイミングで、次の操作部の操作（第 2 操作）を受け付けると、先に再生出力されていた演出音 H の再生出力がキャンセルされ、第 2 操作に基づく演出音 H の再生出力が新たに開始される。これは、第 2 操作の後の第 3 操作、第 3 操作の後の第 4 操作、（以降略）についても同様である。

【1922】

遊技者による操作部の操作を受け付ける毎に演出音 H が新たに再生出力されることによって、遊技者が任意のタイミングで擬似的なスクラッチ処理を行わせて演出音 H をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させることができる。このような構成によれば、操作部を連打する遊技性を有する殲滅 S P 演出の興趣を向上できる。

【1923】

＜殲滅 S P 演出中の演出音の演出例＞

図 1 3 3 - 6 9 (1) 及び (2) は、殲滅 S P 演出に関連した各演出の演出音の一例を示す説明図である。

【1924】

図 1 3 3 - 6 9 (1) に示すように、殲滅 S P 演出が実行され、操作促進表示が表示されている操作有効期間（T 1 ~ T L の期間）の所定のタイミング（タイミング：T 2）で、遊技者による操作部の操作を受け付けると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L

10

20

30

40

50

、8 Rから演出音H「くらえー」を再生出力させる。本例では、演出音Hの再生出力期間は3 Sである。

【 1 9 2 5 】

また、図 1 3 3 - 6 9 (2) に示すように、殲滅 S P 演出が実行され、操作促進表示が表示されている操作有効期間 (T 1 ~ T L の期間) の所定のタイミング (タイミング : T 2) で、遊技者による操作部の操作 (第 1 操作) を受け付けると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、スピーカ 8 L 、 8 R から演出音 H を再生出力させる。

【 1 9 2 6 】

次いで、第 1 操作に基づく演出音 H が再生出力されている途中（例えば、第 1 操作に基づく演出音 H の再生出力が開始されてから 0.5 S 経過したタイミング：T3）で、次の操作部の操作（第 2 操作）を受け付けると、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R から第 1 操作に基づく演出音 H の再生出力を終了させるとともに、第 2 操作に基づく演出音 H の再生出力を開始させる。このとき、第 1 操作に基づく演出音 H は「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。

【 1 9 2 7 】

次いで、第2操作に基づく演出音Hが再生出力されている途中（例えば、第2操作に基づく演出音Hの再生出力が開始されてから0.5S経過したタイミング：T4）で、次の操作部の操作（第3操作）を受け付けると、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから第2操作に基づく演出音Hの再生出力を終了させるとともに、第3操作に基づく演出音Hの再生出力を開始させる。このとき、第2操作に基づく演出音Hは「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。

【 1 9 2 8 】

次いで、第3操作に基づく演出音Hが再生出力されている途中（例えば、第3操作に基づく演出音Hの再生出力が開始されてから0.5S経過したタイミング：T5）で、次の操作部の操作（第4操作）を受け付けると、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから第3操作に基づく演出音Hの再生出力を終了させるとともに、第4操作に基づく演出音Hの再生出力を開始させる。このとき、第3操作に基づく演出音Hは「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。

【 1 9 2 9 】

次いで、第4操作に基づく演出音Hが再生出力されている途中（例えば、第4操作に基づく演出音Hの再生出力が開始されてから0.5S経過したタイミング：T6）で、次の操作部の操作（第5操作）を受け付けると、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rから第4操作に基づく演出音Hの再生出力を終了させるとともに、第5操作に基づく演出音Hの再生出力を開始させる。このとき、第4操作に基づく演出音Hは「くらえー」のうち「く」のみが再生出力されている。そして、第5操作に基づく演出音Hは「くらえー」が3秒間再生出力される。

【 1 9 3 0 】

このように、遊技者によって操作部が操作される毎に、演出音Hがスクラッチされてスピーカ8 L、8 Rから再生出力されるので、演出音Hは「く、く、く、く、くらえー」と再生出力される。

【 1 9 3 1 】

[右打ち時大当り報知演出]

本実施形態では、ラッシュモードに制御されているときの変動表示において、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果が「大当り」であることを報知する右打ち時大当り報知演出を実行可能である。右打ち時大当り報知演出として、第1右打ち時大当り報知演出と、第2右打ち時大当り報知演出と、第3右打ち時大当り報知演出とがある。本実施形態では、演出モードがラッシュモードに制御されているときを、適宜「右打ち」と称する。

【 1 9 3 2 】

「第1右打ち時大当り報知演出」

第1右打ち時大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：夢夢モードであって、表示結果（大当り種別）が「3R大当り」又は「10R大当り」のいずれかである場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第1右打ち時大当り報知演出は、所定の契機（押しボタン31Bの操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

【1933】

第1右打ち時大当り報知演出では、スクラッチされていない演出音D1〔第1演出音D1及び第2演出音D1〕「ヴィクトリー」（キャラAボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。

【1934】

＜第1右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図133-70は、第1右打ち時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1935】

先ず、図133-70（1）に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部（本例では、押しボタン31B）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを表示させる。その他の演出画像については、図133-59（3A）と同様であるので説明を省略する。

【1936】

本例では、操作促進表示BTは、押しボタン31Bを模したオブジェクトの上方に、「押せ！！」という文字と下向きの矢印とが付加され、押しボタン31Bを模したオブジェクトの下方に、操作の有効期間を示すタイムバーが付加されることにより形成される。

【1937】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I1「押せ」（キャラAボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：夢夢モードは、キャラクタAが主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されときの演出音は、キャラクタAに関連した演出音（キャラクタAのキャラクタボイス）となっている。

【1938】

次いで、図133-70（2）に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用CPU120は、第1右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリアに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を停止表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、演出音D1〔第1演出音D1及び第2演出音D1〕「ヴィクトリー」（キャラAボイス）をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：夢夢モードは、キャラクタAが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されときの演出音は、キャラクタAに関連した演出音（キャラクタAのキャラクタボイス）となっている。

【1939】

次いで、図133-70（3）に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させている。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを消去させている。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rからいずれの演出音の再生出力も終了する。

【1940】

10

20

30

40

50

このように、図 1 3 3 - 7 0 に示すように、第 1 右打ち時大当り報知演出が実行されるときに、いずれの演出音もスクラッチさせない演出音 D 1 「ヴィクトリー」が再生出力されている。

【1 9 4 1】

〔第 1 右打ち時特別大当り報知演出〕

第 1 右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：夢夢モードであって、表示結果（大当り種別）が「1 0 R 大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 1 右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機（押しボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

10

【1 9 4 2】

第 1 右打ち時特別大当り報知演出では、演出音 D 1 [第 1 演出音 D 1（スクラッチ：2 回）及び第 2 演出音 D 1]「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラ A ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。

【1 9 4 3】

＜第 1 右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図 1 3 3 - 7 1 は、第 1 右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1 9 4 4】

先ず、図 1 3 3 - 7 1（1）における演出画像や演出音については、前述した図 1 3 3 - 7 0（1）と同様であるので説明を省略する。

20

【1 9 4 5】

次いで、図 1 3 3 - 7 1（2）における演出画像については、前述した図 1 3 3 - 7 0（2）と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出音 D 1 [第 1 演出音 D 1（スクラッチ：2 回）及び第 2 演出音 D 1]「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラ A ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：夢夢モードは、キャラクタ A が主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるときに演出音は、キャラクタ A に関連した演出音（キャラクタ A のキャラクタボイス）となっている。

30

【1 9 4 6】

次いで、図 1 3 3 - 7 1（3）における演出画像や演出音については、前述した図 1 3 3 - 7 0（3）と同様であるので説明を省略する。

【1 9 4 7】

このように、図 1 3 3 - 7 1 に示すように、第 1 右打ち時特別大当り報知演出が実行されるときに、第 1 演出音 D 1 が 2 回スクラッチされてスピーカ 8 L、8 R から再生出力されるので、演出音 D 1 は「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラ A ボイス）と再生出力されている。

【1 9 4 8】

〔第 2 右打ち時大当り報知演出〕

第 2 右打ち時大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ナナモードであって、表示結果（大当り種別）が「3 R 大当り」又は「1 0 R 大当り」のいずれかである場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 2 右打ち時大当り報知演出は、所定の契機（押しボタン 3 1 B の操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

40

【1 9 4 9】

第 2 右打ち時大当り報知演出では、スクラッチされていない演出音 D 2 [第 1 演出音 D 2 及び第 2 演出音 D 2]「ヴィクトリー」（キャラ B ボイス）がスピーカ 8 L、8 R から再生出力される。

50

【1950】

＜第2右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図133-72は、第2右打ち時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1951】

まず、図133-72(1)に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部(本例では、押しボタン31B)を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを表示させる。その他の演出画像については、図133-59(3B)と同様であるので説明を省略する。

10

【1952】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I2「押せ」(キャラBボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：ナナモードは、キャラクタBが主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるとききの演出音は、キャラクタBに関連した演出音(キャラクタBのキャラクタボイス)となっている。

【1953】

次いで、図133-72(2)に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用CPU120は、第2右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置5の図柄表示エリアに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「333」)を停止表示させる。このとき、演出制御用CPU120は、演出音D2[第1演出音D2及び第2演出音D2]「ヴィクトリー」(キャラBボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード：ナナモードは、キャラクタBが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるとききの演出音は、キャラクタBに関連した演出音(キャラクタBのキャラクタボイス)となっている。

20

【1954】

次いで、図133-72(3)に示すように、CPU103が第2特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させる。このとき、画像表示装置5の小図柄表示エリア5l、5c、5rにおいて、小図柄の組合せ(本例では、「333」)を確定停止させている。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示ACを消去させている。また、演出制御用CPU120は、スピーカ8L、8Rからいずれの演出音の再生出力も終了する。

30

【1955】

このように、図133-72に示すように、第2右打ち時大当り報知演出が実行されるときに、いずれの演出音もスクラッチさせない演出音D2「ヴィクトリー」(キャラBボイス)が再生出力されている。

【1956】

〔第2右打ち時特別大当り報知演出〕

第2右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ナナモードであって、表示結果(大当り種別)が「10R大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに行われる大当り報知演出の一種である。第2右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機(押しボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

40

【1957】

第2右打ち時特別大当り報知演出では、演出音D2[第1演出音D2(スクラッチ：2回)及び第2演出音D2]「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」(キャラBボイス)がスピーカ8L、8Rから再生出力される。

50

【1958】

＜第2右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図133-73は、第2右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1959】

先ず、図133-73(1)における演出画像や演出音については、前述した図133-72(1)と同様であるので説明を省略する。

【1960】

次いで、図133-73(2)における演出画像については、前述した図133-72(2)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、演出音D2[第1演出音D1(スクラッチ:2回)及び第2演出音D2]「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」(キャラBボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード:ナナモードは、キャラクタBが主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるとききの演出音は、キャラクタBに関連した演出音(キャラクタBのキャラクタボイス)となっている。

10

【1961】

次いで、図133-73(3)における演出画像や演出音については、前述した図133-72(3)と同様であるので説明を省略する。

【1962】

このように、図133-73に示すように、第2右打ち時特別大当り報知演出が実行されるときに、第1演出音D2が2回スクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、演出音D2は「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」と再生出力されている。

20

【1963】

〔第3右打ち時大当り報知演出〕

第3右打ち時大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード:ジャムモードであって、表示結果(大当り種別)が「3R大当り」又は「10R大当り」のいずれかである場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第3右打ち時大当り報知演出は、所定の契機(押しボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

30

【1964】

第3右打ち時大当り報知演出では、スクラッチされていない演出音D3[第1演出音D3及び第2演出音D3]「ヴィクトリー」(キャラCボイス)がスピーカ8L、8Rから再生出力される。

【1965】

＜第3右打ち時大当り報知演出の演出例＞

図133-74は、第3右打ち時大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1966】

先ず、図133-74(1)に示すように、画像表示装置5の図柄表示エリア5L及び5Rに「3」の飾り図柄を停止表示させることによりリーチ状態としている状態で、変動パターンにおける操作促進表示を表示させるべきタイミングで、演出制御用CPU120は、画像表示装置5の画面中央部に操作部(本例では、押しボタン31B)を操作するよう遊技者に促す操作促進表示BTを表示させる。その他の演出画像については、図133-59(3C)と同様であるので説明を省略する。

40

【1967】

このとき、演出制御用CPU120は、演出音I3「押せ」(キャラCボイス)をスピーカ8L、8Rから再生出力させる。制御中のラッシュモード:ジャムモードは、キャラクタCが主に登場する演出であるので、操作促進表示が表示されるとききの演出音は、キャラ

50

ラクタ C に関連した演出音（キャラクタ C のキャラクタボイス）となっている。

【1968】

次いで、図 133-74（2）に示すように、遊技者が操作部を操作すると、演出制御用 CPU 120 は、第 3 右打ち時大当り報知演出を実行し、画像表示装置 5 の図柄表示エリアに、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を停止表示させる。このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 D3 [第 1 演出音 D3 及び第 2 演出音 D3] 「ヴィクトリー」（キャラ C ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：ジャムモードは、キャラクタ C が主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるとき演出音は、キャラクタ C に関連した演出音（キャラクタ C のキャラクタボイス）となっている。

10

【1969】

次いで、図 133-74（3）に示すように、CPU 103 が第 2 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、小図柄の組合せ（本例では、「333」）を確定停止させている。このとき、演出制御用 CPU 120 は、アクティブ表示領域 ACE に、現在変動表示が実行されていないことに対応してアクティブ表示 AC を消去させている。また、演出制御用 CPU 120 は、スピーカ 8 L、8 R からいずれの演出音の再生出力も終了する。

【1970】

このように、図 133-74 に示すように、第 3 右打ち時大当り報知演出が実行されるときに、いずれの演出音もスクラッチさせない演出音 D3 「ヴィクトリー」（キャラ C ボイス）が再生出力されている。

20

【1971】

〔第 3 右打ち時特別大当り報知演出〕

第 3 右打ち時特別大当り報知演出は、演出モードがラッシュモード：ジャムモードであって、表示結果（大当り種別）が「10R 大当り」である場合であって、変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」である場合に、表示結果を報知するときに実行される大当り報知演出の一種である。第 2 右打ち時特別大当り報知演出は、所定の契機（押しボタン 31 B の操作、所定期間経過等）で、図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、表示結果が「当り」となることを示す飾り図柄の組合せが停止表示される。

30

【1972】

第 3 右打ち時特別大当り報知演出では、演出音 D3 [第 1 演出音 D3（スクラッチ：2 回）及び第 2 演出音 D3] 「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラ C ボイス）がスピーカ 8 L、8 R から再生出力される。

【1973】

＜第 3 右打ち時特別大当り報知演出の演出例＞

図 133-75 は、第 3 右打ち時特別大当り報知演出に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。

【1974】

先ず、図 133-75（1）における演出画像や演出音については、前述した図 133-74（1）と同様であるので説明を省略する。

【1975】

次いで、図 133-75（2）における演出画像については、前述した図 133-74（2）と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用 CPU 120 は、演出音 D3 [第 1 演出音 D3（スクラッチ：2 回）及び第 2 演出音 D3] 「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」（キャラ C ボイス）をスピーカ 8 L、8 R から再生出力させる。制御中のラッシュモード：ジャムモードは、キャラクタ C が主に登場する演出であるので、表示結果が「当り」であることが報知されるとき演出音は、キャラクタ C に関連した演出音（キャラクタ C のキャラクタボイス）となっている。

40

50

【1976】

次いで、図133-75(3)における演出画像や演出音については、前述した図133-74(3)と同様であるので説明を省略する。

【1977】

このように、図133-75に示すように、第3右打ち時特別大当り報知演出が実行されるときに、第1演出音D3が2回スクラッチされてスピーカ8L、8Rから再生出力されるので、演出音D3は「ヴィ、ヴィ、ヴィクトリー」と再生出力されている。

【1978】

〔大当り報知演出における演出音の再生出力期間〕

図133-76は、大当り報知演出における演出音の再生出力期間を説明するためのテーブル（以下、適宜「大当り報知演出音の再生出力期間テーブル」と称する。）を示す図である。大当り報知演出音の再生出力期間テーブルには、大当り報知演出の種別ごとに、演出音の種別、演出音の構成種別、演出音の構成種別ごとの再生出力期間、演出音の種別ごとの総出力期間が示されている。図133-76には、以下に示すように、演出音の種別、演出音の構成種別、演出音の構成種別ごとの再生出力期間、演出音の種別ごとの総出力期間の具体例が示されている。

【1979】

・第1通常時大当り報知演出：

第1演出音C1(0.25S)×4+(第1演出音C1+第2演出音C1(5.25S))=総出力期間(6.25S)

【1980】

・第2通常時大当り報知演出：

第1演出音C2(0.25S)×4+(第1演出音C2+第2演出音C2(5.25S))=総出力期間(6.25S)

【1981】

・第3通常時大当り報知演出：

第1演出音C3(0.25S)×4+(第1演出音C3+第2演出音C3(5.25S))=総出力期間(6.25S)

【1982】

・第1右打ち時大当り報知演出：

第1演出音D1+第2演出音D1(5.25S)=総出力期間(5.25S)

【1983】

・第1右打ち時特別大当り報知演出：

第1演出音D1(0.25S)×2+(第1演出音D1+第2演出音D1(5.25S))=総出力期間(5.75S)

【1984】

・第2右打ち時大当り報知演出：

第1演出音D2+第2演出音D2(5.25S)=総出力期間(5.25S)

【1985】

・第2右打ち時特別大当り報知演出：

第1演出音D2(0.25S)×2+(第1演出音D2+第2演出音D2(5.25S))=総出力期間(5.75S)

【1986】

・第3右打ち時大当り報知演出：

第1演出音D3+第2演出音D3(5.25S)=総出力期間(5.25S)

【1987】

・第3右打ち時特別大当り報知演出：

第1演出音D3(0.25S)×2+(第1演出音D3+第2演出音D3(5.25S))=総出力期間(5.75S)

【1988】

10

20

30

40

50

〔本実施形態における一連の演出例〕

次に、通常モードで初当りが発生した後にチャレンジモードで大当りが発生し、その大当り中にVストックが発生したときの演出例に関して、図133-77～図133-83を用いて説明する。

〔1989〕

図133-77～図133-79は、通常モードで初当りが発生した後にチャレンジモードで大当りが発生し、その大当り中にVストックが発生したときに関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図133-80～図133-83は、通常モードで初当りが発生した後にチャレンジモードで大当りが発生し、その大当り中にVストックが発生したときに関連した演出画像の一例を示す説明図である。

10

〔1990〕

本例では、演出モードが通常モードに制御されているときに、表示結果が「大当り」、且つ、変動パターンが「SP-C1大当り」となる第1特別図柄の変動表示が実行され、この変動表示において、変化前兆演出、特別変化演出、ストーリーSP発展演出、および、第3通常時大当り報知演出等が実行されるものとする。

〔1991〕

また、演出モードがチャレンジモードに制御されているときに、時短1回転目の表示結果が「小当り」となり、この時短状態中に発生した保留記憶のうち1つの保留記憶の表示結果も「小当り」となり、チャレンジモード中に発生した大当りにおいて、第1Vストック演出、および、時短突入演出等が実行されるものとする。

20

〔1992〕

また、演出モードがラッシュモードに制御されているときに、第2Vストック演出、および、第1右打ち時大当り報知演出等が実行されるものとする。また、Vストックの対象となる小当り遊技状態でV入賞が発生し、大当り遊技状態に制御され、大当り種別報知演出等が実行されるものとする。

〔1993〕

まず、図133-80(1)における演出画像や演出音(図133-77:T1)は、前述した図133-19(1)と同様であるので説明を省略する。

〔1994〕

次いで、図133-80(2)における演出画像や演出音(図133-77:T2)は、前述した図133-19(2)と同様であるので説明を省略する。

30

〔1995〕

次いで、図133-80(3)における演出画像や演出音(図133-77:T3)は、前述した図133-20(5)と同様であるので説明を省略する。

〔1996〕

次いで、図133-80(4)～(7)における演出画像や演出音(図133-77:T5、T6、T7、T8)は、前述した図133-27(1)、(4)、(7)、(8)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに赤色態様のアクティブ表示AC2を表示させている。

〔1997〕

40

次いで、図133-80(8)及び図133-81(9)における演出画像や演出音(図133-77:T9、T10)は、前述した図133-38(1)及び(2)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに赤色態様のアクティブ表示AC2を表示させている。

〔1998〕

次いで、図133-81(10)における演出画像や演出音(図133-77:T11)は、前述した図133-41(11)と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用CPU120は、アクティブ表示領域ACEに赤色態様のアクティブ表示AC2を表示させている。

〔1999〕

50

次いで、図 133-81 (11) に示すように、CPU103 が第 1 特別図柄の変動表示を終了させると、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r において、表示結果が「大当り」となる小図柄の組合せ（本例では、「222」）を確定停止させている（図 133-77：T12）。このとき、演出制御用 CPU120 は、現在変動表示が実行されていないことに基づいて、アクティブ表示領域 ACE からアクティブ表示 AC を消去している。

【2000】

次いで、図 133-81 (12) における演出画像や演出音（図 133-78：T13）は、前述した図 133-49 (3A) と同様であるので説明を省略する。

【2001】

次いで、図 133-81 (13) における演出画像や演出音（図 133-78：T14）は、前述した図 133-45 (A)：(1) と同様であるので説明を省略する。

【2002】

次いで、図 133-81 (14) における演出画像や演出音（図 133-78：T15）は、前述した図 133-12 (3) と同様であるので説明を省略する。

【2003】

次いで、図 133-81 (15) 及び (16) における演出画像や演出音（図 133-78：T22、T23）は、前述した図 133-45 (B)：(1) 及び (2) と同様であるので説明を省略する。

【2004】

次いで、図 133-82 (17) における演出画像や演出音（図 133-78：T24）は、前述した図 133-49 (1) と同様であるので説明を省略する。

【2005】

次いで、図 133-82 (18) における演出画像や演出音（図 133-78：T25）は、前述した図 133-51 (2) と同様であるので説明を省略する。

【2006】

次いで、図 133-82 (19) における演出画像や演出音（図 133-78：T26）は、前述した図 133-53 (9) と同様であるので説明を省略する。

【2007】

次いで、図 133-82 (20) における演出画像や演出音（図 133-78：T27）は、前述した図 133-65 (1) と同様であるので説明を省略する。

【2008】

次いで、図 133-82 (21) における演出画像や演出音（図 133-78：T28）は、前述した図 133-12 (5) と同様であるので説明を省略する。

【2009】

次いで、図 133-82 (22) における演出画像や演出音（図 133-79：T29）は、前述した図 133-64 (2) と同様であるので説明を省略する。このとき、演出制御用 CPU120 は、第 2 保留記憶数が 3 であることに基づいて、第 2 保留表示領域 PD2E の特殊第 2 保留表示ガイド PD2G に、通常態様の第 2 保留表示を 3 つ表示させている。

【2010】

次いで、図 133-82 (23) に示すように、変動パターンにおける飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで、演出制御用 CPU120 は、画像表示装置 5 の図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に、表示結果が「小当り」となる飾り図柄の組合せ（本例では、「333」）を停止表示させている（図 133-79：T32）。このとき、小図柄表示エリア 5 l、5 c、5 r では、第 2 特別図柄の変動表示は継続して実行されている。また、V ストック開放演出が実行された後なので、画像表示装置 5 の画面右下の V ストック数表示 VNI は消去されている。その他の演出画像や演出音については、前述した図 133-82 (22) と同様であるので説明を省略する。

【2011】

10

20

30

40

50

次いで、図 133-82 (24) における演出画像や演出音 (図 133-79 : T35) は、前述した図 133-64 (4) と同様であるので説明を省略する。

【2012】

次いで、図 133-83 (25) における演出画像や演出音 (図 133-79 : T36) は、前述した図 133-45 (B) : (2) と同様であるので説明を省略する。

【2013】

次いで、図 133-83 (26) における演出画像や演出音 (図 133-79 : T37) は、前述した図 133-49 (1) と同様であるので説明を省略する。

【2014】

次いで、図 133-83 (27) における演出画像や演出音 (図 133-79 : T39) は、前述した図 133-64 (5) と同様であるので説明を省略する。

【2015】

(効果 1)

図 133-28 ~ 図 133-30 に示したように、ストーリー SP 発展演出において、表示色が黄色のキャラクタ A と、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタ A とが交互にそれぞれ 2 回ずつ表示されるときに、第 1 演出音 G 「パ」を 4 回スクラッチさせるスクラッチ処理が実行されて、演出音 G 「パ、パ、パ、パ、パワフル」が再生出力されている。

【2016】

このような構成によれば、ストーリー SP 発展演出において、第 1 演出音 G が複数回再生出力されているときに、この第 1 演出音 G の再生出力に応じて、表示色が黄色のキャラクタ A と、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタ A と、を複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、キャラクタ A を補色対比の関係にある表示色で交互に表示させることによって、キャラクタ A の表示色をより一層鮮やかに見せることができるため、ストーリー SP 発展演出が実行されるときの興趣を向上できる。

【2017】

(効果 2)

図 133-50、図 133-51 ~ 図 133-53、及び、図 133-54 ~ 図 133-57 に示したように、大当り遊技状態において、第 1 V ストック演出 (第 1 保留連演出) が実行されていないときに、スピーカ 8 L、8 R からスクラッチ処理されていない楽曲 A (楽曲 B または楽曲 C) が再生出力されている一方で、大当り遊技状態において、第 1 V ストック演出が実行されているときに、スピーカ 8 L、8 R からスクラッチ処理されている楽曲 X が再生出力されている。

【2018】

このような構成によれば、大当り遊技中に第 1 保留連演出が実行されるとき、第 1 保留連演出が実行されない大当り遊技において再生出力される通常の楽曲 (楽曲 A ~ 楽曲 C) とは異なる特別な楽曲 (楽曲 X) が再生出力されることによって、第 1 保留連演出の特別感を向上できる。また、保留連が発生していることを示唆しているときに再生出力される楽曲の一部 (楽曲 X の [楽曲データ X 1]) がスクラッチ処理されていることによって、第 1 保留連演出が実行されるときに楽曲を遊技者に印象づけることができる。

【2019】

(効果 3)

図 133-50、図 133-51 ~ 図 133-53、及び、図 133-54 ~ 図 133-57 に示したように、大当り遊技状態において、第 1 V ストック演出 (第 1 保留連演出) が実行されていないときに、スピーカ 8 L、8 R から大当り遊技中の楽曲として楽曲 A (楽曲 B または楽曲 C) が再生出力されている一方で、大当り遊技状態において、第 1 V ストック演出が実行されているときに、スピーカ 8 L、8 R から大当り遊技中の楽曲として楽曲 X が再生出力されている。

【2020】

10

20

30

40

50

また、図 1 3 3 - 6 2 に示したように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモードに制御されている場合、第 2 V ストック演出（第 2 保留連演出）が実行されていないときに、スピーカ 8 L、8 R からラッシュモード中の楽曲として楽曲 A（楽曲 B または楽曲 C）が再生出力されている。一方で、図 1 3 3 - 6 3 に示したように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモードに制御されている場合、第 2 V ストック演出（第 2 保留連演出）が実行されているときに、スピーカ 8 L、8 R からラッシュモード中の楽曲として楽曲 X が再生出力されている。

【2021】

このような構成によれば、大当り遊技中に第 1 保留連演出が実行されるとき、第 1 保留連演出が実行されない大当り遊技において再生出力される通常の楽曲（楽曲 A ～ 楽曲 C）とは異なる特別な楽曲（楽曲 X）が再生出力されることによって、第 1 保留連演出の特別感を向上できる。また、保留連演出（第 1 保留連演出、第 2 保留連演出）が実行されるときに、大当り遊技から時短状態の遊技（ラッシュモード、適宜「時短遊技」と称する。）にかけて共通の楽曲が再生出力されることによって、大当り遊技から時短状態に切り替わるときに楽曲が変更されてしまうことによる興趣の低下を防止できる。

【2022】

（効果 3 - 1）

図 1 3 3 - 5 0 に示したように、大当り遊技状態において、第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出）が実行されていないときに、大当り遊技中の楽曲として楽曲 A、楽曲 B または楽曲 C のいずれかを選択可能である。

【2023】

また、図 1 3 3 - 6 2 に示したように、時短状態に制御され、演出モードがラッシュモードに制御されている場合、第 2 V ストック演出（第 2 保留連演出）が実行されていないときに、ラッシュモード中の楽曲として楽曲 A、楽曲 B または楽曲 C のいずれかを選択可能である。

【2024】

このような構成によれば、V ストック演出が実行されない通常の大当り遊技期間や、V ストック演出が実行されない通常の時短状態の遊技期間において、V ストック演出が実行されるときに専用楽曲である楽曲 X が再生出力されないことによって、V ストック演出が実行され、楽曲 X が再生出力されたときの特別感やプレミア感を向上できる。

【2025】

（効果 3 - 2）

図 1 3 3 - 5 1 ～ 図 1 3 3 - 5 3、及び、図 1 3 3 - 6 3 に示したように、大当り遊技中に第 1 V ストック演出が実行されるとき、画像表示装置 5 に表示される虹色テロップ表示 T I や V ストック数表示 V N I、及び、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される楽曲 X は、時短遊技中に第 2 V ストック演出が実行されるとき、画像表示装置 5 に表示される虹色テロップ表示 T I や V ストック数表示 V N I、及び、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される楽曲 X と共通である。

【2026】

このような構成によれば、大当り遊技から時短遊技にわたって演出をシームレスに見せることができ、継続して「当り」が発生することを強調でき、保留連が発生しているときの特別感を向上できる。

【2027】

（効果 3 - 3）

図 1 3 3 - 6 4 に示したように、V ストック演出（第 1 保留連演出）が実行された前回の「大当り」の大当り種別が「10R 大当り」であった場合（即ち、大当りラウンド遊技のラウンド表示が「1ROUND」～「10ROUND」まで表示された場合）、その後が発生する V ストック演出の対象となる「当り」に対応する小当り遊技や大当りラウンド遊技では、ラウンド表示が「11ROUND」から表示されている。

【2028】

10

20

30

40

50

このような構成によれば、1回の「大当り」における最大のラウンド数が「10」である本パチンコ遊技機1において、通常の大当り遊技ではあり得ない「11」以上のラウンド数が表示されることによって、保留連における特別感を遊技者に与えることができるとともに、前回の「大当り」から保留連に基づく「大当り」までの流れをシームレスに見せることができ、大当りが継続しているように見せることができ、保留連が実行されたときの大当りの興趣を向上できる。

【2029】

(効果3-4)

図133-53(8)及び(9)に示したように、所定の契機(プッシュボタン31Bの操作、所定期間経過等)で、画像表示装置5の画面中央部に、Vストック数(保留連数)を示唆する情報であるVストック数表示VNI(本例では、「V STOCK×1」)が表示されている。また、大当り遊技状態のラウンド遊技(1ラウンド目)を開始させたタイミングで、画像表示装置5の画面右下に、縮小されたVストック数表示VNI(本例では、「V STOCK×1」)が表示されている。

10

【2030】

このような構成によれば、保留記憶の中に「当り」となる保留記憶が何個あるかを報知することによって、遊技者に達成感と安心感を与えることができる。

【2031】

(効果3-5)

図133-49に示したように、Vストック演出(保留連演出)の実行有無に関わらず、大当り遊技状態の大当りFF期間に、大当り種別報知演出が実行されている。大当り種別報知演出において第3大当り種別「V STOCK BONUS」が報知された場合、大当りFF期間内に必ず第1Vストック演出(第1保留連演出)が実行され、大当り種別報知演出において第1大当り種別「BONUS」又は第2大当り種別「MAX BONUS」が報知された場合であっても、大当りRD期間内に第1Vストック演出が実行される可能性がある。

20

【2032】

このように、第1保留連演出が実行される前に、第1保留連演出が実行されるか否かを煽る大当り種別報知演出が実行されることによって、大当り種別報知演出に対して遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態の興趣を向上できる。

30

【2033】

(効果3-6)

図133-62及び図133-63に示したように、第2Vストック演出(第2保留連演出)が実行されていない時短状態において、アクティブ表示領域にシンプルなアクティブ表示ガイドが表示され、第2保留表示領域にいずれのガイドも表示されていない一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、アクティブ表示領域に豪華な特殊アクティブ表示ガイドACGが表示され、第2保留表示領域に豪華な特殊第2保留表示ガイドPD2Gが表示されている。また、第2Vストック演出が実行されていない時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれていない一方で、第2Vストック演出が実行されている時短状態において、背景画像に虹色テロップ表示TIが含まれている。

40

【2034】

このような構成によれば、第2Vストック演出の実行有無に応じて、画像表示装置5の画面に表示される変動表示に関連する演出画像だけでなく、インターフェイスも変更することによって、Vストック(保留連)が発生していることの特別感を強調することができる。

【2035】

(効果3-7)

図133-8、及び、図133-51～図133-53に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出(第1保留連演出)が実行されている場合、スピーカ8L、8Rが

50

ら再生出力される楽曲Xは〔楽曲データX1〕「ウェ」（インパクト：強）が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行されている。一方で、図133-50に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されていない場合、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲A（楽曲Bまたは楽曲C）（インパクト：弱）はスクラッチ処理が実行されていない。

【2036】

このような構成によれば、Vストック（保留連）が発生しているときに、通常の音声構成とは異なる特殊加工（スクラッチ処理）された音声再生出力されることによって、Vストックが発生していることの特別感を向上できる。また、楽曲Xのうち楽曲冒頭の〔楽曲データX1〕「ウェ」（インパクト：強）が繰り返して再生出力されることによって、楽曲冒頭における音のインパクトを強め、遊技者にVストックが発生したときの楽曲を印象づけることができ、この楽曲を聴くことが遊技者の遊技動機になるため、稼働を促進することができる。

10

【2037】

（効果3-8）

上記に示したように、スクラッチ処理を実行して4回連続で第1演出音「パ」をスピーカ8L、8Rから再生出力させるときに、遊技効果ランプ9を第1演出音の再生出力タイミングに合わせて発光させることが可能である。

【2038】

このような構成によれば、スピーカ8L、8Rからの音声と、スピーカ8L、8Rとは異なる演出装置（遊技効果ランプ）を用いた演出とが相互に関連するので、スクラッチ処理の演出効果を向上できるとともに、遊技者の聴覚だけでなく視覚にも訴えかける演出を実現することができる。

20

【2039】

（効果3-9）

図133-8に示したように、「CH04」及び「CH05」の楽曲Xは〔楽曲データX1〕と〔楽曲データX2〕とで構成されている。また、図133-51～図133-53に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出（第1保留連演出）が実行されている場合、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xは〔楽曲データX1〕「ウェ」（インパクト：強）が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行された後に、〔楽曲データX1〕及び〔楽曲データX2〕「ウェルカム ラッキー（以下略）」が再生出力されている。

30

【2040】

このような構成によれば、音声を構成する第1の音声データと、第2の音声データのうち、第1の音声データを連続して再生出力させることによって、スクラッチ処理の際の音声制御の処理負担を軽減できる。

【2041】

（効果3-10）

図133-8に示したように、楽曲Xの〔楽曲データX1〕及び〔楽曲データX2〕の基本音量はいずれも「3」を固定値としているので、〔楽曲データX1〕「ウェ」が4回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行された後に、〔楽曲データX1〕及び〔楽曲データX2〕「ウェルカム ラッキー（以下略）」が再生出力される場合、音量値が一定のとき、楽曲Xを構成する各楽曲データの出力音量は一定となっている。

40

【2042】

このような構成によれば、基本音量が一定であることによって、楽曲Xを構成する各楽曲データの出力音量が一定となるので、楽曲Xにおいて特定の部分だけ明瞭性が低下しなうことを防止できる。

【2043】

（効果3-11）

図133-51～図133-53に示したように、大当り遊技中に第1Vストック演出

50

（第 1 保留連演出）が実行されている場合、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される演出音 A は「第 1 演出音 A」「ブ」が 4 回連続して再生出力されるスクラッチ処理が実行されている。

【2044】

また、上記に示したように、「第 1 演出音 A」が 4 回連続でスクラッチ処理を伴い再生出力されるときに、1 回目の「第 1 演出音 A」（基本音量：1）、2 回目の「第 1 演出音 A」（基本音量：2）、3 回目の「第 1 演出音 A」（基本音量：3）、4 回目の「第 1 演出音 A」（基本音量：4）と出力回数を増すごとに基本音量が大きくなり、出力音量も大きくすることが可能である。

【2045】

このような構成によれば、第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出）が実行されるときに、再生出力される演出音 A の出力音量が段々と大きくなることによって、第 1 V ストック演出の興趣を向上できる。

【2046】

（効果 3-12）

上記に示したように、スクラッチ処理を伴う「第 1 演出音 A」の後に「第 2 演出音 A」が再生出力されるときに、「第 2 演出音 A」「イストック」のチャンネル設定割合を「1（100%）」から「0（0%）」に徐々に減少させてフェードアウトさせることによって、出力音量を時間経過とともに小さくすることが可能である。

【2047】

このような構成によれば、第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出）において再生出力される演出音の出力音量を突然小さくすることなく、段々と小さくすることによって、遊技者に V ストック（保留連）が発生したことに対する喜びの余韻を感じさせることができる。とともに、第 1 V ストック演出の興趣が低下してしまうことを防止できる。

【2048】

（効果 4）

図 133-50 に示したように、大当り遊技状態において、第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出、第 1 次回確定演出）が実行されていないときに、画像表示装置 5 の画面左下部に特殊操作促進表示 B T 2 が表示されており、大当り遊技中の楽曲として楽曲 A、楽曲 B または楽曲 C のいずれかを選択可能である。

【2049】

また、図 133-53 に示したように、大当り遊技状態において、第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出、第 1 次回確定演出）が実行されているときに、画像表示装置 5 の画面左下部に特殊操作促進表示 B T 2 が表示されておらず、大当り遊技中の楽曲として楽曲 X 以外の楽曲を選択することができない。

【2050】

このような構成によれば、第 1 V ストック演出が実行されているときに、V ストック発生時専用の楽曲 X が再生出力されることによって、第 1 V ストック演出の特別感を向上できる。また、第 1 V ストック演出が実行されているときに、楽曲 X 以外の楽曲を選択することを制限することによって、楽曲選択の操作を行うことで第 1 V ストック演出への関心が低下してしまうことを防止できる。

【2051】

（効果 4-1）

図 133-50 に示したように、大当り遊技状態において、第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出、第 1 次回確定演出）が実行されていないときに、画像表示装置 5 の画面左下部に、特殊操作促進表示 B T 2 と、楽曲表示（音符を模したオブジェクトおよび楽曲の名前）と、が表示されている。これにより、遊技者は、大当り遊技中の楽曲として楽曲 A、楽曲 B または楽曲 C のいずれかを選択可能である。

【2052】

また、図 133-53 に示したように、大当り遊技状態において、第 1 V ストック演出

10

20

30

40

50

(第1保留連演出、第1次回確定演出)が実行されているときに、画像表示装置5の画面左下部に、特殊操作促進表示BT2が表示されておらず、楽曲表示のみが表示されている。これにより、遊技者は、大当たり遊技中の楽曲として楽曲X以外の楽曲を選択することができない。

【2053】

このような構成によれば、第1Vストック演出が実行されているときに、第1Vストック演出とは関係のない情報である特殊操作促進表示BT2が表示されることによる興趣の低下を防止できる。

【2054】

(効果4-2)

図133-54～図133-57に示したように、大当たりラウンド遊技において、画像表示装置5に通常大当たり背景画像(山と太陽と音符を含む背景画像)が表示されているときに、第1Vストック演出(第1保留連演出、第1次回確定演出)が実行されると、通常大当たり背景画像が消去され、第1Vストック演出に関連する演出画像(Vストック表示VSI1、VSI2、VSI3、操作促進表示BT、Vストック数表示VSI)が表示されている。

【2055】

このような構成によれば、大当たりラウンド遊技において、突然、第1Vストック演出が実行されることによって、遊技者に驚きを与えることができ、大当たり遊技の興趣を向上できる。

【2056】

(効果4-3)

図133-51～図133-57に示したように、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aの[第1演出音A]「ブ」及び[第2演出音A]「イストック」に関連する情報として、画像表示装置5に「V」の文字で構成される第1Vストック表示VSI1、「V」の文字で構成される第2Vストック表示VSI2、及び、「V S T O C K」の文字で構成される第3Vストック表示VSI3が表示されている。

【2057】

このような構成によれば、Vストックが発生したことを、聴覚だけでなく視覚にも訴えかけることができる。

【2058】

(効果4-4)

図133-54～図133-57に示したように、大当たり遊技中の1ラウンド目(ラウンド表示=2ROUND)の第1Vストック演出が実行される前に、スピーカ8L、8Rから楽曲Aが再生出力されており、大当たり遊技中の2ラウンド目(ラウンド表示=3ROUND)の第1Vストック演出が実行されたときに、スピーカ8L、8Rから楽曲Xが再生出力されている。そして、大当たり遊技中の3ラウンド目(ラウンド表示=4ROUND)の第1Vストック演出における画像表示装置5の画面中央部でのVストック数表示VNIの表示が終了した後も、スピーカ8L、8Rから楽曲Xが継続して再生出力されている。このとき、楽曲を変更することは制限されている。

【2059】

このような構成によれば、第1Vストック演出が開始されたときに再生出力された楽曲Xが継続して再生出力されることによって、Vストックが発生していることを継続して遊技者に報知できるとともに、大当たりラウンド遊技の特別感を向上できる。

【2060】

(効果4-5)

上記に示したように、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とさせている。一方で、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とさせている。

10

20

30

40

50

【2061】

このような構成によれば、楽曲Xの明瞭性を低下させることができるとともに、演出音Aの明瞭性を向上させることができ、第1Vストック演出の特徴的な演出音の演出効果を向上できる。

【2062】

(効果4-6)

図133-8に示したように、第1Vストックの演出音Aが再生出力される場合に、[第1効果音A1]及び[第2効果音A1]（以下、適宜「効果音A1」と称する。）を含む演出音Aが再生出力されるとき、Vストックの対象となる保留記憶の大当たり種別が「10R大当たり」であることを示唆しており、[第1効果音A2]及び[第2効果音A2]（以下、適宜「効果音A2」と称する。）を含む演出音Aが再生出力されるとき、Vストックの対象となる保留記憶の大当たり種別が「3R大当たり」であることを示唆している。

10

【2063】

このような構成によれば、演出音のうちセリフ音だけでなく効果音にも注目させることができ、第1Vストック演出の興趣を向上できる。

【2064】

(効果5)

図133-31に示したように、バトルSP演出におけるバトルSP前半部に、可動体YMが初期位置から第2動作位置まで動作するCU演出（第1可動体演出）を実行可能であり、CU演出が実行された場合、画像表示装置5の画面において表示されているバトルSPに関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Bがスクラッチ処理されずに再生出力されている。

20

【2065】

また、図133-34～図133-37に示したように、バトルSP演出におけるバトルSP後半部に、可動体YMが初期位置から第2動作位置まで動作する第2通常時大当たり報知演出（第2可動体演出）を実行可能であり、第2通常時大当たり報知演出が実行された場合、画像表示装置5の画面において表示されているバトルSPに関連する演出画像の視認性は低下した状態となっている。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音C2がスクラッチ処理されて再生出力されている。

【2066】

このような構成によれば、大当たりの期待度を示唆するCU演出と、大当たりであるか否かを報知する第2通常時大当たり報知演出とで、可動体が共通の動作を行うことにより画像表示装置5の視認性を低下させる演出を実行可能である。しかしながら、第2通常時大当たり報知演出のみが演出音をスクラッチ処理させることによって、CU演出と、第2通常時大当たり報知演出との相違を明確にしながら、演出の制作コストや演出制御（可動体制御）の処理負担を軽減できる。

30

【2067】

(効果5-1)

図133-8に示したように、「CH08」：CU演出において再生出力される演出音Bは、セリフ音を含まず、効果音（[効果音B]）のみで構成されており、「CH11」及び「CH12」：第2通常時大当たり報知演出において再生出力される演出音C2は、セリフ音（[第1セリフ音C2]「ヴィ」（インパクト：強）および[第2セリフ音C2]「クトリー」（インパクト：弱））と、効果音（[第1効果音C]）とで構成されている。

40

【2068】

このような構成によれば、表示結果が「大当たり」であることを報知するときに、通常の演出音とは異なるスクラッチ処理された演出音が再生出力されることによって、大当たり報知時の特別感を向上できる。また、演出音C2のうち演出音冒頭の[第1セリフ音C2]「ヴィ」（インパクト：強）が繰り返して再生出力されることによって、演出音冒頭における音のインパクトを強め、遊技者に大当たりが報知されたときの演出音を印象づけること

50

ができ、この演出音を聴くことが遊技者の遊技動機になるため、稼働を促進することができる。

【2069】

(効果5-2)

図133-34～図133-38に示したように、第2通常時大当り報知演出が実行されるときに、1回目の「第1演出音C2」「ヴィ」と2回目の「第1演出音C2」「ヴィ」の再生出力間隔は、0.5S(1回目のブラックアウト期間)であり、2回目の「第1演出音C2」「ヴィ」と3回目の「第1演出音C2」「ヴィ」の再生出力間隔は、0.4S(2回目のブラックアウト期間)であり、3回目の「第1演出音C2」「ヴィ」と4回目の「第1演出音C2」「ヴィ」の再生出力間隔は、0.3S(3回目のブラックアウト期間)であり、4回目の「第1演出音C2」「ヴィ」と「第1演出音C2」及び「第2演出音C2」「ヴィクトリー」の再生出力間隔は、0.2S(4回目のブラックアウト期間)である。

10

【2070】

このように、演出音C2は、「第1演出音C2」「ヴィ」がスクラッチ間隔を段々と短くしながら複数回(4回)連続してスクラッチ処理されて再生出力されるとともに、0.2Sのミュート期間を経て「第1演出音C2」及び「第2演出音C2」「ヴィクトリー」が再生出力される演出音である。

【2071】

このような構成によれば、第2通常時大当り報知演出が実行されるとき、スクラッチ処理された演出音C2が再生出力されることによって、第2通常時大当り報知演出の特別感を向上できる。また、演出音C2がスクラッチ処理されていることによって、第2通常時大当り報知演出が実行されるとき、演出音を遊技者に印象づけることができる。

20

【2072】

また、演出音C2のスクラッチ処理が実行されるときに、スクラッチ間隔が段々と短くなることによって、演出音C2の最後のパートである「第1演出音C2」及び「第2演出音C2」「ヴィクトリー」が再生出力される直前を盛り上がりのピークとすることができる。そして、この盛り上がりのピークの後に一瞬の間(0.2Sのミュート期間)をおいて、演出音C2の最後のパートである「第1演出音C2」及び「第2演出音C2」「ヴィクトリー」が再生出力されることによって、より一層印象に残る演出音を再生出力させることができる。

30

【2073】

(効果5-3)

図133-31に示したように、CU演出が実行される前に、操作促進表示が画像表示装置5に表示されずに、遊技者に操作部の操作を行わせていない。一方で、図133-34～図133-38に示したように、第2通常時大当り報知演出が実行される前に、操作促進表示が画像表示装置5に表示されており、遊技者に操作部の操作を行わせている。

【2074】

このような構成によれば、遊技者が操作部を操作することによって、第2通常時大当り報知演出が実行され、可動体が動作するので、遊技者が大当りを自らの手で掴み取ったように感じさせることができ、興趣を向上できる。

40

【2075】

(効果6)

図133-76に示したように、通常時(通常状態)に実行される通常時大当り報知演出(第1通常時大当り報知演出、第2通常時大当り報知演出、第3通常時大当り報知演出)において、演出音(演出音C1、演出音C2、演出音C3、以下、適宜「通常時大当り報知音」と称する。)はスクラッチ処理されて再生出力されている。一方で、右打ち時(ラッシュモード)に実行される右打ち時大当り報知演出(第1右打ち時大当り報知演出、第2右打ち時大当り報知演出、第3右打ち時大当り報知演出)において、演出音(演出音D1、演出音D2、演出音D3、以下、適宜「右打ち時大当り報知音」と称する。)はス

50

クラッチ処理されずに再生出力されている。

【2076】

また、右打ち時大当り報知音の再生出力期間は、いずれも5.25Sであり、通常時大当り報知音の再生出力期間は、いずれも6.25Sであるので、右打ち時大当り報知音の方が、通常時大当り報知音よりも再生出力期間が短い。

【2077】

このような構成によれば、通常時に表示結果が「大当り」（初当り）となることを報知する通常時大当り報知演出において、スクラッチ処理された演出音（通常時大当り報知音）が再生出力されることによって、初当り時のインパクトを高めることができる。また、右打ち時（ラッシュモード）に表示結果が「大当り」となることを報知する右打ち時大当り報知演出において、スクラッチ処理されておらず、通常時大当り報知音よりも再生出力期間が短い演出音（右打ち時大当り報知音）が再生出力されることによって、右打ち中の疾走感や爽快感が低下してしまうことを防止できる。

10

【2078】

（効果6-1）

図133-76に示したように、右打ち時大当り報知音の方が、通常時大当り報知音よりも再生出力期間が短い。即ち、右打ち時大当り報知演出の方が、通常時大当り報知演出よりも演出実行期間が短い。

【2079】

このような構成によれば、右打ち中に実行される右打ち時大当り報知演出の演出実行期間を短くすることによって、演出実行期間が長い大当り報知演出が実行されるときよりも、大当り間隔がより一層短くなり、大当りに連続性を持たせることができ、遊技者に勢いのある遊技を提供できる。

20

【2080】

（効果6-2）

図133-8に示したように、通常時大当り報知音として、「CH09」及び「CH10」の演出音C1と、「CH11」及び「CH12」の演出音C2と、「CH13」及び「CH14」の演出音C3とが設けられており、右打ち時大当り報知音として、「CH15」及び「CH16」の演出音D1と、「CH17」及び「CH18」の演出音D2と、「CH19」及び「CH20」の演出音D3とが設けられている。また、図133-9に示したように、突然大当り報知演出（プレミア演出）の演出音として、「CH40」の演出音Kが設けられている。

30

【2081】

このような構成によれば、通常時大当り報知音や右打ち時大当り報知音とは異なる大当り報知音が設けられることによって、変動表示におけるスーパーリーチ以外の期間にも注目させることができ、興趣を向上できる。

【2082】

（効果7）

図133-16に示したように、アクティブ表示の最終表示態様が青色態様であり、変化パターンがいずれの変化パターンであっても、100%の割合で通常変化演出が実行されており、特別変化演出は実行されていない。また、アクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、401のいずれかである場合、30%の割合で通常変化演出が実行されており、70%の割合で特別変化演出が実行されている。また、アクティブ表示の最終表示態様が金色態様であり、変化パターンが変化パターン101、201、301、401のいずれかである場合、10%の割合で通常変化演出が実行されており、90%の割合で特別変化演出が実行されている。

40

【2083】

即ち、通常変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が当り期待度の低い青色態様に変化する可能性があるが、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が当り期待度の低い青色態様に変化する可能性はなく、当り期待度の

50

高い赤色態様または金色態様のいずれかに変化する。

【2084】

図133-17に示したように、通常変化演出が実行される前に、いずれの演出も実行されず、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音は再生出力されていない。一方で、図133-19～図133-22に示したように、特別変化演出が実行される前に、変化前兆演出：成功パターンが実行され、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音EA「レディ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴー」が再生出力されている。

【2085】

このような構成によれば、演出音EAが再生出力されることによって、通常変化演出よりも大当り期待度の高い特別変化演出が実行されることを示唆できるので、遊技者に演出音EAが再生出力されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

10

【2086】

(効果7-1)

図133-18に示したように、成功パターンと失敗パターンとがある変化前兆演出が実行可能であり、図133-19～図133-22に示したように、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音EA「レディ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴ、ゴー」が再生出力される成功パターンの変化前兆演出が実行されると、特別変化演出が実行されている。

【2087】

このような構成によれば、変化前兆演出が実行されることによって、通常変化演出よりも大当り期待度の高い特別変化演出が実行されることを示唆できるので、遊技者に演出音EAが再生出力されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

20

【2088】

(効果7-2)

図133-18(3A)に示したように、変化前兆演出：成功パターンが実行されると、第2演出音EAが4回と、第3演出音EAが1回との再生出力に対応して、画像表示装置5の画面中央に「GO」の文字が計5回アクティブ拡大表示EACに重畳表示されている。

【2089】

このような構成によれば、変化前兆演出が成功パターンであり、この後に特別変化演出が実行されることが認識できたときの爽快感を遊技者の視覚と聴覚に訴えかけることができる。

30

【2090】

(効果7-3)

図133-18に示したように、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、特別変化演出が開始されることを示唆する「READY」の文字と、「GO」の文字とが表示されている。

【2091】

このような構成によれば、特別変化演出が開始される前に、特別変化演出が実行されることに対する期待感を向上でき、アクティブ表示の表示態様を変化させる変化演出の興趣を向上できる。

40

【2092】

(効果7-4)

図133-18に示したように、変化前兆演出：成功パターンが実行された場合、特別変化演出が開始されることを示唆する「GO」の文字が表示されている一方で、変化前兆演出：失敗パターンが実行された場合、特別変化演出が開始されることを示唆する「GO」の文字が表示されておらず、特別変化演出が開始されないことを示唆するヒビ画像CIが表示されている。

【2093】

このような構成によれば、「GO」の文字が表示されることによって、特別変化演出が開始される前に、特別変化演出が実行されることに対する期待感を向上でき、変化演出の

50

興趣を向上できる。また、「GO」の文字が表示されずに、ヒビ画像が表示されることによって、特別変化演出が実行されないことを確実に報知でき、遊技者に過度な期待を抱かせないようにできる。

【2094】

(効果7-5)

図133-23に示したように、始動入賞時の判定対象となった変動表示において変化前兆演出が実行されることを、保留表示の表示態様をR態様で表示させることによって報知するR保留演出が先読み予告演出として実行されている。

【2095】

このような構成によれば、変化前兆演出や特別変化演出が実行される変動表示が実行されるよりも前に、先読み予告演出としてR保留演出が実行されることによって、当該変動表示が実行されるよりも前から当該変動表示に対して注目させることができる。

【2096】

(効果7-6)

図133-19～図133-22に示したように、特別変化演出が実行されると、進路表示の左進路部と右進路部の先に、アクティブ候補表示（例えば、青色態様、赤色態様、金色態様）が表示されており、進路表示の中央進路部の先に、次の段階に進むことを報知する「NEXT」アイコンが表示されている。

【2097】

このような構成によれば、アクティブ候補表示が2つ表示されることによって、遊技者は、より一層大当り期待度の高いアクティブ候補表示の方に進み、アクティブ表示の表示態様はその表示態様に変化されることを期待して遊技できる。また、「NEXT」アイコンが表示されることによって、遊技者は、特別変化演出が継続して次の段階に進み、より一層大当り期待度の高いアクティブ候補表示が表示されることを期待して遊技できる。

【2098】

特別変化演出は、通常変化演出とは異なり、アクティブ表示が変化する前に、変化後のアクティブ表示を示すアクティブ候補表示が提示されるので、実際にアクティブ表示が変化する前の段階における興趣を向上できる。また、実際にアクティブ表示が変化することと、特別変化演出が継続し、次の段階に進むこととの2つに期待できるので、通常変化演出よりもより一層興趣を向上できる。

【2099】

(効果8)

図133-65～図133-67に示したように、時短突入演出が実行されると、時短状態（ラッシュモード）に制御されることを示唆する第3カウントダウン画像CDI3、第2カウントダウン画像CDI2、第1カウントダウン画像CDI1、及びスタート画像JSIが画像表示装置5に表示されている。

【2100】

また、これらの演出画像の表示に対応して、第1演出音F3「スリー」、第1演出音F2「ツー」、第1演出音F1「ワン」、第2演出音F（スクラッチ：4回）、並びに、第2演出音F及び第3演出音F「ス、ス、ス、ス、スタート」がスピーカ8L、8Rから再生出力されている。特に、スタート画像の「START」の文字と、第2演出音F（スクラッチ：4回）、並びに、第2演出音F及び第3演出音F「ス、ス、ス、ス、スタート」とが関連している。

【2101】

このような構成によれば、時短状態に制御されるときに、スクラッチされた演出音が再生出力されることによって、遊技者に時短状態の制御タイミングを適切に報知することができるので、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【2102】

(効果8-1)

図133-65～図133-67に示したように、時短状態（ラッシュモード）に制御

10

20

30

40

50

されるときに、時短状態（ラッシュモード）に制御されることを示唆する「S」、「T」、「A」、「R」、「T」を含むスタート画像 J S I : 「S T A R T」の文字と、スタート画像 J S I が表示されることを示唆する「3」、「2」、「1」を含むカウントダウン画像（第1カウントダウン画像 C D I 1 ~ 第3カウントダウン画像 C D I 3）: 「3 2 1」の数字とを表示する時短突入演出が実行されている。

【2103】

スタート画像が表示されるときに、「S T A R T」の「S」に対応した第2演出音 F「ス」が4回連続してスクラッチされて再生出力されており、「S T A R T」の「T A R T」に対応した第3演出音 F「タート」がスクラッチされずに再生出力されている。

【2104】

このような構成によれば、右打ちを報知する手法として、「右打ち」の文字と、第2始動入賞口へ入賞させるために右打ちを指示する矢印画像とを含む常時右打ち促進画像を画像表示装置5に表示させる手法だけでなく、スピーカ8L、8Rからスクラッチされた演出音Fを再生出力させる手法を設けることによって、遊技者が右打ち遊技において不利な状況に陥ってしまうことを防止できる。

【2105】

（効果8-2）

図133-65~図133-66（5）に示したように、大当たり遊技状態に時短突入演出が実行されるときに、第3カウントダウン画像 C D I 3 が画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されており、スタート画像 J S I が画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されている。また、図133-66（6）~図133-67（8）に示したように、時短状態に制御されるときに、キャラクタ（A）C A が画像表示装置5の画面左側から画面右側に向かって移動しながら表示されている。即ち、第3カウントダウン画像 C D I 3 と、スタート画像 J S I と、キャラクタ（A）C A とが同一方向（右方向）に移動している。

【2106】

このような構成によれば、文字情報の移動方向と、キャラクタの移動方向とを対応させることによって、遊技状態が移行するときの画像表示装置5における演出をシームレスに見せることができるとともに、演出の違和感を防止できる。

【2107】

（効果8-3）

図133-66（5）に示したように、スタート画像 J S I は、「S T A R T」の文字と、右向きの矢印のオブジェクトとを含む画像である。この右向きの矢印のオブジェクトは、右打ち遊技が開始されることを示唆している。

【2108】

このような構成によれば、右向きの矢印のオブジェクトが表示されることによって、時短突入演出が実行される大当たり遊技状態において、時短状態での遊技方法（打球操作ハンドル30を右回しで操作する）を示唆することができ、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【2109】

（効果8-4）

図133-65（1）に示したように、時短突入演出が実行されると、画像表示装置5にラッシュモード説明画像 J R I が表示されている。ラッシュモード説明画像は、ラッシュモードの遊技方法を説明する情報（「パワフル R U S H が残り0回になるまで右打ちを続けてね！」）と、現在は時短状態に制御されておらず、打球操作ハンドル30を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコン（「D E M O」の文字が示されたアイコン）と、キャラクタ A とを含む画像である。

【2110】

このような構成によれば、時短状態における右打ち遊技が開始される前に、右打ち遊技の手法を遊技者に認識させることができ、遊技者が不利になってしまうことを防止できる

10

20

30

40

50

。

【2 1 1 1】

(効果 8 - 5)

図 1 3 3 - 7 8 に示したように、時短突入演出は、大当り遊技状態の大当り E D 期間に実行されている。

【2 1 1 2】

このような構成によれば、時短状態に制御される前に、右打ち遊技の説明とともに、これから行われる右打ち遊技の開始を盛り上げることができ、右打ち遊技の興趣を向上できる。

【2 1 1 3】

(効果 9 - 1)

図 1 3 3 - 2 8 ~ 図 1 3 3 - 3 0 に示したように、ストーリー S P 発展演出において、表示色が黄色のキャラクタ A と、表示色が黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタ A とが交互にそれぞれ 2 回ずつ表示されるときに、第 1 演出音 G 「パ」を 4 回スクラッチさせて「パ、パ、パ、パ (、パワフル)」が再生出力されている。

【2 1 1 4】

このような構成によれば、画像表示装置 5 に表示される演出画像 (映像) と、スピーカ 8 L、8 R から再生出力される演出音とを関連づけることにすることによって、映像と音声との一体感を強め、遊技者の視覚と聴覚に訴えかける演出を実現することができる。

【2 1 1 5】

(効果 9 - 2)

図 1 3 3 - 2 8 に示したように、ストーリー S P 発展演出が実行されるときに、第 1 演出音 G 「パ」がスクラッチされて再生出力される前に、演出音 G がミュート処理されて再生出力されている。

【2 1 1 6】

このような構成によれば、ミュート処理された演出音 G の後に、スクラッチ処理された第 1 演出音 G 「パ」が再生出力されることによって、遊技者にストーリー S P 発展演出を印象づけることができる。

【2 1 1 7】

(効果 9 - 3)

図 1 3 3 - 2 8 ~ 図 1 3 3 - 3 0 に示したように、ストーリー S P 発展演出において、表示色が黄色のキャラクタ A と、色相環における黄色と補色対比の関係にある紫色のキャラクタ A とが交互にそれぞれ 2 回ずつ表示されている。

【2 1 1 8】

このような構成によれば、交互に表示されるキャラクタ A の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、ストーリー S P 発展演出の興趣を向上できる。

【2 1 1 9】

(効果 9 - 4)

上記に示したように、ストーリー S P 発展演出において、表示色が明度反転や階調反転したキャラクタ A が交互にそれぞれ 2 回ずつ表示されるときに、スクラッチ処理された演出音 G 「パ、パ、パ、パ、パワフル」が再生出力されてもよい。

【2 1 2 0】

このような構成によれば、交互に表示されるキャラクタ A の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、ストーリー S P 発展演出の興趣を向上できる。

【2 1 2 1】

(効果 9 - 5)

上記に示したように、ストーリー S P 発展演出において、黄色のキャラクタ A と赤色のキャラクタ A と青色のキャラクタ A の 3 種類のキャラクタ A が順に表示されてもよい。

10

20

30

40

50

【2122】

このような構成によれば、2色のキャラクタAが交互に表示されるときよりも、キャラクタAの表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、ストーリーSP発展演出の興趣を向上できる。

【2123】

(効果9-6)

上記に示したように、ストーリーSP発展演出において、黄色のキャラクタAと紫色のキャラクタAの2種類のキャラクタAが交互に表示されるときに、黄色のキャラクタAの表示サイズが小さく、紫色のキャラクタAの表示サイズが大きくてもよい。

【2124】

このような構成によれば、同じ表示サイズのキャラクタAが表示色のみを変えて交互に表示されるときよりも、キャラクタAの印象付けを強くすることができ、ストーリーSP発展演出の興趣をより一層向上できる。

【2125】

(効果9-7)

図133-28～図133-30に示したように、ストーリーSP発展演出において、キャラクタAが補色反転の表示色で交互に表示されているときに、遊技の進行状況を確認するための情報としての小図柄表示エリア5l、5c、5rの小図柄や、アクティブ表示領域ACEの通常態様のアクティブ表示ACは、いずれも表示色が補色反転されていない。

【2126】

このような構成によれば、遊技の進行状況を確認するための情報の表示色を変更しないことによって、遊技者が混乱してしまうことを防止できる。

【2127】

(効果10)

図133-32及び図133-33に示したように、チャレンジSP中の大当たり報知演出として、第1通常時大当たり報知演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音C1が再生出力されている。

【2128】

また、図133-34～図133-37に示したように、バトルSP中の大当たり報知演出として、第2通常時大当たり報知演出が実行されているときに、スピーカ8L、8Rからスクラッチ処理された演出音C2が再生出力されている。

【2129】

また、図133-8に示したように、「CH09」：演出音C1のうちスクラッチ処理される[第1演出音C1]は、第1セリフ音C1「コ」と、第1効果音Cとで構成されており、「CH11」：演出音C2のうちスクラッチ処理される[第1演出音C2]は、第1セリフ音C2「ヴィ」と、第1効果音Cとで構成されており、[第1演出音C1]と[第1演出音C2]との効果音は効果音Cで共通である。

【2130】

このような構成によれば、表示結果が「大当たり」となることを報知する大当たり報知演出として、複数種類の大当たり報知演出が設けられることによって、1種類の大当たり報知演出しか実行されない場合よりも興趣を向上できる。また、複数種類の大当たり報知演出において、セリフ音のみを個別に設定し、効果音を共通にすることによって、大当たり報知演出の差別化を図りながら、演出の制作コストや演出に関する記憶容量を軽減できる。

【2131】

(効果10-1)

図133-32及び図133-33に示したように、チャレンジSPのスーパーリーチを伴う変動パターンにおける大当たり報知演出として、第1通常時大当たり報知演出が実行されている。また、図133-34～図133-37に示したように、バトルSPのスーパーリーチを伴う変動パターンにおける大当たり報知演出として、第2通常時大当たり報知演出

10

20

30

40

50

が実行されている。

【2132】

このような構成によれば、スーパーリーチの種別ごとに大当り報知演出が異なることによって、特定のスーパーリーチでの大当り報知演出を実行させることが遊技を行う動機となる。

【2133】

(効果10-2)

本実施形態では、第1通常時大当り報知演出においてスクラッチ処理される演出音C1では、効果音(第1効果音C、第2効果音C)の方がセリフ音(第1セリフ音C1、第2セリフ音C1)よりも再生出力期間が長いものとする。第2通常時大当り報知演出においてスクラッチ処理される演出音C2、及び、第3通常時大当り報知演出においてスクラッチ処理される演出音C3についても同様である。

10

【2134】

このような構成によれば、通常時大当り報知演出で再生出力されるスクラッチ処理された演出音において、効果音の方がセリフ音よりも再生出力期間が長いことによって、通常時に表示結果が「大当り」となったことの喜びの余韻を楽しむことができ、大当り報知演出の興趣を向上できる。

【2135】

(効果10-3)

図133-32及び図133-33に示したように、チャレンジSP中の大当り報知演出が実行される前の操作促進表示BTが表示されるときに、スピーカ8L、8Rから演出音I2「押せ」(キャラBボイス)が再生出力されている。そして、チャレンジSPに主に登場するキャラクタと、操作促進表示BTが表示されるときに演出音のキャラボイスのキャラクタとがキャラクタBで共通している。

20

【2136】

また、図133-34～図133-37に示したように、バトルSP中の大当り報知演出が実行される前の操作促進表示BTが表示されるときに、スピーカ8L、8Rから演出音I1「押せ」(キャラAボイス)が再生出力されている。そして、バトルSPに主に登場するキャラクタと、操作促進表示BTが表示されるときに演出音のキャラボイスのキャラクタとがキャラクタAで共通している。

30

【2137】

このような構成によれば、スーパーリーチ演出ごとに、操作促進表示が表示されるときに固有の演出音や、固有の大当り報知音を設けることによって、スーパーリーチ演出の差別化を図ることができる。また、特定のキャラクタが好きな遊技者にとって、そのキャラクタが映像や音声で登場することを期待して遊技を行うことができる。

【2138】

(効果10-4)

図133-69に示したように、殲滅SP演出において、遊技者による操作部の操作を受け付ける毎に演出音Hが新たに再生出力されることによって、遊技者が任意のタイミングで擬似的にスクラッチさせた演出音Hがスピーカ8L、8Rから再生出力されている。

40

【2139】

このような構成によれば、操作部を操作することによって、スクラッチ処理された演出音を再生出力させることができるので、操作部の操作促進に繋がるとともに、操作部を連打する遊技性を有する殲滅SP演出の興趣を向上できる。

【2140】

(効果11)

図133-42～図133-44に示したように、復活演出が実行されるときに、スクラッチ処理された演出音J「フィ、フィ、フィ、フィ、フィーバー」がスピーカ8L、8Rから再生出力されている。このとき、第1復活表示「FE」と、第1復活表示よりも拡大された第2復活表示「FE」とが交互に画像表示装置5に表示されている。

50

【2141】

このような構成によれば、復活演出において、スピーカ8L、8Rから再生出力される第1演出音J「フィ」に関連した第1復活表示「FE」及び第2復活表示「FE」が画像表示装置5に表示されることによって、遊技者の視覚と聴覚に訴えかける演出を実現できる。また、第1演出音J「フィ」の再生出力タイミングに対応して「FE」の文字の表示サイズが切り替わることによって、映像と音声の一体感を強めることができ、復活演出の興趣を向上できる。

【2142】

(効果11-1)

図133-42～図133-44に示したように、第1復活表示及び第2復活表示の内部にはキャラクタAが含まれている。

10

【2143】

このような構成によれば、通常の文字情報（キャラクタ同士が会話を行う会話予告演出で表示されるセリフ表示等）では、（表示領域が確保できないため）キャラクタを表示させることは困難であるが、復活演出のように大当りを報知する演出が実行されるときに文字情報（第1復活表示、第2復活表示）では、キャラクタを表示させることができることによって、復活演出の特別感を向上できる。

【2144】

(効果11-2)

図133-42～図133-44に示したように、第1復活表示や第2復活表示は、「大当り」であることを示す「FEVER」の頭2文字である「FE」の文字で構成されている。

20

【2145】

このような構成によれば、復活演出の後に大当りが発生することが明確になり、遊技者を混乱させずに適切な遊技を実現できる。

【2146】

(効果11-3)

図133-42～図133-44に示したように、第1復活表示や第2復活表示は、演出音Jのスクラッチ処理された[第1演出音J]「フィ」に関連した「FE」の文字で構成されている。

30

【2147】

このような構成によれば、映像と音声の一体感を強めることができ、復活演出の興趣を向上できる。

【2148】

(効果11-4)

図133-42～図133-44に示したように、復活演出が実行されるとき、第1復活表示は白色の表示色で構成されており、第2復活表示は白色と補色対比の関係にある黒色の表示色で構成されており、これらの表示色の復活表示が交互にそれぞれ2回ずつ表示されている。

【2149】

このような構成によれば、交互に表示される復活表示の表示色の彩度を強くすることができ、より一層鮮やかに見せることができるので、復活演出の興趣を向上できる。

40

【2150】

(効果11-5)

上記に示したように、復活演出では、第1復活表示と、第1復活表示よりも表示サイズが大きい第2復活表示と、第2復活表示よりも表示サイズが大きい第3復活表示と、第3復活表示よりも表示サイズが大きい第4復活表示と、が順に表示されてもよい。

【2151】

このような構成によれば、復活演出において、復活表示を用いて大当りとなることを段々と盛り上げながら報知することができ、復活演出の興趣を向上できる。

50

【2152】

本明細書は、本開示の各実施形態を組合わせた構成が採用されてもよいし、されなくてもよい。

【2153】

〔その他の変形例〕

(1) なお、上記の実施形態では、Vストック演出が実行されないときの大当り遊技や時短遊技において、複数種類の楽曲から再生出力させる楽曲を遊技者が選択可能な例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技や時短遊技が実行される毎に、異なる楽曲が予め定められた順番で再生出力されてもよく、楽曲がランダムに再生出力されてもよい。この場合、これら楽曲にはVストック演出が実行されたときの専用楽曲である楽曲Xは含まれない。

10

【2154】

(2) なお、上記の実施形態では、Vストック演出が実行されるときの大当り遊技や時短遊技において、楽曲X以外の楽曲を遊技者が選択することができない例を示したが、このような形態に限らず、Vストック演出が実行されるときの大当り遊技や時短遊技において、楽曲X以外の楽曲を遊技者が選択することが可能であってもよい。

【2155】

例えば、Vストック演出が実行されるときの大当り遊技や時短遊技において、楽曲X以外の楽曲を遊技者が選択できるものの、選択可能な楽曲の出力音量を低くしてもよく、特殊操作促進表示BT2（本例では、十字キーを模したアイコン）の視認性を低下させてもよい。

20

【2156】

(3) なお、上記の実施形態では、保留連演出における一部の要素（虹色テロップ表示TI、Vストック数表示VNI、楽曲X）が第1保留連演出と、第2保留連演出とで共通である例を示したが、このような形態に限らず、保留連演出におけるすべての要素が第1保留連演出と、第2保留連演出とで共通であってもよい。

【2157】

また、保留連演出において、画像表示装置5を用いて実行される一部の要素（虹色テロップ表示TI、Vストック数表示VNI）が第1保留連演出と、第2保留連演出とで共通であり、スピーカ8L、8Rを用いて実行される一部の要素（楽曲X）が第1保留連演出と、第2保留連演出とで共通である例を示したが、このような形態に限らず、保留連演出において、第1の演出装置（例えば、画像表示装置5）を用いて実行される一部の要素が第1保留連演出と、第2保留連演出とで共通であり、第2の演出装置（例えば、スピーカ8L、8R）を用いて実行される一部の要素が第1保留連演出と、第2保留連演出とで共通でなくてもよい。

30

【2158】

(4) なお、上記の実施形態では、ラウンド表示の単位として「ROUND」を用いる例を示したが、このような形態に限らず、ラウンド表示の単位として「ROUND」以外の単位を用いてもよい。

【2159】

例えば、ラウンド表示の単位として、大当りラウンドであることに関連した「ラウンド」等の単位でもよく、大当りラウンドであることに関連しない「夢夢」、「パワフル」等の単位でもよい。

40

【2160】

(5) なお、上記の実施形態では、Vストック演出において、Vストック数（保留連数）を報知する例を示したが、このような形態に限らず、Vストック演出において、Vストック数（保留連数）を報知しなくてもよい。

【2161】

例えば、Vストック演出において、Vストック数（保留連数）を報知しない場合、Vストック演出が実行されたものの、保留記憶のなかで何個の「当り」が発生するかを遊技者

50

は認識できないので、Vストック演出が実行されたことによる安心感を遊技者に与えつつ、未知のVストック数に対する関心を高めることができ、Vストック演出後の演出の興趣を向上できる。

【2162】

(6) なお、上記の実施形態では、Vストック演出において、操作部を1回操作することによって、Vストック数(保留連数)を報知する例を示したが、このような形態に限らず、Vストック演出において、他の手法によって、Vストック数(保留連数)を報知してもよい。

【2163】

例えば、Vストック数を報知するVストック数報知演出を実行可能であり、このVストック数報知演出では、操作部を複数回以上操作する必要があるミニゲームが実行されることによって、Vストック数が報知されてもよい。

【2164】

(7) なお、上記の実施形態では、Vストック演出におけるVストック数表示は、Vストックの数を示唆する例を示したが、このような形態に限らず、Vストック演出におけるVストック数表示は、Vストックの数以外の要素を示唆してもよい。

【2165】

例えば、Vストック演出におけるVストック数表示は、Vストック数表示の周りにエフェクト表示を伴って表示可能であるものとする。このエフェクト表示の表示色に応じて、Vストックの対象となる「当り」の大当り種別を示唆してもよい。Vストック数表示のエフェクト表示が虹色である場合、「10R大当りA」であることが示唆され、Vストック数表示のエフェクト表示が赤色である場合、「10R大当りA」又は「10R大当りB」であることが示唆され、Vストック数表示のエフェクト表示が青色である場合、「3R大当りB」、「10R大当りA」又は「10R大当りB」であることが示唆される。

【2166】

(8) なお、上記の実施形態では、音声を構成する第1の音声データと、第2の音声データのうち、第1の音声データを連続して再生出力させることによって、スクラッチ処理が実行される例を示したが、このような形態に限らず、音データを再生するための記憶領域にスクラッチ処理された音声内容が録音された音声データを予め記憶させておき、この音声データを再生出力させてもよい。

【2167】

例えば、楽曲Xの[楽曲データX]として「ウェ、ウェ、ウェ、ウェ、ウェルカム ラッキー(以下略)」と楽曲冒頭部分がスクラッチされた1つの楽曲データを予め記憶させておき、この楽曲データを再生出力させてもよい。

【2168】

(9) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が実行されているときに、画像表示装置5に特殊操作促進表示BT2が表示させない例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が実行されているときに、画像表示装置5に特殊操作促進表示BT2とは異なる演出画像を表示させないようにしてもよい。

【2169】

例えば、画像表示装置5の所定領域に、画面の光量を調節するための光量表示と、音量値を調節するための音量表示とを表示可能である場合、第1Vストック演出が実行されていないときに、画像表示装置5に光量表示や音量表示を表示させる一方で、第1Vストック演出が実行されているときに、画像表示装置5に光量表示や音量表示を表示させない。

【2170】

(10) なお、上記の実施形態では、大当り遊技中や時短遊技中において、Vストック演出が実行されていないときに、いずれの状況でも楽曲A、楽曲B、楽曲Cから楽曲を選択可能な例を示したが、このような形態に限らず、大当り遊技中や時短遊技中において、Vストック演出が実行されていないときに、状況に応じて選択可能な楽曲を異ならせてもよい。

10

20

30

40

50

【2171】

例えば、大当り連荘数が1増えるごとに、選択できる楽曲が1曲ずつ増えてもよい。また、大当り連荘数が10回となったときに、全ての楽曲が選択できるように楽曲が解放されてもよい。

【2172】

(11) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が大当りRD期間に実行される場合、大当りラウンド遊技における2ラウンド目(ラウンド表示では「3ROUND」)に第1Vストック演出が開始される例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が大当りRD期間に実行される場合、大当りラウンド遊技における2ラウンド目以外のタイミングで第1Vストック演出が開始されてもよい。

10

【2173】

例えば、第1Vストック演出が大当りRD期間に実行される場合、大当りラウンド遊技における1ラウンド目~10ラウンド目のうちいずれのラウンドで第1Vストック演出を開始させるかを事前に抽選で決定し、抽選結果に応じたラウンドで第1Vストック演出が開始されてもよい。

【2174】

(12) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が実行されるときに、画像表示装置5にスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音に関連した文字情報が表示される例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が実行されるときに、画像表示装置5にスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音に関連した文字情報以外の情報が表示されてもよい。

20

【2175】

例えば、第1Vストック演出が実行されるときに、画像表示装置5にスピーカ8L、8Rから再生出力される演出音に関連した情報として、キャラクタAが表示されてもよい。

【2176】

(13) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が実行された後の大当り遊技や時短遊技において、楽曲を選択/変更することが制限されている例を示したが、このような形態に限らず、第1Vストック演出が実行された後の大当り遊技や時短遊技において、楽曲を選択/変更することを可能としてもよい。

【2177】

例えば、第1Vストック演出が実行された後の大当り遊技や時短遊技において、楽曲A、楽曲B、楽曲C、及び、楽曲Xのうちから楽曲を選択/変更できるようにしてもよい。

30

【2178】

(14) なお、上記の実施形態では、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とさせている一方で、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を20%とさせている例を示したが、このような形態に限られない。

【2179】

例えば、第1Vストック演出が実行されるときに、スピーカ8L、8Rから再生出力される演出音Aのチャンネル設定割合を100%とさせている一方で、スピーカ8L、8Rから再生出力される楽曲Xのチャンネル設定割合を0%とさせてもよい(ミュート処理)。

40

【2180】

(15) 上記の実施形態では、演出音Aの効果音の種別に応じて、Vストックの対象となる保留記憶の大当り種別が示唆される例を示した。ここでの効果音の種別とは、再生出力期間の異なる[効果音A1]と[効果音A2]であってもよいし(例えば、[効果音A1]:3S、[効果音A2]:1S)、再生出力内容の異なる[効果音A1]と[効果音A2]であってもよい(例えば、[効果音A1]:「(ピキーン)」、[効果音A2]:「(キューイン)」)。

【2181】

50

(16) なお、上記の実施形態では、C U演出において再生出力される演出音Bは、セリフ音を含まず、効果音のみで構成されている例を示したが、このような形態に限らず、演出音Bはセリフ音を含んでもよい。

【2182】

例えば、演出音Bは「セリフ音B」と「効果音B」とで構成されるものとしてもよい。但し、C U演出が実行されるときに、演出音Bはスクラッチ処理されずに再生出力されるものとする。

【2183】

(17) なお、上記の実施形態では、第2通常時大当り報知演出において再生出力される演出音C2は、セリフ音と、効果音とで構成されている例を示したが、このような形態に限らず、演出音C2は、セリフ音と、効果音とで構成される以外の構成であってもよい。

10

【2184】

例えば、演出音C2は、セリフ音や効果音の他にBGMも構成要素としてよい。この場合、演出音C2は、セリフ音、効果音、BGMのうち少なくともいずれか一方を構成要素としてもよいし、セリフ音、効果音、BGMのうちいずれも構成要素としなくてもよい。

【2185】

(18) なお、上記の実施形態では、演出音C2が再生出力されるときに、「第1演出音C2」「ヴィ」がスクラッチ処理されて4回連続して再生出力された後に、「第1演出音C2」及び「第2演出音C2」「ヴィクトリー」が再生出力される例を示したが、このような形態に限らず、演出音C2が再生出力されるときに、「第1演出音C2」「ヴィ」がスクラッチ処理されて4回連続して再生出力された後に、「第2演出音C2」「クトリー」が再生出力されてもよい。この場合、第2通常時大当り報知演出が実行されると、スピーカ8L、8Rから「ヴィ、ヴィ、ヴィ、ヴィ、クトリー」と再生出力される。

20

【2186】

(19) なお、上記の実施形態では、第2通常時大当り報知演出が実行される前に操作促進表示BTが表示されるときに演出音I1はスクラッチ処理されていない例を示したが、このような形態に限らず、第2通常時大当り報知演出が実行される前に操作促進表示BTが表示されるときに演出音I1はスクラッチ処理されてもよい。

【2187】

30

(20) なお、上記の実施形態では、右打ち時大当り報知音が、セリフ音と、効果音とで構成される例を示したが、このような形態に限らず、右打ち時大当り報知音が、セリフ音と、効果音とで構成されなくてもよい。例えば、右打ち時大当り報知音が、セリフ音のみで構成されてもよく、効果音のみで構成されてもよい。

【2188】

(21) なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出中の当選分岐のタイミングで、大当り報知音として、通常時大当り報知音や右打ち時大当り報知音が設けられ、変動開始時やリーチ成立時の大当り報知音として、突然大当り報知音が設けられる例を示したが、このような形態に限らず、上記の大当り報知音とは異なる大当り報知音が設けられてもよい。

40

【2189】

例えば、通常時大当り報知音や右打ち時大当り報知音が再生出力されて、表示結果が「大当り」であることが報知されたタイミングよりも後であって、図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示結果が「大当り」となる飾り図柄が停止表示するタイミングに、改めて飾り図柄を用いて表示結果が「大当り」となることを報知する図柄大当り報知演出音が設けられてもよい。

【2190】

(22) なお、上記の実施形態では、アクティブ表示の表示態様が変化する特別変化演出が実行されるか否かを示唆する変化前兆演出において、スクラッチ処理された演出音が再生出力される例を示したが、このような形態に限らず、アクティブ表示とは異なる情報

50

が変化する演出が実行されるか否かを示唆する変化前兆演出において、スクラッチ処理された演出音が再生出力されてもよい。

【2191】

例えば、変動表示に関連する情報である背景画像が変化する背景変化演出を実行可能であるとする。背景変化演出では、背景画像を通常背景画像から第1背景画像又は第2背景画像に変化させる。通常背景画像<第1背景画像<第2背景画像の関係で大当たり期待度が設定されている。この背景変化演出が実行されるか否かを示唆する変化前兆演出において、スクラッチ処理された演出音が再生出力されてもよい。

【2192】

(23)なお、上記の実施形態では、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、特別変化演出が開始されることを示唆する「READY」の文字と、「GO」の文字とが表示される例を示したが、このような形態に限らず、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、「READY」の文字や「GO」の文字とは異なる情報が表示されてもよい。

10

【2193】

例えば、変化前兆演出：成功パターンが実行されるときに、特別変化演出が開始されることを示唆する「よい」の文字と、「ドン!」の文字とが表示されてもよい。

【2194】

(24)なお、上記の実施形態では、時短状態(ラッシュモード)に制御されることを報知する時短突入演出が実行される例を示したが、このような形態に限らず、時短状態以外に制御されることを報知する突入演出が実行されてもよい。

20

【2195】

例えば、大当たり遊技状態に制御されることを報知する大当たり突入演出が実行されてもよく、小当たり遊技状態に制御されることを報知する小当たり突入演出が実行されてもよい。

【2196】

例えば、大当たり突入演出が実行されると、画像表示装置5に大当たり説明画像が表示される。大当たり説明画像は、大当たり中の遊技方法を説明する情報(「ボーナスの最終ラウンドが終了するまで右打ちを続けてね!」)と、現在は大当たり遊技状態に制御されておらず、打球操作ハンドル30を操作する必要がないことを遊技者に示唆するデモアイコンと、キャラクタAを含む画像である。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音Fが再生出力される。

30

【2197】

次いで、画像表示装置5に第3カウントダウン画像CDI3が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F[第1演出音F3]「スリー」が再生出力される。

【2198】

次いで、画像表示装置5に第2カウントダウン画像CDI2が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F[第1演出音F2]「ツー」が再生出力される。

【2199】

次いで、画像表示装置5に第1カウントダウン画像CDI1が表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F[第1演出音F1]「ワン」が再生出力される。

40

【2200】

次いで、画像表示装置5にスタート画像JSIが表示される。このとき、スピーカ8L、8Rから演出音F[第2演出音F(スクラッチ:4回)]と[第2演出音F及び第3演出音F]「ス、ス、ス、ス、スタート」が再生出力される。

【2201】

また、スロット機において、ボーナス(ビッグボーナス、レギュラーボーナス、擬似ボーナス等)、RT、AT、ART、CZ等に制御されることを報知する突入演出が実行されてもよい。これらの突入演出において、スクラッチされた演出音が再生出力されてもよい。

【2202】

50

(25) なお、上記の実施形態では、時短突入演出において、画像表示装置5の「START」の文字と、スピーカ8L、8Rからのスクラッチ処理された〔第2演出音F〕と〔第3演出音F〕「スタート」の演出音とが一致している例を示したが、このような形態に限らず、時短突入演出において、画像表示装置5の「START」の文字と、スピーカ8L、8Rからの演出音とが一致していなくてもよい。

【2203】

例えば、時短突入演出において、画像表示装置5に「START」の文字が表示されるときに、スピーカ8L、8Rから演出音「いくぞー」や「ゴー」や「発射（はっしゃ）」が再生出力されてもよい。そして、これらの演出音がスクラッチされて再生出力されてもよい。

【2204】

(26) なお、上記の実施形態では、スタート画像は右向きの矢印のオブジェクトを含む画像である例を示したが、このような形態に限らず、スタート画像は右向きの矢印のオブジェクト以外の画像を含む画像であってもよい。例えば、スタート画像はエフェクト表示やキャラクタを含む画像であってもよい。スタート画像にエフェクト表示が含まれる場合、エフェクト表示は、これから右打ち遊技が開始されることを盛り上げるために金色態様であってもよい。また、スタート画像にキャラクタが含まれる場合、キャラクタは、これから右打ち遊技が開始されることを示唆するために右方向を指さす態様であってもよい。

【2205】

(27) なお、上記の実施形態では、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間に実行される例を示したが、このような形態に限らず、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間以外のタイミングに実行されてもよい。例えば、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りRD期間に実行されてもよく、大当りラウンド遊技の最終ラウンドに時短突入演出が実行されるものとする。この場合、大当りラウンド遊技の最終ラウンドの1つ前のラウンドにおいて、ラッシュモードにおける演出モードを選択する演出を実行してもよい。

【2206】

(28) なお、上記の実施形態では、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間に必ず実行される例を示したが、このような形態に限らず、時短突入演出は大当り遊技状態の大当りED期間に必ず実行されなくてもよい。

【2207】

例えば、時短突入演出は、大当り遊技状態の大当りED期間に、時短突入演出を実行するか否かを選択するための操作促進表示を表示させ、この操作促進表示が操作された場合に、時短突入演出が実行されてもよい。

【2208】

(29) なお、上記の実施形態では、通常時大当り報知演出で再生出力されるスクラッチ処理された演出音において、効果音の方がセリフ音よりも再生出力期間が長い例を示したが、このような形態に限らず、通常時大当り報知演出で再生出力されるスクラッチ処理された演出音において、セリフ音の方が効果音よりも再生出力期間が長くてもよい。

【2209】

(30) なお、上記の実施形態では、スーパーリーチ演出に主に登場するキャラクタと、操作促進表示が表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクタとが一致している例を示したが、このような形態に限らず、スーパーリーチ演出に主に登場するキャラクタと、操作促進表示が表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクタとが一致していなくてもよい。例えば、スーパーリーチ演出に主に登場するキャラクタと、操作促進表示が表示されるとききの演出音のキャラボイスのキャラクタとが一致していない場合、矛盾演出として大当り確定である構成を採用してもよい。

【2210】

(31) なお、上記の実施形態では、遊技者が操作部を連打することによって、任意の

10

20

30

40

50

タイミングで擬似的なスクラッチ処理を行わせて演出音を再生出力させる例を示したが、このような形態に限らず、遊技者が連打とは異なる操作方法で操作部を操作することによって、任意のタイミングで擬似的なスクラッチ処理を行わせて演出音を再生出力させてもよい。例えば、操作部を長押しすることによって、演出音を擬似的にスクラッチさせて演出音を再生出力させてもよい。

【2211】

(32) なお、上記の実施形態では、復活演出における復活表示(第1復活表示、第2復活表示)の内部にキャラクタAが表示される例を示したが、このような形態に限らず、復活演出における復活表示の内部にキャラクタAとは異なる画像が表示されてもよい。

【2212】

例えば、復活演出における復活表示の内部にキャラクタAとは異なるキャラクタが表示されてもよい。この場合、パチンコ遊技機1固有のプレミアムキャラクタや当該スーパーリーチに主に登場していたキャラクタが表示される。

【2213】

(33) なお、上記の実施形態では、第1復活表示や第2復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の文字に関連する文字で構成される例を示したが、このような形態に限らず、第1復活表示や第2復活表示は、「大当り」であることを示す「F E V E R」の文字とは異なる情報で構成されてもよい。

【2214】

例えば、大当りであることを示す「B O N U S」の文字や「祝福」の文字、Vストックしていることを示す「N E X T」の文字や「連」の文字、特定のSPに発展することを示す「C H A L L E N G E」の文字や「B A T T L E」の文字等でもよい。

【2215】

また、その後に実行される演出や遊技状態とは関連しない情報でもよい。例えば、復活演出の後に大当りが発生するものの、大当りであることとは関連しない「夢」の文字や「ドリーム」の文字等でもよい。

【2216】

(34) なお、上記の実施形態では、第1復活表示や第2復活表示は、大当りを示す「F E V E R」の文字の一部で構成される例を示したが、このような形態に限らず、第1復活表示や第2復活表示は、大当りを示す「F E V E R」の文字の全部で構成されてもよい。

【2217】

(35) なお、上記の実施形態では、復活演出において、第1復活表示は白色の表示色で構成されており、第2復活表示は白色と補色対比の関係にある黒色の表示色で構成されている例を示したが、このような形態に限らず、復活演出において、第1復活表示の表示色と、第2復活表示の表示色が補色対比の関係でなくてもよい。

【2218】

(36) なお、上記の実施形態では、(i)変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御する[一種大当り]と、(ii)変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御してV入賞装置内のV入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、V入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当り遊技状態に制御する[二種大当り]と、を備える遊技機である。即ち、上記の実施形態における遊技機は、(i+ii)大当り遊技状態に制御するパターンとして[一種大当り]と[二種大当り]とのパターンを有する[一種+二種混合機]である例を示したが、このような形態に限らず、異なる遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【2219】

(36-1) 例えば、[V-S T機]の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。[V-S T機]は、大当り遊技状態の1ラウンド目において遊技球が、後述する可変V入賞球装置(Vフタ)に入賞した後に、V入賞口に入賞す

10

20

30

40

50

ることによって、大当り遊技の終了後において最大で70回の可変表示に亘って後述する確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

【2220】

遊技状態として、低確状態、且つ、非時短状態である「通常状態」（以下、適宜「確変制御が実行されない（遊技状態）」と称する。）と、高確状態、且つ、時短状態である「確変状態」（以下、適宜「確変制御が実行される（遊技状態）」と称する。）と、が設けられるものとする。例えば、通常状態のときの大当り確率を $1/319.7$ と設定し、確変状態のときの大当り確率を $1/40$ と設定する。

【2221】

そして、[V-ST機]では、確変状態は、所定回数（例えば、70回）の特図ゲームが実行されたこと、又は、次回の大当り遊技状態が開始されたことのいずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。

【2222】

また、大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、確変制御が実行される「確変大当り」と、が設けられるものとする。

【2223】

また、大入賞口の内部に可変V入賞球装置（Vフタ）を備えるものとする。可変V入賞球装置の機構は、V判定入賞装置87と同じであるので説明を省略する。可変V入賞球装置（Vフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、0.1秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、15秒）とがある。「通常大当り」は、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がショート開放状態となり、「確変大当り」は、大当り遊技状態の1ラウンド目において可変V入賞球装置がロング開放状態となるものとする。例えば、「通常大当り」には、ラウンド数が3ラウンドの「3R通常大当り」がある。

【2224】

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

【2225】

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

【2226】

第1特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、50%の割合で「3R通常大当り」と判定され、50%の割合で「3R時短大当り」とされる。また、第2特別図柄の変動表示に基づいて大当りが発生した場合に、100%の割合で「10R確変大当り」と判定される。

【2227】

このような[V-ST機]の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【2228】

(36-2) また、[V-確変機]の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。[V-確変機]では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態（確変制御が実行される遊技状態）とを設けるものとする。大当り種別

10

20

30

40

50

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

【2229】

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

10

【2230】

このような〔Vー確変機〕の遊技機において、上記の実施形態に示した各種の演出を適用してもよい。

【2231】

（37）なお、上記の実施形態では、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する割合が0%である例を示したが、このような形態に限らず、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する割合が0%以外の割合であってもよい。

【2232】

例えば、特別変化演出が実行されると、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する割合が5%に設定され、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の高い赤色態様や金色態様に変化する割合が95%に設定される。このとき、特別変化演出が実行される場合に、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の高い赤色態様や金色態様に変化する割合が高いものの、アクティブ表示の最終表示態様が大当り期待度の低い青色態様に変化する可能性もあるので、遊技者を特別変化演出により一層注目させることができる。

20

【2233】

以上に説明した本特徴部05TMには、以下に示す各構成が含まれる。

【2234】

手段1の遊技機は、

30

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

表示手段（画像表示装置5）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（ストーリーSP発展演出）を実行可能であり、

前記特定演出（ストーリーSP発展演出）が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特定演出音（スクラッチ処理された演出音G）を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能であり、

40

前記特定演出音が出力されている期間において、第1表示（黄色のキャラクタA）と、前記第1表示とは異なる第2表示（紫色のキャラクタA）とを前記表示手段（画像表示装置5）にそれぞれ複数回（交互に2回ずつ）表示可能であり、

前記第2表示は、前記第1表示の表示色を反転させた表示色である（キャラクタAの表示色である黄色と紫色は補色対比の関係である）

ことを特徴とする遊技機。

【2235】

このような構成によれば、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第1表示と、第1表示の表示色を反転させた表示色である第2表示色とをそれぞれ複数回表示させる

50

ことよって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第1表示と第2表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができるので、特定演出が実行されるときに興味を向上できる。

【2236】

手段2の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM102）と、

可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始動入賞時の大当り判定／小当り判定を実行するCPU103）と、 10

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

第1歌唱音と第1伴奏音とで構成される第1楽曲（楽曲A）と、前記第1楽曲とは異なる楽曲であって、第2歌唱音と第2伴奏音とで構成される第2楽曲（楽曲X）と、を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記第1楽曲を前記音出力手段から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（第1保留連演出）を実行可能であり、 20

前記所定演出が実行されるときに、前記第2楽曲を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第1歌唱音は特殊加工されていない一方で、前記第2歌唱音の少なくとも一部は特殊加工されている（楽曲Aはスクラッチ処理されずに再生出力される一方で、楽曲Xはスクラッチ処理されて再生出力される）

ことを特徴とする遊技機。

【2237】

このような構成によれば、所定演出が実行されるときに、第2楽曲が出力されることによって、所定演出の特別感を向上できる。また、所定演出が実行されるときに出力される第2楽曲の第2歌唱音の少なくとも一部が特殊加工されていることによって、所定演出が実行されるときに第2楽曲を遊技者に印象づけることができる。 30

【2238】

手段3の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

実行されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（RAM102）と、

可変表示が実行される前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（始動入賞時の大当り判定／小当り判定を実行するCPU103）と、 40

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態）に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されているときに、第1楽曲（楽曲A、楽曲B、楽曲C）を前記音出力手段（スピーカ8L、8R）から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示 50

唆する所定演出（第 1 保留連演出）を実行可能であり、

前記所定演出が実行されるときに、前記第 1 楽曲とは異なる第 2 楽曲（楽曲 X）を前記音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）から出力可能であり、

前記有利状態の終了後に制御される前記特別状態において、前記判定手段による判定に基づいて、当該判定の対象となった前記保留記憶に対応した可変表示が前記有利状態に制御されることを示唆する特別演出（第 2 保留連演出）を実行可能であり、

前記特別演出（第 2 保留連演出）が実行されるときに、前記第 2 楽曲（楽曲 X）を前記音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）から出力可能である

ことを特徴とする遊技機。

【2239】

10

このような構成によれば、所定演出が実行されるときに、第 1 楽曲とは異なる第 2 楽曲が出力されることによって、所定演出の特別感を向上できる。また、所定演出と特別演出が実行されるときに、有利状態から特別状態にかけて共通の第 2 楽曲が出力されることによって、有利状態から特別状態に切り替わるときに楽曲が変更されてしまうことによる興趣の低下を防止できる。

【2240】

手段 4 の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

特典（V ストック（保留連、次回連））を付与する特典付与手段（大当り開始時演出決定処理のステップ S 0 5 T M 3 0 7 0）と、

20

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、

遊技者が、複数種類の楽曲（楽曲 A、楽曲 B、楽曲 C）のうち少なくとも一つの楽曲を選択することが可能である楽曲受付手段（特殊操作促進表示 B T 2）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されているときに、遊技者によって選択された前記楽曲を前記音出力手段から出力可能であり、

前記有利状態に制御されているときに、前記特典が付与されることを示唆する特殊演出（第 1 V ストック演出（第 1 保留連演出、第 1 次回確定演出））を実行可能であり、

30

前記特殊演出の実行が開始されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特殊演出音（スクラッチ処理された演出音 A）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特殊演出音が出力されている期間において、前記楽曲受付手段によって前記楽曲を選択することを制限する（特殊操作促進表示 B T 2 が消去され、楽曲を選択できない）

ことを特徴とする遊技機。

【2241】

このような構成によれば、特殊演出が実行されているときに、楽曲受付手段によって楽曲を選択することが制限されていることによって、特殊演出の特別感を向上できるとともに、楽曲を選択することが可能であることにより特殊演出への関心が低下してしまうことを防止できる。

40

【2242】

手段 5 の遊技機は、

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

表示手段（画像表示装置 5）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（バトル S P 演出）を実行可能

50

であり、

前記特定演出は、第1パート（バトルSP前半部）と、前記第1パートよりも後に実行される第2パート（バトルSP後半部）と、で構成されており、

前記第1パートと、前記第2パートとにおいて、前記表示手段の視認性を低下させる特別演出（バトルSP前半部：CU演出、バトルSP後半部：第2通常時大当り報知演出）を実行可能であり、

前記第1パートにおいて前記特別演出が実行されるときに、第1演出音（演出音B）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第2パートにおいて前記特別演出が実行されるときに、前記第1演出音とは異なる第2演出音（演出音C2）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第2演出音は、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成されている（演出音C2はスクラッチ処理されている）

ことを特徴とする遊技機。

【2243】

このような構成によれば、第1パートの特別演出と、第2パートの特別演出とで、共通して表示手段の視認性を低下させる演出を実行可能である。一方で、第2演出音を特殊加工させることによって、第1パートの特別演出と、第2パートの特別演出との相違を明確にしながら、演出の制作コストや演出制御の処理負担を軽減できる。

【2244】

手段6の遊技機は、

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

通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態）に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、

音出力手段（スピーカ8L、8R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに、前記有利状態に制御されることを報知する第1報知音（通常時大当り報知音（演出音C1、演出音C2、演出音C3））を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特別状態に制御されているときに、前記有利状態に制御されることを報知する第2報知音（右打ち時大当り報知音（演出音D1、演出音D2、演出音D3））を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第1報知音は、特殊加工された特殊セリフ音と、特殊効果音とで構成されている一方で、前記第2報知音は、特殊加工されていない特定セリフ音と、特定効果音とで構成されており（通常時大当り報知演出音はスクラッチ処理されている一方で、右打ち時大当り報知音はスクラッチ処理されておらず）、

前記第1報知音の出力期間は、前記第2報知音の出力期間よりも長い（右打ち時大当り報知音の再生出力期間は5.25Sであり、通常時大当り報知音の再生出力期間は6.25Sである）

ことを特徴とする遊技機。

【2245】

このような構成によれば、特殊加工された特殊セリフ音と、特殊効果音とで構成されている第1報知音が出力されることによって、通常状態に制御されている場合に、有利状態に制御されることが報知されるときインパクトを高めることができる。また、特殊加工されていない特定セリフ音と、特定効果音とで構成されており、第1報知音よりも出力期間が短い第2報知音が出力されることによって、時短状態の疾走感や爽快感が低下してしまうことを防止できる。

【2246】

手段7の遊技機は、

10

20

30

40

50

可変表示（変動表示）を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

表示手段（画像表示装置５）と、

音出力手段（スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記演出制御手段は、

可変表示に対応した特定表示（保留表示、アクティブ表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記特定表示の表示態様によって、前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出（変化演出）を実行可能であり、

前記特定表示として、第１態様（通常態様、青色態様）の前記特定表示と、前記第１態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２態様（赤色態様、金色態様）の前記特定表示と、があり、

前記特定演出として、第１特定演出（通常変化演出）と、前記第１特定演出よりも前記第２態様の前記特定表示が表示される割合が高い第２特定演出（特別変化演出）と、があり、

前記演出制御手段は、

前記第１特定演出が実行される場合、該第１特定演出が実行される前に、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特殊演出音を前記音出力手段から出力させず（通常変化演出の実行前に、いずれの演出音も再生出力されておらず）、

前記第２特定演出が実行される場合、該第２特定演出が実行される前に、前記特殊演出音を前記音出力手段から出力可能である（特別変化演出が実行される前に、スクラッチ処理された演出音ＥＡが再生出力されている）

ことを特徴とする遊技機。

【２２４７】

このような構成によれば、特殊演出音が出力されることによって、第１特定演出よりも有利状態に制御される割合が高い第２特定演出が実行されることを示唆できるので、遊技者に特殊演出音が出力されるか否かに注目させることができ、興趣を向上できる。

【２２４８】

手段８の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態、時短状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

表示手段（画像表示装置５）と、

音出力手段（スピーカ８Ｌ、８Ｒ）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態の制御が開始されるときに、前記有利状態の制御が開始されることを示唆する特定演出（時短突入演出）を実行可能であり、

前記特定演出は、前記有利状態の制御が開始されることを示唆する特定表示（スタート画像ＪＳＩ）を前記表示手段に表示させる演出であって、前記特定表示に関連し、特殊加工された特定セリフ音と、効果音とで構成される特定演出音（スクラッチ処理された演出音Ｆ）を前記音出力手段から出力させる演出である

ことを特徴とする遊技機。

【２２４９】

このような構成によれば、有利状態の制御が開始されるときに、特殊加工された特定演出音が出力されることによって、遊技者に有利状態の制御が開始されるタイミングを適切に報知することができるので、遊技者が不利になってしまうことを防止できる。

【２２５０】

手段９の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技

10

20

30

40

50

機 1) であって、

表示手段 (画像表示装置 5) と、

音出力手段 (スピーカ 8 L、8 R) と、

演出を実行可能な演出制御手段 (演出制御用 CPU 120) と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出 (ストーリー SP 発展演出) を実行可能であり、

前記特定演出 (ストーリー SP 発展演出) が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特定演出音 (スクラッチ処理された演出音 G) を前記音出力手段 (スピーカ 8 L、8 R) から出力可能であり、

前記特定演出音が出力されている期間において、第 1 表示 (黄色のキャラクタ A) と、前記第 1 表示とは異なる第 2 表示 (紫色のキャラクタ A) とを前記表示手段 (画像表示装置 5) にそれぞれ複数回 (交互に 2 回ずつ) 表示可能であり、

前記第 2 表示は、前記第 1 表示の表示色を反転させた表示色である (キャラクタ A の表示色である黄色と紫色は補色対比の関係である)

ことを特徴とする遊技機。

【2251】

このような構成によれば、特定演出において、特定演出音の出力に応じて、第 1 表示と、第 1 表示の表示色を反転させた表示色である第 2 表示色とをそれぞれ複数回表示させることによって、遊技機における音声と映像の一体感を生み出すとともに、反転させた表示色でそれぞれ複数回表示させることによって、第 1 表示と第 2 表示の表示色をより一層鮮やかに見せることができるので、特定演出が実行されるときに興味を向上できる。

【2252】

手段 10 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態 (大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1) であって、

表示手段 (画像表示装置 5) と、

音出力手段 (スピーカ 8 L、8 R) と、

演出を実行可能な演出制御手段 (演出制御用 CPU 120) と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する第 1 報知演出 (第 1 通常時大当たり報知演出) と、前記第 1 報知演出とは異なる演出であって、前記有利状態に制御されることを報知する第 2 報知演出 (第 2 通常時大当たり報知演出) と、を実行可能であり、

前記第 1 報知演出が実行されるときに、第 1 演出音 (演出音 C 1) を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第 2 報知演出が実行されるときに、第 2 演出音 (演出音 C 2) を前記音出力手段から出力可能であり、

前記第 1 演出音は、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成されており (演出音 C 1 の [第 1 演出音 C 1] は、第 1 セリフ音 C 1 と、第 1 効果音 C とで構成されており)、前記第 2 演出音は、前記セリフ音とは異なるセリフ音であって、特殊加工された特定セリフ音と、前記効果音とで構成されている (演出音 C 2 の [第 1 演出音 C 2] は、第 1 セリフ音 C 2 と、第 1 効果音 C とで構成されている)

ことを特徴とする遊技機。

【2253】

このような構成によれば、有利状態に制御されることを報知する演出として、第 1 報知演出と第 2 報知演出とが設けられることによって、第 1 報知演出又は第 2 報知演出のいずれかしか設けられていない場合よりも興味を向上できる。また、第 1 報知演出と第 2 報知演出とにおいて、セリフ音のみを個別に設定し、効果音を共通とすることによって、第 1 報知演出と第 2 報知演出との差別化を図りながら、演出の制作コストや演出に関する記憶容量を軽減できる。

【 2 2 5 4 】

手段 1 1 の遊技機は、

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

表示手段（画像表示装置 5）と、

音出力手段（スピーカ 8 L、8 R）と、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出（復活演出）を実行可能であり、

前記特定演出が実行されるときに、特殊加工されたセリフ音と、効果音とで構成される特殊演出音（スクラッチ処理された演出音 J）を前記音出力手段から出力可能であり、

前記特殊演出音が出力されるときに、前記セリフ音に関連した特定表示（第 1 復活表示、第 2 復活表示）を前記表示手段に表示可能であり、

前記特殊演出音が出力される期間において、第 1 サイズの前記特定表示と、前記第 1 サイズよりも大きい第 2 サイズの前記特定表示と、を前記表示手段にそれぞれ複数回表示可能である（スクラッチ処理された演出音 J が再生出力されるときに、第 1 復活表示と、第 2 復活表示と、が画像表示装置 5 に交互に 2 回ずつ表示されている）

ことを特徴とする遊技機。

【 2 2 5 5 】

このような構成によれば、特定演出において、特殊演出音に関連した第 1 サイズの特定表示と、第 2 サイズの特定表示と、が表示手段に表示されることによって、遊技者の視覚と聴覚に訴えかける演出を実現できる。また、特殊演出音の出力タイミングに対応して特定表示のサイズが切り替わることによって、映像と音声の一体感を強めることができ、特定演出の興趣を向上できる。

【 符号の説明 】

【 2 2 5 6 】

1 パチンコ遊技機

4 A 第 1 特別図柄表示装置

4 B 第 2 特別図柄表示装置

5 画像表示装置

1 0 3 CPU

1 2 0 演出制御用 CPU

10

20

30

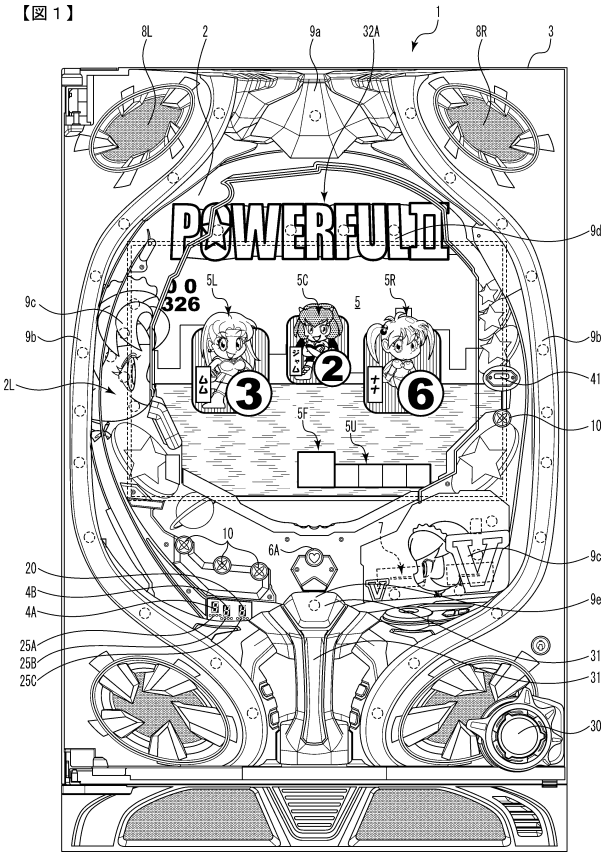
40

50

【図面】

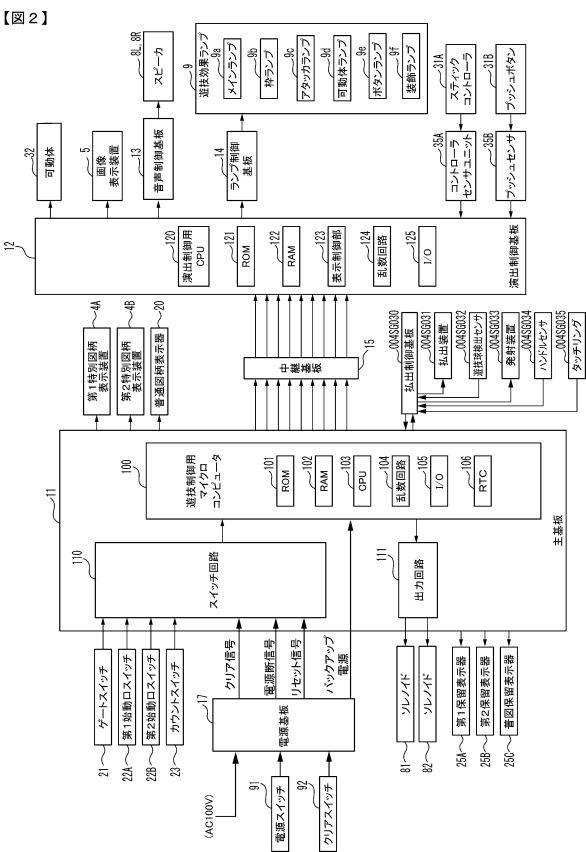
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



【図 3】

【図 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
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	可変表示結果指定	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	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生及び解除を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たりの開始指定
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	大当たり終了指定	大当たりの終了指定
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
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定
F1	00	枠状態表示指定	入カポートの状態を指定

(B)

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	大当たり(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たり(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たり(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当たり(非確変)

【図 4】

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当たり種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普通図表示結果判定用

10

20

30

40

50

【図 5】

【図 5】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図 6】

【図 6】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値 (MR2)	大当り種別
第 1 特図	1～50	非確変
	51～80	確変 A
	81～95	確変 B
	96～100	確変 C
第 2 特図	1～50	非確変
	51～100	確変 A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変 A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変 B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変 C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100 回	5

10

【図 7】

【図 7】

変動パターン	特図可変表示時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし (通常状態) → 非リーチ (はずれ)
PA1-2	5750	短縮 1 (通常状態 [保留 2 個]) → 非リーチ (はずれ)
PA1-3	3000	短縮 2 (通常状態 [保留 3 個] ・時短状態) → 非リーチ (はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ (はずれ)
PA2-2	35000	スーパーリーチ (擬似連無しはずれ)
PA2-3	40000	スーパーリーチ (擬似連 1 回はずれ)
PA2-4	50000	スーパーリーチ (擬似連 2 回はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ (大当り)
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ (擬似連無し大当り)
PB1-3	40000+15000	スーパーリーチ (擬似連 1 回大当り)
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチ (擬似連 2 回大当り)

【図 8】

【図 8】

可変表示結果	非確変 大当り	確変 大当り	はずれ (低ベース 保留数 1 以下)	はずれ (低ベース 保留数 2)	はずれ (低ベース 保留数 3)	はずれ (高ベース)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動 P 判定テーブル A	大当り用変動 P 判定テーブル B	はずれ用変動 P 判定テーブル A	はずれ用変動 P 判定テーブル B	はずれ用変動 P 判定テーブル C	はずれ用変動 P 判定テーブル D
PA1-1 (非 R はずれ短縮なし)	—	—	50	—	—	—
PA1-2 (非 R はずれ短縮 1)	—	—	—	60	—	—
PA1-3 (非 R はずれ短縮 2)	—	—	—	—	70	80
PA2-1 (ノーマル R はずれ)	—	—	40	30	20	10
PA2-2 (スーパー R 擬似連無しはずれ)	—	—	5	5	5	5
PA2-3 (スーパー R 擬似連 1 回はずれ)	—	—	3	3	3	3
PA2-4 (スーパー R 擬似連 2 回はずれ)	—	—	2	2	2	2
PB1-1 (ノーマル R 大当り)	5	—	—	—	—	—
PB1-2 (スーパー R 擬似連無し大当り)	20	10	—	—	—	—
PB1-3 (スーパー R 擬似連 1 回大当り)	35	20	—	—	—	—
PB1-4 (スーパー R 擬似連 2 回大当り)	40	70	—	—	—	—

(数値は%)

20

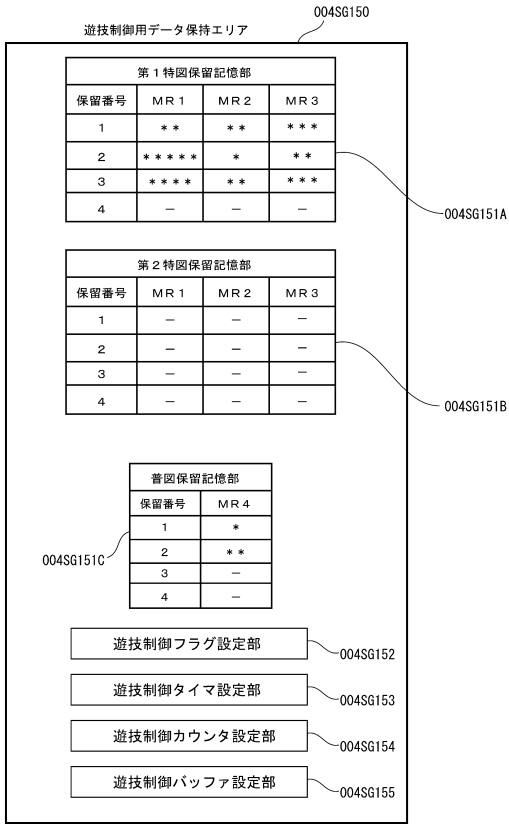
30

40

50

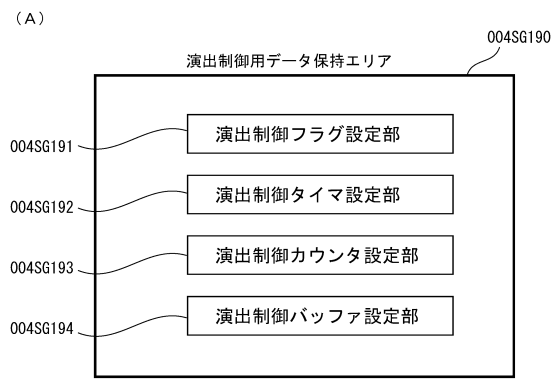
【図 9】

【図 9】

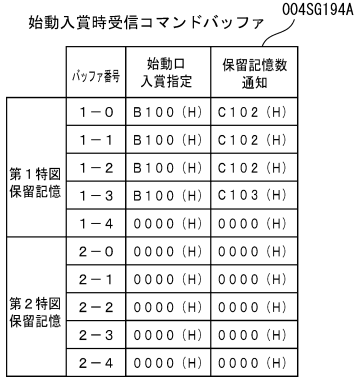


【図 10】

【図 10】

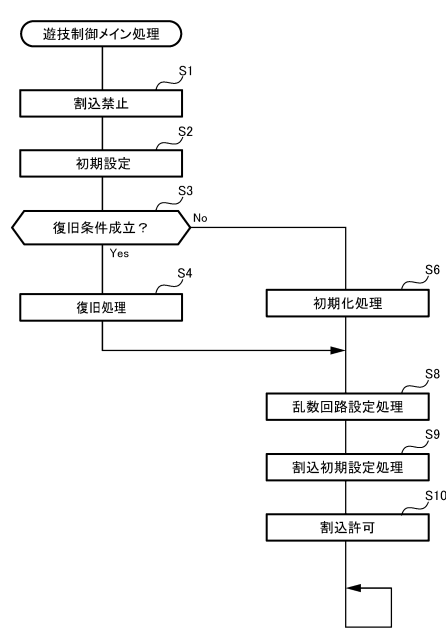


(B)



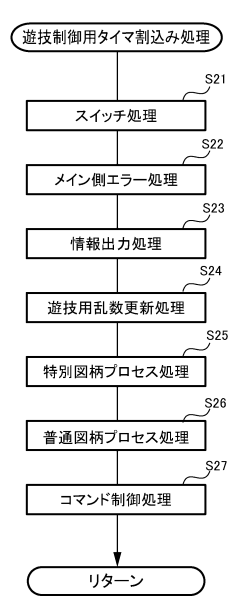
【図 11】

【図 11】



【図 12】

【図 12】



10

20

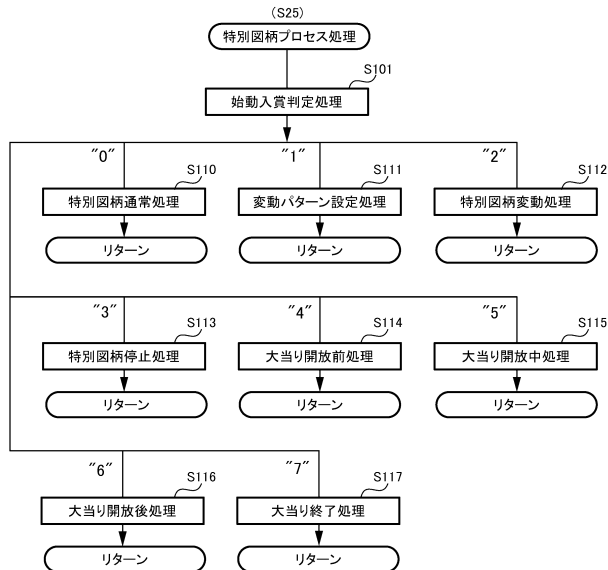
30

40

50

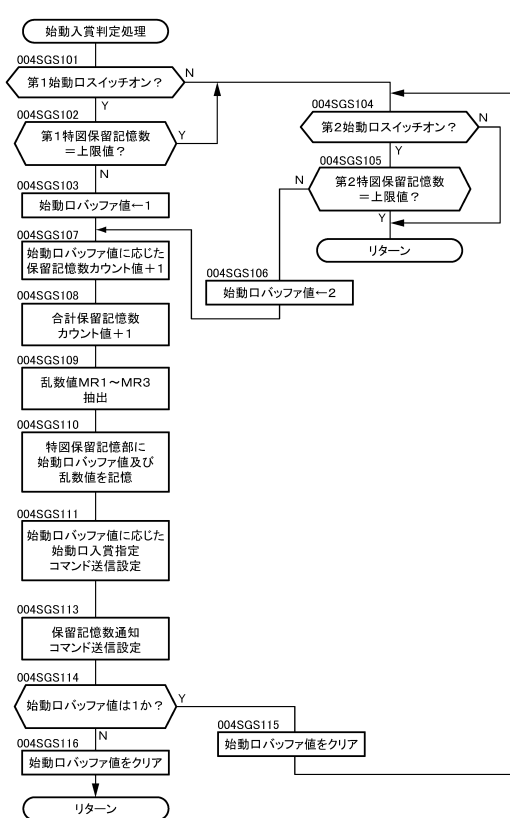
【図 13】

【図 13】



【図 14】

【図 14】

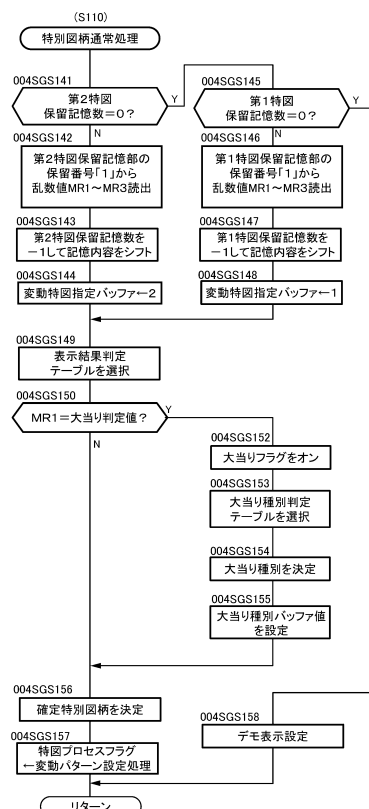


10

20

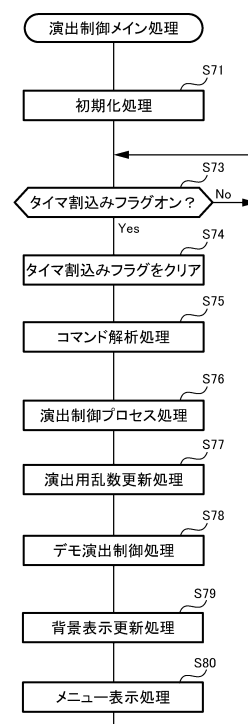
【図 15】

【図 15】



【図 16】

【図 16】



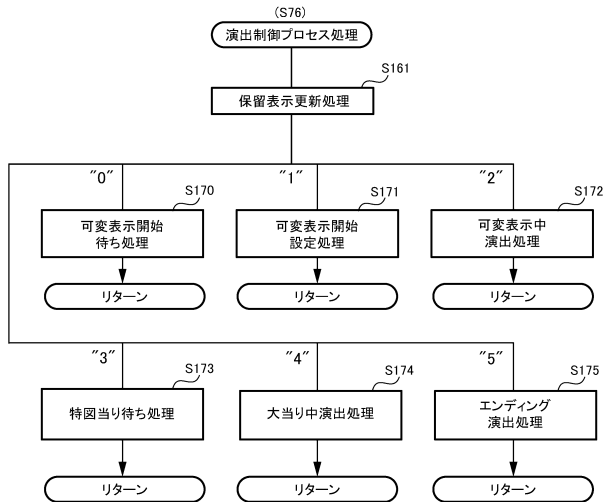
30

40

50

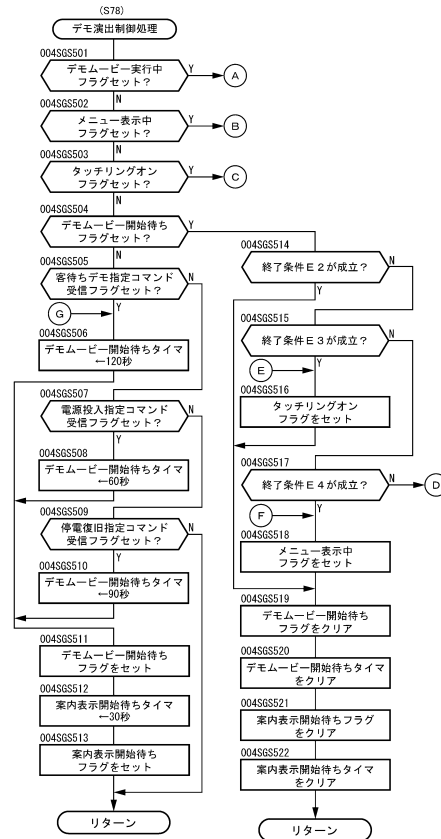
【図 17】

【图 17】



【圖 18】

【图 18】

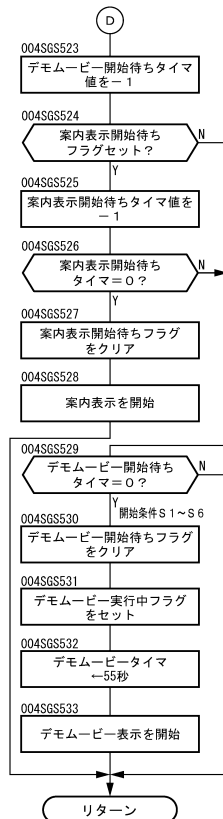


10

20

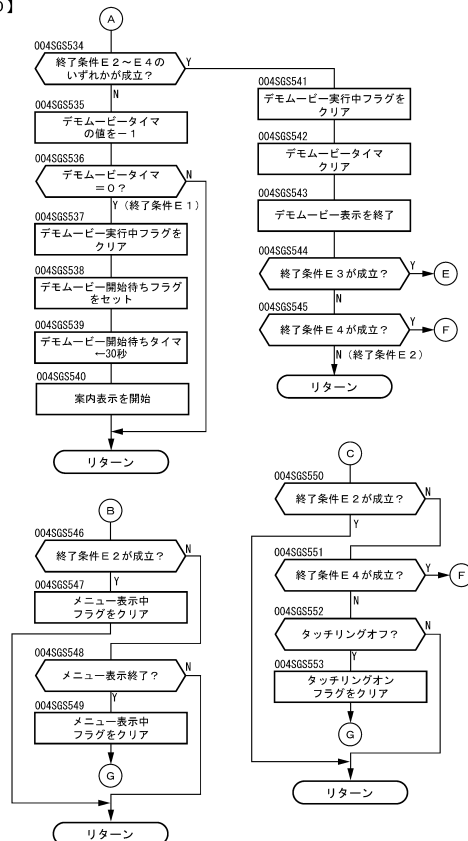
【図 19】

【图 19】



【圖 20】

【図20】



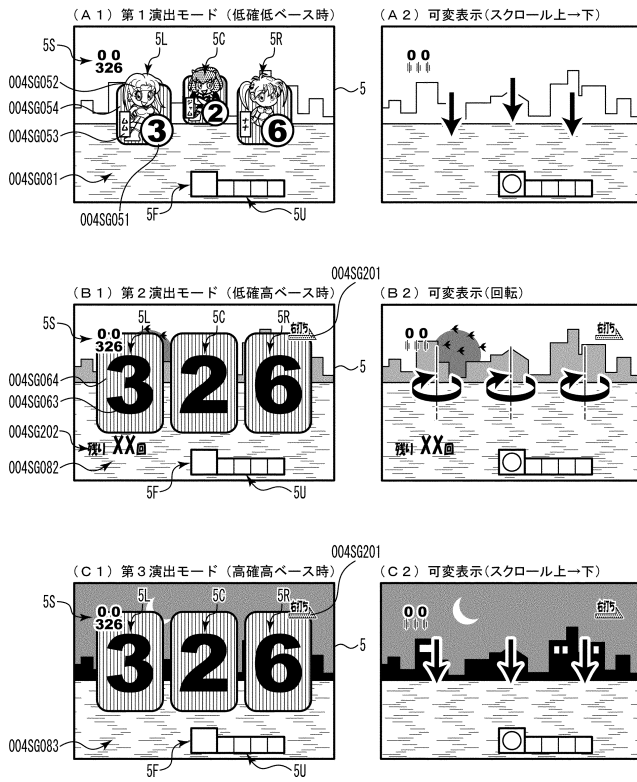
30

40

50

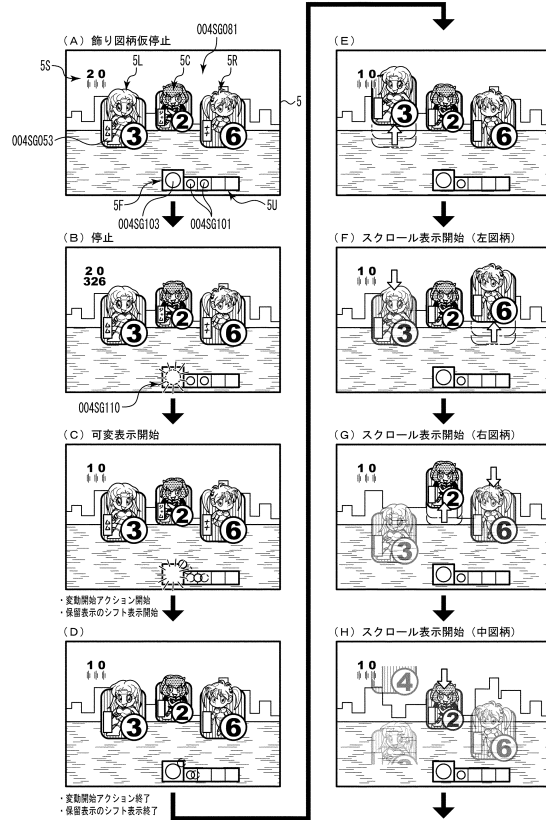
【図 2 1】

【図 2 1】



【図 2 2】

【図 2 2】 可変表示開始 [第1演出モード]

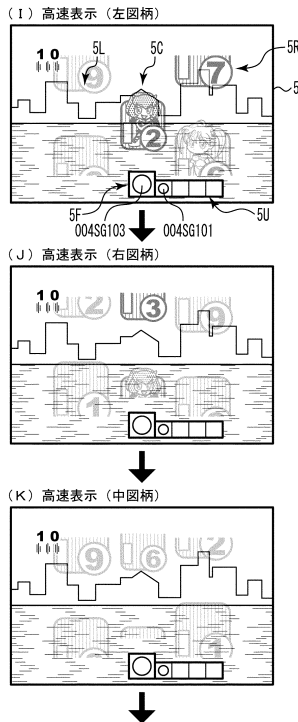


10

20

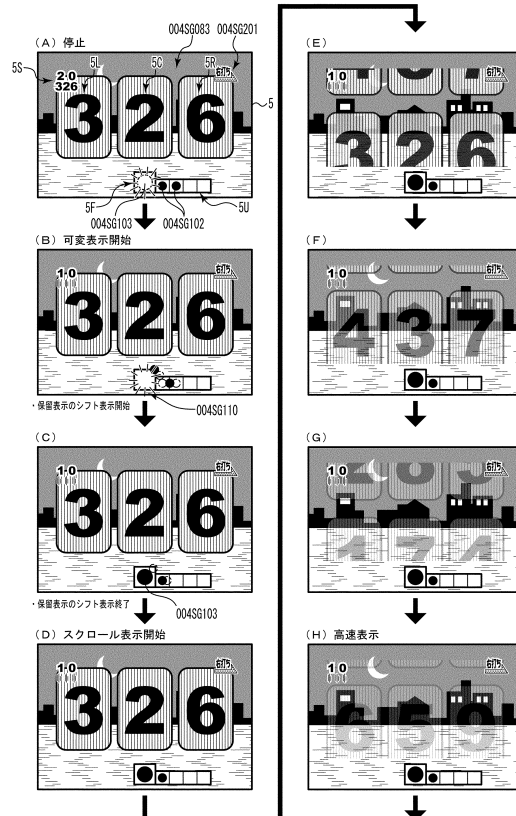
【図 2 3】

【図 2 3】



【図 2 4】

【図 2 4】 可変表示開始 [第3演出モード]



30

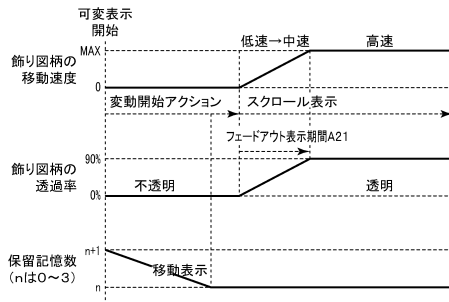
40

50

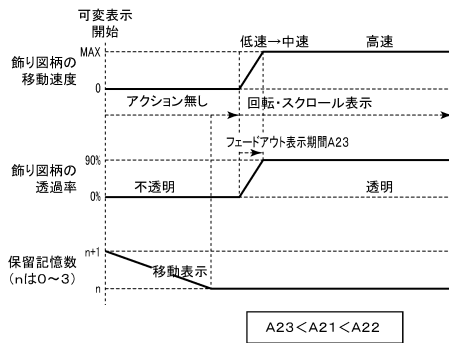
【圖 25】

【図 25】

(A) 飾り図柄と保留表示 [低ベース時 (第1演出モード)]

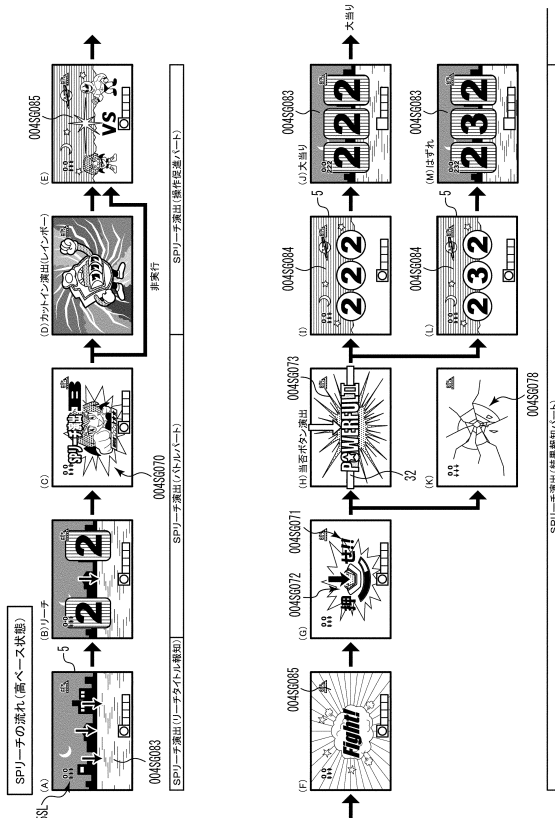


(B) 飾り図柄と保留表示 [高ベース時 (第2・第3演出モード)]



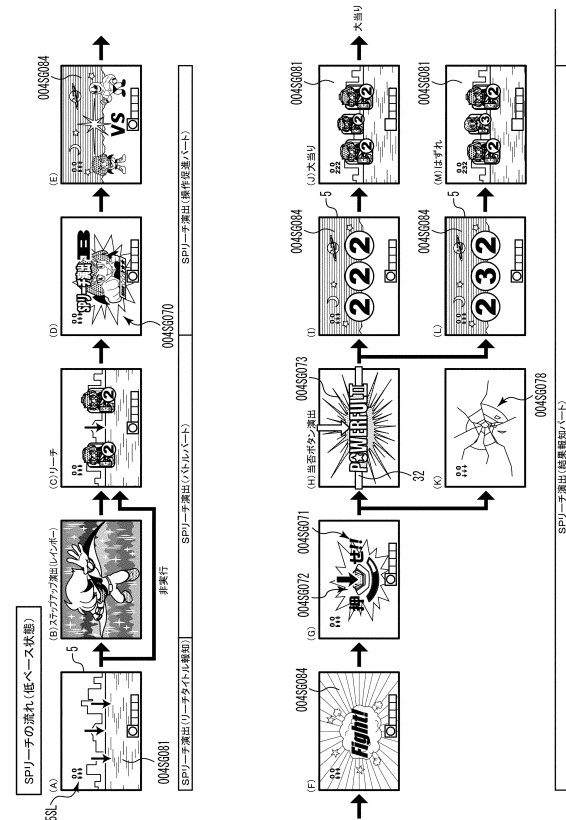
【圖 27】

【図 27】



【圖 26】

【图 26】



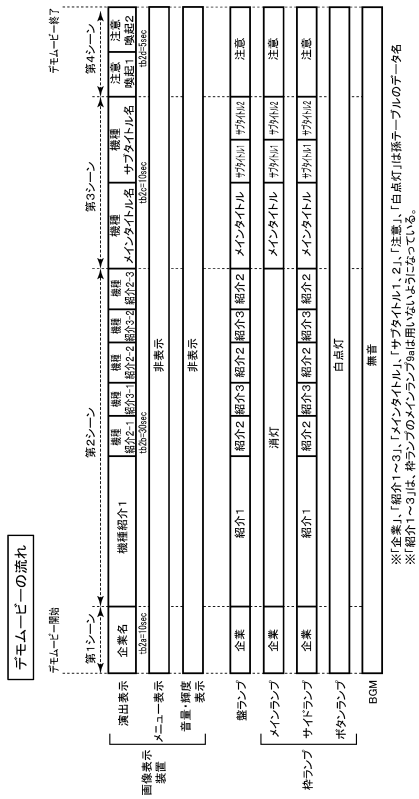
【図 28】

【图 28】

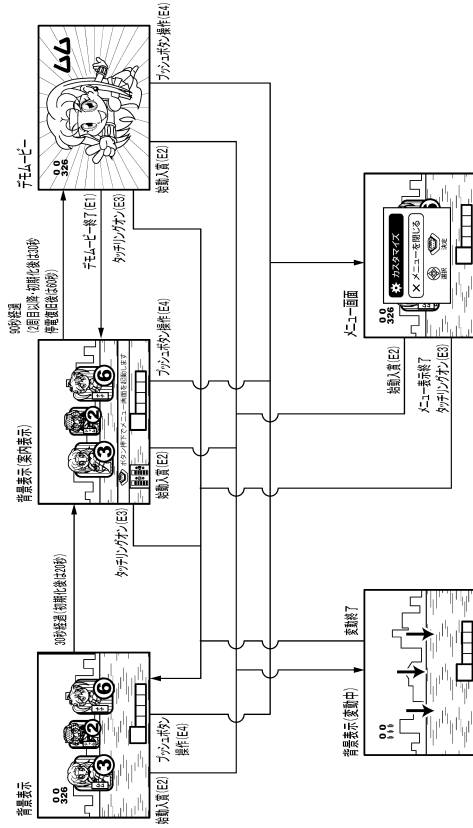
A) デモムービーの開始・終了条件									
開始条件									
S1. 密着したデモ指定コマンド受信してから第1時間(120秒)が経過									
S2. 電源投入指定コマンド受信から第2時間(60秒)が経過									
S3. 冷電復旧指定コマンド受信から第3時間(30秒)が経過									
S4. 電源投入指定コマンド受信から第4時間(120秒)が経過									
S5. メニュー画面表示が終了してから第5時間(120秒)が経過									
S6. ST→S5の条件を既述したデモムービーが終了した後、第6時間(30秒)が経過									
(2項目目録はこの開始条件とS6と同様、デモムービー終了後に第6時間(30秒)経過でデモムービーが開始される)									
終了条件									
E1. デモムービーを開始してから終了時間(55秒)が経過									
E2. 強制入電の発生									
E3. タッチセンサのオン状態									
E4. メニュー画面表示の開始操作									
B) デモムービーの構成									
シーン		第1シーン		第2シーン		第3シーン		第4シーン	
内容		企業名	機體紹介1	機體紹介2	機體紹介3	機體サブタイトル名	注視記1	注視記2	
当該機體後の機體、製造、開発に就いた企業の特徴		スローリー-絶対スローリー-絶対(文字有り)	スローリー-絶対スローリー-絶対(文字有り)	スローリー-絶対スローリー-絶対(文字無し)	スローリー-絶対スローリー-絶対(文字有り)	FEVER POWERFUL 全機集合Ver.	のめい込み 防止	事故防止	
文字表示開始	文字アニメーション表示 (発音時の表示は含む)	アニメーション表示	アニメーション表示	-	-	アニメーション表示	アニメーション表示	-	
サイズ		大	中	中	-	大	小	-	
表示形態		小・大	中	中	-	小・大	特大・大	小・中	
背景色		白	ストーリーに記した色			タイトルに記した色		黒	
文字アニメーション表示の運動		運動	非運動			非運動	運動	非運動	-
煙道割合1 (※1)		高	中			高	高	低	
レンボ1 (※2)		-	-			有	-	-	
特定発光源3		-	-			-	有	-	

- ※1…「強制色合いフラッシュ」有>無、有彩色、多少、レンボ数:多>少、輝度:高>低
- ※2…レンボ一は、遊技中に用いられるレンボパターンと共通のレンボパターン
- ※3…特定発光は、各種メインタイトル名に対応するランプパターンとは異なり、文字アニメーション表示に連動した態様のランプパターン

【图 29】



【図 30】



10

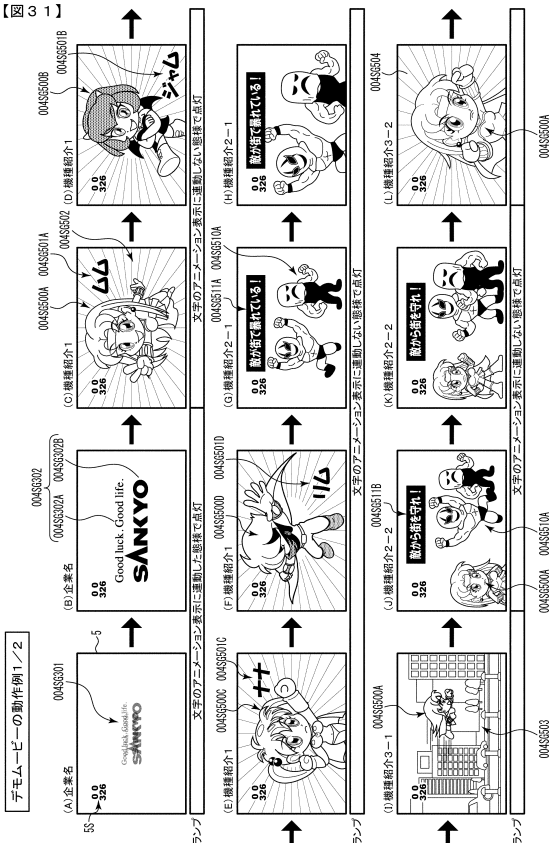
20

30

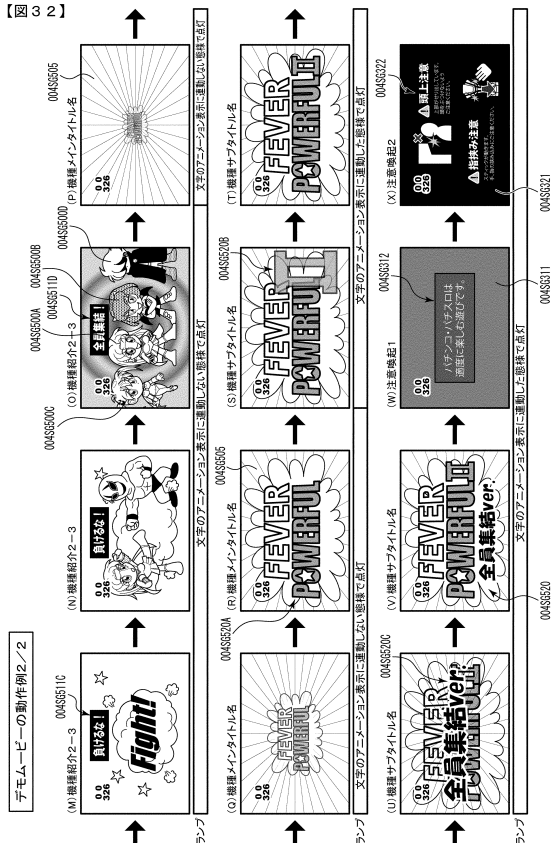
40

50

【図 3 1】



【図 3 2】



30

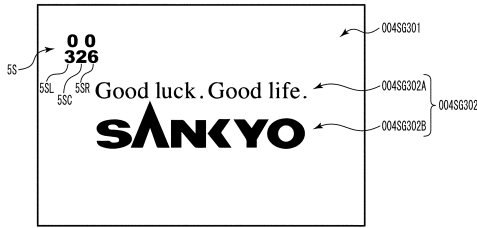
40

50

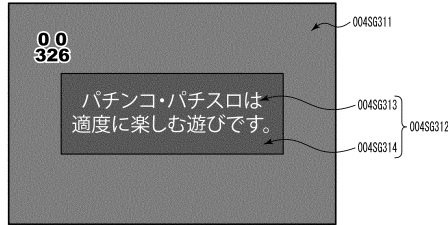
【圖 3 3】

【図 3 3】

(A) 第1シーン (企業名)



(B) 第4シーン (注意喚起1)



(C) 第4シーン（注意喚起2）



【図 3 5】

【図 35】

古表状態におけるランプの発光態様								
実行時期		初期化報知		低ベース状態	高ベース状態	デモ演出	エラー報知	
躍度データ		初期化報知		通常警報 (図柄停止、可変表示)	高白警報(増設警報) 高白警報(増設警報)	客待デモ	エラー	
主要色		主な点灯態様		点滅	ウエーブ点灯	ウエーブ点灯	点灯(点滅)	
		盛ランブ		赤(点滅)	青	緑(増設) 紫(増設)	白	状態に応じた色
		メインランブ		赤(点滅)	青	緑(増設) 紫(増設)	白	赤(点滅)
		サイドランブ		赤(点滅)	青	緑(増設) 紫(増設)	白	状態に応じた色
		ボタランブ		赤(点滅)	白	白	白	白

※主要色は、各輝度データにおいて発光時間、発光領域の占有率が最も高い色であり、主要色以外の色で発光することもある。
※ボタランプについては、初期化轉知以外は白点灯用輝度データを用いる

【圖 3 4】

【図 3 4】

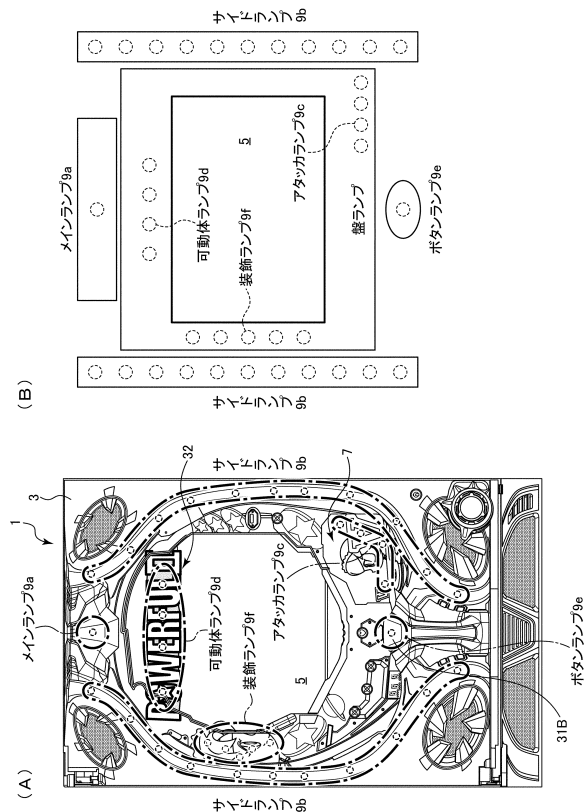
種別	内容	サイズ	色相	色数	彩度・明度
企業名	スローガン	中	有彩色(青)	多	高
	ロゴ	大	有彩色(青)		
	背景	一	無彩色(白)	少	高
注意喚起1 (のめり込み)	見出し	中	無彩色(白)	少	中
	見出し枠	一	無彩色(黒)		
	見出し枠背景	一	有彩色(濃青)		
	背景	一	有彩色(薄青)	少	中
注意喚起2 (物理的な事故)	イラスト	中	無彩色(白)	少	高
	見出し	中	無彩色(白)		
	注意詳細	小	無彩色(白)		
	注意マーク	中	有彩色(黄)	中	高
	注目マーク	小	有彩色(赤)		
	背景	一	無彩色(黒)	少	低
保留記憶数		小	無彩色(黒)	少	低
小図柄		小	無彩色(黒)		

10

20

【圖 3 6】

【図 3 6】

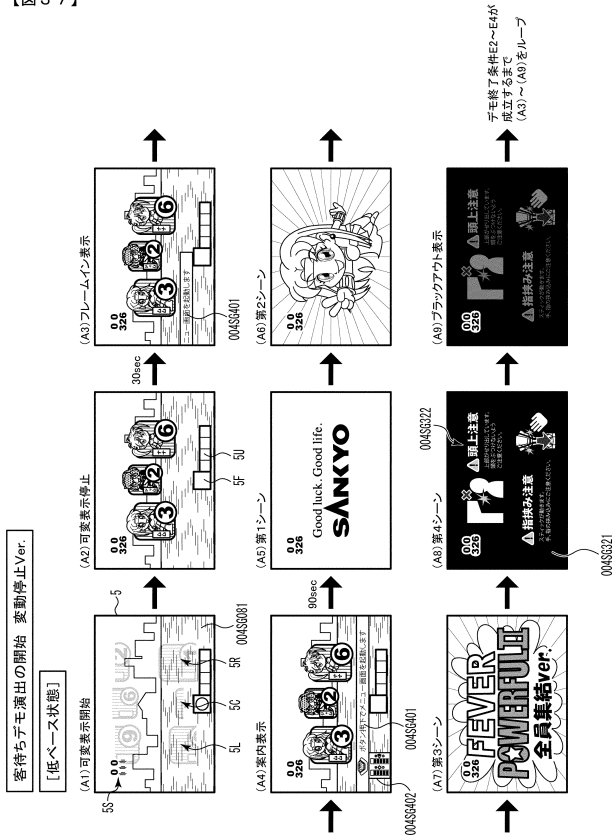


30

40

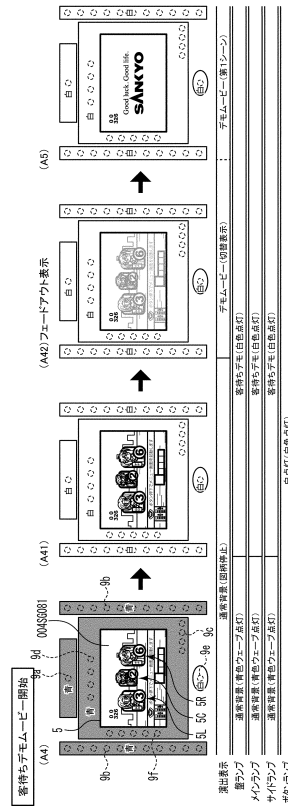
【図 3 7】

【图 3 7】



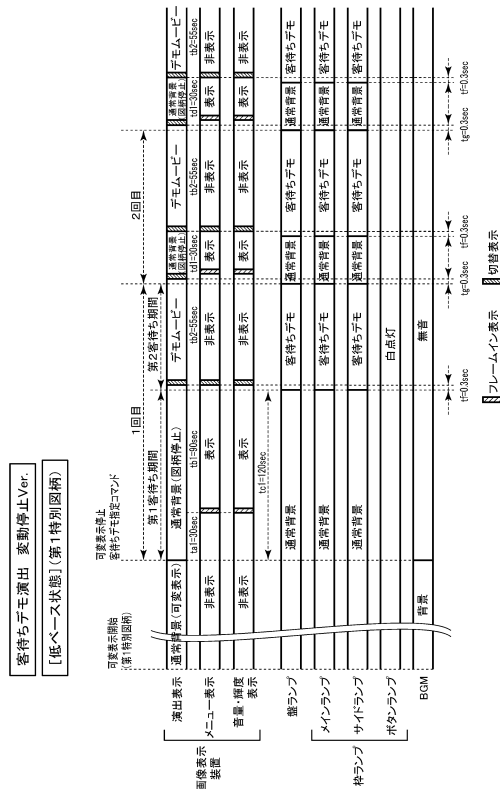
【圖 38】

【図 38】



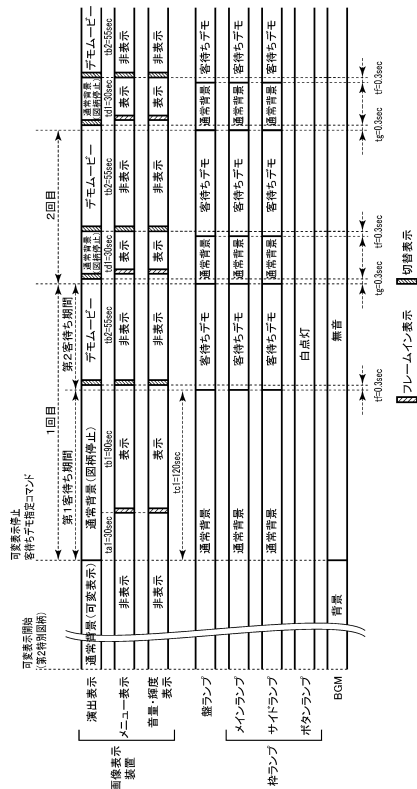
【図 39】

【図 39】



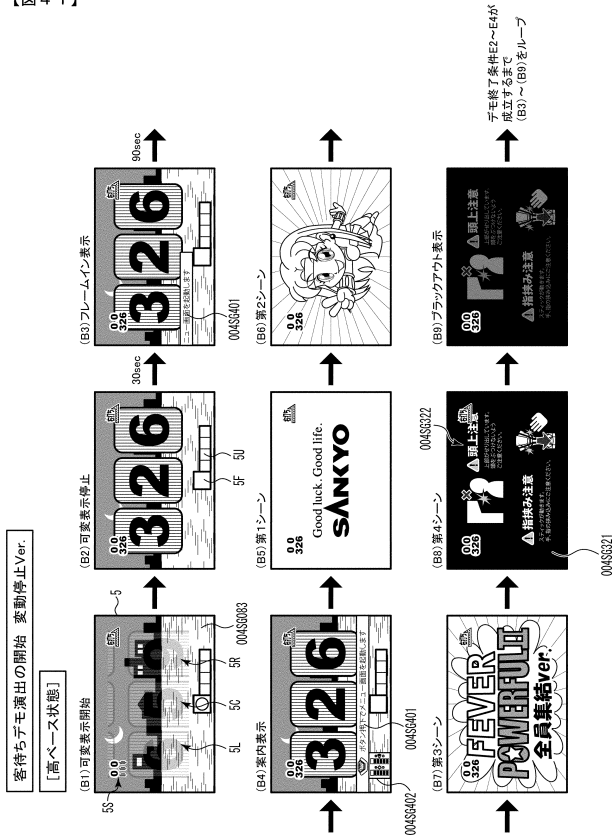
【図 40】

【図 40】



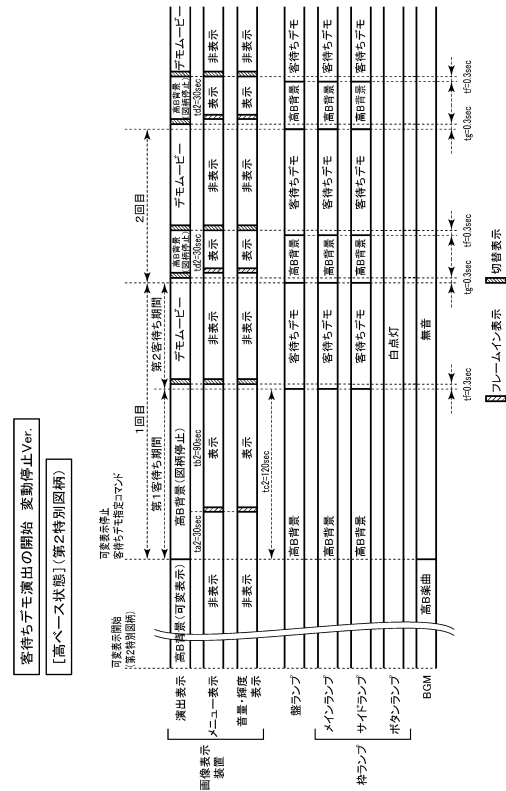
【圖 4 1】

【图 4-1】



【圖 4 2】

【図 4 2】

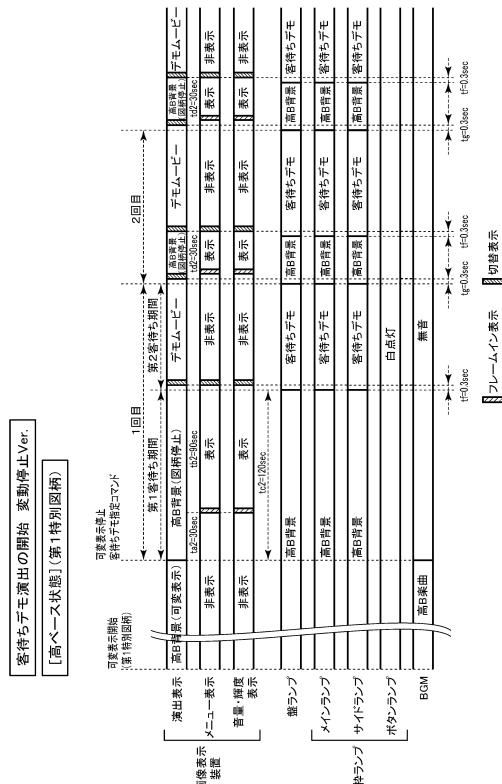


10

20

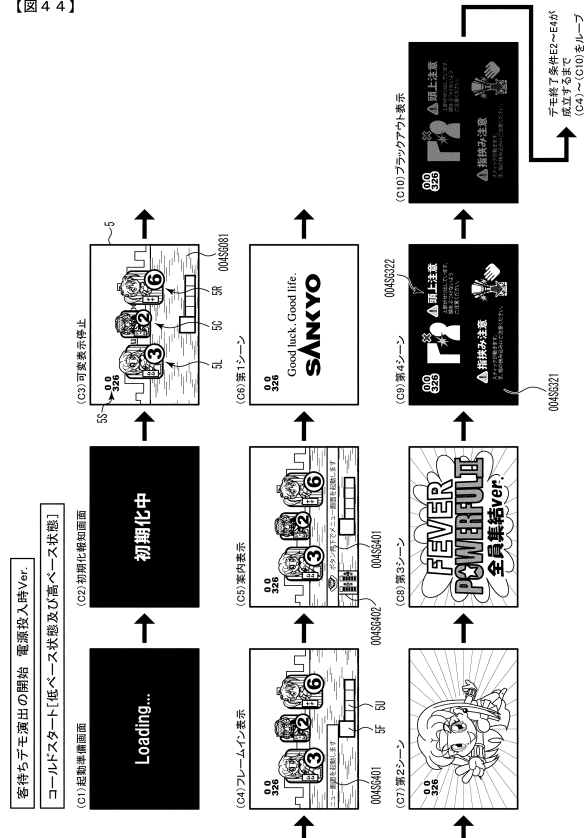
【圖 4 3】

【図 4 3】



【圖 4 4】

【图 4-4】



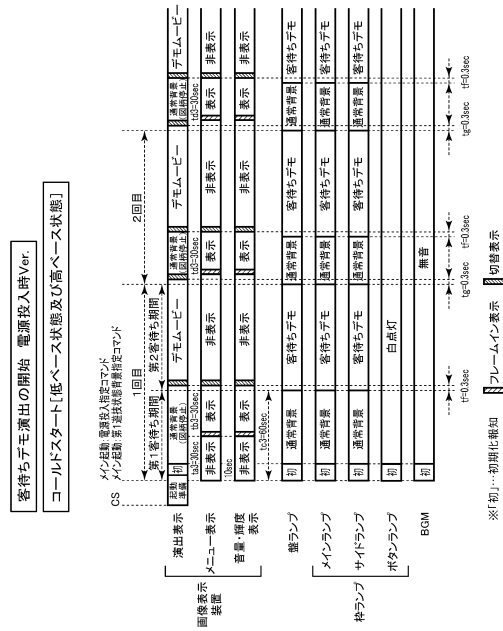
30

40

50

【図 45】

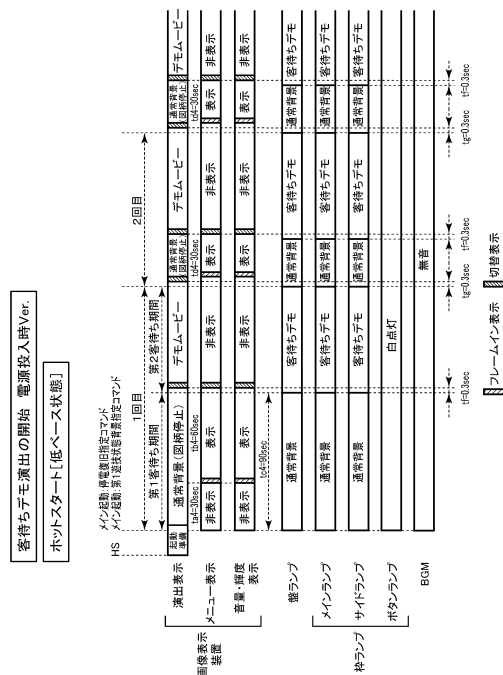
【図 45】



※「初」…初期化報知

【図 47】

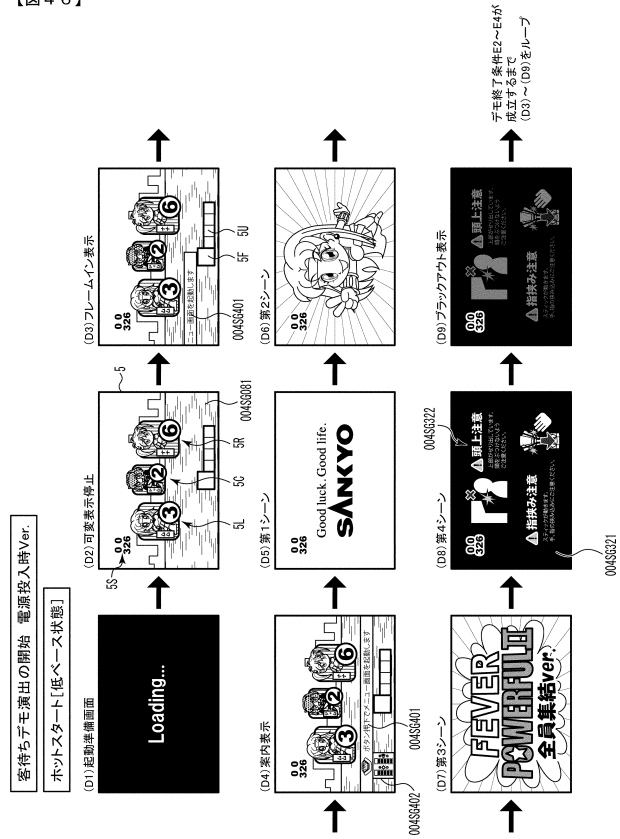
【図 47】



ン表示

【圖 46】

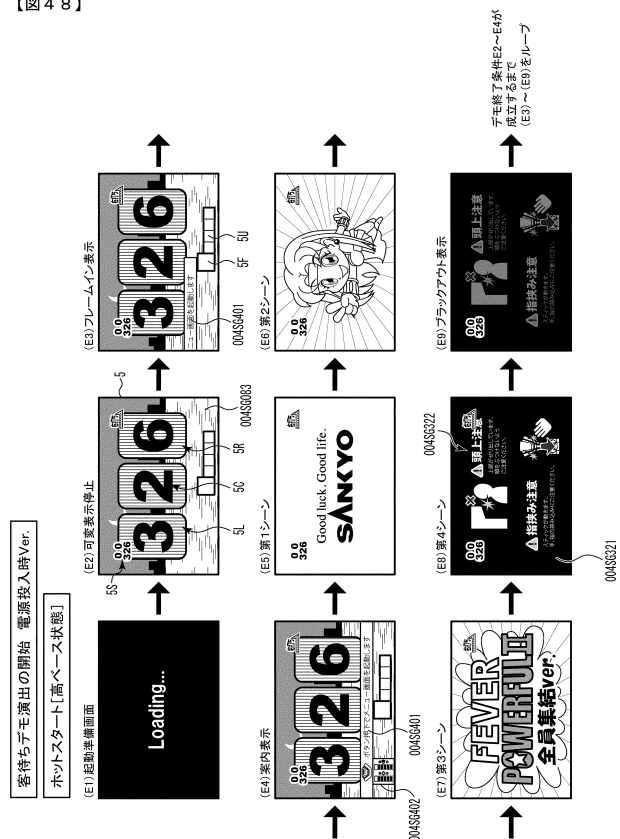
【図 4 6】



004SG321

【圖 48】

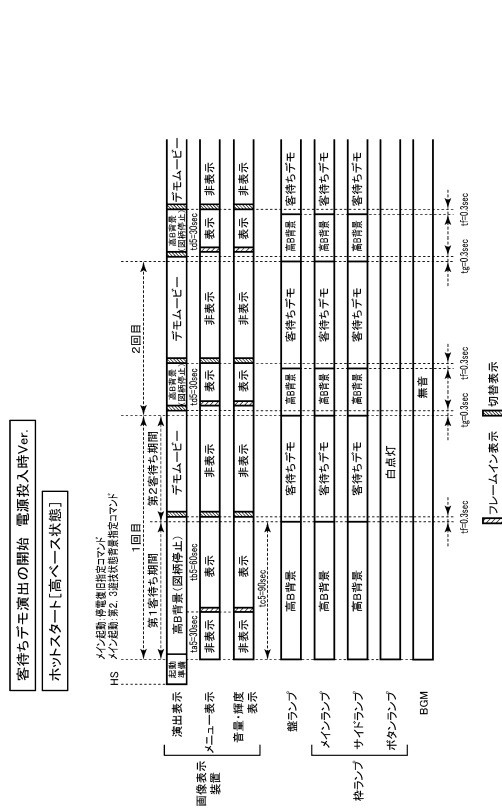
【图 48】



004SG321

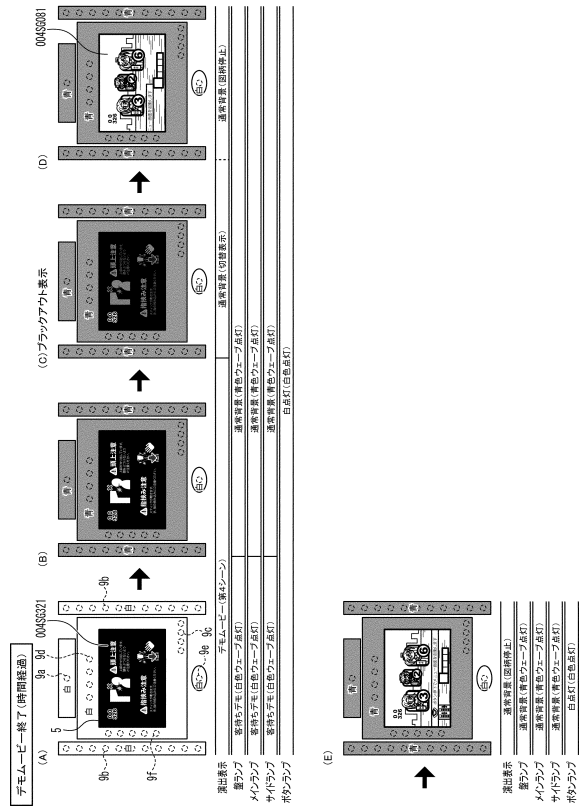
【図 49】

【図 49】



【図 50】

【図 50】

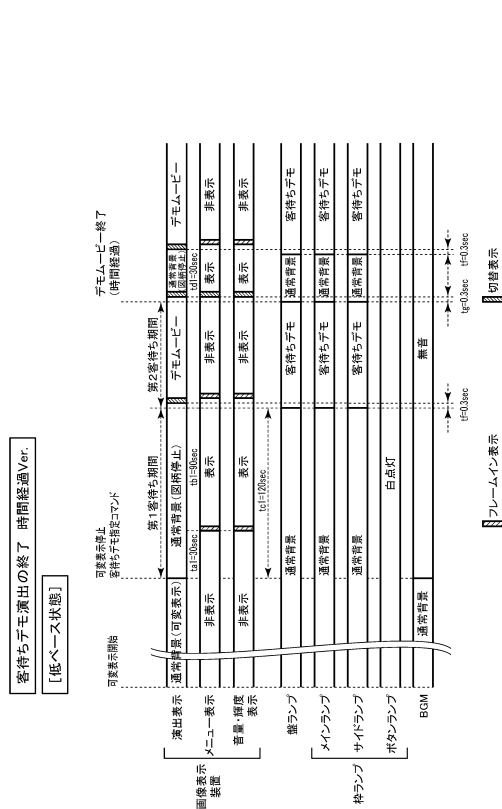


10

20

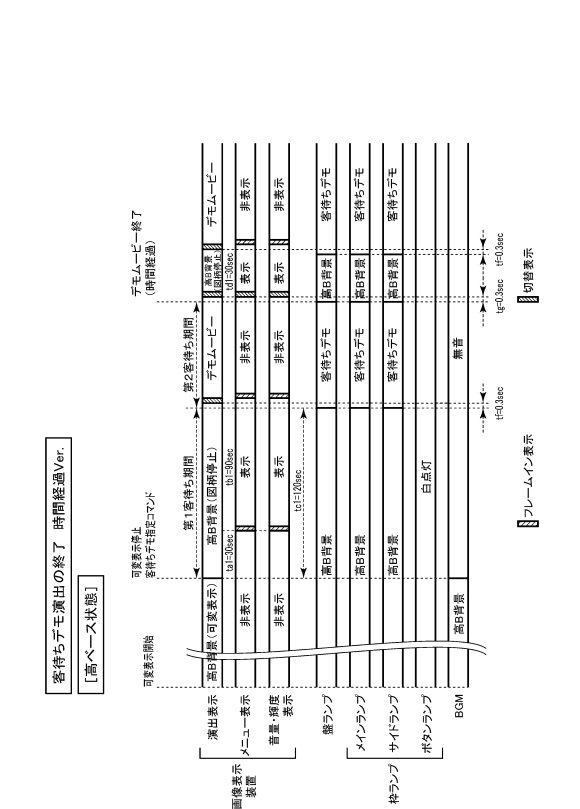
【図 51】

【図 51】



【図 52】

【図 52】



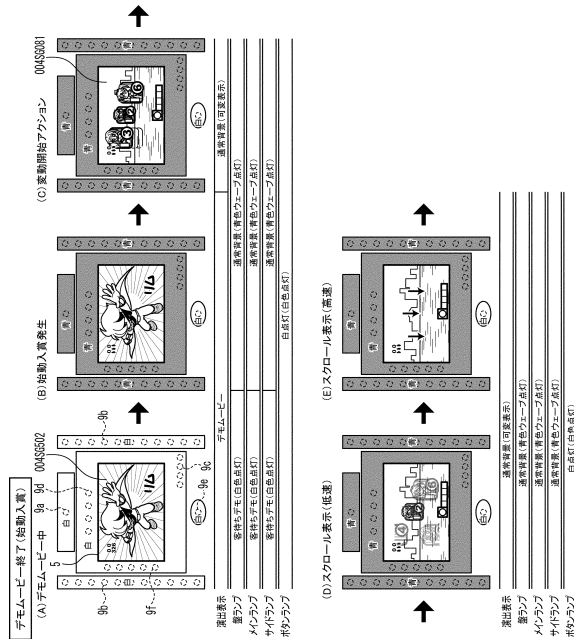
30

40

50

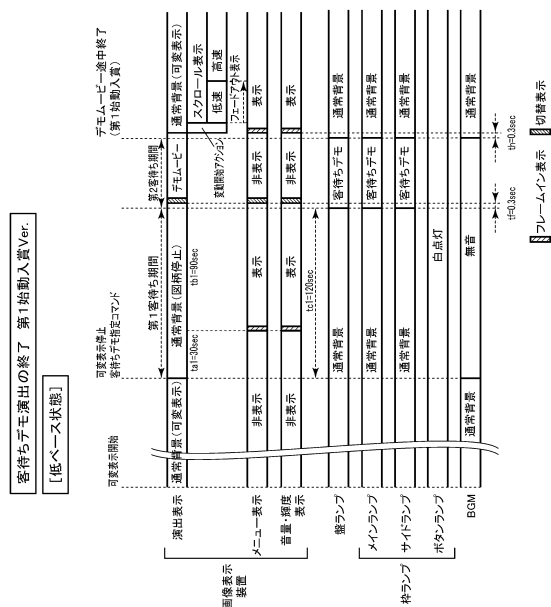
【圖 5 3】

【図 5 3】



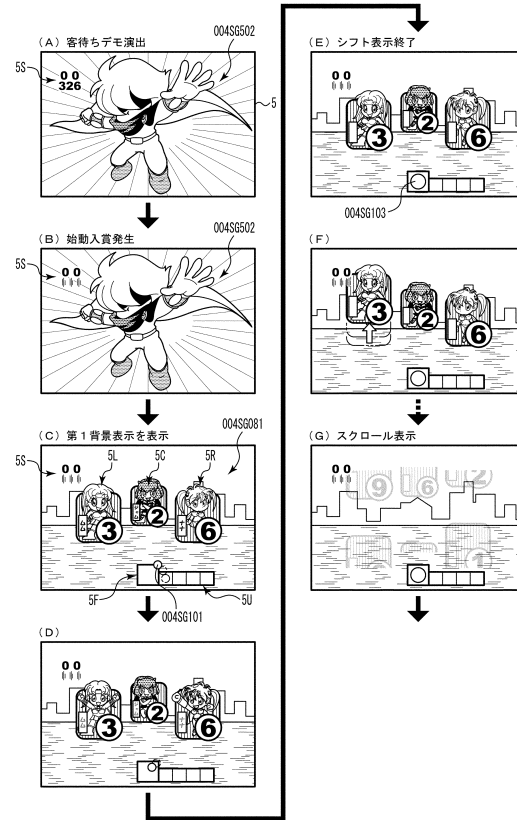
【図 5 5】

【図 5 5】



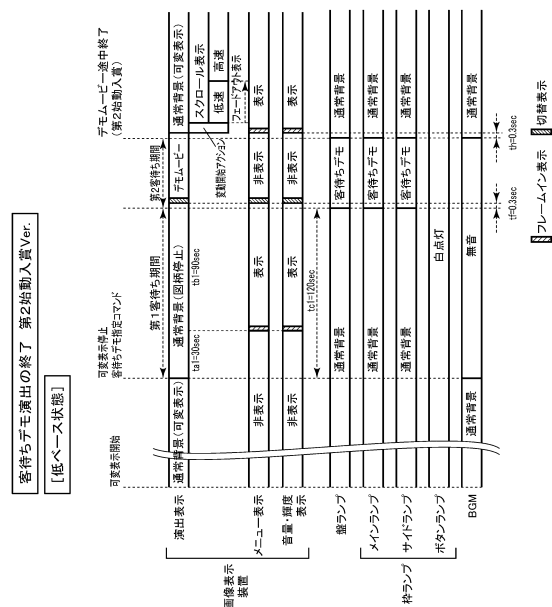
【圖 5 4】

【図54】 デモムービーが始動入賞で終了〔低ベース状態〕



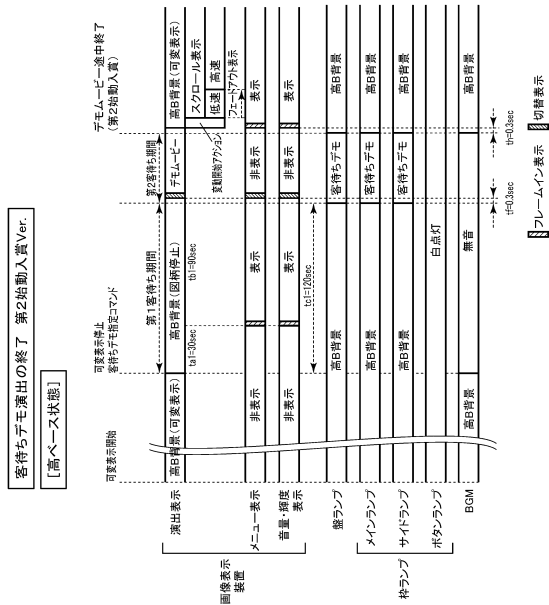
【図 5 6】

【図 5 6】



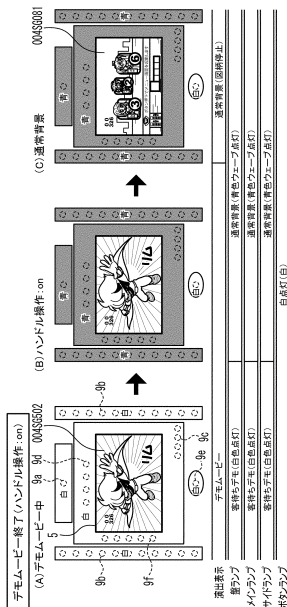
【図 5 7】

【図 5 7】



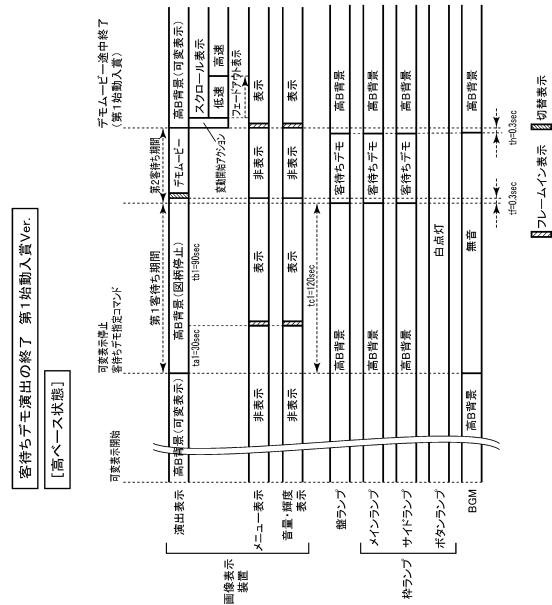
【 図 5 9 】

【图 59】



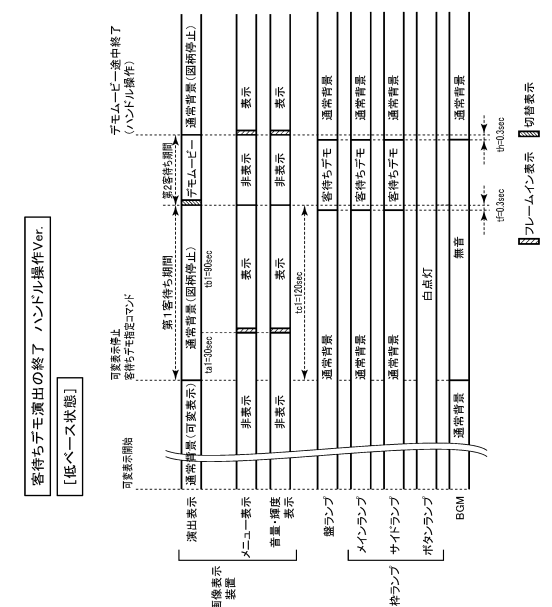
【圖 5 8】

【図58】



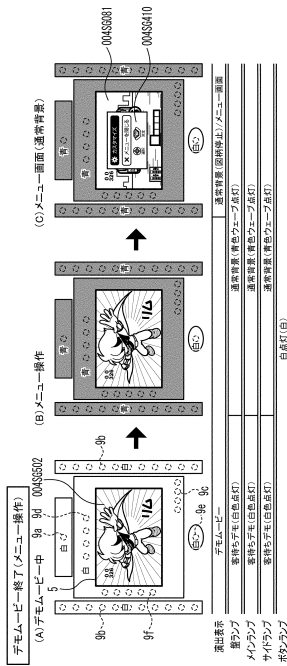
【 図 6 0 】

【図 60】



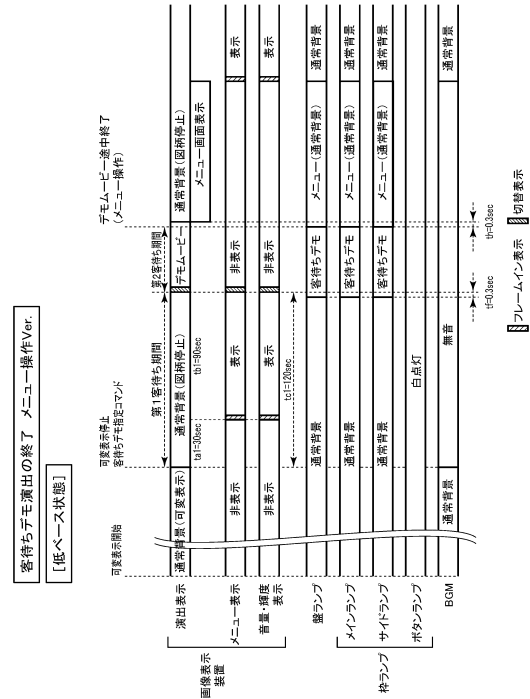
【図 6 1】

【图 6-1】



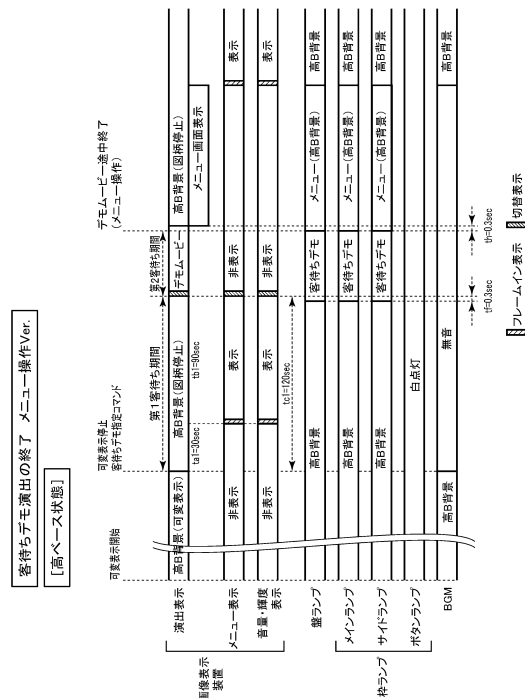
【圖 6 2】

【图 6 2】



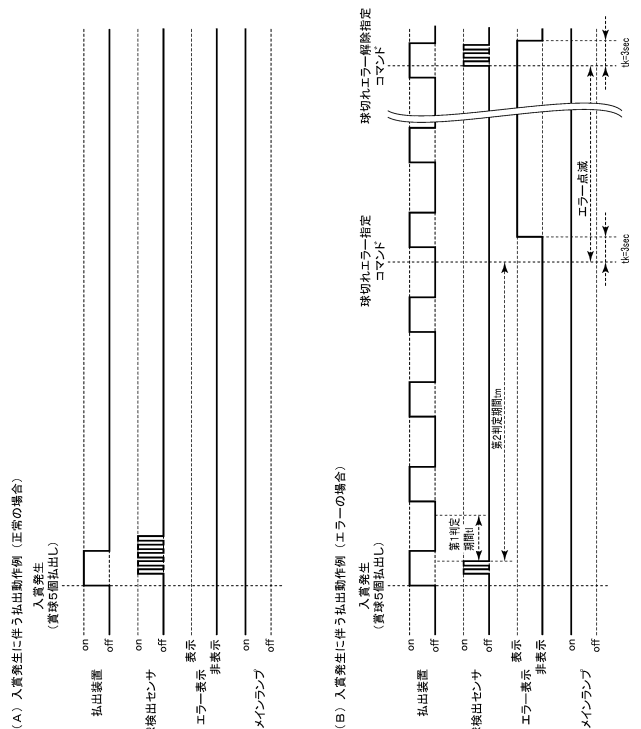
【図 6 3】

【図 6 3】



【図 6 4】

【图 6 4】



【図 7 3】

【図 7 3】 XXX (子)

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_1_XXX[] = {  
  // 500/10,        &XD__LMU_1_XXX_1[0]], ..... (1)  
  // 500/10,        &XD__LMU_1_XXX_2[0]], ..... (2)  
  // 230/10,        &XD__LMU_1_XXX_3[0]], ..... (3)  
  // 600000/10,     &XD__LMU_1_XXX_4[0]], ..... (4)  
};  
[END_CODE]
```

【図 7 4】

【図 7 4】 XXX (孫) 1

```
const struct S_LAMP XD__LMU_1_XXX_1[] = {  
  // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪  
  // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB  
  // 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],  
  // 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],  
  // 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],  
  // 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],  
  // 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],  
  // [END_CODE]  
};
```

【図 7 5】

【図 7 5】 XXX (孫) 2

```
const struct S_LAMP XD__LMU_1_XXX_2[] = {  
  // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪  
  // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB  
  // 100/10, F_ON + 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49 ],  
  // 100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA ],  
  // 100/10, F_ON + 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499 ],  
  // 100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388 ],  
  // [END_CODE]  
};
```

【図 7 6】

【図 7 6】 XXX (孫) 3

```
const struct S_LAMP XD__LMU_1_XXX_3[] = {  
  // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪  
  // RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB  
  // 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],  
  // 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],  
  // 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],  
  // 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],  
  // 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],  
  // 20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],  
  // 30/10, F_OF + 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],  
  // 20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],  
  // 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],  
  // [END_CODE]  
};
```

【図 7 7】

【図 7 7】

テーブル名	拡張コマンド
背景通常	B10E
背景時短	B11D
背景確変	B121
客待ちデモ	BF01
ボタン白点灯	B001
ボタン白点滅	B002
ボタン赤点滅	B003
初期化観知	BFFF
エラー	BFF1

【図 7 8】

【図 7 8】 背景通常 (親)

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_B10E[] = {  
  // 600000/10,        &XD_J_LMAIN_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],  
  // [JUMP_CODE,        &XD_A_LMAIN_B10E[1]],  
};  
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_B10E[] = {  
  // 600000/10,        &XD_J_LMU_1_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],  
  // [JUMP_CODE,        &XD_A_LMU_1_B10E[1]],  
};  
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B10E[] = {  
  // 600000/10,        &XD_J_LLOGO_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],  
  // [JUMP_CODE,        &XD_A_LLOGO_B10E[1]],  
};  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B10E[] = {  
  // 600000/10,        &XD_J_LSLMP_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],  
  // [JUMP_CODE,        &XD_A_LSLMP_B10E[1]],  
};  
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B10E[] = {  
  // 600000/10,        &XD_J_LATAK_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],  
  // [JUMP_CODE,        &XD_A_LATAK_B10E[1]],  
};
```

10

20

30

40

50

【圖 7 9】

【図 7 9】 背景通常 (子)

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_T_TSUSHIENDO_TSUIJO_LOOP[] = {  
    [0] = {  
        [ENDO_CODE]  
        XD_J_LMAIN_T_TSUSHIENDO_TSUIJO[0]},  
};  
  
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_I_TSUSHIENDO_TSUIJO_LOOP[] = {  
    [0] = {  
        [ENDO_CODE]  
        XD_J_LMU_I_TSUSHIENDO_TSUIJO[0]},  
};  
  
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLGOO_T_TSUSHIENDO_TSUIJO_LOOP[] = {  
    [0] = {  
        [ENDO_CODE]  
        XD_J_LLGOO_T_TSUSHIENDO_TSUIJO[0]},  
};  
  
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSUMP_T_TSUSHIENDO_TSUIJO_LOOP[] = {  
    [0] = {  
        [ENDO_CODE]  
        XD_J_LSUMP_T_TSUSHIENDO_TSUIJO[0]},  
};  
  
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_T_TSUSHIENDO_TSUIJO_LOOP[] = {  
    [0] = {  
        [ENDO_CODE]  
        XD_J_LATAK_T_TSUSHIENDO_TSUIJO[0]},  
};
```

【圖 80】

【図80】 背景通常（孫）1

[illegible]

【圖 8 1】

【図81】 背景通常（孫）2

[illegible]

【圖 8 2】

【図82】 背景時短（親）

```

const struct S_LAMP_A MD_A_LAMP_B1D10 = {
    (S_LAMP_A) 600000/10,
    (LAMP_CODE) 8XD_A_LAMP1_TSUSHIGENO_JITAN_LOOP[0],
    8XD_A_LAMP1_B1D10[1]},
};

const struct S_LAMP_A MD_A_LMU_1_B1D10 = {
    (S_LAMP_A) 600000/10,
    (LAMP_CODE) 8XD_A_LMU_1_TSUSHIGENO_JITAN_LOOP[0],
    8XD_A_LMU_1_B1D10[1]},
};

const struct S_LAMP_A MD_A_LLOGO_B1D10 = {
    (S_LAMP_A) 600000/10,
    (LAMP_CODE) 8XD_A_LLOGO_TSUSHIGENO_JITAN_LOOP[0],
    8XD_A_LLOGO_B1D10[1]},
};

const struct S_LAMP_A MD_A_SLAMP_B1D10 = {
    (S_LAMP_A) 600000/10,
    (LAMP_CODE) 8XD_A_SLAMP_TSUSHIGENO_JITAN_LOOP[0],
    8XD_A_SLAMP_B1D10[1]},
};

const struct S_LAMP_A MD_A_LATAK_B1D10 = {
    (S_LAMP_A) 600000/10,
    (LAMP_CODE) 8XD_A_LATAK_TSUSHIGENO_JITAN_LOOP[0],
    8XD_A_LATAK_B1D10[1]},
};

```

10

20

30

40

50

【圖 8 3】

【図83】 背景時短（子）

```
const struct S_LAMP_J {
    XD_J_LMAIN_TSUJICHENDO_JITAN_LOOP[] = {
        600000/10,
        [END CODE]
    };
const struct S_LAMP_J {
    XD_J_LRU_1_TSUJICHENDO_JITAN_LOOP[] = {
        600000/10,
        [END CODE]
    };
const struct S_LAMP_J {
    XD_J_LLOGO_TSUJICHENDO_JITAN_LOOP[] = {
        600000/10,
        [END CODE]
    };
const struct S_LAMP_J {
    XD_J_LSMP_TSUJICHENDO_JITAN_LOOP[] = {
        600000/10,
        [END CODE]
    };
const struct S_LAMP_J {
    XD_J_LATAK_TSUJICHENDO_JITAN_LOOP[] = {
        600000/10,
        [END CODE]
    };
};
```

【図 8 4】

【圖 8 4】 背景時短（孫） 1

[illegible]

10

20

【圖 85】

【図85】 背景時短（孫）2

[illegible]

【圖 8 6】

【図86】 背景確変（親）

```
const struct S_LAMP_A X0_A_LAMP_B[2][1] = {  
    {60000/10,  
     LAMP_CODE,  
     X0_A_LAMP_T_SJUSOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},  
    {X0_A_LAMP_B[1][1]}  
};  
  
const struct S_LAMP_A X0_A_LAMP_C[2][1] = {  
    {60000/10,  
     LAMP_CODE,  
     X0_A_LAMP_U_SJUSOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},  
    {X0_A_LAMP_C[1][1]}  
};  
  
const struct S_LAMP_A X0_A_LAMP_D[2][1] = {  
    {60000/10,  
     LAMP_CODE,  
     X0_A_LAMP_V_SJUSOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},  
    {X0_A_LAMP_D[1][1]}  
};  
  
const struct S_LAMP_A X0_A_LAMP_E[2][1] = {  
    {60000/10,  
     LAMP_CODE,  
     X0_A_LAMP_W_SJUSOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},  
    {X0_A_LAMP_E[1][1]}  
};  
  
const struct S_LAMP_A X0_A_LAMP_F[2][1] = {  
    {60000/10,  
     LAMP_CODE,  
     X0_A_LAMP_X_SJUSOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},  
    {X0_A_LAMP_F[1][1]}  
};
```

30

40

50

【圖 8 7】

【図 8 7】 背景確変 (子)

```
const struct S_LMP_JD JD_d_LMAIN_TSUOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    [END_CODE]
    &JD_d_LMAIN_TSUOHENDO_KAKUHEN[0]),
};

const struct S_LMP_JD JD_d_LWU_I_TSUOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    [END_CODE]
    &JD_d_LWU_I_TSUOHENDO_KAKUHEN[0]),
};

const struct S_LMP_JD JD_d_LLOGO_TSUOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    [END_CODE]
    &JD_d_LLOGO_TSUOHENDO_KAKUHEN[0]),
};

const struct S_LMP_JD JD_d_LSNIP_TSUOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    [END_CODE]
    &JD_d_LSNIP_TSUOHENDO_KAKUHEN[0]),
};

const struct S_LMP_JD JD_d_LATAK_TSUOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    [END_CODE]
    &JD_d_LATAK_TSUOHENDO_KAKUHEN[0]),
};
```

【圖 88】

【圖88】 背景確変（孫） 1

[illegible]

10

20

【圖 89】

【図89】 背景確変（孫）2

[illegible]

【圖 90】

【図90】 客待ちデモ（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_BF01[] = {
    {060000/10, &XD_A_LMAIN_KYAKUNACHI(DENO[0])},
    {END_CODE, 0}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_BF01[] = {
    {060000/10, &XD_A_LWU_1_KYAKUNACHI(DENO[0])},
    {END_CODE, 0}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_BF01[] = {
    {060000/10, &XD_A_LLOGO_KYAKUNACHI(DENO[0])},
    {END_CODE, 0}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_BF01[] = {
    {060000/10, &XD_A_LSLMP_KYAKUNACHI(DENO[0])},
    {END_CODE, 0}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_BF01[] = {
    {060000/10, &XD_A_LATAK_KYAKUNACHI(DENO[0])},
    {END_CODE, 0}
};
```

30

40

50

【図 9 1】

【図9 1】 客待ちデモ（子）

[illegible]

【圖 9 2】

【図92】 客待ちデモ（孫） 1

[illegible]

10

20

【图 9-3】

【図93】 客待ちデモ（孫）2-1

[illegible]

【图 9 4】

【図94】 客待ちデモ（孫）2-2

[illegible]

30

40

【図 9 5】

【図95】 客待ちデモ（孫）3

[illegible][illegible]

【圖 9 6】

【図96】 客待ちデモ（孫） 4

[illegible]

10

20

【图 9 7】

【図97】 客待ちデモ（孫） 5

[illegible]

【图 98】

【図98】 客待ちデモ（孫）6

[illegible]

30

40

【図 99】

【図99】 ボタン白点灯（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LPUSH_BOO1[] = {
    [600000/10, RGB, &XO_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[0]],
    [JUMP_CODE, &XO_A_LPUSH_BOO1[1]],
};
```

【図 101】

【図101】 ボタン白点灯（孫）

```
const struct S_LAMP XO__LPUSH_SHIRO_TENTOU[] = {
    // RGB
    [ 150/10, F_OF + 0x0FF ],
    [ 150/10, F_OF + 0x0FF ],
    [END_CODE]
};
```

【図 103】

【図103】 ボタン点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J XO_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU_LOOP[] = {
    [600000/10, RGB, &XO__LPUSH_SHIRO_TENNETSU[0]],
    [END_CODE]
};
```

【図 105】

【図105】 ボタン赤点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LPUSH_BOO1[] = {
    [600000/10, RGB, &XO_J_LPUSH_AKA_TENNETSU_LOOP[0]],
    [JUMP_CODE, &XO_A_LPUSH_BOO1[1]],
};
```

【図 107】

【図107】 ボタン赤点滅（孫）

```
const struct S_LAMP XO_LPUSH_AKA_TENNETSU[] = {
    // RGB
    [ 100/10, F_OF + 0x000 ],
    [ 100/10, F_OF + 0x000 ],
    [END_CODE]
};
```

【図 100】

【図100】 ボタン白点灯（子）

```
const struct S_LAMP_J XO_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[] = {
    [600000/10, RGB, &XO__LPUSH_SHIRO_TENTOU[0]],
    [END_CODE]
};
```

【図 102】

【図102】 ボタン白点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LPUSH_BOO2[] = {
    [600000/10, RGB, &XO_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU_LOOP[0]],
    [JUMP_CODE, &XO_A_LPUSH_BOO2[1]],
};
```

【図 104】

【図104】 ボタン白点滅（孫）

```
const struct S_LAMP XO_LPUSH_SHIRO_TENNETSU[] = {
    // RGB
    [ 150/10, F_OF + 0x0FF ],
    [ 150/10, F_OF + 0x000 ],
    [END_CODE]
};
```

【図 106】

【図106】 ボタン赤点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J XO_J_LPUSH_AKA_TENNETSU_LOOP[] = {
    [600000/10, RGB, &XO__LPUSH_SHIRO_TENNETSU[0]],
    [END_CODE]
};
```

【図 108】

【図108】 初期化報知（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_LMAIN_BFFF[] = {
    [600000/10, RGB, &XO_J_LMAIN_SHOKIKKA_LOOP[0]],
    [JUMP_CODE, &XO_A_LMAIN_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XO_A_LMU_1_BFFF[] = {
    [600000/10, RGB, &XO_J_LMU_1_SHOKIKKA_LOOP[0]],
    [JUMP_CODE, &XO_A_LMU_1_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XO_A_LLOGO_BFFF[] = {
    [600000/10, RGB, &XO_J_LLOGO_SHOKIKKA_LOOP[0]],
    [JUMP_CODE, &XO_A_LLOGO_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XO_A_LSLMP_BFFF[] = {
    [600000/10, RGB, &XO_J_LSLMP_SHOKIKKA_LOOP[0]],
    [JUMP_CODE, &XO_A_LSLMP_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XO_A_LATAK_BFFF[] = {
    [600000/10, RGB, &XO_J_LATAK_SHOKIKKA_LOOP[0]],
    [JUMP_CODE, &XO_A_LATAK_BFFF[1]],
};
const struct S_LAMP_A XO_A_LPUSH_BFFF[] = {
    [600000/10, RGB, &XO_J_LPUSH_SHOKIKKA_LOOP[0]],
    [JUMP_CODE, &XO_A_LPUSH_BFFF[1]],
};
```

10

20

30

40

50

【図 1 0 9】

【図 1 0 9】 初期化報知（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD___LMAIN_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LMU_I_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD___LMU_I_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD___LL000_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD___LSLMP_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD___LATAK_SHOKIKA[0]},
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 0】

【図 1 1 0】 初期化報知（孫）

```
const struct S_LAMP XD___LMAIN_SHOKIKA[] = {
    //
    { 150/10, F_OF + 0xF00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF00 },
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD___LMU_I_SHOKIKA[] = {
    //
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    RGB RGB RGB RGB RGB RGB RGB RGB RGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00 },
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD___LL000_SHOKIKA[] = {
    //
    // 左から ① ② ③ ④
    RGB RGB RGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 },
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD___LSLMP_SHOKIKA[] = {
    //
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤
    RGB RGB RGB RGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00 },
    [END_CODE]
};

const struct S_LAMP XD___LATAK_SHOKIKA[] = {
    //
    // 左から ① ② ③ ④
    RGB RGB RGB RGB
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 },
    { 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 },
    [END_CODE]
};
```

10

【図 1 1 1】

【図 1 1 1】 エラー（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_BFFI[] = {
    {600000/10, &XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[0]},
    {JUMP_CODE, &XD_A_LMAIN_BFFI[1]},
};
```

【図 1 1 2】

【図 1 1 2】 エラー（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[] = {
    {600000/10, &XD___LMAIN_ERROR[0]},
    [END_CODE]
};
```

20

30

40

50

【図 1 1 3】

【図 1 1 3】 エラー（孫）

```
const struct S_LAMP   XD_LMAIN_ERROR[] = {
//                                RGB
    [ 100/10, F_OF + 0xF00 ],
    [ 100/10, F_OF + 0x000 ],
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 4】

【図 1 1 4】 共通テーブル 1

```

const struct S_LAMP1D_MAIN_OFF) = {
    //
    //
    //      000000/10. F_OF = 0x0000.
    //      (END_CODE)
    //
}

//
//
const struct S_LAMP1D_LMU1_OFF) = {
    //      上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    //      R8R8G8 R8R8G8 R8R8G8 R8R8G8 R8R8G8 R8R8G8 R8R8G8 R8R8G8
    //      000000/10. F_OF = 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x000000. 0x0000. 0x0000
    //      (END_CODE)
    //
}

//
//
const struct S_LAMP1D_LLOGG_OFF) = {
    //      上から ① ② ③ ④
    //      R8R8G8 R8R8G8
    //      000000/10. F_OF = 0x000000. 0x000000.
    //      (END_CODE)
    //
}

//
//
const struct S_LAMP1D_SLIM_OFF) = {
    //      上から ① ② ③ ④ ⑤
    //      R8R8G8 R8R8G8 R8B
    //      000000/10. F_OF = 0x000000. 0x000000. 0x0000.
    //      (END_CODE)
    //
}

//
//
const struct S_LAMP1D_LATAK_OFF) = {
    //      上から ① ② ③ ④
    //      R8R8G8 R8R8G8
    //      000000/10. F_OF = 0x000000. 0x000000.
    //      (END_CODE)
    //
}

//
//
const struct S_LAMP1D_PUSH_OFF) = {
    //
    //
    //      000000/10. F_OF = 0x0000.
    //      (END_CODE)
    //
}

```

10

【図 1 1 5】

【図 1 1 5】 共通テーブル 2

[illegible]

```
const struct i_LAMP io_L1000_PINS[] = {
//
//          灯座      灯座      灯座
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //01
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //02
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //03
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //04
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //05
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //06
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //07
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //08
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //09
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //10
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //11
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //12
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //13
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //14
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //15
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //16
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //17
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //18
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //19
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //20
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //21
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //22
1000:0.F:0 -> 0x00000000, 0x00000000 //23
};
```

[illegible]

```
// (S)
// =====
// #pragma struct S, MAP ID, [PUSH] (enum ID) = |
// #
// (100/101, F, 0M + 0x7000) // 001
// (100/101, F, 0M + 0x7000) // 002
// (100/101, F, 0M + 0x7000) // 003
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 004
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 005
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 006
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 007
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 008
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 009
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 010
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 011
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 012
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 013
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 014
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 015
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 016
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 017
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 018
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 019
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 020
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 021
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 022
// (100/101, F, 0M + 0x0000) // 023
// (enum ID)
```

【圖 1 1 6】

【図 1 1 6】 共通テーブル 3-1

```

const struct S_LAMP      XO__MAIN_RAISE_OUT2__[] = {
//
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/01
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/02
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/03
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/04
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/05
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/06
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/07
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/08
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/09
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/10
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/11
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/12
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/13
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/14
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/15
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/16
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/17
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/18
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/19
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/20
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/21
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/22
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/23
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/24
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/25
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/26
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/27
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/28
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/29
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/30
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/31
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/32
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/33
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/34
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/35
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/36
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/37
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/38
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/39
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/40
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/41
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/42
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/43
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/44
    40/10, F_ON, +F0F6, /1/45
}
[END_CODE]

```

[illegible]

20

30

40

【圖 1 1 7】

【図 1 1 7】 共通テーブル 3-2

[illegible]
$$\vdots$$
[illegible]
$$\}:$$

【図 118】

【図 1 1 8】 共通テーブル 3-3

const struct S_LMAP	CATIA [LAP] FFF	④
//	正から	④
	RGBORG	RGBORG
40/10, F, EN + 0x0F06FC, 0x0F06FC, /1, /01		
40/10, F, EN + 0x0F0808, 0x0F0808, /1, /02		
40/10, F, EN + 0x0F0A0A, 0x0F0A0A, /1, /03		
40/10, F, EN + 0x0F0C0C, 0x0F0C0C, /1, /04		
40/10, F, EN + 0x0F0E0E, 0x0F0E0E, /1, /05		
40/10, F, EN + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, /1, /06		
40/10, F, EN + 0x0F0909, 0x0F0909, /1, /07		
40/10, F, EN + 0x0F0B0B, 0x0F0B0B, /1, /08		
40/10, F, EN + 0x0F0D0D, 0x0F0D0D, /1, /09		
40/10, F, EN + 0x0F0707, 0x0F0707, /1, /09		
40/10, F, EN + 0x0F0505, 0x0F0505, /1, /10		
40/10, F, EN + 0x0F0303, 0x0F0303, /1, /11		
40/10, F, EN + 0x0F0101, 0x0F0101, /1, /12		
40/10, F, EN + 0x0F0000, 0x0F0000, /1, /13		
40/10, F, EN + 0x0F0202, 0x0F0202, /1, /14		
40/10, F, EN + 0x0F0404, 0x0F0404, /1, /15		
40/10, F, EN + 0x0F0606, 0x0F0606, /1, /16		
40/10, F, EN + 0x0F0808, 0x0F0808, /1, /17		
40/10, F, EN + 0x0F0A0A, 0x0F0A0A, /1, /18		
40/10, F, EN + 0x0F0C0C, 0x0F0C0C, /1, /19		
40/10, F, EN + 0x0F0E0E, 0x0F0E0E, /1, /20		
40/10, F, EN + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, /1, /21		
40/10, F, EN + 0x0F0909, 0x0F0909, /1, /22		
40/10, F, EN + 0x0F0B0B, 0x0F0B0B, /1, /22		
40/10, F, EN + 0x0F0D0D, 0x0F0D0D, /1, /23		
40/10, F, EN + 0x0F0707, 0x0F0707, /1, /24		
40/10, F, EN + 0x0F0505, 0x0F0505, /1, /25		
40/10, F, EN + 0x0F0303, 0x0F0303, /1, /26		
40/10, F, EN + 0x0F0101, 0x0F0101, /1, /27		
40/10, F, EN + 0x0F0000, 0x0F0000, /1, /28		
40/10, F, EN + 0x0F0202, 0x0F0202, /1, /29		
40/10, F, EN + 0x0F0404, 0x0F0404, /1, /30		
40/10, F, EN + 0x0F0606, 0x0F0606, /1, /31		
40/10, F, EN + 0x0F0808, 0x0F0808, /1, /32		
40/10, F, EN + 0x0F0A0A, 0x0F0A0A, /1, /33		
40/10, F, EN + 0x0F0C0C, 0x0F0C0C, /1, /34		
40/10, F, EN + 0x0F0E0E, 0x0F0E0E, /1, /35		
40/10, F, EN + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, /1, /36		
40/10, F, EN + 0x0F0909, 0x0F0909, /1, /37		
40/10, F, EN + 0x0F0B0B, 0x0F0B0B, /1, /37		
40/10, F, EN + 0x0F0D0D, 0x0F0D0D, /1, /38		
40/10, F, EN + 0x0F0707, 0x0F0707, /1, /39		
40/10, F, EN + 0x0F0505, 0x0F0505, /1, /40		
40/10, F, EN + 0x0F0303, 0x0F0303, /1, /41		
40/10, F, EN + 0x0F0101, 0x0F0101, /1, /42		
40/10, F, EN + 0x0F0000, 0x0F0000, /1, /43		
40/10, F, EN + 0x0F0202, 0x0F0202, /1, /44		
40/10, F, EN + 0x0F0404, 0x0F0404, /1, /45		

1:

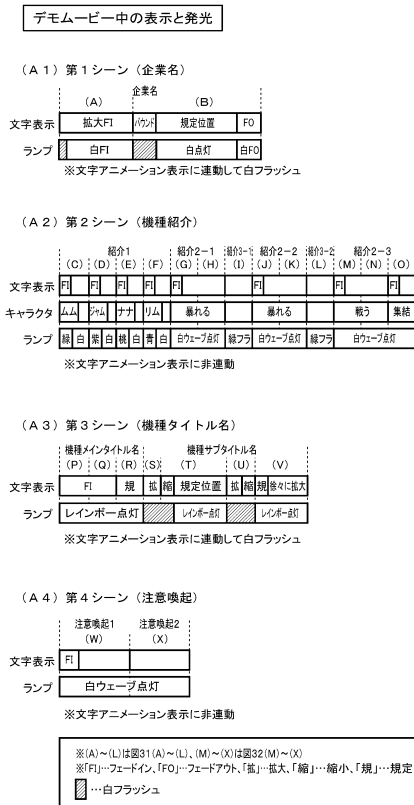
```

const struct S_LowVal_CrossRange_Q2[] = {
    40/10, F.ON + 0x0F5, // /01
    40/10, F.ON + 0x0F5, // /02
    40/10, F.ON + 0x0FA, // /03
    40/10, F.ON + 0x0FC, // /04
    40/10, F.ON + 0x0F7, // /05
    40/10, F.ON + 0x0D7, // /06
    40/10, F.ON + 0x0D7, // /07
    40/10, F.ON + 0x0C7, // /08
    40/10, F.ON + 0x0C7, // /09
    40/10, F.ON + 0x05F, // /10
    40/10, F.ON + 0x03F, // /11
    40/10, F.ON + 0x01F, // /12
    40/10, F.ON + 0x01F, // /13
    40/10, F.ON + 0x01F, // /14
    40/10, F.ON + 0x04F, // /15
    40/10, F.ON + 0x06F, // /16
    40/10, F.ON + 0x08F, // /17
    40/10, F.ON + 0x08F, // /18
    40/10, F.ON + 0x08F, // /19
    40/10, F.ON + 0x08F, // /20
    40/10, F.ON + 0x08F, // /21
    40/10, F.ON + 0x08F, // /22
    40/10, F.ON + 0x0F9, // /23
    40/10, F.ON + 0x0F7, // /24
    40/10, F.ON + 0x0F5, // /25
    40/10, F.ON + 0x0F5, // /26
    40/10, F.ON + 0x0F5, // /27
    40/10, F.ON + 0x0F8, // /28
    40/10, F.ON + 0x0F8, // /29
    40/10, F.ON + 0x0F0, // /30
    40/10, F.ON + 0x0F0, // /31
    40/10, F.ON + 0x0F2, // /32
    40/10, F.ON + 0x0F0, // /33
    40/10, F.ON + 0x0F2, // /34
    40/10, F.ON + 0x0F0, // /35
    40/10, F.ON + 0x0F0, // /36
    40/10, F.ON + 0x0F0, // /37
    40/10, F.ON + 0x0F0, // /38
    40/10, F.ON + 0x0F0, // /39
    40/10, F.ON + 0x0F0, // /40
    40/10, F.ON + 0x0F0, // /41
    40/10, F.ON + 0x0F0, // /42
    40/10, F.ON + 0x0F0, // /43
    40/10, F.ON + 0x0F2, // /44
    40/10, F.ON + 0x0F2, // /45
}
[END_CODE]

```

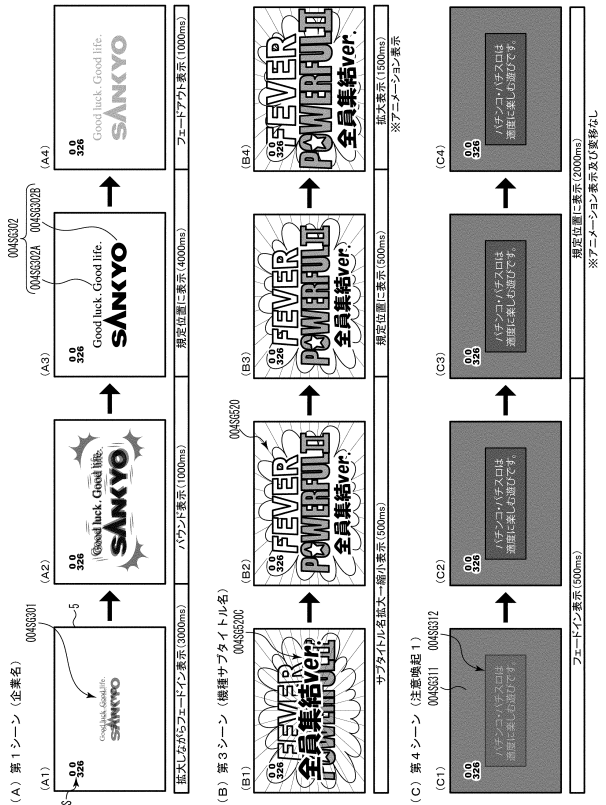
【図 1 1 9】

【图 1 1 9】



【図 120】

【图 120】



【図 1 2 1】
【図 1 2 1】

文字アニメーション表示の比較表

実行時期	表示開始時	規定位置表示時	規定位置表示後
企業名	フェードイン+拡大	パウンド	なし
機種メインタイトル名	フェードイン+拡大	なし	拡大
機種サブタイトル名	拡大→縮小	なし	拡大
注意喚起	フェードイン	なし	なし

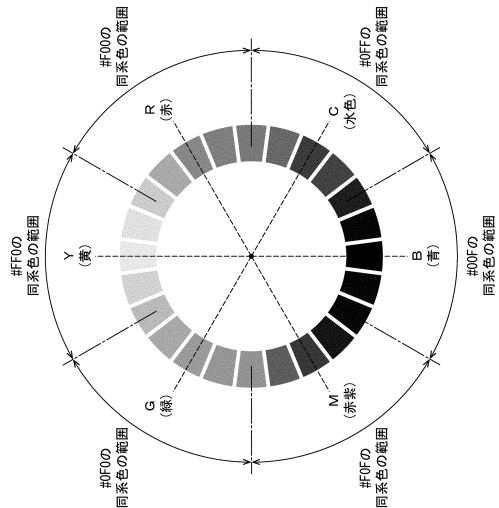
※[なし]は禁止していること(後移なし)

強調度合いは、
企業名と機種タイトル(メイン、サブ)に注意喚起となる

注意喚起は、表示開始時、規定位置表示時、規定位置表示後には動きがないため、強調度合いが低い
企業名は表示開始時、規定位置表示時といった2箇所アニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い
機種タイトル名(メイン、サブ)は表示開始時、規定位置表示後といった2箇所アニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い

【図 1 2 2】
【図 1 2 2】

(B) 同系色の説明



(A)

カラーコード	色名
#F00	赤
#F40	橙
#F80	黄
#FF0	黄緑
#F0F	緑
#0FF	緑青
#0FB	水色
#0BF	青緑
#04F	青
#00F	紫
#B0F	赤紫
#F0B	赤紫
#F08	桃
#F04	桃

【図 1 2 3】
【図 1 2 3】

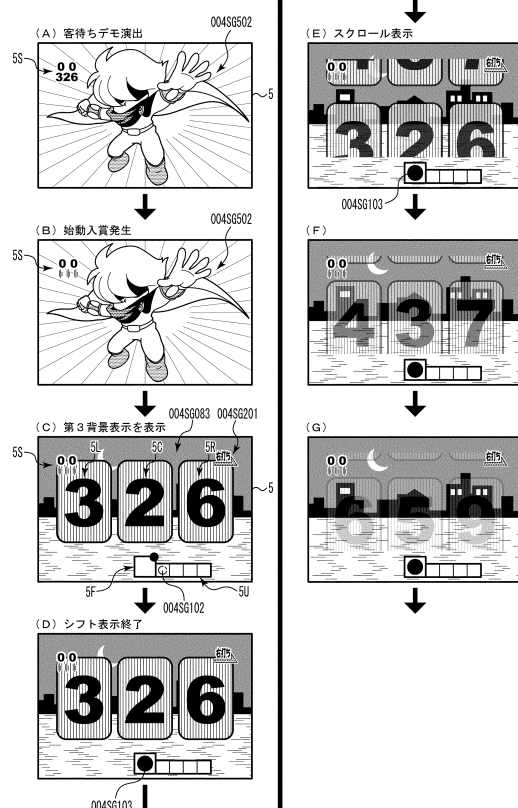
表示タイミング	ホストスタート		高ベース状態		低ベース状態	
	コードスタート	高ベース状態	低ベース状態	特1 (インボーター)	特2 (インボーター)	高ベース状態
客供表示の表示タイミング	1. 画面10秒後 2. 画面開始時	1. 画面10秒後 2. 画面開始時	1. 画面10秒後 2. 画面開始時	特1 (インボーター)	特2 (インボーター)	1. 画面10秒後 2. 画面開始時
デモムービーの切替タイミング	電源投入指定コマンド 受取後 60秒経過	電源投入指定コマンド 受取後 90秒経過	電源投入指定コマンド 受取後 120秒経過	電源投入指定コマンド 受取後 120秒経過	電源投入指定コマンド 受取後 120秒経過	電源投入指定コマンド 受取後 120秒経過
2. 画面10秒後のデモムービーの切替タイミング	画面10秒後 2. 画面開始時	画面10秒後 2. 画面開始時	画面10秒後 2. 画面開始時	画面10秒後 2. 画面開始時	画面10秒後 2. 画面開始時	画面10秒後 2. 画面開始時

図123 高ベース状態のデモムービー開始までの期間の比較

形態36 高ベース状態のデモムービー開始後、電源投入指定コマンド受取後90秒経過でデモムービー開始
形態37 高ベース状態のデモムービー開始後、電源投入指定コマンド受取後90秒経過でデモムービー開始
形態38 高ベース状態のデモムービー開始後、電源投入指定コマンド受取後90秒経過でデモムービー開始
形態39 高ベース状態のデモムービー開始後、電源投入指定コマンド受取後90秒経過でデモムービー開始

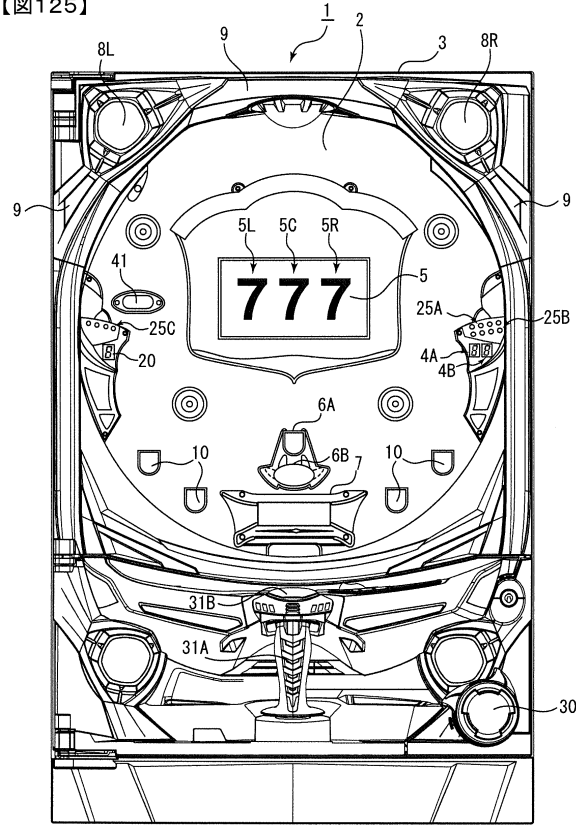
【図 1 2 4】

【図 1 2 4】 デモムービーが始動入賞で終了 [高ベース状態]



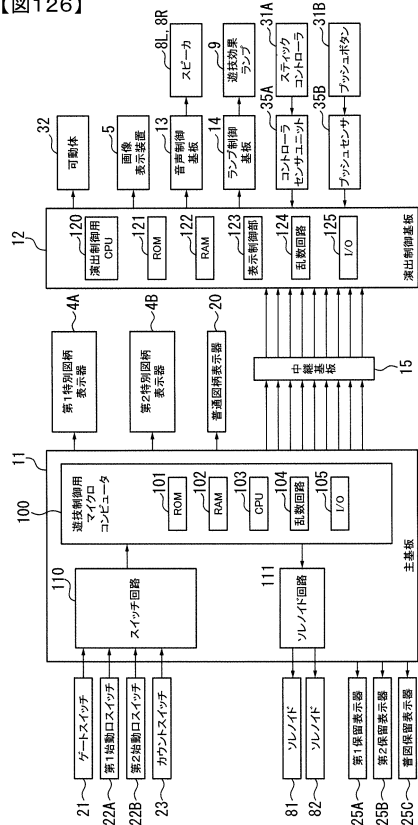
【図 1 2 5】

【図125】



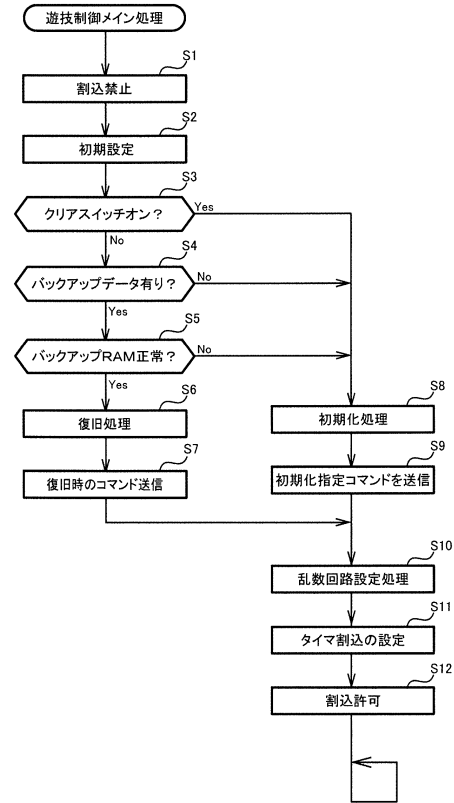
【図 1 2 6】

【図126】



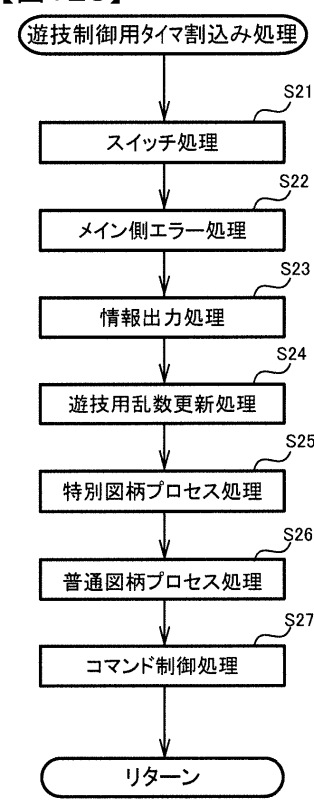
【図 1 2 7】

【図127】



【図 1 2 8】

【図128】



10

20

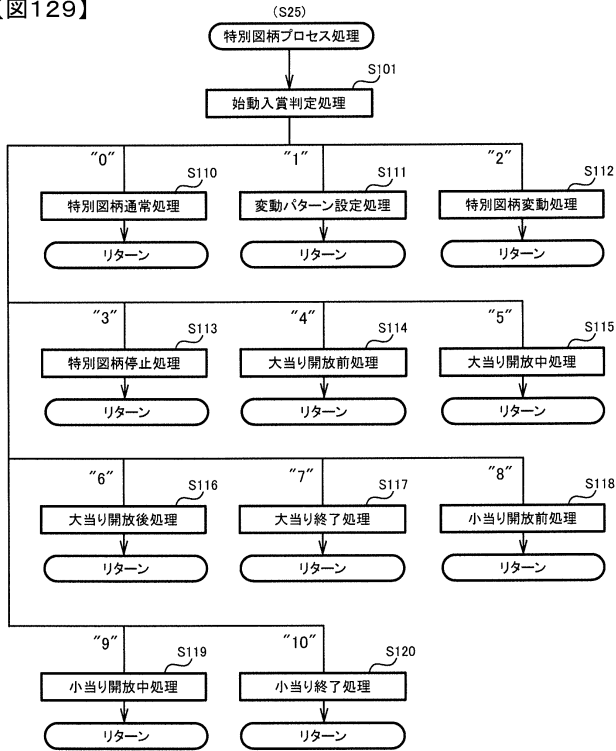
30

40

50

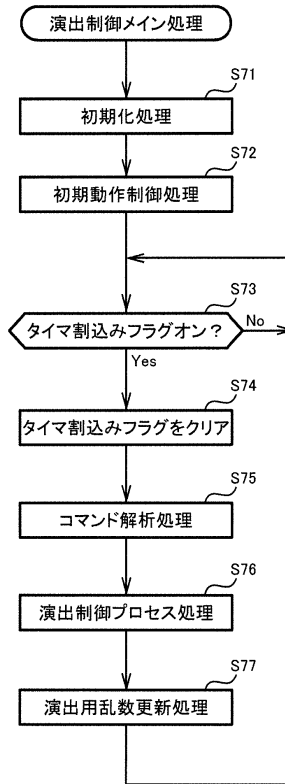
【図 1 2 9】

【図129】



【図 1 3 0】

【図130】

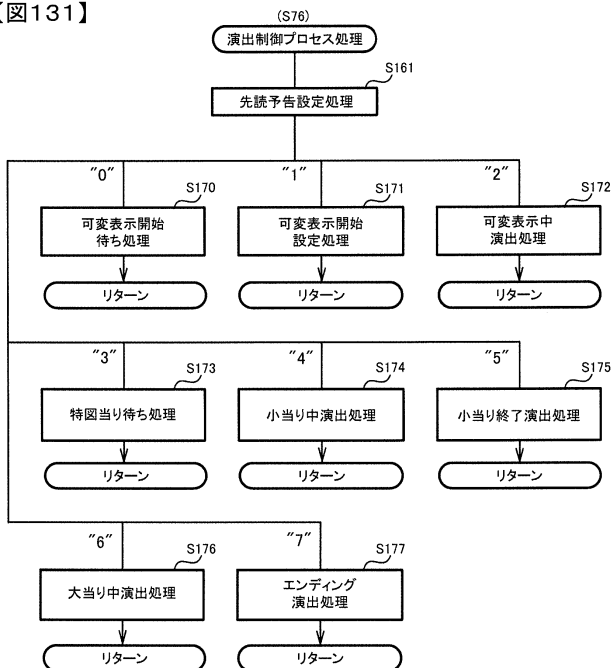


10

20

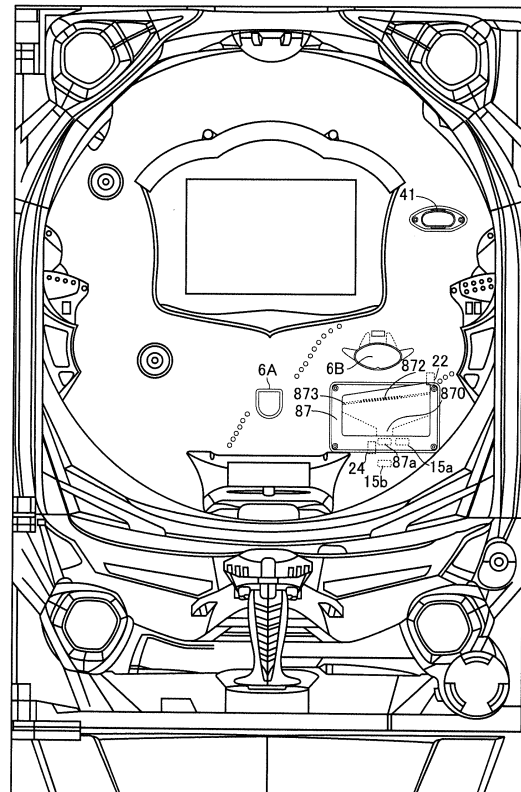
【図 1 3 1】

【図131】



【図 1 3 2 - 1】

【図132-1】



30

40

50

【図 1 3 2 - 2】

【図132-2】

当り種別	当り発生条件	当り後 制御状態	開放回数
図柄15R 時短大当り	第1、第2特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	大入賞口15回 (各R29秒)
図柄4R 時短大当り	第1特別図柄 大当り判定	時短状態 (第2特別図柄変動1回 又は第1、第2特別図柄 変動合計5回まで)	大入賞口4回 (各R29秒)
小当り經由 16(15)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口15回 (各R29秒)
小当り經由 9(8)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口8回 (各R29秒)
小当り經由 5(4)R 時短大当り	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動7回 又は第1、第2特別図柄 変動合計11回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口4回 (各R29秒)

【図 1 3 2 - 4】

【図132-4】

(A) 第1特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0~65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150

(B) 第2特図当り判定テーブル

大当り確率(ランダムR [0~65535]と比較)						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
大当り	1/199	1/190	1/180	1/170	1/160	1/150
小当り	小当り確率1/7.35					

(C) 第1図柄大当り種別判定テーブル(第1特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個 数)
図柄15R時短大当り	7	1
図柄4R時短大当り	3	99

(D) 第2図柄大当り種別判定テーブル(第2特図の図柄大当り時)

大当り種類	大当り図柄	ランダム1(個 数)
図柄15R時短大当り	7	100

(E) 小当り經由大当り種別判定テーブル(第2特図に基づくV入賞大当り時)

大当り種類	小当り図柄	ランダム1(個 数)
小当り經由16(15)R 時短大当り	1	45
小当り經由9(8)R 時短大当り	5	10
小当り經由5(4)R 時短大当り	9	45

【図 1 3 2 - 3】

【図132-3】

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0~65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0~99	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1~251	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算
ランダム3	1~220	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算
ランダム4	1~201	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1~201	ランダム4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理余り時 間に1ずつ加算

10

【図 1 3 2 - 5】

【図132-5】

MODE	EXT	名称	内容
80	× ×	変動パターン××指定	図柄の変動/パターンの指定(××=変動/パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(図柄4R時短大当り)	図柄4R時短大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(図柄15R時短大当り)	図柄15R時短大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定(第1小当り)	小当り經由5(4)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	05	表示結果5指定(第2小当り)	小当り經由9(8)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8C	06	表示結果6指定(第3小当り)	小当り經由16(15)R時短大当りとなる小当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定
8F	00	図柄確定指定	第1又は第2特別図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定 (小当り經由5(4)R時短大当り)	小当り經由5(4)R時短大当りを開始することの指定
A0	04	大当り開始4指定 (小当り經由9(8)R時短大当り)	小当り經由9(8)R時短大当りを開始することの指定
A0	05	大当り開始5指定 (小当り經由16(15)R時短大当り)	小当り經由16(15)R時短大当りを開始することの指定
A1	× ×	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A2	× ×	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX=01(H)~0F(H))
A3	01	大当り終了1指定 (図柄4R時短大当り)	8R時短大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定 (図柄15R時短大当り)	15R時短大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定 (小当り經由5(4)R時短大当り)	小当り經由5(4)R時短大当りを終了することの指定
A3	04	大当り終了4指定 (小当り經由9(8)R時短大当り)	小当り經由9(8)R時短大当りを終了することの指定
A3	05	大当り終了5指定 (小当り經由16(15)R時短大当り)	小当り經由16(15)R時短大当りを終了することの指定

20

30

40

50

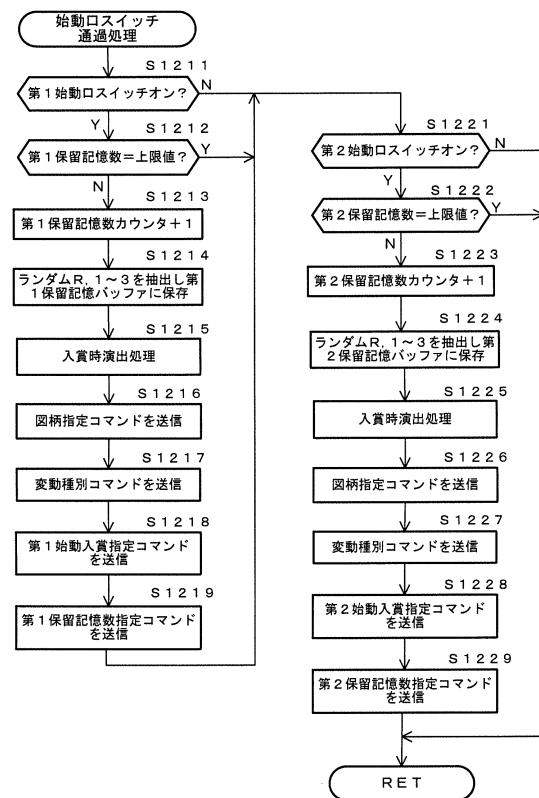
【図 132-6】

【図132-6】

MODE	EXT	名称	内容
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	第1時短状態指定	遊技状態が第1時短状態であることの指定
B0	02	第2時短状態指定	遊技状態が第2時短状態であることの指定
C0	x x	第1保留記憶数指定	第1保留記憶数がx xで示す数になったことの指定
C1	x x	第2保留記憶数指定	第2保留記憶数がx xで示す数になったことの指定
C2	x x	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	x x	変動種別指定	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定
C4	01	第1小当り開始指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	02	第2小当り開始指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C4	03	第3小当り開始指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを開始することの指定
C5	01	第1小当り終了指定	小当り経由5(4)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	02	第2小当り終了指定	小当り経由9(8)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C5	03	第3小当り終了指定	小当り経由16(15)R時短大当りとなる小当りを終了することの指定
C6	01	V入賞指定	V入賞が発生したことの指定
C6	02	V判定入賞検出指定	V判定入賞検出への入賞球(V入賞球+V入賞球以外)を検出したことの指定

【図 132-7】

【図132-7】

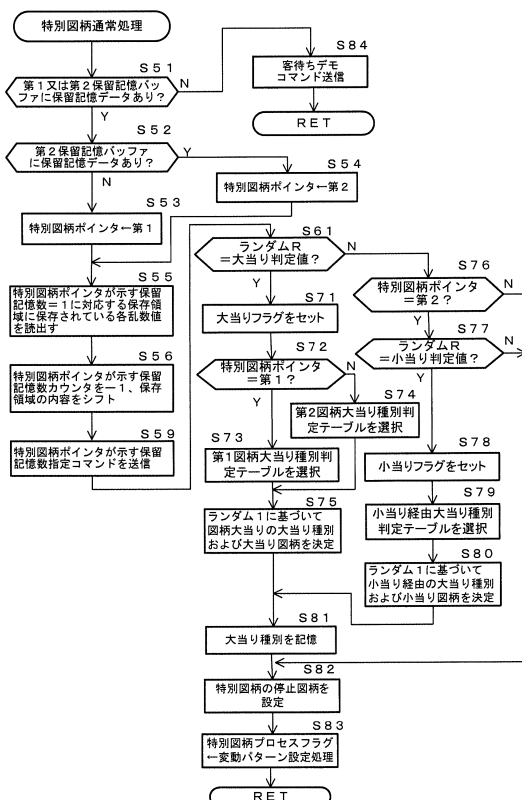


10

20

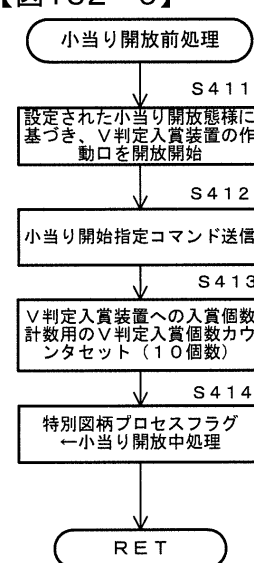
【図 132-8】

【図132-8】



【図 132-9】

【図132-9】



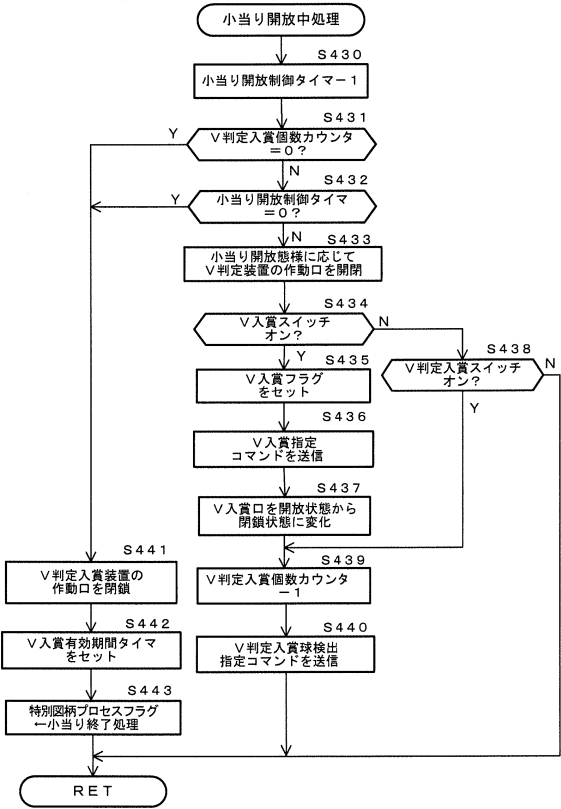
30

40

50

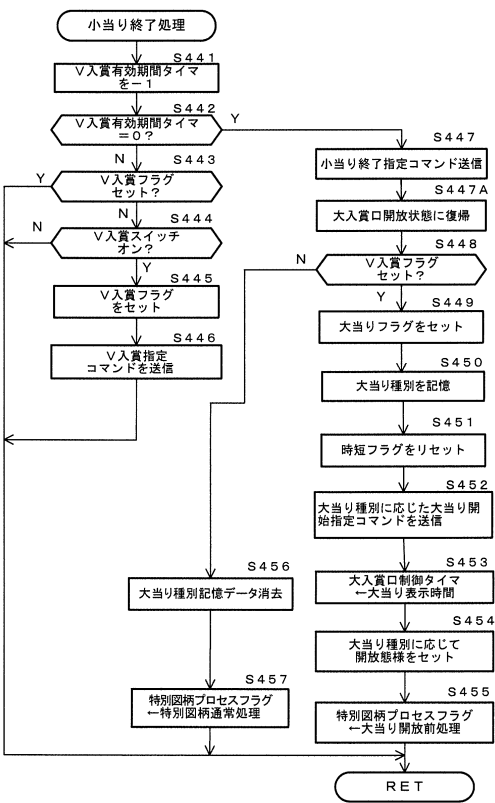
【図 1 3 2 - 1 0】

【図132-10】



【図 1 3 2 - 1 1】

【図132-11】



【図 1 3 3 - 1】

【図133-1】

大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり条件発生	大当たり後制御状態	開放回数
図柄10R時短大当たり (10R大当たり)	第1,第2特別図柄 大当たり判定	時短状態 (第2特別図柄変動 99回まで)	大入賞口10回 (各R29秒)
図柄3R時短大当たり (3R大当たり)	第1,第2特別図柄 大当たり判定	時短状態 (第2特別図柄変動 1回まで)	大入賞口3回 (各R29秒)
小当り経由 10(9)R時短大当たり (10R大当たり)	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動 7回又は99回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口9回 (各R29秒)
小当り経由 3(2)R時短大当たり (3R大当たり)	第2特別図柄小当り判定 +V入賞	時短状態 (第2特別図柄変動 7回まで)	V入賞装置1回 (0.1秒×10) +大入賞口2回 (各R29秒)

【図 1 3 3 - 2】

【図133-2】

乱数	範囲	用途	加算
MR1	0~65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0~299	大当たり種別判定用	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

10

20

30

40

50

【図 133-3】

【図133-3】

(A 1)
[第1特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (MR 1 [0~65535]と比較)	
大当り	1/199

(A 2)
[第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

大当り確率 (MR 1 [0~65535]と比較)	
大当り	1/199
小当り	1/7.35

(B 1)
[第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別		時短制御	MR 2 [0~299]
図柄10 R 時短大当り	10R大当りA (次回確定大当り)	9 9 回	0~2 (1 %)
	3R大当りB (次回非確定大当り)	1 回	3~299 (9 9 %)

(B 2-1)
[第2特別図柄用]大当り種別判定テーブル

大当り種別		時短制御	MR 2 [0~299]
図柄10 R 時短大当り	10R大当りA (次回確定大当り)	9 9 回	0~29 (1 0 %)
	10R大当りB (次回非確定大当り)	7 回	30~149 (4 0 %)
図柄3 R 時短大当り	3R大当りB (次回非確定大当り)	7 回	150~299 (5 0 %)

(B 2-2)
[第2特別図柄用]小当り経由大当り種別判定テーブル

小当り経由大当り種別		時短制御	MR 2 [0~299]
小当り経由10(9) R 時短大当り	10R大当りA (次回確定大当り)	9 9 回	0~29 (1 0 %)
	10R大当りB (次回非確定大当り)	7 回	30~149 (4 0 %)
小当り経由3(2) R 時短大当り	3R大当りB (次回非確定大当り)	7 回	150~299 (5 0 %)

【図 133-5】

【図133-5】

[パワフル R U S Hモード用]変動パターン判定テーブル

(A) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
非リーチはずれ	リーチ非成立→はずれ報知	1~950
ノーマルリーチはずれ	リーチ成立→はずれ報知	951~980
S P-Xはずれ [殲滅SP]	リーチ成立→仮はずれ報知→殲滅SP発展→はずれ報知	981~985
S P-Yはずれ [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→はずれ報知	986~997

(B) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
ノーマルリーチ大当り	リーチ成立→大当り報知	1~500
S P-X大当り [殲滅SP]	リーチ成立→仮はずれ報知→殲滅SP発展→大当り報知	501~600
S P-Y大当り [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→大当り報知	601~997

【図 133-4】

【図133-4】

[通常モード用]変動パターン判定テーブル

(A) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
非リーチはずれ	リーチ非成立→はずれ報知	1~900
ノーマルリーチはずれ	リーチ成立→はずれ報知	901~950
S P-Aはずれ [チャレンジSP]	リーチ成立→仮はずれ報知→チャレンジSP発展→はずれ報知	951~970
S P-Bはずれ [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→はずれ報知	971~990
S P-Cはずれ [ストーリーSP]	リーチ成立→ストーリーSP発展→はずれ報知	991~997

(B) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動内容	MR3
ノーマルリーチ大当り	リーチ成立→大当り報知	1~50
S P-A 1大当り [チャレンジSP]	リーチ成立→仮はずれ報知→チャレンジSP発展→大当り報知	51~185
S P-A 2大当り [チャレンジSP]	リーチ成立→仮はずれ報知→チャレンジSP発展→仮はずれ報知→復活演出→大当り報知	186~200
S P-B 1大当り [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→大当り報知	201~470
S P-B 2大当り [バトルSP]	リーチ成立→バトルSP発展→仮はずれ報知→復活演出→大当り報知	471~500
S P-C 1大当り [ストーリーSP]	リーチ成立→ストーリーSP発展→大当り報知	501~950
S P-C 2大当り [ストーリーSP]	リーチ成立→ストーリーSP発展→仮はずれ報知→復活演出→大当り報知	951~997

【図 133-6】

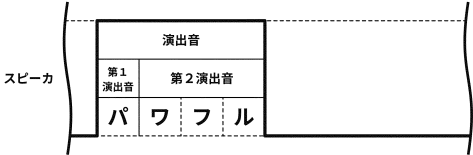
【図133-6】

(A) 演出音例

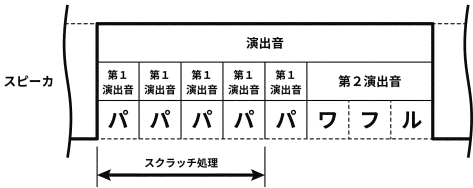
演出音種別 (データ記憶領域)	演出音構成
演出音 例:「パワフル」	第1演出音 「パ」
	第2演出音 「ワフル」

(B) 演出音の再生出力方法

(B1) スクラッチ処理なし



(B2) スクラッチ処理あり



10

20

30

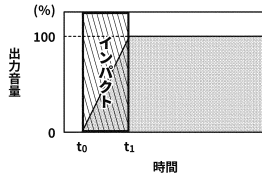
40

50

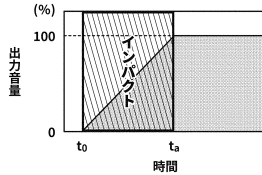
【図 1 3 3 - 7】

【図133-7】[音のインパクト]

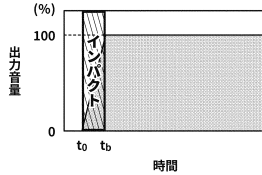
(1) 音のインパクト



(2A) インパクト(弱)



(2B) インパクト(強)



【図 1 3 3 - 9】

【图133-9】

[illegible]

【図 1 3 3 - 8】

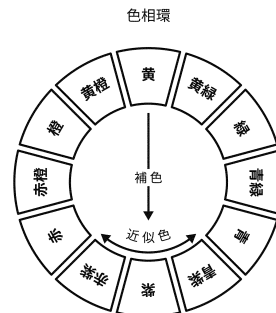
【图133-8】

[illegible]

【図 1 3 3 - 1 0】

【图133-10】[补色对比]

(1)



(2)



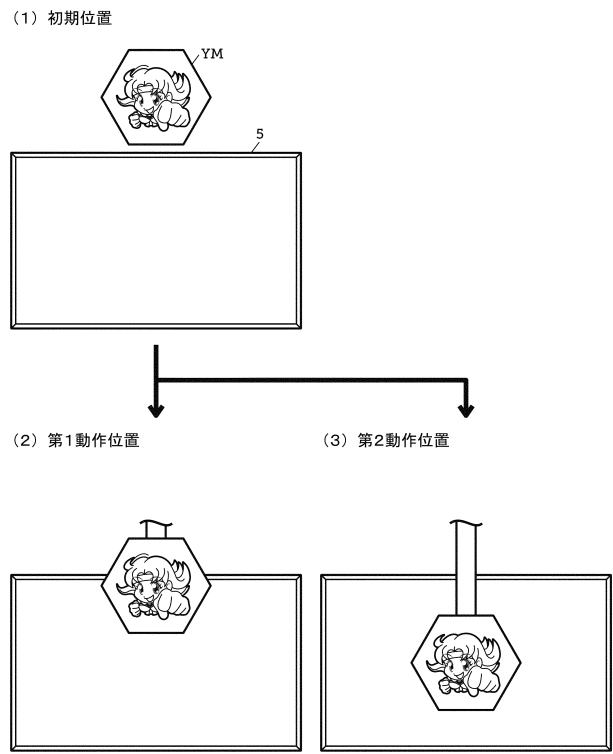
【図 1 3 3 - 9】

【图133-9】

[illegible]

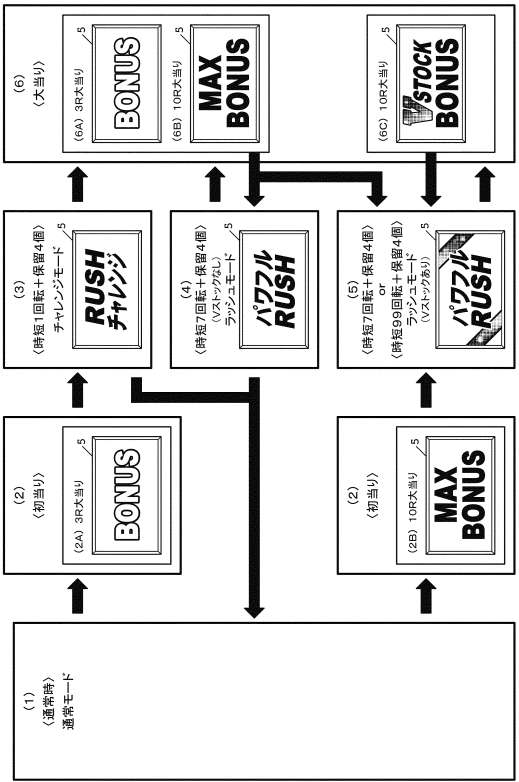
【図 1 3 3 - 1 1】

【図133-11】[可動体]



【図 1 3 3 - 1 2】

【図133-12】

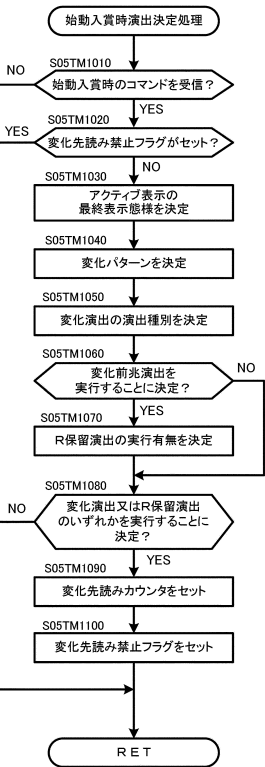


10

20

【図 1 3 3 - 1 3】

【図133-13】



【図 1 3 3 - 1 4】

【図133-14】

(A) アクティブ表示の最終表示態様決定テーブル

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様			
	通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
はずれ	9 0 %	5 %	3 %	2 %
大当り	7 5 %	6 %	9 %	1 0 %

30

(B 1) [保留1個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン101	通常→通常	1 0 0 %	4 0 %	2 0 %	6 5 %
変化パターン102	通常→青色		3 0 %	2 0 %	5 %
変化パターン103	青色→青色		3 0 %	2 0 %	5 %
変化パターン104	青色→赤色			2 0 %	5 %
変化パターン105	赤色→赤色			2 0 %	5 %
変化パターン106	青色→金色				5 %
変化パターン107	赤色→金色				5 %
変化パターン108	金色→金色				5 %

(B 2) [保留2個用] 変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン201	通常→通常→通常	1 0 0 %	2 5 %	3 0 %	5 0 %
変化パターン202	通常→通常→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン203	通常→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン204	青色→青色→青色		2 5 %	1 0 %	5 %
変化パターン205	通常→青色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン206	青色→青色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン207	青色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン208	赤色→赤色→赤色			1 0 %	5 %
変化パターン209	青色→赤色→金色				5 %
変化パターン210	赤色→金色→金色				5 %
変化パターン211	金色→金色→金色				5 %

40

50

【図 1 3 3 - 1 5】

【図133-15】

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン301	通常→通常→通常→通常	100%	25%	30%	60%
変化パターン302	通常→通常→青色→青色		25%	10%	5%
変化パターン303	通常→青色→青色→青色		25%	10%	5%
変化パターン304	青色→青色→青色→青色		25%	10%	5%
変化パターン305	通常→青色→赤色→赤色			10%	5%
変化パターン306	青色→青色→赤色→赤色			10%	5%
変化パターン307	青色→赤色→赤色→赤色			10%	5%
変化パターン308	赤色→赤色→赤色→赤色			10%	5%
変化パターン309	金色→金色→金色→金色				5%

(B 3) [保留 3 個用]変化パターン決定テーブル

変化パターン名	変化パターンの内容 (入賞時〜アクティブシフト時)	アクティブ表示の最終表示態様			
		通常態様	青色態様	赤色態様	金色態様
変化パターン401	通常→通常→通常→通常→通常	100%	20%	12%	40%
変化パターン402	通常→通常→通常→青色→青色		20%	8%	5%
変化パターン403	通常→通常→青色→青色→青色		20%	8%	5%
変化パターン404	通常→青色→青色→青色→青色		20%	8%	5%
変化パターン405	青色→青色→青色→青色→青色		20%	8%	5%
変化パターン406	通常→通常→青色→赤色→赤色			8%	5%
変化パターン407	通常→青色→青色→赤色→赤色			8%	5%
変化パターン408	通常→青色→赤色→赤色→赤色			8%	5%
変化パターン409	青色→青色→青色→赤色→赤色			8%	5%
変化パターン410	青色→青色→赤色→赤色→赤色			8%	5%
変化パターン411	青色→赤色→赤色→赤色→赤色			8%	5%
変化パターン412	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色			8%	5%
変化パターン413	金色→金色→金色→金色→金色				5%

(B 4) [保留 4 個用]変化パターン決定テーブル

【図 1 3 3 - 1 6】

【図133-16】

アクティブ表示の最終表示態様	変化パターン	通常変化演出 変化前兆演出：なし	特別変化演出 変化前兆演出：成功パターン	変化演出なし 変化前兆演出：失敗パターン	変化演出なし 変化前兆演出：なし
通常態様	変化パターン101,201,301,401 上記以外			98%	
青色態様	全ての変化パターン	100%		100%	
赤色態様	変化パターン101,201,301,401 上記以外	30%	70%		
金色態様	変化パターン101,201,301,401 上記以外	100%	90%		

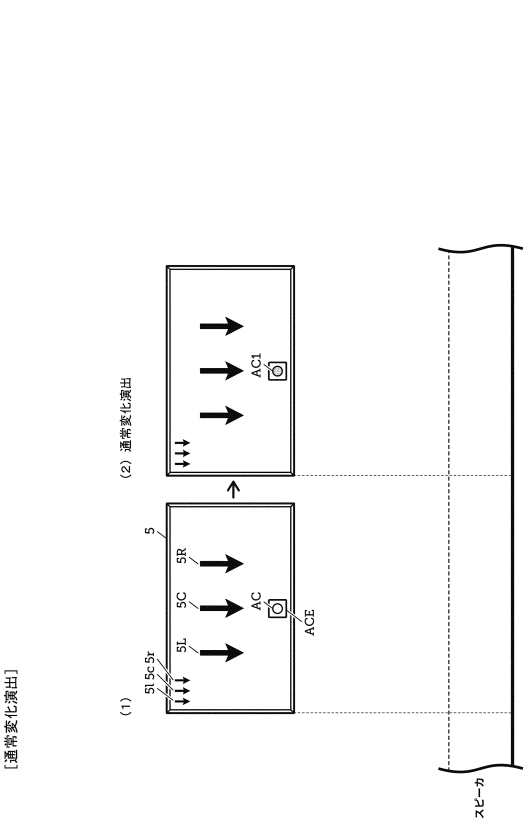
(A) 変化演出の演出種別決定テーブル

R 保留演出	50%
実行なし	50%
50%	

(B) 変化前兆演出の先読み予告演出 (R 保留演出) の実行有無決定テーブル

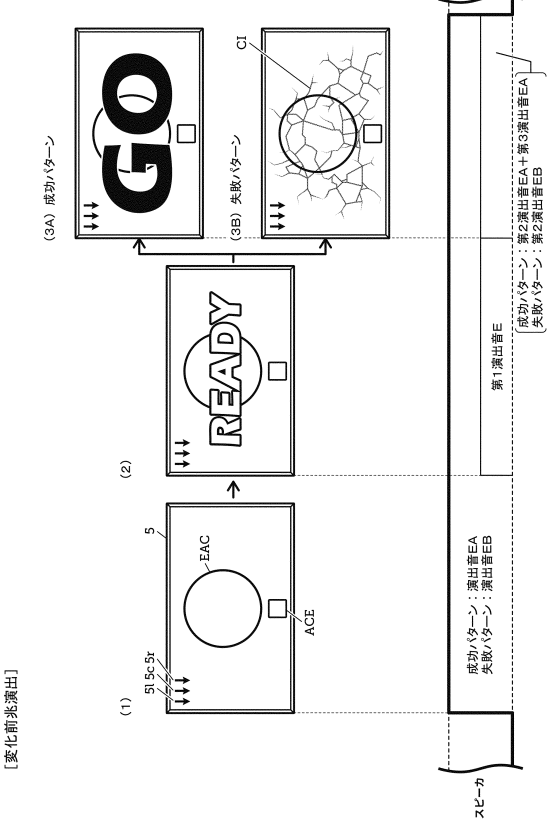
【図 1 3 3 - 1 7】

【図133-17】



【図 1 3 3 - 1 8】

【図133-18】



10

20

30

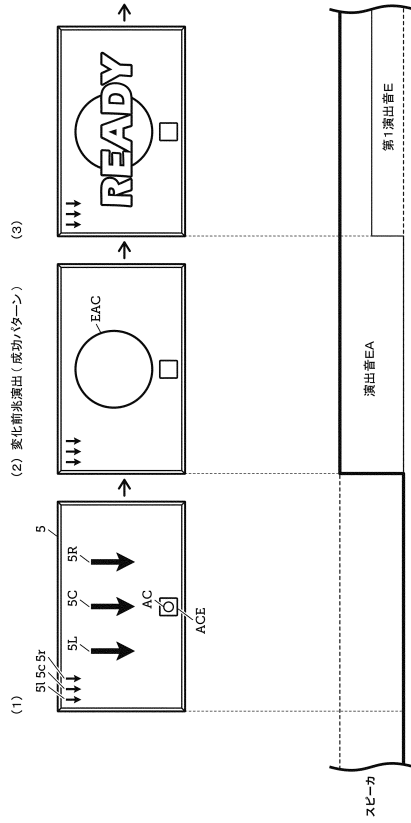
40

50

【図 1 3 3 - 1 9】

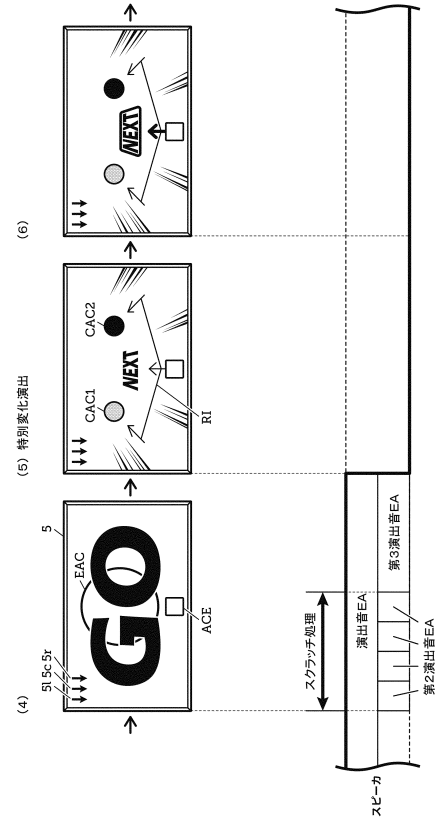
【図133-19】

【特別変化演出】



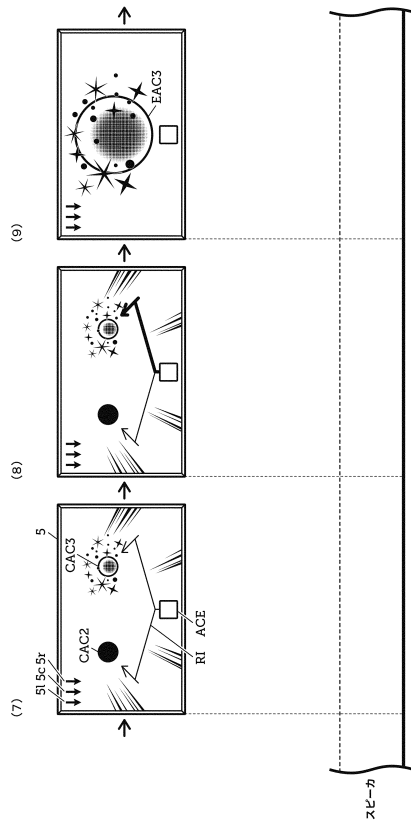
【図 1 3 3 - 2 0】

【図133-20】



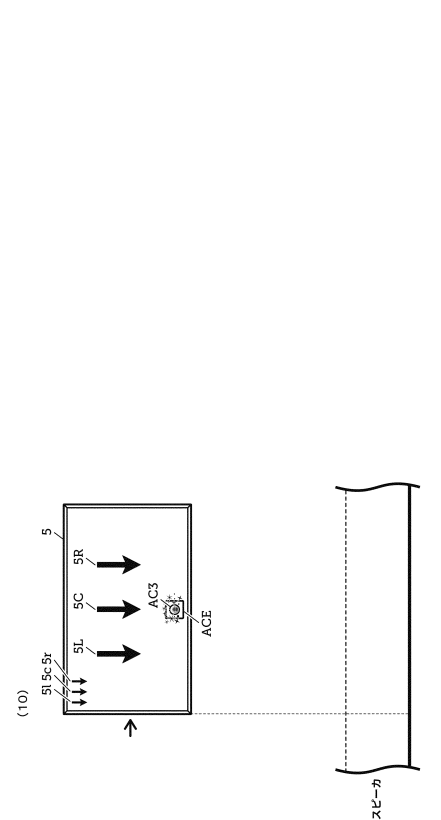
【図 1 3 3 - 2 1】

【図133-21】



【図 1 3 3 - 2 2】

【図133-22】



10

20

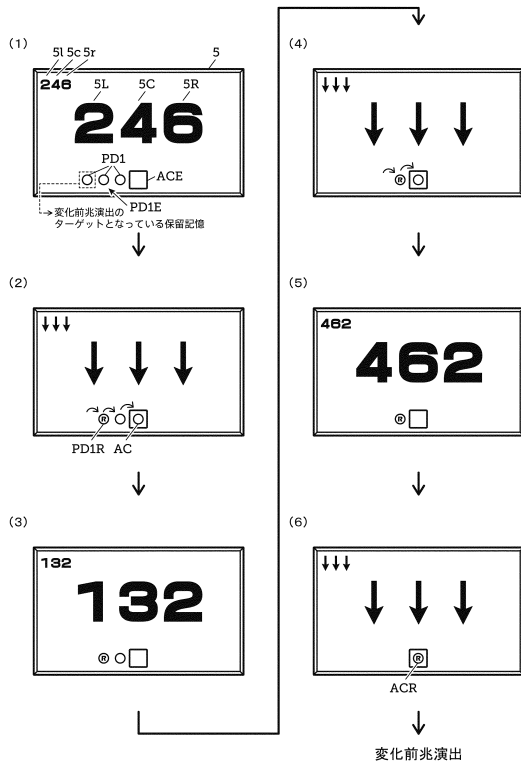
30

40

50

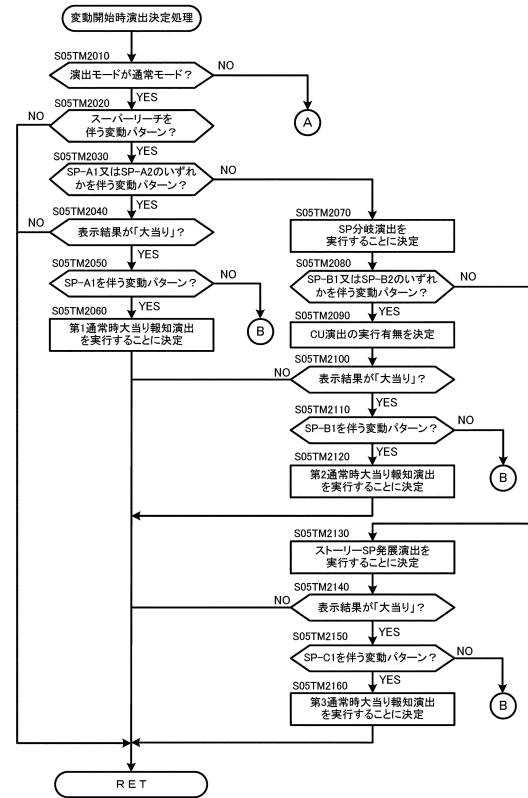
【図 133-23】

【図133-23】[変化前兆演出の先読み予告演出 (R保留演出)]



【図 133-24】

【図133-24】

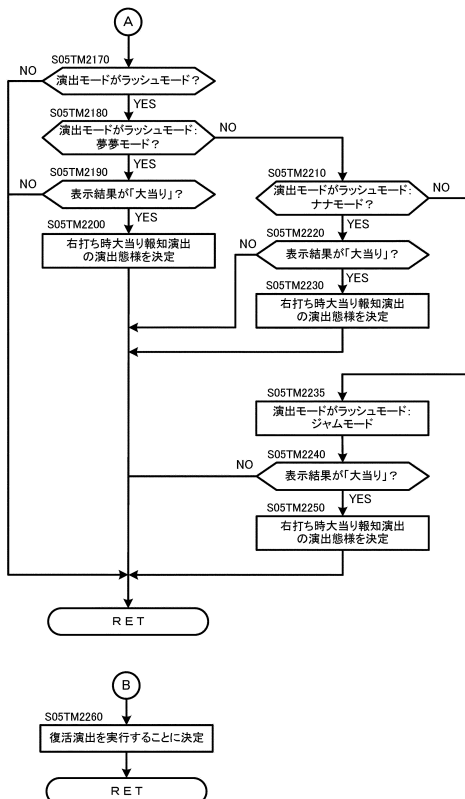


10

20

【図 133-25】

【図133-25】



【図 133-26】

【図133-26】

(A) CU演出の実行有無決定テーブル

表示結果	CU演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	90%	10%
大当たり	30%	70%

30

(B1) [夢夢モード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル

大当たり種別	右打ち時大当り報知演出	
	第1右打ち時大当り報知演出	第1右打ち時特別大当り報知演出
3R大当たり	100%	0%
10R大当たり	50%	50%

(B2) [ナナモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル

大当たり種別	右打ち時大当り報知演出	
	第2右打ち時大当り報知演出	第2右打ち時特別大当り報知演出
3R大当たり	100%	0%
10R大当たり	50%	50%

40

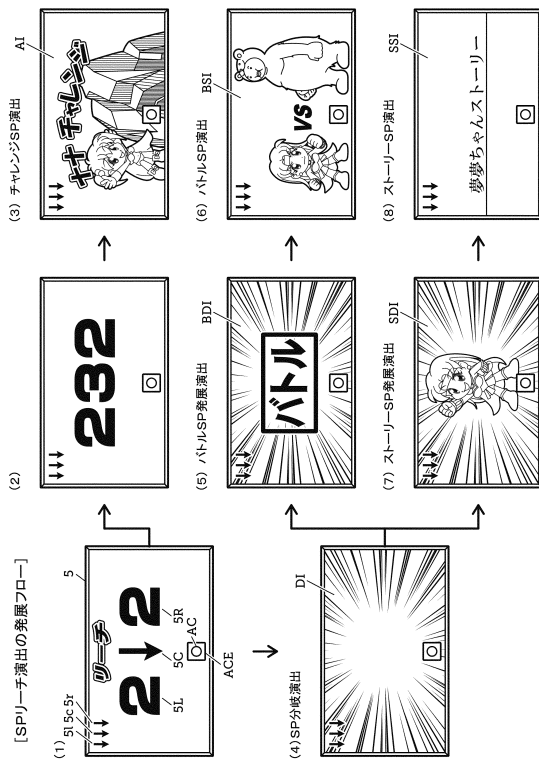
(B3) [ジャムモード用] 右打ち時大当り報知演出の演出態様決定テーブル

大当たり種別	右打ち時大当り報知演出	
	第3右打ち時大当り報知演出	第3右打ち時特別大当り報知演出
3R大当たり	100%	0%
10R大当たり	50%	50%

50

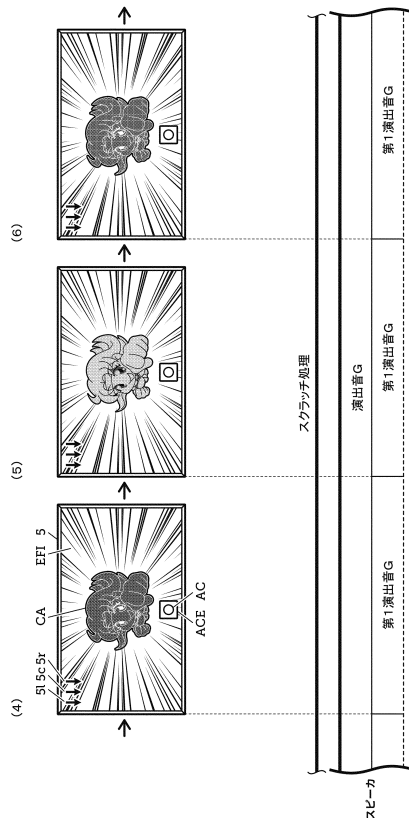
【図 133-27】

【図133-27】



【図 133-29】

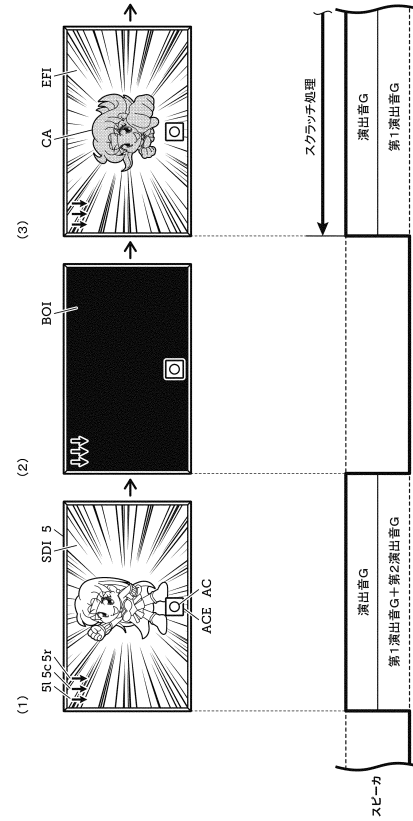
【図133-29】



【図 133-28】

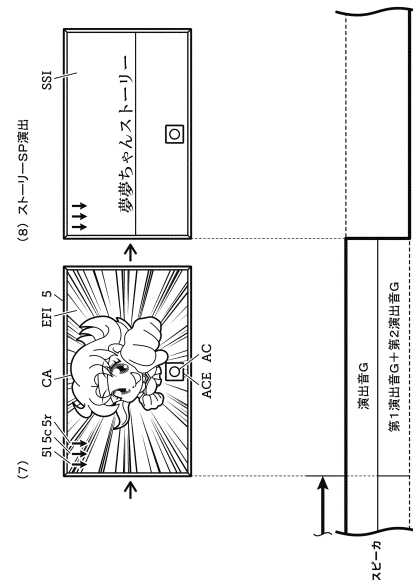
【図133-28】

【ストーリーSP発展演出】



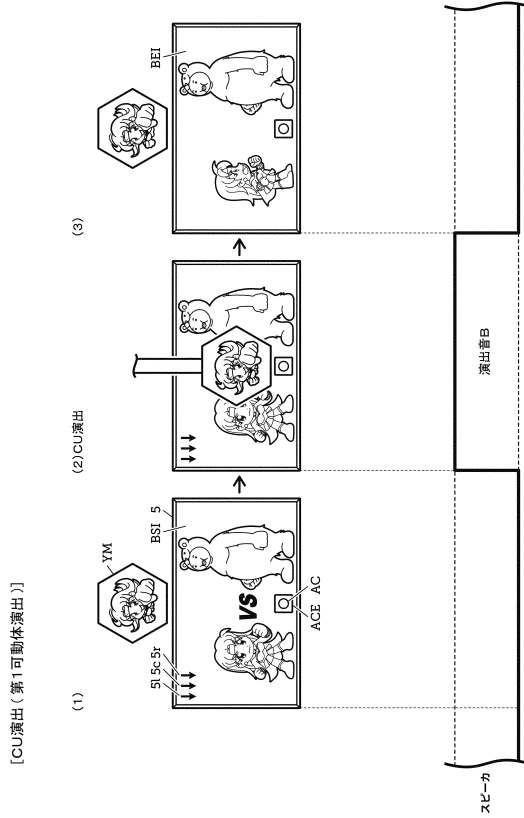
【図 133-30】

【図133-30】



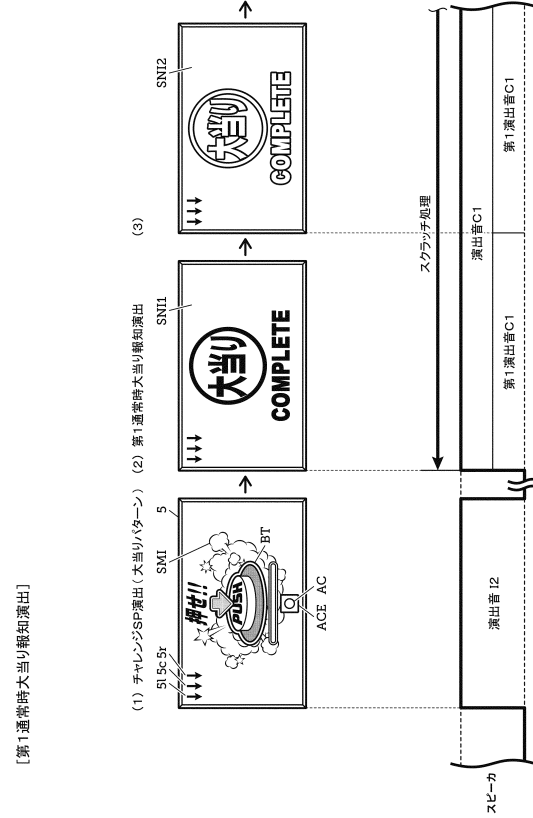
【図 1 3 3 - 3 1】

【図133-31】



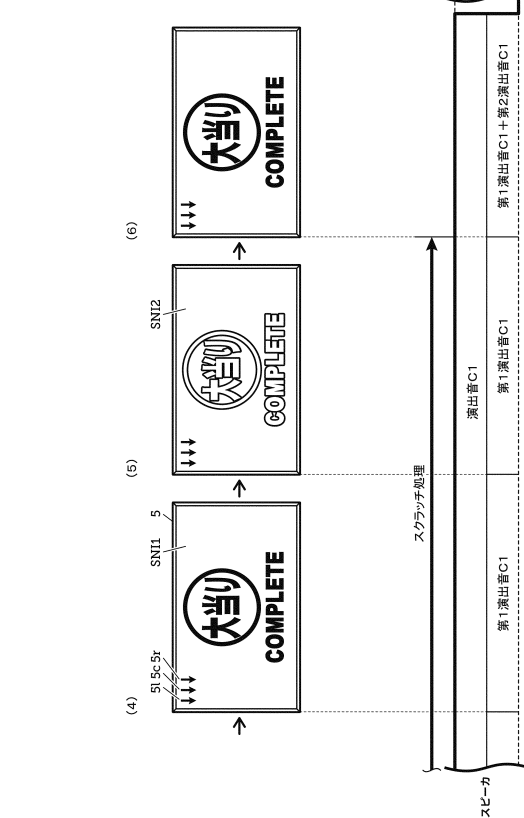
【図 1 3 3 - 3 2】

【図133-32】



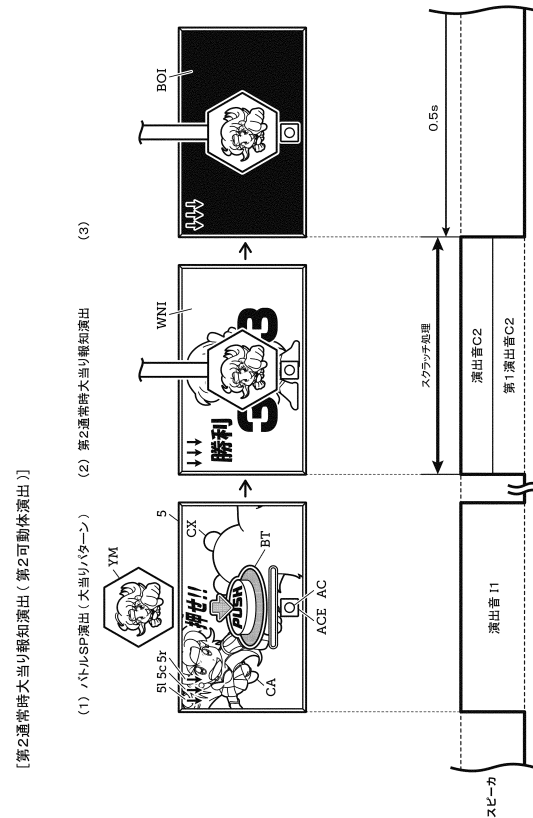
【図 1 3 3 - 3 3】

【図133-33】



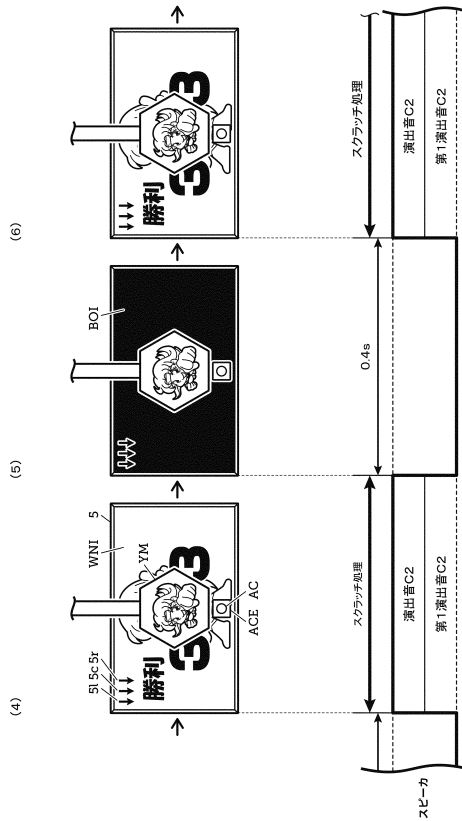
【図 1 3 3 - 3 4】

【図133-34】



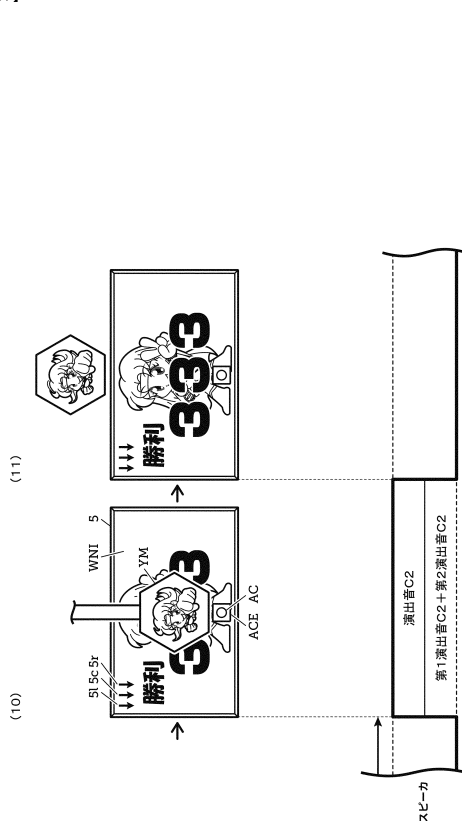
【図 1 3 3 - 3 5】

【図133-35】



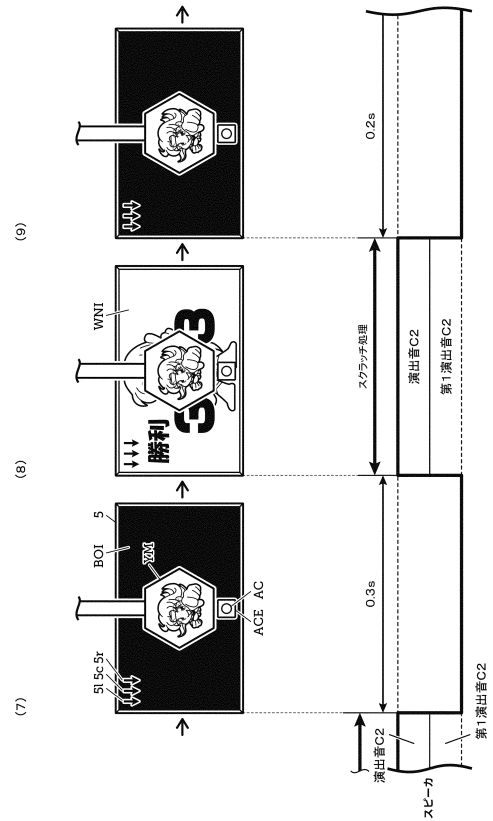
【図 1 3 3 - 3 7】

【図133-37】



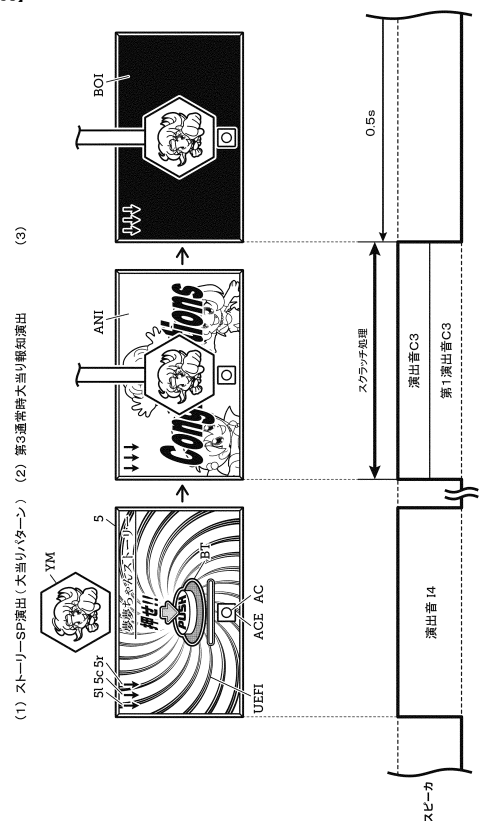
【図 1 3 3 - 3 6】

【図133-36】



【図 1 3 3 - 3 8】

【図133-38】



10

20

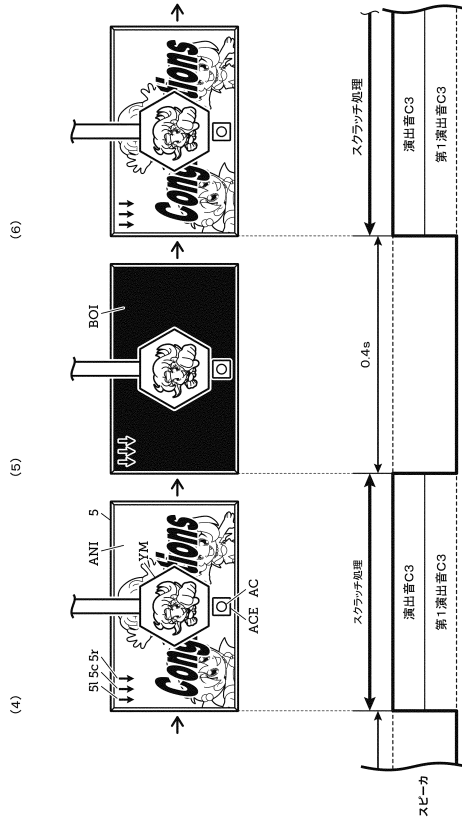
30

40

50

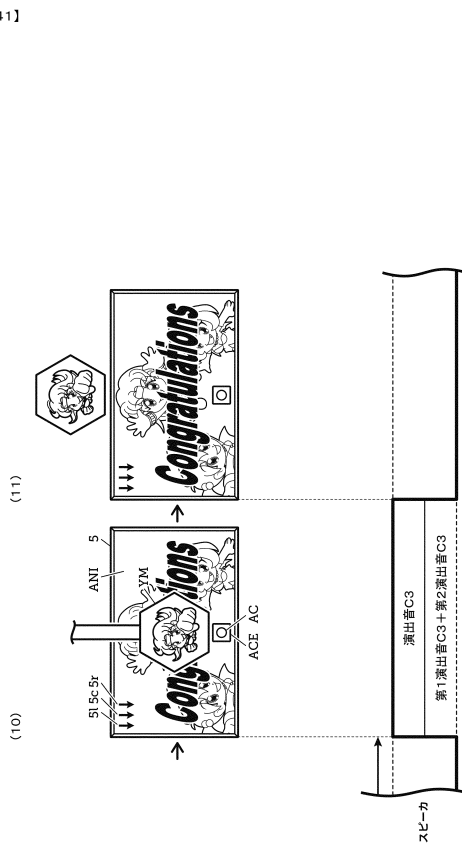
【図 133-39】

【図133-39】



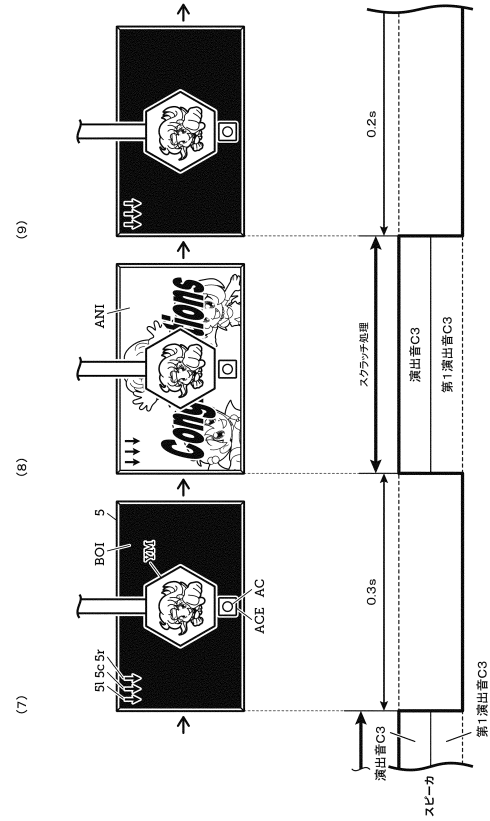
【図 133-41】

【図133-41】



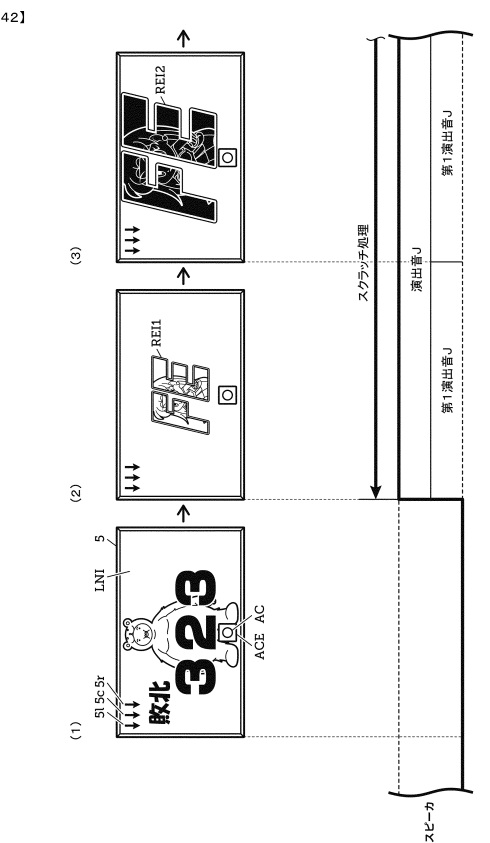
【図 133-40】

【図133-40】



【図 133-42】

【図133-42】



【復活演出】

10

20

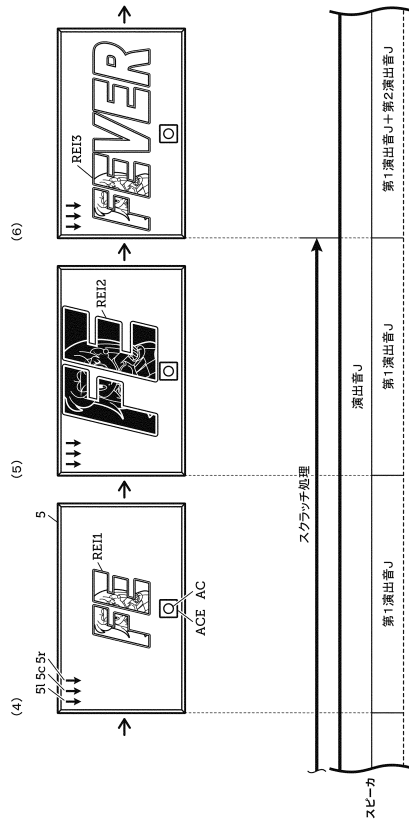
30

40

50

【図 1 3 3 - 4 3】

【图133-43】



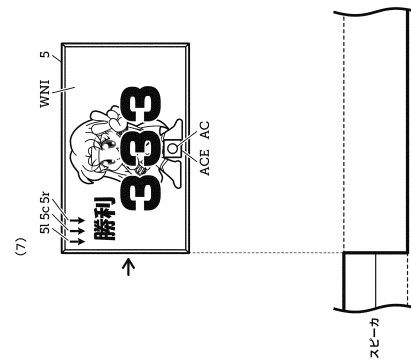
【図 1 3 3 - 4 5】

【図133-45】[ラウンド表示]



【図 1 3 3 - 4 4】

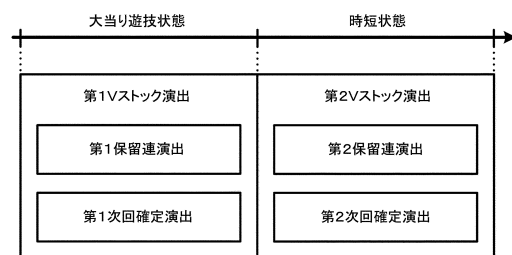
【图133-44】



【図 1 3 3 - 4 6】

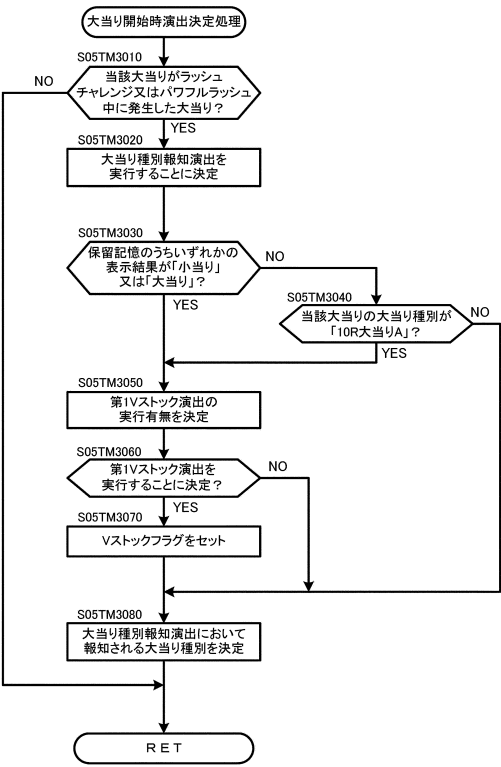
【图133-46】

[Vストック演出(第1Vストック演出、第2Vストック演出)の実行タイミング]



【図 1 3 3 - 4 7】

【図133-47】



【図 1 3 3 - 4 8】

【図133-48】

(A) 第1 Vストック演出の実行有無決定テーブル

第1 Vストック演出		
実行なし	実行あり	
	大当りFF期間	大当りRD期間
5 0 %	2 5 %	2 5 %

(B) 大当り種別報知演出において報知される大当り種別決定テーブル

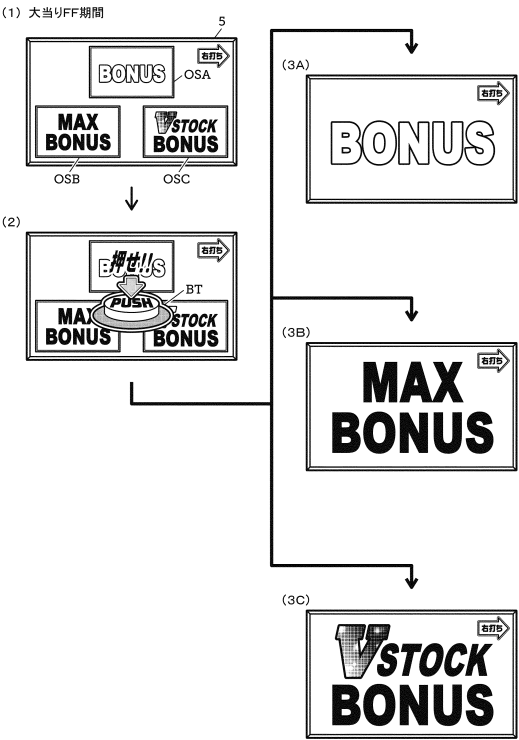
当該大当りの 大当り種別	大当り種別報知演出において報知される大当り種別		
	Vストックフラグ がセット無し	Vストックフラグがセット有り (第1 Vストック演出実行あり)	
		大当りFF期間	大当りRD期間
1 0 R大当り A	第2大当り種別 「MAX BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第2大当り種別 「MAX BONUS」
1 0 R大当り B	第2大当り種別 「MAX BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第2大当り種別 「MAX BONUS」
3 R大当り B	第1大当り種別 「BONUS」	第3大当り種別 「V STOCK BONUS」	第1大当り種別 「BONUS」

10

20

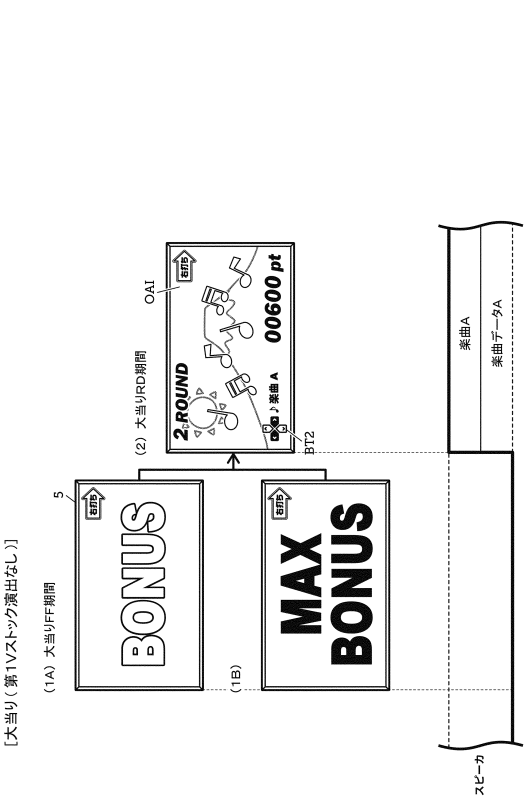
【図 1 3 3 - 4 9】

【図133-49】[大当り種別報知演出]



【図 1 3 3 - 5 0】

【図133-50】



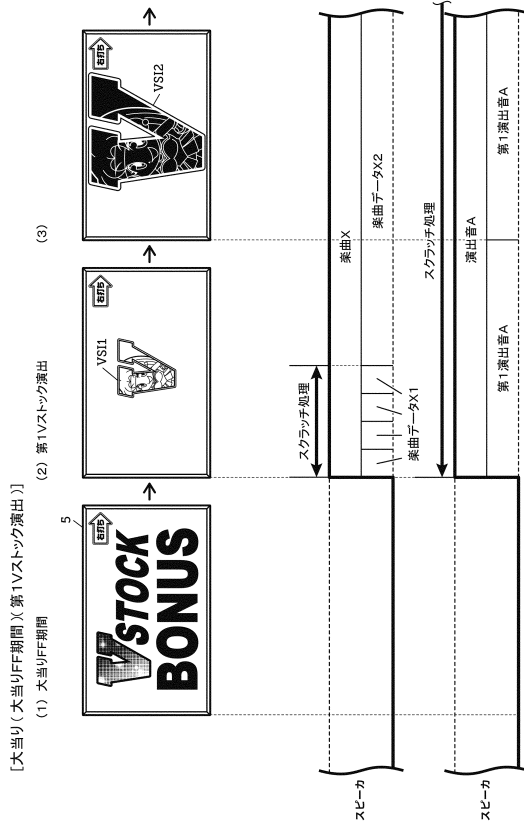
30

40

50

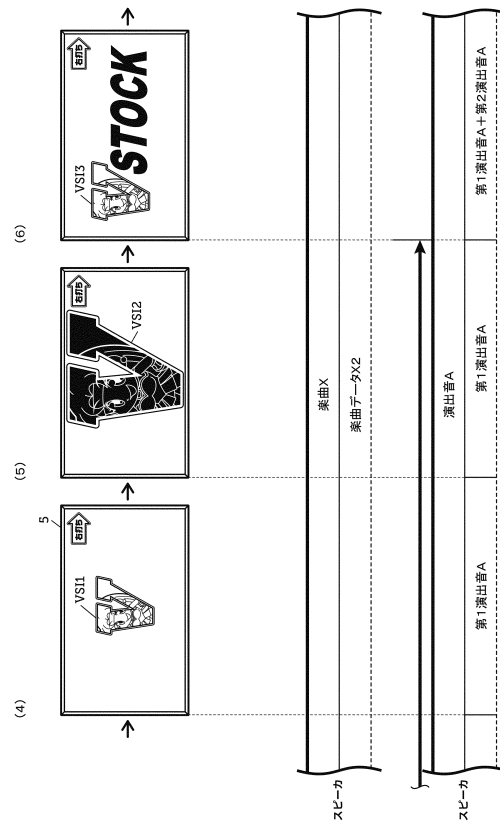
【図 133-51】

【図133-51】



【図 133-52】

【図133-52】

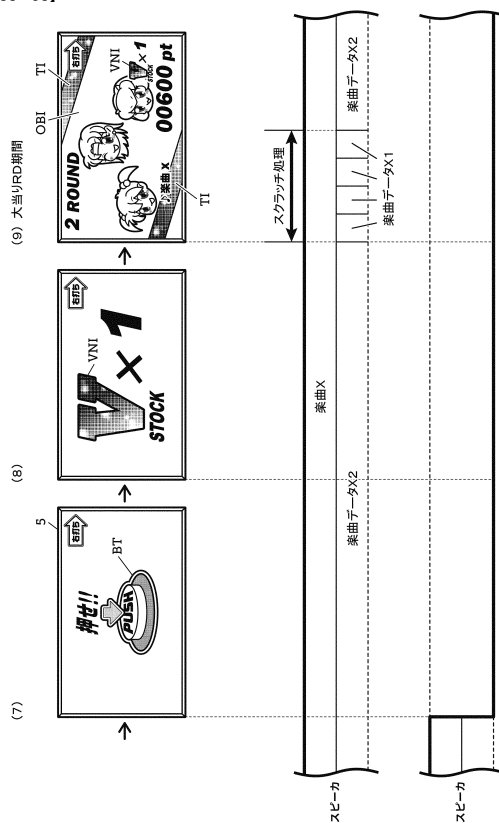


10

20

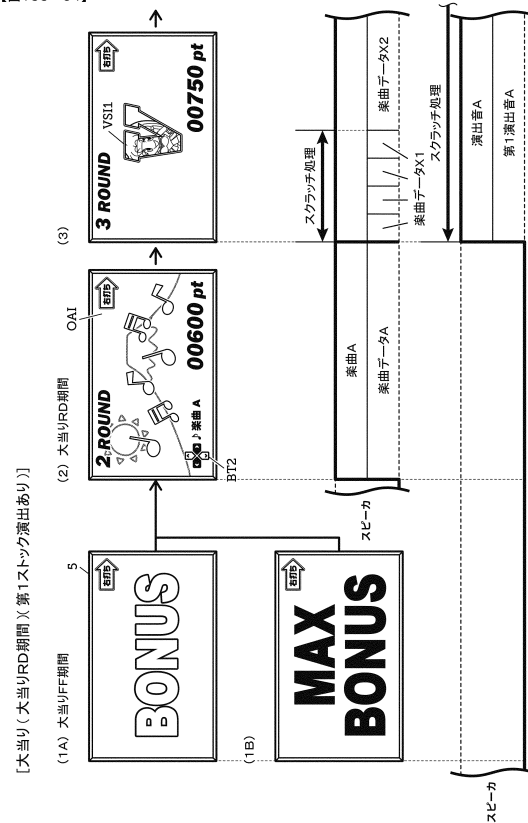
【図 133-53】

【図133-53】



【図 133-54】

【図133-54】



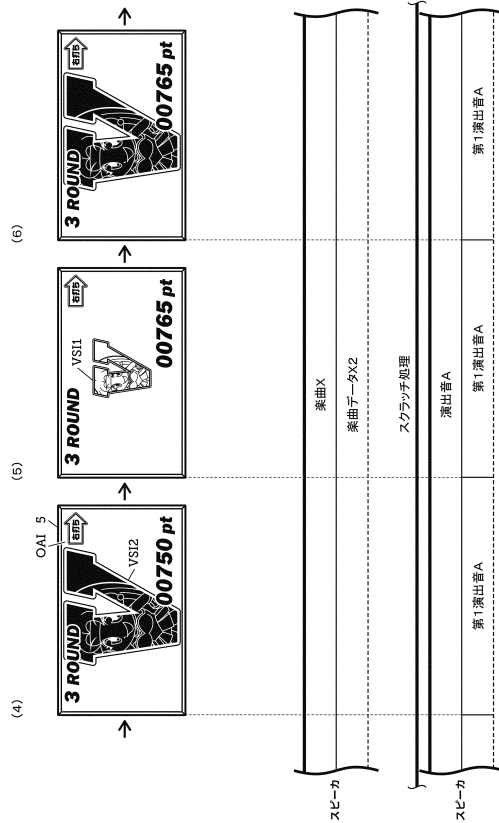
30

40

50

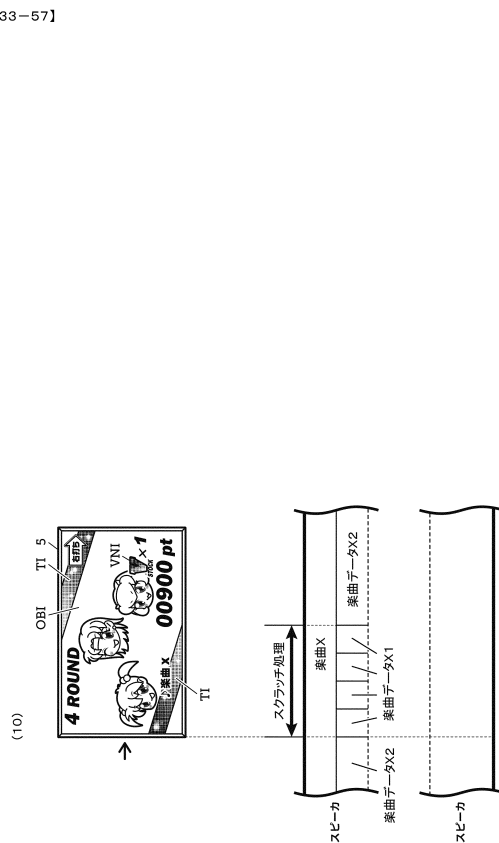
【図 133-55】

【図133-55】



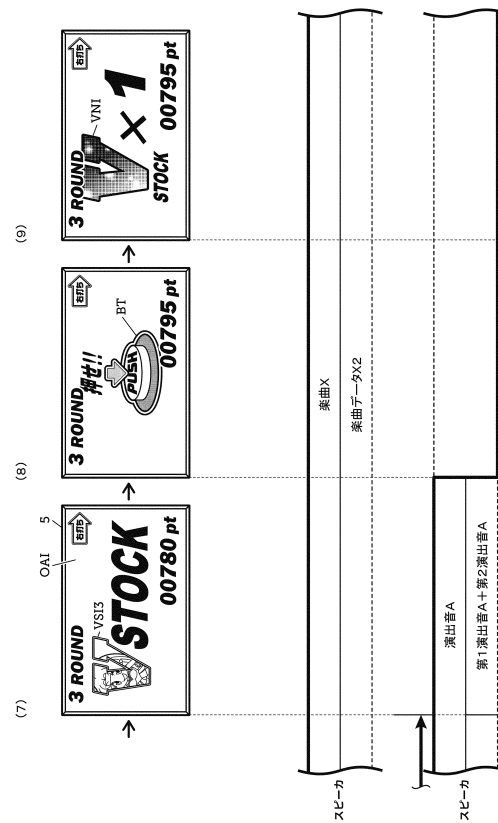
【図 133-57】

【図133-57】



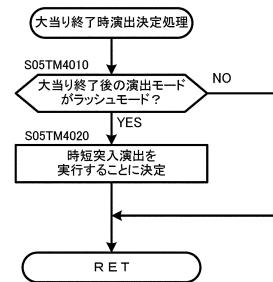
【図 133-56】

【図133-56】



【図 133-58】

【図133-58】



10

20

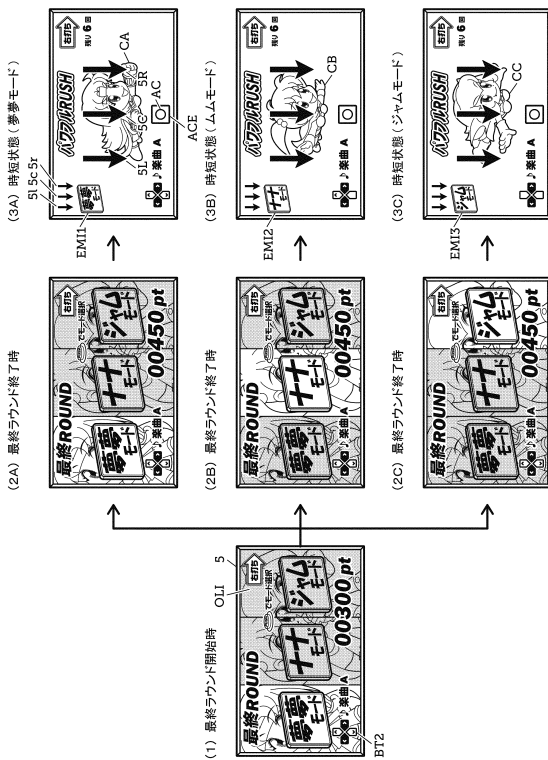
30

40

50

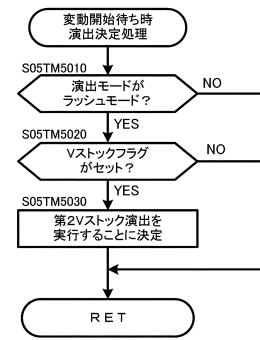
【図 133-59】

【図133-59】



【図 133-60】

【図133-60】

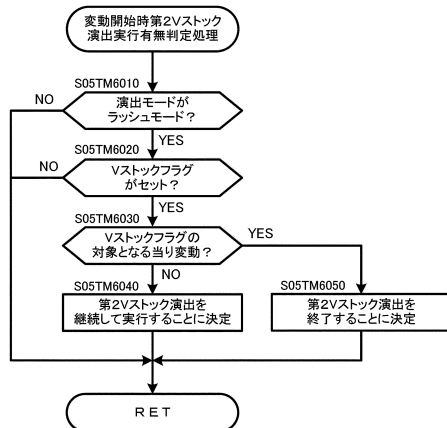


10

20

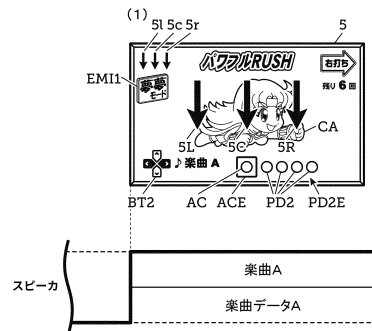
【図 133-61】

【図133-61】



【図 133-62】

【図133-62】[時短 (第2Vストック演出なし)]



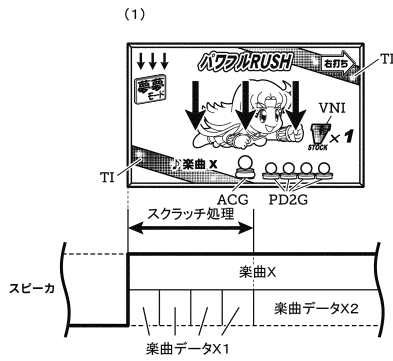
30

40

50

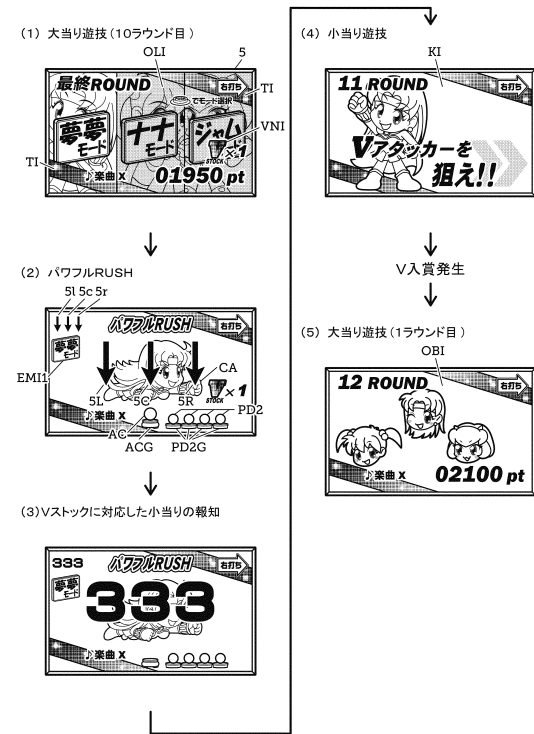
【図 1 3 3 - 6 3】

【図133-63】[時短(第2Vストック演出あり)]



【図 1 3 3 - 6 4】

【図133-64】[Vストック演出後の大当りラウンド]

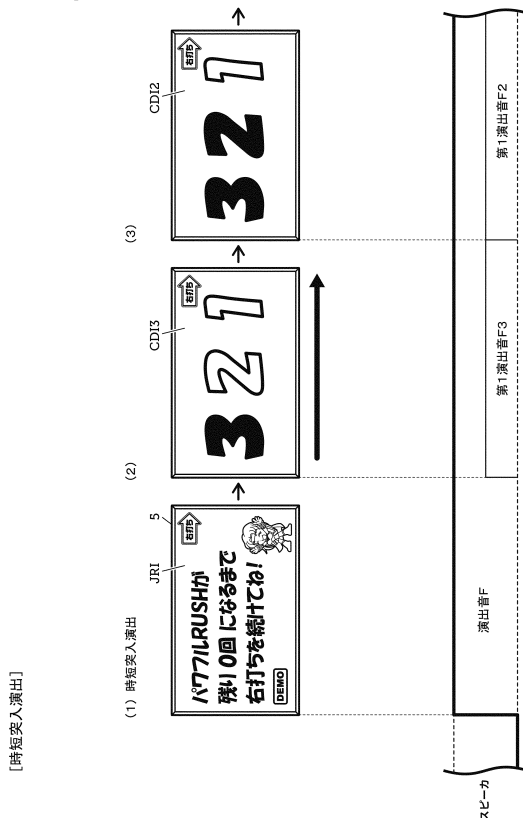


10

20

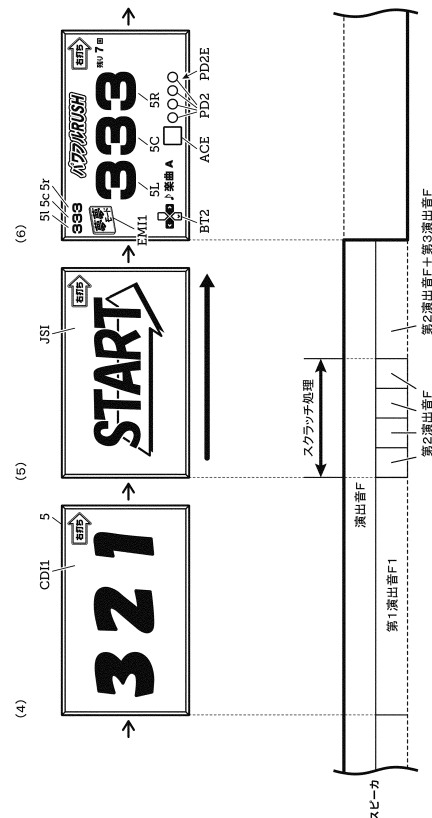
【図 1 3 3 - 6 5】

【图133-65】



【図 1 3 3 - 6 6】

【图133-66】



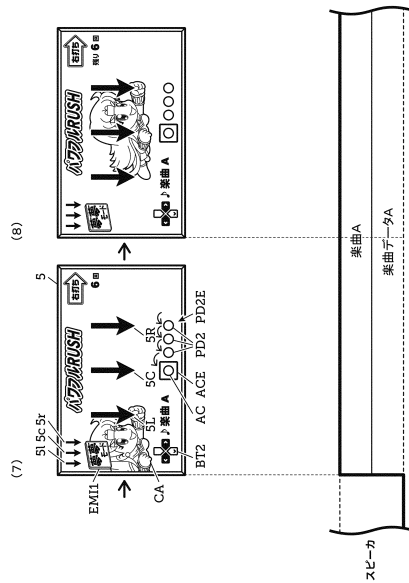
30

40

50

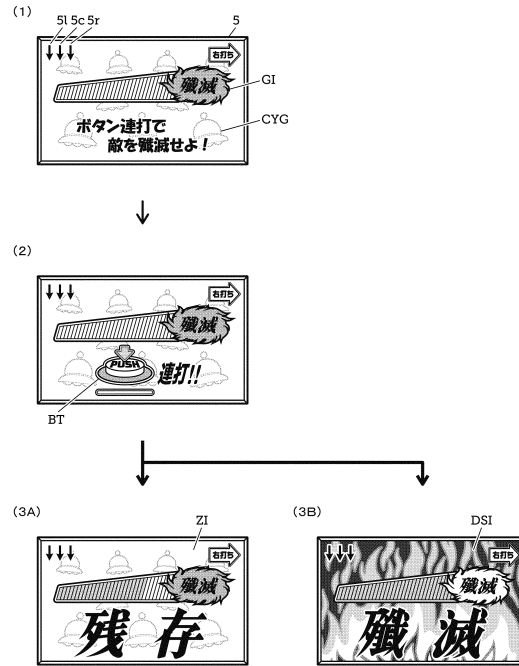
【図 1 3 3 - 6 7】

【図133-67】



【図 1 3 3 - 6 8】

【図133-68】[殲滅SP演出]

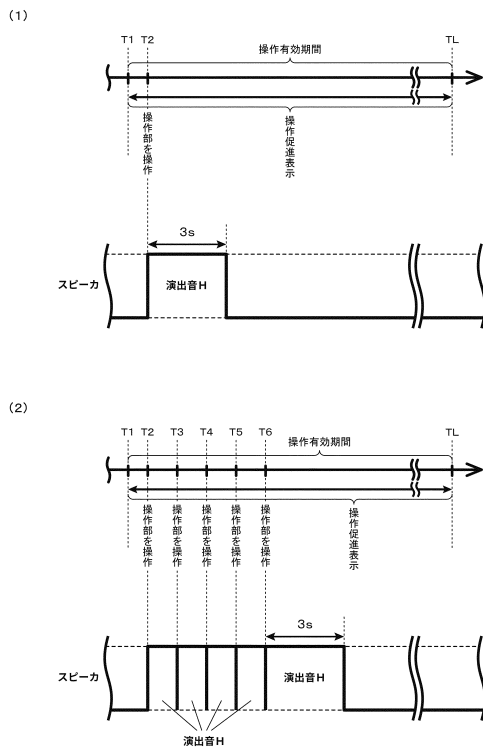


10

20

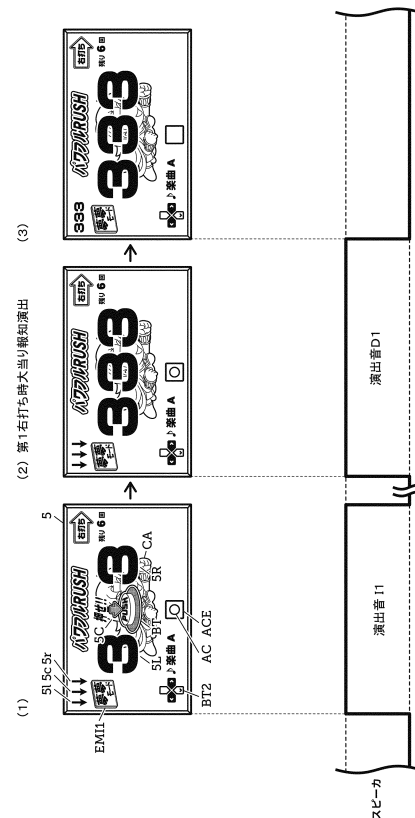
【図 1 3 3 - 6 9】

【図133-69】[殲滅SP中の演出音]



【図 1 3 3 - 7 0】

【図133-70】



【第1右打ち時大当り報知演出】

30

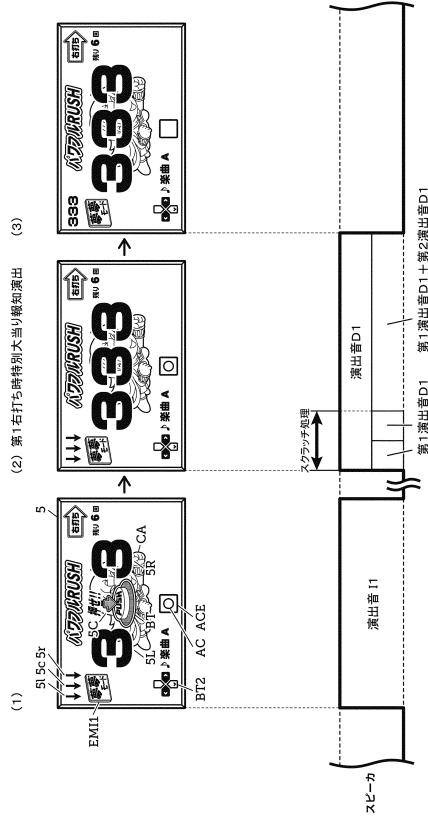
40

50

【図 1 3 3 - 7 1】

【図133-71】

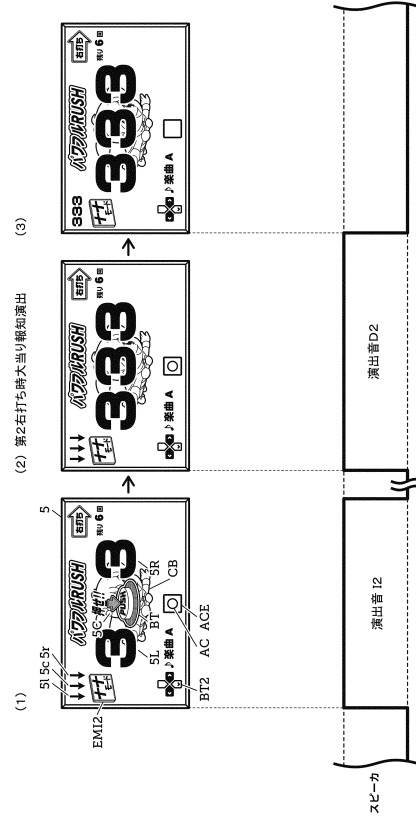
【第1右打ち時特別大当り報知演出】



【図 1 3 3 - 7 2】

【図133-72】

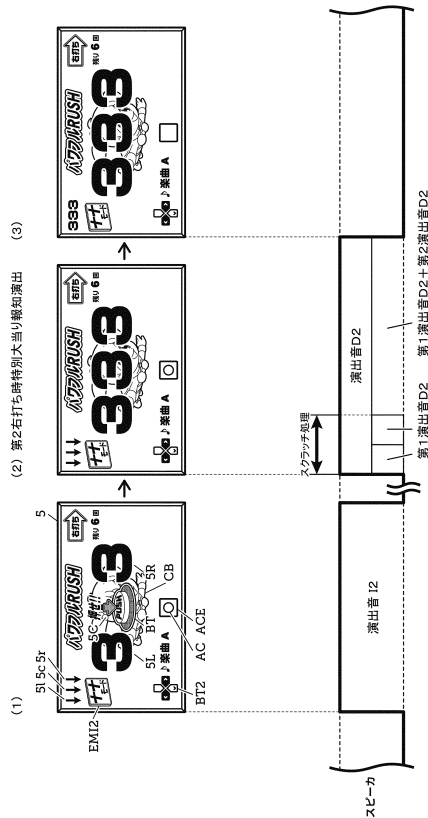
【第2右打ち時大当り報知演出】



【図 1 3 3 - 7 3】

【図133-73】

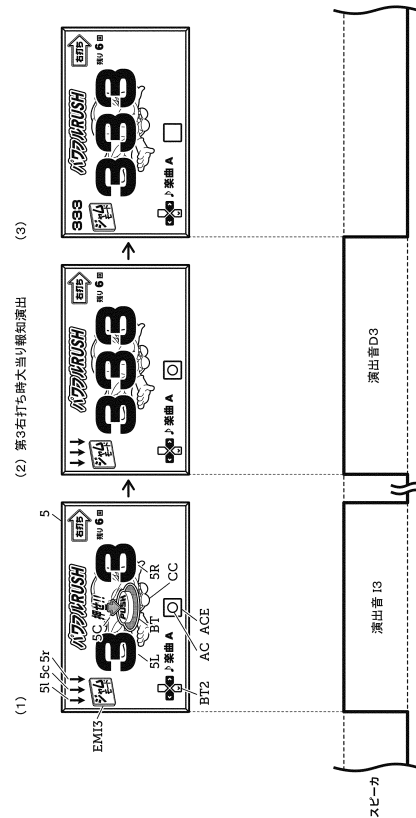
【第2右打ち時特別大当り報知演出】



【図 1 3 3 - 7 4】

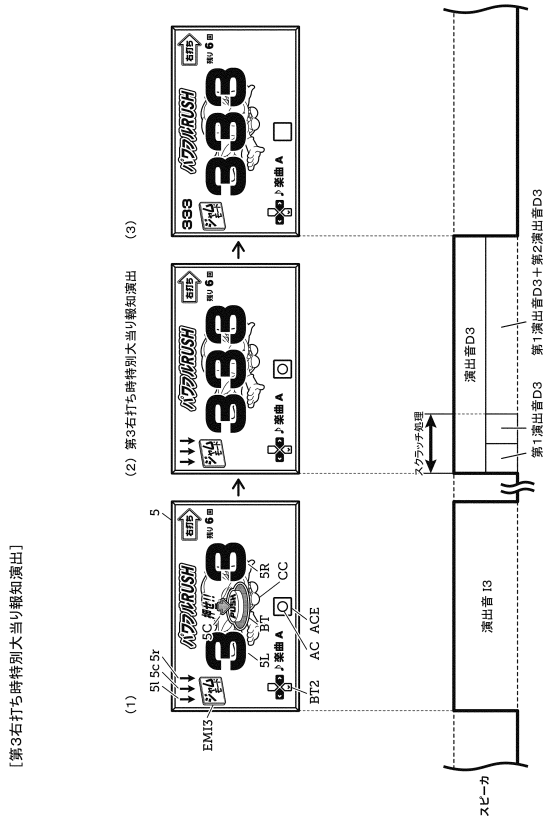
【図133-74】

【第3右打ち時大当り報知演出】



【図 1 3 3 - 7 5】

【图133-75】



[第3右打ち時特別大当り報知演出]

【図 1 3 3 - 7 6】

【图133-76】

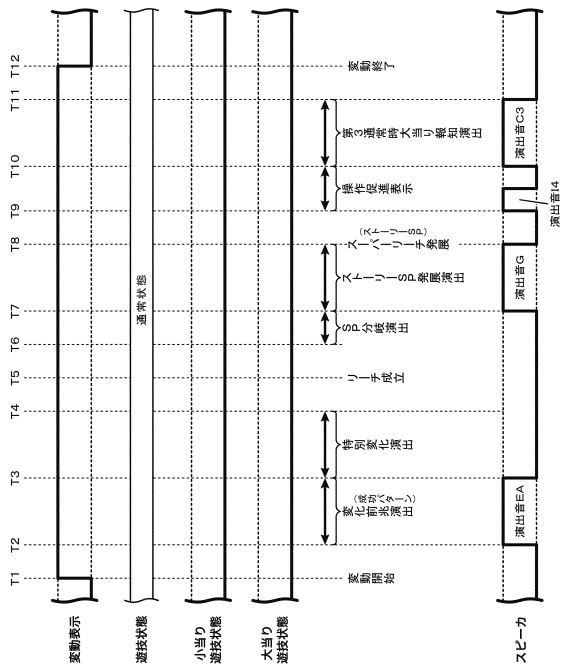
大当り報知演出における演出者の再生出力期間（演出実行期間）						総出力期間
第1通常時 大当り報知演出	演出者 C 1					6.25S
	第1演出者C1	第1演出者C1	第1演出者C1	第1演出者C1	第1演出者C1 第2演出者C1	
	0.25S	0.25S	0.25S	0.25S	5.25S	
第2通常時 大当り報知演出	演出者 C 2					6.25S
	第1演出者C2	第1演出者C2	第1演出者C2	第1演出者C2	第1演出者C2 第2演出者C2	
	0.25S	0.25S	0.25S	0.25S	5.25S	
第3通常時 大当り報知演出	演出者 C 3					6.25S
	第1演出者C3	第1演出者C3	第1演出者C3	第1演出者C3	第1演出者C3 + 第2演出者C3	
	0.25S	0.25S	0.25S	0.25S	5.25S	
第1右打ち時 大当り報知演出	演出者 D 1					5.25S
					第1演出者D1 + 第2演出者D1	
					5.25S	
第1右打ち時 特別大当り報知演出	演出者 D 1					5.75S
			第1演出者D1	第1演出者D1	第1演出者D1 + 第2演出者D1	
			0.25S	0.25S	5.25S	
第2右打ち時 大当り報知演出	演出者 D 2					5.25S
					第1演出者D2 + 第2演出者D2	
					5.25S	
第2右打ち時 特別大当り報知演出	演出者 D 2					5.75S
			第1演出者D2	第1演出者D2	第1演出者D2 + 第2演出者D2	
			0.25S	0.25S	5.25S	
第3右打ち時 大当り報知演出	演出者 D 3					5.25S
					第1演出者D3 + 第2演出者D3	
					5.25S	
第3右打ち時 特別大当り報知演出	演出者 D 3					5.75S
			第1演出者D3	第1演出者D3	第1演出者D3 + 第2演出者D3	
			0.25S	0.25S	5.25S	

10

20

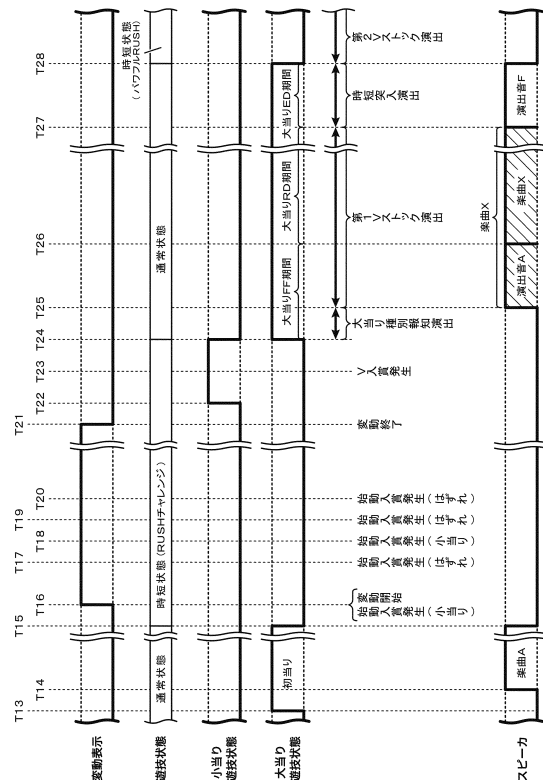
【図 1 3 3 - 7 7】

【図133-77】



【図 1 3 3 - 7 8】

【图133-78】

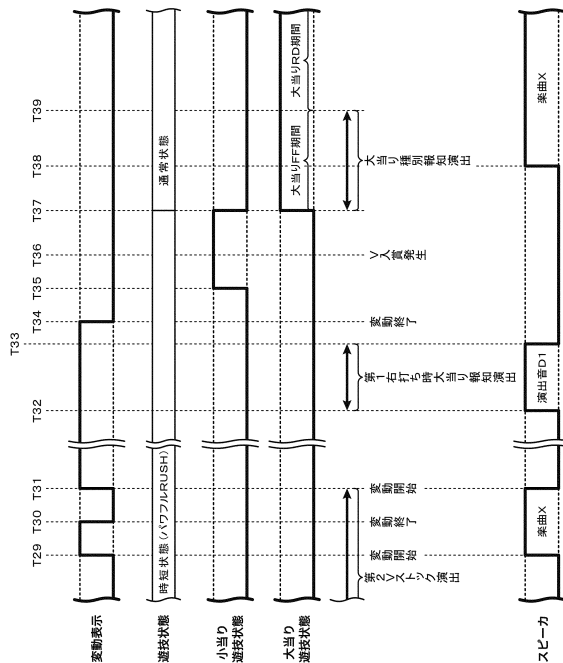


30

40

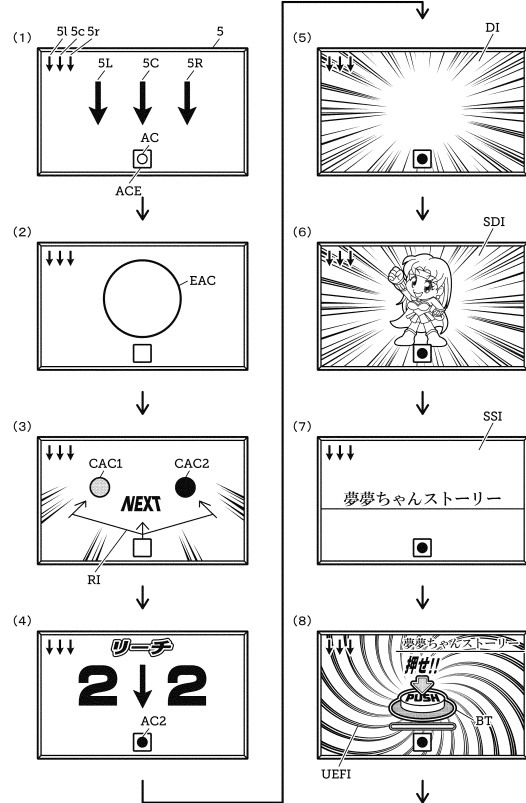
【図 133-79】

【図133-79】



【図 133-80】

【図133-80】

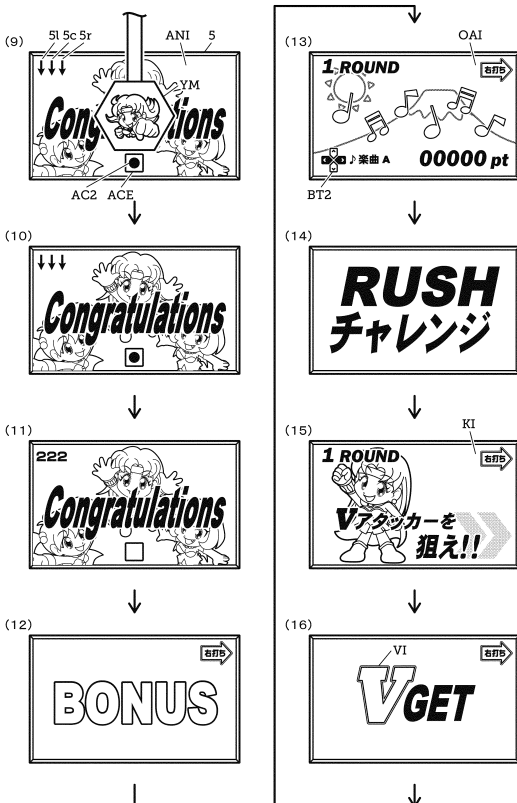


10

20

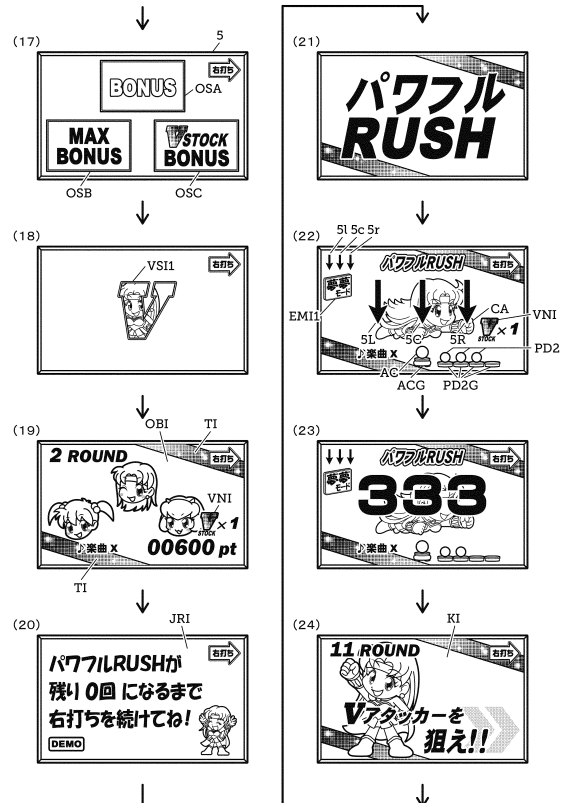
【図 133-81】

【図133-81】



【図 133-82】

【図133-82】



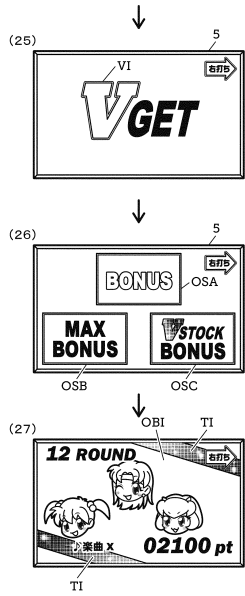
30

40

50

【図 133-83】

【図133-83】



10

20

30

40

50