(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-93017
(P2025-93017A)
(43)公開日　令和7年6月23日(2025.6.23)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３２６Ｚ	２Ｃ３３３
		Ａ６３Ｆ	7/02	３３４	

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全1328頁）

(21)出願番号　特願2023-208492(P2023-208492)
(22)出願日　令和5年12月11日(2023.12.11)

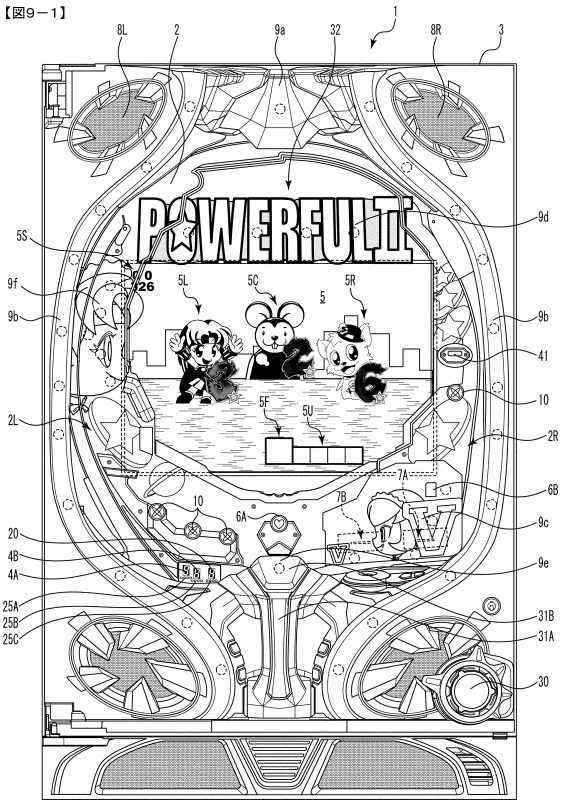
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内

Ｆターム（参考）　2C088　BC54 DA07 DA23 EA06 EA10
2C333　AA11 BA01 CA05 CA32 CA49 CA53 CA80

(54)【発明の名称】　遊技機

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

【図９－１】



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
さらに、
第１面と該第１面の裏面である第２面とを有し、電子部品を実装可能な平板状の電子回路基板を備え、
前記第１面は、導体によって形成された配線パターンであって、実装される電子部品の第１端子が電気接続される第１実装電極並びに該電子部品の第２端子が電気接続される第２実装電極を備える特定配線パターンを含む第１導体配線パターンを有し、
前記第１面における前記第１実装電極と前記第２実装電極との間の領域は、前記第１導体配線パターンの導体が形成されていない非導体領域とされており、
前記第２面は、前記非導体領域の裏面部に導体によって形成された特別配線パターンを含む第２導体配線パターンを有している、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、演出表示を表示可能な表示手段を備える遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機として、大当りの確定時に標示物として「ＢＯＮＵＳ確定」オブジェクトを表示するとともに、該「ＢＯＮＵＳ確定」オブジェクト上にエフェクトを付与することで、「ＢＯＮＵＳ確定」オブジェクトを目立たせるようにしたものがある（例えば、特許文献１参照）。また、遊技機内の電気部品に用いられる電源を先生するための電源基板（電子回路基板）の表面（第１面）と裏面（第２面）との両方に導体による配線パターン（導体配線パターン）が形成されたものがある（例えば、特許文献２参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１９－７６３８４号公報
【特許文献２】特開２０１８－１１７６９７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
特許文献１および特許文献２の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。
【０００５】
この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明の請求項１に記載の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
さらに、
第１面と該第１面の裏面である第２面とを有し、電子部品を実装可能な平板状の電子回路基板を備え、
前記第１面は、導体によって形成された配線パターンであって、実装される電子部品の第１端子が電気接続される第１実装電極並びに該電子部品の第２端子が電気接続される第２実装電極を備える特定配線パターンを含む第１導体配線パターンを有し、
前記第１面における前記第１実装電極と前記第２実装電極との間の領域は、前記第１導体配線パターンの導体が形成されていない非導体領域とされており、
前記第２面は、前記非導体領域の裏面部に導体によって形成された特別配線パターンを含む第２導体配線パターンを有している。
この特徴によれば、上記実情を鑑み、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【０００７】
尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであってもよいし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであってもよい。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図５】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１】特徴部０２ＴＭにおけるパチンコ遊技機１の正面図である。
【図８－２】各乱数を示す説明図である。
【図８－３】（Ａ）は、表示結果判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、大当り種別判定テーブルを示す説明図である。
【図８－４】大当り種別詳細情報テーブルを示す説明図である。
【図８－５】通常状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－６】時短状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－７】ＳＴ状態用の変動パターン判定テーブルを示す説明図である。
【図８－８】（Ａ）は、操作方法指示演出一覧テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、エラー報知演出一覧テーブルを示す説明図である。

【図８－９】異常操作方法指示演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１０】（Ａ）は、異常操作方法指示に関連する条件テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は、エラー報知に関連する条件テーブルを示す説明図である。
【図８－１１】大当り開始時演出終了判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－１２】遊技フローの具体例を示す説明図である。
【図８－１３】（Ａ）は、レイヤ構造を模式的に示した概念図であり、（Ｂ）は、レイヤ構造の説明図である。
【図８－１４】通常モードの異常左打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－１５】通常モードの異常左打ち指示（ＬＶ１）に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－１６】通常モードの異常左打ち指示（ＬＶ２）に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－１７】通常モードのエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－１８】通常モードのエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－１９】通常モードの異常左打ち指示と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２０】通常モードの異常左打ち指示と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２１】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２２】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２３】通常モードの異常左打ち指示とエラー報知と、右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２４】通常モードの異常左対指示とエラー報知と、右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２５】遊技機が設置されている遊技場の具体例を示す説明図である。
【図８－２６】右打ちモードの異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２７】右打ちモードの異常右打ち指示に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－２８】右打ちモードの大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出した場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－２９】右打ちモードの大当りＦＦ期間に異常左打ちを検出した場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３０】右打ちモードの大当りＲＤ期間の異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３１】右打ちモードの大当りＲＤ期間の異常右打ち指示に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３２】音量調整演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－３３】音量調整に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３４】音量調整に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３５】光量調整演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－３６】光量調整に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３７】光量調整に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－３８】通常モードの音量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－３９】通常モードの音量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の

実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４０】通常モードの光量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４１】通常モードの光量調整と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４２】オートボタン設定演出決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図８－４３】オートボタンＯＦＦモードに関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４４】オートボタンＯＮモードに関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４５】通常モードのオートボタンＯＦＦ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４６】通常モードのオートボタンＯＦＦ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４７】通常モードのオートボタンＯＮ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－４８】通常モードのオートボタンＯＮＯ設定演出と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－４９】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５０】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５１】音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５２】大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出（第１部）に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５３】大当りＣに対応する大当りＦＦ演出（第１部）に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５４】（Ａ）は、大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、大当りＣに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５５】大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５６】大当りＣに対応する大当りＦＦ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５７】（Ａ）は、右打ちモードの大当りＡ及び大当りＢに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、右打ちモードの大当りＣに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－５８】右打ちモードの大当りＡ及び大当りＢに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－５９】右打ちモードの大当りＣに対応した大当りＦＦ演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６０】（Ａ）は、大当りＡに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の具体例を示す説明図であり、（Ｂ）は、大当りＢに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６１】大当りＡに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６２】大当りＢに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６３】大当りＣに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。

【図８－６４】大当りＣに対応した大当りＥＤ演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６５】右打ちモードの大当りＥＤ演出中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６６】右打ちモードの大当りＥＤ演出中のエラー報知に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６７】獲得賞球更新演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－６８】獲得賞球更新演出に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－６９】役物と画像表示装置の正面図である。
【図８－７０】（Ａ）役物を備えた遊技機における大当りＦＦ演出（第１部）中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図であり、役物を備えた遊技機における大当りＦＦ演出（第２部）中のエラー報知に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７１】時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７２】時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－７３】ＳＴモードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７４】ＳＴモードに移行した後に通常モードに制御される場合に関する各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【図８－７５】通常モードのエラー報知と右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７６】通常モードの異常左打ち指示とエラー報知と、右打ちモードの大当りＦＦ演出に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図８－７７】右打ちモードの大当りＲＤ期間の異常右打ち指示に関する各演出の具体例を示す説明図である。
【図９－１】パチンコ遊技機の正面図である。
【図９－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図９－３】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である
【図９－４】各描画領域の説明図である。
【図９－５】表示優先度の説明図である。
【図９－６】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図９－７】各乱数を示す説明図である。
【図９－８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図９－９】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図９－１０】はずれ変動パターンの説明図である。
【図９－１１】大当り変動パターンの説明図である。
【図９－１２】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図９－１３】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図９－１４】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図９－１５】大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図９－１６】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図９－１７】演出制御用データ保持エリアの説明図である。
【図９－１８】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－１９】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２０】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２１】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２２】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図９－２３】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２４】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２５】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２６】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－２９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－３０】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－３１】大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図９－３２】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図９－３３】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図９－３４】可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図９－３５】各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図９－３６】各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図９－３７】（Ａ）は保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図であり、（Ｂ）は保留表示の表示態様変化タイミングの決定割合の説明図である。
【図９－３８】可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無の決定割合の説明図である。
【図９－３９】セリフ予告演出の実行の有無の決定割合及び表示するセリフの決定割合の説明図である。
【図９－４０】（Ａ）は弱スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図であり、（Ｂ）は強スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図である。
【図９－４１】カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。
【図９－４２】可変表示開始時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４３】可変表示開始時飾り図柄拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４４】図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４５】図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４６】第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４７】第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４８】擬似連演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－４９】擬似連演出非実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５０】ノーマルリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５１】弱スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５２】弱スーパーリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５３】発展演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５４】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５５】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５６】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５７】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５８】決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－５９】図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６０】可変表示結果がはずれとなった場合の表示態様を示す演出図である。
【図９－６１】第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６２】第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６３】リーチ示唆演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６４】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６５】強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６６】カットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６７】決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－６８】図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。

【図９－６９】ファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７０】ファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７１】第１右打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７２】Ｖチャレンジ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７３】Ｖチャレンジ演出及びＶチャレンジ成功演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７４】Ｖ入賞時演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７５】エンディング演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７６】第１左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７７】第２左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７８】第１賞球数報知演出及び第２賞球報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－７９】保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－８０】保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－８１】デモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－８２】デモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図９－８３】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８４】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８５】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８６】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８７】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８８】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－８９】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９０】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９１】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９２】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９３】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９４】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９５】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９６】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９７】拡大エフェクトの説明図である。
【図９－９８】装飾エフェクトの説明図である。
【図９－９９】装飾エフェクトの説明図である。
【図９－１００】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０１】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０２】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０３】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０４】装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図９－１０５】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図９－１０６】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図９－１０７】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図であ

る。
【図９－１０８】スーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図９－１０９】可変表示開始時飾り図柄拡大演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１０】第１セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１１】第２セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１２】擬似連演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１３】ノーマルリーチ演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１４】強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１５】強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１６】図柄揃い演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１７】予告ボタン演出におけるタイミングチャートである。
【図９－１１８】タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図９－１１９】タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図９－１２０】タイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図９－１２１】タイミングチャートにおける各期間の関係の説明図である。
【図９－１２２】第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出との比較図である。
【図９－１２３】強スーパーリーチタイトル演出における比較図である。
【図９－１２４】可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
【図９－１２５】可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図９－１２６】図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
【図９－１２７】図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図９－１２８】ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図９－１２９】変形例におけるノーマルリーチ演出のタイミングチャートである。
【図９－１３０】変形例における第２左打ち表示演出の表示態様を示す演出図である。
【図９－１３１】変形例における大当り種別判定テーブルと大当り種別の説明図である。
【図１０】保留表示の表示態様の説明図である。
【図１１】割れ前兆画像のパターン例を示す図である。
【図１２】客待ちデモ演出の遷移図である。
【図１３－１】実施例における遊技機を示す正面図である。
【図１３－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１３－３】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１３－４】各乱数を示す説明図である。
【図１３－５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１３－６】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１３－７】変動パターンの説明図である。
【図１３－８】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１３－９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１３－１０】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１３－１１】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１２】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１３】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１５】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１６】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１７】先読み発光演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３－１８】先読み発光演出の実行の有無の決定割合を示す説明図である。

【図１３－１９】デモ演出が開始された場合の画像表示装置の表示態様の説明図である。
【図１３－２０】スーパーリーチの可変表示の流れを示す説明図である。
【図１３－２１】スーパーリーチの可変表示の流れを示す説明図である。
【図１３－２２】パチンコ遊技機の第２開状態を示す斜視図である。
【図１３－２３】パチンコ遊技機の第４開状態を示す斜視図である。
【図１３－２４】パチンコ遊技機を示す背面図である。
【図１３－２５】パチンコ遊技機を示す左側面図である。
【図１３－２６】パチンコ遊技機を示す右側面図である。
【図１３－２７】パチンコ遊技機を示す平面図である。
【図１３－２８】パチンコ遊技機を示す底面図である。
【図１３－２９】外枠を示す斜視図である。
【図１３－３０】（Ａ）は外枠を示す正面図、（Ｂ）は右側面図である。
【図１３－３１】遊技機用枠を示す斜視図である。
【図１３－３２】（Ａ）は遊技機用枠を示す正面図、（Ｂ）は右側面図である。
【図１３－３３】遊技機用枠の構成を示す分解斜視図である。
【図１３－３４】開閉扉枠を示す背面図である。
【図１３－３５】開閉扉枠と遊技機用枠の内部構造を示す要部斜視図である。
【図１３－３６】外枠と遊技機用枠の回動軸Ｔ１と遊技機用枠と開閉扉枠の回動軸Ｔ２との関係を側面から見た状態を示す断面図である。
【図１３－３７】（Ａ）、（Ｂ）は回動軸Ｔ１を中心とする遊技機用枠の回動態様を示す概念図である。
【図１３－３８】（Ａ）～（Ｃ）は垂れ下がりない状態での第２開状態を説明するための概念図である。
【図１３－３９】（Ａ１）～（Ａ３）、（Ｂ１）～（Ｂ３）は垂れ下がりが生じた状態での第２開状態を説明するための概念図である。
【図１３－４０】「ながら打ち」を行う遊技者を示す図である。
【図１３－４１】（Ａ１）～（Ａ３）は閉状態を示す概略図、（Ａ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４２】（Ｂ１）～（Ｂ３）は第１開状態を示す概略図、（Ｂ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４３】（Ｃ１）～（Ｃ３）は第１開状態を示す概略図、（Ｃ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４４】（Ｄ１）～（Ｄ３）は第２開状態を示す概略図、（Ｃ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４５】（Ａ１）～（Ａ３）は閉状態を示す概略図、（Ａ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４６】（Ｂ１）～（Ｂ３）は第３開状態を示す概略図、（Ｂ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４７】（Ｃ１）～（Ｃ３）は第３開状態を示す概略図、（Ｃ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４８】（Ｄ１）～（Ｄ３）は第４開状態を示す概略図、（Ｃ４）はスライダ部材と被案内部材との関係を示す概略断面図である。
【図１３－４９】（Ａ１）～（Ａ３）は、閉状態から第１開状態への変化に伴う払出通路における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略断面図である。
【図１３－５０】（Ａ１）～（Ａ３）は、閉状態から第１開状態への変化に伴う球抜き通路における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略断面図である。
【図１３－５１】（Ａ１）～（Ａ３）は、閉状態から第１開状態への変化に伴う開閉扉枠底部品における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略断面図である。
【図１３－５２】（Ｂ１）～（Ｂ３）は、閉状態から第１開状態への変化に伴う開閉扉枠底部品における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略平面図である。

【図１３－５３】（Ｃ１）～（Ｃ３）は、閉状態から第１開状態への変化に伴う開閉扉枠底部品における特定内部進入部品と被進入部品の構造を示す概略正面図である。
【図１３－５４】（Ａ１）～（Ａ３）は、閉状態から第１開状態への変化に伴う発射球通路におけるスイッチと特別部品との動作態様を示す概略断面図である。
【図１３－５５】開閉扉枠の開閉動作に伴う各部の動作態様を説明するための図である。
【図１３－５６】（Ａ１）～（Ａ３）は、閉状態から第３開状態への変化に伴う遊技機用枠及び外枠の底部品の構造を示す概略断面図である。
【図１３－５７】（Ａ）～（Ｃ）は、閉状態から第３開状態、第４状態への変化に伴う遊技機用枠及び外枠の構造を示す概略断面図である。
【図１３－５８】（Ａ）～（Ｃ）は、閉状態から第３開状態、第４開状態への変化に伴う遊技機用枠及び外枠の構造を示す概略平面図及び概略背面図である。
【図１３－５９】（Ａ）、（Ｂ）は、閉状態から第３開状態への変化に伴う遊技機用枠及び外枠の構造を示す概略断面図である。
【図１３－６０】遊技機用枠の開閉動作に伴う各部の動作態様を説明するための図である。
【図１３－６１】遊技機用枠の上部における誘導通路及びねじ部材の配置状況を示す背面図である。
【図１３－６２】遊技機用枠の上部における誘導通路及びねじ部材の配置状況を示す平面図である。
【図１３－６３】ねじ部材の移動状況を示す第１誘導通路形成部の縦断面図である。
【図１３－６４】（Ａ）は垂れ下がりなし、（Ｂ）は垂れ下がりが生じたときのねじ部材の移動状況を示す第１誘導通路形成部の縦断面図である。
【図１３－６５】（Ａ）、（Ｂ）は、本発明の変形例１としてのパチンコ遊技機の要部を示す図である。
【図１３－６６】本発明の変形例２としてのパチンコ遊技機の要部を示す図である。
【図１３－６７】（Ａ）、（Ｂ）は、本発明の変形例３としてのパチンコ遊技機の要部を示す図である。
【図１３－６８】（Ａ）は第２開状態、（Ｂ）、（Ｃ）は第１開状態での遊技球の動きを示す図である。
【図１３－６９】（Ａ）は第４開状態、（Ｂ）、（Ｃ）は第３開状態での遊技球の動きを示す図である。
【図１４－１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図１４－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１４－３】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である
【図１４－４】各描画領域の説明図である。
【図１４－５】表示優先度の説明図である。
【図１４－６】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１４－７】各乱数を示す説明図である。
【図１４－８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１４－９】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１４－１０】はずれ変動パターンの説明図である。
【図１４－１１】大当り変動パターンの説明図である。
【図１４－１２】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１４－１３】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１４－１４】はずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１４－１５】大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１４－１６】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１４－１７】演出制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１４－１８】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図１４－１９】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２０】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２１】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２２】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２３】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２４】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２５】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２６】大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２８】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－２９】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３０】保留演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３１】（Ａ）は、アクティブ表示の最終表示態様設定データを示す説明図であり、（Ｂ１）及び（Ｂ２）は、変化パターン設定データを示す説明図である。
【図１４－３２】（Ｂ３）及び（Ｂ４）は、変化パターン設定データを示す説明図である。
【図１４－３３】（Ａ）は、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図であり、（Ｂ）は、アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。
【図１４－３４】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３５】低Ｂリーチ前演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３６】低Ｂノーマルリーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３７】低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３８】低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－３９】高Ｂリーチ前演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－４０】高ＢＳＰリーチ演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－４１】低Ｂ状態における変動開始時レバブル演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－４２】低Ｂ状態におけるリーチ前役物演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－４３】第１リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。
【図１４－４４】第２リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。
【図１４－４５】第２リーチ前セリフ演出の演出態様データを示す説明図である。
【図１４－４６】ＺＯＮＥ演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－４７】ＺＯＮＥ煽り演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－４８】擬似連煽り演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－４９】次回予告演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５０】ランプＳＵ演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。
【図１４－５１】第１激熱演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５２】カットイン演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５３】ＣＵタイトル演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５４】ＣＵ字幕演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５５】ＣＵキャラ演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５６】ＣＵエフェクト演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５７】第２激熱演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５８】レバー操作促進演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－５９】高Ｂ状態における変動開始時レバブル演出の実行有無設定データを示す

説明図である。
【図１４－６０】高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－６１】期待度表示演出の実行有無及び演出態様設定データを示す説明図である。
【図１４－６２】第３激熱演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－６３】第４激熱演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－６４】高Ｂボタン操作促進演出の実行有無設定データを示す説明図である。
【図１４－６５】音声データを示す説明図である。
【図１４－６６】音声データを示す説明図である。
【図１４－６７】音声データを示す説明図である。
【図１４－６８】低Ｂ状態における楽曲制限演出一覧データを示す説明図である。
【図１４－６９】高Ｂ状態における楽曲制限演出一覧データを示す説明図である。
【図１４－７０】変動中楽曲出力制限設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－７１】変動中楽曲出力制限設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－７２】変動中楽曲出力制限設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４－７３】低Ｂ状態における強ＳＰリーチ発展時のリーチフローと楽曲系音声の関連の一例を示す説明図である。
【図１４－７４】低Ｂ状態における擬似連フローと楽曲系音声の関連の一例を示す説明図である。
【図１４－７５】通常時の各ステージにおいてノーマルリーチに発展する場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－７６】低Ｂ状態における変動開始時レバブル演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－７７】低Ｂ状態におけるリーチ前役物演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－７８】変化演出（青変化）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－７９】変化演出（赤変化）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８０】変化煽り演出（弱変化煽り）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８１】変化煽り演出（強変化煽り）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８２】第１リーチ前セリフ演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８３】第１リーチ前セリフ演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８４】第１リーチ前セリフ演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８５】第１リーチ前セリフ演出及びチャンスボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８６】第１リーチ前セリフ演出及びチャンスボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８７】第１リーチ前セリフ演出及びチャンスボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８８】第２リーチ前セリフ演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－８９】第２リーチ前セリフ演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図１４－９０】擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９１】擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９２】擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９３】擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９４】擬似連演出（擬似連煽り失敗パターン）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９５】ランプＳＵ演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９６】次回予告演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９７】第１激熱演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９８】弱ＳＰリーチにおけるカットイン演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－９９】強ＳＰ発展時役物演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１００】強ＳＰ発展時役物演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０１】第２激熱演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０２】勝敗分岐演出（レバー操作促進演出）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０３】勝敗分岐演出（レバー操作促進演出）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０４】低Ｂ状態における大当り報知演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０５】低Ｂ状態におけるはずれ報知演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０６】高Ｂ状態におけるＳＰリーチ発展時のリーチフローと楽曲系音声の関連の一例を示す説明図である。
【図１４－１０７】高Ｂ状態における変動開始時レバブル演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０８】高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１０９】期待度表示演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１０】期待度表示演出及び通常ボタン操作促進演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１１】第３激熱演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１２】第４激熱演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１３】勝敗分岐演出（高Ｂボタン操作促進演出）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１４】勝敗分岐演出（高Ｂボタン操作促進演出）が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。

【図１４－１１５】高Ｂ状態における大当り報知演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１６】高Ｂ状態におけるはずれ報知演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１７】大当りＦＦ演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１８】大当りＲＤ演出及び大当りＥＤ演出が実行される場合に関する各演出及び各演出音の具体例を示す説明図である。
【図１４－１１９】遊技停止演出処理を示すフローチャートである。
【図１４－１２０】図柄確定期間中演出、エンディング演出、遊技停止演出の実行期間及び演出内容の説明図である。
【図１４－１２１】第２図柄確定期間中演出を示すタイミングチャートである。
【図１４－１２２】エンディング演出を示すタイミングチャートである。
【図１４－１２３】遊技停止演出を示すタイミングチャートである。
【図１４－１２４】大当り遊技開始時の表示態様を示す説明図である。
【図１４－１２５】時短状態または確変状態から通常状態に制御されるときの表示態様を示す説明図である。
【図１４－１２６】遊技停止示唆演出の表示態様を示す説明図である。
【図１４－１２７】遊技停止示唆演出の表示態様を示す説明図である。
【図１４－１２８】遊技停止状態に制御されるときの表示態様を示す説明図である。
【図１４－１２９】遊技停止状態に制御されるときの表示態様を示す説明図である。
【図１４－１３０】客待ちデモ演出の表示態様を示す説明図である。
【図１５－１】特徴部１におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図１５－２】特徴部１のパチンコ遊技機におけるパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１５－３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるＶＲＡＭの内容を示す説明図である
【図１５－４】特徴部１のパチンコ遊技機における各描画領域の説明図である。
【図１５－５】特徴部１のパチンコ遊技機における表示優先度の説明図である。
【図１５－６】特徴部１のパチンコ遊技機における（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１５－７】特徴部１のパチンコ遊技機における各乱数を示す説明図である。
【図１５－８】特徴部１のパチンコ遊技機における表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１５－９】特徴部１のパチンコ遊技機における（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１５－１０】特徴部１のパチンコ遊技機におけるはずれ変動パターンの説明図である。
【図１５－１１】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り変動パターンの説明図である。
【図１５－１２】特徴部１のパチンコ遊技機における変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１５－１３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるはずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１５－１４】特徴部１のパチンコ遊技機におけるはずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１５－１５】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１５－１６】特徴部１のパチンコ遊技機における遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
【図１５－１７】特徴部１のパチンコ遊技機における演出制御用データ保持エリアの説明

図である。
【図１５－１８】特徴部１のパチンコ遊技機における遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１９】特徴部１のパチンコ遊技機における遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２０】特徴部１のパチンコ遊技機における特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２１】特徴部１のパチンコ遊技機における始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２２】特徴部１のパチンコ遊技機における入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２３】特徴部１のパチンコ遊技機における特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２４】特徴部１のパチンコ遊技機における変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２５】特徴部１のパチンコ遊技機における特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２６】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り開放中処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２７】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２８】特徴部１のパチンコ遊技機における演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２９】特徴部１のパチンコ遊技機における演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－３０】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－３１】特徴部１のパチンコ遊技機における大当り中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－３２】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図１５－３３】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図１５－３４】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示中において実行可能な演出の説明図である。
【図１５－３５】特徴部１のパチンコ遊技機における各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図１５－３６】特徴部１のパチンコ遊技機における各演出を実行可能な遊技状態及び表示されるエフェクトの説明図である。
【図１５－３７】特徴部１のパチンコ遊技機における、（Ａ）は保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図であり、（Ｂ）は保留表示の表示態様変化タイミングの決定割合の説明図である。
【図１５－３８】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無の決定割合の説明図である。
【図１５－３９】特徴部１のパチンコ遊技機におけるセリフ予告演出の実行の有無の決定割合及び表示するセリフの決定割合の説明図である。
【図１５－４０】特徴部１のパチンコ遊技機における、（Ａ）は弱スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図であり、（Ｂ）は強スーパーリーチタイトル演出のパターン決定割合の説明図である。
【図１５－４１】特徴部１のパチンコ遊技機におけるカットイン演出の実行の有無及び演

出パターン決定割合の説明図である。
【図１５－４２】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４３】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４４】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４５】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄停止時拡大演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４６】特徴部１のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４７】特徴部１のパチンコ遊技機における第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４８】特徴部１のパチンコ遊技機における擬似連演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－４９】特徴部１のパチンコ遊技機における擬似連演出非実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５０】特徴部１のパチンコ遊技機におけるノーマルリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５１】特徴部１のパチンコ遊技機における弱スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５２】特徴部１のパチンコ遊技機における弱スーパーリーチ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５３】特徴部１のパチンコ遊技機における発展演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５４】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５５】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５６】特徴部１のパチンコ遊技機におけるカットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５７】特徴部１のパチンコ遊技機におけるカットイン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５８】特徴部１のパチンコ遊技機における決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－５９】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６０】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示結果がはずれとなった場合の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６１】特徴部１のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６２】特徴部１のパチンコ遊技機における第２セリフ予告演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるリーチ示唆演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６４】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６５】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６６】特徴部１のパチンコ遊技機におけるカットイン演出実行時の表示態様を

示す演出図である。
【図１５－６７】特徴部１のパチンコ遊技機における決めボタン演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６８】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄揃い演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－６９】特徴部１のパチンコ遊技機におけるファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７０】特徴部１のパチンコ遊技機におけるファンファーレ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７１】特徴部１のパチンコ遊技機における第１右打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７２】特徴部１のパチンコ遊技機におけるＶチャレンジ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるＶチャレンジ演出及びＶチャレンジ成功演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７４】特徴部１のパチンコ遊技機におけるＶ入賞時演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７５】特徴部１のパチンコ遊技機におけるエンディング演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７６】特徴部１のパチンコ遊技機における第１左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７７】特徴部１のパチンコ遊技機における第２左打ち表示演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７８】特徴部１のパチンコ遊技機における第１賞球数報知演出及び第２賞球数報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－７９】特徴部１のパチンコ遊技機における保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－８０】特徴部１のパチンコ遊技機における保留連示唆演出及び保留連報知演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－８１】特徴部１のパチンコ遊技機におけるデモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－８２】特徴部１のパチンコ遊技機におけるデモ演出実行時の表示態様を示す演出図である。
【図１５－８３】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－８４】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－８５】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－８６】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－８７】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－８８】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－８９】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９０】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９１】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９２】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９３】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９４】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９５】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９６】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９７】特徴部１のパチンコ遊技機における拡大エフェクトの説明図である。
【図１５－９８】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトの説明図である。
【図１５－９９】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトの説明図である。

【図１５－１００】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１５－１０１】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１５－１０２】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１５－１０３】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１５－１０４】特徴部１のパチンコ遊技機における装飾エフェクトを表示した場合と拡大エフェクトを表示した場合の比較図である。
【図１５－１０５】特徴部１のパチンコ遊技機におけるスーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１５－１０６】特徴部１のパチンコ遊技機におけるスーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１５－１０７】特徴部１のパチンコ遊技機におけるスーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１５－１０８】特徴部１のパチンコ遊技機におけるスーパーリーチの変動パターンによる可変表示の一例を示す説明図である。
【図１５－１０９】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１０】特徴部１のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１１】特徴部１のパチンコ遊技機における第２セリフ予告演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１２】特徴部１のパチンコ遊技機における擬似連演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１３】特徴部１のパチンコ遊技機におけるノーマルリーチ演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１４】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１５】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１６】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄揃い演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１７】特徴部１のパチンコ遊技機における予告ボタン演出におけるタイミングチャートである。
【図１５－１１８】特徴部１のパチンコ遊技機におけるタイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図１５－１１９】特徴部１のパチンコ遊技機におけるタイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図１５－１２０】特徴部１のパチンコ遊技機におけるタイミングチャートにおける各期間の説明図である。
【図１５－１２１】特徴部１のパチンコ遊技機におけるタイミングチャートにおける各期間の関係の説明図である。
【図１５－１２２】特徴部１のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出との比較図である。
【図１５－１２３】特徴部１のパチンコ遊技機における強スーパーリーチタイトル演出における比較図である。
【図１５－１２４】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。

【図１５－１２５】特徴部１のパチンコ遊技機における可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図１５－１２６】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較図である。
【図１５－１２７】特徴部１のパチンコ遊技機における図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図１５－１２８】特徴部１のパチンコ遊技機におけるノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較図である。
【図１５－１２９】特徴部１の変形例におけるノーマルリーチ演出のタイミングチャートである。
【図１５－１３０】特徴部１の変形例における第２左打ち表示演出の表示態様を示す演出図である。
【図１５－１３１】特徴部１の変形例における大当り種別判定テーブルと大当り種別の説明図である。
【図１５－１３２】特徴部２におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図１５－１３３】特徴部２のパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１５－１３４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるメモリマップを示す説明図である。
【図１５－１３５】特徴部２のパチンコ遊技機における各描画領域及び輝度データ格納領域の説明図である。
【図１５－１３６】特徴部２のパチンコ遊技機における演出制御コマンドを例示する図である。
【図１５－１３７】特徴部２のパチンコ遊技機における演出制御コマンドを例示する図である。
【図１５－１３８】特徴部２のパチンコ遊技機における特図ユニット及び演出用表示ユニットの説明図である。
【図１５－１３９】特徴部２のパチンコ遊技機における特図ユニット及び演出用表示ユニットの説明図である。
【図１５－１４０】特徴部２のパチンコ遊技機における表示モニタの説明図である。
【図１５－１４１】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１５－１４２】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１５－１４３】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１５－１４４】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１５－１４５】特徴部２のパチンコ遊技機における出力ポートの説明図である。
【図１５－１４６】特徴部２のパチンコ遊技機における領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１５－１４７】特徴部２のパチンコ遊技機における領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１５－１４８】特徴部２のパチンコ遊技機における領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１５－１４９】特徴部２のパチンコ遊技機における領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１５－１５０】特徴部２のパチンコ遊技機における領域外処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマの説明図である。
【図１５－１５１】特徴部２のパチンコ遊技機における遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５２】特徴部２のパチンコ遊技機における領域外ＲＷＭ初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５３】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能初期値設定処理

の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能状態コマンド送信処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５５】特徴部２のパチンコ遊技機における遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５６】特徴部２のパチンコ遊技機における遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５７】特徴部２のパチンコ遊技機における普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５８】特徴部２のパチンコ遊技機における普通電動役物作動処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１５９】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエラー処理１の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６０】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエラー処理２の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６１】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は試験端子処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）はコンプリート機能作動前信号の説明図である。
【図１５－１６２】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６３】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能加算減算処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能ＭＹ計算処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６５】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）はＭＹ確認処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）はＭＹ保存バッファ値とコンプリート機能カウンタ値とコンプリート機能作動管理バッファ値の関係を示す説明図である。
【図１５－１６６】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能管理制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６７】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能作動確認処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６８】特徴部２のパチンコ遊技機における遊技停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１６９】特徴部２のパチンコ遊技機におけるセキュリティ信号の出力態様を示す説明図である。
【図１５－１７０】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は出力ポートクリア処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は出力ポートクリア処理の実行前後の関係を示す説明図である。
【図１５－１７１】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７２】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７３】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７５】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７６】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７７】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である

。
【図１５－１７８】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１７９】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１８０】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１８１】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能の説明図である。
【図１５－１８２】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は通常の第２始動入賞口閉鎖時におけるソレノイドバッファ値並びに出力ポートの論理値とを示す説明図であり、（Ｂ）はコンプリート機能作動やエラー発生に伴う第２始動入賞口閉鎖時におけるソレノイドバッファ値並びに出力ポートの論理値とを示す説明図である。
【図１５－１８３】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコールドスタート時のコンプリート機能についての説明図である。
【図１５－１８４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるホットスタート時のコンプリート機能についての説明図である。
【図１５－１８５】特徴部２のパチンコ遊技機における演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１８６】特徴部２のパチンコ遊技機における事前報知・警告報知処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－１８７】特徴部２のパチンコ遊技機における遊技状態と背景画像との関係を示す説明図である。
【図１５－１８８】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は通常状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は通常状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１８９】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は通常状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は通常状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９０】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は時短状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は時短状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９１】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は時短状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は時短状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９２】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は確変状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は確変状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９３】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は確変状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は確変状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９４】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は大当り状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は大当り状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９５】特徴部２のパチンコ遊技機における、（Ａ）は大当り状態において通常背景画像Ａの表示中における事前報知開始時に関する説明図であり、（Ｂ）は大当り状態において通常背景画像Ｂの表示中における事前報知開始時に関する説明図である。
【図１５－１９６】特徴部２のパチンコ遊技機において通常背景画像Ａが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－１９７】特徴部２のパチンコ遊技機において通常背景画像Ｂが表示されている

ときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－１９８】特徴部２のパチンコ遊技機において時短背景画像Ａが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－１９９】特徴部２のパチンコ遊技機において時短背景画像Ｂが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－２００】特徴部２のパチンコ遊技機において確変背景画像Ａが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－２０１】特徴部２のパチンコ遊技機において確変背景画像Ｂが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－２０２】特徴部２のパチンコ遊技機において大当り背景画像Ａが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－２０３】特徴部２のパチンコ遊技機において大当り背景画像Ｂが表示されているときにおけるコンプリート機能の表示例を示す図である。
【図１５－２０４】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能作動報知処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２０５】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエラー報知処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２０６】特徴部２のパチンコ遊技機において、大当り遊技状態以外でコンプリートカウンタ値が９５０００に達する場合についての説明図である。
【図１５－２０７】特徴部２のパチンコ遊技機において、大当り遊技状態でコンプリートカウンタ値が９５０００に達する場合についての説明図である。
【図１５－２０８】特徴部２のパチンコ遊技機において、コンプリートカウンタ値が９５０００に達せず事前報知表示が終了する場合についての説明図である。
【図１５－２０９】特徴部２のパチンコ遊技機における事前報知の更新期間についての説明図である。
【図１５－２１０】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能作動時における各出力の出力タイミングと出力態様とを示す説明図である。
【図１５－２１１】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエラー発生時における各出力の出力タイミングと出力態様とを示す説明図である。
【図１５－２１２】特徴部２のパチンコ遊技機におけるコンプリート機能作動時とエラー発生時とにおける各出力の出力態様の違いを説明する説明図である。
【図１５－２１３】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知実行中にエラーが発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２１４】特徴部２のパチンコ遊技機においてエラー報知中に事前報知が発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２１５】特徴部２のパチンコ遊技機において警告報知実行中にエラーが発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２１６】特徴部２のパチンコ遊技機においてエラー報知中に警告報知が発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２１７】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能作動中に電波エラー、磁石エラー以外のエラーが発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２１８】特徴部２のパチンコ遊技機において電波エラー、磁石エラー以外のエラー発生中にコンプリート機能が作動した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２１９】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能作動中に電波エラーまたは磁石エラー発生した場合の各出力の出力態様を示す説明図である。
【図１５－２２０】特徴部２のパチンコ遊技機において表示される各表示の表示例と各表示の大きさの関係を示す図である。
【図１５－２２１】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示の表示例を示す図である。
【図１５－２２２】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関

する各表示の表示例を示す図である。
【図１５－２２３】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示の表示例を示す図である。
【図１５－２２４】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示の表示例を示す図である。
【図１５－２２５】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示のエラー発生時における表示例を示す図である。
【図１５－２２６】特徴部２のパチンコ遊技機において表示されるコンプリート機能に関する各表示とエラー対応表示との違いを説明する説明図である。
【図１５－２２７】特徴部２の変形例において表示されるコンプリート機能に関する各表示のエラー発生時における表示例を示す図である。
【図１５－２２８】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能が作動した場合の表示例を示す図である。
【図１５－２２９】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能が非作動状態・作動状態においてエラーが発生した場合の表示例を示す図である。
【図１５－２３０】特徴部２のパチンコ遊技機における事前報知の変化を示す説明図である。
【図１５－２３１】特徴部２のパチンコ遊技機における第１セリフ予告演出を示す説明図である。
【図１５－２３２】特徴部２のパチンコ遊技機において高ベース中に実行される第１セリフ予告演出を示す説明図である。
【図１５－２３３】特徴部２のパチンコ遊技機において低ベース中に実行される図柄揃い演出を示す説明図である。
【図１５－２３４】特徴部２のパチンコ遊技機において高ベース中に実行される図柄揃い演出を示す説明図である。
【図１５－２３５】特徴部２のパチンコ遊技機において低ベース中に実行されるファンファーレ演出を示す説明図である。
【図１５－２３６】特徴部２のパチンコ遊技機において高ベース中に実行されるファンファーレ演出を示す説明図である。
【図１５－２３７】特徴部２のパチンコ遊技機における第１右打ち表示演出を示す説明図である。
【図１５－２３８】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエンディング演出を示す説明図である。
【図１５－２３９】特徴部２のパチンコ遊技機におけるエンディング演出を示す説明図である。
【図１５－２４０】特徴部２のパチンコ遊技機における第１左打ち表示演出を示す説明図である。
【図１５－２４１】特徴部２のパチンコ遊技機における第２左打ち表示演出を示す説明図である。
【図１５－２４２】特徴部２のパチンコ遊技機におけるデモ演出を示す説明図である。
【図１５－２４３】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知が開始されるときの表示例を示す図である。
【図１５－２４４】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知が開始されるときの表示例を示す図である。
【図１５－２４５】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知が変化するときの表示例を示す図である。
【図１５－２４６】特徴部２のパチンコ遊技機において事前報知が変化するときの表示例を示す図である。
【図１５－２４７】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能が作動するときの表示例を示す図である。

【図１５－２４８】特徴部２のパチンコ遊技機において電断が発生した場合における表示例を示す図である。
【図１５－２４９】特徴部２のパチンコ遊技機において電断が発生した場合における表示例を示す図である。
【図１５－２５０】特徴部２のパチンコ遊技機においてコンプリート機能カウンタ値が９０００の付近の値であるときの表示例を示す図である。
【図１５－２５１】特徴部２のパチンコ遊技機において外的要因により誤ったコマンドが受信された場合における表示例を示す図である。
【図１５－２５２】特徴部２のパチンコ遊技機において外的要因により誤ったコマンドが受信された場合における表示例を示す図である。
【図１５－２５３】特徴部２のパチンコ遊技機において外的要因により誤ったコマンドが受信された場合における表示例を示す図である。
【図１５－２５４】特徴部２のパチンコ遊技機において電断が発生した場合における表示例を示す図である。
【図１５－２５５】特徴部２のパチンコ遊技機において電断が発生した場合における表示例を示す図である。
【図１５－２５６】特徴部２の変形例においてコンプリート機能作動後もコンプリート機能カウンタ値の加減算可能な場合を示す図である。
【図１５－２５７】特徴部２の変形例においてコンプリート機能作動後もコンプリート機能カウンタ値の加減算可能な場合を示す図である。
【図１５－２５８】特徴部２の変形例における各種報知の報知態様の例を示す説明図である。
【図１５－２５９】特徴部２の変形例における演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５－２６０】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の実行決定割合を示す図である。
【図１５－２６１】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の出力態様を説明する図である。
【図１５－２６２】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の出力態様を説明する図である。
【図１５－２６３】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の出力態様を説明する図である。
【図１５－２６４】特徴部２の変形例における入賞時フラッシュ演出の出力態様を説明する図である。
【図１５－２６５】特徴部２の変形例におけるエンディング演出の実行期間を説明する説明図である。
【図１５－２６６】特徴部２の変形例における可動体演出を示す図である。
【図１５－２６７】特徴部２の変形例における可動体演出を示す図である。
【図１５－２６８】特徴部２のパチンコ遊技機におけるランプデータの一例を示す図である。
【図１５－２６９】特徴部２のパチンコ遊技機において電断が発生した場合における表示例を示す図である。
【図１６－１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図１６－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１６－３】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１６－４】各乱数を示す説明図である。
【図１６－５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１６－６】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１６－７】本発明が適用された遊技機の構成を示すブロック図である。

【図１６－８】実施例における遊技制御基板の実装面を示す図である。
【図１６－９】実施例における遊技制御基板のハンダ面を示す図である。
【図１６－１０】実施例における遊技制御基板に入力回路及び出力回路が実装された状態の実装面を示す図である。
【図１６－１１】実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図である。
【図１６－１２】実施例における遊技制御基板の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。
【図１６－１３】実施例における遊技制御基板の実装面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。
【図１６－１４】実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。
【図１６－１５】実施例における遊技制御基板に実装された低電圧部品と高電圧部品の接続態様を示す回路図である。
【図１６－１６】実施例における遊技制御基板の実装面に実装されたコネクタの構成を示す図である。
【図１６－１７】実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成されたコネクタ周辺の配線パターンを示す図である。
【図１６－１８】実施例における遊技制御基板が基板ケースに収納された状態を示す図である。
【図１６－１９】実施例における遊技制御基板に実装された遊技制御用マイクロコンピュータ１００へのバックアップ電源の供給に係る回路図である。
【図１６－２０】実施例における遊技制御基板のハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンを示す図である。
【図１６－２１】実施例における遊技制御基板の実装面に形成された配線パターンとハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンとの関係を示す図である。
【図１６－２２】遊技制御基板の部分拡大図である。
【図１６－２３】図１６－２２におけるＡ－Ａ断面図である。
【図１６－２４】図１６－２２におけるＢ－Ｂ断面図である。
【図１６－２５】図１６－２２におけるＣ－Ｃ断面図である。
【図１６－２６】電力供給線の接続態様を示す概略図である。
【図１６－２７】抵抗器の接続態様を示す概略図である。
【図１６－２８】各電子部品の用途、定格電流、定格電圧の関係を示す説明図である。
【図１６－２９】第１導体配線パターンと第２導体配線パターンとの組み合わせを示す説明図である。
【図１７－１】実施例における遊技機を示す正面図である。
【図１７－２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図１７－３】主基板の回路構成を示すブロック図である。
【図１７－４】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１７－５】各描画領域の説明図である。
【図１７－６】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１７－７】各乱数を示す説明図である。
【図１７－８】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図１７－９】（Ａ）は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、（Ｂ）は大当り種別の説明図である。
【図１７－１０】はずれ演出判定テーブルを示す説明図である。
【図１７－１１】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図１７－１２】（Ａ）は通常状態における変動パターンの説明図、（Ｂ）は時短状態における変動パターンの説明図、（Ｃ）は確変状態における変動パターンの説明図である。
【図１７－１３】（Ａ）～（Ｆ）ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図１７－１４】（Ａ）～（Ｄ）ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１７－１５】（Ａ）～（Ｃ）ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１７－１６】（Ａ）～（Ｃ）は大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１７－１７】各遊技状態の説明図である。
【図１７－１８】（Ａ）は特図ユニットの説明図であり、（Ｂ）は特別図柄の可変表示の説明図であり、（Ｃ）は演出用表示ユニットの説明図であり、（Ｄ）はサブ図柄の可変表示の説明図である。
【図１７－１９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１７－２０】入力ポートを示す説明図である。
【図１７－２１】出力ポートを示す説明図である。
【図１７－２２】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１７－２３】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－２４】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－２５】スイッチ処理で使用されるＲＡＭに形成される各２バイトのバッファを示す説明図である。
【図１７－２６】スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－２７】乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－２８】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－２９】始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－３０】始動口スイッチ通過処理において抽出した乱数値を格納するときの説明図である。
【図１７－３１】入賞時演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－３２】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－３３】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－３４】特別図柄バッファシフト処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－３５】特別バッファシフト処理の説明図である。
【図１７－３６】特別バッファシフト処理の説明図である。
【図１７－３７】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－３８】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－３９】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－４０】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－４１】表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－４２】各保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
【図１７－４３】特別図柄表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－４４】表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－４５】（Ａ）は始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミングの説明図であり、（Ｂ）は可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミングの説明図であり、（Ｃ）は可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングとか変表示時間の減算開始タイミングの説明図である。
【図１７－４６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－４７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７－４８】演出モード決定処理における演出モード変更契機の説明図である。
【図１７－４９】演出モード毎の背景画像及び飾り図柄の可変表示態様の説明図である。
【図１７－５０】飾り図柄の可変表示に伴う画像の表示態様、ランプの発光態様、スピーカからの音出力態様の説明図である。
【図１７－５１】リーチ前演出の実行決定割合及び演出種別決定割合の説明図である。
【図１７－５２】リーチ前演出の実行決定割合及び演出種別決定割合の説明図である。
【図１７－５３】リーチ前演出の演出種別毎の説明図である。

【図１７－５４】リーチ前演出の演出種別毎の開始タイミング及び音に関する比較の説明図である。
【図１７－５５】リーチ前演出の演出種別毎の背景に関する比較の説明図である。
【図１７－５６】リーチ前演出の演出種別毎の背景に関する比較の説明図である。
【図１７－５７】リーチ前演出の演出種別毎の背景に関する比較の説明図である。
【図１７－５８】リーチ前演出の演出種別毎の背景に関する比較の説明図である。
【図１７－５９】ステップアップ演出の説明図である。
【図１７－６０】ステップアップ演出の説明図である。
【図１７－６１】セリフ演出の説明図である。
【図１７－６２】パワフルの...演出の説明図である。
【図１７－６３】パワフルの...演出の説明図である。
【図１７－６４】夢夢ファッション演出の説明図である。
【図１７－６５】夢夢ファッション演出の説明図である。
【図１７－６６】夢夢仕事演出の説明図である。
【図１７－６７】夢夢格言演出の説明図である。
【図１７－６８】夢夢遊技説明演出の説明図である。
【図１７－６９】ジャム料理演出の説明図である。
【図１７－７０】ジャム料理演出の説明図である。
【図１７－７１】ジャム電話演出の説明図である。
【図１７－７２】ジャム〇〇ガール演出の説明図である。
【図１７－７３】ナナ想像演出の説明図である。
【図１７－７４】ナナ想像演出の説明図である。
【図１７－７５】ナナ月夜演出の説明図である。
【図１７－７６】飾り図柄の透過率が１００％となる前から開始されるリーチ前演出の説明図である。
【図１７－７７】飾り図柄の透過率が１００％となった後から開始されるリーチ前演出の説明図である。
【図１７－７８】各演出と背景画像との関係の説明図である。
【図１７－７９】ミニキャラ予告演出の説明図である。
【図１７－８０】特別図柄表示装置とリーチ前演出の開始タイミングの関係を示す説明図である。
【図１７－８１】特別図柄表示装置とリーチ前演出の開始タイミングの関係を示す説明図である。
【図１７－８２】ＢＧＭとリーチ前演出の演出音の関係を示す説明図である。
【図１７－８３】（Ａ）はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、（Ｂ）は（Ａ）の概略図である。
【図１７－８４】ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。
【図１７－８５】輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図１７－８６】子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。
【図１７－８７】輝度データテーブルを構成する親テーブルの一例を示す図である。
【図１７－８８】輝度データテーブルを構成する子テーブルの一例を示す図である。
【図１７－８９】輝度データテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。
【図１７－９０】輝度データテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。
【図１７－９１】輝度データテーブルを構成する孫テーブルの一例を示す図である。
【図１７－９２】（Ａ）、（Ｂ）は同系色を説明するための図である。
【図１７－９３】可変表示中背景用及びリーチ前演出に対応する輝度データテーブルの設定内容の比較図である。
【図１７－９４】輝度データテーブル：通常変動＿第１演出モード背景の親テーブルの設

定内容を示す図である。
【図１７－９５】輝度データテーブル：通常変動＿第１演出モード背景の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－９６】輝度データテーブル：通常変動＿第１演出モード背景の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－９７】輝度データテーブル：通常変動＿第２演出モード背景の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－９８】輝度データテーブル：通常変動＿第２演出モード背景の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－９９】輝度データテーブル：通常変動＿第２演出モード背景の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１００】輝度データテーブル：通常変動＿第２演出モード背景の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１０１】輝度データテーブル：通常変動＿第２演出モード背景の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１０２】輝度データテーブル：通常変動＿第３演出モード背景の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１０３】輝度データテーブル：通常変動＿第３演出モード背景の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１０４】輝度データテーブル：通常変動＿第３演出モード背景の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１０５】輝度データテーブル：通常変動＿第３演出モード背景の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１０６】輝度データテーブル：パワフルの...演出＿導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１０７】輝度データテーブル：パワフルの...演出＿導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１０８】輝度データテーブル：パワフルの...演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１０９】輝度データテーブル：パワフルの...演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１１０】輝度データテーブル：パワフルの...演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１１１】輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１１２】輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１１３】輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１１４】輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１１５】輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿チャンスの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１１６】輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿チャンスの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１１７】輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿チャンスの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１１８】輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿チャンスの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１１９】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の親テーブルの設

定内容を示す図である。
【図１７－１２０】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１２１】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１２２】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１２３】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１２４】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１２５】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１２６】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１２７】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１２８】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１２９】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１３０】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１３１】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１３２】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１３３】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１３４】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１３５】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１３６】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１３７】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１３８】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１３９】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１４０】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１４１】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１４２】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１４３】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１４４】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の孫

テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１４５】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１４６】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１４７】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１４８】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１４９】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１５０】輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１５１】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１５２】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１５３】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１５４】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１５５】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１５６】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１５７】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入ＣＵの親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１５８】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入ＣＵの子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１５９】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入ＣＵの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１６０】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１６１】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１６２】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１６３】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１６４】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１６５】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１６６】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１６７】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿チャンス示唆の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１６８】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿チャンス示唆の子テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１６９】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿チャンス示唆の孫テーブルの

設定内容を示す図である。
【図１７－１７０】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿チャンス示唆の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１７１】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿チャンス示唆の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１７２】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿チャンス示唆の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１７３】輝度データテーブル：ジャム料理演出＿チャンス示唆の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１７－１７４】保留記憶表示やアクティブ表示の滞在アニメーションとリーチ前演出の開始タイミングの説明図である。
【図１７－１７５】各演出モードにおいて出力されるＢＧＭ及びこれらＢＧＭとリーチ前演出の音量の説明図である。
【図１７－１７６】（Ａ）、（Ｂ）は特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－１７７】（Ａ）、（Ｂ）は飾り図柄が所定の透過率（９０％）となる前に開始されるリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は飾り図柄が所定の透過率（９０％）となる前に開始されるリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－１７８】（Ａ）、（Ｂ）は飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に開始されるリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に開始されるリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－１７９】（Ａ）、（Ｂ）は演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力するリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力するリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－１８０】（Ａ）、（Ｂ）は演出開始に伴いＢＧＭを可聴不能とするとともに演出音の出力を開始するリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は演出開始に伴いＢＧＭを可聴不能とするとともに演出音の出力を開始するリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－１８１】（Ａ）、（Ｂ）は演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しないリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しないリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－１８２】（Ａ）、（Ｂ）は背景画像とともに演出画像の表示が行われるリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は背景画像とともに演出画像の表示が行われるリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－１８３】（Ａ）、（Ｂ）は背景画像を暗くしながら演出画像の表示が行われるリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は背景画像を暗くしながら演出画像の表示が行われるリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－１８４】（Ａ）、（Ｂ）は背景画像を暗くせずに演出画像の表示が行われるリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は背景画像を暗くせずに演出画像の表示が行われるリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－１８５】（Ａ）、（Ｂ）は背景画像を非表示にして演出画像の表示が行われるリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は背景画像を非表示にして演出画像の表示が行われるリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－１８６】（Ａ）、（Ｂ）は特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、演出開始に伴いＢＧＭとともに演出音を出力するリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、演出開始に伴いＢＧＭとともに演出音を出力するリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－１８７】（Ａ）、（Ｂ）は特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始

される演出であり、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しないリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しないリーチ前演出数を示す図である。

【図１７－１８８】（Ａ）、（Ｂ）は特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出数を示す図である。

【図１７－１８９】（Ａ）、（Ｂ）は特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、演出開始に伴いＢＧＭと演出音との両方を出力する演出であり、背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、演出開始に伴いＢＧＭと演出音との両方を出力する演出であり、背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出数を示す図である。

【図１７－１９０】（Ａ）、（Ｂ）は特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しない演出であり、背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しない演出であり、背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出数を示す図である。

【図１７－１９１】（Ａ）、（Ｂ）は飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、演出開始に伴いＢＧＭと演出音との両方を出力する演出であり、背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、演出開始に伴いＢＧＭと演出音との両方を出力する演出であり、背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出数を示す図である。

【図１７－１９２】（Ａ）、（Ｂ）は飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しない演出であり、背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しない演出であり、背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出数を示す図である。

【図１７－１９３】（Ａ）～（Ｄ）はリーチ前演出の各パートの輝度データテーブルを比較するための説明図である。

【図１７－１９４】（Ａ）～（Ｄ）は導入パートのパターンによってテーブルの構造、輝度データが異なることを比較するための説明図である。

【図１７－１９５】（Ａ）～（Ｄ）は結果パートのパターンによってテーブルの構造、輝度データが異なることを比較するための説明図である。

【図１７－１９６】リーチ前演出の演出種別毎の輝度データテーブルに関する比較の説明図である。

【図１７－１９７】（Ａ）、（Ｂ）は消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出数を示す図である。

【図１７－１９８】（Ａ）、（Ｂ）は演出モードの背景用輝度データテーブルよりも消灯態様の輝度データが多く用いられているリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は演出モードの背景用輝度データテーブルよりも消灯態様の輝度データが多く用いられているリーチ前演出数を示す図である。

【図１７－１９９】（Ａ）、（Ｂ）は演出モードの背景用輝度データテーブルよりも輝度データの平均使用時間が短いリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は演出モードの背景用輝度データテーブルよりも輝度データの平均使用時間が短いリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－２００】（Ａ）、（Ｂ）は演出モードの背景用輝度データテーブルよりも輝度データの輝度値の種類が少ないリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）は演出モードの背景用輝度データテーブルよりも輝度データの輝度値の種類が少ないリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－２０１】（Ａ）、（Ｂ）はループする輝度データテーブルの方が多いリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）はループする輝度データテーブルの方が多いリーチ前演出数を示す図である。
【図１７－２０２】（Ａ）、（Ｂ）はループしない輝度データテーブルの方が多いリーチ前演出の実行割合を示す図、（Ｃ）はループしない輝度データテーブルの方が多いリーチ前演出数を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
本遊技機の特徴Ａを以下に説明する。
【００１０】
（基本説明）
まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。
【００１１】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００１２】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂが設けられている。これらは、それぞれ、７セグメントのＬＥＤなどからなる。特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。特別図-柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。
【００１３】
なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【００１４】
なお、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表

示装置は１種類であってもよい。
【００１５】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【００１６】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【００１７】
画像表示装置５の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。
【００１８】
保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第１特図ゲームに対応する保留記憶数を第１保留記憶数、第２特図ゲームに対応する保留記憶数を第２保留記憶数ともいう。また、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。
【００１９】
また、遊技盤２の所定位置には、複数のＬＥＤを含んで構成された第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられ、第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数によって、第１保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数によって、第２保留記憶数を表示する。
【００２０】
画像表示装置５の下方には、入賞球装置６Ａと、可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。
【００２１】
入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。
【００２２】
可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置６Ａに近接し、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。
【００２３】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左右下方４箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合に

は、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２４】

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ９が設けられている。遊技効果ランプ９は、ＬＥＤを含んで構成されている。

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

（遊技の進行の概略）

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

（演出の進行など）

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

【００５９】

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

もよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【００６９】

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

【００７０】

（基板構成）

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆

動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

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

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】
なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【００８８】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【００８９】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【００９０】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【００９１】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。
【００９２】
（主基板１１の主要な動作）
まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。
【００９３】
図３に示す遊技制御メイン処理では、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。
【００９４】
次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップＳ３）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。初期化処理では、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするＲＡＭクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。
【００９５】
また、ＣＰＵ１０３は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する（ステップＳ９）。演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置５において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。
【００９６】
クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、ＲＡＭ１０２（バックアップＲＡＭ）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップＳ４）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機１への電力供給が停止したときには、ＣＰＵ１０３は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、ＲＡＭ１０２にデータをバ

ックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、ＲＡＭ１０２のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップＳ４では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでＲＡＭ１０２にバックアップデータが記憶されていない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ８）を実行する。

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

復旧処理または初期化処理を終了して演出制御基板１２に演出制御コマンドを送信した後には、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１０）。そして、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１１）、割込みを許可する（ステップＳ１２）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【０１０２】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図４のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントス

イッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１０８】

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

【０１０９】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲーム又は第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口及び第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。
【０１１０】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【０１１１】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、変動パターン設定処理は終了する。
【０１１２】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。
【０１１３】
ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【０１１４】
ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"４"に更新される。その一方で、大当りフラグがオフであり、表示結果が「小当り」である場合には、特図プロセスフラグの値が"８"に更新される。また、表示結果が「ハズレ」である場合には、特図プロセスフラグの値が"０"に更新される。表示結果が「小当り」又は「ハズレ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【０１１５】
ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放前処理は終了する。
【０１１６】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"６"に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【０１１７】
ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"６"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"５"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"７"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。
【０１１８】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"７"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。
【０１１９】
ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"８"のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が"９"に更新され、小当り開放前処理は終了する。
【０１２０】
ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"９"のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が"１０"に更新され、小当り開放中処理は終了する。
【０１２１】
ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"１０"のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小

当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、小当り終了処理は終了する。

【０１２２】

（演出制御基板１２の主要な動作）

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といっ

た、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

ステップＳ１７７のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が"７"のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【０１３８】

（基本説明の変形例）

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

【０１３９】

上記基本説明のパチンコ遊技機１は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品と

して払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【０１４０】

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

【０１４１】

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

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

［特徴部０２ＴＭ］

次に、［特徴部０２ＴＭ］に関して、図８－１～図８－７４を用いて説明する。

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

【０１４６】

［盤面構成］

図８－１は、パチンコ遊技機の正面図である。

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

【０１４７】
第１経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の左側領域（左側遊技領域）に遊技球を打込むことが左打ちと呼ばれる。第２経路に遊技球を流下させるために画像表示装置５の右側領域（右側遊技領域）に遊技球を打込むことが右打ちと呼ばれる。第１経路は、遊技領域の左側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、左打ち経路と呼ばれてもよい。また、第２経路は、遊技領域の右側に遊技球を打ち込むことにより遊技球が流下可能となる経路であるので、右打ち経路と呼ばれてもよい。
【０１４８】
なお、第１経路と第２経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共有化された経路であってもよい。左遊技領域と右遊技領域とは、たとえば、遊技領域内における画像表示装置５の端面や遊技釘の配列等により区分けされていればよい。
【０１４９】
打球操作ハンドル３０の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。また、遊技球は、右遊技領域へと誘導された場合に、たとえば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左遊技領域へは誘導不可能または誘導困難となる。
【０１５０】
遊技領域のうちの左遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、第１始動入賞口を構成する入賞球装置６Ａが設けられている。
【０１５１】
遊技領域のうちの右遊技領域に打分けられた遊技球が進入可能な構造物として、通過ゲート４１、第２始動入賞口を構成する可変入賞球装置６Ｂ、および大入賞口を構成する特別可変入賞球装置７が設けられている。
【０１５２】
左遊技領域では、入賞口構造物のうち入賞球装置６Ａに遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、入賞球装置６Ａに遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を左打ちすればよい。また、右遊技領域では、入賞口構造物のうち可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、および特別可変入賞球装置７に遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。このため、可変入賞球装置６Ｂ、通過ゲート４１、および特別可変入賞球装置７に遊技球を進入させることを狙うときに、遊技者は、遊技球を右打ちすればよい。
【０１５３】
なお、右遊技領域に打分けられた遊技球が入賞球装置６Ａに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は左遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。逆に、左遊技領域に打分けられた遊技球が通過ゲート４１、および、可変入賞球装置６Ｂに進入する可能性があるようにしてもよいが、遊技性の観点から、その可能性は右遊技領域に打分けられた遊技球がそれらに進入する可能性に比べて極端に低くすることが望ましい。
【０１５４】
画像表示装置５の右下方部（入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間）には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド（不図示）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。
【０１５５】
一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイドがオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイドがオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【０１５６】
大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば、１０個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【０１５７】
（大当りラウンド制御）
ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御しているときに、（Ａ）大当りラウンド開始指定コマンドを送信すると、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態から開放状態とし、遊技球が大入賞口に入賞し易いように特別可変入賞球装置７の開放制御を行い、（Ｂ）大当りラウンド終了指定コマンドを送信すると、特別可変入賞球装置７を開放状態から閉鎖状態とし、遊技球が大入賞口に入賞し難いように特別可変入賞球装置７の閉鎖制御を行う。この（Ａ）及び（Ｂ）の一連の制御を、「大当りＲＤ制御」（大当りラウンド制御）と称する。（Ａ）における特別可変入賞球装置７の開放制御を、適宜「アタッカー開放制御」と称し、（Ｂ）における特別可変入賞球装置７の閉鎖制御を、適宜「アタッカー閉鎖制御」と称する。大当りＲＤ制御は、大当りのラウンド数の回数だけ実行される。
【０１５８】
ｎラウンド目の大当りＲＤ制御（以下、適宜「大当りＲＤ制御（ｎラウンド目）」と称する。）において、ｎラウンド目のアタッカー閉鎖制御が実行されるとともに、大当りＲＤ制御（ｎラウンド目）を終了する。そして、次のアタッカー開放制御が実行されるとともに、大当りＲＤ制御（ｎ＋１ラウンド目）を開始する。
【０１５９】
大当りＲＤ制御において、大入賞口に所定量（例えば、１０個）の遊技球が進入した場合や、特別可変入賞球装置７を開放状態に制御して所定期間（例えば、６０秒間）が経過した場合などに、特別可変入賞球装置７を開放状態から閉鎖状態に制御する。
【０１６０】
また、大当りＲＤ制御において、大入賞口に所定量（例えば、１０個）の遊技球が進入したときに、特別可変入賞球装置７を開放状態から閉鎖状態に制御する場合に、稀に大入賞口に所定量（例えば、１０個）よりも多い遊技球が進入することがある。このように大当りＲＤ制御において、所定量よりも多い遊技球が大入賞口に進入して、予め付与されることが想定されていた数よりも多い賞球が付与されることを「オーバー入賞」と称する。本実施形態における遊技盤の設計では、オーバー入賞が発生すること自体が極稀であり、オーバー入賞が発生した場合であっても、１回の大当りＲＤ制御において、オーバー入賞可能な遊技球の数は「１個」であるものとする。
【０１６１】
大入賞口内には、Ｖ入賞口と、該Ｖ入賞口よりも下流側にある排出口とが設けられている。また、Ｖ入賞口の上流側には可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）が設けられている。可変Ｖ入賞球装置は、ソレノイドによって閉鎖状態と開放状態とに変化する。つまり、大入賞口内を流下する遊技球は、可変Ｖ入賞球装置が開放状態であるときにＶ入賞口を通過可能であり、可変Ｖ入賞球装置が閉鎖状態であるときにＶ入賞口を通過できずに排出口に流下するものとする。
【０１６２】
主基板１１には、スイッチ回路１１０を介して、大入賞口の下流に備えられたＶ入賞口を遊技球が通過したことを検出可能なＶスイッチ（不図示）と、排出口を遊技球が通過したことを検出可能な排出スイッチ（不図示）とが設けられている。
【０１６３】
特別可変入賞球装置７は、透明の部材で形成され、内部を遊技球が通過する様子が視認可能な装置である。この特別可変入賞球装置７には、ＬＥＤランプ等の演出装置を設けてもよく、所定のタイミング（例えば、大入賞口に遊技球が進入したタイミング）でＬＥＤランプを発光（点滅）させる発光演出を実行してもよい。この場合、大入賞口に遊技球が

進入したタイミングで、特別可変入賞球装置７で発光演出が実行され、画像表示装置５で後述する獲得賞球更新演出が実行されるので、大当り遊技中の興趣をより一層向上できる。

【０１６４】

図８－１では不図示ではあるが、画像表示装置５の近傍に役物である第１役物と第２役物を備えている。第１役物と第２役物の設置位置や可動有無について、後述する図８－６９において説明する。

【０１６５】

［通常状態、時短状態、確変状態］

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

【０１６６】

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

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

［乱数値］

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

ータが、カウント可能に制御される。
【０１７２】
なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５は、ＣＰＵ１０３にて、異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによる更新によってカウントするようにしてもよいし、乱数回路１０４によって更新されてもよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【０１７３】
なお、本実施形態では各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をそれぞれ図８－２に示す範囲の値として用いる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の範囲は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値に応じて異ならせてもよい。
【０１７４】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行し、ＲＡＭ１０２をワークエリアとして用いることで、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種の処理が実行される。また、ＣＰＵ１０３は、乱数生成プログラムを実行することで、主基板１１の側において用いられる各種の乱数の全てを生成可能とされている。
【０１７５】
［テーブルデータ］
遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のテーブルデータなどが記憶されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御信号を出力させるために用いられる複数の制御パターンテーブルを構成するテーブルデータや、特別図柄や普通図柄などの可変表示における各図柄の可変表示態様となる変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルなどが記憶されている。
【０１７６】
ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、表示結果判定テーブル、大当り種別判定テーブル、大当り種別詳細情報テーブル（図示略）、変動パターン判定テーブル、普図表示結果判定テーブル（図示略）、普図変動パターン決定テーブル（図示略）などが含まれている。
【０１７７】
＜表示結果判定テーブル＞
図８－３（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶されている［第１特別図柄用］表示結果判定テーブル、及び、［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルを示す説明図である。このうち、図８－３（Ａ１）は、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（即ち、第１特別図柄の可変表示が行われるとき）表示結果を決定する場合のテーブルである。また、図８－３（Ａ２）は、遊技球が第２始動入賞口に入賞したことに基づく保留記憶を用いて（即ち、第２特別図柄の可変表示が行われるとき）表示結果を決定する場合のテーブルである。
【０１７８】
ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への始動入賞（第１始動入賞）、または、第２始動入賞口への始動入賞（第２始動入賞）が検出されると、所定のタイミングで、乱数回路１２４のカウント値（ＭＲ１）を抽出する。第１始動入賞については、抽出値を［第１特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第１特別図柄に関して大当りにすることに決定する。第２始動

入賞については、抽出値を［第２特別図柄用］表示結果判定テーブルに設定された大当り判定値と比較し、抽出値がいずれかの大当り判定値と一致すると、第２特別図柄に関して大当りにすることに決定する。

【０１７９】

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

【０１８０】

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

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

【０１８１】

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

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

【０１８２】

（大当り種別判定テーブル）

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

【０１８３】

大当り種別判定テーブルは、可変表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ＭＲ２）に基づいて、大当りの種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」（図８－４参照）のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【０１８４】

ここで、本実施形態における大当り種別について、図８－４（１）及び（２）を用いて説明する。大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される「大当りＡ」と、大当り遊技状態の終了後において最大

で１５４回の可変表示に亘って時短制御が実行される「大当りＢ」及び「大当りＣ」とが設けられている。また、時短制御が実行されない制御状態を、適宜「非時短制御」等と称する。

【０１８５】

また、これらの「大当りＡ」、「大当りＢ」、及び「大当りＣ」は、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が大入賞口に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１５４回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。また、確変制御が実行されない制御状態を、適宜「非確変制御」や「低確制御」等と称する。

【０１８６】

可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）の開放状態には、開放状態となる期間が短いショート開放状態（例えば、０．１秒）と、開放状態となる期間が長いロング開放状態（例えば、１５秒）とがある。「大当りＡ」は、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となり、「大当りＢ」、及び「大当りＣ」は、大当り遊技状態の１ラウンド目において可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となるものとする。

【０１８７】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～３ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＡ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がショート開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて困難であり、確変制御が実行されることが期待できないので、実質的な「通常大当り」となる。以下では「大当りＡ」を、適宜「３Ｒ通常大当り」、「通常大当り」、「３Ｒ大当り」等と称する。

【０１８８】

この「大当りＡ」において、イレギュラーであるものの、遊技球がＶ入賞口に入賞した場合には、最大で１５４回の可変表示に亘って確変制御が実行される。従って、この場合、最大で１００回の可変表示に亘って確変制御と時短制御が実行された後に、最大で５４回の可変表示に亘って確変制御と非時短制御が実行される。

【０１８９】

「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～１０ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＢ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。以下では「大当りＢ」を、適宜「３Ｒ確変大当り」、「確変大当り」、「１０Ｒ大当り」と称する。

【０１９０】

「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～１０ラウンド目に大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる通常開放大当りである。また、「大当りＣ」では、１ラウンド目に可変Ｖ入賞球装置がロング開放状態となることにより、遊技球をＶ入賞口に入賞させることは極めて容易であり、確変制御が実行されることが期待できるので、実質的な確変大当りとなる。以下では「大当りＣ」を、適宜「１０Ｒ確変大当り」、「確変大当り」、「１０Ｒ大当り」と称する。

【０１９１】

なお、本実施形態においては、大当り種別として「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は３種類以下、又は３種類以上設けてもよい。

【０１９２】

図８－３（Ｂ１）に示すように、［第１特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～２９９のうち、０～１４９までが「大当りＡ」、１５０～２９９までが「大当りＢ」に割り当てられている。一方で、図８－３（Ｂ２）に示すように、［第２特別図柄用］大当り種別判定テーブルにおいては、ＭＲ２の判定値の範囲０～

２９９のうち、全ての判定値が「大当りＣ」に割り当てられている。
【０１９３】
つまり、変動特図が第１特別図柄である場合は、５０％の割合で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。更に、変動特図が第２特別図柄である場合は、１００％の割合で大当り遊技状態の１ラウンド目に遊技球がＶ入賞口に入賞しやすい状態となることによって、大当り遊技終了後に確変制御と時短制御との両方が実施される。
【０１９４】
本例では、「大当りＡ」となった場合であっても、Ｖフタがショート開放状態となったときにＶ入賞させることは可能であるものの極めて希有であるので、「大当りＡ」となった場合には、Ｖ入賞せず確変制御が実行されないものとして説明する。また、「大当りＢ」又は「大当りＣ」となった場合であっても、Ｖフタがロング開放状態となったときにＶ入賞させられないことはあり得るものの極めて希有であるので、「大当りＢ」又は「大当りＣ」となった場合には、Ｖ入賞し確変制御が実行されるものとして説明する。
【０１９５】
なお、上記の実施形態では、図８－４の大当り種別の説明に示したように、確変制御の回数や時短制御の回数は、遊技状態に関わらず共通である例を示したが、このような形態に限らず、確変制御の回数や時短制御の回数を、遊技状態に応じて異ならせてもよい。
【０１９６】
例えば、前述したように、本来第１特別図柄の変動表示が主に実行されるべき低ベース状態に制御されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当りＡ」となった場合、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って低確制御及び時短制御が実行される。一方で、本来第２特別図柄の変動表示が主に実行されるべき高ベース状態に制御されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当りＡ」となった場合、大当り遊技状態の終了後において最大で４５０回の可変表示に亘って低確制御及び時短制御が実行される構成を採用してもよい。
【０１９７】
このような構成によれば、高ベース状態に制御されているときに、第１特別図柄の変動表示が実行され、当該変動表示の表示結果が「大当り」となってしまった場合であっても、時短制御回数として、通常の「最大で１００回」よりも多い回数（最大で４５０回）が付与され、遊技者が不利になり過ぎてしまうことを防止できる。
【０１９８】
なお、大当り種別を大当り種別判定用の乱数値であるＭＲ２を用いて決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は、特図表示結果判定用の乱数値であるＭＲ１を用いて決定してもよい。
【０１９９】
［変動パターン］
図８－５～図８－７は、本実施形態における変動パターン判定テーブルの具体例を示す説明図である。
図８－５は、通常状態（後述する通常モード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［通常状態（通常モード）用］変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。
図８－６は、時短状態（後述する右打ちモード：時短モード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［時短状態（右打ちモード：時短モード）用］変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。
図８－７は、ＳＴ状態（後述する右打ちモード：ＳＴモード）用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）用］変動パターン判定テーブル」と称する。）の具体例を示している。

このうち、図８－５～図８－７の（１）は、はずれ用の変動パターン判定テーブル（以下、適宜「［はずれ用］変動パターン判定テーブル」）の具体例を示しており、図８－５～図８－７の（２）は、大当り用の変動パターン判定テーブルの具体例（以下、適宜「［大当り用］変動パターン判定テーブル」）を示している。

【０２００】

＜リーチを伴わない変動パターン＞

本実施形態において、リーチを伴わない変動パターン（「非リーチはずれ」、「高速Ｂはずれ」、「高速Ｃはずれ」、「高速Ｃはずれリザルト表示」等）とは、変動表示が開始された後にリーチが成立せずに変動表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組み合わせが停止表示される変動パターンである。

【０２０１】

本実施形態において、リーチを伴わない変動パターンのうち、「非リーチはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は５０００ｍｓであり、「高速Ｂはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３０００ｍｓであり、「高速Ｃはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２０００ｍｓであり、「高速Ｃはずれリザルト表示」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は６０００ｍｓである。

【０２０２】

「高速Ｃはずれリザルト表示」の変動パターンは、ＳＴ状態の最終変動においてのみ実行される変動パターンであり、「高速Ｃはずれ」の変動パターンが実行された後に、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示が表示される変動パターンである。

【０２０３】

＜ノーマルリーチを伴う変動パターン＞

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターン（「ノーマルリーチＡはずれ」、「ノーマルリーチＡ大当り」、「ノーマルリーチＢはずれ」、「ノーマルリーチＢ大当り」、「ノーマルリーチＣはずれ」、「ノーマルリーチＣ大当り」）とは、リーチ状態が成立した後に、後述するスーパーリーチ演出が実行されることなく、最終表示結果が確定停止される。

【０２０４】

本実施形態において、ノーマルリーチを伴う変動パターンのうち、「ノーマルリーチＡはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３００００ｍｓであり、「ノーマルリーチＡ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は３５０００ｍｓであり、「ノーマルリーチＢはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２００００ｍｓであり、「ノーマルリーチＢ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は２２０００ｍｓであり、「ノーマルリーチＣはずれ」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１５０００ｍｓであり、「ノーマルリーチＣ大当り」の変動パターンと判定された場合の変動表示期間は１７０００ｍｓである。

【０２０５】

＜スーパーリーチを伴う変動パターン＞

本実施形態において、スーパーリーチを伴う変動パターン（「ＳＰリーチＡはずれ」、「ＳＰリーチＡ大当り」、「ＳＰリーチＢはずれ」、「ＳＰリーチＢ大当り」、「ＳＰリーチＣはずれ」、「ＳＰリーチＣ大当り」）では、大当りに当選しているか否かを報知するスーパーリーチ演出が実行されることによって、最終表示結果が確定停止される。

【０２０６】

（スーパーリーチ演出（バトル演出））

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

当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。

【０２０７】

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

【０２０８】

＜［通常状態（通常モード）用］変動パターン判定テーブル＞

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

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

＜［時短状態（右打ちモード：時短モード）用］変動パターン判定テーブル＞

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

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

＜［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）用］変動パターン判定テーブル＞

図８－７は、本実施形態における［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）用］変動パターン判定テーブルの具体例である。

図８－７（Ａ）は、本実施形態における［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）＜１～１５３回転目＞用］変動パターン判定テーブルの具体例であり、図８－７（Ｂ）は、本実施形態における［ＳＴ状態（右打ちモード：ＳＴモード）＜１５４回転目＞用］変動パターン判定テーブルの具体例である。

【０２１５】

図８－７（Ａ）：（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～９７０までが「高速Ｃはずれ」の変

動パターン、９７１～９９３までが「ノーマルリーチＣはずれ」の変動パターン、９９４～９９７までが「ＳＰリーチＣはずれ」の変動パターンに割り当てられている。

【０２１６】

図８－７（Ａ）：（２）に示すように、［大当り用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、１～３００までが「高速Ｃ大当り」の変動パターン、３０１～６００までが「ノーマルリーチＣ大当り」の変動パターン、６０１～９９７までが「ＳＰリーチＣ大当り」の変動パターンに割り当てられている。

【０２１７】

図８－７（Ｂ）：（１）に示すように、［はずれ用］変動パターン判定テーブルにおいては、ＭＲ３の判定値の範囲１～９９７のうち、全ての判定値が「高速Ｃはずれ＋リザルト表示」の変動パターンに割り当てられている。

【０２１８】

図８－７（Ｂ）：（２）に示すテーブルは、前述した図８－７（Ａ）：（２）のテーブルと同様であるので説明を省略する。

【０２１９】

［操作方法指示演出］

特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、正しい操作方法で遊技するように指示する操作方法指示演出を実行可能である。この操作方法指示演出には、通常操作方法指示演出と、異常操作方法指示演出とが含まれている。以下では、操作方法指示演出を、適宜「操作方法指示」と称する。

【０２２０】

（通常操作方法指示演出）

特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、遊技者に正しい操作方法で遊技するように指示する通常操作方法指示演出を実行可能である。この通常操作方法指示演出は、遊技者が正しい操作方法で遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法で遊技している場合に関わらず、事前に決められた実行タイミングで実行される演出である。

【０２２１】

右打ちで遊技すべき右打ちモードから左打ちで遊技すべき通常モード（左打ちモード）に制御されたとき（本例では、通常モードに制御された直後のタイミング）に、遊技者に正しい操作方法である左打ちで遊技するように指示する通常左打ち指示演出を実行可能である。この通常左打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である左打ちで遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法である右打ちで遊技している場合に関わらず実行される演出である。

【０２２２】

また、右打ちで遊技すべき右打ちモード（大当り遊技状態、時短状態、ＳＴ状態）に制御されたとき（本例では、右打ちモードに制御された直後のタイミング）に、遊技者に正しい操作方法である右打ちで遊技するように指示する通常右打ち指示演出を実行可能である。この通常右打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である右打ちで遊技している場合や、遊技者が誤った操作方法である左打ちで遊技している場合に関わらず実行される演出である。

【０２２３】

（異常操作方法指示演出）

特定の操作方法で遊技すべき遊技状態に制御されているときに、遊技者に正しい操作方法で遊技するように指示する異常操作方法指示演出を実行可能である。この異常操作方法指示演出は、遊技者が誤った操作方法で遊技することによって所定の条件（図８－１０（Ａ）参照）が成立した場合に実行される演出である。

【０２２４】

左打ちで遊技すべき通常モード（左打ちモード）に制御されているときに、遊技者が誤った操作方法である右打ちで遊技することによって所定の条件（例えば、ゲートスイッチ

から遊技球の通過の信号を連続して５回検出）が成立した場合に、遊技者に正しい操作方法である左打ちで遊技するように指示する異常左打ち指示演出を実行可能である。この異常左打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である左打ちで遊技している場合などには実行されない演出である。

【０２２５】

また、右打ちで遊技すべき右打ちモードに制御されているときに、遊技者が誤った操作方法である左打ちで遊技することによって所定の条件（例えば、第１始動口スイッチから遊技球の入賞を検出）が成立した場合に、遊技者に正しい操作方法である右打ちで遊技するように指示する異常右打ち指示演出を実行可能である。この異常右打ち指示演出は、遊技者が正しい操作方法である右打ちで遊技している場合など実行されない演出である。

【０２２６】

［操作方法指示演出一覧テーブル］

図８－８（Ａ）は、本実施形態における操作方法指示演出一覧テーブルの具体例の説明図である。図８－８（Ａ）には、各操作方法指示演出の名称や種別を示す「操作方法指示演出」、各操作方法指示演出が実行されるタイミングを示す「実行タイミング」、各操作方法指示演出で用いられる演出装置を示す「演出装置」、各操作方法指示演出の演出内容の例を示す「演出内容例」、及び、各操作方法指示演出が実行される期間を示す「演出実行期間」が設けられている。なお、図８－８（Ａ）の説明において、詳細を説明していない演出やモードなどについては、後述するものとする。

【０２２７】

図８－８（Ａ）に示すように、操作方法指示演出が「第１操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち 「通常右打ち指示」であり、実行タイミングは「大当り開始時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第１指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第１指示音声（左打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「１５００ｍｓ」、「３０００ｍｓ」である。本例では、大当り種別に応じて、第１操作方法指示演出の演出実行期間が異なっている（図８－５４、図８－５５、図８－５６参照）。

【０２２８】

また、操作方法指示演出が「第２操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち 「通常右打ち指示」であり、実行タイミングは「時短開始時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第２指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第２指示音声（右打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「３０００ｍｓ」である。

【０２２９】

また、操作方法指示演出が「第３操作方法指示演出」である場合、「通常操作方法指示」のうち 「通常左打ち指示」であり、実行タイミングは「時短制御終了時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第３指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第３指示音声（左打ちだ）」が再生出力され、演出実行期間は「５０００ｍｓ」である。この第３操作方法指示演出の実行タイミングである「時短制御終了時」とは、具体的には、右打ちモード（時短状態、ＳＴ状態）の制御が終了し、左打ちモード（通常状態）の制御が開始したタイミングである。

【０２３０】

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

左打ち検出条件（図８－１０（Ａ）参照）が成立したタイミングである。
【０２３１】
　また、操作方法指示演出が「第５操作方法指示演出」である場合、「異常操作方法指示」のうち「異常左打ち指示」であり、実行タイミングは「左打ちモード中の異常右打ち検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「スピーカ８Ｌ、８Ｒ」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第５指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第５指示音声（左打ちだ）」が再生出力される。
【０２３２】
　第５操作方法指示演出として、第５操作方法指示演出（ＬＶ１：ショート）と、第５操作方法指示演出（ＬＶ２：ロング）とがあり、第５操作方法指示演出（ＬＶ１：ショート）は、異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）（図８－１０（Ａ）参照）が成立したときに実行され、第５操作方法指示演出（ＬＶ２：ロング）は、異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）（図８－１０（Ａ）参照）が成立したときに実行される。以下では、第５操作方法指示演出（ＬＶ１：ショート）を、適宜「第５操作方法指示演出（ＬＶ１）」、「第５操作方法指示演出（ショート）」と称し、第５操作方法指示演出（ＬＶ２：ロング）を、適宜「第５操作方法指示演出（ＬＶ２）」、「第５操作方法指示演出（ロング）」と称する。
【０２３３】
　操作方法指示演出が「第５操作方法指示演出（ＬＶ１）」である場合、演出実行期間は「５０００ｍｓ」であり、操作方法指示演出が「第５操作方法指示演出（ＬＶ２）」である場合、演出実行期間は「１００００ｍｓ」である。このように、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）の演出実行期間より第５操作方法指示演出（ＬＶ２）の演出実行期間の方が長いことによって、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）より第５操作方法指示演出（ＬＶ２）の方が強調される演出となっている。
【０２３４】
　なお、上記の実施形態では、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）と、第５操作方法指示演出（ＬＶ２）とで、演出実行期間が異なる例を示したが、このような例に限定されず、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）と、第５操作方法指示演出（ＬＶ２）とで、演出実行期間とは異なる要素が異なってもよいものとする。
【０２３５】
　例えば、第５操作方法指示演出（ＬＶ１）において、画像表示装置５に「第５Ａ指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第５Ａ指示音声」が再生出力され、第５操作方法指示演出（ＬＶ２）において、画像表示装置５に「第５Ｂ指示画像」が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから「第５Ｂ指示音声」が再生出力されるものとする。
【０２３６】
　このとき、第５Ｂ指示画像は、第５Ａ指示画像よりも強調された画像であってもよい。強調された画像とは、「表示領域が大きい」、「使用される表示色が多い」などである。また、第５Ｂ指示音声は、第５Ａ指示音声よりも強調された音声であってもよい。強調された音声とは、「音声の音量が大きい」、「音声の文字数が多い」、「音声のキーが高い」などである。
【０２３７】
［エラー報知演出］
　エラーが発生したときに、エラーが発生したことを報知するエラー報知演出を実行可能である。このエラー報知演出には、エラーの種別に応じて第１エラー報知演出と、第２エラー報知演出と、第３エラー報知演出と、第４エラー報知演出とがある。以下では、エラー報知演出を、適宜「エラー報知」と称する。
【０２３８】
（第１エラー報知演出）
　玉切れエラーが発生したときに、玉切れエラーが発生したことを遊技者に報知する第１エラー報知演出（玉切れエラー報知）を実行可能である。この第１エラー報知演出は、第

１エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（玉切れエラーを検出した）ときに実行される演出である。

【０２３９】

（第２エラー報知演出）

パチンコ遊技機１の上皿が遊技球で満タンになってしまったことに基づいて、満タンエラーが発生したときに、満タンエラーが発生したことを遊技者に報知する第２エラー報知演出（満タンエラー報知）を実行可能である。この第２エラー報知演出は、第２エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（満タンエラーを検出した）ときに実行される演出である。

【０２４０】

（第３エラー報知演出）

扉開放エラーが発生したときに、扉開放エラーが発生したことを遊技者に報知する第３エラー報知演出（扉開放エラー報知）を実行可能である。この第３エラー報知演出は、第３エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（扉開放エラーを検出した）ときに実行される演出である。

【０２４１】

（第４エラー報知演出）

磁気エラーが発生したときに、磁気エラーが発生したことを遊技者に報知する第４エラー報知演出（磁気エラー報知）を実行可能である。この第４エラー報知演出は、第４エラー検出条件（図８－１０（Ｂ）参照）が成立した（磁気エラーを検出した）ときに実行される演出である。

【０２４２】

［操作方法指示演出一覧テーブル］

図８－８（Ｂ）は、本実施形態におけるエラー報知演出一覧テーブルの具体例の説明図である。図８－８（Ｂ）には、各エラー報知演出の名称や種別を示す「エラー報知演出」、各エラー報知演出が実行されるタイミングを示す「実行タイミング」、各エラー報知演出で用いられる演出装置を示す「演出装置」、各エラー報知演出の演出内容の例を示す「演出内容例」、及び、各エラー報知演出が実行される期間を示す「演出実行期間」が設けられている。なお、図８－８（Ｂ）の説明において、詳細を説明していない演出やモードなどについては、後述するものとする。

【０２４３】

図８－８（Ｂ）に示すように、エラー報知演出が「第１エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち 「玉切れエラー報知」であり、実行タイミングは「玉切れエラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「遊技効果ランプ９」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第１エラー画像」（「玉切れエラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ９が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。

【０２４４】

また、エラー報知演出が「第２エラー報知演出」である場合、「エラー報知」のうち「満タンエラー報知」であり、実行タイミングは「満タンエラー検出時」であり、演出装置は「画像表示装置５」と「遊技効果ランプ９」であり、演出内容例は、画像表示装置５に「第２エラー画像」（「満タンエラー」の文字を含む画像）が表示され、遊技効果ランプ９が「赤色点滅」で発光され、演出実行期間は「エラー解消まで」である。

【０２４５】

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

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

［異常操作方法指示演出決定処理］

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

第２異常左打ち指示フラグは、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。第２異常左打ち指示フラグ

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

第１異常左打ち指示フラグは、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。第１異常左打ち指示フラグがセットされていることによって、異常操作方法指示演出決定処理や後述する大当り開始時演出終了判定処理において、既に異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されていることを判定可能となる。この第１異常左打ち指示フラグは、第１異常左打ち指示フラグがセットされたときの対象となる異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が終了したときや、第２異常左打ち指示フラグがセットされたときに消去される。

【０２６４】

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

【０２６５】
遊技モードが右打ちモードである場合（ステップＳ０２ＴＭ１２１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する異常右打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１２２０）。異常右打ち指示フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ１２２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０２６６】
異常右打ち指示フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ１２２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図８－１０（Ａ）参照）に基づいて異常左打ち検出条件が成立しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ１２３０）。
【０２６７】
ＣＰＵ１０３が、異常操作方法指示に関連する条件テーブル（図８－１０（Ａ）参照）に基づいて異常左打ち検出条件が成立しているか否かを判定し、その判定結果を含む演出用コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信することによって、演出制御用ＣＰＵ１２０は判定結果を把握することができる。
【０２６８】
異常左打ち検出条件が成立していない場合（ステップＳ０２ＴＭ１２３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０２６９】
異常左打ち検出条件が成立している場合（ステップＳ０２ＴＭ１２３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該異常操作方法指示演出決定処理が大当りファンファーレ期間（以下、適宜「大当りＦＦ期間」と称する。）に実行されているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ１２４０）。当該異常操作方法指示演出決定処理が大当りＦＦ期間に実行されている場合（Ｓ０２ＴＭ１２４０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０２７０】
当該異常操作方法指示演出決定処理が大当りＦＦ期間に実行されていない場合（Ｓ０２ＴＭ１２４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ１２５０）、異常右打ち指示フラグをセットし（Ｓ０２ＴＭ１２６０）、そのまま処理を終了する。
【０２７１】
異常右打ち指示フラグは、異常右打ち指示演出が実行されることが決定されたことに基づいてセットされる演出フラグの一種である。異常右打ち指示フラグがセットされていることによって、異常操作方法指示演出決定処理や後述する大当り開始時演出終了判定処理において、既に異常右打ち指示演出が実行されていることを判定可能となる。この異常右打ち指示フラグは、異常右打ち指示フラグがセットされたときの対象となる異常右打ち指示演出が終了したときに消去される。
【０２７２】
［異常操作方法指示演出決定処理で参照されるテーブル］
＜異常操作方法指示に関連する条件テーブル＞
図８－１０（Ａ）は、異常操作方法指示に関連する条件テーブルの具体例を示す説明図である。図８－１０（Ａ）に示すように、この実施の形態では、各異常操作方法指示演出に対応して、それぞれ条件が設定されている。
【０２７３】
（異常左打ち検出条件）
異常右打ち指示に対応する条件として、異常左打ち検出条件が定められている。具体的には、異常左打ち検出条件として、「右打ちモードで第１始動口スイッチから信号を検出」が定められている。
【０２７４】

例えば、時短モード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第１始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合や、ＳＴモード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第１始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合や、大当りモード中に遊技者が左打ちで遊技を行ったことによって、第１始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合などに、この異常左打ち検出条件が成立する。

【０２７５】

（異常右打ち検出条件　ＬＶ１：ショート）

異常左打ち指示に対応する条件として、異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）が定められている。具体的には、異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）として、「通常モード（左打ちモード）でゲートスイッチからの信号を連続して５回検出」が定められている。

【０２７６】

例えば、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、通過ゲート４１を遊技球が連続して５個通過してしまった場合などに、この異常右打ち検出条件（ＬＶ１：ショート）が成立する。なお、通過ゲート４１を遊技球が連続して５個通過したときの「連続」とは、１．５秒以内に次の遊技球が通過した場合を想定しているが、このような形態に限定されず、１．５秒よりも短い時間以内としてもよいし、１．５秒よりも長い時間以内としてもよい。

【０２７７】

（異常右打ち検出条件　ＬＶ２：ロング）

異常左打ち指示に対応する条件として、異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）が定められている。具体的には、異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）として、「通常モード（左打ちモード）でゲートスイッチからの信号を連続して６回以上検出」または「通常モードで第２始動口スイッチからの信号を検出」が定められている。

【０２７８】

例えば、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、通過ゲート４１を遊技球が連続して６個以上通過してしまった場合や、通常モード中に遊技者が右打ちで遊技を行ったことによって、第２始動入賞口に遊技球が進入してしまった場合などに、この異常右打ち検出条件（ＬＶ２：ロング）が成立する。

【０２７９】

＜エラー報知に関連する条件テーブル＞

図８－１０（Ｂ）は、エラー報知に関連する条件テーブルの具体例を示す説明図である。図８－１０（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、各エラー報知演出に対応して、それぞれ条件と、条件成立時にセットされる演出フラグとが設定されている。

【０２８０】

（第１エラー検出条件）

第１エラー報知（玉切れエラー報知）に対応する条件として、第１エラー検出条件が定められている。具体的には、第１エラー検出条件として、「玉切れエラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第１エラー指定フラグ」が定められている。

【０２８１】

（第２エラー検出条件）

第２エラー報知（満タンエラー報知）に対応する条件として、第２エラー検出条件が定められている。具体的には、第２エラー検出条件として、「満タンエラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第２エラー指定フラグ」が定められている。

【０２８２】

（第３エラー検出条件）

第３エラー報知（扉開放エラー報知）に対応する条件として、第３エラー検出条件が定められている。具体的には、第３エラー検出条件として、「扉開放エラー検出」が定めら

れており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第３エラー指定フラグ」が定められている。
【０２８３】
（第４エラー検出条件）
第４エラー報知（磁気エラー報知）に対応する条件として、第４エラー検出条件が定められている。具体的には、第４エラー検出条件として、「磁気エラー検出」が定められており、この条件が成立したときにセットされる演出フラグとして、「第４エラー指定フラグ」が定められている。
【０２８４】
［大当り開始時演出終了判定判定処理］
図８－１１は、大当り開始時に実行される大当り開始時演出終了判定判定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の大当り中演出処理（ステップＳ１７６）において、図８－１１に示す大当り開始時演出終了判定判定処理を実行する。
【０２８５】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ２０１０）。即ち、第１異常左打ち指示フラグ、または、第２異常左打ち指示フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。異常左打ち指示フラグがセットされていない場合（Ｓ０２ＴＭ２０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ２０３０に処理を進める。
【０２８６】
異常左打ち指示フラグがセットされている場合（Ｓ０２ＴＭ２０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の異常左打ち指示演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ２０２０）、ステップＳ０２ＴＭ２０３０に処理を進める。
【０２８７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ０２ＴＭ２０３０）。異常右打ち指示フラグがセットされていない場合（Ｓ０２ＴＭ２０３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０２８８】
異常右打ち指示フラグがセットされている場合（Ｓ０２ＴＭ２０３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の異常右打ち指示演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ２０４０）、そのまま処理を終了する。
【０２８９】
このように、大当りＦＦ演出が開始されるときに実行される大当り開始時演出決定処理において、異常操作方法指示（異常左打ち指示、異常右打ち指示）を終了する処理が実行されるので、大当りＦＦ演出が実行されると、それまで実行されていた異常操作方法指示（異常左打ち指示、異常右打ち指示）は終了する。
【０２９０】
一方で、大当りＦＦ演出が開始されるときに実行される大当り開始時演出決定処理において、エラー報知や後述する音量調整演出や光量調整演出やオートボタン設定演出などを終了する処理が実行されないので、大当りＦＦ演出が実行されても、それまで実行されていたエラー報知や後述する音量調整演出や光量調整演出やオートボタン設定演出などは終了せずに継続して実行する。
【０２９１】
［遊技フロー］
次に、本実施形態における遊技フローを説明する。本例では、遊技状態が通常状態（低確／低ベース状態）に制御されているときの遊技モードを［通常モード］としており、遊技状態が時短状態（低確／高ベース状態）に制御されており、この時短状態の制御回数が最大で１００回であるときの遊技モードを［時短モード］としており、遊技状態が確変状態（高確／高ベース状態）に制御されており、この確変状態の制御回数が最大で１５４回

であるときの遊技モードを［ＳＴモード］としており、遊技状態が大当り遊技状態に制御されているときの遊技モードを［大当りモード］としている。

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

以下、遊技フローにおける（１）～（５）の遊技モードについて説明する。

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

（３）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、時短状態における１００回の可変表示が実行されると、（１）の状態に制御される。

【０３００】

（４）前述した（２）大当り種別が「大当りＢ」である場合の大当りが終了すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が確変状態（高確／高ベース状態）に制御されて、１５４回の可変表示が実行されるときにおける、遊技モードを［ＳＴモード］（パワフルラッシュ）としている。遊技モードが［ＳＴモード］である場合の演出例として、遊技モードが［ＳＴモード］に移行することを報知する「パワフルラッシュ」の文字が画像表示装置５に表示されている。

【０３０１】
遊技モードが［ＳＴモード］である場合、ＳＴモードにおいて演出性が異なる３つの演出モードが設定されており、これらの演出モードを遊技者が任意に選択することが可能である。以下では、遊技モードが［ＳＴモード］であり、演出モードがいずれかの演出モードに設定された場合、適宜「ＳＴモード［演出モード名］」と称する。
【０３０２】
本例では、ＳＴモード内の演出モードとして、［夢夢モード］、［ナナモード］、［ジャムモード］の３つの演出モードが設定されている。
［夢夢モード］は、リーチ演出などでキャラＡが主に登場する演出モードであり、［ナナモード］は、リーチ演出などでキャラＢが主に登場する演出モードであり、［夢夢モード］は、リーチ演出などでキャラＣが主に登場する演出モードである。なお、上記の実施形態に限定されず、演出モードによって、背景画像や対応表示（アクティブ表示、保留表示）のインターフェイスなどを異ならせてもよい。
【０３０３】
本例では、ＳＴモードの演出モードを選択する手法として、「大当りＢ」からＳＴモードに制御される場合、当該大当り遊技内で演出モードを選択することが可能であり（図８－６０（Ｂ）参照）、「大当りＣ」からＳＴモードに制御される場合、当該大当り遊技内で演出モードを選択することが可能である（不図示）。
【０３０４】
（４）の状態で、全ての表示結果が「はずれ」となる、確変状態における１５４回の可変表示が実行されると、（１）の状態に制御される。
【０３０５】
（５）遊技モードが、［時短モード］である場合（（３）参照）、または、［ＳＴモード］である場合（（４）参照）に、いずれかの変動表示の表示結果が「大当り」となると、大当り遊技状態に制御される。表示結果が「大当り」となった場合の第２特別図柄の大当り種別として「大当りＣ」がある。
【０３０６】
（５）大当り種別が「大当りＣ」である場合の演出例として、「１０Ｒ大当り」であることを報知する「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字が画像表示装置５に表示されている。
【０３０７】
［飾り図柄、小図柄］
演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、飾り図柄の変動表示を画面中央領域（以下、適宜「図柄表示エリア」と称する。）で開始させるとともに、小図柄の変動表示を画面左上領域（以下、適宜「小図柄表示エリア」と称する。）で開始させる。
【０３０８】
そして、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出表示されたことに対応して、表示結果となる飾り図柄の組合せを図柄表示エリアに確定停止させるとともに、表示結果となる小図柄の組合せを小図柄表示エリアに確定停止させる。
【０３０９】
［レイヤ構造］
図８－１３（Ａ）は、画像表示装置５における各種画像のレイヤ構造を模式的に表した概念図であり、図８－１３（Ｂ）は、画像表示装置５における各種画像のレイヤ構造の説明図である。図８－１３（Ａ）及び（Ｂ）に示すように、レイヤ構造は、第１レイヤ、第２レイヤ、第３レイヤ、及び第４レイヤの４種類のレイヤから構成されている。
【０３１０】
図８－１３（Ａ）に示すように、第１レイヤは最前面のレイヤに表示され、第２レイヤは第１レイヤの１つ背面のレイヤに表示され、第３レイヤは第２レイヤの１つ背面に表示され、第４レイヤは第３レイヤの１つ背面、即ち、最背面のレイヤに表示される。従って、レイヤの表示優先度として、第１レイヤの表示優先度がもっとも高くなっており、第２

レイヤ、第３レイヤの順で表示優先度が低くなり、第４レイヤの表示優先度がもっとも低くなっている。即ち、第４レイヤ＜第３レイヤ＜第２レイヤ＜第１レイヤの順で表示優先度が高くなっている。なお、表示優先度が高いレイヤの所定表示領域に表示された情報は、表示優先度が低いレイヤの所定表示領域に表示された情報よりも視認性が高い（遊技者から見て手前に表示されているように見える）ことになる。

【０３１１】

また、図８－１３（Ｂ）に示すように、第１レイヤには、小図柄などが表示される。第２レイヤには、エラー報知に関連するエラー報知画像（第１エラー画像、第２エラー画像、第３エラー画像、第４エラー画像）などが表示される。第３レイヤには、操作方法指示に関連する指示画像（第１指示画像、第２指示画像、第３指示画像、第４指示画像）や後述するシステム右打ち画像などが表示される。第４レイヤには、飾り図柄、背景画像、キャラクタ、対応表示（アクティブ表示、保留表示）などが表示される。なお、各演出モードにおける対応表示（アクティブ表示、保留表示）は図１０に示される態様であってもよい。

【０３１２】

以下の説明では、所定の画像が第ｎレイヤに配置される場合に、その所定の画像を、「所定の画像［第ｎレイヤ］」と称する場合がある。例えば、所定の画像としての飾り図柄が第４レイヤに配置される場合は、飾り図柄を、「飾り図柄［第４レイヤ］」と称する。

【０３１３】

なお、特定レイヤに関して、さらに表示優先度の異なるレイヤ構造を設けてもよい。例えば、第４レイヤには、前述したように、飾り図柄、背景画像、対応表示（保留表示、アクティブ表示）、キャラクタなどを配置可能である。ここで、第４レイヤは、第４－１レイヤと、第４－２レイヤと、第４－３レイヤとで構成されるものとし、第４－１レイヤに対応表示が配置され、第４－２レイヤに飾り図柄とキャラクタが配置され、第４－３レイヤに背景画像が配置されるようにしてもよい。この場合には、第４－３レイヤ＜第４－２レイヤ＜第４－１レイヤの順で表示優先度が高いものとする。

【０３１４】

［通常モード：異常左打ち指示の演出例］

図８－１４は、通常モード中の異常左打ち指示（ＬＶ１、ＬＶ２）に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－１５は、通常モード中の異常左打ち指示のうち異常左打ち指示（ＬＶ１）に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。図８－１６は、通常モード中の異常左打ち指示のうち異常左打ち指示（ＬＶ２）に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。図中の「Ｔ」はタイミングを示す。

【０３１５】

［特徴部０２ＴＭ］における図では、演出例の説明のために、便宜的に、画像表示装置５の近傍（右方等）に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される演出音や遊技効果ランプ９の演出光を示している。各装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９）の実際の位置関係は、図８－１に示した通りである。

【０３１６】

また、［特徴部０２ＴＭ］における図では、演出例の特徴を明確に示すために、画像表示装置５の近傍のスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される演出音が図示されているが、ここに図示されている演出音は実際にスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力されている演出音の一部に過ぎず、他の演出音が再生出力されている場合もあるものとする。例えば、スピーカ８Ｌ、８Ｒから演出音（楽曲、セリフ音、メッセージ音（指示音声）、効果音）のうち少なくとも２種類以上の演出音が再生出力されている場合であっても、指示音声が再生出力されていることを明確に示したい場合には、スピーカ８Ｌ、８Ｒから指示音声が再生出力されていることしか図示しない場合がある。また、遊技効果ランプ９の演出光についても同様である。

【０３１７】

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

【０３１８】

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

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

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

【０３１９】

（異常左打ち指示（ＬＶ１）の演出例）

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

【０３２０】

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

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

次いで、図８－１４（３）に示すように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が開始してから５０００ｍｓが経過すると（図８－１５：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）を終了し、画像表示装置５の画面中央から第５指示画像ＩＰ５（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声（本例では、「左打ちだ」の音声）の再生出力を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されている。

【０３２４】

（異常左打ち指示（ＬＶ２）の演出例）

先ず、図８－１４（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに（図８－１６：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図

柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動表示を実行させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。このとき、アクティブ表示領域に、アクティブ表示を表示させている。

【０３２５】

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

【０３２６】

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

【０３２７】

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

【０３２８】

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

【０３２９】

［通常モード：エラー報知の演出例］

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

【０３３０】

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

【０３３１】

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

【０３３２】

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

【０３３３】

次いで、図８－１７（３）に示すように、玉切れエラーが解消し、玉切れエラーの検出が終了すると（図８－１８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出

を終了し、画像表示装置５のエラー画像表示領域から第１エラー画像ＥＰ１を消去させ、遊技効果ランプ９の赤色の点滅発光を終了させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が継続して再生出力されている。

【０３３４】

［通常モード：異常左打ち指示→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

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

【０３３５】

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、右打ちモードに制御されていることに基づいて、画像表示装置５の画面右上に右打ちで遊技を行うことを促進するシステム右打ち画像を表示させている。以下の演出例では、システム右打ち画像についての説明を省略する。

【０３４１】

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

【０３４２】

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

【０３４３】

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

【０３４４】

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

【０３４５】

［通常モード：エラー報知→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

次いで、図８－２１（３）に示すように、玉切れエラー報知演出が開始してエラーが解消するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－２２：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）を再生出力させる。

【０３５０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる。また、本来であれば、遊技効果ランプ９を大当りＦＦ演出に対応する虹色に発光させるときであるが、エラー報知の方が大当りＦＦ演出よりも演出の実行優先度が高いので、遊技効果ランプ９を継続して赤色に点滅発光させる。

【０３５１】

そして、玉切れエラーが解消すると（図８－２２：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を終了し、画像表示装置５のエラー画像表示領域から第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を消去させ、遊技効果ランプ９を赤色の点滅発光から大当りＦＦ演出に対応した虹色に発光させる（不図示）。

【０３５２】

［通常モード：異常左打ち指示、エラー報知→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

図８－２３は、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音と演出光の一例を示す説明図である。また、図８－７６も同様の図であるが、図８－２３とは異なる点として、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１とともにムムというキャラクタを表示させている。図８－２４は、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０３５３】

先ず、図８－２３（１）及び（２）に示す演出例は、図８－１９（１）及び（２）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。

【０３５４】

次いで、図８－２３（３）に示すように、ＣＰＵ１０３が玉切れエラーを検出すると（図８－２４：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させ、遊技効果ランプ９を赤色に点滅発光させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第５指示音声と通常モード演出音が継続して再生出力されている（再生出力優先度：通常モード演出音＜第５指示音声）。

【０３５５】

このとき、第１エラー画像は［第２レイヤ］であり、第５指示画像は［第３レイヤ］であるので、表示優先度は、第５指示画像［第３レイヤ］＜第１エラー画像［第２レイヤ］となっている。

【０３５６】

次いで、図８－２３（４）に示す演出例は、図８－２１（３）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。

【０３５７】

［遊技場において遊技効果ランプ９を用いる演出が実行される場合の具体例］

図８－２５は、パチンコ遊技機１が５台連なって設置されている遊技場の一例である。この例では、パチンコ遊技機１の手前側に遊技場の店員が立っており、５台の全てのパチンコ遊技機１が遊技者に遊技されている様子を示す説明図である。この図において、最も店員の近くに設置されている（手前側に設置されている）パチンコ遊技機１を「パチンコ遊技機１Ａ」と称し、店員から見て奥側に向かって「パチンコ遊技機１Ｂ」、「パチンコ遊技機１Ｃ」、「パチンコ遊技機１Ｄ」、「パチンコ遊技機１Ｅ」と称する。なお、各パチンコ遊技機１の手前には遊技者が座って遊技しているものの、便宜的に遊技者の図は省略しているものとする。

【０３５８】

図８－２５に示すように、各パチンコ遊技機１（パチンコ遊技機１Ａ、パチンコ遊技機

１Ｂ、パチンコ遊技機１Ｃ、パチンコ遊技機１Ｄ、パチンコ遊技機１Ｅ）において、画像表示装置５の図柄表示エリアで飾り図柄の変動表示が実行されている。

【０３５９】

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

【０３６０】

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

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

【０３６１】

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

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

【０３６２】

［右打ちモード：異常右打ち指示の演出例］

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

【０３６３】

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

【０３６４】

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

【０３６５】

次いで、図８－２６（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常左打ちを検出すると（図８－２７：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、異常右打ち指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第４指示画像ＩＰ４（本例では、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトとを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第４指示音声（本例では、「右打ちだ」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８ＲからＳＴモード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、ＳＴモード演出音＜第４指示音声となっている。

【０３６６】

本例では、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像ＩＰ４の右向き矢印の

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

【０３６７】

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

【０３６８】

［右打ちモード：大当りＦＦ期間に異常左打ち検出の演出例］

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

【０３６９】

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

【０３７０】

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

【０３７１】

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

【０３７２】

［右打ちモード（大当りラウンド期間）：異常右打ち指示の演出例］

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

【０３７３】

先ず、図８－３０（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態の大当りＲＤ期間に制御したときに（図８－３１：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＲＤ演出（１ラウンド目）を実行し、画像表示装置５に大当りＲＤ画像（本例では、山と太陽と音符の背景画像と、現在のラウンド数を示すラウンド表示（「１ＲＯＵＮＤ」）と、付与された賞球数を示す賞球数表示（０００００ｐｔ））を表示させ、遊技効果ランプ９を虹色に発光させている。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＲＤ演出に関連して、大当りラウンド演出音（以下、適宜「ラウンド演出音」と称する。）をスピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力させており、遊技効果ランプ９を虹色に発光されている。

【０３７４】

次いで、図８－３０（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が異常左打ちを検出すると（図

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

【０３７５】

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

【０３７６】

［音量調整］

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

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

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

【０３８１】

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

い画像である。
【０３８２】
（Ｂ）音量調整音声は、音量調整された後の音量値を示す音声であり、音量調整された後の音量値が「Ｘ」である場合、「音量をＸに設定しました」の音声が再生出力される。
本例では、音量値が「１」である場合に、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量値が「２」であることに対応した音量調整音声「音量を２に設定しました」が再生出力される。以下では、音量値が「Ｘ」であることに対応した音量調整音声を、適宜「音量調整音声（音量値：Ｘ）」、「音量調整音声（Ｘ）」等と称する。
【０３８３】
なお、上記の実施形態に限定されず、音量調整音声は「音量をＸに設定しました」のような文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、音量調整音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。
【０３８４】
音量調整ボタンの操作を受け付け、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示が表示された後に、新たな音量調整ボタンの操作を受け付けずに所定期間（本例では、５秒間）が経過すると、画像表示装置５の音量調整表示領域から音量調整表示が消去される（図８－３２参照）。
【０３８５】
［音量調整演出決定処理］
図８－３２は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行される音量調整演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－３２に示す音量調整演出決定処理を実行する。
【０３８６】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整ボタンを遊技者が操作したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０１０）。音量調整ボタンを遊技者が操作していない場合（ステップＳ０２ＴＭ３０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ３０５０に処理を進める。
【０３８７】
音量調整ボタンを遊技者が操作している場合（ステップＳ０２ＴＭ３０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整ボタンの操作を受け付ける否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０２０）。
【０３８８】
音量調整ボタンの操作を受け付ける場合とは、音量調整ボタンが操作されたときに音量値の変更が可能な場合である。例えば、音量値が「１」であるときに、音量調整ボタン（＋）が操作された場合（音量値：１→２）や、音量値が「２」であるときに、音量調整ボタン（＋）が操作された場合（音量値：２→３）が、音量調整ボタンの操作を受け付ける場合などである。
【０３８９】
一方で、音量調整ボタンの操作を受け付けない場合とは、音量調整ボタンが操作されたときであっても、音量値の変更ができない場合である。例えば、音量値が「１」であるときに、音量調整ボタン（－）が操作された場合（音量値：１→×）や、音量値が「３」であるときに、音量調整ボタン（＋）が操作された場合（音量値：３→×）が、音量調整ボタンの操作を受け付けない場合である。
【０３９０】
音量調整ボタンの操作を受け付けない場合（ステップＳ０２ＴＭ３０２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ３０５０に処理を進める。

【０３９１】
音量調整ボタンの操作を受け付ける場合（ステップＳ０２ＴＭ３０２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整ボタンの操作に基づく音量調整演出を実行し（ステップＳ０２ＴＭ３０３０）、後述する音量調整フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ３０４０）、ステップＳ０３ＴＭ３０５０に処理を進める。
【０３９２】
音量調整フラグは、音量調整演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。音量調整フラグがセットされていることによって、既に音量調整演出が実行されていることを判定可能となる。この音量調整フラグは、音量調整演出が終了したときに消去される（ステップＳ０２ＴＭ３０７０参照）。
【０３９３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整フラグがセットされてから５秒経過したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ３０５０）。音量調整フラグがセットされてから５秒経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ３０５０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０３９４】
音量調整フラグがセットされてから５秒経過している場合（ステップＳ０２ＴＭ３０５０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ３０６０）、音量調整フラグを消去し（ステップＳ０２ＴＭ３０７０）、そのまま処理を終了する。
【０３９５】
［音量調整の演出例］
図８－３３は、音量調整に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－３４は、音量調整に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０３９６】
図８－３３（１）に示す演出例は、図８－１４（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、音量は「１」に設定されている。
【０３９７】
次いで、図８－３３（２）に示すように、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－３４：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出（音量値：２）を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜音量調整音声となっている。
【０３９８】
次いで、図８－３３（３）に示すように、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けた後に新たな音量調整ボタンの操作を受け付けることなく５秒間が経過すると（図８－３４：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出（音量値：２）を終了し、画像表示装置５の音量調整表示領域から音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声）の再生出力を終了させる。
【０３９９】
［光量調整］
演出光に関連する値として「光量値」が設けられている。光量値は、パチンコ遊技機１で発光可能な光量の上限値（光量値）である。本例では、光量値は、「１」～「３」の間で設定可能である。この光量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機１に備えられた演出キーの左右ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。以

下では、光量値を、適宜「光量」等と称する。
【０４００】
光量値を調整するためのボタンとしてパチンコ遊技機１に備えられた演出キーの左右ボタン（以下、適宜「光量調整ボタン」と称する。）が備えられている。演出キーの左右ボタンのうち右ボタン（以下、適宜「光量調整ボタン（＋）」と称する。）が操作されると、光量値が右ボタンを操作する前の光量値に「１」加算された値に設定され、演出キーの左右ボタンのうち左ボタン（以下、適宜「光量調整ボタン（－）」と称する。）が操作されると、光量値が左ボタンを操作する前の光量値に「１」減算された値に設定される。
【０４０１】
光量値が最大値「３」に設定されている場合に、光量調整ボタン（＋）が操作されても、最大値よりも大きな値に光量値を設定できないので、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けない。同様に、光量値が最小値「１」に設定されている場合に、光量調整ボタン（－）が操作されても、最小値よりも小さな値に光量値を設定できないので、光量調整ボタン（－）の操作を受け付けない。
【０４０２】
なお、図８－１３のレイヤ構造で示すと、光量調整表示は第３レイヤに表示される画像である。従って、光量調整表示は、通常の演出画像［第４レイヤ］よりも表示優先度の高い画像である。
【０４０３】
光量調整ボタンの操作を受け付けると、光量調整演出を実行可能である。光量調整演出は、（Ａ）画像表示装置５の画面右下の光量調整表示領域に光量調整された後の光量値を示す光量調整表示を表示する演出と、（Ｂ）スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整された後の光量値を示す光量調整音声を再生出力する演出と、で構成される演出である。以下では、光量値が「Ｙ」であることに対応した光量調整演出を、適宜「光量調整演出（光量値：Ｙ）」、「光量調整演出（Ｙ）」等と称する。
【０４０４】
なお、音量調整表示が表示される音量調整表示領域と、光量調整表示が表示される光量調整表示領域とは、いずれも画像表示装置５の画面右下の領域であるものの、それぞれの領域が重畳することのない異なる領域であるものとする。従って、音量調整表示と光量調整表示とが同時に表示される場合であっても、いずれも重畳することなく表示され、視認性が低下することがない。
【０４０５】
（Ａ）光量調整表示は、電球を模したオブジェクトと、光量値に対応したメーターとを含む画像である。
本例では、光量値が「１」である場合に、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量値が「２」であることに対応した光量調整表示が表示される。以下では、光量値が「Ｙ」であることに対応した光量調整表示を、適宜「光量調整表示（光量値：Ｙ）」、「光量調整表示（Ｙ）」等と称する。
【０４０６】
（Ｂ）光量調整音声は、光量調整された後の光量値を示す音声であり、光量調整された後の光量値が「Ｙ」である場合、「光量をＹに設定しました」の音声が再生出力される。
本例では、光量値が「１」である場合に、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量値が「２」であることに対応した光量調整音声「光量を２に設定しました」が再生出力される。以下では、光量値が「Ｙ」であることに対応した光量調整音声を、適宜「光量調整音声（光量値：Ｙ）」、「光量調整音声（Ｙ）」等と称する。
【０４０７】
なお、上記の実施形態に限定されず、光量調整音声は「光量をＹに設定しました」のような文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、光量調整音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。

【０４０８】
光量調整ボタンの操作を受け付け、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示が表示された後に、新たな光量調整ボタンの操作を受け付けずに所定期間（本例では、５秒間）が経過すると、画像表示装置５の光量調整表示領域から光量調整表示が消去される（図８－３５参照）。
【０４０９】
客待ちデモ指定コマンドを受信した後の変動開始待ち期間に、音量調整や光量調整や後述するオートボタン設定を行うことが可能なメニュー画面を表示可能であり、このメニュー画面において音量調整や光量調整の設定を行うことができる。
【０４１０】
［光量調整演出決定処理］
図８－３５は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行される光量調整演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－３５に示す光量調整演出決定処理を実行する。
【０４１１】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整ボタンを遊技者が操作したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０１０）。光量調整ボタンを遊技者が操作していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４０５０に処理を進める。
【０４１２】
光量調整ボタンを遊技者が操作している場合（ステップＳ０２ＴＭ４０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整ボタンの操作を受け付ける否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０２０）。
【０４１３】
光量調整ボタンの操作を受け付ける場合とは、光量調整ボタンが操作されたときに光量値の変更が可能な場合である。例えば、光量値が「１」であるときに、光量調整ボタン（＋）が操作された場合（光量値：１→２）や、光量値が「２」であるときに、光量調整ボタン（＋）が操作された場合（光量値：２→３）が、光量調整ボタンの操作を受け付ける場合などである。
【０４１４】
一方で、光量調整ボタンの操作を受け付けない場合とは、光量調整ボタンが操作されたときであっても、光量値の変更ができない場合である。例えば、光量値が「１」であるときに、光量調整ボタン（－）が操作された場合（光量値：１→×）や、光量値が「３」であるときに、光量調整ボタン（＋）が操作された場合（光量値：３→×）が、光量調整ボタンの操作を受け付けない場合である。
【０４１５】
光量調整ボタンの操作を受け付けない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ４０５０に処理を進める。
【０４１６】
光量調整ボタンの操作を受け付ける場合（ステップＳ０２ＴＭ４０２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整ボタンの操作に基づく光量調整演出を実行し（ステップＳ０２ＴＭ４０３０）、後述する光量調整フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ４０４０）、ステップＳ０３ＴＭ４０５０に処理を進める。
【０４１７】
光量調整フラグは、光量調整演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。光量調整フラグがセットされていることによって、既に光量調整演出が実行されていることを判定可能となる。この光量調整フラグは、光量調整演出が終了したと

きに消去される（ステップＳ０２ＴＭ４０７０参照）。
【０４１８】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整フラグがセットされてから５秒経過したか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ４０５０）。光量調整フラグがセットされてから５秒経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ４０５０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０４１９】
光量調整フラグがセットされてから５秒経過している場合（ステップＳ０２ＴＭ４０５０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出を終了し（ステップＳ０２ＴＭ４０６０）、光量調整フラグを消去し（ステップＳ０２ＴＭ４０７０）、そのまま処理を終了する。
【０４２０】
［光量調整の演出例］
図８－３６は、光量調整に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－３７は、光量調整に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０４２１】
図８－３６（１）に示す演出例は、図８－１４（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、光量は「１」に設定されている。
【０４２２】
次いで、図８－３６（２）に示すように、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－３７：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出（音量値：２）を実行し、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰ（音量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（音量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜光量調整音声となっている。
【０４２３】
次いで、図８－３６（３）に示すように、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けた後に新たな光量調整ボタンの操作を受け付けることなく５秒間が経過すると（図８－３７：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出（音量値：２）を終了し、画像表示装置５の光量調整表示領域から光量調整表示ＬＰ（音量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（音量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声）の再生出力を終了させる。
【０４２４】
［通常モード：音量調整→右打ちモード：大当りＦＦ演出］
図８－３８は、通常モード中に開始された音量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－３９は、通常モード中に開始された音量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０４２５】
先ず、図８－３８（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、音量は「１」に設定されている。
【０４２６】
次いで、図８－３８（２）に示すように、音量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－３９：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出（音量値：２）を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を表示させ、

スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声のうち「音量を２に」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜音量調整音声となっている。

【０４２７】

次いで、図８－３８（３）に示すように、音量調整演出が開始して５秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－３９：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。

【０４２８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を継続して実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）（本例では、「音量を２に設定しました」の音声のうち「音量を２に」の後の部分である「設定しました」の音声）を継続して再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝音量調整音声となっている。即ち。大当りＦＦ演出音と、音量調整音声とが同じように遊技者には聞こえている。

【０４２９】

そして、音量調整演出が開始して５秒が経過すると（図８－３９：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を終了し、画像表示装置５の音量調整表示領域から音量調整表示ＶＰ（音量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）の再生出力を終了させる（不図示）。

【０４３０】

［通常モード：光量調整→右打ちモード：大当りＦＦ演出］

図８－４０は、通常モード中に開始された光量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－４１は、通常モード中に開始された光量調整演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０４３１】

先ず、図８－４０（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。

このとき、光量は「１」に設定されている。

【０４３２】

次いで、図８－４０（２）に示すように、光量調整ボタン（＋）の操作を受け付けると（図８－４１：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出（光量値：２）を実行し、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰ（光量値：２）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声のうち「光量を２に」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜光量調整音声となっている。

【０４３３】

次いで、図８－４０（３）に示すように、光量調整演出が開始して５秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－４１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。

【０４３４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出を継続して実行し、画像表示装置

５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰ（光量値：２）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）（本例では、「光量を２に設定しました」の音声のうち「光量を２に」の後の部分である「設定しました」の音声）を継続して再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝光量調整音声となっている。

【０４３５】

そして、光量調整演出が開始して５秒が経過すると（図８－４１：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、光量調整演出を終了し、画像表示装置５の光量調整表示領域から光量調整表示ＬＰ（光量値：２）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）の再生出力を終了させる（不図示）。

【０４３６】

［オートボタン］

操作部（スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ等）に対する操作を契機に各種演出（以下、適宜「要操作演出」と称する。）を実行可能である。操作部を操作するように遊技者に促す演出を「操作促進演出」と称する。操作促進演出が実行された後に、要操作演出が実行される。

【０４３７】

操作促進演出における操作部の操作が必要な場面で、操作部の操作をパチンコ遊技機１において自動で行う「オートボタン」を実装可能である。このオートボタンに関連するモードを「オートボタンモード」と称し、オートボタンモードが有効になっている場合を「オートボタンＯＮモード」と称し、このオートボタンのモードが無効になっている場合を「オートボタンＯＦＦモード」と称する。

【０４３８】

オートボタンＯＦＦモードに設定されているときに、操作促進演出において操作部の操作を要求された場合、操作部を操作すると、その後の要操作演出が実行される一方で、操作部を操作しないと、その後の要操作演出が実行されない（図８－４３参照）。

また、オートボタンＯＮモードに設定されているときに、操作促進演出において操作部の操作を要求された場合、操作部の操作の有無に関わらず、その後の要操作演出が実行される（図８－４４参照）。

【０４３９】

要操作演出として、リーチ成立前にカットイン画像を用いて大当り期待度を示唆する期待度予告演出や、ＳＰリーチにおいて操作部への操作に基づいて表示結果を報知する最終決めボタン演出や、初当り中に当該大当り後にＳＴモードに制御されるか否かを報知するＲＵＳＨ突入報知演出などがある。

【０４４０】

操作部に対して特定の操作を行うことによって、オートボタンモードを切り替えることが可能となっている。

例えば、オートボタンＯＦＦモードに設定されており、且つ、要操作演出が実行されていないときに、プッシュボタン３１Ｂを３秒間長押しすると、オートボタンＯＦＦモードからオートボタンＯＮモードに切り替わる。また、オートボタンＯＮモードに設定されているときに、プッシュボタン３１Ｂを３秒間長押しすると、オートボタンＯＮモードからオートボタンＯＦＦモードに切り替わる。

【０４４１】

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

【０４４２】

オートボタンモードが切り替わったときに、新たに設定されたオートボタンモードを遊技者に示すオートボタン設定演出を実行可能である。

【０４４３】

オートボタンＯＦＦモードに設定された場合のオートボタン設定演出では、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオフ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声）が再生出力される。このようなオートボタンＯＦＦモードに設定された場合のオートボタン設定演出を、適宜「オートボタンＯＦＦ設定演出」と称する。

【０４４４】

オートボタンＯＮモードに設定された場合のオートボタン設定演出では、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声）が再生出力される。このようなオートボタンＯＮモードに設定された場合のオートボタン設定演出を、適宜「オートボタンＯＮ設定演出」と称する。

【０４４５】

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

【０４４６】

なお、上記の実施形態に限定されず、オートボタン設定音声（オートボタンＯＦＦ設定音声、オートボタンＯＮ設定音声）は、文章を含むボイス音声とは異なる音声であってもよい。例えば、オートボタン設定音声は文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。

【０４４７】

画像表示装置５のオートボタン設定表示領域にオートボタン設定表示（オートボタンＯＦＦ設定表示、オートボタンＯＮ設定表示）が表示された後に、新たにオートボタンモードが切り替わらずに所定期間（本例では、５秒間）が経過すると、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域からオートボタン設定表示が消去される（図８－４２参照）

【０４４８】

［オートボタン演出決定処理］

図８－４２は、変動開始待ち時、変動開始時、変動中、変動終了時、大当り中などに実行されるオートボタン演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７に示した演出制御プロセス処理の可変表示開始待ち処理（ステップＳ１７０）、可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）、可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）、大当り中演出処理（ステップＳ１７６）、エンディング処理（ステップＳ１７７）などにおいて、図８－４２に示すオートボタン演出決定処理を実行する。

【０４４９】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たにオートボタンＯＦＦモードに設定されたか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０１０）。オートボタンＯＦＦモードに設定されていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ５０４０に処理を進める。

【０４５０】

オートボタンＯＦＦモードに設定されている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０２０）、後述するオートボタンＯＦＦ設定フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ５０３０）、ステップＳ０２ＴＭ５０４０に処理を進める。

【０４５１】

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

たときや後述するオートボタンＯＮ設定フラグがセットされたときに消去される。
【０４５２】
次いで、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０４０）。この判定では、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされた状態で、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する。
【０４５３】
オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされてから５秒間経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０４５）。オートボタンＯＮ設定フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０４５：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ５０６０に処理を進める。
【０４５４】
オートボタンＯＮ設定フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０４５：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ０２ＴＭ５０４０：ＹＥＳの後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を終了することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０５０）、ステップＳ０２ＴＭ５０６０に処理を進める。
【０４５５】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たにオートボタンＯＮモードに設定されたか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０６０）。オートボタンＯＮモードに設定されていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ０２ＴＭ５０９０に処理を進める。
【０４５６】
オートボタンＯＮモードに設定されている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５０７０）、後述するオートボタンＯＮ設定フラグをセットし（ステップＳ０２ＴＭ５０８０）、ステップＳ０２ＴＭ５０９０に処理を進める。
【０４５７】
オートボタンＯＮ設定フラグは、オートボタンＯＮ設定演出が実行されることに基づいてセットされる演出フラグの一種である。オートボタンＯＮ設定フラグがセットされていることによって、既にオートボタンＯＮ設定演出が実行されていることを判定可能となる。このオートボタンＯＮ設定フラグは、オートボタンＯＮ設定演出が終了したときやオートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされたときに消去される。
【０４５８】
次いで、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０９０）。この判定では、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされた状態で、オートボタンＯＮ設定フラグがセットされてから５秒間経過しているか否かを判定する。
【０４５９】
オートボタンＯＮ設定フラグがセットされてから５秒間経過していない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０９０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ０２ＴＭ５０９５）。オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされていない場合（ステップＳ０２ＴＭ５０９５：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【０４６０】
オートボタンＯＦＦ設定フラグがセットされている場合（ステップＳ０２ＴＭ５０９５：ＹＥＳ）、又は、ステップＳ０２ＴＭ５０９０：ＹＥＳの後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を終了することに決定し（ステップＳ０２ＴＭ５１００）、そのまま処理を終了する。
【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

［オートボタンＯＦＦモードの演出例］

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

【０４６７】

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

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

【０４６８】

次いで、図８－４３（２）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定された状態で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出に対応したボタン演出（操作促進演出）を実行し、画像表示装置５の画面中央に操作部（本例では、プッシュボタン３１Ｂ）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示ＢＴ（本例では、プッシュボタン３１Ｂを模した画像と、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作部への操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。

【０４６９】

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

【０４７０】
（操作部に対して操作あり）
図８－４３（３Ａ）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行うと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置５の画面中央にカットン画像ＣＩＰ（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。
【０４７１】
（操作部に対して操作なし）
図８－４３（３Ｂ）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行わないと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行せず、画像表示装置５にカットン画像ＣＩＰを表示させない。
【０４７２】
［オートボタンＯＮモードの演出例］
図８－４４は、オートボタンＯＮモードに関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。
【０４７３】
図８－４４（１）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声）を再生出力させる。
その他の演出例については、図８－１４（１）に示した演出例と同様であるので説明を省略する。
【０４７４】
次いで、図８－４４（２）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定された状態で、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出に対応したボタン演出（操作促進演出）を実行し、画像表示装置５の画面中央に操作部（本例では、プッシュボタン３１Ｂ）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示ＢＴ（本例では、プッシュボタン３１Ｂを模した画像と、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作部への操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。
【０４７５】
この状態で、操作部に対して遊技者による操作があった場合は図８－４４（３Ａ）に進み、操作部に対して遊技者による操作がなかった場合は図８－４４（３Ｂ）に進む。
【０４７６】
（操作部に対して操作あり）
図８－４４（３Ａ）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行うと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置５の画面中央にカットン画像ＣＩＰ（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。
【０４７７】
（操作部に対して操作なし）
図８－４４（３Ｂ）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定された状態で、遊技者が操作部に対して操作を行わないと、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度予告演出を実行し、画像表示装置５の画面中央にカットン画像ＣＩＰ（本例では、「チャンス」の文字を含む画像）を飾り図柄などの演出画像に重畳表示させる。
【０４７８】
従って、オートボタンＯＦＦモードでは、操作促進演出において操作部への操作が行われていないと、その後の要操作演出が実行されていない一方で、オートボタンＯＮモードでは、操作促進演出において操作部への操作に関わらず、その後の要操作演出が実行され

ている。
【０４７９】
［通常モード：オートボタンＯＦＦモード→右打ちモード：大当りＦＦ演出］
図８－４５は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＦＦ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－４６は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＦＦ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０４８０】
先ず、図８－４５（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
【０４８１】
次いで、図８－４５（２）に示すように、オートボタンＯＦＦモードに設定されると（図８－４６：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオフ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声のうち「オートボタンを」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜オートボタンＯＦＦ設定音声となっている。
【０４８２】
次いで、図８－４５（３）に示すように、オートボタンＯＦＦ設定演出が開始して３秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－４６：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。
【０４８３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を継続して実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオフ設定音声（本例では、「オートボタンを解除しました」の音声のうち「解除しました」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝オートボタンＯＦＦ設定音声となっている。即ち、大当りＦＦ演出音と、オートボタンＯＦＦ設定音声とが遊技者には同じように聞こえている。
【０４８４】
そして、オートボタンＯＦＦ設定演出が開始して３秒が経過すると（図８－４６：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＦＦ設定演出を終了し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域からオートボタンＯＦＦ設定表示ＡＢＰ１（本例では、「オートボタンを解除しました」の文字を含むアイコン）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオフ設定音声の再生出力を終了させる。（不図示）。
【０４８５】
［通常モード：オートボタンＯＮモード→右打ちモード：大当りＦＦ演出］
図８－４７は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＮ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－４８は、通常モード中に開始されたオートボタンＯＮ設定演出が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始された場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである

。
【０４８６】
先ず、図８－４７（１）に示す演出例は、図８－２１（１）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
【０４８７】
次いで、図８－４７（２）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定されると（図８－４８：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声のうち「オートボタンに」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常モード演出音が再生出力されているものの、再生出力優先度は、通常モード演出音＜オートボタンＯＮ設定音声となっている。
【０４８８】
次いで、図８－４７（３）に示すように、オートボタンＯＮ設定演出が開始して３秒が経過するよりも前に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御すると（図８－４８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出を開始し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音を再生出力させる。
【０４８９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を継続して実行し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域（画面左下）にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を継続して表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声（本例では、「オートボタンに設定されました」の音声のうち「設定されました」の部分の音声）を再生出力させる。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りＦＦ演出音も再生出力されているが、再生出力優先度は、大当りＦＦ演出音＝オートボタンＯＮ設定音声となっている。即ち、大当りＦＦ演出音と、オートボタンＯＮ設定音声とが遊技者には同じように聞こえている。
【０４９０】
そして、オートボタンＯＮ設定演出が開始して３秒が経過すると（図８－４８：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を終了し、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域からオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を消去させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声の再生出力を終了させる。（不図示）。
【０４９１】
［音量調整演出、光量調整演出、オートボタン設定演出の同時実行について］
音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とのうち少なくとも２つ以上の演出を同時に実行することが可能である。音量調整演出に関連する音量調整表示を表示可能な音量調整表示領域と、光量調整演出に関連する光量調整表示を表示可能な光量調整表示領域と、オートボタン設定演出に関連するオートボタン設定表示を表示可能なオートボタン設定表示領域とは、前述したようにいずれも異なる領域であるので、演出画像の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となっている。
【０４９２】
また、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として以下に示す（Ｘ１）～（Ｘ３）の演出制御手法を採用することによって、演出音の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となる。
【０４９３】
以下では、異なるタイミングで開始された２つの演出が、ある期間において同時に実行される場合について説明するものとする。先に開始された方の演出を「第１演出」と称し、当該第１演出の実行中に開始された方の演出を「第２演出」と称する。また、第１演出

に関連する演出音を「第１演出音」、演出画像を「第１演出画像」と称し、第２演出に関連する演出音を「第２演出音」、演出画像を「第２演出画像」と称する。以下の（Ｘ１）～（Ｘ３）は、第１演出音が再生出力されている途中に第２演出音が再生出力される場合の演出制御手法の一例である。
（Ｘ１）第１演出音を最後まで再生出力した後に、第２演出音を再生出力させる
（Ｘ２）第１演出音の再生出力を中段して、第２演出音を再生出力させる
（Ｘ３）第１演出音の再生出力を継続した状態で、第２演出音を再生出力させる
【０４９４】
（Ｘ１）第１演出音を最後まで再生出力した後に、第２演出音を再生出力させる
第１演出音を構成する文章の最後の文字まで再生出力させた後に、第２演出音を再生出力させることによって、第１演出と第２演出を同時に実行することが可能となる。
【０４９５】
例えば、第１演出が音量調整演出（音量値：２）、第２演出が光量調整演出（光量値：２）である場合、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声「音量を２に設定しました」の「た」までが再生出力された後に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声「光量を２に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは「音量を２に設定しました」＋「光量を２に設定しました」の音声が再生出力される。
【０４９６】
なお、第１演出音が同じフレーズを２回以上繰り返す場合、１回分のフレーズのみが再生出力された後に、第２演出音の再生出力が開始されてもよい。例えば、第１演出音が「音量をＸに設定しました」のフレーズを２回繰り返す構成であった場合、「音量をＸに設定しました」のフレーズを１回再生出力させた後に、第１演出音の再生出力を終了し、第２演出音の再生出力を開始させてもよい。
【０４９７】
（Ｘ２）第１演出音の再生出力を中段して、第２演出音を再生出力させる
第１演出音を再生出力させている途中であっても、第２演出が開始されたタイミングで、第１演出音の再生出力を中段（終了）し、第２演出音を再生出力させることによって、第１演出と第２演出を同時に実行することが可能となる。
【０４９８】
例えば、第１演出が音量調整演出（音量値：２）、第２演出が光量調整演出（光量値：２）である場合、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声「音量を２に設定しました」の「音量を２に」までが再生出力されたタイミングで、光量調整演出が実行されると、音量調整音声の再生出力を即時に中断し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声「光量を２に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは「音量を２に」＋「光量を２に設定しました」の音声が再生出力される。
【０４９９】
（Ｘ３）第１演出音の再生出力を継続した状態で、第２演出音を再生出力させる
第１演出音が再生出力されている途中における第２演出が開始されたタイミングで、第１演出音の再生出力を継続し、第２演出音を再生出力させることによって、第１演出と第２演出を同時に実行することが可能となる。
【０５００】
例えば、第１演出が音量調整演出（音量値：２）、第２演出が光量調整演出（光量値：２）である場合、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声「音量を２に設定しました」の「音量を２に」までが再生出力されたタイミングで、光量調整演出が実行されると、音量調整音声「音量を２に設定しました」の「設定しました」以降の再生出力を継続するとともに、光量調整音声「光量を２に設定しました」の再生出力が開始される。従って、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは「音量を２に」の音声の後に、「設定しました」の音声と「光量を２に設定しました」の音声が同時に再生出力される。
【０５０１】
この場合、音声が重複して再生出力されるので、各音声に再生出力優先度を設定しても

よいし、しなくてもよい。
　例えば、第１演出音と第２演出音が重複して再生出力される場合の再生出力優先度として、第１演出音＝第２演出音、第１演出音＜第２演出音、第２演出音＜第１演出音としてもよい。
【０５０２】
　第１演出が実行されているときに第２演出が実行される場合における、第２演出の各演出（第２演出画像、第２演出音）の開始タイミングについては、
（Ａ）演出画像：第２演出が開始されるとともに演出画像の表示が開始される
（Ｂ）演出音：前述した（１）～（３）の手法に応じて演出音の再生出力が開始される
の演出制御を採用するものとする。
【０５０３】
　なお、上記の実施形態に限定されず、第２演出の演出画像についても、前述した演出音の演出制御手法（Ｘ１）～（Ｘ３）と同様の演出制御手法を採用してもよい。
【０５０４】
　例えば、演出画像に関して、以下に示す（Ｙ１）～（Ｙ３）の演出制御手法を用いてもよい。
（Ｙ１）第１演出画像を最後まで表示した後に、第２演出画像を表示させる
→第１演出の終了後に第２演出を開始する
（Ｙ２）第１演出画像の表示を中段して、第２演出画像を表示させる
→第１演出を中段して第２演出を開始する
（Ｙ３）第１演出画像の表示を継続した状態で、第２演出画像を表示させる
→第１演出を継続した状態で第２演出を開始する
【０５０５】
　なお、上記の実施形態に限定されず、前述した演出音に関する演出制御手法と、前述した演出画像に関する演出制御手法とを組み合わせて採用してもよい。
【０５０６】
　例えば、第２演出（演出画像、演出音）に関して、以下に示す（Ｚ１）～（Ｚ９）の演出制御手法を用いてもよい。
（Ｚ１）：演出音（Ｘ１）＋演出画像（Ｙ１）
（Ｚ２）：演出音（Ｘ１）＋演出画像（Ｙ２）
（Ｚ３）：演出音（Ｘ１）＋演出画像（Ｙ３）
（Ｚ４）：演出音（Ｘ２）＋演出画像（Ｙ１）
（Ｚ５）：演出音（Ｘ２）＋演出画像（Ｙ２）
（Ｚ６）：演出音（Ｘ２）＋演出画像（Ｙ３）
（Ｚ７）：演出音（Ｘ３）＋演出画像（Ｙ１）
（Ｚ８）：演出音（Ｘ３）＋演出画像（Ｙ２）
（Ｚ９）：演出音（Ｘ３）＋演出画像（Ｙ３）
【０５０７】
　なお、なお、第１演出と第２演出とが同時に開始される場合であっても、上記の演出制御手法を用いて、それぞれの演出を実行可能である。
【０５０８】
［音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される演出例］
　図８－４９および図８－５０は、音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関連した各演出の演出画像と演出音の一例を示す説明図である。図８－５１は、音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５０９】
　本例では、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として、前述した（１）の手法を採用している場合の演出例を示すものとする。

【０５１０】
先ず、図８－４９（１）に示す演出例（図８－５１：Ｔ１）は、図８－３３（２）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を実行し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）の「音量を２に」の部分を再生出力させる。
【０５１１】
次いで、図８－４９（２）に示す演出例（図８－５１：Ｔ２）は、図８－３６（２）に示した演出例と同様である部分についての説明を省略する。
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、音量調整演出を実行するとともに、光量調整演出を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰを表示させた状態で、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰを表示させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音量調整音声（音量値：２）の「音量を２に」の後の部分である「設定しました」の部分を再生出力させる。
【０５１２】
次いで、図８－４９（３）に示すように、音量調整音声の再生出力が終了したタイミングで（図８－５１：Ｔ１Ｂ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（光量値：２）の「光量を」の部分を再生出力させる。
【０５１３】
次いで、図８－５０（４）に示すように、オートボタンＯＮモードに設定されると（図８－５１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、オートボタンＯＮ設定演出を実行し、画像表示装置５の音量調整表示領域に音量調整表示ＶＰを、画像表示装置５の光量調整表示領域に光量調整表示ＬＰを表示させた状態で、画像表示装置５のオートボタン設定表示領域にオートボタンＯＮ設定表示ＡＢＰ２（本例では、「オートボタンに設定されました」の文字を含むアイコン）を表示させる。
【０５１４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから光量調整音声（音量値：２）の「光量を」の後の部分である「２に設定しました」の部分を再生出力させる。
【０５１５】
次いで、図８－５０（５）に示すように、光量調整音声の再生出力が終了したタイミングで（図８－５１：Ｔ２Ｂ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからオートボタンオン設定音声の「オートボタンに設定しました」の部分を再生出力させる。
【０５１６】
［大当りＦＦ演出］
表示結果が「大当り」となる変動表示が実行された後に大当り遊技状態に制御され、大当り開始指定コマンドを受信すると、大当りＦＦ演出（大当りファンファーレ演出）が実行される。大当りＦＦ演出では、大当り種別を示唆するとともに大当りのタイトルを表示する大当りＦＦ演出（第１部）と、大当りＲＤ遊技（大当りラウンド遊技）での操作方法を指示する通常右打ち指示が実行される大当りＦＦ演出（第２部）とで構成される。
【０５１７】
＜大当りＡ、大当りＢ＞
初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出（第１部）において、画像表示装置５の画面全体に第１大当り種別報知画像が表示される。第１大当り種別報知画像は、集中線と、「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像である。また、初当りに対応した大当りＦＦ演出（第１部）は、前段と、後段（１）～（５）とで構成されており、前段→後段（１）→後段（２）→後段（３）→後段（４）→後段（５）の順で実行される。初当りに対応した大当りＦＦ演出（第１部）の前段と、後段（１）～（５）とは、以下に示す演出構成となっている。
【０５１８】
図８－５２は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出（第１部）に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【０５１９】
図８－５２に示すように、
（１）大当りＦＦ演出（第１部：前段）：集中線のみが表示される
（２）大当りＦＦ演出（第１部：後段（１））：集中線と「Ｂ」の文字とが表示される
（３）大当りＦＦ演出（第１部：後段（２））：集中線と「ＢＯ」の文字とが表示される
（４）大当りＦＦ演出（第１部：後段（３））：集中線と「ＢＯＮ」の文字とが表示される
（５）大当りＦＦ演出（第１部：後段（４））：集中線と「ＢＯＮＵ」の文字とが表示される
（６）大当りＦＦ演出（第１部：後段（５））：集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とが表示される。即ち、第１大当り種別報知画像ＢＰ１が表示される。
【０５２０】
初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出（第２部）において、画像表示装置５の画面全体に第１指示画像のうち第１Ａ指示画像が表示される。第１Ａ指示画像は、右向き矢印のオブジェクトと、「右打ち」の文字とを含む画像である。第１Ａ指示画像は、画像表示装置５の画面左から画面右に向かって移動するアニメション動画であり、最終的に「右打ち」文字のうち「ち」の文字が画面外（画面右方）に見切れるように表示される。
【０５２１】
＜大当りＣ＞
大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）において、画像表示装置５の画面全体に第２大当り種別報知画像が表示される。第２大当り種別報知画像は、集中線と、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像である。また、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）は、前段と、後段（１）～（２）とで構成されており、前段→後段（１）→後段（２）の順で実行される。大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）の前段と、後段（１）～（２）とは、以下に示す演出構成となっている。
【０５２２】
図８－５３は、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第１部）に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。
【０５２３】
図８－５３に示すように、
（１）大当りＦＦ演出（第１部：前段）：集中線のみが表示される
（２）大当りＦＦ演出（第１部：後段（１））：集中線と「夢夢」の文字とが表示される
（３）大当りＦＦ演出（第１部：後段（２））：集中線と「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字とが表示される。即ち、第２大当り種別報知画像ＢＰ２が表示される。
【０５２４】
大当りＣに対応した大当りＦＦ演出（第２部）において、画像表示装置５の画面全体に第１指示画像のうち第１Ｂ指示画像が表示される。第１Ｂ指示画像は、右向き矢印のオブジェクトと、「右打ち」の文字とを含む画像である。第１Ｂ指示画像は、画像表示装置５の画面左から画面右に向かって移動するアニメション動画であり、最終的に「右打ち」文字のうち「ち」の文字が画面外（画面右方）に見切れるように表示される。なお、第１Ｂ指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字の画像よりも、第１Ａ指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字の画像の方が、移動距離が長く、表示される期間も長いものとする。
【０５２５】
［大当りタイトル表示］
大当り種別報知画像（第１大当り種別報知画像、第２大当り種別報知画像）の「ＢＯＮＵＳ」や「夢夢ＢＯＮＵＳ」を、「大当りタイトル表示」と称する。この大当りタイトル表示は、大当りであることを示す第１種別文字と、その大当りの種別を示唆する第２種別文字とで構成されている。

【０５２６】
本例では、大当りタイトル表示が「夢夢ＢＯＮＵＳ」である場合、第１種別文字が「ＢＯＮＵＳ」の文字であり、第２種別文字が「夢夢」の文字である。第１種別文字の「ＢＯＮＵＳ」の文字は、大当りであることを示しており、第２種別文字の「夢夢」の文字は、本パチンコ遊技機１にタイアップされているコンテンツの主人公の名前であり、本パチンコ遊技機１に搭載されている遊技者にとって最も有利な種別の大当りであることを示しているので、この大当りタイトル表示が表示された時点で、遊技者に最も有利な大当りであることを認識させることができる。
【０５２７】
また、大当りタイトル表示は、必ずしも第１種別文字＋第２種別文字で構成されなくてもよく、大当りタイトル表示は第１種別文字のみで構成されてもよい。例えば、大当りタイトル表示が「ＢＯＮＵＳ」である場合、第１種別文字が「ＢＯＮＵＳ」の文字であり、第２種別文字はいずれの文字も設定されていない。この場合、第１種別文字の「ＢＯＮＵＳ」の文字のみで大当りであることのみを示しているので、大当りであることを示しながら、いずれの種別の大当りであるかを遊技者に分からなくすることで、遊技者にその後の展開を注目させることができる。
【０５２８】
［第１指示画像］
第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）は、右打ちで遊技することを文字を用いて示す指示文字情報と、右打ちで遊技することをオブジェクトを用いて示す指示図形情報とで構成されている。
【０５２９】
本例では、第１指示画像が第１Ａ指示画像や第１Ｂ指示画像である場合、指示文字情報が「右打ち」の文字であり、指示図形情報が右向き矢印のオブジェクトである。指示文字情報の「右打ち」の文字も、指示図形情報の右向き矢印のオブジェクトも、右打ちで遊技することを示しているので、文字に関する情報と図形に関する情報の両面から遊技方法を指示することができる。
【０５３０】
第１指示画像において、指示文字情報が指示図形情報に重畳表示されている例を示しているが、このような形態に限定されず、第１指示画像において、指示文字情報が指示図形情報に重畳表示されていなくてもよい。
【０５３１】
［初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の演出例］
図８－５４（Ａ）は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５５は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５３２】
先ず、図８－５４（Ａ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－５５：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「３３３」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「３３３」）も確定停止させている。このとき、アクティブ表示領域からアクティブ表示を消去させている。
【０５３３】
次いで、図８－５４（Ａ）：（２）に示すように、図柄確定期間（０．５秒）が経過した後に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御を開始し、大当り開始指定コマンドを送信すると（図８－５５：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行する。この図では、大当りＦＦ演出（第１部：後段（５））が実行されている様子が示されている。

【０５３４】
次いで、図８－５４（Ａ）：（３）に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）が開始して４秒が経過したタイミングで（図８－５５：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａを表示させる。このときの第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａは、「右打ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの全てが視認可能な状態が示されている。
【０５３５】
次いで、図８－５４（Ａ）：（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を継続して実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａを表示させる（図８－５５：Ｔ４）。このときの第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａは、「右打ち」の「ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの右部分が視認困難な状態（見切れた状態）が示されている。
【０５３６】
［大当りＣの大当りＦＦ演出の演出例］
図８－５４（Ｂ）は、大当りＣの大当りＦＦ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５６は、大当りＣの大当りＦＦ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５３７】
先ず、図８－５４（Ｂ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－５６：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「７７７」）を確定停止させる。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「７７７」）も確定停止させている。このとき、アクティブ表示領域からアクティブ表示を消去させている。
【０５３８】
次いで、図８－５４（Ｂ）：（２）に示すように、図柄確定期間（０．５秒）が経過した後に、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御を開始し、大当り開始指定コマンドを送信すると（図８－５６：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行する。この図では、大当りＦＦ演出（第１部：後段（２））が実行されている様子が示されている。
【０５３９】
次いで、図８－５４（Ｂ）：（３）に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）が開始して２秒が経過したタイミングで（図８－５６：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂを表示させる。このときの第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂは、「右打ち」の「ち」の文字と右向き矢印のオブジェクトの右部分が視認困難な状態（見切れた状態）が示されている。
【０５４０】
［右打ちモード：大当りＦＦ演出中のエラー報知の演出例］
（Ａ）初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出
図８－５７（Ａ）は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５８は、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５４１】
先ず、図８－５７（Ａ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御しているときに、玉切れエラーを検出すると（図８－５８：Ｔ２Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させる。

【０５４２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行し、画像表示装置５に第１大当り種別報知画像ＢＰ１（本例では、集中線と「ＢＯＮＵＳ」の文字とを含む画像）を表示させている。
【０５４３】
このとき、第１エラー画像と第１大当り種別報知画像の表示優先度の関係は、第１大当り種別報知画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１大当り種別報知画像の「ＢＯＮＵＳ」の「ＵＳ」の文字に重畳表示されている。
【０５４４】
次いで、図８－５７（Ａ）：（２）に示すように、玉切れエラーが解消されない状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が開始されて４秒が経過すると（図８－５８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる。
【０５４５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａ（本例では、「右打ち」の文字全てが視認可能な画像）を表示させている。
【０５４６】
このとき、第１エラー画像と第１Ａ指示画像の表示優先度の関係は、第１Ａ指示画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像の「右打ち」の「ち」の文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。
【０５４７】
次いで、図８－５７（Ａ）：（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる（図８－５８：Ｔ４）。
【０５４８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を継続して実行し、画像表示装置５に第１Ａ指示画像ＩＰ１Ａ（本例では、「右打ち」の「ち」の文字が視認困難な画像）を表示させている。
【０５４９】
このとき、第１エラー画像と第１Ａ指示画像の表示優先度の関係は、第１Ａ指示画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像の「右打ち」の３文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。
【０５５０】
（Ｂ）大当りＣの大当りＦＦ演出
図８－５７（Ｂ）は、大当りＣの大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－５９は、大当りＣの大当りＦＦ演出中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５５１】
先ず、図８－５７（Ｂ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が遊技状態を大当り遊技状態に制御しているときに、玉切れエラーを検出すると（図８－５９：Ｔ２Ａ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を表示させる。
【０５５２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第１部）を実行し、画像表示装置５に第２大当り種別報知画像ＢＰ２（本例では、集中線と「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字

とを含む画像）を表示させている。
【０５５３】
このとき、第１エラー画像と第２大当り種別報知画像の表示優先度の関係は、第２大当り種別報知画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第２大当り種別報知画像の「夢夢ＢＯＮＵＳ」の「夢」と「Ｓ」の文字に重畳表示されている。
【０５５４】
次いで、図８－５７（Ｂ）：（２）に示すように、玉切れエラーが解消されない状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が開始されて２秒が経過すると（図８－５９：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、玉切れエラー報知演出を継続して実行し、画像表示装置５のエラー画像表示領域に第１エラー画像ＥＰ１（本例では、「玉切れエラー」の文字を含む画像）を継続して表示させる。
【０５５５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２部）を実行し、画像表示装置５に第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂ（本例では、「右打ち」の「ち」の文字が視認困難な画像）を表示させている。
【０５５６】
このとき、第１エラー画像と第１Ｂ指示画像の表示優先度の関係は、第１Ｂ指示画像＜第１エラー画像となっており、第１エラー画像は、第１Ｂ指示画像の「右打ち」の「打ち」の文字と、右向き矢印のオブジェクトとに重畳表示されている。
【０５５７】
［大当りＥＤ演出］
大当り遊技状態に制御されているときに、大当り終了指定コマンドを受信すると、大当りＥＤ演出（大当りエンディング演出）が実行される。大当りＥＤ演出では、付与された総賞球数を示す総獲得賞球数画面（画像）が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）と、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に制御される右打ちモードの種類を示す画面（画像）が表示される大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）と、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）が表示される大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）とで構成される。
【０５５８】
＜大当りＡ＞
大当りＡに対応した大当りＥＤ演出は、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）と、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）とで構成されており、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）→大当りＥＤ演出（第２Ａ部）の順で実行される。
【０５５９】
（大当りＥＤ演出（第１Ａ部））
大当りＡに対応した大当りＥＤ演出（第１Ａ部）において、画像表示装置５の画面全体に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、当該大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「ＴＯＴＡＬ：００４５０ｐｔ」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（例えば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（例えば、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。
【０５６０】
（大当りＥＤ演出（第２Ａ部））
大当りＡに対応した大当りＥＤ演出（第２Ａ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に制御される右打ちモードの種類が時短モードであることを示す時短突入画像が表示される。時短突入画像は、「チャンスタイム」の文字を含む画像である。

【０５６１】
＜大当りＢ＞
大当りＢに対応した大当りＥＤ演出は、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）と、大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）と、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）とで構成されており、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）→大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）→大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）の順で実行される。
【０５６２】
（大当りＥＤ演出（第１Ｂ部））
大当りＢに対応した大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）において、画像表示装置５の画面全体に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、当該大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「ＴＯＴＡＬ：０１５００ｐｔ」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（例えば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（例えば、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。
【０５６３】
大当りＢに対応した大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りの後に制御されるＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画像（以下、適宜「ＳＴモード選択画像」、「演出モード選択画像」と称する。）が表示される。ＲＵＳＨモード選択画像は、画像左部に［夢夢モード］に対応した夢夢モード表示（例えば、キャラクタＡと「夢夢モード」の文字を含む画像）と、画像中央部に［ナナモード］に対応したナナモード表示（例えば、キャラクタＢと「ナナモード」の文字を含む画像）と、画像右部に［ジャムモード］に対応したジャムモード表示（例えば、キャラクタＣと「ジャムモード」の文字を含む画像）と、を含む画像である。以下では、夢夢モード表示、ナナモード表示、ジャムモード表示を、適宜総称して「モード表示」と称する。
【０５６４】
また、ＲＵＳＨモード選択画像の画像左下部には、操作部（例えば、プッシュボタン３１Ｂ）を操作するよう遊技者に促す操作促進表示（例えば、プッシュボタン３１Ｂを模した画像と、「でモードを選択」の文字とを含む画像）が表示されている。
本例では、ＲＵＳＨモード選択画像が表示されているときに、操作部が遊技者によって操作されると、選択するモード表示が切り替わる。図８－６０（Ｂ）：（２）の例では、夢夢モード表示が選択されている状態が示されており、他のモード表示は選択されていない状態（本例では、ハッチング処理が施され視認性が低下した状態）が示されている。
【０５６５】
（大当りＥＤ演出（第３Ｂ部））
大当りＢに対応した大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当り（初当り）が終了することを報知するとともに、当該大当り（初当り）の後に初めてＳＴモードに制御されることを示すＳＴ突入画像が表示される。ＳＴ突入画像は、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像である。
【０５６６】
＜大当りＣ＞
大当りＣに対応した大当りＥＤ演出は、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）と、大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）とで構成されており、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）→大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）の順で実行される。
【０５６７】
（大当りＥＤ演出（第１Ｃ部））
大当りＡに対応した大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）において、画像表示装置５の画面全体

に、付与された総賞球数を示す総獲得賞球画像が表示される。総獲得賞球画像は、初当りから当該大当りまでの大当りにおいて付与された総賞球数表示（例えば、「ＴＯＴＡＬ：０１９５０ｐｔ」の文字）と、パチンコ遊技に対して遊技者がのめり込み過ぎてしまうことを防止するためののめり込み防止画像（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、予め支払い済み金額のうち利用していない分の残高金額や遊技球の持ち玉を含むプリペイドカードの取り忘れを防止するための取り忘れ防止画像（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５６８】

（大当りＥＤ演出（第２Ｃ部））

大当りＣに対応した大当りＥＤ演出（第２Ｃ部）において、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りが終了することを報知するとともに、当該大当りの後に再びＳＴモードに制御されることを示すＳＴ継続画像が表示される。ＳＴ継続画像は、「パワフルＲＵＳＨ継続」の文字を含む画像である。但し、時短モードにおいて、第２特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」（大当りＣ）となり、当該大当りの後にＳＴモードに制御される場合は、初当り以降初めてＳＴモードに制御されるので、ＳＴ継続画像は、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像である。

【０５６９】

［大当りＥＤ演出の演出例］

（Ａ）大当りＡの大当りＥＤ演出

図８－６０（Ａ）は、大当りＡの大当りＥＤ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６１は、大当りＡの大当りＥＤ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５７０】

先ず、図８－６０（Ａ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り終了指定コマンドを送信すると（図８－６１：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ：００４５０ｐｔ」の文字）と、のめり込み防止画像ＰＰ１（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像ＰＰ２（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５７１】

ここで、図８－６１：Ｔ１のタイミングは、当該大当りの大当りラウンドにおける最終ラウンドの大当りＲＤ制御が終了したタイミングであり、即ち、最終ラウンドのアタッカー閉鎖制御が実行されたタイミングである。後述する図８－６２：Ｔ１のタイミング、及び、図８－６４：Ｔ１のタイミングについても同様であるので、以下では説明を省略する。

【０５７２】

次いで、図８－６０（Ａ）：（２）に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ａ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６１：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、時短突入画像を表示させる。時短突入画像は、「チャンスタイム」の文字を含む画像である。

【０５７３】

次いで、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６１：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードが時短モードに制御されたことに基づいて、大当りＥＤ演出（第２Ａ部）を終了し、画像表示装置５に時短モードに関連する演出画像を表示させる（不図示）。

【０５７４】

（Ｂ）大当りＢの大当りＥＤ演出

図８－６０（Ｂ）は、大当りＢの大当りＥＤ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６２は、大当りＢの大当りＥＤ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５７５】

先ず、図８－６０（Ｂ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り終了指定コマンドを送信すると（図８－６２：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ：０１５００ｐｔ」の文字）と、のめり込み防止画像ＰＰ１（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像ＰＰ２（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５７６】

次いで、図８－６０（Ｂ）：（２）に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ｂ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６２：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体にＲＵＳＨモード選択画像（本例では、夢夢モード表示ＡＭＰ、ナナモード表示ＢＭＰ、ジャムモード表示ＣＭＰを含む画像）を表示させる。

【０５７７】

このとき、ＲＵＳＨモード選択画像は、操作部が遊技者による操作に基づいて、夢夢モード表示ＡＭＰが選択されている状態が示されており、他のナナモード表示ＢＭＰ及びジャムモード表示ＣＭＰは選択されていない状態（本例では、ハッチング処理が施され視認性が低下した状態）が示されている。

【０５７８】

次いで、図８－６０（Ｂ）：（３）に示すように、大当りＥＤ演出（第２Ｂ部）を開始して１０秒が経過すると（図８－６２：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、ＳＴ突入画像を表示させる。ＳＴ突入画像は、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像である。

【０５７９】

次いで、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６２：Ｔ４）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技モードがＳＴモードに制御されたことに基づいて、大当りＥＤ演出（第３Ｂ部）を終了し、画像表示装置５にＳＴモードに関連する演出画像を表示させる（不図示）。

【０５８０】

（Ｃ）大当りＣの大当りＥＤ演出

図８－６３（Ｃ）は、大当りＣの大当りＥＤ演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６４は、大当りＣの大当りＥＤ演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０５８１】

先ず、図８－６３（Ｃ）：（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が大当り終了指定コマンドを送信すると（図８－６４：Ｔ１）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、総獲得賞球画像を表示させる。総獲得賞球画像は、総賞球数表示（本例では、「ＴＯＴＡＬ：０１９５０ｐｔ」の文字）と、のめり込み防止画像ＰＰ１（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像ＰＰ２（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とを含む画像である。

【０５８２】

次いで、図８－６３（Ｃ）：（２）に示すように、大当りＥＤ演出（第１Ｃ部）を開始して４．５秒が経過すると（図８－６４：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥ

Ｄ演出（第２Ｃ部）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、ＳＴ継続画像を表示させる。ＳＴ継続画像は、「パワフルＲＵＳＨ継続」の文字を含む画像である。

【０５８３】

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

【０５８４】

［右打ちモード：大当りＥＤ演出中のエラー報知の演出例］

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

【０５８５】

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

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

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

［大当りＲＤ演出］

大当り遊技状態に制御されているときに、大当りラウンド開始指定コマンドを受信し、大当りＲＤ制御が開始されると、大当りＲＤ演出（大当りラウンド演出）が実行される。大当りＲＤ演出では、大当りＲＤ用の背景画像が表示され、大当りＲＤ用のＢＧＭが再生出力されるとともに、現在のラウンド数を示すラウンド表示（１ＲＯＵＮＤ、２ＲＯＵＮＤ等）、当該大当りラウンド遊技で付与された賞球数を示す賞球数表示（０００００ｐｔ、０００１５ｐｔ等）が表示される。

【０５８９】

＜獲得賞球更新演出＞

大入賞口（アタッカー）に遊技球が進入すると遊技者に賞球が付与される。このとき、大当りＲＤ演出では、遊技者に付与された賞球に関連する情報である賞球数表示を更新する獲得賞球更新演出を実行可能である。

【０５９０】

獲得賞球数演出では、大入賞口に遊技球が進入したときに、賞球数表示の表示態様を更新態様（更新される桁に対応する部分が変動表示を行っている表示態様）に変化させるとともに、画像表示装置５の画面右下隅（画像表示装置５に対して大入賞口がある方向の位

置）を中心とする四分円状の波紋エフェクト表示が表示される（図８－６７参照）。
【０５９１】
そして、獲得賞球更新演出が開始されて１．５秒が経過したタイミングで、獲得賞球更新演出を終了し、賞球数表示を更新態様から更新後の数値に変化させるとともに、画像表示装置５の画面右下隅から波紋エフェクト表示が消去される。
【０５９２】
［獲得賞球更新演出の演出例］
図８－６７は、大当りＲＤ演出における獲得賞球更新演出に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－６８は、大当りＲＤ演出における獲得賞球更新演出に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０５９３】
本例では、大当りＲＤ遊技の１ラウンド目において、大入賞口に遊技球が１個も入賞していない状態から、大入賞口に遊技球が１個入賞したときの例を示している。
【０５９４】
先ず、図８－６７（１）の演出例は、図８－３０（１）の演出例と同様であるので説明を省略する。
【０５９５】
次いで、図８－６７（２）に示すように、大入賞口に遊技球が１個入賞すると（図８－６８：Ｔ２）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得賞球更新演出を実行し、画像表示装置５の画面右下の賞球数表示の表示態様を更新態様に変化させるとともに、波紋エフェクト表示ＷＰを表示させる。
【０５９６】
次いで、図８－６７（３）に示すように、獲得賞球更新演出が開始されて１．５秒が経過すると（図８－６８：Ｔ３）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、獲得賞球更新演出を終了し、画像表示装置５の画面右下の賞球数表示を更新後の数値（本例では、「０００１５ｐｔ」）に変化させ、波紋エフェクト表示ＷＰを消去させる。
【０５９７】
［第１役物、第２役物］
画像表示装置５の近傍（左方、右下方など）に役物である第１役物と第２役物を備えている。第１役物と第２役物の設置位置や可動有無について、図８－６９を用いて以下に説明する。
【０５９８】
第１役物ＹＭ１は、第１初期位置（図８－６９（１）及び（２）に示す位置）から動作しない役物である。一方で、第２役物ＹＭ２は、演出制御基板１２の制御に従って、第２初期位置（図８－６９（１）に示す位置）と、動作位置（図８－６９（２）に示す位置）との間において動作可能な役物である。
【０５９９】
図８－６９（１）及び（２）に示すように、第１役物ＹＭ１は、画像表示装置５の左方且つ前方に設置されており、第１役物ＹＭ１の一部分（右部分）が画像表示装置５に重畳するように設置されているので、第１役物ＹＭ１によって画像表示装置５の一部分（左部分）の視認性が低下している。
【０６００】
図８－６９（１）に示すように、第２役物ＹＭ２は、画像表示装置５の右下方且つ前方に設置されており、第２役物ＹＭ２が初期位置にある場合、第２役物ＹＭ２の全体が画像表示装置５に重畳しないように設置されているので、第２役物ＹＭ２によって画像表示装置５の視認性が低下していない。即ち、画像表示装置５の画面において表示される画像は、初期位置にある第２役物によって視認性が低下しない。この図では、第２役物ＹＭ２の一部（キャラＡの頭の一部）しか表示されていないが、実際には第２役物ＹＭ２の全体を視認できるものとする。
【０６０１】

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

【０６０２】

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

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

［大当り種別報知画面でのエラー報知］

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

【０６０６】

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

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

【０６０７】

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

【０６０８】

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

【０６０９】

［通常右打ち指示画面でのエラー報知］

図８－７０（Ｂ）は、大当りＦＦ演出（第２部）中にエラー報知が実行される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。

【０６１０】

図８－７０（Ｂ）の演出画像は、前述した図８－５７（Ａ）：（３）の演出画像と同様であるので説明を省略する。

このとき、第１役物ＹＭ１は初期位置（第１初期位置）にあり、第２役物ＹＭ２は動作位置にある。

【０６１１】

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

【０６１２】

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

【０６１３】

［時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例］

図８－７１は、時短モードに制御され、当該時短モードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－７２は、時短モードに制御され、当該時短モードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【０６１４】

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

【０６１５】

先ず、図８－７１（１）の演出画像は、前述した図８－５４（Ａ）：（１）の演出画像と同様である部分についての説明を省略する。

【０６１６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「大当り」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２２２」）を確定停止させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２２２」）も確定停止させている。

【０６１７】

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

【０６１８】

次いで、図８－７１（５）に示すように、時短モードに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が、第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－７２：Ｔ６）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）を確定停止させている。このとき、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２４１」）も確定停止させている。

【０６１９】

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

【０６２０】

次いで、図８－７１（６）に示すように、図柄確定期間の０．５秒が経過し、時短モードから通常モードに制御されると（図８－７２：Ｔ７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３操作方法指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第３指示画像ＩＰ３（本例で

は、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を表示させる。
【０６２１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに、直前に実行された時短最終変動の最終的な飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）をそのまま確定停止させている。小図柄についても同様である。
【０６２２】
［ＳＴモードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例］
図８－７３は、ＳＴモードに制御され、当該ＳＴモードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の演出画像の一例を示す説明図である。図８－７４は、ＳＴモードに制御され、当該ＳＴモードで大当りが発生することなく通常モードに制御される場合に関連した各演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。
【０６２３】
本例では、通常モードに制御されているときに、大当りＢが発生し、ＳＴモード［夢夢モード］に制御され、このＳＴモード中に新たに大当りが発生することなく、通常モードに制御された場合について例示する。
【０６２４】
図８－７１（１）～（４）の演出画像は、前述した図８－５４（Ａ）：（１）、図８－５４（Ａ）：（２）、並びに、図８－６０（Ｂ）：（１）及び（３）の演出画像と同様であるので説明を省略する。
【０６２５】
次いで、図８－７３（５）に示すように、ＳＴモードに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を実行しており、変動パターン「高速Ｃはずれリザルト表示」（図８－７（Ｂ）：（１）参照）における飾り図柄を停止表示させるべきタイミングで（図８－７４：Ｔ６）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリアに表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２４１」）を停止表示させている。このとき、第２特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに基づいて、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を継続して実行させている。
【０６２６】
このとき、ＳＴモード［夢夢モード］の最終変動であることに基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央上に「パワフルＲＵＳＨ」の文字、画像表示装置５の画面左上に現在の演出モードを示す演出モードアイコン（本例では、「夢夢モード」の文字を含むアイコン）、画像表示装置５の画面右上にＳＴモードの残り制御回数を示すＳＴ残回数表示（本例では、「残り０回」の文字）を表示させている。
【０６２７】
次いで、図８－７３（６）に示すように、ＳＴモードに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を実行しており、変動パターン「高速Ｃはずれリザルト表示」（図８－７（Ｂ）：（１）参照）におけるリザルト表示を開始させるべきタイミングで（図８－７４：Ｔ７）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体にリザルト表示ＲＰ（本例では、「パワフルＲＵＳＨ終了」の文字と、「ＴＯＴＡＬ：０１５００ｐｔ」の文字とを含む画像）を表示させる。このとき、第２特別図柄の変動表示が継続して実行されていることに基づいて、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を継続して実行させている。
【０６２８】
次いで、図８－７３（７）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示（時短最終変動）を終了し、図柄確定指定コマンドを送信すると（図８－７２：Ｔ８）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２４１」）を確定停止させる。
【０６２９】
次いで、図８－７３（８）に示すように、図柄確定期間の０．５秒が経過し、ＳＴモー

ドから通常モードに制御されると（図８－７４：Ｔ９）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３操作方法指示演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に第３指示画像ＩＰ３（本例では、左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像）を表示させる。

【０６３０】

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

【０６３１】

（効果１）

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

【０６３２】

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

【０６３３】

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

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

【０６３４】

（効果１－１）

図８－８（Ｂ）のエラー報知演出一覧テーブルに示したように、エラー報知として、玉切れエラーが発生したときに、玉切れエラーが発生したことを遊技者に報知する第１エラー報知演出（玉切れエラー報知）と、満タンエラーが発生したときに、満タンエラーが発生したことを遊技者に報知する第２エラー報知演出（満タンエラー報知）と、扉開放エラーが発生したときに、扉開放エラーが発生したことを遊技者に報知する第３エラー報知演出（扉開放エラー報知）と、磁気エラーが発生したときに、磁気エラーが発生したことを遊技者に報知する第４エラー報知演出（磁気エラー報知）と、を実行可能である。

【０６３５】

これらのエラー報知のうちいずれのエラー報知は、大当りＦＦ演出が実行された場合であっても、継続して実行されるものとする。

【０６３６】

このような構成によれば、いずれのエラーが発生した場合であっても、大当りＦＦ演出が実行されたときに、継続してエラー報知が実行されるので、エラーが発生したことを遊技者に認識させやすくすることができる。

【０６３７】

（効果１－２）

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

【０６３８】

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

２）の実行条件は、異常右打ち検出条件（ＬＶ２）が成立したときである。
【０６３９】
図８－１９に示したように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）または異常左打ち指示（ＬＶ２）のいずれかが実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示演出が終了している。
【０６４０】
このような構成によれば、いずれの異常左打ち指示が実行されているときであっても、大当りＦＦ演出が実行されると、実行されていた異常左打ち指示を終了するので、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、その後の大当り遊技状態において遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６４１】
（効果１－３）
図８－２３に示したように、通常モード中に開始された異常左打ち指示とエラー報知が実行されているときに、大当り遊技状態に制御され大当りＦＦ演出が開始されると、異常左打ち指示を終了する一方で、エラー報知を継続して実行している。
【０６４２】
また、図８－１３及び図８－２３に示したように、異常左打ち指示とエラー報知とが同時に実行されている場合、エラー報知の方が異常左打ち指示よりも表示優先度が高いので、遊技者からは手前に表示されているように見える。
【０６４３】
このような構成によれば、異常左打ち指示とエラー報知が同時に実行される場合であっても、表示優先度や大当りＦＦ演出が実行されたときの実行有無に関して、異常左打ち指示よりもエラー報知の方が、優先度が高いので、エラーが発生していることを遊技者に認識させやすくすることができる。
【０６４４】
（効果１－４）
図８－８に示したように、異常操作方法指示（異常左打ち指示、異常右打ち指示）は、画像表示装置５とスピーカ８Ｌ、８Ｒの演出装置を用いて実行される演出である。また、図８－１９に示したように、大当りＦＦ演出が実行されたことにより実行中の異常操作方法指示を終了する場合、画像表示装置５の第５指示画像の表示と、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの第５指示音声の再生出力との両方を終了している。
【０６４５】
また、大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）は、他の演出音（通常モード演出音等）よりも強調された態様の音声である。例えば、大当りＦＦ演出音（ファンファーレ演出音）の方が、他の演出音より、チャンネル設定割合が高くなっている。これにより、大当りＦＦ演出の特別感が増し、大当りにおける遊技の興趣を向上できる。
【０６４６】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに、異常操作方法指示に関連する指示音声の再生出力を終了するので、大当りＦＦ演出音の再生出力の邪魔をせず、大当りにおいて興趣が低下してしまうことを防止できる。
【０６４７】
（効果１－５）
図８－８に示したように、エラー報知は、画像表示装置５と遊技効果ランプ９の演出装置を用いて実行される演出である。また、図８－２１に示したように、大当りＦＦ演出が実行されたことにより実行中のエラー報知を継続する場合、画像表示装置５の第１エラー画像の表示と、遊技効果ランプ９の赤色の点滅発光との両方を継続している。
【０６４８】
また、図８－２５に示したように、パチンコ遊技機１Ｄの画像表示装置５に第１エラー画像が表示されていても、店員は第１エラー画像によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することは困難である。一方で、パチンコ遊技機１の遊技効果ラ

ンプ９が赤色に点滅発光されていると、店員は遊技効果ランプ９の発光態様によってそのパチンコ遊技機でエラーが発生していることを認識することが容易となる。
【０６４９】
このような構成によれば、遊技効果ランプ９を用いた演出に関して、大当りＦＦ演出よりもエラー報知の方が、優先して実行されるので、エラーが発生したことを遊技者のみならず店員にも認識させることが容易となる。
【０６５０】
（効果１－６）
図８－１９の説明で示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０が大当り開始指定コマンドを受信したタイミングから表示を開始しており、演出制御用ＣＰＵ１２０が大当り終了指定コマンドを受信したタイミングまで表示を継続している。
【０６５１】
このような構成によれば、操作法法指示に関連する指示画像は、特定のタイミングでのみ画像表示装置５に表示される一方で、システム右打ち画像は、右打ちモードに制御されている期間に、画像表示装置５に常に表示されることによって、いずれのタイミングであっても遊技者に適確に操作方法を指示することができる。
【０６５２】
（効果１－７）
図８－５４に示したように、大当りＡ、大当りＢ、大当りＣのいずれの種別の大当りであっても、大当りＦＦ演出において、右打ちすることを指示する第１指示画像が表示される大当りＦＦ演出（第２部）が実行される。この大当りＦＦ演出は、異常左打ちの検出有無に関わらず、大当り遊技状態に制御され、大当りＦＦ演出が実行されると必ず実行される演出である。
【０６５３】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに、異常左打ちを検出した場合に、異常右打ち指示をしないような構成を採用しても、その後の大当りＲＤ遊技で遊技者が不利になることなく、遊技を進めることができる。
【０６５４】
（効果２）
図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０６５５】
図８－９の異常操作方法指示演出決定処理に示したように、異常左打ち検出条件が成立した場合、異常右打ち指示を実行可能であり（ステップＳ０２ＴＭ１２３０：ＹＥＳ→ステップＳ０２ＴＭ１２５０と進むことが可能である）。また、大当りＦＦ期間が終了した後の大当りＲＤ期間や大当りＥＤ期間である場合、異常右打ち指示を実行可能である（ステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＮＯ→ステップＳ０２ＴＭ１２５０と進むことが可能である）。また、大当りＦＦ期間内である場合、異常右打ち指示を実行しない（ステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＹＥＳ→ステップＳ０２ＴＭ１２５０の処理をスキップする）。
【０６５６】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６５７】
また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。

【０６５８】
　また、大当りＦＦ演出が終了した後に異常右打ち指示が実行されるので、大当りＦＦ演出中に異常左打ち検出条件が成立した場合であっても、異常右打ち指示を実行しないことによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせず、興趣の低下を防止できる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６５９】
（効果２－１）
　図８－９及び図８－１０に示したように、右打ちモードに制御されているときの大当りＦＦ期間以外の期間に、異常左打ち検出条件が成立すると、異常右打ち指示を実行可能である。
【０６６０】
　上記の実施形態では、異常左打ち検出条件と異常右打ち検出条件が異なる例を示したが、このような形態に限定されず、異常左打ち検出条件と異常右打ち検出条件が同じであってもよい。
【０６６１】
　このような構成によれば、大当りＦＦ期間以外の右打ちモード中に異常右打ち指示が実行可能となるので、大当りＦＦ期間以外の右打ちモード中に、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６６２】
（効果２－２）
　図８－１４に示したように、異常左打ち指示演出（ＬＶ１）が実行されるときの第５指示画像ＩＰ５の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して２回行う映像である。
【０６６３】
　また、図８－１４に示したように、異常左打ち指示演出（ＬＶ２）が実行されるときの第５指示画像ＩＰ５の左向き矢印のオブジェクトと「左打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインして、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して４回行う映像である。
【０６６４】
　図８－２６に示したように、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像ＩＰ４の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面左端からフレームインして、画面右端に向かってフレームアウトする表示制御を繰り返して２回行う映像である。
【０６６５】
（効果３）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了している。
【０６６６】
　また、図８－３８及び図８－４０に示したように、音量調整表示や光量調整表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整表示や光量調整表示を継続して表示している。
【０６６７】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに実行中の異常左打ち指示が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６６８】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに表示中の音量調整表示や光量調整表示が

継続して表示されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、音量調整表示や光量調整表示を確認できる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６６９】
（効果４）
　図８－１９に示したように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了している。
【０６７０】
　図８－３８及び図８－４０に示したように、音量調整音声や光量調整音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整音声や光量調整音声を継続して再生出力している。
【０６７１】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中の第５指示音声の再生出力が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６７２】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中の音量調整音声や光量調整音声が継続して再生出力されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、音量調整音声や光量調整音声を確認できるので、適切な音量および光量で大当りＦＦ演出を楽しむことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６７３】
（効果４－１）
　図８－３３及び図８－３６に示したように、音量調整表示や光量調整表示は、音量調整ボタンや光量調整ボタンの操作を受け付けない状態で、５秒間が経過すると画像表示装置５から消去されている。
【０６７４】
　このような構成によれば、音量や光量を確認した後に、遊技者による操作を必要とせずにこれらの音量調整表示や光量調整表示が非表示となってくれるので、遊技者に音量調整表示や光量調整表示を消去するための手間を与えず、遊技に集中させることができる。
【０６７５】
（効果４－２）
　上記に示したように、音量調整音声は、「音量をＸに設定しました」のような文章を含むボイス音声や、文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。同様に、光量調整音声は、「光量をＹに設定しました」のような文章を含むボイス音声や、文章を含まない音だけで構成される効果音などであってもよい。
【０６７６】
　このような構成によれば、音量調整音声や光量調整音声の種類を増やすことができ、音量調整や光量調整が実行されるときのバリエーションを増やすことができる。
【０６７７】
（効果４－３）
　上記に示したように、音量調整演出と、光量調整演出とに関連する演出音を再生出力させる手法として以下に示す（Ｘ１）～（Ｘ３）の演出制御手法を採用することによって、演出音の点でこれらの演出を同時に実行することが可能となる。先に開始された方の演出を「第１演出」、当該第１演出の実行中に開始された方の演出を「第２演出」とする。
（Ｘ１）第１演出音を最後まで再生出力した後に、第２演出音を再生出力させる
（Ｘ２）第１演出音の再生出力を中段して、第２演出音を再生出力させる

（Ｘ３）第１演出音の再生出力を継続した状態で、第２演出音を再生出力させる
【０６７８】
　このような構成によれば、音量調整演出と、光量調整演出とが同時に実行される場合でも、円滑に演出制御を行うことができる。
【０６７９】
（効果４－４）
　図８－３８及び図８－４０に示したように、通常モードに制御されているときに、音量調整音声や光量調整音声が再生出力される場合、通常モード演出音の再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させている。一方で、右打ちモードに制御されているとき（大当りＦＦ演出が実行されているとき）に、音量調整音声や光量調整音声が再生出力される場合、大当りＦＦ演出音の再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させていない。
【０６８０】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出音は、大当りが発生したことを祝福するときの演出音であるので、再生出力優先度を音量調整音声や光量調整音声よりも低下させないことによって、大当りＦＦ演出おける不満を遊技者に与えてしまうことを防止できる。
【０６８１】
（効果５）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了している。
【０６８２】
　また、図８－４５に示したように、オートボタンＯＦＦ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定表示を継続して表示しており、図８－４７に示したように、オートボタンＯＮ設定表示を表示しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定表示を継続して表示している。
【０６８３】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに実行中の異常左打ち指示が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０６８４】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに表示中のオートボタンＯＦＦ設定表示やオートボタンＯＮ設定表示が継続して表示されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、オートボタンＯＦＦモードまたはオートボタンＯＮモードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６８５】
（効果６）
　図８－１９に示したように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了している。
【０６８６】
　また、図８－４５に示したように、オートボタンＯＦＦ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定音声を継続して再生出力しており、図８－４７に示すように、オートボタンＯＮ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定音声を継続して再生出力している。
【０６８７】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中の第５指示音声の再生出力が終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしま

うことを防止できる。
【０６８８】
　また、大当りＦＦ演出が実行されているときに再生出力中のオートボタンＯＦＦ設定音声やオートボタンＯＮ設定音声が継続して再生出力されることによって、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、オートボタンＯＦＦモードまたはオートボタンＯＮモードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０６８９】
（効果６－１）
　図８－５０に示したように、音量調整演出に関連する音量調整表示を表示可能な音量調整表示領域と、光量調整演出に関連する光量調整表示を表示可能な光量調整表示領域と、オートボタン設定演出に関連するオートボタン設定表示を表示可能なオートボタン設定表示領域とは、いずれも異なる領域であるので、これらの画像を同時に表示することが可能となっている。
【０６９０】
　このような構成によれば、音量調整演出と、光量調整演出と、オートボタン設定演出とが同時に実行される場合でも、円滑に演出制御を行うことができる。
【０６９１】
（効果７）
　図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。
【０６９２】
　このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０６９３】
（効果８）
　図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。
【０６９４】
　このような構成によれば、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０６９５】
（効果８－１）
　上記に示したように、大当りタイトル表示（夢夢ＢＯＮＵＳ）は、大当りであることを示す第１種別文字（ＢＯＮＵＳ）と、その大当りの種別を示唆する第２種別文字（夢夢）とで構成されている。
【０６９６】
　図８－５７（Ｂ）：（１）に示したように、大当りタイトル表示（夢夢ＢＯＮＵＳ）が表示されているときに、エラー画像が表示されると、エラー画像は、大当りタイトル表示（夢夢ＢＯＮＵＳ）の第１種別文字（ＢＯＮＵＳ）と第２種別文字（夢夢）との両方に重

畳して表示されている。
【０６９７】
　また、第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）は、右打ちで遊技することを文字を用いて示す指示文字情報（「右打ち」の文字）と、右打ちで遊技することをオブジェクトを用いて示す指示図形情報（右向き矢印のオブジェクト）とで構成されている。
【０６９８】
　図８－５７（Ａ）及び（Ｂ）に示したように、第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）が表示されているときに、エラー画像が表示されると、エラー画像は、第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）の指示文字情報（「右打ち」の文字）と指示図形情報（右向き矢印のオブジェクト）との両方に重畳して表示されている。
【０６９９】
　このような構成によれば、大当りタイトル表示や第１指示画像が表示されるときに、エラーが発生した場合に、異なる種別の情報のそれぞれにエラー画像が重畳して表示されることによって、遊技者がいずれの種別の情報に注目していた場合でも、エラー画像に注目させることができる。
【０７００】
（効果８－２）
　上記の実施形態では、エラー画像で用いられる文字の書体（フォント）と、エラー画像以外の画像（大当りタイトル表示、操作方法指示画像、音量調整表示、光量調整表示、オートボタンＯＮ／ＯＦＦ設定表示等）で用いられる文字の書体とは、異なっている。エラー画像で用いられる文字の書体（フォント）は、シンプルな装飾されていない書体である一方で、エラー画像以外の画像（大当りタイトル表示、操作方法指示画像、音量調整表示、光量調整表示、オートボタンＯＮ／ＯＦＦ設定表示等）で用いられる文字の書体は、派手に装飾されていてもよいものとする。
【０７０１】
　このような構成によれば、エラー画像で用いられる文字の書体が、エラー画像以外の画像で用いられる文字の書体と異なることによって、エラー画像に注目させることができ、エラー報知の特別感を増すことができる。
【０７０２】
（効果９）
　図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０７０３】
　このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０７０４】
（効果９－１）
　図８－６５に示したように、第１エラー画像ＥＰ１は画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）に表示されており、のめり込み防止画像ＰＰ１は画像表示装置５の画面左下に表示されており、取り忘れ防止画像ＰＰ２は画像表示装置５の画面右下に表示されているので、各画像の表示領域が重畳していない。また、第１エラー画像ＥＰ１より、のめり込み防止画像ＰＰ１や取り忘れ防止画像ＰＰ２の方が、大きい表示領域で表示されている。
【０７０５】
　このような構成によれば、ある程度の文字数を表記する必要があるのめり込み防止画像（本例では、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊技です」の文字を含むアイコン）と、取り忘れ防止画像（本例では、「！」を含むオブジェクトと「カードの取り忘れにご注意ください」の文字とを含むアイコン）とにおいて、十分な文字数を表記するためのスペ

ースを確保することができる。
【０７０６】
（効果９－２）
図８－６５に示したように、画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）は、遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の遊技者の目線の高さの位置となるように設定されており、のめり込み防止画像ＰＰ１が表示される画像表示装置５の画面左下や、取り忘れ防止画像ＰＰ２が表示される画像表示装置５の画面右下は、遊技者がパチンコ遊技機１の正面に座って遊技する場合の一般的な身長の遊技者の目線の高さから少し低い位置となるように設定されている。
【０７０７】
このような構成によれば、エラー画像と、のめり込み防止画像と、取り忘れ防止画像とが同時に表示される場合に、より一層エラー画像に注目させることができる。
【０７０８】
（効果１０）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０７０９】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０７１０】
（効果１０－１）
図８－６８に示したように、獲得賞球更新演出の実行期間は１．５秒間であり、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後の大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は４．５秒間である。
【０７１１】
ここで、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了するときに、オーバー入賞が発生した場合であっても、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了するタイミングから、大入賞口に進入した所定量目（１０個目）の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行し（１．５秒間）、大入賞口に進入したオーバー入賞分（１１個目）の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行する（１．５秒間）ことが可能である（１．５秒間＋１．５秒間＜４．５秒間）。
【０７１２】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量目の遊技球とオーバー入賞分の遊技球に対応する獲得賞球更新演出を実行するための期間を確保することができ、獲得賞球更新演出を実行してから大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）の表示に切り替えるので、遊技者が付与された賞球数の確認を確実にでき、大当りＲＤ遊技における不満を防止できる。
【０７１３】

（効果１０－２）
図８－６７に示したように、獲得賞球数演出では、大入賞口に遊技球が進入したときに、賞球数表示の表示態様を更新態様（更新される桁に対応する部分が変動表示を行っている表示態様）に変化させているとともに、画像表示装置５の画面右下隅（画像表示装置５に対して大入賞口がある方向の位置）を中心とする四分円状の波紋エフェクト表示が表示されている。
【０７１４】
このような構成によれば、画像表示装置５から見てアタッカーが備えられている方向である画像表示装置５の画面右下において、賞球数表示の更新に注目させることができ、大当りＲＤ遊技の興趣を向上させることができる。
【０７１５】
（効果１０－３）
図８－６８に示したように、獲得賞球更新演出の実行期間は１．５秒間であり、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後の大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は４．５秒間である。本例では、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は、獲得賞球更新演出の実行期間の３倍である。このような形態に限定されず、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間は、獲得賞球更新演出の実行期間の２倍であってもよいし、４倍であってもよい。
【０７１６】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、獲得賞球更新演出を実行するための期間を確保することができ、獲得賞球更新演出を実行してから大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）の表示に切り替えるので、遊技者が付与された賞球数の確認を確実にでき、大当りＲＤ遊技における不満を防止できる。
【０７１７】
（効果１１）
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０７１８】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０７１９】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０７２０】
（効果１１－１）
図８－５４に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出とは、大当りタイトル表示や第１指示画像がそれぞれ異なっている。
【０７２１】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間

（３．５秒間）の方が、短い。
【０７２２】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。また、大当りに応じて大当りＦＦ演出が異なるので、大当りＦＦ演出における興趣を向上できる。
【０７２３】
（効果１２）
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。
【０７２４】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０７２５】
（効果１２－１）
図８－６０及び図８－６２に示したように、通常モードで発生した「大当りＢ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間を確保するための１０秒間と、当該大当り（初当り）の後に初めてＳＴモードに制御されることを示す（ＳＴモードに突入することを報知する）ＳＴ突入画像を表示する期間を確保するための４．５秒間と、が設けられている。
【０７２６】
また、図８－６３及び図８－６４に示したように、右打ちモードで発生した「大当りＣ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間はなく、当該大当りの後にＳＴモードの制御が継続されることを示す（ＳＴモードが継続することを報知する）ＳＴ継続画像を表示する期間を確保するための３．５秒間が設けられている。
【０７２７】
このような構成によれば、初当り時に初めてＳＴモードに突入されるときは、ＲＵＳＨモードを選択する期間やＳＴ突入画像を表示する期間を、ＳＴモードが継続されるときよりも十分に確保することによって、初めてＳＴモードに制御されるときの興趣や祝福感をより一層向上させることができる。
【０７２８】
（効果１３）
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。
【０７２９】
また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５

秒間）の方が、短い。
【０７３０】
　このような構成によれば、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【０７３１】
（効果１４）
　図８－４に示したように、「大当りＡ」は、実質的な「通常大当り」であり、ラウンド数が３ラウンドの「３Ｒ大当り」であり、「大当りＢ」は、実質的な「確変大当り」であり、ラウンド数が１０ラウンドの「１０Ｒ大当り」であるので、確変制御の有無の面とラウンド数の面とにおいて、大当りＡより大当りＢの方が遊技者にとって有利な大当りである。
【０７３２】
　また、図８－５５に示したように、大当りＡが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間と、大当りＢが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間とは、いずれも７．５秒間である。
【０７３３】
　また、図８－６１に示したように、大当りＡの大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間）より、図８－６２に示したように、大当りＢの大当りＥＤ演出の実行期間（１９秒間）の方が、長い。
【０７３４】
　このような構成によれば、大当りＡと、大当りＢとにおいて、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間を共通とすることによって、いずれの大当り遊技状態に制御される場合であっても、大当り遊技状態に制御される前の祝福を同様に行うための期間を確保することができる。
【０７３５】
　また、大当りＥＤ演出の実行期間に関して、大当りＡより大当りＢの方が長い期間が設定されているので、大当りＢに制御されていたことの余韻を遊技者により一層楽しませることができる。
【０７３６】
（効果１４－１）
　図８－６０及び図８－６１に示したように、通常モードで発生した「大当りＡ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間はなく、当該大当り（初当り）の後に時短モードに制御されることを示す（時短モードに突入することを報知する）時短突入画像を表示する期間を確保するための４．５秒間と、が設けられている。
【０７３７】
　また、図８－６０及び図８－６２に示したように、通常モードで発生した「大当りＢ」に対応した大当りＥＤ演出では、ＳＴモードの演出モードを選択するためのＲＵＳＨモード選択画面（画像）を表示する期間を確保するための１０秒間と、当該大当り（初当り）の後に初めてＳＴモードに制御されることを示す（ＳＴモードに突入することを報知する）ＳＴ突入画像を表示する期間を確保するための４．５秒間と、が設けられている。
【０７３８】
　このような構成によれば、初当り時に初めてＳＴモードに突入されるときは、ＲＵＳＨモードを選択する期間やＳＴ突入画像を表示する期間を、ＳＴモードに突入しないときよりも十分に確保することによって、初めてＳＴモードに制御されるときの興趣や祝福感をより一層向上させることができる。

【０７３９】
（効果１５）
図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。
【０７４０】
また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。
【０７４１】
このような構成によれば、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。
【０７４２】
また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。
【０７４３】
（効果１５－１）
図８－５５に示したように、大当りＡ及び大当りＢに対応する大当りＦＦ演出が実行されるときに関して、図柄確定期間（０．５秒間）＜大当りＦＦ演出（第２部）（３秒間）＜大当りＦＦ演出（第１部）（４秒間）の関係性となっている。
【０７４４】
同様に、図８－５６に示したように、大当りＣに対応する大当りＦＦ演出が実行されるときに関して、図柄確定期間（０．５秒間）＜大当りＦＦ演出（第２部）（１．５秒間）＜大当りＦＦ演出（第１部）（２秒間）の関係性となっている。
【０７４５】
このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示される大当りＦＦ演出（第１部）が最も長い実行期間であることによって、遊技者に確実に大当りのタイトルを認識させることができる。
【０７４６】
（効果１５－２）
上記の実施形態では、
図柄確定期間：飾り図柄が確定停止してから大当りタイトル表示の表示を開始する（大当りＦＦ演出（第１部：前段）：集中線のみが表示される）までの期間、
大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間：大当りタイトル表示の表示を開始してから第１指示画像の表示が開始されるまでの期間、
大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間：第１指示画像の表示が開始されてからアタッカーが開放状態となるまでの期間、
と規定するものとする。
【０７４７】
このような構成によれば、大当りとなる特別図柄の変動表示が終了してから、大当りＦＦ演出が実行され、アタッカーが開放するまでの各期間を適確に定義付けすることができ、大当りＦＦ演出が実行されるときの興趣を向上できる。
【０７４８】
（効果１６）
図８－５４（Ａ）に示したように、大当りＦＦ演出において、初当り（大当りＡ、大当

りＢ）の大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像）とを表示しており、図８－５４（Ｂ）に示したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＣの大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ｂ指示画像等）とを表示している。

【０７４９】

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

【０７５０】

このような構成によれば、通常状態、時短状態、または、ＳＴ状態の少なくともいずれか一方に制御されているときに、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【０７５１】

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

【０７５２】

（効果１６－１）

図８－５４（Ａ）及び（Ｂ）に示したように、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に対応した大当りＦＦ演出の演出態様と、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出の演出態様と、は異なっている。

【０７５３】

このような構成によれば、大当りが発生した遊技モードに応じて、大当りＦＦ演出が異なるので、大当り遊技における興趣を向上できる。

【０７５４】

（効果１７）

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

【０７５５】

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

【０７５６】

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

【０７５７】

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

【０７５８】
（効果１７－１）
図８－５３（Ｂ）：（３）に示したように、大当りＣに対応した大当りＦＦ演出における大当りタイトル表示では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字を含む画像が表示されており、このときの「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字の一部（画面上部分）が画像表示装置５の画面から見切れた状態（視認困難な状態）で表示されている。
【０７５９】
また、上記の実施形態に限定されず、大当りタイトル表示（「夢夢ＢＯＮＵＳ」等）の文字の見切れる部分として、大当りタイトル表示の文字の画面左部分、画面右部分、画面下部分などであってもよく、これらのうち複数の部分であってもよい。
【０７６０】
このような構成によれば、大当りタイトル表示によって、大当りが発生することの特別感をより一層強調でき、大当り遊技における興趣を向上できる。
【０７６１】
（効果１７－２）
図８－５４に示したように、第１指示画像の指示文字情報（「右打ち」の文字）と指示図形情報（右向き矢印のオブジェクト）の両方が、画像表示装置５の画面から見切れた状態（視認困難な状態）で表示されている。
【０７６２】
同様に、大当りタイトル表示の第１種別文字（「ＢＯＮＵＳ」の文字）と第２種別文字（「夢夢」）の両方が、画像表示装置５の画面から見切れた状態（視認困難な状態）となるような表示位置やサイズで表示されてもよい。
例えば、大当りタイトル表示の第１種別文字（「ＢＯＮＵＳ」の文字）の「Ｂ」の文字と第２種別文字（「夢夢」）の一文字目の「夢」の文字が、画像表示装置５の画面左部分から見切れた状態となり、大当りタイトル表示の第１種別文字（「ＢＯＮＵＳ」の文字）の「Ｓ」の文字と第２種別文字（「夢夢」）の二文字目の「夢」の文字が、画像表示装置５の画面右部分から見切れた状態となるような表示位置やサイズで表示されてもよい。
【０７６３】
このような構成によれば、大当りタイトル表示によって、大当りが発生することの特別感をより一層強調でき、大当り遊技における興趣を向上できる。
【０７６４】
（効果１８）
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０７６５】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０７６６】
このような構成によれば、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０７６７】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、

遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０７６８】
（効果１８－１）
図８－５４（Ａ）：（４）に示したように、第１Ａ指示画像の「右打ち」の文字の右部分（「ち」の文字）と右向き矢印のオブジェクトの右部分（矢の部分）が視認困難な状態（見切れた状態）で表示されている。また、図８－５４（Ｂ）：（３）に示したように、第１Ｂ指示画像ＩＰ１Ｂの「右打ち」の文字の右部分（「ち」の文字）と右向き矢印のオブジェクトの右部分（矢の部分）が視認困難な状態（見切れた状態）で表示されている。
【０７６９】
このような構成によれば、第１指示画像の一部（本例では右側）を視認困難な状態で表示させることによって、大当り遊技における操作方法を指示するときの興趣を向上させることができるとともに、第１指示画像の一部（本例では左側）を視認困難な状態で表示させないことによって、大当り遊技における操作方法を適確に指示することができる。
【０７７０】
（効果１９）
図８－７３に示したように、初当りが発生しＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態において新たに大当りが発生することなくＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示している。
【０７７１】
一方で、図８－７１に示したように、初当りが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示していない。
【０７７２】
このような構成によれば、ＳＴ状態に制御されなかった場合（時短状態に制御された場合）にリザルト表示が表示されないことによって、時短状態よりも大当りが発生し易いＳＴ状態に制御された場合に付与される可能性のあった賞球が付与されなかったことに関する情報（総獲得賞球数に関する情報等）を遊技者に報知しないので、遊技者に悲壮感やストレスを与えることを防止できる。
【０７７３】
（効果１９－１）
図８－６３に示したように、大当りＣの大当りＥＤ演出において、初当りから当該大当りまでの大当りにおいて付与された賞球数に関する総賞球数表示が表示されている。これは、初当りから当該大当りまでにおいて付与された賞球数に関するリザルト表示ともいえる。
【０７７４】
このような構成によれば、右打ちモードに制御されているときに発生した大当りにおいて、大当りが発生する毎にリザルト表示を表示することができ、遊技者に付与された賞球数を報知する機会を増やすことができる。
【０７７５】
（効果１９－２）
図８－４に示したように、初当りが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当りが発生することなく時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉は、初当り時の「大当りＡ」であるので４５０個である。また、初当りが発生しＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態において新たに大当りが発生することなくＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、最終的に遊技者が付与された出玉は、初当り時の「大当りＢ」であるので１５００個である。
【０７７６】
従って、初当りが発生し時短状態に制御される場合に、時短状態において新たに大当り

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

【０７７７】

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

【０７７８】

（効果２０）

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

【０７７９】

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

【０７８０】

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

【０７８１】

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

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

【０７８２】

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

【０７８３】

（効果２１）

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

【０７８４】

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

【０７８５】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔を

せずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０７８６】
　また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０７８７】
　また、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０７８８】
（効果２２）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０７８９】
　図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０７９０】
　このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０７９１】
　また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０７９２】
　また、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０７９３】
（効果２３）
　図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０７９４】
　また、図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って

、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。

【０７９５】

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

【０７９６】

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

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

【０７９７】

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

【０７９８】

（効果２４）

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

【０７９９】

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

【０８００】

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

【０８０１】

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

【０８０２】

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

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

【０８０３】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラ

ウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０８０４】

（効果２５）

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

【０８０５】

また、図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。

【０８０６】

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

【０８０７】

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

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

【０８０８】

このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０８０９】

（効果２６）

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

【０８１０】

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

【０８１１】

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

【０８１２】

このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示

を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。

【０８１３】

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

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

【０８１４】

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

【０８１５】

（効果２７）

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

【０８１６】

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

【０８１７】

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

【０８１８】

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

【０８１９】

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

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

【０８２０】

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

【０８２１】

また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによ

って、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。
【０８２２】
（効果２８）
図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０８２３】
図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。
【０８２４】
また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０８２５】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０８２６】
また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０８２７】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
【０８２８】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８２９】
（効果２９）
図８－１９に示したように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了しており、図８－２１に示したように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行している。
【０８３０】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。

【０８３１】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０８３２】
このような構成によれば、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、大当りＦＦ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止できる。
【０８３３】
また、大当りＦＦ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、大当りＦＦ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０８３４】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０８３５】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８３６】
（効果３０）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８３７】
図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。
【０８３８】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８３９】
また、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０８４０】
（効果３１）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。

【０８４１】
図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。
【０８４２】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８４３】
また、第１Ａ指示画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像が第１Ａ指示画像に重畳して表示されることによって、第１Ａ指示画像に注目していた遊技者に第１エラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０８４４】
（効果３２）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８４５】
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８４６】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８４７】
また、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０８４８】
（効果３３）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８４９】
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０８５０】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当り

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

【０８５１】

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

【０８５２】

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

【０８５３】

（手段３４）

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

【０８５４】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。

【０８５５】

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

【０８５６】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０８５７】

（効果３５）

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

【０８５８】

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

【０８５９】

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

【０８６０】

このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生

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

【０８６１】

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

【０８６２】

（効果３６）

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

【０８６３】

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

【０８６４】

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

【０８６５】

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

【０８６６】

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

【０８６７】

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

【０８６８】

（効果３７）

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

【０８６９】

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

【０８７０】

また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重

畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０８７１】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８７２】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
【０８７３】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８７４】
（効果３８）
図８－６５に示したように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している。
【０８７５】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０８７６】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０８７７】
このような構成によれば、のめり込み防止画像が表示されているときに、エラーが発生した場合に、第１エラー画像がのめり込み防止画像に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【０８７８】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０８７９】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０８８０】
（効果３９）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当り

ＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。

【０８８１】

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

【０８８２】

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

【０８８３】

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

【０８８４】

（効果４０）

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

【０８８５】

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

【０８８６】

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

【０８８７】

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

進めることができる。
【０８８８】
（効果４１）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８８９】
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０８９０】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０８９１】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０８９２】
また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０８９３】
（効果４２）
図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０８９４】
図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。
【０８９５】
このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の

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

【０８９６】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０８９７】

（効果４３）

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

【０８９８】

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

【０８９９】

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

【０９００】

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

【０９０１】

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

【０９０２】

（効果４４）

図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ

演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。

【０９０３】

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

【０９０４】

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

【０９０５】

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

【０９０６】

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

【０９０７】

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

【０９０８】

（効果４５）

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

【０９０９】

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

【０９１０】

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

【０９１１】
　このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０９１２】
　また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
【０９１３】
　一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０９１４】
（効果４６）
　図８－６８に示したように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行している。また、図８－６１、図８－６２、及び図８－６４に示したように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了した後に、４．５秒間にわたって総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行している。従って、獲得賞球更新演出の実行期間よりも、大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）の実行期間の方が、長い（１．５秒＜４．５秒）。
【０９１５】
　図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０９１６】
　図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０９１７】
　このような構成によれば、最終ラウンドの大当りＲＤ制御において、所定量（本例では、１０個）の遊技球が特別可変入賞球装置７に進入したことに基づく付与された賞球数の更新に関する獲得賞球更新演出が実行された後に、大当り遊技状態が終了したことに対応する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）に関する画像（時短突入画像、ＳＴ突入画像、ＳＴ継続画像）が表示されるので、遊技者は付与された賞球数の更新を確認することができ、大当り遊技状態において付与された賞球数の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【０９１８】
　また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１

指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０９１９】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０９２０】
（効果４７）
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９２１】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９２２】
図８－５７に示したように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されている。そして、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している。
【０９２３】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９２４】
このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示に重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０９２５】
（効果４８）
上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９２６】
また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９２７】
図８－５７に示したように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており、この第１Ａ指示画像「右打ち」は３文字で構成されている。そして、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している。
【０９２８】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出

されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０９２９】

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

【０９３０】

（効果４９）

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

【０９３１】

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

【０９３２】

図８－６１及び図８－６２に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い。

【０９３３】

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

【０９３４】

また、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態よりも変動表示が実行されやすいとともに、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【０９３５】

（効果５０）

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

【０９３６】

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

【０９３７】

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

の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短い。
【０９３８】
　また、図８－６４に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９３９】
　このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９４０】
　また、通常状態と、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）とにおいて、最終ラウンドの大当りラウンド遊技が終了してから特別図柄の変動表示が実行可能となるまでの期間（大当りＥＤ期間）より、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当りＦＦ期間）の方が短いことによって、大当り遊技状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、大当り遊技状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【０９４１】
（効果５１）
　上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９４２】
　また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９４３】
　図８－５４に示したように、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」、「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）と、を表示している。
【０９４４】
　また、図８－５５に示したように、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＡや大当りＢの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。同様に、図８－５６に示したように、大当りＣの大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＣの大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い。
【０９４５】
　このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９４６】
　また、第１指示画像が表示される期間より、大当りタイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、大当りタイトル表示に遊技者を注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを遊技者に強調できる。

【０９４７】
　また、大当りタイトル表示の表示が終了した後に、第１指示画像が表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者を引き続き第１指示画像に注目させることができる。
【０９４８】
（効果５２）
　上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９４９】
　また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。
【０９５０】
　図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字のうち、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分の視認性が低下している。
【０９５１】
　また、図８－７０（Ａ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域（画面右上）には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０９５２】
　このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９５３】
　また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態に制御されることを祝福するための大当りタイトル表示の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
【０９５４】
　一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０９５５】
（効果５３）
　上記に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態（左打ちモード）より、特別図柄の変動表示が実行されやすく変動効率が向上する遊技者にとって有利な遊技状態である。
【０９５６】
　また、図８－５５に示したように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示したように、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い。

【０９５７】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物お、第２役物）が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下している。
【０９５８】
図８－７０（Ｂ）に示したように、役物（第１役物、第２役物）が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像（第１エラー画像）の視認性が低下していない。
【０９５９】
このような構成によれば、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）は、通常状態より変動表示が実行されやすいとともに、特別図柄の変動表示の表示結果として「大当り」が導出されてから大当りラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）における遊技の進行速度がより一層速くなり、時短状態やＳＴ状態（右打ちモード）の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【０９６０】
また、役物が、画像表示装置５に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの画像表示装置５や役物に注目させることができ、大当り遊技状態における操作方法を示唆する第１指示画像の一部が、役物によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に大当り遊技状態に制御され、第１指示画像が表示されるときの印象を強くすることができる。
【０９６１】
一方で、エラー画像は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、役物によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【０９６２】
［その他の変形例］
（１）上記の実施形態における遊技機は、［Ｖ－ＳＴ機］の遊技性を有する例を示したが、このような形態に限定されず、異なる遊技性を有する遊技機に対して［特徴部０２ＴＭ］に示した各種の演出や構成を適用してもよい。［Ｖ－ＳＴ機］は、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が、可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において最大で１５４回の可変表示に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。
【０９６３】
（１－１）［一種＋二種混合機］
例えば、［一種＋二種混合機］の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。（ｉ）変動表示の表示結果が「大当り」となったことに基づいて大当り遊技状態に制御する［一種大当り］と、（ｉｉ）変動表示の表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御してＶ入賞装置内のＶ入賞領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、Ｖ入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて大当り遊技状態に制御する［二種大当り］と、を備える遊技機である。即ち、（ｉ＋ｉｉ）大当り遊技状態に制御するパターンとして［一種大当り］と［二種大当り］とのパターンを有する［一種＋二種混合機］を備える遊技機である。
【０９６４】
（１－２）［Ｖ－確変機］
また、［Ｖ－確変機］の遊技性を有する遊技機に対して上記の実施形態に示した演出を適用してもよい。［Ｖ－確変機］では、低確状態である通常状態と、高確状態である確変状態（確変制御が実行される遊技状態）とを設けるものとする。大当り種別として、確変制御が実行されない「通常大当り」と、確変制御が実行される「確変大当り」とが設けら

れるものとする。［Ｖ－確変機］は、大当り遊技状態の１ラウンド目において遊技球が、前述した可変Ｖ入賞球装置（Ｖフタ）に入賞した後に、Ｖ入賞口に入賞することによって、大当り遊技の終了後において次回の大当りが発生するまでの期間に亘って確変制御が実行される遊技性を有する遊技機である。

【０９６５】

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

【０９６６】

（１－３）［確変転落機］

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

【０９６７】

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

【０９６８】

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

【０９６９】

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

【０９７０】

＜確変転落判定を有する遊技機の遊技フロー＞

次に、確変転落判定を実行するパチンコ遊技機における遊技フローを説明する。本遊技フローの例では、大当りが発生して確変領域に遊技球が入賞（Ｖ入賞）した場合、大当り遊技状態終了後に確変状態（高確／高ベース状態）に制御され、確変状態において変動表示が開始されるときに確変転落判定が実行されるものとする。ここで、確変状態において実行される変動表示の表示結果が「大当り」となることなく１００回目の変動表示が開始

されるまでに、（ｉ）１００回目までの変動表示に対応して実行された何れかの確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、「確変転落あり」と判定された当該確変転落判定に対応した変動表示（１回目～１００回目までの何れかの変動表示）の開始から時短状態（低確／高ベース状態）に制御され、１００回目の変動表示が終了するまで時短状態に維持された後に、通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。

【０９７１】

一方、（ｉｉ）１００回目までの変動表示に対応して実行された何れの確変転落判定でも「確変転落あり」と判定されなかった場合には、少なくとも１００回目の変動表示が終了するまで確変状態（高確／高ベース状態）に維持され、１０１回目以降の変動表示に対応して実行された確変転落判定で「確変転落あり」と判定されたときに、「確変転落あり」と判定された当該確変転落判定に対応した変動表示の開始から通常状態（低確／低ベース状態）に制御される。

【０９７２】

（２）上記の実施形態では、第５指示画像のうち１回目～２回目のいずれの表示制御が実行されているときであっても、大当りＦＦ演出が実行されると、異常左打ち指示演出を即時に終了し、第５指示画像の表示も終了する例を示したが、このような形態に限定されず、第５指示画像のうち１回目～２回目のいずれの表示制御が実行されているときに、大当りＦＦ演出が実行されると、異常左打ち指示演出を即時に終了せずに、第５指示画像の表示も即時に終了しなくてもよい。

【０９７３】

例えば、第５指示画像のうち１回目の表示制御が実行されている途中に、大当りＦＦ演出が実行された場合、第５指示画像のうち１回目の表示制御が終了するまでは異常左打ち指示演出を継続して実行し、第５指示画像のうち１回目の表示制御が終了した後に、異常左打ち指示演出を終了してもよい。即ち、第５指示画像のうち２回目の表示制御は実行しない。

【０９７４】

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

【０９７５】

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

【０９７６】

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

【０９７７】

例えば、異常右打ち指示演出が実行されるときの第４指示画像の右向き矢印のオブジェクトと「右打ち」の文字とを含む画像は、画像表示装置５の画面右端からフレームインし

て、画面左端に向かってフレームアウトする表示制御を行う映像であってもよく、画像表示装置５の画面奥から、画面手前に向かって拡大する表示制御を行う映像であってもよい。

【０９７８】

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

【０９７９】

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

【０９８０】

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

【０９８１】

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

【０９８２】

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

【０９８３】

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

【０９８４】

以上に説明した［特徴部０２ＴＭ］には、以下に示す各構成が含まれる。

【０９８５】

手段１の遊技機は、

通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、

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

遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行する（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行する）、遊技機。

【０９８６】

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

【０９８７】

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

に、該第１操作促進報知を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態とは異なる特別状態（時短状態、ＳＴ状態）に制御可能であり、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記特別状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第１操作方法で操作することによって所定条件が成立した場合に、前記第２操作方法で操作するように報知する第２操作促進報知を実行可能であり（図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２３０：ＹＥＳに示すように、異常左打ち検出条件が成立した場合、異常右打ち指示を実行可能であり）、
　前記ファンファーレ演出を開始してから所定期間が経過した後に、第２操作促進報知を実行可能であり（図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＮＯに示すように、大当りＦＦ期間が終了した後の大当りＲＤ期間や大当りＥＤ期間である場合、異常右打ち指示を実行可能であり）、
　前記ファンファーレ演出を実行しているときに、該ファンファーレ演出を開始してから前記所定期間が経過する前に、遊技者が前記操作手段を前記第１操作方法で操作することによって前記所定条件が成立した場合に、前記第２操作促進報知を実行しない（図８－９のステップＳ０２ＴＭ１２４０：ＹＥＳに示すように、大当りＦＦ期間である場合、異常右打ち指示を実行しない）、遊技機。
【０９８８】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の第１操作促進報知を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
　また、ファンファーレ演出が開始してから所定期間が経過した後に第２操作促進報知が実行されるので、ファンファーレ演出が開始してから所定期間が経過する前に所定条件が成立した場合であっても、第２操作促進報知を実行しないことによって、ファンファーレ演出の邪魔をせず、興趣の低下を防止できる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０９８９】
　手段３の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

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

【０９９０】

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

【０９９１】

手段４の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起音（異常左打ち指示に対応した第５指示音声）を出力可能であり、
音量および光量を遊技者が調整可能であり（音量調整、光量調整を実行可能であり）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記音量および前記光量を遊技者が調整するときに、前記音量および前記光量が変更されたことに対応する特定音（音量調整音声、光量調整音声）を出力可能であり、
前記注意喚起音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起音の出力を終了し（図８－１９に示すように、第５指示音声を再生出力していると

きに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了し）、
　前記特定音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該特定音を継続して出力する（図８－３８及び図８－４０に示すように、音量調整音声や光量調整音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、音量調整音声や光量調整音声を継続して再生出力する）、遊技機。
【０９９２】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の注意喚起音の出力が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の特定音が継続して出力されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、特定音を確認できるので、適切な音量および光量でファンファーレ演出を楽しむことができる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０９９３】
　手段５の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
　　前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
　前記操作手段とは異なる演出用操作手段（操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ））を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記演出用操作手段の操作を促す演出用操作促進演出（ボタン演出）を実行可能であり、
　　演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作することで、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第１モード（オートボタンＯＦＦモード）と、演出用操作促進演出を実行しているときに、遊技者が前記演出用操作手段を操作せずに、該演出用操作促進演出に対応する演出を実行する第２モード（オートボタンＯＮモード）と、のいずれかのモードに制御可能であり、
　　前記第１モードに制御しているときに、該第１モードに制御していることを示唆する第１表示（オートボタンＯＦＦ設定表示）を表示可能であり、
　　前記第２モードに制御しているときに、該第２モードに制御していることを示唆する第２表示（オートボタンＯＮ設定表示）を表示可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦ

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

第２音（オートボタンＯＮ設定音声）を出力可能であり、
前記注意喚起音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起音の出力を終了し（図８－１９に示すように、第５指示音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、第５指示音声の再生出力を終了し）、
　前記第１音を出力しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第１音を継続して出力し（図８－４５に示すように、オートボタンＯＦＦ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＦＦ設定音声を継続して再生出力し）、
　前記第２音を表示しているときに、前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該第２音を継続して出力する（図８－４７に示すように、オートボタンＯＮ設定音声を再生出力しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、オートボタンＯＮ設定音声を継続して再生出力する）、遊技機。
【０９９６】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の注意喚起音の出力が終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されているときに出力中の第１音や第２音が継続して出力されることによって、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、第１モードまたは第２モードのいずれのモードに制御されているのかを確認できる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【０９９７】
　手段７の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　　前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
　前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
　前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【０９９８】
　このような構成によれば、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【０９９９】
　手段８の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制

御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０００】
このような構成によれば、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１００１】
手段９の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能である（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している）、遊技機。
【１００２】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１００３】
手段１０の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長い（１．５秒＜４．５秒）、遊技機。
【１００４】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１００５】
手段１１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの

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

【１００６】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１００７】

手段１２の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１００８】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１００９】

手段１３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０１０】

このような構成によれば、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【１０１１】

手段１４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態として、第１有利状態（大当りＡ）と、該第１有利状態よりも遊技者にとって有利な第２有利状態（大当りＢ）とがあり、
前記第１有利状態に制御されるときと、前記第２有利状態に制御されるときとにおいて、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間は共通であり（図８－５５に示すように、大当りＡが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間と、大当りＢが発生するときの、図柄確定期間と大当りＦＦ演出の実行期間を合わせた期間とは、いずれも７．５秒間であり）、
前記第１有利状態に制御される場合に、該第１有利状態での前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記第

２有利状態に制御される場合に、該第２有利状態での前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、長い（図８－６１に示すように、大当りＡの大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間）より、図８－６２に示すように、大当りＢの大当りＥＤ演出の実行期間（１９秒間）の方が、長い）、遊技機。

【１０１２】

このような構成によれば、第１有利状態と、第２有利状態とにおいて、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてから可変入賞手段が第１状態に変化するまでの期間を共通とすることによって、いずれの有利状態に制御される場合であっても、有利状態に制御される前の祝福を同様に行うことができる。

また、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間に関して、第１有利状態より第２有利状態の方が長い期間が設定されているので、第２有利状態に制御されていたことの余韻を遊技者により一層楽しませることができる。

【１０１３】

手段１５の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。

【１０１４】

このような構成によれば、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。

【１０１５】

手段１６の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困

難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記演出実行手段は、前記通常状態に制御されているときと、前記特別状態に制御されているときとで、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像）とを表示しており、図８－５４（Ｂ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＣの大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「夢夢ＢＯＮＵＳ」）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ｂ指示画像等）とを表示しており）、
前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５に示すように、初当り（大当りＡ、大当りＢ）に関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い。また、図８－５６に示すように、大当りＣに関して、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（２秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（１．５秒間）より長い）、遊技機。
【１０１６】
このような構成によれば、通常状態または特別状態の少なくともいずれか一方に制御されているときに、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１０１７】
手段１７の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタ

イトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
　前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１０１８】
　このような構成によれば、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
　一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１０１９】
　手段１８の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　表示手段（画像表示装置５）と、
　前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
　前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１０２０】
　このような構成によれば、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
　一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１０２１】
手段１９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態（ＳＴ状態）に制御可能であり、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記通常状態から前記有利状態に制御された後に前記特別状態に制御される場合に、前記特別状態が終了して前記通常状態に制御されるときに、付与された遊技価値の付与量に関するリザルト表示を表示し（図８－７３に示すように、ＳＴ状態に制御される場合に、ＳＴ状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示し）、
前記通常状態から前記有利状態に制御された後に前記特別状態に制御されない場合に、前記有利状態が終了して前記通常状態に制御されるときに、前記リザルト表示を表示しない（図８－７１に示すように、時短状態に制御される場合に、時短状態が終了し通常状態に制御されるときに、遊技者が付与された賞球数や大当り回数に関連する情報を含むリザルト表示を表示しない）、遊技機。
【１０２２】
このような構成によれば、特別状態に制御されなかった場合にリザルト表示が表示されないことによって、特別状態に制御された場合に付与される可能性のあった遊技価値が付与されなかったことに関する情報を遊技者に報知しないので、遊技者に悲壮感やストレスを与えることを防止できる。
【１０２３】
手段２０の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該

エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
　前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
　前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０２４】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０２５】
　また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１０２６】
　手段２１の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
　　前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。

【１０２７】

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

【１０２８】

また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１０２９】

手段２２の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファン

ファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
　前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能である（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示している）、遊技機。
【１０３０】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
　結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０３１】
　また、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０３２】
　手段２３の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
　遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長い（１．５秒＜４．５秒）、遊技機。

【１０３３】

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

【１０３４】
　また、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０３５】
　手段２４の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
　遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
　遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
　遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
　　前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
　　前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　　前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０３６】

このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０３７】
また、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１０３８】
手段２５の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前

記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０３９】

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

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

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

【１０４０】

また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１０４１】

手段２６の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

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

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

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

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示

）を実行可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
　前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
　前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
　前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０４２】
　このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
　また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。
【１０４３】
　また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。
【１０４４】
　手段２７の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態

よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、
前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。

【１０４５】
このような構成によれば、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の注意喚起を終了することによって、有利状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って第１操作方法で操作手段を操作してしまうことを防止できる。
また、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、有利状態に制御されてもエラーが発生していることを認識し易くさせ、遊技者に好適なエラー報知を行うことができる。
結果的に、ファンファーレ演出が実行されるときに、遊技者に対して好適な報知を行うことができる。

【１０４６】

また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１０４７】
手段２８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記遊技媒体が流下する経路として、第１経路（左打ち経路）と、該第１経路とは異なる第２経路（右打ち経路）とがあり、
遊技者が前記操作手段を第１操作方法（左打ち）で操作することによって、前記第１経路に前記遊技媒体が発射され、
遊技者が前記操作手段を第２操作方法（右打ち）で操作することによって、前記第２経路に前記遊技媒体が発射され、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、
前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、
前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳し

ないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０４８】

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

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

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

【１０４９】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。

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

【１０５０】

手段２９の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）の発射に関する操作が可能な操作手段（打球操作ハンドル３０）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

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

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

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

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、前記有利状態に制御されることを報知するファンファーレ演出（大当りＦＦ演出）を実行可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、遊技者が前記操作手段を前記第２操作方法で操作した場合に、前記第１操作方法で操作するように報知する注意喚起（異常左打ち指示）を実行可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー報知（エラー報知（玉切れエラー報知等））を実行可能であり、

前記注意喚起を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該注意喚起を終了し（図８－１９に示すように、異常左打ち指示を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行すると、異常左打ち指示を終了し）、

前記エラー報知を実行しているときに前記ファンファーレ演出を実行する場合に、該エラー報知を継続して実行し（図８－２１に示すように、玉切れエラー報知を実行しているときに大当りＦＦ演出を実行しても、玉切れエラー報知を継続して実行し）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０５１】

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

【１０５２】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１０５３】

手段３０の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵ

Ｓ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
　前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
　前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０５４】
　このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０５５】
　また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１０５６】
　手段３１の遊技機は、
　通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
　前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
　前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
　前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳

表示している）、遊技機。
【１０５７】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０５８】
また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１０５９】
手段３２の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応

する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長い（１．５秒＜４．５秒）、遊技機。
【１０６０】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０６１】
また、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０６２】
手段３３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０６３】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生し

ていることを遊技者に認識させることができる。
【１０６４】
　また、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１０６５】
　手段３４の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
　遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
　前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
　前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
　　前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
　　エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
　　前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
　前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
　前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０６６】
　このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０６７】
　また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の

遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１０６８】
手段３５の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、
前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１０６９】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０７０】

また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【１０７１】

手段３６の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、

前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。

【１０７２】

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

【１０７３】

また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。

また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。

【１０７４】

手段３７の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の

可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１０７５】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。
【１０７６】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１０７７】
手段３８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態が終了することに関連して、遊技に対するのめり込みを防止することに関するのめり込み防止表示（のめり込み防止画像）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記のめり込み防止表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記のめり込み防止表示に重畳しないように表示可能であり（図８－６５に示すように、のめり込み防止画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像をのめり込み防止画像に重畳しないように表示しており）、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１０７８】
このような構成によれば、のめり込み防止表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示がのめり込み防止表示に重畳しないように表示されることによって、遊技に対するのめり込みを防止することの注意喚起を実行しながら、エラーが発生していることを遊技者に認識させることができる。

【１０７９】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１０８０】
手段３９の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２

状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、
前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。
【１０８１】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０８２】
また、特定表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が特定表示に重畳して表示されることによって、特定表示に注目していた遊技者にエラー表示を

認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１０８３】
手段４０の遊技機は、
通常状態と、該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５

７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。

【１０８４】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１０８５】

また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１０８６】

手段４１の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、

前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短い（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０８７】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１０８８】
また、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１０８９】
手段４２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、

前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０９０】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１０９１】

また、特別状態は、通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１０９２】

手段４３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において

前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、

前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、

前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１０９３】

このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。

【１０９４】

また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情

報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【１０９５】

手段４４の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、

前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、

前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、

前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、

前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、

前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、

前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が

、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。
【１０９６】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１０９７】
また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１０９８】
手段４５の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される

大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、
遊技機。
【１０９９】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１１００】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。
【１１０１】
手段４６の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
遊技媒体（遊技球）が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（大当りＲＤ制御において賞球を付与可能なＣＰＵ１０３）と、
表示手段（画像表示装置５）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、を備え、
前記ラウンド制御手段は、前記複数回のラウンド遊技のうち一のラウンド遊技において前記可変入賞手段を前記第１状態に制御しているときに、所定量の前記遊技媒体が該可変入賞手段に進入した場合に、該可変入賞手段を前記第２状態に変化させることによって、該一のラウンド遊技を終了し（ｎラウンド目の大当りラウンド制御において、特別可変入賞球装置７に１０個の遊技球が進入した場合、特別可変入賞球装置７を閉鎖状態とし、当該大当りラウンド制御を終了し）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入することによって付与される遊技価値に関する付与量の更新（獲得賞球更新演出）を実行可能であり、
前記可変入賞手段に前記遊技媒体が進入したときに、前記付与量の更新を第１期間にわたって実行可能であり（図８－６８に示すように、１．５秒間にわたって獲得賞球更新演出を実行し）、
前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の前記遊技媒体が前記可変入賞手段に進入したことに基づいて、該可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから第２期間が経過した後に、前記有利状態が終了したことに対応する特定表示を表示可能であり（図８－６１、図８－６２、図８－６４に示すように、最終ラウンドの大当りＲＤ制御を終了し、４．５秒間に亘って総獲得賞球画像が表示される大当りＥＤ演出（第１Ａ部、第１Ｂ部、第１Ｃ部）を実行した後に、当該大当りが終了することを報知する大当りＥＤ演出（第２Ａ部、第３Ｂ部、第２Ｃ部）を実行し）、
前記第２期間は、前記第１期間より長く（１．５秒＜４．５秒）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。
【１１０２】
このような構成によれば、複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、所定量の遊技媒体が可変入賞手段に進入したことに基づく付与量の更新が実行された後に、有利状態が終了したことに対応する特定表示が表示されるので、遊技者は付与量の更新を確認することができ、有利状態において付与量の更新に関して不満を感じさせてしまうことを防止できる。
【１１０３】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。

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

【１１０４】

手段４７の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、

前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されることに対応する特定表示（大当りタイトル表示（ＢＯＮＵＳ、夢夢ＢＯＮＵＳ等））を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記特定表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記特定表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」の文字）を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を大当りタイトル表示に重畳表示しており）、

前記特定表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、大当りタイトル表示「ＢＯＮＵＳ」は２文字以上で構成されており）、

前記エラー表示が前記特定表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記特定表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、大当りタイトル表示のうちの「ＵＳ」の２文字に重畳表示している）、遊技機。

【１１０５】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１１０６】

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

【１１０７】

手段４８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（通常右打ち指示（第１Ａ指示画像、第１Ｂ指示画像）「右打ち」）を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示を表示しているときに、エラーが発生した場合に、該エラー表示を前記操作促進表示に重畳して表示可能であり（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像を表示しているときに、玉切れエラーが発生すると、第１エラー画像を第１Ａ指示画像に重畳表示しており）、
前記操作促進表示は、複数文字で構成されており（図８－５７に示すように、第１Ａ指示画像「右打ち」は２文字以上で構成されており）、
前記エラー表示が前記操作促進表示に重畳して表示されるとき、該エラー表示は、前記操作促進表示の文字のうち少なくとも２文字以上の文字に重畳して表示される（図８－５７に示すように、第１エラー画像は、第１Ａ指示画像のうちの「右打ち」の３文字に重畳表示している）、遊技機。
【１１０８】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１０９】
また、操作促進表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー表示が操作促進表示に重畳して表示されることによって、操作促進表示に注目していた遊技者にエラー表示を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。
【１１１０】
手段４９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の

可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間の方が、短い（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）の方が、短い）、遊技機。
【１１１１】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短く、さらに、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１１２】
手段５０の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、

前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記通常状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短く（図８－６１及び図８－６２に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＥＤ演出の実行期間（９秒間、１９秒間）より、図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）の方が、短く）、

前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されたことに基づいて制御された前記有利状態での、前記複数回のラウンド遊技のうち最後のラウンド遊技において、前記可変入賞手段が前記第１状態から前記第２状態に変化してから、前記特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間の方が、短い（図８－６４に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（８秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＥＤ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短い）、遊技機。

【１１１３】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１１１４】

また、通常状態と特別状態とにおいて、最後のラウンド遊技が終了してから特定識別情報の可変表示が実行可能となるまでの期間より、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間の方が短いことによって、有利状態に制御されるまでの期間を短縮できるとともに、有利状態が終了したときの余韻をより一層長く楽しませることができる。

【１１１５】

手段５１の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を複数回実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記演出実行手段は、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が前記第１状態に変化するまでの期間において、前記有利状態に対応するタイトル表示と、該タイトル表示の表示が終了した後に該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示と、を表示可能であり（図８－５４に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出において、大当りＦＦ演出（第１部）：大当りタイトル表示（「ＢＯＮＵＳ」等）と、大当りＦＦ演出（第２部）：大当り遊技での右打ちを指示する第１指示画像（第１Ａ指示画像等）と、を表示しており）、
前記タイトル表示が表示される期間の方が、前記操作促進表示が表示される期間より長い（図８－５５等に示すように、大当りＦＦ演出（第１部）の実行期間（４秒間）の方が、大当りＦＦ演出（第２部）の実行期間（３秒間）より長い）、遊技機。
【１１１６】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。
【１１１７】
また、操作促進表示が表示される期間より、タイトル表示が表示される期間の方を長くすることによって、タイトル表示に遊技者を注目させることができ、有利状態に制御されることを遊技者に強調できる。
また、タイトル表示の表示が終了した後に、操作促進表示が表示されることによって、タイトル表示に注目していた遊技者を引き続き操作促進表示に注目させることができる。
【１１１８】
手段５２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、
前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、
表示手段（画像表示装置５）と、
前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、
演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として

前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、

前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、

前記有利状態に制御されるときに、該有利状態に対応するタイトル表示（大当りタイトル表示）を表示可能であり、

エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、

前記タイトル表示は、前記演出手段によって該タイトル表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第１部）が実行されると、役物によって大当りタイトル表示（本例では、「夢夢ＢＯＮＵＳ」の文字）の一部（本例では、「夢」の文字の左下部分と「Ｂ」の文字の左上部分）の視認性が低下しており）、

前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ａ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１１１９】

このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１１２０】

また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態に制御されることを祝福するためのタイトル表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御されるときの印象を強くすることができる。

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

【１１２１】

手段５３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示（特別図柄の変動表示）を実行可能であり、該特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果（大当り）が導出されることによって、通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体が進入容易な第１状態（開放状態）と、前記遊技媒体が進入不能または進入困難な第２状態（閉鎖状態）とに制御可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置７）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる制御を行うラウンド遊技を実行可能なラウンド制御手段（大当りＲＤ制御を実行可能なＣＰＵ１０３）と、

表示手段（画像表示装置５）と、

前記表示手段に重畳する位置に配置可能であって、演出に用いられる演出手段（第１役物、第２役物）と、

演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記有利状態に制御された後に、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード））に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間より、前記特別状態に制御されているときに、前記特定識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出されてから前記可変入賞手段が第１状態に制御されるまでの期間の方が、短く（図８－５５に示すように、通常状態（通常モード）で発生する初当り（大当りＡ、大当りＢ）の大当りＦＦ演出の実行期間（７秒間）より、図８－５６に示すように、時短状態、ＳＴ状態（右打ちモード）で発生する大当りＣの大当りＦＦ演出の実行期間（３．５秒間）の方が、短く）、
前記演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態に制御されるときに、該有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示（第１指示画像（第１Ａ指示画像等））を表示可能であり、
エラーが発生したことを報知するエラー表示（エラー画像（第１エラー画像等））を表示可能であり、
前記操作促進表示は、前記演出手段によって該操作促進表示の一部の視認性が低下する表示位置とサイズで表示され（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態で、大当りＦＦ演出（第２部）が実行されると、役物によって第１指示画像（本例では、右向き矢印オブジェクトと「右打ち」の文字）の一部（本例では、右向き矢印オブジェクトの下部分と「打」の文字の下部分）の視認性が低下しており）、
前記エラー表示は、前記演出手段によって該エラー表示の視認性が低下しない表示位置とサイズで表示される（図８－７０（Ｂ）に示すように、第１役物および第２役物が備えられた状態であっても、いずれの役物も画像表示装置５のエラー画像表示領域には重畳しないように設置されているので、役物によってエラー画像の視認性が低下していない）、遊技機。

【１１２２】
このような構成によれば、特別状態は、通常状態より可変表示が実行されやすいとともに、特定識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間が通常状態より短いことによって、特別状態における遊技の進行速度がより一層速くなり、特別状態の遊技におけるストレスを遊技者に与えない。

【１１２３】
また、演出で用いられる演出手段が、表示手段に重畳するような位置に配置されることによって、遊技者を演出が実行されるときの表示手段や演出手段に注目させることができ、有利状態における操作方法を示唆する操作促進表示の一部が、演出手段によって視認性が低下するような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に有利状態に制御され、操作促進表示が表示されるときの印象を強くすることができる。
一方で、エラー表示は、遊技者にエラーが発生していることを確実に報知する必要があるので、演出手段によって視認性が低下しないような表示位置とサイズで表示されることで、遊技者に適確にエラーの発生を報知することができる。

【１１２４】
本遊技機の特徴Ｂを以下に説明する。

【１１２５】
［特徴Ｂ１］
特徴Ｂ１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

第１状況において、該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示を開始し、該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長くなるように、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示し、
前記第２状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示を開始し、該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長くなるように、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示し、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４８、図９－５３、図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１２、図９－１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１

【１１２６】
［特徴Ｂ２］
特徴Ｂ２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトの動作が完了することに関連したタイミングにおいて、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況

におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４８、図９－５３、図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１２、図９－１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１
【１１２７】
［特徴Ｂ３］
特徴Ｂ３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況に対応したオブジェクトの表示サイズを変化させるように表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトの表示サイズが規定サイズとなることに関連したタイミングにおいて、該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間の長さと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示することで、遊技者が演出に注目するタイミングが増え、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４８、図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１２、図９－

１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１
【１１２８】
［特徴Ｂ４］
特徴Ｂ４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、特定状況において、
オブジェクトを動作させるように表示可能であり、
オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記音出力手段は、前記特定状況において、該特定状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特定状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４８、図９－５０、図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１０、図９－１１２、図９－１１３、図９－１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１
【１１２９】
［特徴Ｂ５］
特徴Ｂ５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後

と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－１１４、図９－１１５、図９－１２１

【１１３０】

［特徴Ｂ６］

特徴Ｂ６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況における所定期間の経過後において、第１エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、第２エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを

好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－１１４、図９－１１５、図９－１２１
【１１３１】
［特徴Ｂ７］
特徴Ｂ７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況における所定期間の経過後において、第１エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、第２エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－１１４、図９－１１５、図９－１２１
【１１３２】
［特徴Ｂ８］
特徴Ｂ８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況における所定期間の経過後において、
第１エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、
第１エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、
第２エフェクトの表示が開始されるタイミングと、第３エフェクトの表示が開始されるタイミングと、が異なり、
第２エフェクトが非表示となるタイミングと、第３エフェクトが非表示となるタイミングと、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－１１４、図９－１１５、図９－１２１

【１１３３】
［特徴Ｂ９］
特徴Ｂ９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、特定状況において、
オブジェクトを動作させるように表示可能であり、
オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフ

ェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記演出制御手段は、前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－１０９～図９－１１７
【１１３４】
［特徴Ｂ１０］
特徴Ｂ１０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
前記第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを第１パターンで模った態様であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを前記第１パターンとは異なる第２パターンで模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトを複数タイミングで表示するとともにエフェクトの表示パターンをオブジェクトの種類によって異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－８３、図９－８５

【１１３５】
［特徴Ｂ１１］
特徴Ｂ１１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、可変表示の状況を示す可変表示情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期間において前記可変表示情報オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該可変表示情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－８８、図９－９１
【１１３６】
［特徴Ｂ１２］
特徴Ｂ１２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、

前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、保留記憶の数に対応した保留情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期間において前記保留情報オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該保留情報オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－８８、図９－９１
【１１３７】
［特徴Ｂ１３］
特徴Ｂ１３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するよりも前に非表示となり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、表示期間のうち、第１期

間において前記発射指示オブジェクトの表示領域に重畳しないように表示され、該第１期間経過後の第２期間において該発射指示オブジェクトの表示領域に拡大して重畳するように表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大するように表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、エフェクトを伴う異なる種類のオブジェクトによってエフェクトの表示範囲を異ならせることでオブジェクトとエフェクトとに対する注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－６１、図９－６４、図９－６６、図９－９５、図９－９６
【１１３８】
［特徴Ｂ１４］
特徴Ｂ１４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定期間に亘って前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを模った態様である一方、前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを好適に異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７
【１１３９】
［特徴Ｂ１５］
特徴Ｂ１５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第１状況に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、

前記第１オブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第２状況に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記第２オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１エフェクトは、前記第１状況におけるオブジェクトを模った態様である一方、前記第２エフェクトは、前記第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを好適に異ならせた技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７
【１１４０】
［特徴Ｂ１６］
特徴Ｂ１６の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様となったときとは異なるエフェクトが表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４３、図９－５０、図９－１０９、図９－１１３
【１１４１】
［特徴Ｂ１７］
特徴Ｂ１７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様となったときとは異なるエフェクトが表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５０、図９－１１３、図９－１２１

【１１４２】

［特徴Ｂ１８］

特徴Ｂ１８の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときのエフェクトが表示されない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、ま

た演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－５０、図９－５１、図９－５２、図９－１１３、図９－１２１

【１１４３】

［特徴Ｂ１９］

特徴Ｂ１９の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

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

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトと、演出識別情報が特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは、いずれも演出識別情報を模った態様である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様または特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１

【１１４４】

［特徴Ｂ２０］

特徴Ｂ２０の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

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

前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なるエフェクトが表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４３、図９－５９、図９－１０９、図９－１１６、図９－１２１

【１１４５】

［特徴Ｂ２１］
特徴Ｂ２１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記所定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なるエフェクトが表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた

好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５９、図９－１１６、図９－１２１
【１１４６】
［特徴Ｂ２２］
特徴Ｂ２２の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
演出状況に応じて前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときのエフェクトが表示されない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防いだ遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５１、図９－５２、図９－５９、図９－１１６、図９－１２１
【１１４７】
［特徴Ｂ２３］
特徴Ｂ２３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブ

ジェクトを動作させるように表示可能であり、
　前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
　前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
　第３状況において、
　　前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
　　前記第３状況におけるオブジェクトに対応した第４エフェクトを表示可能であり、
　前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記第３状況におけるオブジェクトと第４エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第３状況におけるオブジェクトと該第４エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記音出力手段は、前記第３状況において、該第３状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
　前記第３状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
　前記第４エフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
　対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－５９、図９－１１４～図９－１１６、図９－１２１
【１１４８】
　［特徴Ｂ２４］
　特徴Ｂ２４の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　音出力手段と、
　発光手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能、且つ複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、特定状況において、
　　オブジェクトを動作させるように表示可能であり、
　　オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
　前記音出力手段は、前記特定状況において、該特定状況におけるオブジェクトに対応し

た前記特定音を出力可能であり、
　前記特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特定状況におけるオブジェクトと該特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　前記特定状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
　前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長く、
　前記演出制御手段は、前記特定状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高め、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
　対応図面：図９－１１０、図９－１１２、図９－１１３、図９－１１４、図９－１１５、図９－１１６、図９－１２１
【１１４９】
　［特徴Ｂ２５］
　特徴Ｂ２５の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　音出力手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　第１状況において、
　　　所定期間に亘って前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
　　　前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
　　第２状況において、
　　　前記所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
　　　前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
　　第３状況において、
　　　前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
　　　前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
　前記音出力手段は、前記第３状況において、該第３状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
　前記第３状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
　前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音

の出力期間の方が長く、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを模った態様であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではなく、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせることができ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５０、図９－５９、図９－１１０、図９－１１１、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１
【１１５０】
［特徴Ｂ２６］
特徴Ｂ２６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第１状況に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記第１オブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第２状況に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記第２オブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記音出力手段は、前記第３状況において、該第３状況におけるオブジェクトに対応した前記特定音を出力可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長く、
前記第１エフェクトは、前記第１オブジェクトを模った態様であり、
前記第２エフェクトは、前記第２オブジェクトを模った態様ではなく、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブ

ジェクトを模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、オブジェクトの表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高め、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５０、図９－５９、図９－１１０、図９－１１１、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１
【１１５１】
［特徴Ｂ２７］
特徴Ｂ２７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演

出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４３、図９－５０、図９－１０９、図９－１１３、図９－１２１
【１１５２】
［特徴Ｂ２８］
特徴Ｂ２８の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５０、図９－１１３、図９－１２１
【１１５３】
［特徴Ｂ２９］
特徴Ｂ２９の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させるこ

とが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５１、図９－５２、図９－１１３、図９－１２１
【１１５４】
［特徴Ｂ３０］
特徴Ｂ３０の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から所定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトと、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは、いずれも演出識別情報を模った態様であり、
前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記所定音を出力可能であり、
前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が短く、
前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記所定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様または特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１

【１１５５】

［特徴Ｂ３１］

特徴Ｂ３１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、

前記音出力手段は、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、特別態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４３、図９－５９、図９－１０９、図９－１１６、図９－１２１
【１１５６】
［特徴Ｂ３２］
特徴Ｂ３２の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
音出力手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記所定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
前記音出力手段は、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、
前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによ

って演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、特別態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される特定音によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。

対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５９、図９－１６、図９－１２１

【１１５７】

［特徴Ｂ３３］

特徴Ｂ３３の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

音出力手段と、

演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、前記音出力手段から特定音を含む複数種類の音を出力させることが可能な演出制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、

前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、

前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、

前記特定態様で演出識別情報が表示されたときに、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、

前記音出力手段は、前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、前記特定音を出力可能であり、

前記リーチ態様で表示された演出識別情報の表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が短く、

前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間よりも前記特定音の出力期間の方が長い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報が特別態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、リーチ態様で表示されたときの演出識別情報の表示期間よりも短い、且つエフェクトの表示期間よりも長い出力期間に亘って出力される所定音

によって好適に演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－１６、図９－５０、図９－５１、図９－５２、図９－５９、図９－１２１

【１１５８】
［特徴Ｂ３４］
特徴Ｂ３４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、該第１状況における所定期間に亘って該第１状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
第２状況において、該第２状況における所定期間に亘って該第２状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後において、該第１状況におけるオブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第２状況における所定期間の経過後において、該第２状況におけるオブジェクトに対応した第２エフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記第１状況における所定期間の経過後と、前記第２状況における所定期間の経過後と、において、第１エフェクトと第２エフェクトとは異なる第３エフェクトを、該第１状況における所定期間の経過後において該第１エフェクトとともに表示可能であり、該第２状況における所定期間の経過後において該第２エフェクトとともに表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応した第４エフェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトと第１エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第１状況におけるオブジェクトと該第１エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第２状況におけるオブジェクトと第２エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第２状況におけるオブジェクトと該第２エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記第３状況におけるオブジェクトと第４エフェクトとが重畳して表示される期間よりも該第３状況におけるオブジェクトと該第４エフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記演出制御手段は、第４エフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぐことができ、更に、第１エフェクトまたは第２エフェクトとともに表示される第３エフェクトによって相乗的にオブジェクトの印象度合いを高め、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５４、図９－５５、図９－５０、図９－５９、図９－１１３～図９－

１１６、図９－１２１
【１１５９】
［特徴Ｂ３５］
特徴Ｂ３５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定期間に亘って前記第１状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
所定期間よりも長い特定期間に亘って前記第２状況に対応したオブジェクトを表示可能であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記演出制御手段は、前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させ、
前記第１状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第１状況におけるオブジェクトを模った態様であり、
前記第２状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第２状況におけるオブジェクトを模った態様ではなく、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、オブジェクトを模った態様で拡大するように表示されるエフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高め、更に、表示期間が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５０、図９－５９、図９－１１０、図９－１１１、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１
【１１６０】
［特徴Ｂ３６］
特徴Ｂ３６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、

発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
第１状況において、
所定数の単体オブジェクトにより構成された前記第１状況に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記第１オブジェクトに対応した第１エフェクトを拡大させて表示可能であり、
第２状況において、
前記所定数よりも多い特定数の単体オブジェクトにより構成された前記第２状況に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記第２オブジェクトに対応した第２エフェクトを表示可能であり、
第３状況において、
前記第３状況に対応したオブジェクトを動作させるように表示可能であり、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記演出制御手段は、前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って特定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該特定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させ、
前記第１エフェクトは、前記第１オブジェクトを模った態様であり、
前記第２エフェクトは、前記第２オブジェクトを模った態様ではなく、
前記第３状況におけるオブジェクトに対応したエフェクトは、該第３状況におけるオブジェクトを模った態様である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となるオブジェクトに対応したエフェクトを表示することによってオブジェクト自体の存在感を高め、オブジェクトが表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、オブジェクトを模った態様で拡大するように表示されるエフェクトの表示期間がオブジェクトの表示期間よりも短く設定されることでオブジェクトを目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高め、更に、表示数が異なるように設定されたオブジェクトの種類によってエフェクトがオブジェクトを模った態様で拡大するように表示される状況とそうではない状況とがあることで各種オブジェクトに対する印象度合いを異ならせた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５０、図９－５９、図９－１１０、図９－１１１、図９－１１３、図９－１１６、図９－１２１
【１１６１】
［特徴Ｂ３７］
特徴Ｂ３７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて、演出識別情報を拡大させて表示可能であり、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能で

あり、
　前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
　前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　演出識別情報の可変表示が開始されるタイミングにおいて演出識別情報が拡大して表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
　前記演出制御手段は、前記リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って所定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報の可変表示が開始されたこと、また演出識別情報がリーチ態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、演出識別情報がリーチ態様で表示されたときのエフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
　対応図面：図９－４３、図９－５０、図９－１０９、図９－１１３、図９－１２１
【１１６２】
　［特徴Ｂ３８］
　特徴Ｂ３８の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　発光手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
　　前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
　　演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記リーチ態様で演出識別情報を表示せず、前記有利状態に制御されないことを示唆する所定態様で演出識別情報を表示可能であり、
　前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
　演出識別情報が前記所定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトとは異なるエフェクトが表示され、
　前記演出制御手段は、演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って所定輝度データに基づいて発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に

亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が所定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によって演出識別情報に伴うエフェクトの種類を異ならせ状況に応じた好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－４４、図９－４５、図９－５０、図９－１２１
【１１６３】
［特徴Ｂ３９］
特徴Ｂ３９の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示し、その後、前記有利状態に制御されないことを示唆する特定態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
演出識別情報が前記特定態様で表示されたときに、演出識別情報が前記リーチ態様で表示されたときの演出識別情報に対応したエフェクトが表示されず、
前記演出制御手段は、前記リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトの表示期間のうち、第１期間に亘って所定輝度データに基づいて前記発光手段を発光させ、該第１期間経過後の第２期間に亘って該所定輝度データとは異なる輝度データに基づいて該発光手段を発光させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応したエフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様で表示されたこと、また演出識別情報が特定態様で表示されたことを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況によってエフェクトの表示の有無を異ならせ状況に応じた適切な見せ方で演出識別情報への注目度合いを高めることができ、更に、エフェクトの表示期間中に輝度データが切り替わることによって一のエフェクトの印象を変化させて演出効果を高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５１、図９－５２、図９－１２１
【１１６４】

［特徴Ｂ４０］
特徴Ｂ４０の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
発光手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能であるとともに、複数種類の輝度データに基づいて前記発光手段を発光させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
演出識別情報の可変表示が開始された後に、リーチ態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示したときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様で演出識別情報を表示した後に、前記有利状態に制御されることを示唆する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示したときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトを拡大させて表示可能であり、
前記リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該リーチ態様となった演出識別情報と該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳して表示される期間よりも該特別態様となった演出識別情報と該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトとが重畳せずに表示される期間の方が長く、
前記発光手段は、
前記リーチ態様で演出識別情報が表示されたときに、該リーチ態様となった演出識別情報に対応したエフェクトに関連しない特殊輝度データに基づいて発光可能であり、
前記特別態様で演出識別情報が表示されたときに、該特別態様となった演出識別情報に対応したエフェクトに関連した特定輝度データに基づいて発光可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、対象となる演出識別情報に対応した拡大エフェクトを表示することによって演出識別情報自体の存在感を高め、演出識別情報がリーチ態様となること、また演出識別情報が特別態様となることを好適に目立たせることができ、更に、エフェクトの表示期間が演出識別情報の表示期間よりも短く設定されることで演出識別情報を目立たせつつ視認性が著しく低下してしまうことを防ぎ、更に、演出識別情報の表示状況に応じた輝度データに基づいて発光手段を発光させて好適な見せ方で演出識別情報への注目度合いをより高めた遊技機を提供することができる。
対応図面：図９－５０、図９－５９、図９－１１６、図９－１２１、図９－１２９
【１１６５】
［特徴Ｂ４１］
特徴Ｂ４１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記表示手段は、前記有利状態において、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトとは異なる態様で前記特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、

第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示パターンが異なる２種類の特定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトにより好適に遊技媒体の発射を指示することができる。
対応図面：図９－６９、図９－７１、図９－９９

【１１６６】

［特徴Ｂ４２］

特徴Ｂ４２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において遊技領域における特定領域に遊技媒体が進入したときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、前記所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、状況に応じて表示パターンを異ならせた２種類の所定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトにより好適に遊技媒体の発射を指示することができる。
対応図面：図９－７６、図９－７７、図９－１３０

【１１６７】

［特徴Ｂ４３］

特徴Ｂ４３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトと所定領域への遊技媒体の発射を促すオブジェクトとの表示パターンを異ならせることで好適に遊技媒体の発射を指示することができる。
対応図面：図９－７１、図９－７６
【１１６８】
［特徴Ｂ４４］
特徴Ｂ４４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５６、図９－５７、図９－７１
【１１６９】
［特徴Ｂ４５］
特徴Ｂ４５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、

第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６１、図９－６２、図９－７１
【１１７０】
［特徴Ｂ４６］
特徴Ｂ４６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－５８、図９－７１
【１１７１】
［特徴Ｂ４７］
特徴Ｂ４７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブ

ジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図９－６７、図９－７１
【１１７２】
　［特徴Ｂ４８］
　特徴Ｂ４８の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技者が操作可能な操作手段と、
　表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　前記演出制御手段は、前記有利状態において前記操作手段を用いて前記特別状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、
　前記表示手段は、
　　前記特別演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
　　前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図９－７１、図９－７２、図９－７９
【１１７３】
　［特徴Ｂ４９］
　特徴Ｂ４９の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
　　前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブ

ジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－５９、図９－７１
【１１７４】
［特徴Ｂ５０］
特徴Ｂ５０の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６８、図９－７１
【１１７５】
［特徴Ｂ５１］
特徴Ｂ５１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記特別態様で演

出識別情報を表示可能であり、
　前記有利状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
　前記通常状態において前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　前記特別状態において前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　前記所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記通常状態または前記特別状態において前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた所定オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図９－５９、図９－６８、図９－７１
【１１７６】
　［特徴Ｂ５２］
　特徴Ｂ５２の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
　　前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
　　遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図９－６９
【１１７７】
　［特徴Ｂ５３］
　特徴Ｂ５３の遊技機は、
　遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、

前記表示手段は、前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、第１オブジェクトとは表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７０

【１１７８】
［特徴Ｂ５４］
特徴Ｂ５４の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第１有利状態に制御された場合に、
前記第１有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第２有利状態に制御された場合に、該第２有利状態の名称に対応した第３オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトおよび第３オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６９、図９－７０

【１１７９】
［特徴Ｂ５５］
特徴Ｂ５５の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記特別状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７１、図９－７５

【１１８０】
［特徴Ｂ５６］
特徴Ｂ５６の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、
前記特別状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより引き続き特別状態における遊技が可能であることを好適に示すことができ、更に、第１オブジェクトとは表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７１、図９－７５

【１１８１】
［特徴Ｂ５７］
特徴Ｂ５７の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、

遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示した後に、
前記有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態の名称に対応した第３オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、演出識別情報が特別態様で表示されたときまたは第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第３オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができる。
対応図面：図９－５９、図９－６９、図９－７５

【１１８２】
［特徴Ｂ５８］
特徴Ｂ５８の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別状態において遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で演出識別情報を表示した後に、
前記有利状態の名称に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態の名称に対応した第３オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、

その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第１オブジェクトは、演出識別情報が前記特別態様で表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、演出識別情報が特別態様で表示されたときと滞在時のエフェクトを異ならせた第１オブジェクトにより特定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第３オブジェクトにより特別状態における遊技が可能となることを好適に示すことができる。
　対応図面：図９－６８、図９－７０、図９－７５
【１１８３】
　［特徴Ｂ５９］
　特徴Ｂ５９の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技者が操作可能な操作手段と、
　表示手段と、
　遊技制御手段と、
　演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
　前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
　前記演出制御手段は、前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
　前記表示手段は、
　　前記所定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
　　前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
　第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
　第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
　対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－７６
【１１８４】
　［特徴Ｂ６０］
　特徴Ｂ６０の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技者が操作可能な操作手段と、
　表示手段と、

遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－５８、図９－７６

【１１８５】
［特徴Ｂ６１］
特徴Ｂ６１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６７、図９－７６

【１１８６】
［特徴Ｂ６２］
特徴Ｂ６２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記有利状態において前記操作手段を用いて前記特別状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特別演出が実行されるよりも前に、前記操作手段を模した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより操作手段への動作を好適に促すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７２、図９－７６
【１１８７】
［特徴Ｂ６３］
特徴Ｂ６３の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に、前記有利状態に制御されることを報知する特別態様で演出識別情報を表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す所定オブジェクトを表示可能であり、
前記特別態様で表示された演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
所定オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、前記特別態様で演出識別情報が表示されたときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた特別態様の演出識別情報により有利状態に制御されることを好適に報知することができ、更に、出現時と滞在

時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応記載：図９－５９、図９－７６
【１１８８】
［特徴Ｂ６４］
特徴Ｂ６４の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、該有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応記載：図９－６９、図９－７６
【１１８９】
［特徴Ｂ６５］
特徴Ｂ６５の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、前記特別状態において、
演出識別情報の可変表示が開始された後に前記有利状態に制御された場合に、該有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第２オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを

異ならせた第２オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－７０、図９－７６
【１１９０】
［特徴Ｂ６６］
特徴Ｂ６６の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可変表示を行う演出識別情報を表示可能な表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記表示手段は、
前記通常状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第１有利状態に制御された場合に、該第１有利状態の名称に対応した第１オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において演出識別情報の可変表示が開始された後に第２有利状態に制御された場合に、該第２有利状態の名称に対応した第２オブジェクトを表示可能であり、
前記特別状態において前記第２有利状態に制御されず前記通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す第３オブジェクトを表示可能であり、
第１オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第２オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、該出現エフェクトとは異なる滞在エフェクトを伴って表示され、
第３オブジェクトは、出現エフェクトを伴わずに表示が開始され、その後、第１オブジェクトまたは第２オブジェクトのときとは異なる滞在エフェクトを伴って表示される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第１オブジェクトおよび第２オブジェクトにより有利状態の種類を好適に示すことができ、更に、出現時と滞在時とで表示パターンを異ならせた第３オブジェクトにより所定領域への遊技媒体の発射を好適に指示することができる。
対応図面：図９－６９、図９－７０、図９－７６
【１１９１】
［特徴Ｂ６７］
特徴Ｂ６７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、通常状態において、
前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、前記所定演出が実行されるよりも前の第１タイミングと前記特定演出が実行されるよりも前の第２タイミングとにおいて、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、
第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、

第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１タイミングと第２タイミングとで出現時のエフェクトを異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５６～図９－５８

【１１９２】
［特徴Ｂ６８］
特徴Ｂ６８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記特別状態において、
前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、前記所定演出が実行されるよりも前の第１タイミングと前記特定演出が実行されるよりも前の第２タイミングとにおいて、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、
第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１タイミングと第２タイミングとで出現時のエフェクトを異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。
対応図面：図９－６１、図９－６２、図９－６６、図９－６７、図９－１１７、図９－１２１

【１１９３】
［特徴Ｂ６９］
特徴Ｂ６９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段と、
表示手段と、
遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させるこ

とが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記有利状態の制御後に通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、
前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する第１演出を実行可能であり、
前記通常状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第２演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御される期待度を示唆する第３演出を実行可能であり、
前記特別状態において前記操作手段を用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第４演出を実行可能であり、
前記表示手段は、前記第１演出が実行されるよりも前の第１タイミングと、前記第２演出が実行されるよりも前の第２タイミングと、前記第３演出が実行されるよりも前の第３タイミングと、前記第４演出が実行されるよりも前の第４タイミングと、において、前記操作手段を模した所定オブジェクトを表示可能であり、
前記第１タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
前記第２タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
前記第３タイミングにおける所定オブジェクトは、第１出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
前記第４タイミングにおける所定オブジェクトは、第２出現エフェクトを伴って表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示され、
第１出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間よりも第２出現エフェクトを伴って所定オブジェクトが表示される期間の方が長い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、出現時のエフェクトをタイミングに応じて異ならせることで所定オブジェクトに対する印象度合いに差異を生じさせて興趣を高め、更に、滞在時のエフェクトを共通化することでいずれのタイミングでも適切に操作手段への動作を促すことができる。
対応図面：図９－４６、図９－４７、図９－５６～図９－５８、図９－６１、図９－６２、図９－６７、図９－１１７、図９－１２１
【１１９４】
［特徴Ｂ７０］
特徴Ｂ７０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
可変表示が行われている期間において所定演出を実行可能であり、
可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記所定演出が実行される場合に、第１オブジェクトと該第１オブジェクトに対応した第１エフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出が実行される場合に、第２オブジェクトと該第２オブジェクトに対応した第２エフェクトとを表示可能であり、
前記所定演出の実行期間において第２オブジェクトと第２エフェクトとを表示不能で

ある一方で、前記デモンストレーション演出の実行期間において第１オブジェクトと第１エフェクトとを表示可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出の実行期間でしか表示されない第２オブジェクトと第２エフェクトによりデモンストレーション演出の特別感を高め、遊技者に積極的にデモンストレーション演出を見てもらえるようにした遊技機を提供することができる。
対応図面：無し（変形例６参照）
【１１９５】
［特徴Ｂ７１］
特徴Ｂ７１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特別可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特別可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特別可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３４、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２
【１１９６】
［特徴Ｂ７２］
特徴Ｂ７２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演

出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特殊可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特殊可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特殊可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３４、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２

【１１９７】
［特徴Ｂ７３］
特徴Ｂ７３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特別可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多く、

前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されることに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特殊可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特別可変表示パターンまたは特殊可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特別可変表示パターンまたは特殊可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。

対応図面：図９－２４、図９－３４、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２

【１１９８】

［特徴Ｂ７４］

特徴Ｂ７４の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、

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

前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、

前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、

前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる所定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、所定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで所定可変表示パターンに基づいた可変表示を適度に盛り上げることができる。

対応図面：図９－２４、図９－３２、図９－３３、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２

【１１９９】

［特徴Ｂ７５］

特徴Ｂ７５の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、特定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで特定可変表示パターンに基づいた可変表示を適度に盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３２、図９－３３、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２
【１２００】
［特徴Ｂ７６］
特徴Ｂ７６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件が成立したときに可変表示パターンを決定する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記遊技制御手段により決定された前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に、複数の予告オブジェクトと該複数の予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトとを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数の非予告オブジェクトと該複数の非予告オブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンの種類によって、可変表示中に表示可能な予告オブジェクトの種類数が異なり、

前記第１始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる所定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多く、
前記第２始動条件が成立したときに前記遊技制御手段により決定可能な前記有利状態に制御されないことに対応した可変表示パターンのうち、予告オブジェクトの種類数が最多となる特定可変表示パターンに基づいた可変表示期間中に表示されるエフェクトの種類数は、前記デモンストレーション演出の実行期間において表示されるエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、所定可変表示パターンまたは特定可変表示パターンに基づいた可変表示中において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで所定可変表示パターンまたは特定可変表示パターンに基づいた可変表示をより盛り上げることができる。
対応図面：図９－２４、図９－３２、図９－３３、図９－３５、図９－３６、図９－８１、図９－８２

【１２０１】

［特徴Ｂ７７］

特徴Ｂ７７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件の成立に基づいて可変表示を開始する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記第１始動条件の成立に基づいて開始した可変表示の終了後に第１有利状態または第２有利状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記第１有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記表示手段が前記第１有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多く、
前記表示手段が前記第２有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、第１有利状態および第２有利状態において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで第１有利状態および第２有利状態を好適に盛り上げることができる。
対応図面：図９－２５、図９－３６、図９－８１、図９－８２

【１２０２】
［特徴Ｂ７８］
特徴Ｂ７８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
第１始動条件または第２始動条件の成立に基づいて可変表示を開始する遊技制御手段と、
演出状況に応じて、前記表示手段にオブジェクトを含む複数種類の画像を表示させることが可能な演出制御手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、前記第２始動条件の成立に基づいて開始した可変表示の終了後に第１有利状態または第２有利状態に制御可能であり、
前記演出制御手段は、可変表示が行われていない期間においてデモンストレーション演出を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記第１有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記第２有利状態において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記デモンストレーション演出の実行期間において、複数のオブジェクトと該複数のオブジェクトの各々に対応したエフェクトを表示可能であり、
前記表示手段が前記第１有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多く、
前記表示手段が前記第２有利状態の制御期間において表示可能なエフェクトの種類数は、該表示手段が前記デモンストレーション演出の実行期間において表示可能なエフェクトの種類数よりも多い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション演出中も複数のエフェクトを表示することでデモンストレーション演出を好適に盛り上げ、更に、第１有利状態および第２有利状態において表示可能なエフェクトの数をデモンストレーション演出中よりも多くすることで第１有利状態および第２有利状態を好適に盛り上げることができる。
対応図面：図９－１３１、変形例７
【１２０３】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図９－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【１２０４】
尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【１２０５】

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

【１２０６】

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

【１２０７】

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

【１２０８】

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

【１２０９】

尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【１２１０】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【１２１１】

画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示さ

れる第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【１２１２】

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

【１２１３】

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

【１２１４】

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

【１２１５】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図９－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【１２１６】

遊技盤２の所定位置（図９－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【１２１７】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する第１特別可変入賞球装置７Ａ及び第２特別可変入賞球装置７Ｂが設けられている。第１特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図９－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第１大入賞口を形成し、第２特別可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図９－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第２大入賞口を形成する。

【１２１８】

第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第１大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を開放状態として、遊技球が第１大入賞口に進入しやすくなる。

【１２１９】
同じく、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８３がオフ状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用のソレノイド８３がオン状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を開放状態として、遊技球が第２大入賞口に進入しやすくなる。
【１２２０】
第１大入賞口に進入した遊技球は第１カウントスイッチ２３（図９－２参照）によって検出されるようになっており、第２大入賞口に進入した遊技球は第２カウントスイッチ２４（図９－２参照）によって検出されるようになっている。これら第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出された場合、つまり、大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【１２２１】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。
【１２２２】
遊技盤２の所定位置（図９－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【１２２３】
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【１２２４】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。
【１２２５】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【１２２６】
尚、遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口や第２大入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右遊技領域２Ｒと、から構成されている。
【１２２７】
尚、通常状態は、遊技者が主に左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、時短状態、確変状態、大当り遊技状態は、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。
【１２２８】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイド

ランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。

【１２２９】

遊技盤２の所定位置（図９－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。

【１２３０】

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

【１２３１】

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

【１２３２】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図９－２参照）により検出される。

【１２３３】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図９－２参照）により検出される。

【１２３４】

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

【１２３５】

（遊技の進行の概略）

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

【１２３６】

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

が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。
【１２３７】
入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。
【１２３８】
可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。
【１２３９】
尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【１２４０】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。
【１２４１】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。
【１２４２】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される第１大入賞口や第２大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や６回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【１２４３】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【１２４４】
尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【１２４５】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【１２４６】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【１２４７】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。
【１２４８】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【１２４９】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【１２５０】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。
【１２５１】
尚、大当り種別に応じて特定ラウンド（例えば、６ラウンド目）において開放態様となる大入賞口が異なっており、該特定ラウンドにおいて第２入賞口が開放態様となる大当り種別においては、遊技球が第２大入賞口に進入する、つまり、第２カウントスイッチ２４によって検出されたことにもとづいて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されるようになっている。
【１２５２】
（演出の進行など）
パチンコ遊技機１では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置５に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力、遊技効果ランプ９の点灯や消灯、可動体３２の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。
【１２５３】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【１２５４】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【１２５５】
　また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【１２５６】
　特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【１２５７】
　特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。
【１２５８】
　パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【１２５９】
　また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。
【１２６０】
　大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。
【１２６１】
　また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。
【１２６２】
　（基板構成）
　パチンコ遊技機１には、例えば図９－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【１２６３】
電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【１２６４】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。
【１２６５】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。
【１２６６】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【１２６７】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１２６８】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【１２６９】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【１２７０】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用

いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【１２７１】

出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２、８３をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に伝送する。

【１２７２】

また、パチンコ遊技機１には、図示しない払出制御基板も設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

【１２７３】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【１２７４】

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

【１２７５】

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

【１２７６】

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

【１２７７】

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

【１２７８】

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

【１２７９】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【１２８０】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。
【１２８１】
また、図９－３に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。
【１２８２】
図９－４に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する拡大エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として後述する装飾エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ５画像秒が領域、レイヤ６の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像等）を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として、ガラス板画像に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像Ａ及び該ガラス板画像Ａが割れたことにより生じる破片画像を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として後述するホワイトアウト画像００３ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域、レイヤ１１の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域、レイヤ１２の画像として後述する右打ち表示や左打ち表示の画像を描画・配置するためのレイヤ１２画像描画領域、レイヤ１３の画像として小図柄（第４図柄）を描画・配置するためのレイヤ１３画像描画領域が配置されている。なお、割れ前兆画像（ガラス板画像等）は、図１１に示す態様のいずれであってもよい。
【１２８３】
尚、拡大エフェクトとは、各演出において、対象の画像を模った（相似の関係にある）画像であるとともに経時によって拡大表示されていく画像であり、対象の画像よりも透過率が高く、拡大表示とともに透過率が徐々に高くなっていく画像である（図９－８３～図９－９７参照）。装飾エフェクトとは、各演出において対象の画像とは形状の異なる画像であって、対象の画像と少なくとも表示開始時の透過率が同一（透過率０％）な画像である（図９－９８、図９－９９参照）。また、装飾エフェクトと比較して、拡大エフェクトの開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトは、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割く画像であ

ることに対し、拡大エフェクトは、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能な画像である。すなわち、拡大エフェクトは、開発コストが低コストながらも注目してもらいたい対象の画像を効果的に目立たせることができる画像である。

【１２８４】

これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１３画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図９－４及び図９－５に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像はレイヤ１２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

【１２８５】

つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も上層に表示される画像である。

【１２８６】
表示制御部１２３は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ９の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板１３に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板１４に供給したりする。また、表示制御部１２３は、可動体３２を動作させる信号を当該可動体３２または当該可動体３２を駆動する駆動回路に供給する。
【１２８７】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【１２８８】
ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【１２８９】
尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【１２９０】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【１２９１】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【１２９２】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【１２９３】
図９－６（Ａ）は、演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図９－６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【１２９４】
図９－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよ

い。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１２９５】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図９－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１２９６】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図９－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。

【１２９７】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【１２９８】

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

【１２９９】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１３００】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した

遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ３００Ｈは、特別可変入賞球装置７第１大入賞口や第２大入賞口を通過（進入）した遊技球が第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４により検出されて入賞が発生したことに基づき、１５球の賞球が払い出されることを通知する大入賞口入賞指定コマンドである。

【１３０１】

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

【１３０２】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【１３０３】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【１３０４】

コマンドＤ０００Ｈは、大当り遊技状態において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出されたことを通知するためのＶ入賞通知コマンドである。以下、大当り遊技中での第２カウントスイッチ２４による遊技球の検出を「Ｖ入賞」を記載する場合がある。「Ｖ入賞」とは、当該入賞の発生した大当り遊技終了後の高ベース状態において、時短制御と確変制御の両方の制御が実行されること（高確高ベース状態に制御されること）を指す。

【１３０５】

コマンド９Ｆ００Ｈは、客待ちデモンストレーション表示（客待ちデモ）の実行を指定するための客待ちデモ表示指定コマンドである。

【１３０６】

尚、図９－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、こ

れらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【１３０７】

図９－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図９－７に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、乱数値ＭＲ５の初期値判定用の乱数値ＭＲ６のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【１３０８】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【１３０９】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９」の範囲の値をとる。

【１３１０】

変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「４０９５」の範囲の値をとる。

【１３１１】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「２５５」の範囲の値をとる。

【１３１２】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【１３１３】

ＭＲ初期値判定用の乱数値ＭＲ６は、乱数値ＭＲ５の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば、「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【１３１４】

図９－８は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【１３１５】

表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果

となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

【１３１６】

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

【１３１７】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【１３１８】

図９－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、や「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【１３１９】

ここで、大当り種別について、図９－９（Ｂ）を用いて説明する。大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の６ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞（いわゆるＶ入賞）することによって、大当り遊技の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【１３２０】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるラウンドが６回繰り返し実行される大当り（６ラウンド且つＶ入賞不能な大当り）遊技状態であり、「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（６ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態であり、「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目及び７ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（１０ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態である。

【１３２１】

大当り遊技状態の終了後において少なくとも時短制御が実行されるので、該時短制御が実行されている間に大当りが発生することによって、大当り遊技状態の終了後に再度時短制御（及び確変制御）が実行され、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【１３２２】

尚、は、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。

【１３２３】

また、図９－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「０」～「４９」の範囲の値）がラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「大当りＡ」や「大当りＢ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【１３２４】

図９－１０及び図９－１１は、変動パターンの具体例を示す説明図である。変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パターンと可変表示結果が大当りとなる大当り変動パターンとで構成されている。

【１３２５】

図９－１０に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターン）、時短状態また

は確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＤの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターン）が設けられている。

【１３２６】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が２個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－１、特図変動時間が５０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が３個であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－２、特図変動時間が２０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－３、特図変動時間が８０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－４の４種類の変動パターンが設けられている。

【１３２７】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ａ、特図変動時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｂ、特図変動時間が５００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｃの３種類の変動パターンが設けられている。

【１３２８】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が７３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－２、特図変動時間が８３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－３の２種類の変動パターンが設けられている。

【１３２９】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１０３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－４、特図変動時間が１０３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－５、特図変動時間が４００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－６の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３０】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－７、特図変動時間が１１３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍ

ｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－８、特図変動時間が４５０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－９の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３１】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１０、特図変動時間が１２３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１１、特図変動時間が５００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１２の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３２】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１３、特図変動時間が１３３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１４、特図変動時間が６００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた７００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１５の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３３】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１７の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１８の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１９の１種類の変動パターンが設けられている。

【１３３４】

また、図９－１１に示すように、大当り変動パターンとしては、はずれ変動パターンと

同様に、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【１３３５】

より具体的には、図９－１１に示すように、変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１０８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出とベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－２、特図変動時間が１０３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－３、特図変動時間が４００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－４の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３６】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－５、特図変動時間が１１３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－６、特図変動時間が４５０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－７の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３７】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－８、特図変動時間が１２３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－９、特図変動時間が５００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１０の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３８】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１１、特図変動時間が１３３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１２、特図変動時間が６００００ｍ

ｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた７５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１３の３種類の変動パターンが設けられている。

【１３３９】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１４の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１５の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１７の１種類の変動パターンが設けられている。

【１３４０】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

【１３４１】

遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【１３４２】

例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図９－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３２９９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３００～４０５３の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０５４～４０７３の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０７４～４０８１の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８２～４０８９の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９０～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【１３４３】

また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図９－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３８４９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３８５０～４０４８の範囲である場合は変動パ

ターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０４９～４０６６の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０６７～４０８３の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８４～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。

【１３４４】

また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図９－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【１３４５】

また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図９－１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～９７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。

【１３４６】

上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図９－１３～図９－１５に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ４とを比較し、変動パターンを決定する。

【１３４７】

例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が０～２個である場合は、図９－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－１に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１９９の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２００～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－３に決定する。

【１３４８】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８

の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【１３４９】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【１３５０】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が３個である場合は、図９－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－２に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。

【１３５１】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【１３５２】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【１３５３】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図９－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２００の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２０１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－４に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定する。

【１３５４】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１７に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１８に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１９に決定する。

【１３５５】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図９－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－４に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－５に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－６に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－７に決定する。

【１３５６】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－９に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１０に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１３に決定する。

【１３５７】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図９－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１４に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１５に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１７に決定する。

【１３５８】

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定されることによって、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合については、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【１３５９】

そして、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終

的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（低ベース状態における大当り期待度：低ベース最強スーパーリーチ＞低ベース強スーパーリーチＣ＞低ベース強スーパーリーチＢ＞低ベース強スーパーリーチＡ）。

【１３６０】

また、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）である場合については、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【１３６１】

そして、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（高ベース状態における大当り期待度：高ベーススーパーリーチＤ＞高ベーススーパーリーチＣ＞高ベーススーパーリーチＢ＞高ベーススーパーリーチＡ）。

【１３６２】

尚、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方においてノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合が設けられていない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けてもよい。更には、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けるのは、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方であってもよいし、どちらか一方のみであってもよい。

【１３６３】

図９－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【１３６４】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図９－１６に示すような遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０が設けられている。図９－１６に示す遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５とを備えている。

【１３６５】

第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【１３６６】

第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【１３６７】

一例として、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【１３６８】

こうして第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１３６９】

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

【１３７０】

普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【１３７１】

遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【１３７２】

遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記

憶される。
【１３７３】
遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。
【１３７４】
遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。
【１３７５】
遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【１３７６】
図９－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。
【１３７７】
一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。
【１３７８】
図９－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図９－１７（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０が設けられている。図９－１７（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４とを備えている。
【１３７９】
演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【１３８０】
演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【１３８１】
演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。
【１３８２】
演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【１３８３】
図９－１７（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。
【１３８４】
これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。
【１３８５】
更に、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、保留記憶表示の最終的な表示パターンに応じたフラグ値がセットされる保留表示最終態様フラグと、保留記憶表示の表示パターンが最終的な表示パターンに変化するタイミングに応じたフラグ値がセットされる保留表示変化タイミングフラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。
【１３８６】

保留表示最終態様フラグには、後述する保留表示演出設定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。

【１３８７】

また、保留表示フラグには、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納されるようになっており、保留表示演出の実行が決定された場合には、保留表示変化タイミングフラグの値に応じたタイミングに応じて保留表示最終態様フラグの値がセットされるようになっている。

【１３８８】

尚、保留表示変化タイミングフラグの値は各保留記憶が各バッファ番号の保留記憶としてシフトするタイミングを示しており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各保留記憶が保留表示変化タイミングフラグの値に応じたバッファ番号の保留記憶としてシフトしたタイミングで保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットする処理を実行するようになっている。

【１３８９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【１３９０】

図９－１７（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図９－１７（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【１３９１】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【１３９２】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図９－１８は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【１３９３】

図９－１８に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【１３９４】

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

【１３９５】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【１３９６】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【１３９７】

乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【１３９８】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図９－１９のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図９－１９に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理

を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【１３９９】

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

【１４００】

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

【１４０１】

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

【１４０２】

（特別図柄プロセス処理）

図９－２０は、特別図柄プロセス処理として、図９－１９に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【１４０３】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図９－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【１４０４】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【１４０５】

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

【１４０６】

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

【１４０７】

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

【１４０８】

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

【１４０９】

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

【１４１０】

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

【１４１１】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、

大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や開放対象の大入賞口、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【１４１２】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３、２４によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"６"に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【１４１３】

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

【１４１４】

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

【１４１５】

（始動入賞判定処理）

図９－２１は、図９－２０に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００３ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００３ＳＧＳ１０３）。

【１４１６】

００３ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００３ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２

２Ｂがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００３ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００３ＳＧＳ１０６）。

【１４１７】

００３ＳＧＳ１０３，００３ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【１４１８】

００３ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（００３ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００３ＳＧＳ１１０）。

【１４１９】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【１４２０】

００３ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００３ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図９－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送され

る。
【１４２１】
　ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００３ＳＧＳ１１２）、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００３ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図９－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【１４２２】
　００３ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００３ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００３ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。
【１４２３】
　（入賞時乱数値判定処理）
　図９－２２（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図９－２１のステップ００３ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００３ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。
【１４２４】
　図９－２２（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ００３ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確低ベース状態）であることを特定すればよい。
【１４２５】
　ステップ００３ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図９－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１２２）。その後、図９－１７のステップ００３ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが

所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ００３ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【１４２６】

ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１２８）、遊技状態に応じたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１３０）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は図９－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は図９－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢをそれぞれ選択すればよい。

【１４２７】

また、ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図９－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【１４２８】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、大当りＣである場合には第４図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１３５）。尚、ステップ００３ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。

【１４２９】

ステップ００３ＳＧＳ１３０、ステップ００３ＳＧＳ１３５の実行後、ＣＰＵ１０３は、各ステップにおいてセットされた各変動パターン種別判定テーブルと変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３８）。図９－２２（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【１４３０】

その後、ステップ００３ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１３９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【１４３１】

（特別図柄通常処理）

図９－２３は、特別図柄通常処理として、図９－２０のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９－２３に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【１４３２】

ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４をそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【１４３３】

ステップ００３ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４３）。

【１４３４】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４４）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。

【１４３５】

一方、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【１４３６】

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

【１４３７】

ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記

憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【１４３８】

ステップ００３ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４７）。

【１４３９】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「０」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４８）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。

【１４４０】

ステップ００３ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図９－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００３ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が０～２１８の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【１４４１】

このように、ステップ００３ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００３ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【１４４２】

ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図９－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５４）。

【１４４３】

ステップ００３ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に

制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００３ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が大当りＡであれば「０」とし、大当りＢであれば「２」とし、大当りＣであれば「３」とすればよい。尚、ステップ００３ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００３ＳＧＳ１５６に進む。

【１４４４】

また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１５２～００３ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００３ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【１４４５】

ステップ００３ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００３ＳＧＳ１５４における大当り種別が「大当りＡ」である場合には「２」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＣ」である場合には、「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【１４４６】

ステップ００３ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である"１"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【１４４７】

尚、ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【１４４８】

（変動パターン設定処理）

図９－２４は、変動パターン設定処理として、図９－２０のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９－２４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ａ）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態であれば図９－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図９－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図９－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図９－１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。

【１４４９】
そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン種別判定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ｂ）
【１４５０】
更にＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個であれば、図９－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、図９－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、図９－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図９－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図９－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。
【１４５１】
そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データ及び決定した変動パターン種別などに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６２）。
【１４５２】
ステップ００３ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６３）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。
【１４５３】
ステップ００３ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６４）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。
【１４５４】
ステップ００３ＳＧＳ１６４の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図

柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である"２"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。

【１４５５】

ステップ００３ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図９－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【１４５６】

（特別図柄停止処理）

図９－２５は、特別図柄停止処理として、図９－２０のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１８２）。

【１４５７】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて大当り開始１指定コマンド（大当りＡ）、大当り開始２指定コマンド（大当りＢ）、大当り開始３指定コマンド（大当りＣ）を送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８５）。

【１４５８】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８６）。

【１４５９】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、大当りＡや大当りＢの場合には６回、大当りＣの場合には１０回）をセットする（ステップ００３ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である"４"に更新する（ステップ００３ＳＧＳ１８９）。

【１４６０】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回

数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。

【１４６１】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００３ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００３ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１９５）。また、このとき、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ）。確変フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、確変フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｙ）は、確変フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１９５ｂ）、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。

【１４６２】

ステップ００３ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ１９７）。

【１４６３】

（大当り開放中処理）

図９－２６は、大当り開放中処理として、図９－２０のステップＳ１１５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９－２６に示す大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、開放時間タイマの値を－１し（ステップ００３ＳＧＳ２０１）、該開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０２）。開放時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０２；Ｎ）は、更に大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０３）。尚、大入賞口の開放タイミングであるか否かは、例えば、開放時間タイマの値等により判定すればよい。

【１４６４】

大入賞口の開放タイミングでない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０６に進み、大入賞口の開放タイミングである場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を開放状態に制御するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０４）、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２０６に進む（ステップ００３ＳＧＳ２０５）。

【１４６５】

ステップ００３ＳＧＳ２０６の処理においてＣＰＵ１０３は、第１カウントスイッチ２３がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０６）。第１カウントスイッチ２３がオンになっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０９に進み、第１カウントスイッチ２３がオンになった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０７）、賞球として所定個数の遊技球を払い出すための賞球払い出し処理を実行する（ステップ００３ＳＧＳ２０８）。そして、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行い（ステップ００３ＳＧＳ２０８ａ）、ステップ００３ＳＧＳ２０９に進む。

【１４６６】

ステップ００３ＳＧＳ２０９の処理においてＣＰＵ１０３は、第２カウントスイッチ２４がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０９）。第２カウントスイッチ２４がオンとなっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、第２カウントスイッチ２４がオンとなった場合（ステップ００３

ＳＧＳ２０９；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１０）、ステップ００３ＳＧＳ２０８と同一の処理である賞球払い出し処理を実行するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１１）、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２１１ａ）。

【１４６７】

次いで、ＣＰＵ１０３は、既に遊技球が第２カウントスイッチ２４にて検出されたこと（第２カウントスイッチ２４がオンとなったこと）を示すＶ入賞フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１２）。Ｖ入賞フラグがオン状態ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｙ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、Ｖ入賞フラグがオン状態である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｎ）は、Ｖ入賞フラグをオン状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２１３）、Ｖ入賞通知コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２１５に進む（ステップ００３ＳＧＳ２１４）。

【１４６８】

ステップ００３ＳＧＳ２１５の処理においてＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上であるか否か、つまり、入賞個数カウンタの値が大入賞口を閉鎖するために予め定められた値（例えば、１０）以上であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１５）。入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値未満である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｎ）は大当り開放中処理を終了し、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップ００３ＳＧＳ２１６）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１７）、開放回数カウンタの値－１し（ステップ００３ＳＧＳ２１８）、特図プロセスフラグの値を大当り開放後処理に応じた値に更新して大当り開放中処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２１９）。

【１４６９】

尚、該大当り開放中処理において送信設定が行われたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図９－１９に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【１４７０】

また、特に図示しないが、大当り開放後処理においてＣＰＵ１０３は、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技である場合（開放回数カウンタの値が０である場合）には特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に応じた値に更新し、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技でない場合（開放回数カウンタの値が１以上である場合）にはラウンド開始待ちタイマをセットするとともに特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新すればよい。

【１４７１】

（大当り終了処理）

図９－２７は、大当り終了処理として、図９－２０のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【１４７２】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００３ＳＧＳ２２２）、処理を終了する。

【１４７３】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００３ＳＧＳ２２３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終

了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００３ＳＧＳ２２４）。経過していなければ処理を終了する。

【１４７４】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００３ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２５）。

【１４７５】

Ｖ入賞フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｙ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００３ＳＧＳ２２７、ステップ００３ＳＧＳ２２８）。また、Ｖ入賞フラグをクリアしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２２９）。一方、Ｖ入賞フラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｎ）、時短フラグをオンにしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２３１）。

【１４７６】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ００３ＳＧＳ２３２において時短回数カウンタに「１００」をセットする。また、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグをオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２３３）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２３４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００３ＳＧＳ２３５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２３６）。

【１４７７】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図９－２８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図９－２８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【１４７８】

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

【１４７９】

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

【１４８０】

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

【１４８１】

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

【１４８２】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出（デモムービーの表示）を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【１４８３】

尚、背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【１４８４】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【１４８５】

（演出制御プロセス処理）

図９－２９は、演出制御プロセス処理として、図９－２８のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図９－２９に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）、保留表示更新処理（ステップＳ１６１）、第１右打ち表示演出処理（ステップＳ１６２）、第２右打ち表示演出処理（ステップＳ１６３）、第１左打ち表示演出処理（ステップＳ１６４）、第２左打ち表示演出処理（ステップＳ１６５）の各処理を実行する。

【１４８６】

保留表示演出設定処理では、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示態様を、四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示す形態とする保留表示演出を実行するか否かを決定するための処理が実行される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出設定処理において保留表示演出の実行を決定した場合は、新たな指導入賞

にもとづく保留表示の最終態様及び保留表示が最終態様に変化するタイミングを決定する。そして、これら決定内容に応じて、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて新たな始動入賞にもとづく保留記憶の保留表示フラグ、保留表示最終態様フラグ、保留表示変化タイミングフラグに所定の値をセットすればよい。

【１４８７】

保留表示更新処理では、例えば、新たな特別図柄の可変表示の開始タイミングにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの記憶内容（保留記憶の内容）を参照し、新たな保留表示の表示を開始する処理を実行する。更に、保留表示更新処理では、各保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示変化タイミングフラグ値から、各保留表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定する。表示態様の変化タイミングである保留表示については、当該保留表示に対応する保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示最終態様フラグ値を保留表示フラグ値として記憶する。最後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに記憶されている各保留記憶について、保留表示を保留表示フラグの値に応じた態様に変化させればよい。尚、保留表示更新処理は、上記したように新たな保留表示の表示を開始することで後述する保留表示出現演出を実行する処理でもあり、また、上記したように保留表示の表示態様を変化することで後述する保留変化演出を実行する処理でもある。

【１４８８】

第１右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第１右打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が大当り遊技状態である場合と高ベース状態である場合とにおいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第２右打ち表示を表示する処理を実行する。尚、第２右打ち表示は、第１右打ち表示よりもサイズが小さく且つ第１右打ち表示とは異なる表示領域で表示される。

【１４８９】

第１左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）から通常状態（低ベース状態）に制御されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第１左打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第２左打ち表示を表示する処理を実行する。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球がゲート４１を通過したことを示すコマンド等をＣＰＵ１０３から受信したことにもとづいて第２左打ち表示を表示すればよい。

【１４９０】

ステップＳ１６０～ステップ１６６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【１４９１】

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

【１４９２】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が"１"のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定さ

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

【１４９３】

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

【１４９４】

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

【１４９５】

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

【１４９６】

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

【１４９７】

（可変表示開始設定処理）

図９－３０は、図９－２９に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定

処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【１４９８】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【１４９９】

また、ステップ００３ＳＧＳ３０１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【１５００】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【１５０１】

ステップ００３ＳＧＳ３０２またはステップ００３ＳＧＳ３０４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００３ＳＧＳ３０５）。

【１５０２】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００３ＳＧＳ３０６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【１５０３】

尚、本特徴部００３ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＡに該当す

る第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせよりも高い割合で決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせを３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組み合せよりも高い割合で決定する。そして、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【１５０４】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【１５０５】

ステップ００３ＳＧＳ３０６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始時に飾り図柄を拡大表示する可変表示開始時図柄拡大演出を実行するための可変表示開始時図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）、可変表示中においてセリフを表示することで可変表示結果が大当りとなる割合を示唆する第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出、及びこれら第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の直前に遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を指示する予告ボタン演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、弱スーパーリーチ演出のタイトルを表示する弱スーパーリーチタイトル演出を実行するための弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、強スーパーリーチ演出のタイトルを表示する強スーパーリーチタイトル演出を実行するための強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１０）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りとなる割合を示唆するカットイン画像を表示するカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りであることまたははずれであることを報知する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように指示する決めボタン演出を実行するための決めボタン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１２）と、を実行する。

【１５０６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００３ＳＧＳ３１４）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００３ＳＧＳ３１５）。

【１５０７】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【１５０８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演

出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３１６）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【１５０９】

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

【１５１０】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１７）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１８）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００３ＳＧＳ３１９）。

【１５１１】

（大当り中演出処理）

図９－３１は、図９－２９に示された演出制御プロセス処理における大当り中演出処理（ステップＳ１７４）を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、実行中の大当り遊技の大当り種別やラウンドに応じた演出を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３２１）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否か、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ３２２）。尚、第１特別図柄の可変表示にもとづく大当りでは大当りＡと大当りＢの大当り遊技状態にのみ制御可能となっており、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当りである大当りＣの大当り遊技状態にのみ制御可能となっているので、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否かについては、実行中の大当り遊技は大当りＣの大当り遊技であるか否かによって判定することができる。

【１５１２】

実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを示唆するＶチャンレンジ演出を実行するためのＶチャレンジ演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２３）、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを報知するＶチャンレンジ成功演出を実行するためのＶチャレンジ成功演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２４）、当該大当り遊技において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、すなわち、Ｖ入賞が発生したことを報知するＶ入賞報知演出を実行するためのＶ入賞報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２５）を実行する。

【１５１３】

一方で、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技である場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを示唆する（大当り遊技終了後に新たに始動入賞を発生させずとも大当り遊技状態に制御される所謂保留連が発生することを示唆す

る）保留連示唆演出を実行するための保留連示唆演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２６）、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを報知する（保留連が発生することを報知する）保留連報知演出を実行するための保留連報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２７）を実行する。

【１５１４】

また、ステップ００３ＳＧＳ３２５やステップ００３ＳＧＳ３２７の処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において大当り遊技状態制御されてから再度通常状態に制御されるまでの全大当り遊技状態において獲得した賞球数（第１賞球数）の表示を、大入賞口指定コマンドを受信する毎に更新する第１賞球数報知演出を実行するための第１賞球報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２８）、大入賞口指定コマンドを受信する毎に該大入賞口指定コマンドにもとづく賞球数（第２賞球数）を表示する第２賞球報知演出を実行するための第２賞球報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２９）を実行する。

【１５１５】

尚、図９－３２～図９－３４に示すように、変動パターンに応じて可変表示中に実行する演出及び実行可能な演出が異なっている。例えば、可変表示開始時図柄拡大演出は、非リーチの変動パターンの可変表示では実行不能な一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンの可変表示では実行可能となっている。また、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合がある一方で、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合が無く、擬似連演出に替えてリーチ示唆演出を実行する場合がある。また、図柄揃い演出は、遊技状態が低ベース状態であるときと高ベース状態であるときとで、共に可変表示結果が大当りとなる場合に限り必ず実行する演出である。尚、図９－３３に図示していないが、高ベース状態の変動パターンであるＰＡ２－１６～ＰＡ２－１９においてリーチ示唆演出、カットイン演出を実行可能である。

【１５１６】

更に、変動パターンに応じて特定の演出の実行回数や演出パターンが異なっている。例えば、擬似連演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－１Ｂの変動パターンでは可変表示中に擬似連演出を１回実行する一方で、ＰＡ２－１Ｃ、ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７～ＰＡ２－８、ＰＡ２－９～ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－３、ＰＢ１－５～ＰＢ１－６、ＰＢ１－８～ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１２では擬似連演出を２回実行する。

【１５１７】

また、弱スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－５、ＰＢ１－８、ＰＢ１－１１では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行する一方で、ＰＡ２－３、ＰＡ２－５、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－６、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１２では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行する。

【１５１８】

また、強スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－４～ＰＡ２－６、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－７～ＰＡ２－９、ＰＢ１－５～ＰＢ１－７では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１０～ＰＡ２－１２、ＰＢ１－８～ＰＢ１－１０では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１５、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１３では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＤのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１６、ＰＢ１－１４では可変表示中に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１７、ＰＢ１－１５では可変表示中に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１８、ＰＢ１－１６では可変表示中に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１７では可変表示中に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出を実行する。

【１５１９】
（エフェクトを表示する演出詳細）
図９－２９～図９－３４に示す演出については、実行時において画像表示装置５にてエフェクトを表示する演出が含まれている。
【１５２０】
図９－３５及び図９－３６は、画像表示装置にてエフェクトを表示する演出の説明図である。可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態とで可変表示の開始時において飾り図柄の拡大表示を行う演出であって、これら拡大表示時の飾り図柄を対象として本発明における第１エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。予告ボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出の直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するよう促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、予告ボタン演出における発光エフェクトの輝度は、後述する決めボタン演出における発光エフェクトよりも低輝度にて表示される。
【１５２１】
第１セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第１セリフ（セリフＡやセリフＢ）を表示する演出であって、第１セリフの表示時において該第１セリフを対象として拡大エフェクトの表示を行う演出である。
【１５２２】
第２セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第２セリフ（セリフＣやセリフＤ）を表示する演出であって、第２セリフの表示時において該第２セリフを対象として本発明における第２エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。
【１５２３】
擬似連演出は、低ベース状態の可変表示中において、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄の仮停止及び再可変表示を実行する演出であって、擬似連図柄の仮停止タイミングにおいて該擬似連図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（仮停止直前の大きさに戻す）する演出である。また、擬似連演出は、擬似連図柄の拡大表示時及び縮小表示時において、擬似連図柄を対象として拡大エフェクトの表示を行うとともに、擬似連図柄の仮停止直前において、該擬似連図柄を対象として装飾エフェクトの表示を行う演出である。
【１５２４】
リーチ示唆演出は、高ベース状態の可変表示中において、実行中の可変表示がリーチとなることを示唆する演出であって、実行中の可変表示がリーチとならない場合、つまり、非リーチはずれとなる場合において、非リーチはずれとなることを示す非リーチはずれ報知画像の表示時に、該非リーチはずれ報知画像を対象として本発明における第３エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５２５】
ノーマルリーチ演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出や最強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを示唆する演出であって、リーチ時においてリーチを構成する飾り図柄（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄）を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。
【１５２６】
弱スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態の可変表示中において、その後に実行される弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトル

を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。
【１５２７】
発展演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出から強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに発展図柄を仮停止することによって報知する演出であって、発展図柄の表示時（仮停止時）に該発展図柄を対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。
【１５２８】
強スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、その後に実行される強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。
【１５２９】
カットイン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、カットイン画像を表示することによって大当り遊技状態に制御される割合を示唆する演出であって、カットイン画像の表示時に、該カットイン画像を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。
【１５３０】
決めボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果、すなわち、大当り遊技状態に制御するか否かの結果報知画像を表示する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、決めボタン演出における発光エフェクトの輝度は、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトよりも高輝度にて表示される。
【１５３１】
図柄揃い演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りを示す画像が表示された後に実行される演出であって、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて同一の飾り図柄を停止表示し、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄揃い演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。
【１５３２】
図柄停止時拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、飾り図柄の停止表示毎（スーパーリーチを実行する可変表示の中図柄を除く）に実行される演出であって、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、停止表示時に本発明における第４エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５３３】
保留表示出現演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、新たな始動入賞が発生したこと（新たな保留記憶が発生したこと）にもとづいて、当該始動入賞にもとづく保留表示を特図保留記憶表示エリア５Ｕにおいて表示する演出である。また、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示開始時から、該新たな始動入賞にもとづく保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５３４】

保留変化演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、表示中の保留表示の表示態様を、白色の丸形から白色の四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆するものに変化させる演出である。また、保留表示の表示態様の変化時から、該表示態様が変化する保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５３５】

第１右打ち表示演出は、大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１右打ち表示の表示開始時及び表示中において、該第１右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５３６】

第２右打ち表示演出は、高ベース状態及び大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第２右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２右打ち表示の表示中において、該第２右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５３７】

第１左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技状態が高ベース状態から該低ベース状態に変化したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１左打ち表示の表示中において、該第１左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５３８】

第２左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたことを検出したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第２位左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２左打ち表示の表示中において、該第２左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。尚、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたか否かについては、低ベース状態において遊技球が通過ゲート４１を通過したか否かによって判定すればよい。

【１５３９】

ファンファーレ演出は、大当り遊技状態において、大入賞口の開放制御が実行されることを報知する「ＢＯＮＵＳ」等の表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、ファンファーレ演出において「ＢＯＮＵＳ」等の表示を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【１５４０】

Ｖチャレンジ演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であること示唆する演出、すなわち、大当り遊技中に第２大入賞口の開放制御が実行されることを示唆する演出である。また、Ｖチャレンジ演出は、遊技者に対して「ボタンを連打しろ」等のプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促すメッセージを画像表示装置５にて表示し、プッシュボタン３１Ｂの連打操作に応じて同じく画像表示装置５にて表示されているメータの更新表示を行うする演出であり、該メッセージを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【１５４１】

Ｖチャレンジ成功時演出は、大当り遊技状態において、実行中の大当り遊技が大当りＢであることにもとづいて、Ｖチャレンジ演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが規定回数連打操作されたこと、または、Ｖチャレンジ演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいてメータを大当りＢであることに応じた満タン表示に更新する演出である。また、Ｖチャレンジ成功時演出は、メータを満タン表示に更新した時点で該メータを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトを表示する演出である。

【１５４２】
Ｖ入賞時演出は、大当り遊技状態において、Ｖチャレンジ成功時演出後に遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことにもとづいて、画像表示装置５においてＶ入賞が発生したことを示す「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５４３】
保留連示唆演出は、大当りＣの大当り遊技状態、つまりは連荘中の大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶があることを示唆する演出、すなわち、大当り遊技終了後に新たな第２特図保留記憶が発生せずとも１～４回目の第２特別図柄の可変表示にもとづいて再度大当り遊技状態に制御される、所謂保留連が発生することを示唆する演出である。また、保留連示唆演出は、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように指示する操作促進画像を画像表示装置５にて表示する演出であり、該操作促進画像を対象として、操作促進画像の表示開始時に本発明における出現エフェクトとしての装飾エフェクトを表示するとともに、操作促進画像の表示中に表示開始時とは異なる装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５４４】
保留連報知演出は、大当りＣの大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることにもとづいて、保留連示唆演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが操作されたこと、または、保留連示唆演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいて、画像表示装置５において「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、保留連報知演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５４５】
尚、保留連報知演出における「Ｖ」の表示は、Ｖ入賞時演出における「Ｖ」の表示とは態様が異なる（例えば、大きさや表示色、形状が異る）ものであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留連報知演出とＶ入賞時演出とで「Ｖ」の表示態様を共通としてもよい。
【１５４６】
第１賞球数報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）の更新を行う演出である。また、第１賞球数報知演出は、合計賞球数表示の更新時において、該合計賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５４７】
第２賞球報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）が特定の態様（例えば、「５０００」や「１００００」等の賞球数に応じた値の表示）に更新されたことにもとづいて、画像表示装置５においてこれら「５０００」や「１００００」の賞球数に応じた特定賞球数表示を表示する演出である。また、第２賞球報知演出は、特定賞球数表示の表示時において、該特定賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。
【１５４８】
エンディング演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技における大入賞口の開放制御が全て終了したことにもとづいて、制御される遊技状態（高ベース状態）に応じた

表示（「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の表示）を行い、更に該制御される遊技状態に応じた表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、エンディング演出は、制御される遊技状態に応じた表示を対象として、該制御される遊技状態に応じた表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示する演出である。

【１５４９】

（保留表示演出設定処理）

保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがあるか否かを判定する。保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがある場合は、該エントリの図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドから可変表示結果を特定する。そして、特定した可変表示結果にもとづいて、保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定する。

【１５５０】

尚、保留表示演出の演出パターンとしては演出パターンＡと演出パターンＢとが設けられている。保留表示演出の演出パターンＡでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示演出の演出パターンＢでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の星形（☆）で表示される。尚、保留表示演出の非実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の丸形（○）で表示される。

【１５５１】

図９－３７（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、７０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果が非リーチはずれである場合は、９５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合は、７５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合は、６５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、１０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。

【１５５２】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出の非実行が決定した場合には、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて、保留表示演出の判定対象となったエントリについて保留表示フラグと保留表示最終態様フラグに「０」をセットする。

【１５５３】

次に、保留表示演出の実行が決定されている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶表示の表示態様が保留表示最終態様フラグに応じた表示態様に変化するタイミングを決定する。図９－３７（Ｂ）に示すように、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－０」または「２－０」であり且つ可変表示の実行中でない場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の非実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを１００％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、アクティブ表示としての表示開始タイミング）に決定する。

【１５５４】

また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－１」または「２－１」であり且つ可変表示の実行中である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、５０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、１個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、５０％の割合でアクティブ

表示へのシフトタイミングに決定する。
【１５５５】
　また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－２」または「２－２」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が１個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、３３％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、２個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、３３％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、３３％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【１５５６】
　また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－３」または「２－３」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が２個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２５％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、３個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２５％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【１５５７】
　そして、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－４」または「２－４」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が３個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、４個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２０％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で３個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【１５５８】
　以上のように保留記憶表示の表示態様変化タイミングを決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これら決定した変化タイミングに応じた値を保留表示演出の判定対象となったエントリの保留表示変化タイミングフラグとしてセットする。例えば、保留記憶表示の表示態様変化タイミングをアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「０」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「１」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「２」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを３個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「３」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを４個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「４」をセットすればよい。
【１５５９】
　以降、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示更新（ステップＳ１６１）において始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、各エントリの記憶内容がシフトされる毎に各エントリの保留表示変化フラグタイミングの値から保留記憶表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定し、保留記憶表示の表示態様の変化タイミング出ない場合は、保留記憶表示を保留表示フラグの値に応じた態様で表示させ、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングである場合は、保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットした後に該保留表示フラグの値に応じた態様で保留記憶表示を表示させればよい。
【１５６０】
　尚、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合、

保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを状況に応じたほぼ一定の割合で決定する（つまり、保留記憶表示の変化タイミングによって大当り遊技状態に制御される割合がほぼ一定である）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。

【１５６１】

（可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理）

可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいて可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無を決定する。図９－３８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りの場合には９０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに１０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定し、可変表示結果がはずれで変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）の場合には４０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに６０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定する。

【１５６２】

つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されているとともに、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりもノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合が高く設定されている。

【１５６３】

尚、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【１５６４】

更に、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時は可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時においても可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行してもよい。

【１５６５】

（セリフ予告演出設定処理）

セリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいてセリフ予告演出の実行の有無や表示するセリフを決定する。図９－３９（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、１０％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、６０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、３０％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれの場合は、４５％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、２０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、３５％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。

【１５６６】

また、図９－３９（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、９０％の割合でセリフＡの表示を決定し、１０％の割合でセリフＢの表示を決定し、変動パターンが

スーパーリーチの場合、２０％の割合でセリフＡの表示を決定し、８０％の割合でセリフＢの表示を決定する。

【１５６７】

更に、図９－３９（Ｃ）に示すように、第２セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、８０％の割合でセリフＣの表示を決定し、２０％の割合でセリフＤの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、３０％の割合でセリフＣの表示を決定し、７０％の割合でセリフＤの表示を決定する。

【１５６８】

つまり、第１セリフ予告演出が実行される場合の方が、第２セリフ演出が実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、変動パターンとしてはノーマルリーチ大当りの変動パターンは存在しないので、第１セリフ予告演出が実行される場合については、セリフＢが表示される場合の方が、セリフＡが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、第２セリフ予告演出が実行される場合については、セリフＤが表示される場合の方が、セリフＣが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割当（大当り期待度）が高く設定されている。

【１５６９】

尚、セリフ予告演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示するセリフに応じたセリフ予告演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【１５７０】

（弱スーパーリーチタイトル演出設定処理）

低ベース状態においてスーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１３、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－５、ＰＢ１－６、ＰＢ１－８、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１、ＰＢ１－１２）の変動パターンの可変表示を開始するとき、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて弱スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

【１５７１】

図９－４０（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、８０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、２０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。

【１５７２】

尚、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた弱スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【１５７３】

（強スーパーリーチタイトル演出設定処理）

強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ０

０３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて強スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

【１５７４】

図９－４０（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、７０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、９０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、１０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。

【１５７５】

つまり、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時や強スーパーリーチのリーチ演出開始時において、タイトルが赤色で表示される場合はタイトルが白字で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、強スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合は、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。

【１５７６】

尚、強スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた強スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【１５７７】

（カットイン演出設定処理）

強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいてカットイン演出の実行の有無やカットイン演出の演出パターン（カットイン演出において表示する文字）を決定する。

【１５７８】

図９－４１に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、２０％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、７０％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、６０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、３５％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、５％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。

【１５７９】

つまり、強スーパーリーチのリーチ演出の実行中においては、カットイン演出として「激熱！」の文字が表示される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、カットイン演出が実行されない場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（強スーパーリーチ演出の実行中における大当り期待度：「激熱！」表示＞「熱！」表示＞表示なし（カットイン演出非実行））。

【１５８０】

尚、カットイン演出設定処理においてカットイン演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出として表示する文字に応じたカットイン演出用のプロ

セステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【１５８１】

（演出の流れ）

上記のように可変表示の開始時に変動パターンや可変表示結果に応じて実行される演出が異なっており、また、一部の演出については、可変表示結果に応じて実行割合が異なっている。

【１５８２】

ここで、各演出の実行順や実行タイミングについて、低ベース状態における可変表示を例に説明する。

【１５８３】

先ず、図９－１０５（Ａ１）～図９－１０５（Ａ３）に示すように、可変表示の開始時に可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定されている場合は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される。その後、図９－１０５（Ａ４）～（Ａ６）に示すように、可変表示の開始時にセリフ予告演出（第１セリフ予告演出または第２セリフ予告演出）の実行が決定されている場合は、予告ボタン演出を含むセリフ予告演出が実行される。

【１５８４】

次に、当該可変表示が擬似連演出の実行を含む変動パターンによる可変表示である場合は、図９－１０５（Ａ７）～図９－１０５（Ａ１５）、図９－１０６（Ａ１６）～図９－１０６（Ａ２７）に示すように、擬似連演出が実行される。尚、図９－１０５（Ａ７）～図９－１０５（Ａ１５）、図９－１０６（Ａ１６）～図９－１０６（Ａ２７）では、擬似連演出が１回または２回実行されるようになっているが、擬似連演出は、変動パターンによっては３回まで実行される。そして、図９－１０６（Ａ２８）～図９－１０６（Ａ３１）に示すように、最大３回の擬似連演出が実行された後は、左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、ノーマルリーチ演出が実行される。尚、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が０回～２回である場合は、ノーマルリーチ演出の演出結果として飾り図柄がはずれの組み合わせで停止し、可変表示が終了する。

【１５８５】

一方で、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が３回である場合は、図９－１０７（Ａ３０）～図９－１０７（Ａ３６）に示すように、ノーマルリーチ演出から弱スーパーリーチ演出に移行する。該弱スーパーリーチ演出については、先ず、図９－１０７（Ａ３３）及び図９－１０７（Ａ３４）に示すように、弱スーパーリーチタイトル演出が実行される。また、当該可変表示が強スーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展する旨（図９－１０７（Ａ３６）参照）が表示された後、図９－１０７（Ａ３７）～図９－１０７（Ａ３９）に示すように、発展演出が実行される。

【１５８６】

尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンによる可変表示である場合は、特に図示しないが、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展しない旨（弱スーパーリーチ演出であれば、図９－１０７（Ａ３８）のボーリングのピンが全て倒れた画像に替えて、ボーリングのピンが少なくとも１本倒れていない画像）が表示された後、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【１５８７】

発展演出実行後は、図９－１０７（Ａ４０）～図９－１０７（Ａ４７）、図９－１０８（Ａ４８）～図９－１０８（Ａ５４）に示すように、強スーパーリーチ演出が実行される。強スーパーリーチ演出としては、先ず、図９－１０７（Ａ４０）及び図９－１０７（Ａ４１）に示すように、強スーパーリーチタイトル演出が実行される。そして、可変表示開始時においてカットイン演出の実行が決定されている場合、強スーパーリーチタイトル演出後において強スーパーリーチ演出が進行していくと、図９－１０７（Ａ４５）～図９－

１０７（Ａ４７）に示すように、予告ボタン演出を含むカットイン演出が実行される。
【１５８８】
更に強スーパーリーチ演出が進行していくと、図９－１０８（Ａ５１）に示すように、決めボタン演出が実行される。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果が大当りとなる旨（図９－１０８（Ａ５２）～図９－１０８（Ａ５４）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像）が表示されるとともに、更に可動体３２の動作が実行される。そして、強スーパーリーチ演出の後は、図９－１０８（Ａ５４）～図９－１０８（Ａ５７）に示すように、図柄揃い演出として飾り図柄の大当りを示す組み合わせでの表示が行われる。
【１５８９】
尚、可変表示結果がはずれである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果がはずれとなる旨（図９－１０８（Ａ５８）～図９－１０８（Ａ６１）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒さずに画面にヒビが入る画像）が表示されるとともに、飾り図柄のはずれの組み合わせでの停止表示が実行され、可変表示が終了する。
【１５９０】
尚、図９－１０５～図９－１０８には図示していないが、可変表示結果がはずれとなる場合は、各飾り図柄の停止を対象とした図柄停止時拡大演出が実行されるようになっており、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて制御される大当り遊技状態や高ベース状態において第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出、ファンファーレ演出、Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功時演出、Ｖ入賞時演出、保留連示唆演出、保留連報知演出、第１賞球数報知演出、第２賞球報知演出、エンディング演出等の演出が実行されるようになっている。更に、高ベース状態から移行したばかりの低ベース状態においては、第１左打ち表示演出が実行されるようになっている。更に、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに打ち込まれた場合には、第２左打ち表示演出が実行されるようになっている。
【１５９１】
（各演出の演出態様）
次に、パチンコ遊技機１における各演出の演出態様に付いて説明する。
【１５９２】
（可変表示開始時図柄拡大演出）
先ず、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行が決定されている場合については、図９－４２（Ａ）～図９－４２（Ｆ）、図９－１００（Ａ）～図９－１００（Ｅ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の順で可変表示（スクロール表示）が開始される。このとき、各飾り図柄は可変表示の開始に応じて拡大表示されることはない。そして、全ての飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄の可変表示が開始されてから所定期間（例えば、１秒）が経過すると、各飾り図柄の高速での可変表示が開始される。尚、図９－４２（Ａ）～図９－４２（Ｆ）、図９－４３（Ａ）～図９－４３（Ｇ）に示す飾り図柄の可変表示は、変動パターンＰＡ１－２が決定されたときには実行されない。変動パターンＰＡ１－２に基づく飾り図柄の可変表示の開始時において、各飾り図柄は、表示サイズの変化やエフェクトの表示を伴わずに同時にスクロール表示を開始するようになっている。このようにすることで、短縮変動において余分な時間を割くことなくスムーズに飾り図柄の可変表示を開始することができる。
【１５９３】
可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、各飾り図柄の可変表示開始タイミ

ングにおいて、可変表示を開始する飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ０が表示される。尚、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、可変表示を開始する各飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する形態も考えられるが、図９－１００（Ａ'）～図９－１００（Ｅ'）に示すように、各飾り図柄の可変表示の視認性を確保するためにも、拡大エフェクトの表示が終了した後のタイミングから飾り図柄の可変表示を開始する必要があるため、左右中の飾り図柄全てに対して拡大エフェクトを表示すると、装飾エフェクトＳＥ０を表示する場合よりも全てのエフェクトの表示終了までに要する時間が長くなってしまう。このため可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、飾り図柄を対象として拡大エフェクトではなく装飾エフェクトを表示するようになっている。

【１５９４】

一方で、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示図柄拡大演出の実行が決定されている場合については、図９－４３（Ａ）～図９－４３（Ｆ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の拡大表示が同時に実行される。また、これら飾り図柄の拡大表示時には、各飾り図柄を対象として環状の装飾エフェクトＳＥ１（本発明における第１エフェクト）が表示される。そして、各飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ１の表示が終了すると、各飾り図柄の可変表示が同時に開始される。尚、装飾エフェクトＳＥ１は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。

【１５９５】

（図柄停止時拡大演出）

飾り図柄の停止時には、図柄停止時拡大演出が実行される。図柄停止時拡大演出としては、図９－４４（Ａ）～図９－４４（Ｌ）および図９－４５（Ｍ）、図９－４５（Ｎ）に示すように、先ず、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて飾り図柄（左図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（左図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。次に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて飾り図柄（右図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（右図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。そして、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄（中図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（中図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示が終了すると可変表示が終了し、アクティブ表示エリア５Ｆにおいて当該可変表示に応じたアクティブ表示が消去される。尚、装飾エフェクトＳＥ２は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。また、装飾エフェクトＳＥ２の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く設定されており、変動終了間際に遊技者の期待感を過度に煽ることなく、適切に遊技を盛り上げることができるようになっている。

【１５９６】

尚、図９－４４および図９－４５では「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて各飾り図柄の停止に応じて各飾り図柄の拡大表示及び装飾エフェクトの表示が実行される形態を例示したが、上記形態は非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出であり、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出としては、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄の停止時に該飾り図柄の拡大表示及び該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示は実行されない。

【１５９７】

尚、図柄停止時拡大演出では、図９－１０１（Ａ）～図９－１０１（Ｅ）、図９－１０２（Ｆ）に示すように、飾り図柄を対象に装飾エフェクトＳＥ２が表示される形態が例示

されているが、これは、図９－１０１（Ａ'）～図９－１０１（Ｅ'）、図９－１０２（Ｆ'）、図９－１０２（Ｇ'）に示すように、仮に飾り図柄を対象に拡大エフェクトを表示すると、図柄停止時拡大演出の実行頻度の高さから無駄に遊技者の大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を煽ってしまうからである。更には、各飾り図柄の停止タイミングによっては複数の拡大エフェクトが同時に表示されることによって飾り図柄の視認性が低下してしまうが、これを防ぐために各飾り図柄を対象とした拡大エフェクトを表示期間が重複しないように表示しようとすると、結果的に装飾エフェクトを表示する場合よりも全ての拡大エフェクトの表示が完了するまでに要する時間が長期化してしまうためである。

【１５９８】

（第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出）

可変表示中にセリフ予告演出の実行が決定されている場合については、図９－４６（Ａ）～図９－４６（Ｆ）、図９－４７（Ａ）～図９－４７（Ｆ）に示すように、飾り図柄の可変表示中（リーチの変動パターンでの可変表示中であればリーチ前のタイミング）において、先ず、第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の一部としての予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、図９－４６（Ｅ）、図９－４７（Ｅ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間の開始時には、操作促進画像ＳＳ１の視認性が損なわれない程度に発光エフェクトＨＥ１の表示をわずかに残している。このようにすることで、発光エフェクトＨＥ１及び操作促進画像ＳＳ１によって演出効果を高めつつ、適切に操作受付期間の開始を示すことができる。

【１５９９】

尚、予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される（図９－４６（Ｆ）、図９－４６（Ｇ）、図９－４７（Ｆ）、図９－４７（Ｇ）参照）。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される（図９－４６（Ｇ）、図９－４７（Ｇ）参照）。

【１６００】

第１セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図９－４６（Ｇ）～図９－４６（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けてキャラクタ画像ＣＡ１の移動表示が実行されるとともに、画像表示装置５の表示領域の左右方向から中央に向けて演出パターンに応じたセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が実行される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ１及びセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が終了すると、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂに応じた拡大エフェクトＫＥ１の表示が実行される。

【１６０１】

図９－８７（Ｂ）及び図９－９５（Ｐ）に示すように、第１セリフ予告演出は、セリフ

画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを対象とした拡大エフェクトＫＥ１が、画像表示装置５の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。特に拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において上下方向よりも左右方向に向けて移動距離が大きくなるように拡大表示されていくため、表示が終了するまでに特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ等の遊技に関する表示を行っている表示領域と重複表示されることはない。つまり、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【１６０２】

尚、図９－９５（Ｐ）に示すように、高ベース状態における第１セリフ予告演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【１６０３】

また、第２セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図９－４７（Ｇ）～図９－４７（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の左側方から右側方に向けてキャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が終了する（キャラクタが表示領域の右側方に到達する）と、演出パターンに応じたセリフ画像ＣＧ２の表示が実行される。尚、該セリフ画像の周囲には、該セリフ画像を囲む吹き出しとしての装飾エフェクトＳＥ３が表示される。

【１６０４】

尚、図９－４６及び図９－４７は遊技状態が低ベース状態であるときの第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出であるが、図９－６１及び図９－６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの可変表示中についてもこれら第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能となっている。

【１６０５】

尚、セリフ予告演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－４６及び図９－４７は遊技状態が低ベース状態である場合のセリフ予告演出である。図９－６１及び図９－６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出は、低ベース状態とは表示されている背景画像が異なるとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、低ベース状態と高ベース状態とでセリフ予告演出の演出態様を同一としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において第１セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態において第２セリフ予告演出を実行可能としてもよいし、低ベース状態において第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態においては、第１セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第３セリフ予告演出（拡大エフェクト有り、装飾エフェクト無し）及び第２セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第４セリフ予告演出（拡大エフェクト無し、装飾エフェクト有り）を実行可能としてもよい。

【１６０６】

上記したように、第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出とは、画像表示装置５においてキャラクタやセリフ画像を表示する演出であることは共通しているが、図９－１２２（Ａ）、図９－１２２（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示する演出であること、第２セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ２を囲う形状の装飾エフェクトＳＥ３を表示する演出であることが異な

っている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間は、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動期間（０．５秒）を含めて４秒となっており、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２の表示期間は、キャラクタ画像ＣＡ２の移動完了タイミングから６秒となっている。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、短い表示期間でもセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の数は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２を構成する文字の数よりも少ない。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の一つ一つを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが少ない文字数で構成されていても遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、図９－３９に示すように、第１セリフ予告演出の演出パターンとして、セリフＡの画像（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ）を表示するパターンとセリフＢの画像を表示するパターンとがあり、いずれのパターンもセリフ画像の表示期間は、移動期間を含めて４秒となっており、各セリフ画像を構成する文字の数は、セリフＡとセリフＢとで異なるものの、いずれもセリフＣ、セリフＤよりも少ない文字数となっている。また、第１セリフ予告演出がセリフＡを表示するパターンとセリフＢを表示するパターンとのいずれのパターンで実行される場合であっても、各パターンに対応したセリフ画像を模った拡大エフェクトが表示されるようになっており、セリフＡの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＡの画像の全体（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂそのもの）を模った態様で表示され、セリフＢの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＢの画像の一部（例えば、セリフＢを構成する複数の文字のうちの一文字のみ、またはセリフＢの画像の輪郭のみ）を模った態様で表示される。

【１６０７】

（擬似連演出）

可変表示中に擬似連演出が実行される場合は、図９－４８（Ａ）～図９－４８（Ｊ）に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止する。この状態で、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けて擬似連図柄の移動表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の拡大表示及び該擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が実行される。そして、擬似連図柄の拡大表示を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が終了すると、次に該拡大した擬似連図柄の縮小表示が実行される。このとき、擬似連図柄の縮小表示が終了するタイミングで、該縮小した擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ３の表示が実行される。尚、図示していないが、図９－４８（Ｄ）では、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示が開始される。また、図示しているように、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示の影響を受けずに拡大エフェクトＫＥ３の表示が開始される。擬似連図柄の振動表示は、拡大エフェクトＫＥ３の表示期間中も継続して実行され、拡大エフェクトＫＥ３の表示終了後、擬似連図柄が縮小表示する前に終了する。

【１６０８】

尚、可変表示中に擬似連演出が実行されない場合は、図９－４９（Ａ）～図９－４９（Ｄ）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止するが、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄が仮停止せずにはずれとなる組み合わせに応じた飾り図柄が停止する。このとき、装飾エフェクトＳＥ２などのエフェクトを表示しないことで、擬似連演出非実行時の残念感を過度に煽らないようにしている。

【１６０９】

図９－８８（Ａ）に示すように、擬似連演出は、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３が、画像表示装置５の表示領域中央部から上下方向及び左右方向に等しく拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３は、拡大

表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。尚、後述するように、拡大エフェクトＫＥ２の表示期間と拡大エフェクトＫＥ３の表示期間とは同じ長さであるが、拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間と拡大エフェクトＫＥ１の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３＞拡大エフェクトＫＥ１）となっている。第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する複数の文字を短期間のうちに遊技者に読んでもらう必要があるため、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間よりも短く設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６１０】

（ノーマルリーチ演出）

可変表示中にノーマルリーチ演出が実行される場合は、図９－５０（Ａ）～図９－５０（Ｌ）に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が停止する。このとき、これら飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて仮停止した飾り図柄の拡大表示及びこれら飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４の表示が実行される。ここで、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示でない場合は、飾り図柄のキャラクタ台座部が非表示となり、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の右上部にそれぞれ移動する。そして、これら飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部や右上部に到達すると、これら飾り図柄の数字部を対象として拡大エフェクトＫＥ５の表示が実行される。以降は、スーパーリーチのリーチ演出（弱スーパーリーチ演出または強スーパーリーチ演出）に移行する。尚、拡大エフェクトＫＥ４、ＫＥ５は、対象となる飾り図柄の種類に応じて態様が異なるため、リーチ態様となった飾り図柄の種類に応じた多種多様な拡大エフェクトによりノーマルリーチ演出開始時の演出効果を好適に高めることができる。また、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間と拡大エフェクトＫＥ５の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ４＞拡大エフェクトＫＥ５）となっている。拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄がリーチ態様となったときに表示されるため、長めに表示期間を設定することで、ノーマルリーチ演出が開始されてチャンスであることを好適に遊技者に示すことができる。対して、拡大エフェクトＫＥ５は、各飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の左上部に移動した後すぐにＳＰリーチに発展することを考慮して、短めに表示期間が設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ４と拡大エフェクトＫＥ５とで異なる（拡大エフェクトＫＥ５＞拡大エフェクトＫＥ４）。尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合、図９－５０（Ｈ）のシーンにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止している飾り図柄とは異なる種類の飾り図柄が停止する。このとき、飾り図柄表示エリア５Ｃに停止した飾り図柄を対象とした装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、ノーマルリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしているが、これに限定されるものではなく、強調度合いが他の演出に伴う装飾エフェクトよりも低いリーチはずれ用の装飾エフェクトを表示するようにし、適度に演出効果を高めるようにしてもよい。

【１６１１】

図９－８８（Ｂ）に示すように、ノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４が、画像表示装置５の表示領域における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒから上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である

。また、これら拡大エフェクトＫＥ４は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【１６１２】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図９－１２４（Ａ）及び図９－１２４（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ１と比較して、拡大エフェクトＫＥ４の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ１は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【１６１３】

また、図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図９－１２６（Ａ）及び図９－１２６（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ５の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ２の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ２と比較して、拡大エフェクトＫＥ５の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ２は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ５は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【１６１４】

（弱スーパーリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出）

可変表示中に弱スーパーリーチ演出が実行される場合は、先ず、図９－５１（Ａ）～図９－５１（Ｇ）、図９－５１（Ｅ'）～図９－５１（Ｇ'）に示すように、先ず、弱スーパーリーチタイトル演出として、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の初期画像とともに、該弱スーパーリーチ演出のタイトル画像が表示される。弱スーパーリーチ演出のタイトル画像としては、白色のタイトル画像ＴＧ１と赤色のタイトル画像ＴＧ１とのどちらが表示されるようになっており、どちらが表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【１６１５】

また、弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１の出現アニメーションの完了後は、これら弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が表示される。拡大エフェクトＫＥ６の種類として、白色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした白色の拡大エフェクトＫＥ６と、赤色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした赤色の拡大エフェクトＫＥ６と、があり、表示期間や表示パターンに差異はないが、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時とで異なる。尚、白色の拡大エフェクトＫＥ６と赤色の拡大エフェクトＫＥ６とで表示パターンに差異がないようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、赤色の拡大エフェクトＫＥ６が表示される場合、例えば、赤色のタイトル画像ＴＧ１の表示期間において、白色の拡大エフェクトＫＥ６のときよりも表示回数を増やして赤色の拡大

エフェクトＫＥ６を表示するようにしてもよいし、赤色の拡大エフェクトＫＥ６に加えて装飾エフェクトを表示するようにしてもよい。

【１６１６】

図９－８９（Ｅ）に示すように、弱スーパーリーチタイトル演出は、タイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が、画像表示装置５の表示領域において下方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ６の表示は、タイトル画像ＴＧ１と同位置から開始されるとともに、タイトル画像ＴＧ１は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ６は拡大表示されていく過程で表示エリア５Ｓと重複表示されることがない。また、拡大エフェクトＫＥ６は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。また、拡大エフェクトＫＥ６は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５とは異なり、タイトル画像ＴＧ１の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ６と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ６の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ６とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ６）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６１７】

弱スーパーリーチタイトル演出の終了後は、図９－５２（Ａ）～図９－５２（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の演出画像（ボーリングのピンを倒す演出画像）の表示が開始される。このとき、当該可変表示が弱スーパーリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合は、図９－５２（Ｄ）～図９－５２（Ｅ）に示すように、強スーパーリーチ演出に発展せずに可変表示結果がはずれとなることに応じた画像（ボーリングのピンが全て倒れなかった演出画像）の表示が行われるとともに、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止して可変表示が終了する。このとき、はずれの組み合わせで停止する飾り図柄などを対象として装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、弱スーパーリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしているが、これに限定されるものではなく、強調度合いが他の演出に伴う装飾エフェクトよりも低いリーチはずれ用の装飾エフェクトを表示するようにし、適度に演出効果を高めるようにしてもよい。一方で、当該可変表示が強スーパーリーチはずれまたは強スーパーリーチ大当りの変動パターンでの可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出の演出結果として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像（図９－５３（Ａ）に示すボーリングのピンが全て倒れた演出画像）が表示される。

【１６１８】

尚、弱スーパーリーチ演出では、拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、弱スーパーリーチ演出において表示されるいずれかの画像を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示してもよい。

【１６１９】

（発展演出）

上記したように弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された場合は、更に、発展演出が実行される。発展演出としては、図９－５３（Ａ）～図９－５３（Ｇ）に示すように、弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された後に、画像表示装置５の表示領域の上

方から下方に向けて「発展」の文字の移動表示が実行される。「発展」の文字が表示領域の中央部において停止すると、該「発展」の文字の周囲において装飾エフェクトＳＥ４として、先ず、炎のエフェクトの表示が開始され、その後、該「発展」の文字を対象とした拡大エフェクトＫＥ８の表示が開始される。尚、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ８の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ８の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ８とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６と比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ８）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６２０】

尚、発展演出における装飾エフェクトは、図９－５３（Ｄ）、図９－５３（Ｅ）に示すように、拡大エフェクトＫＥ８の表示の進行（拡大表示）に応じて拡大表示されていく。そして、図９－５３（Ｆ）、図９－５３（Ｇ）に示すように、拡大エフェクトの表示が終了した後も装飾エフェクトＳＥ４の拡大表示は継続され、最終的には弱スーパーリーチ演出の画像や「発展」の文字が装飾エフェクトによって隠蔽される。

【１６２１】

図９－８９（Ｆ）に示すように、発展演出は、「発展」の文字を対象とした拡大エフェクトＫＥ８が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ８は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、発展演出における装飾エフェクトＳＥ４は、拡大エフェクトＫＥ８よりも広い表示領域にかけて表示される装飾エフェクトであって、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される装飾エフェクトである。

【１６２２】

（強スーパーリーチタイトル演出）

強スーパーリーチタイトル演出としては、図９－５４（Ａ）～図９－５４（Ｇ）、図９－５５（Ａ）～図９－５５（Ｇ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラクタ画像ＣＡ３及び変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出のリーチタイトル画像ＴＧ３の表示が開始される。尚、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像ＴＧ３は、白色または赤色にて表示されるようになっており、リーチタイトル画像ＴＧ３がいずれの色で表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【１６２３】

また、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３は、表示開始から所定時間（例えば、２秒）に亘って漸次拡大表示される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３が規定の大きさに到達したことにより拡大表示が終了すると、次に拡大されたリーチタイトル画像ＴＧ３を対象として拡大エフェクトＫＥ９の表示が実行されるとともに、拡大エフェクトＫＥ９の表示開始よりも後のタイミングからリーチタイトル画像ＴＧ３の周囲において装飾エフェクトＳＥ５の表示も開始される。これら拡大エフェクトＫＥ９及び装飾エフェクトＳＥ５の表示が終了することによって変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタが戦うバ

トル演出が開始される（図９－５４（Ｇ）参照）。尚、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５、ＫＥ８とは異なり、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ９の対象であるリーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ９とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ９）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ６）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ８）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６２４】

尚、強スーパーリーチタイトル演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－５４及び図９－５５は遊技状態が低ベース状態である場合の強スーパーリーチタイトル演出である。図９－６４及び図９－６５に示すように、遊技状態が高ベース状態であるとき強スーパーリーチタイトル演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

【１６２５】

尚、強スーパーリーチタイトル演出では、図９－５４（Ｃ）～図９－５４（Ｅ）、図９－５５（Ｃ）～図９－５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色、つまり、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）にかかわらず装飾エフェクトＳＥ５の態様が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に応じて装飾エフェクトＳＥ５の態様を異ならせてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態に制御される割合を、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に加えてより遊技者にわかりやすく示すことができる。また、強スーパーリーチタイトル演出では、図９－５４（Ｃ）～図９－５４（Ｅ）、図９－５５（Ｃ）～図９－５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が表示される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ画像ＣＡ３を対象とした拡大エフェクトを表示するようにしてもよい。

【１６２６】

図９－９０（Ｇ）、図９－９６（Ｒ）に示すように、強スーパーリーチタイトル演出は、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が、画像表示装置５の表示領域において上方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ９の表示は、リーチタイトル画像ＴＧ３と同位置から開始されるとともに、リーチタイトル画像ＴＧ３は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ９は拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆと重複表示されることが

ない。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうちの第１期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示する拡大エフェクトである。

【１６２７】

尚、図９－９６（Ｒ）に示すように、高ベース状態における強スーパーリーチタイトル演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているため、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示の過程において、表示期間のうち第１期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複する拡大エフェクトでもある。

【１６２８】

尚、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色表示する場合と赤色表示する場合とで、画像表示装置５においてキャラクタ画像ＣＡ３、リーチタイトル画像ＴＧ３、装飾エフェクトＳＥ５、拡大エフェクトＫＥ９を表示することは共通しているが、図９－１２３（Ａ）、図９－１２３（Ｂ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示色（白色、赤色）に応じた色で拡大エフェクトＫＥ９を表示することが異なっている。つまり、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は白色で表示され、リーチタイトル画像ＴＧ３を赤色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は赤色で表示される。

【１６２９】

（カットイン演出）

カットイン演出としては、図９－５６（Ａ）～図９－５６（Ｊ）、図９－５７（Ａ）～図９－５７（Ｊ）、図９－９６（Ｓ）、図９－９７（Ｔ）に示すように、先ず、予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、当該予告ボタン演出は、図９－４６（Ｂ）～図９－４６（Ｇ）及び図９－４７（Ｂ）～図９－４７（Ｇ）と同様に、発光エフェクトＨＥ１の表示や後述するプッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションを伴う演出となっている。

【１６３０】

尚、予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、図９－５６（Ｆ）、図９－５６（Ｇ）、図９－５７（Ｆ）、図９－５７（Ｇ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクト（図９－４６（Ｇ）、図９－４７（Ｇ）参照）が図９－５６（Ｈ）、図９－５７（Ｈ）のシーンで表示される。

【１６３１】

プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作

する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、予告ボタン演出が終了され、カットイン演出として演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２（「熱！！」または「激熱！！」の文字）が表示される。このとき、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が表示される。尚、拡大エフェクトの表示開始タイミングは、図９－５６（Ｈ）、図９－５７（Ｈ）の破片画像が非表示となった後の図９－５６（Ｉ）、図９－５７（Ｉ）のシーンであるため、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が破片画像と混在して表示されず、双方の演出効果を高めることができる。また、画像ＫＧ１、ＫＧ２の表示期間は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了してから４秒であり、破片画像の表示期間は１秒であり、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間は１秒である。

【１６３２】

尚、カットイン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－５６及び図９－５７は遊技状態が低ベース状態である場合のカットイン演出である。図９－６６に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときのカットイン演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、図示していないが、高ベース状態におけるカットイン演出についてもプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに実行される。

【１６３３】

また、図９－９０（Ｈ）、図９－９１（Ｉ）、図９－９６（Ｓ）、図９－９７（Ｔ）に示すように、カットイン演出は、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象とした拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ１０は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるが、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、拡大エフェクトＫＥ１１は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるとともに、最終的に拡大エフェクトＫＥ１０よりも大きい画像として表示される（拡大エフェクトＫＥ１１は拡大エフェクトＫＥ１０よりも拡大率の大きい画像）であり、最終的にアクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される拡大エフェクトである。更に、拡大エフェクトＫＥ１１は、遊技状態が高ベース状態であるときに、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。尚、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、拡大エフェクトＫＥ１０の表示時と拡大エフェクトＫＥ１１の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速

さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１０＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１０）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６３４】

（決めボタン演出）

強スーパーリーチ演出の終盤には、決めボタン演出が実行される。決めボタン演出としては、図９－５８（Ａ）～図９－５８（Ｈ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ２（プッシュボタン３１Ｂの画像）及び該操作促進画像ＳＳ２を対象とした発光エフェクトＨＥ２の表示が実行される。より具体的には、決めボタン演出では、先ず発光エフェクトＨＥ２の表示が開始され、該発光エフェクトＨＥ２の表示中において操作促進画像ＳＳ２の表示が開始される。尚、決めボタン演出における発光エフェクトＨＥ２では、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトＨＥ１よりも高輝度の発光（強発光）を行う。尚、操作促進画像ＳＳ２及び発光エフェクトＨＥ２が表示される一連の表示期間（４秒）は、操作促進画像ＳＳ１及び発光エフェクトＨＥ１が表示される一連の表示期間（２秒）よりも長く設定されている。

【１６３５】

尚、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２は、図９－５８（Ｇ）、図９－５８（Ｈ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ２のアニメーションは、図９－４６（Ｅ）、図９－４６（Ｆ）、図９－４７（Ｅ）、図９－４７（Ｆ）、図９－５６（Ｆ）、図９－５６（Ｇ）、図９－５７（Ｆ）、図９－５７（Ｇ）と同様のアニメーションとなっている。このように、予告ボタン演出と決めボタン演出とで、操作促進画像が表示される前の見せ方が大きく異なる一方、操作促進画像が表示された後は共通のアニメーションにより操作促進画像の表示が行われるため、遊技者に与える印象を変えつつ、適切にプッシュボタン３１Ｂへの操作促進を行うことが可能となっている。尚、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（６秒）は、予告ボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（３秒）よりも長く設定されている。

【１６３６】

尚、決めボタン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－５８は遊技状態が低ベース状態である場合の決めボタン演出である。図９－６７に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの決めボタン演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

【１６３７】

そして、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了する。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、特に図示しないが、強スーパーリーチ演出の演出結果

として味方キャラクタが敵キャラクタを倒す等の大当りを示す演出画像が表示される。
【１６３８】
一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図９－６０（Ａ）～図９－６０（Ｄ）に示すように、強スーパーリーチ演出の演出結果として、決めボタン演出の開始直前の画像の明度が低下した画像等のはずれを示す演出画像が表示されるとともに、飾り図柄がリーチはずれを示す組み合わせで停止表示される。また、このとき、はずれを示す演出画像を対象として、本発明における装飾エフェクトとしてのヒビ画像ＨＢ１が表示される（図９－６０（Ａ）、図９－６０（Ｂ）参照）。
【１６３９】
（図柄揃い演出）
可変表示結果が大当りとなった場合は、リーチ演出の終了後に、大当り報知演出としての図柄揃い演出が実行される。図柄揃い演出としては、図９－５９（Ａ）～図９－５９（Ｉ）に示すように、先ず、「６６６」や「７７７」のように大当りの組み合わせで表示された飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の中央部において拡大表示が実行される。これら飾り図柄の拡大表示中は、飾り図柄の背後において渦状の装飾エフェクトＳＥ６の表示が実行される（図９－５９（Ａ）～図９－５９（Ｃ）参照）。そして、図９－５９（Ｃ）～図９－５９（Ｉ）に示すように、これら飾り図柄が所定の大きさまで拡大表示された後は、これら飾り図柄の通常の大き（可変表示中において表示される大きさ）までの縮小表示が実行される。尚、これら飾り図柄の縮小表示が完了したタイミングからは、各飾り図柄を対象として拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図９－５９（Ｃ）のシーンでは、拡大表示された飾り図柄に電気をイメージした装飾エフェクトが纏わりつくように表示され、飾り図柄が縮小表示したときに電気をイメージした装飾エフェクトが非表示となり、拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図９－５９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面には、経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。尚、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、大当りの組み合わせで飾り図柄が表示されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、画像表示装置５の表示領域中央に向けて可動体３２を動作させ、所定期間に亘って停止させるようにしてもよい。この場合、可動体３２によって遮蔽されている画像表示装置５の表示領域では、図９－５９（Ａ）～図９－５９（Ｃ）に示す背景及び装飾エフェクトＳＥ６が表示される。所定期間が経過したときには、可動体３２を所定位置（原点位置）に戻す復帰動作が開始され、可動体３２の復帰動作が行われている途中で図９－５９（Ａ）のシーンが開始され、図９－５９（Ｂ）のシーンが開始されるときには、可動体３２が原点位置で停止する。このようにすることで、飾り図柄の拡大表示及び拡大エフェクトＫＥ１２の表示が可動体３２により遮蔽されることなく、可動体３２により大当りしたことを好適に報知することができる。
【１６４０】
尚、図柄揃い演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図９－５９は遊技状態が低ベース状態である場合の図柄揃い演出である。図９－６８に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの図柄揃い演出は、飾り図柄の表示態様が異なっているとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるとともに、表示される飾り図柄の態様が低ベース状態と高ベース状態とで異なることから、表示される拡大エフェクトが異なる（拡大エフェクトＳＥ１２'が表示される）とともに、図示していないが、図９－６８（Ｃ）のシーンで拡大表示された飾り図柄に纏わりつくように表示される装飾エフェクトの種類が異な

る（炎をイメージした装飾エフェクトが表示される）。一方で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類、遊技効果ランプ９の点灯制御や、図示していないが、図９－５９（Ｉ）、図９－６８（Ｉ）のシーンで大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面に表示される経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトについては、低ベース状態の図柄揃い演出と高ベース状態の図柄揃い演出とで共通となっている。尚、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで、図柄揃い演出における装飾エフェクトＳＥ６の種類を異ならせてもよい。

【１６４１】

また、図９－９１（Ｊ）、図９－９７（Ｕ）に示すように、図柄揃い演出は、大当りを示す組み合わせで表示されている左右中の各飾り図柄（「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示された各飾り図柄）を対象とした拡大エフェクトＫＥ１２がそれぞれ上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。これら拡大エフェクトＫＥ１２のうち、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示される拡大エフェクトである。また、中の飾り図柄（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示される拡大エフェクトであり、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示される拡大エフェクトである。

【１６４２】

尚、遊技状態が高ベース状態であるとき、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部に表示されている表示エリア５Ｓと重複表示される拡大エフェクトでもある。また、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部において表示される第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。

【１６４３】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図９－１２５（Ａ）及び図９－１２５（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。

【１６４４】

また、図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図９－１２７（Ａ）及び図９－１２７（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。

【１６４５】

更に、ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出とを比較すると、図９－１２８（Ａ）及び図９－１２８（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、ノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄（２つの飾り図柄）を対象として、これら左右の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出であり、図柄揃い演出は、左右中の飾り図柄（３つの飾り図柄）を対象として、これら左右中の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ１２を最終的にノーマルリーチ演出での拡大エフェクトＫＥ４よりも大きく表示する演出（拡大エフェクトの拡大率：拡大エフェクトＫＥ１２＞拡大エフェクトＫＥ４）である。

【１６４６】

尚、図柄揃い演出は、図９－５０に示すノーマルリーチ演出と同じく飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出であるという点で同じであるが、図柄揃い演出は、左右中の３つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である一方で、ノーマルリーチ演出は、左右の２つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である点で異なっているとともに、図柄揃い演出の方がノーマルリーチ演出よりも最終的に拡大エフェクトが大きく表示される点や表示期間の長さ、拡大エフェクト自体が拡大していく速さ、透過率が上昇していく速さが異なっている。つまり、図柄揃い演出とノーマルリーチ演出とは、拡大エフェクトの表示パターンが異なる演出である。

【１６４７】

（リーチ示唆演出）

遊技状態が高ベース状態である場合の可変表示では、擬似連演出に替えて、リーチとなることを示唆するリーチ示唆演出が実行される場合がある。リーチ示唆演出としては、図９－６３（Ａ）～図９－６３（Ｅ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラクタＣＡ４が表示されるとともに、該キャラクタＣＡ４が「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用することによって、画像表示装置５の表示領域においてヒビＨＢ２が表示される。このとき、当該可変表示がノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図９－６３（Ｆ）、図９－６３（Ｇ）に示すように、キャラクタＣＡ４の作用によって破片画像が表示されるとともに左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、以降は変動パターンに応じたリーチ演出が実行される。一方で、当該可変表示が非リーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図９－６３（Ｆ'）、図９－６３（Ｇ'）に示すように、左右の飾り図柄として異なる図柄が停止し、以降は飾り図柄が非リーチの組み合わせで停止して可変表示が終了する。

【１６４８】

（ファンファーレ演出）

可変表示結果が大当りとなった後は、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態においては、先ず、大当り遊技状態に制御されたことを報知するファンファーレ演出が実行される。低ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図９－６９（Ａ）～図９－６９（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において６ラウンド大当りである旨の表示（図９－６９（Ｃ）～図９－６９（Ｉ）に示す「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ１の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ１を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図９－６９（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、６ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ１）を対象として拡大エフェクトＫＥ１３が表示される。また、図示していないが、図９－６９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｂ」から「！」に向けて、所定の周期（１秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【１６４９】

一方で、高ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図９－７０（Ａ）～図９－７０（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において１０ラウンド大当りである旨の表示（図９－７０（Ｃ）～図９－７０（Ｉ）に示す「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ２の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ２を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図９－７０（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、１０ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ２）を対象として拡大エフェクトＫＥ１４が表示される。尚、図９－７０（Ｂ）～図９－７０（Ｇ）に示す装飾エフェクトは、図９－６９（Ｂ）～図９－６９（Ｇ）に示す装飾エフェクトと共通の画像である。また、図示していないが、図９－７０（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｓ」から「！」に向けて、所定の周期（１秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【１６５０】

尚、図９－６９及び図９－７０に示すように、ファンファーレ演出は、低ベース状態と高ベース状態のどちらの可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されたかにかかわらず、必ず画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている状態で実行される。尚、該第２右打ち表示ＭＨ２は、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションや装飾エフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部に表示され、表示が完了した後は後述する装飾エフェクトＳＥ７Ｃを伴って表示される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１０とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大

エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６５１】

また、図９－９２（Ｋ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

【１６５２】

（第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出）

「大当りＡ」、「大当りＢ」の大当り遊技状態におけるファンファーレ演出の実行後は、第１右打ち表示演出が実行される。第１右打ち表示演出としては、図９－７１（Ａ）～図９－７１（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部において、第１右打ち表示ＭＨ１として、右向き矢印の画像及び「右打ち！」等の遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する画像が表示される。尚、図９－７１（Ｂ）～図９－７１（Ｄ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１は、画像表示装置５の表示領域の手前側から奥側に向けて移動するように表示される（フレームインするように移動表示される）画像であって、移動表示の終了とともに該第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示が実行される。またこのとき、右向き矢印ＲＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ７Ａが該右向き矢印ＲＹ１の振動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっている。尚、「大当りＣ」、後述する「大当りＤ」の大当り遊技状態におけるファンファーレ演出の実行後は、図９－７１（Ａ）～図９－７１（Ｄ）の表示が省略された第１右打ち表示演出が実行される。

【１６５３】

更に、第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示終了後は、該第１右打ち表示ＭＨ１を対象として装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される。第１右打ち表示演出の終了後は、画像表示装置５の表示領域において、遊技者に対して遊技球を第２大入賞口に入賞させるように指示する旨の画像が表示される。

【１６５４】

尚、第１右打ち表示演出では、図９－１０３（Ａ）～図９－１０３（Ｅ）、図９－１０４（Ｆ）、図９－１０４（Ｇ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１を対象に装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される形態が例示されているが、これは、図９－１０３（Ａ'）～図９－１０３（Ｅ'）、図９－１０４（Ｆ'）～図９－１０４（Ｈ'）に示すように、仮に第１右打ち表示ＭＨ１を対象に拡大エフェクトを表示すると、該拡大エフェクトの表示範囲の方が第１右打ち表示ＭＨ１に重複表示されることによって第１右打ち表示ＭＨ１の視認性が低下してしまうとともに、装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される場合よりも長期間に亘って表示されることにより好適遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示することができないためである。

【１６５５】

尚、第１右打ち表示演出の実行中は、第２右打ち表示演出として、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている。この第２右打ち表示ＭＨ２は、低ベース状態の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されたとき（ファンファーレ演出の開始時）に第１右打ち表示ＭＨ１の装飾エフェクトＳＥ７Ｂのような装飾エフェクトの表示を伴わず表示が開始されるようになっている。また、第２右打ち表示ＭＨ２は、第１右打ち表示ＭＨ１と同じく「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２とから構成されている。これら「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２のうち、「右打ち」の文字は経

時により表示態様が変化しない静止画として表示される一方で、右向き矢印ＹＲ２内には経時により右方向に向けて、所定の周期（３秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトＳＥ７Ｃが表示される。尚、装飾エフェクトＳＥ７Ｃは、第１右打ち表示演出の実行中に限らず、高ベース状態に制御されている期間において第２右打ち表示ＭＨ２とともに常時表示される。

【１６５６】

（Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功演出）

低ベース状態の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第１特別図柄の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合は、該大当り遊技状態中においてＶチャレンジ演出が実行される。尚、Ｖチャンレンジ演出は、４ラウンド目において実行される演出であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２大入賞口が開放され得るラウンドの前であればいずれのラウンド中にｃチャレンジ演出を実行してもよい。

【１６５７】

Ｖチャレンジ演出としては、図９－７２（Ａ）～図９－７２（Ｃ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の左部においてゲージＧの表示が開始されるとともに、該表示領域の中央部においてプッシュボタン３１Ｂを操作することによってゲージＧの更新を促すメッセージ画像ＭＧ１（図９－７２（Ａ）における「ボタン連打でゲージＧをためろ！」と表示されている画像）の表示が行われる。次に、該メッセージ画像ＭＧ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１５の表示が行われる。尚、拡大エフェクトＫＥ１５と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６５８】

メッセージ画像ＭＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１５の表示が終了すると、図９－７２（Ｄ）～図９－７２（Ｈ）、図９－７３（Ｉ）に示すように、メッセージ画像ＭＧ１に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間において遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの所定回数の操作や経時に応じて、ゲージＧの更新表示（下部から上部に向けてゲージＧが貯まっていく表示）が実行される。尚、図９－７２（Ｄ）～図９－７２（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３及び該操作促進画像ＳＳ３を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、Ｖチャレンジ演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像ＳＳ３の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ３が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。

【１６５９】

そして、実行中の大当り遊技が大当りＢの大当り遊技である場合は、図９－７３（Ｉ）～図９－７３（Ｌ）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様（ゲージＧが最上部まで貯まる（満タンになる）態様）で表示され、Ｖチャレンジ成功演出が実行される。Ｖチャレンジ演出としては、最終態様に変化したゲージＧを対象とした拡大エフェクトＫＨ１６と装飾エフェクトＳＥ８の表示が同時に実行された後、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図９－７３（Ｋ）に示す「チャレンジ成功！！」の表示）が表示される。

【１６６０】
一方で、実行中の大当り遊技が大当りＡの大当り遊技である場合は、図９－７３（Ｊ'）～図９－７３（Ｌ'）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様で表示されず、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行されない旨（図９－７３（Ｌ'）に示す「失敗・・・」の表示）が表示される。
【１６６１】
尚、図９－９２（Ｌ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。
【１６６２】
また、図９－９２（Ｌ）に示すように、Ｖチャレンジ示唆演出は、メッセージ画像ＭＧ１を対象とした拡大エフェクトが上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ示唆演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１５は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、。該Ｖチャレンジ示唆演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１５は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。
【１６６３】
更に、図９－９３（Ｍ）に示すように、Ｖチャレンジ報知演出は、ゲージＧを対象として装飾エフェクトＳＥ８が表示されるとともに、該ゲージＧを対象として拡大エフェクトＫＥ１６が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１６は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１６は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。
【１６６４】
（Ｖ入賞時演出）
大当り遊技中においてＶチャンレジ成功演出が実行された後は、大当り遊技中の６ラウンド目に第２大入賞口に遊技球が入賞すること、すなわちＶ入賞が発生することによってＶ入賞時演出が実行される。先ず、上記したＶチャレン成功演出が終了すると、大当り遊技の５ラウンド目において、画像表示装置５にて次の６ラウンド目において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図９－７４（Ａ）に示す「次のラウンドでＶを狙え！」の表示）が表示される。次に、大当り遊技の６ラウンド目が開始されると、先ず、画像表示装置５において開放制御が実行されている第２大入賞口に向けて遊技球を打ち出すよう促す旨（図９－７４（Ｂ）に示す「Ｖを狙え！」の表示）が表示される。この状態において６ラウンド目中に遊技球が第２大入賞口に入賞すると、画像表示装置５において遊技球が第２大入賞口に入賞したことに応じた「Ｖ」の文字Ｖ１が表示される。具体的には、図９－７４（Ｃ）～図９－７４（Ｇ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が表示される。

【１６６５】
更に、図９－９３（Ｎ）に示すように、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖ入賞時演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１７は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖ入賞時演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１７は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。
【１６６６】
（エンディング演出）
低ベース状態、高ベース状態において大当りして制御された大当り遊技が終了すると、大当り終了表示タイマの動作期間中においてエンディング演出が実行される。エンディング演出としては、図９－７５（Ａ）～図９－７５（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字等の制御される遊技状態を示す遊技状態報知画像ＹＨ１が表示される。具体的には、図９－７５（Ｂ）～図９－７５（Ｅ）に示すように、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が表示される。尚、エンディング演出の終了後、画像表示装置５では、高確高ベース状態や低確高ベース状態に応じた背景画像が表示されている状態で第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が実行される。また、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、後述する「大当りＤ」のいずれかの大当り遊技の終了に伴い、画像表示装置５において遊技状態報知画像ＹＨ１を表示するようにしているが、これに限定されるものではなく、「大当りＢ」、「大当りＣ」、「大当りＤ」の大当り遊技が終了したときには「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字と拡大エフェクトＫＥ１８を表示し、「大当りＡ」の大当り遊技が終了したときには「ＣＨＡＮＣＥ　ＴＩＭＥ突入！！」の文字と装飾エフェクトを表示するようにしてもよい。
【１６６７】
図９－９４（Ｏ）に示すように、エンディング演出は、遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該エンディング演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１８は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、エンディング演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１８は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。
【１６６８】
（第１左打ち表示演出）
高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数（１００回）の可変表示が実行された場合は、第１左打ち表示演出が実行される。先ず、図９－７６（Ａ）～図９－７６（Ｆ）に示すように、高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数の可変表示が実行されると、該特定回数目の可変表示中において該可変表示の終了後に高ベース状態が終了して低ベース状態に制御される旨（図９－７６（Ｂ）に示す「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示）が表示される。このとき、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示を対象として拡大エフェクトは表示されない。このようにすることで、高ベース状態が終了することに対してがっかりしている遊技者を煽ることなく適切に

高ベース状態が終了することを報知することができ、さらに、エンディング演出における「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の表示との間でメリハリをつけることができる。そして、遊技状態が低ベース状態に制御されると、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で記憶されていた第２特別図柄の保留記憶にもとづく可変表示（１～４回の第２特別図柄の可変表示）が実行される。

【１６６９】

これら低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される。第１左打ち表示演出としては、図９－７６（Ｄ）～図９－７６（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第１左打ち表示ＬＨ１が画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の中央部に表示される。第１左打ち表示ＬＨ１は、左向き矢印ＬＹ１と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【１６７０】

左向き矢印ＬＹ１は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第１左打ち表示ＬＨ１の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ９が該左向き矢印ＬＹ１の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技状態が低ベース状態に制御されたこと、すなわち、遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出す遊技状態に制御されたことを分かりやすくアピールすることができる。尚、第１左打ち表示演出は、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたことを条件に所定期間（８秒）に亘って実行される演出であるため、例えば、第１左打ち表示演出が実行されている一の可変表示が終了し、次の可変表示が開始された場合であっても該所定期間が経過するまでは終了しない演出である。また、低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたときに、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で第２特別図柄の保留記憶されていなかった場合、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が行われていない状況であっても第１左打ち表示演出が実行される。この場合、画像表示装置５において低ベース状態に対応した背景表示が表示され、該背景表示上に飾り図柄が停止している状態で第１左打ち表示演出が実行される。このとき、可変表示が開始されても第１左打ち表示演出が中断されることはない。

【１６７１】

（第２左打ち表示演出）

低ベース状態では、第１左打ち表示演出後においても、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示演出を実行可能となっている。例えば、図９－７７（Ａ）～図９－７７（Ｄ）に示すように、低ベース状態において遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した場合、該遊技球がゲートスイッチ２１にて検出されると、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示ＬＨ２が表示される。第２左打ち表示ＬＨ２は、左向き矢印ＬＹ２と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【１６７２】

左向き矢印ＬＹ２は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち

」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第２左打ち表示ＬＨ２の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ２の形状をした装飾エフェクトＳＥ１０が該左向き矢印ＬＹ２の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すようにより分かりやすく指示することができる。すなわち、第２左打ち表示演出における表示は、画像表示装置５の表示領域における表示位置と表示サイズ以外、第１左打ち表示演出における表示と共通の表示パターンとなっている。

【１６７３】

尚、第２左打ち表示演出としては、第１左打ち表示演出として表示される矢印（左向き矢印ＬＹ１）よりも小さいサイズの矢印（左向き矢印ＬＹ２）を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１左打ち表示演出と第２左打ち表示演出とで同一サイズの矢印を表示するようにしてもよい。また、低ベース状態において遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した遊技球がゲートスイッチ２１にて所定数（５個）検出されるまでは、第２左打ち表示演出を実行するようにし、所定数以上の遊技球の打ち込みがゲートスイッチ２１にて検出されたときには、第２左打ち表示演出を中断し、第１左打ち表示演出を実行するようにしてもよい。

【１６７４】

（第１賞球数報知演出）

大当り遊技状態や高ベース状態では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）を更新する第１賞球数報知演出を実行可能となっている。第１賞球数報知演出としては、図９－７８（Ａ）～図９－７８（Ｅ）に示すように、「大当りＡ」～後述する「大当りＤ」の大当り遊技状態において大入賞口に遊技球が入賞する毎（演出制御用ＣＰＵ１２０が大入賞口指定コマンドを受信する毎）に、画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、左上部）に表示されている第１賞球数の値を更新していく。このとき、値が更新される桁の数値を対象として、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が実行される。これら装飾エフェクトＳＥ１１は、値が更新される桁の数値に対して重複して表示されるようになっており、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が終了することによって更新後の値が遊技者から認識可能となる。

【１６７５】

（第２賞球報知演出）

また、大当り遊技状態では、「大当りＣ」、後述する「大当りＤ」の大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）の値が特定値（例えば、図９－７８（Ｆ）、図９－７８（Ｇ）に示す例では「１００００」）に達した場合には、第２賞球報知演出を実行可能となっている。第２賞球報知演出としては、図９－７８（Ｆ）、図９－７８（Ｇ）に示すように、第１賞球数が特定値に達した場合、画像表示装置５において特定値に達した旨を示す特定値到達画像ＴＯ１を表示する。このとき、特定値到達画像ＴＯ１の周囲には、該特定値到達画像ＴＯ１を装飾するための複数の装飾エフェクトＳＥ１２が表示されるようになっている。これら装飾エフェクトＳＥ１２が特定値到達画像ＴＯ１とともに表示されることによって、払い出された賞球数が特定数に到達したことを遊技者に対して分かりやすくアピールすることができる。

【１６７６】

（保留連示唆演出・保留連報知演出）

高ベース状態における可変表示にもとづく大当り遊技状態、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技状態においては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを示唆する、つまり、新たに始動入賞を発生させずとも再度大当り遊技状態に制御される保留連が発生する状況にあることを示唆する保留連示唆演出と、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを報知する保留連報知演出を実行可能となっている。

【１６７７】

保留連示唆演演出としては、図９－７９（Ａ）～図９－７９（Ｆ）、図９－８０（Ａ）～図９－８０（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央において保留連が発生することを示唆する旨のメッセージ画像ＭＧ２（図９－７９（Ｂ）に示す「ＶをＧＥＴせよ！」と表示されている画像）が表示される。次に、画像表示装置５の表示領域の中央において、メッセージ画像ＭＧ２に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となると、操作促進画像ＳＳ４の後方において該操作促進画像ＳＳ４を対象とした装飾エフェクトＳＥ１３が表示される。尚、図９－７９（Ｃ）～図９－７９（Ｅ）、図９－８０（Ｃ）～図９－８０（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４及び該操作促進画像ＳＳ４を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、保留連示唆演演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像ＳＳ４の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ４が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ４のアニメーションは、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出、決めボタン演出のときの操作促進画像と同様のアニメーションとなっている。

【１６７８】

そして、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて保留連報知演出が実行される。保留連報知演出としては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることに応じた「Ｖ」の文字Ｖ２が表示される。具体的には、図９－７９（Ｇ）～図９－７９（Ｊ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ２は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ２が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１９が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ１９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６７９】

一方で、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無い場合は、図９－８０（Ｇ）、図９－８０（Ｈ）に示すように、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて一時的に画像表示装置５の表示領域の全域の明度が低下し、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無いことが報知される。以降は、画像表示装置５の表示領域が戻り大当り遊技が継続される。

【１６８０】

尚、保留連報知演出では、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数にかかわらず同一態様の「Ｖ」の文字Ｖ２を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数に応じて「Ｖ」の文字Ｖ２の表示態様を異ならせてもよい。

【１６８１】

（デモ演出）

また、パチンコ遊技機１では、上記したように大当り遊技状態や低ベース状態、高ベース状態での可変表示中において各種演出を実行可能となっているが、遊技が実行されていない状態においては画像表示装置５においてデモ演出としてデモムービーを表示可能となっている。なお、遊技が実行されていない状態において、図１２のような遷移をするようにしてもよい。

【１６８２】

図９－８１（Ａ）、（Ｂ）に示すように、デモムービー表示（デモンストレーション演出）の開始条件が成立すると、第１シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第１シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第１シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示００３ＳＧ３０１が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示００３ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００３ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００３ＳＧ３０２が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示００３ＳＧ３０２が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア５Ｓには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【１６８３】

また、第１シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、例えば、企業名表示００３ＳＧ３０２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示００３ＳＧ３０２の透過率が低下するにつれて遊技効果ランプ９の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

【１６８４】

次に、第２シーンの「機種紹介１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ及び各キャラクタの名前を示す文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄが順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはこれら味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄに応じた装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図９－８１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。尚、「機種紹介１」パートにおいて遊技効果ランプ９は、画像表示装置５に表示される文字（文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ）に連動しない態様で点灯する。

【１６８５】

次に、第２シーンの「機種紹介２－１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ａがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８１（Ｇ）、（Ｈ）参照）。次いで、「機種紹介３－１」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示００３ＳＧ５０３と味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａとが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図９－８１（Ｉ）参照）。

【１６８６】

次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－２」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａ及び「敵から街を守れ！」

なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｂがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８１（Ｊ）、（Ｋ）参照）。その後「機種紹介３－２」の表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａが拡大表示されるとともに、カットイン表示及び該カットイン表示に応じたエフェクトとして、図９－８１（Ｃ）～図９－８１（Ｆ）にて表示したエフェクトと同一エフェクトである装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図９－８１（Ｌ）参照）。

【１６８７】

次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－３」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８２（Ｍ）～（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８２（Ｏ）参照）。

【１６８８】

尚、第２シーンにおける味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

【１６８９】

また、第２シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、「機種紹介３－１」や「機種紹介３－２」が表示されるときに緑フラシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄのアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字の二メーション表示に連動しない態様で点灯する。

【１６９０】

次に、第３シーンの表示が開始されると、背景に装飾エフェクトＳＥ２１が表示されるとともに、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図９－８２（Ｐ）～（Ｒ）参照）。また、このとき、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象として、該機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【１６９１】

次いで、「ＩＩ」なる文字からなるｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの右側（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示される（図９－８２（Ｓ）～（Ｔ）参照）。尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂのフェードイン表示の完了タイミングにおいては、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂを対象として拡大エフェクトＫＥ２１が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ２１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、

ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８、ＫＥ１９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【１６９２】

さらに、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して表示される（図９－８２（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

【１６９３】

尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの移動表示の完了によって、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが画像表示装置５の表示領域の中央部において一体となって表示される。このとき、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃを対象として、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【１６９４】

また、第３シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃが移動表示され規定表示位置に表示されたときに、遊技効果ランプ９がフラッシュ（点滅）する。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

【１６９５】

次に、第４シーンの「注意喚起１」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示００３ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図９－８２（Ｗ）参照）。次いで、「注意喚起２」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示００３ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００３ＳＧ３２２が表示される（図９－８２（Ｘ）参照）。尚、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２と事故防止表示００３ＳＧ３２２とを対象とした装飾エフェクトまたは拡大エフェクトは表示されないようになっている。

【１６９６】

遊技効果ランプ９は、「注意喚起１」及び「注意喚起２」のパートにおいてのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第４シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

【１６９７】

また、第４シーンにおいて遊技効果ランプ９は、例えば、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２が企業名表示００３ＳＧ３０２や機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃよりも強調して表示されることが防止される。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

【１６９８】

尚、図９－８７（Ａ）に示すように、デモ演出は、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象とした拡大エフェクトＫＥ２１が、画像表示装置５の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。そして、デモ演出における拡大エフェクトＫＥ２１は、拡大表示されている過程において画像表示装置５の表示領域の左上部にて、表示エリア５Ｓと重複表示されるようになっている。以上のように、デモンストレーション演出中に表示される装飾エフェクトの種類数は、装飾エフェクトＳＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２の２種類であり、デモンストレーション演出中に表示される拡大エフェクトの種類数は、拡大エフェクトＫＥ２１の１種類である。

【１６９９】

（演出毎のエフェクトの態様）

上記のように、各演出における拡大エフェクトは、図９－８５及び図９－８６に示すように、それぞれ異なる画像を模った画像として表示されるようになっている。すなわち、拡大エフェクトは、演出毎に全て異なる形状の画像である。また、拡大エフェクトは、対象となる画像よりも透過率の高い画像でもある。図９－９９に示すように、一部を除き対象となる画像とは形状の異なる画像であって、経時により大きさが変化しない画像である。また、装飾エフェクトは、対象となる画像と透過率が同一の画像でもある。

【１７００】

（各演出のタイミングチャート）

次に、可変表示開始時飾り図柄拡大演出、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、強スーパーリーチタイトル演出、図柄揃い演出、予告ボタン演出、決めボタン演出について図９－１０９～図９－１２１に示すタイミングチャートにもとづいて説明する。

【１７０１】

（可変表示開始時飾り図柄拡大演出）

まず、図９－１０９、図９－１１８、図９－１２１に示すように、可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、可変表示の開始タイミングである可変表示快指示飾り図柄拡大演出の開始タイミングから可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間Ａ１に亘って、飾り図柄が通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化された後、所定期間に亘って飾り図柄を「大」の状態で維持してから、再度飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ａ１は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間である。

【１７０２】

また、該期間Ａ１における飾り図柄を「大」の状態で維持している期間中においては、画像表示装置５において、飾図柄を対象として装飾エフェクトの表示が期間Ａ２に亘って実行される。更に、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、装飾エフェクトの表示開始タイミングから該装飾エフェクトに対応する装飾エフェクト対応音が期間Ａ３に亘って実行される。つまり、期間Ａ２は可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ａ３は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間である。

【１７０３】

ここで、可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、期間Ａ１は期間Ａ２及び期間Ａ３よりも長い期間に設定されており、期間Ａ２は期間Ａ３よりも長い期間に設定されている（Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３）。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が開始され、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が終了する。更には、飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから実行される一方で、装飾エフェクト対応音は装飾エフェクトの表示よりも早く出力を終了す

る。
【１７０４】
　更に、期間Ａ１から期間Ａ２を減算した期間は期間Ａ２よりも長い期間に設定されている。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。
【１７０５】
　尚、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。
【１７０６】
　また、遊技効果ランプ９は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから装飾エフェクトの表示及び装飾エフェクト対応音の出力開始タイミングまでの期間Ａ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は装飾エフェクトの表示終了後までの期間Ａ４２に亘って、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト（第１エフェクト）に応じた第１エフェクト表示用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間４３に亘って再度演出背景用発酵性業データにもとづいて発光制御が実行される。
【１７０７】
　（第１セリフ予告演出）
　図９－１１０、図９－１１８、図９－１２１に示すように、第１セリフ予告演出においては、第１セリフ予告演出の開始タイミングから該第１セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｂ１に亘って、第１セリフ予告演出の演出パターンに応じた第１セリフ画像が表示される。つまり、第１セリフ予告演出開始タイミングから第１セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｂ１は、第１セリフ予告演出における第１セリフ画像の表示期間である。尚、第１セリフ画像は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから、画像表示装置５の上端部から中央部にかけて移動表示される画像である。
【１７０８】
　第１セリフ画像の移動完了タイミングからは、該第１セリフ画像を対象として期間Ｂ２に亘って拡大エフェクトが表示されるとともに、期間Ｂ３に亘って該第１セリフ画像に応じた第１セリフ対応音が出力され、更に、期間Ｂ４に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｂ２は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｂ３は、第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間であり、期間Ｂ４は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。
【１７０９】
　ここで、第１セリフ予告演出においては、期間Ｂ１は期間Ｂ２、期間Ｂ３及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｂ３は期間Ｂ２及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されている（Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４、Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４）。
【１７１０】
　つまり第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像の移動完了タイミングから拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音及び拡大エフェクト対応音の出力が開始される。そして、これら拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音の出力、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、第１セリフ対応音の出力が最も遅く終了する。
【１７１１】
　更に、期間Ｂ１から期間Ｂ２を減算した期間は期間Ｂ２よりも長い期間に設定されている。つまり、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表

示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７１２】

尚、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【１７１３】

また、遊技効果ランプ９は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから第１セリフ画像の移動完了タイミングまでの期間Ｂ５１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は拡大エフェクトの表示期間（期間Ｂ２）と同一期間である期間Ｂ５２に亘って、第１セリフ予告演出用の拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＡにもとづいて発光制御が実行される。そして、第１セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｂ５３に亘って、拡大エフェクトの表示終了後に第１セリフ予告演出に応じた第１セリフ予告演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７１４】

（第２セリフ予告演出）

図９－１１１、図９－１１８、図９－１２１に示すように、第２セリフ予告演出においては、第２セリフ予告演出の開始タイミングから所定期間に亘って、画像表示装置５の左端部から中央部にかけてキャラクタ画像の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像の移動表示完了タイミングからは、第２セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｃ１に亘って第２セリフ予告演出の演出パターンに応じた第２セリフ画像が表示される。つまり、キャラクタ画像の移動完了タイミングから第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ１は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間である。

【１７１５】

また、キャラクタ画像の移動完了タイミングからは、第２セリフ画像を対象として期間Ｃ２に亘って装飾エフェクトが表示されるとともに、期間Ｃ３に亘って装飾エフェクト対応音と第１セリフ画像に応じた第２セリフ対応音とが出力される。つまり、期間Ｃ２は、第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｃ３は、第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間である。

【１７１６】

ここで、第２セリフ予告演出においては、期間Ｃ１は期間Ｃ２及び期間Ｃ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｃ２は期間Ｃ３よりも長い期間に設定されている（Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３）。

【１７１７】

つまり、第２セリフ予告演出では、第２セリフ画像の表示開始と同時に装飾エフェクトの表示、装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が開始され、第２セリフ画像の表示期間中に、装飾エフェクトの表示よりも先に装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が終了する。

【１７１８】

また、遊技効果ランプ９は、第２セリフ予告演出開始タイミングからキャラクタ画像移動完了タイミングまでの期間Ｃ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。更に、キャラクタ画像移動完了タイミングから装飾エフェクト対応音及びＢ第２セリフ対応音の出力終了直前までの期間Ｃ４２に亘って、第２セリフ画像を対象とした装飾エフェクト（第２エフェクト）に応じた第２エフェクト表示時用発光制御データＡにもとづいて発光制御が行われる。そして、以降は、第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ４３に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもと

づいて発光制御が実行される。
【１７１９】
（擬似連演出）
図９－１１２、図９－１１９、図９－１２１に示すように、擬似連演出においては、擬似連演出の開始タイミングから該擬似連演出の終了タイミングまでの期間Ｄ１に亘って、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄の表示が行われる。より具体的には、擬似連演出の開始タイミングから一定期間に亘って、画像表示装置５において擬似連図柄の低速可変表示（通常の飾り図柄の可変表示よりも低速での可変表示）が実行され、遊技者に対して擬似連図柄の仮停止が示唆される。そして、擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の仮停止タイミングから、擬似連図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる擬似連図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って擬似連図柄を「大」の状態で維持してから、擬似連図柄縮小表示期間において再度擬似連図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、擬似連演出の終了タイミングまで擬似連図柄の大きさは「中」の状態で維持させる。
【１７２０】
つまり、擬似連演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ｄ１は、擬似連演出における擬似連図柄の表示期間である。
【１７２１】
また、可変表示速度低速期間中から擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ２に亘って擬似連図柄を対象とした装飾エフェクトの表示が行われる。更に、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄拡大表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ３と、擬似連図柄縮小表示期間開始のタイミングから該擬似連図柄縮小表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ４とでは、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトが表示される。
【１７２２】
そして、期間Ｄ２と同一の期間である期間Ｄ５に亘って装飾エフェクト対応音が出力されるとともに、擬似連図柄拡大表示開始のタイミングからの期間Ｄ６及び擬似連図柄縮小表示開始のタイミングからの期間Ｄ７に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｄ２は、擬似連演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ３と期間Ｄ４は擬似連演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ５は、擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｄ６と期間Ｄ７は、拡大エフェクト対応音の出力期間である。
【１７２３】
ここで、擬似連演出では、期間Ｄ１は期間Ｄ２～期間Ｄ７よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ２と期間Ｄ５、期間Ｄ３と期間Ｄ４、期間６と期間Ｄ７は、それぞれ同一の長さの期間に設定されている。そして、期間Ｄ６は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ７は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている（Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞ＣＤ、Ｄ１＞Ｃ６、Ｄ１＞ＣＤ７、Ｄ３＝Ｄ４、Ｄ６＝Ｄ７、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４）。
【１７２４】
つまり、擬似連演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで開始されるとともに、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで終了する。また、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。そして、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。
【１７２５】
更に、期間Ｄ１から期間Ｄ２を減算した期間は期間Ｄ２よりも長い期間に設定されてお

り、期間Ｄ１から期間Ｄ３を減算した期間は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ１から期間Ｄ４を減算した期間は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、擬似連図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７２６】

そして、期間Ｄ２は、期間Ｄ３や期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【１７２７】

尚、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【１７２８】

また、遊技効果ランプ９は、擬似連演出開始タイミングから装飾エフェクトの表示開始タイミングまでの期間Ｄ８１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、装飾エフェクトの表示開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ８２に亘って、遊技者に対して擬似連図柄が仮停止することを煽ることに応じた擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄縮小表示の終了タイミングまでの期間Ｄ８３に亘って、擬似連図柄が仮停止したことに応じた擬似連図柄仮停止成功用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、擬似連図柄縮小表示の終了タイミングから擬似連演出終了タイミングまでの期間Ｄ８４に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７２９】

（ノーマルリーチ演出）

図９－１１３、図９－１１９、図９－１２１に示すように、ノーマルリーチ演出においては、ノーマルリーチ演出の開始タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄（左右の飾り図柄）が停止したタイミング）からノーマルリーチ演出の終了タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄（左右の飾り図柄）が画像表示装置５の表示領域の左右に移動開始したタイミング）までの期間Ｅ１に亘って、左右の飾り図柄の拡大表示及び縮小表示が行われる。より具体的には、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、停止した左右の飾り図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる飾り図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って左右の飾り図柄を「大」の状態で維持してから、飾り図柄縮小表示期間において再度左右の飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまで左右の飾り図柄の大きさは「中」の状態で維持させる。

【１７３０】

つまり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングからノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間であり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｅ１１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間である

。
【１７３１】
　また、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから期間Ｅ１１中の特定タイミングまでの期間Ｅ２に亘って左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｅ３に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われる。つまり、期間Ｅ２はノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｅ３はノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。
【１７３２】
　ここで、ノーマルリーチ演出では、期間Ｅ１は期間Ｅ１１、期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｅ１１は期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｅ３は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている（Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３、Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２）。
【１７３３】
　つまり、ノーマルリーチ演出では、左右の飾り図柄の拡大表示開始と共に拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が開始される一方で、これら飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、飾り図柄の拡大表示が最も遅く終了する。
【１７３４】
　更に、期間Ｅ１から期間Ｅ２を減算した期間は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている。つまり、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。
【１７３５】
　尚、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。
【１７３６】
　また、遊技効果ランプ９は、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力が共に実行されている特定タイミングまでの期間Ｅ４１に亘って、ノーマルリーチ演出における拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ４２に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。
【１７３７】
　（強スーパーリーチタイトル演出）
　図９－１１４、図９－１１５、図９－１２０、図９－１２１に示すように、強スーパーリーチタイトル演出においては、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからスーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１中に、強スーパーリーチ演出のタイトル画像（リーチタイトル画像）の拡大表示が行われる。具体的には、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１に亘って、リーチタイトル画像（白色または赤色の強スーパーリーチのタイトル画像）を、飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（リーチタイトル画像拡大表示期間）を経て飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでリーチタイトル画像は「大」の状態で維持させる。
【１７３８】

つまり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画画像の表示期間であり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからリーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングまでの期間Ｆ１１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間である。

【１７３９】

また、強スーパーリーチタイトル演出において、リーチタイトル画像の「大」状態での表示期間中において期間Ｆ２に亘ってリーチタイトル画像を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｆ３に亘ってリー異タイトル画像の表示色（白色または赤色）に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示終了後のタイミングから期間Ｆ４に亘って表示されている強リーチタイトル画像に応じた強リーチタイトル対応音の出力が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから強リーチタイトル対応音の出力開始タイミングまでの期間Ｆ５に亘って拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト対応音の出力が行われる。

【１７４０】

つまり、期間Ｆ２は、強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｆ３は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｆ４は、強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間であり、期間Ｆ５は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【１７４１】

ここで、強スーパーリーチタイトル演出では、期間Ｆ１は期間Ｆ１１、期間Ｆ２～期間Ｆ５のいずれよりも長い期間に設定されており、期間Ｆ５は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音よりも早く終了する。

【１７４２】

更に、期間Ｆ１から期間Ｆ２を減算した期間は期間Ｆ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｆ１から期間Ｆ３を減算した期間は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、リーチタイトル画像と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７４３】

そして、期間Ｆ２は、期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、リーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【１７４４】

尚、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【１７４５】

また、遊技効果ランプ９は、強リーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１と

同一の長さの期間である期間Ｆ６１に亘って、表示されているリーチタイトル画像の色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｆ１１の終了タイミング（リーチタイトル画像の拡大表示期間の終了タイミング）から装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｆ６２に亘って、強スーパーリーチタイトル演出での拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＣにもとづいて発光制御が実行され、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ６３に亘って、表示されているリーチタイトルの色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７４６】

（図柄揃い演出）

図９－１１６、図９－１２０、図９－１２１に示すように、図柄揃い演出においては、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１中に、各飾り図柄の拡大表示が行われる。具体的には、図柄揃い演出の開始タイミングから期間Ｇ１１に亘って、各飾り図柄の大きさを通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（飾り図柄拡大表示期間）を経て各飾り図柄を通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、各飾り図柄を「大」の状態のまま一定期間表示した後は、縮小表示期間（飾り図柄祝表表示期間）を経て各飾り図柄を「大」の状態から「中」の状態に変化させる。尚、期間Ｇ１１の終了タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでは、各飾り図柄は「中」の状態で表示が維持される。

【１７４７】

つまり、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１は、図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間であり、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｇ１１は、図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間である。

【１７４８】

また、図柄揃い演出において、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ２に亘って各飾り図柄に応じた装飾エフェクトの表示が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ３に亘って各飾り図柄に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄拡大表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ４に亘って装飾エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ５に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｇ６に亘って各飾り図柄の大きさが「大」の状態に変化したこと（拡大したこと）に応じた図柄サイズ変化対応音の出力が行われる。

【１７４９】

つまり、期間Ｇ２は、図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ３は、図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ４は、図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ５は、図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ６は、図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間である。

【１７５０】

ここで、図柄揃い演出では、期間Ｇ１は、期間Ｇ１１、期間Ｇ２～期間Ｇ６のいずれの期間よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｇ２は期間Ｇ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ５は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている（Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６、Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３）。つまり、図柄揃い演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、装飾エフェクト対応音の出力は装飾エフェクトの表示よりも早く終了し、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミ

ングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音の出力よりも早く終了する。

【１７５１】

更に、期間Ｇ１から期間Ｇ２を減算した期間は期間Ｇ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ１から期間Ｇ３を減算した期間は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【１７５２】

そして、期間Ｇ２は、期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【１７５３】

尚、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【１７５４】

また、遊技効果ランプ９は、図柄揃い演出の開始タイミングから各飾り図柄を「大」状態で維持している期間中までの期間Ｇ７１に亘って、図柄揃い演出における装飾エフェクトに応じた装飾エフェクト表示時用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、該期間Ｇ７１の終了タイミングから期間Ｇ１１の終了タイミングまでの期間７２に亘って、図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｇ１１の終了タイミングから拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｇ７３に亘って、図柄揃い演出における拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＤにもとづいて発光制御が実行され、以降は、図柄揃い演出の終了タイミングまで図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【１７５５】

（予告ボタン演出）

図９－１１７（Ａ）、図９－１２０、図９－１２１に示すように、予告ボタン演出においては、予告ボタン演出の開始タイミングから期間Ｘ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｘ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図９－１１７（Ａ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｘ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。

【１７５６】

（決めボタン演出）

図９－１１７（Ｂ）、図９－１２０、図９－１２１に示すように、決めボタン演出においては、決めボタン演出の開始タイミングから期間Ｙ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｙ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図９－１１７（Ｂ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｙ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。

【１７５７】

ここで、予告ボタン演出と決めボタン演出とについて、期間Ｙ１は期間Ｘ１よりも長い期間に設定されている。

【１７５８】

尚、上記した図９－１２１には記載されていないが、図柄停止時拡大演出の実行時において、装飾エフェクトが重複することなく飾り図柄が表示される期間は、飾り図柄に装飾

エフェクトが重複して表示される期間よりも長く設定されている。
【１７５９】
なお、各期間の長さは、次の通りである。
期間Ａ１（可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間）＝２０００ｍｓ
期間Ａ２（装飾エフェクトの表示期間）＝１０００ｍｓ
期間Ａ３（装飾エフェクト対応音の出力期間）＝８００ｍｓ
期間Ｂ１（セリフ画像の表示期間）＝４０００ｍｓ
期間Ｂ２（拡大エフェクトの表示期間）＝６００ｍｓ
期間Ｂ３（第１セリフ対応音の出力期間）＝２０００ｍｓ
期間Ｂ４（拡大エフェクト対応音の出力期間）＝９００ｍｓ
期間Ｃ１（セリフ画像の表示期間）＝６０００ｍｓ
期間Ｃ２（装飾エフェクトの表示期間）＝５０００ｍｓ
期間Ｃ３（第２セリフ対応音の出力期間）＝４５００ｍｓ
期間Ｄ１（擬似連図柄の表示期間（停止煽り～仮停止まで））＝７０００ｍｓ
期間Ｄ２（装飾エフェクトの表示期間）＝２０００ｍｓ
期間Ｄ３（擬似連図柄の拡大時における拡大エフェクトの表示期間）＝９００ｍｓ
期間Ｄ４（擬似連図柄の縮小時における拡大エフェクトの表示期間）＝１１００ｍｓ
期間Ｄ５（装飾エフェクト対応音の出力期間）＝１５００ｍｓ
期間Ｄ６（擬似連図柄の拡大時における拡大エフェクト対応音の出力期間）＝１１００ｍｓ
期間Ｄ７（擬似連図柄の縮小時における拡大エフェクト対応音の出力期間）＝１３００ｍｓ
期間Ｅ１（ノーマルリーチ演出の演出期間（リーチ態様の飾り図柄が所定サイズで可変表示を行う期間））＝８０００ｍｓ
Ｅ１１（ノーマルリーチ演出における飾り図柄の拡大表示期間）＝１０００ｍｓ
期間Ｅ２（拡大エフェクトの表示期間）＝７００ｍｓ
Ｅ３（拡大エフェクト対応音の出力期間）＝９００ｍｓ
期間Ｆ１（タイトル画像の表示期間）＝５０００ｍｓ
期間Ｆ１１（タイトル画像の表示開始から拡大完了までの期間）＝７５０ｍｓ
期間Ｆ２（装飾エフェクトの表示期間）＝１５００ｍｓ
期間Ｆ３（拡大エフェクトの表示期間）＝６５０ｍｓ
期間Ｆ４（強リーチタイトル対応音の出力期間）＝２５００ｍｓ
期間Ｆ５（拡大エフェクト対応音の出力期間）＝１０００ｍｓ
期間Ｇ１（図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間）＝５５００ｍｓ
期間Ｇ１１（飾り図柄の拡大・縮小表示期間）＝２５００ｍｓ
期間Ｇ２（装飾エフェクトの表示期間）＝１０００ｍｓ
期間Ｇ３（拡大エフェクトの表示期間）＝８００ｍｓ
期間Ｇ４（装飾エフェクト対応音の出力期間）＝７５０ｍｓ
期間Ｇ５（拡大エフェクト対応音の出力期間）＝１０００ｍｓ
期間Ｘ１（予告ボタン演出における装飾エフェクトの表示期間）＝７００ｍｓ
期間Ｙ１（決めボタン演出における装飾エフェクトの表示期間）＝１０００ｍｓ
このように、演出に応じて拡大エフェクトまたは装飾エフェクトの表示期間がそれぞれ異なっており、多様なエフェクトの見せ方で飾り図柄等のオブジェクトを好適に目立たせることができる。
【１７６０】
以上、特徴Ｂを説明してきたが、具体的な構成はこれらに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。
【１７６１】
（変形例１）

図９－１１３及び図９－１１６に示すように、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢによって遊技効果ランプ９の発光制御を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトに応じない発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う（例えば、図９－１２９に示すように、ノーマルリーチ演出の実行期間中全てにおいて、演習背景用発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う）ようにしてもよい。このようにすることで、未だスーパーリーチ演出に発展するかもわからない状況において、大当り遊技状態に制御されることに対する過度な期待感を遊技者に付与してしまうことを防ぐことができる。

【１７６２】

（変形例２）

また、第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２を対象として左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９を同一態様の装飾エフェクトＳＥ１０を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図９－１３０に示すように、第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２の出現時にいずれのエフェクトも伴わず表示した後は、左向き矢印ＬＹ２を対象として、左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９とは異なる装飾エフェクトＳＥ１４を表示してもよい。このようにすることで、画像表示装置５において左向き矢印ＬＹ１と左向き矢印ＬＹ２のどちらが表示されているかを遊技者に対して分かり易くできる。

【１７６３】

（変形例３）

また、図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象として、本発明における出現エフェクトとして装飾エフェクトＳＥ６を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象としては、装飾エフェクトＳＥ６に加えて、飾り図柄の拡大を強調するエフェクト（例えば、画像表示装置５の中央部から端縁部に向けて拡散するような風のエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。

【１７６４】

（変形例４）

また、図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域において、大当りの組み合わせの飾り図柄を対象として、本発明における滞在エフェクトとしての拡大エフェクトＫＥ１２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における滞在エフェクトとしては、拡大エフェクトＫＥ１２に加えて、大当りの組み合わせの飾り図柄を強調するエフェクト（例えば、各飾り図柄に光が反射するようなエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。

【１７６５】

（変形例５）

また、図柄揃い演出としては、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで共通の装飾エフェクトＳＥ６を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態における図柄揃い演出と高ベース状態における図柄

揃い演出とでは、異なる態様の装飾エフェクトを表示してもよい。

【１７６６】

（変形例６）

可変表示中の各種演出（可変表示開始時飾り図柄拡大演出、セリフ予告演出、擬似連演出、リーチ示唆演出、ノーマルリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出、発展演出、強スーパーリーチタイトル演出、カットイン演出、図柄揃い演出等の本発明の所定演出に該当する演出）と低ベース状態や高ベース状態において可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の保留記憶が存在しない状態におけるデモ演出（デモムービー。本発明のデモンストレーション演出に該当する演出）と、については、本発明のオブジェクトに該当するキャラクタや文字等を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定演出においては、特定のキャラクタや文字等の第１オブジェクトと該第１オブジェクトを対象とする第１エフェクトを表示可能とするとともに、デモンストレーション演出においては、所定演出とは異なるキャラクタや文字等の第２オブジェクトと該第２オブジェクトを対象とする第２エフェクトを表示可能とし、所定演出の実行期間中においては、第２オブジェクトと第２エフェクトとを表示不能である一方で、デモンストレーション演出の実行中においては、第１オブジェクトと第１エフェクトとを表示可能としてもよい。例えば、デモンストレーション演出における図９－８２（Ｏ）のシーンが実行された後であって図９－８２（Ｐ）のシーンが実行される前に、可変表示中に実行可能な演出の一部紹介を行う「演出紹介」パートの表示が開始される。「演出紹介」パートでは、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１がそれぞれ「ＤＥＭＯ」の表示とともに表示される。すなわち、可変表示中においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１を表示可能である一方で、図９－８２（Ｐ）～図９－８２（Ｖ）に示すデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができないものとなっており、デモンストレーション演出においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１を表示可能であるとともにデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができる。

【１７６７】

（変形例７）

第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として、ラウンド数が１０ラウンド、大当り遊技終了後の高ベース状態において確変制御と時短制御とが共に最大で１００回実行される大当りＣのみを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別としては、ラウンド数、大当り遊技終了後の高ベース状態における確変制御と時短制御の実行の有無や最大実行回数のいずれかが異なる大当り（本変形例７では、図９－１３１に示す大当りＤ）を設けてもよい。また、このように、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として大当りＣと大当りＤとを設ける場合については、大当りＤの大当り遊技中にて実行される演出について、表示されるエフェクトの種類数がデモ演出（デモムービー）中に表示される合計エフェクト数の種類数よりも多くなるようにしてもよい。尚、大当りＤの大当り遊技中において実行される演出は、図９－７０、図９－７５、図９－７８、図９－７９、図９－８０の通りである。

【１７６８】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【１７６９】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ａおよび特徴Ｂの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【１７７０】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ａおよび特徴Ｂの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りまたは、はずれとなる変動は、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを用いた変動を用い、その後、大当りとなり、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａおよび特徴Ｂにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトを用いて表現される変動を経由し大当りした後、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。また、図９－６９～図９－７６に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における種々のエフェクトを用いた見せ方をそのままとし、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を組み込むようにしてもよい。

（効果）特徴Ａおよび特徴Ｂの双方の特徴を備えることで、変動中に用いられるオブジェクトに対してエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高め、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

以下に、想定される例を記す。

【１７７１】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

（ファンファーレ期間前に報知された左打ち報知をファンファーレ期間に移行した際に終了させ、その後、表示される大当り名称表示に拡大エフェクトを付して強調する）

特徴Ａの図８－１９のように、ファンファーレ期間に移行する前に異常右打ち検出をした場合、異常左打ち指示を行い、その後、ファンファーレ期間に移行した際に、異常左打ち指示の表示を消し、ファンファーレ期間中に実行される演出として、特徴Ｂの図９－６９のように、大当り名称表示について、拡大エフェクトを付すようにする。

（効果）このように双方の特徴を備えるように構成することで、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中の異常左打ち指示を終了することによって、大当り遊技状態に制御されたときに、ファンファーレ演出の邪魔をせずに、遊技者が誤って左打ちで打球操作ハンドル３０を操作してしまうことを防止でき、大当り名称表示に対して、拡大エフェクトを付して表示するようにすることで、大当り開始前の遊技者の気持ちを高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

尚、異常左打ち指示を表示する際には、拡大エフェクトが付さないように表示することが好ましい。指示表示（指示画像）は、表示レイヤが優先されているため、表示レイヤによる強調ができる。大当り名称表示は、指示表示よりも表示レイヤが優先されていないた

め、拡大エフェクトを付すことで、優先されているレイヤに表示がある状態でも強調することができる。優先されている表示レイヤにおける表示（図８－１３における指示画像やシステム右打ち）については、拡大エフェクトを付さず、優先されていないレイヤにおける表示（飾り図柄、保留表示、キャラクタ表示、演出に用いられる文字表示等）については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付す思想を持つことで、双方の表示を程よく強調させることができる。

【１７７２】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

（ファンファーレ期間前に報知された玉切れエラーをファンファーレ期間に移行した際にも継続して表示させ、その後、表示される大当り名称表示に拡大エフェクトを付して強調する）

特徴Ａの図８－２１のように、ファンファーレ期間に移行する前に玉切れエラーをした場合、優先された表示レイヤにて玉切れエラー表示を行い、その後、ファンファーレ期間に移行した際に、玉切れエラー表示を継続して表示し、ファンファーレ期間中に実行される演出として、特徴Ｂの図９－６９のように、大当り名称表示について、拡大エフェクトを付すようにする。

このように双方の特徴を備えるように構成することで、ファンファーレ演出が実行されるときに実行中のエラー報知を継続して実行することによって、大当り遊技状態に制御されてもエラーが発生していることを遊技者に認識し易くさせ、好適なエラー報知を行うことができ、大当り名称表示に対して、拡大エフェクトを付して表示するようにすることで、大当り開始前の遊技者の気持ちを高めることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

尚、玉切れエラー表示は、拡大エフェクトや装飾エフェクトが付されないように表示することが好ましい。エラー表示は、表示レイヤが優先されているため、表示レイヤによる強調ができる。大当り名称表示は、エラー表示よりも表示レイヤが優先されていないため、拡大エフェクトを付すことで、優先されているレイヤに表示がある状態でも強調することができる。優先されている表示レイヤにおける表示（図８－１３における小図柄やエラー表示）については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付さず、優先されていないレイヤにおける表示（飾り図柄、保留表示、キャラクタ表示、演出に用いられる文字表示等）については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付す思想を持つことで、双方の表示を程よく強調させることができる。

また、エラー表示は、大当り名称表示を構成する複数の文字および複数の文字の拡大エフェクトに重畳するように表示することが好ましい。このような構成によれば、大当りタイトル表示が表示されているときに、エラーが発生した場合に、エラー画像が大当りタイトル表示の複数の文字および複数の文字の拡大エフェクトに重畳して表示されることによって、大当りタイトル表示に注目していた遊技者にエラー画像を認識させ易くすることができ、エラー発生後の遊技を円滑に進めることができる。

【１７７３】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

（エラー表示と注意喚起表示に拡大エフェクトを付さない）

図８－６５のように、注意喚起表示（のめり込み防止画像、取り忘れ防止画像）と、エラー表示と、の表示位置が被らないように表示するとともに、注意喚起表示およびエラー表示の双方については、拡大エフェクトや装飾エフェクトを付さないようにするほうが好ましい。エフェクトを付してしまうことにより、双方の表示にエフェクトが被ってしまい、遊技者に伝えたい情報を伝えることができなくなってしまうことを防止するためである。

【１７７４】

（特徴Ａと特徴Ｂの関係）

図８－６７に記載の獲得賞球更新演出のエフェクトについて、特徴Ｂに記載の装飾エフェクトの特徴を用いるようにしてもよい。

【１７７５】
本遊技機の特徴Ｆを以下に説明する。
【１７７６】
［特徴Ｆ１］
特徴Ｆ１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５０、図１３－５５
【１７７７】
［特徴Ｆ２］
特徴Ｆ２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となり、その後に前記閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５０、図１３－５５
【１７７８】
［特徴Ｆ３］
特徴Ｆ３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６０
【１７７９】
［特徴Ｆ４］
特徴Ｆ４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠され

ている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６０
【１７８０】
［特徴Ｆ５］
特徴Ｆ５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０
【１７８１】
［特徴Ｆ６］
特徴Ｆ６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０
【１７８２】
［特徴Ｆ７］
特徴Ｆ７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊

技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５５

【１７８３】

［特徴Ｆ８］

特徴Ｆ８の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－６７～図１３－６９

【１７８４】

［特徴Ｆ９］

特徴Ｆ９の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－６７～図１３－６９
【１７８５】
［特徴Ｆ１０］
特徴Ｆ１０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となり、その後に前記閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となり、その後に前記閉鎖状態となるときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が

内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５１～図１３－５３
【１７８６】
［特徴Ｆ１１］
特徴Ｆ１１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となり、その後に前記閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記特定内部進入部品とは異なる特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５０、図１３－５４、図１３－５５
【１７８７】
［特徴Ｆ１２］
特徴Ｆ１２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となり、その後に前記閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－６７～図１３－６９

【１７８８】
［特徴Ｆ１３］
特徴Ｆ１３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となり、その後に前記閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかって

ドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－６７～図１３－６９

【１７８９】

［特徴Ｆ１４］

特徴Ｆ１４の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５６

【１７９０】

［特徴Ｆ１５］

特徴Ｆ１５の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも前記外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９

【１７９１】
［特徴Ｆ１６］
特徴Ｆ１６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９

【１７９２】
［特徴Ｆ１７］
特徴Ｆ１７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記遊技機は、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、
を更に備え、
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、
前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、
前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６１～図１３－６４

【１７９３】
［特徴Ｆ１８］
特徴Ｆ１８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５６

【１７９４】

［特徴Ｆ１９］
特徴Ｆ１９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５０、図１３－５４、図１３－５６
【１７９５】
［特徴Ｆ２０］
特徴Ｆ２０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも前記外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９

【１７９６】
［特徴Ｆ２１］
特徴Ｆ２１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるとき

に、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９

【１７９７】
［特徴Ｆ２２］
特徴Ｆ２２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記遊技機は、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、
を更に備え、
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、
前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、
前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６１～図１３－６４

【１７９８】

［特徴Ｆ２３］

特徴Ｆ２３の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、

前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－５７～図１３－６０

【１７９９】

［特徴Ｆ２４］

特徴Ｆ２４の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも前記外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０、図１３－６７～図１３－６９
【１８００】
［特徴Ｆ２５］
特徴Ｆ２５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０、図１３－６７～図１３－６９

【１８０１】
［特徴Ｆ２６］
特徴Ｆ２６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記遊技機は、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、
を更に備え、
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、
前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、
前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０、図１３－６１～図１３－６４
【１８０２】
［特徴Ｆ２７］
特徴Ｆ２７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５７～図１３－６０
【１８０３】
［特徴Ｆ２８］
特徴Ｆ２８の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５０、図１３－５６
【１８０４】
［特徴Ｆ２９］
特徴Ｆ２９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よ

りも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも前記外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－６７～図１３－６９
【１８０５】
［特徴Ｆ３０］
特徴Ｆ３０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－６７～図１３－６９

【１８０６】

［特徴Ｆ３１］

特徴Ｆ３１の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠と接触しない位置に備え付けられており、

前記遊技機は、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、

を更に備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、

前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、

前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－６１～図１３－６４

【１８０７】

［特徴Ｆ３２］

特徴Ｆ３２の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、
前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第２開錠状態から該第１開錠状態となり、その後に該閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９
【１８０８】
［特徴Ｆ３３］
特徴Ｆ３３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、
前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第２開錠状態から該第１開錠状態となり、その後に該閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所

定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５１、図１３－５６
【１８０９】
［特徴Ｆ３４］
特徴Ｆ３４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、
前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第２開錠状態から該第１開錠状態となり、その後に該閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記特定内部進入部品とは異なる特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記第２開錠状態から前記第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５０、図１３－５４

【１８１０】

［特徴Ｆ３５］

特徴Ｆ３５の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、

前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第２開錠状態から該第１開錠状態となり、その後に該閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－６７～図１３－６９

【１８１１】

［特徴Ｆ３６］

特徴Ｆ３６の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態である閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開錠状態と、該第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態である第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記閉鎖状態であるときよりも前記第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、
前記ドア枠が前記閉鎖状態から前記第１開錠状態になったときに、前記特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置、かつ該ドア枠が前記第２開錠状態から該第１開錠状態となり、その後に該閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる該内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記外枠に施錠されている状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠または閉鎖した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－６７～図１３－６９

【１８１２】
［特徴Ｆ３７］
特徴Ｆ３７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備

え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６
【１８１３】
［特徴Ｆ３８］
特徴Ｆ３８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５６
【１８１４】
［特徴Ｆ３９］
特徴Ｆ３９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５０、図１３－５４、図１３－５６

【１８１５】
［特徴Ｆ４０］
特徴Ｆ４０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６５～図１３－６７
【１８１６】
［特徴Ｆ４１］
特徴Ｆ４１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかるこ

とで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６５～図１３－６７

【１８１７】

［特徴Ｆ４２］

特徴Ｆ４２の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記遊技機は、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、

を更に備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、

前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、

前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備

え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５６、図１３－６１～図１３－６４

【１８１８】

［特徴Ｆ４３］

特徴Ｆ４３の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、

前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられている、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０

【１８１９】

［特徴Ｆ４４］

特徴Ｆ４４の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠され

ている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５７～図１３－６０
【１８２０】
［特徴Ｆ４５］
特徴Ｆ４５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられ

ており、
特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５０、図１３－５４、図１３－５７～図１３－６０
【１８２１】
［特徴Ｆ４６］
特徴Ｆ４６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側

に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０、図１３－６７～図１３－６９
【１８２２】
［特徴Ｆ４７］
特徴Ｆ４７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０、図１３－６７～図１３－６９
【１８２３】
［特徴Ｆ４８］
特徴Ｆ４８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状

態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部とは反対側であって、遊技機を正面視した場合における奥行側の角部を備え、
前記角部は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠と接触しない位置、かつ該内枠が前記内枠第２開錠状態から該内枠第１開錠状態となり、その後に該内枠閉鎖状態となるときに、該外枠と接触しない位置に備え付けられており、
前記遊技機は、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、
を更に備え、
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、
前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、
前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかることで、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠または閉鎖する際に、内枠の角部が外枠に接触しない位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－５７～図１３－６０、図１３－６１～図１３－６４

【１８２４】
［特徴Ｆ４９］
特徴Ｆ４９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠され

ている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６
【１８２５】
［特徴Ｆ５０］
特徴Ｆ５０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときの

ほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５６
【１８２６】
［特徴Ｆ５１］
特徴Ｆ５１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、

前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９
【１８２７】
［特徴Ｆ５２］
特徴Ｆ５２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ

下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９

【１８２８】

［特徴Ｆ５３］

特徴Ｆ５３の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、

前記遊技機は、

ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、

前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、

遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、

前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、

前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、

前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態から前記ドア枠第１開錠状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、

前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、

前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、

前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態から前記内枠第１開錠状態になったときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、

前記遊技機は、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、

を更に備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、

前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、

前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、

前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を開錠した際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を開錠する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６、図１３－６１～図１３－６４

【１８２９】
［特徴Ｆ５４］
特徴Ｆ５４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつ

つ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６
【１８３０】
［特徴Ｆ５５］
特徴Ｆ５５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠の底面近傍には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、前記内枠の内枠所定部品に重畳するドア枠所定部品が備え付けられており、
前記ドア枠所定部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、前記内枠所定部品に接触しない位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、ドア枠底面付近のドア枠所定部品が内枠所定部品に接触しないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５１～図１３－５３、図１３－５６

【１８３１】
［特徴Ｆ５６］
特徴Ｆ５６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記特定内部進入部品とは異なる特別部品が前記ドア枠または前記内枠に備えられており、
前記特別部品と、前記内枠または前記ドア枠に備えられたスイッチと、が接触し、該スイッチが該特別部品により所定の深さ分押下されることで特定事象が発生可能であり、
前記特別部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となるときに、前記スイッチと接触するが、前記所定の深さ分押下されることはなく、その後に、前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該スイッチと接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠の垂れ下がったとしても、特定事象の発生には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５０、図１３－５４、図１３－５６

【１８３２】
［特徴Ｆ５７］
特徴Ｆ５７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該内枠の上面よりも該外枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９
【１８３３】
［特徴Ｆ５８］
特徴Ｆ５８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、
前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または該特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であり、かつ前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、該ドア枠の上面よりも該内枠の上面のほうが高い位置にあり、
前記ドア枠の上面は、前記内枠側よりも遊技者側のほうが高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６、図１３－６７～図１３－６９

【１８３４】
［特徴Ｆ５９］
特徴Ｆ５９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出をカスタムする演出カスタム手段を、備え、
前記遊技機は、
ドア枠と、内枠と、外枠と、を含む部品から構成され、
前記ドア枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を更に備え、

前記ドア枠は、
遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置があり、
前記内枠に施錠されている状態であるドア枠閉鎖状態と、該内枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態であるドア枠第１開錠状態と、該ドア枠第１開錠状態よりも前記ドア枠が開いている状態であるドア枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記内枠は、前記外枠に施錠されている状態である内枠閉鎖状態と、該外枠に施錠されている状態から開錠されたときの状態である内枠第１開錠状態と、該内枠第１開錠状態よりも該内枠が開いている状態である内枠第２開錠状態と、に変化可能であり、
前記ドア枠または前記内枠には、該ドア枠が前記ドア枠閉鎖状態であるときに、該内枠の内部または該ドア枠の内部に入り込む特定内部進入部品が備えられており、
前記ドア枠は、前記ドア枠閉鎖状態であるときよりも前記ドア枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記特定内部進入部品は、前記ドア枠が前記ドア枠第２開錠状態から前記ドア枠第１開錠状態となり、その後に前記ドア枠閉鎖状態となるときに、該特定内部進入部品とは異なる前記内枠の部品または前記特定内部進入部品とは異なる該ドア枠の部品に接触しない位置に備え付けられており、
前記内枠の底面近傍には、該内枠が前記内枠閉鎖状態であるときに、前記外枠の外枠特定部品に重畳する内枠特定部品が備え付けられており、
前記内枠は、前記内枠閉鎖状態であるときよりも、前記内枠第１開錠状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、
前記内枠特定部品は、前記内枠が前記内枠第２開錠状態から前記内枠第１開錠状態となり、その後に前記内枠閉鎖状態となるときに、前記外枠特定部品と接触しない位置に備え付けられており、
前記遊技機は、
遊技媒体を貯留可能な貯留部と、
遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、
上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、
前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部と、
を更に備え、
前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部が設けられ、
前記内枠には、該内枠の開閉を可能とする軸部があり、
前記カバー部は、前記軸部側に位置する箇所よりも、該軸部と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、
前記所定傾斜は、前記内枠が前記内枠閉鎖状態であるときから前記内枠第１開錠状態となったときに該内枠が垂れ下がる角度よりも大きい、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷がドア枠にかかってドア枠が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠を閉める際に、特定内部進入部品がドア枠の部品または内枠の部品と干渉することがないため、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。また、ドア枠および内枠が想定よりも垂れ下がったとしても、内枠を閉鎖する際に、内枠の底面近傍の内枠特定部品が外枠の外枠特定部品に接触しないような位置に備え付けられているため、さらなる遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。さらに、内枠を開錠した際に、ねじがカバー部材の所定制限部に嵌っていたとしても、内枠の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじが貯留部に逆流することがなく、ねじの回収が容易となる。
対応図面：図１３－３３、図１３－３９～図１３－４８、図１３－４９、図１３－５６、図１３－６１～図１３－６４
【１８３５】

（パチンコ遊技機１の構成等）
図１３－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置５００（図１３－３１参照）から発射されて打ち込まれる。
【１８３６】
尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【１８３７】
尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【１８３８】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【１８３９】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【１８４０】
また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。
【１８４１】
尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。
【１８４２】
画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記

憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

【１８４３】

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

【１８４４】

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

【１８４５】

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

【１８４６】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１３－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【１８４７】

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

【１８４８】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１３－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【１８４９】

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

【１８５０】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始

動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【１８５１】

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

【１８５２】

遊技盤２の所定位置（図１３－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【１８５３】

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

【１８５４】

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

【１８５５】

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

【１８５６】

尚、本実施の形態における遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左側の遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する特別入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右側の遊技領域２Ｒと、から構成されている。

【１８５７】

尚、本実施の形態における通常状態（低ベース状態）は、遊技者が主に左側の遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、本実施例における時短状態や確変状態（高ベース状態）、大当り遊技状態は、遊技者が右側の遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。

【１８５８】

つまり、本実施の形態における通常状態とは、主に第１特別図柄の可変表示が実行される遊技場であり、本実施の形態における時短状態や確変状態とは、主に第２特別図柄の可変表示が実行される遊技状態である。

【１８５９】

遊技機用枠３の上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが左右に設けられているとともに、上部右側には、後述する立体装飾ユニット４００（図１３－１において白塗り部分）が設けられている。また、遊技機用枠３の下部位置にはスピーカ８Ｕが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。

【１８６０】

遊技盤２の所定位置（図１３－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて

動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。

【１８６１】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置５００により遊技領域２Ｌ、２Ｒに向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル３０Ｌ、３０Ｒ（操作ノブとも言う）が設けられている。

【１８６２】

遊技領域２Ｌ、２Ｒの下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置５００へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿６１（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【１８６３】

遊技領域２Ｌ、２Ｒの下方における遊技機用枠３の右側下部には、遊技者が把持して押圧操作が可能な操作レバー３１Ａが取り付けられている。操作レバー３１Ａに対する操作は、操作レバーセンサ３５Ａ（図１３－２参照）により検出される。尚、操作レバー３１Ａには振動モータ４０が配置されており、該振動モータ４０の駆動によって操作レバー３１Ａが振動可能となっている。

【１８６４】

遊技領域２Ｌ、２Ｒの下方における遊技機用枠３の下部中央位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１３－２参照）により検出される。

【１８６５】

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

【１８６６】

（遊技の進行の概略）

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

【１８６７】

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

【１８６８】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示

装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。
【１８６９】
可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。
【１８７０】
尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【１８７１】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。
【１８７２】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。
【１８７３】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【１８７４】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【１８７５】
尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【１８７６】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【１８７７】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【１８７８】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向

上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【１８７９】

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

【１８８０】

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

【１８８１】

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

【１８８２】

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

【１８８３】

（演出の進行など）

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

【１８８４】

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

【１８８５】

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

【１８８６】

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

、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【１８８７】

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

【１８８８】

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

【１８８９】

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

【１８９０】

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

【１８９１】

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

【１８９２】

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

【１８９３】

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

【１８９４】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図１３－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている

。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【１８９５】

電源基板１７には、電源スイッチ９１Ｂが接続されており、該電源スイッチ９１Ｂを操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【１８９６】

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

【１８９７】

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

【１８９８】

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

【１８９９】

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

【１９００】

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

【１９０１】

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

【１９０２】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作

停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【１９０３】

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

【１９０４】

払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

【１９０５】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０Ｌ，３０Ｒを把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングによって遊技者が打球操作ハンドル３０Ｌ，３０Ｒを把持していることが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【１９０６】

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

【１９０７】

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

【１９０８】

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

【１９０９】

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

【１９１０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作レバーセンサ３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す

信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【１９１１】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【１９１２】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。
【１９１３】
また、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。
【１９１４】
ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域が配置されている。また、ＶＲＡＭ領域には変位画像を作成するための変位画像作成領域と、表示画像作成領域も配置されている。
【１９１５】
変位画像作成領域は、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ３画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。
【１９１６】
表示画像作成領域は、レイヤ１画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ２画像描画領域にて描画・配置された画像、レイヤ３画像描画領域にて描画・配置された画像を重畳（合成）した画像、または、レイヤ１画像描画領域にて描画・配置された画像と変位画像作成領域にて作成された変位画像を重畳（合成）した画像を画像表示装置５において表示するための表示用画像として作成する領域である。
【１９１７】
尚、レイヤ１画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５において最も表示優先度の高い画像（表示優先度：高）、レイヤ２画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画・配置される画像よりも表示優先度の低い画像（表示優先度：中）、レイヤ３画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置５において最も表示優先度の低い画像（表示優先度：低）にそれぞれ設定されている。つまり、レイヤ１は画像の表示優先度が最も高い上位レイヤであり、レイヤ２はレイヤ１よりも画像の表示優先度が低い中位レイヤであり、レイヤ３は画像の表示優先度が最も低い下位レイヤである。
【１９１８】
レイヤ１画像描画領域は、画像表示装置５の表示画面の下部において、第１特図保留記憶数及び第２特図保留記憶数を特定可能に表示する特図保留記憶表示エリア５Ｕを含む第

１インターフェイス画像と、画像表示装置５の表示画面の左上部において、飾り図柄よりも表示画面の小さい小図柄及び保留記憶数表示を含む第２インターフェイス画像を表示するためにこれら画像を描画する描画領域である。

【１９１９】

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

【１９２０】

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

【１９２１】

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

【１９２２】

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

【１９２３】

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

【１９２４】

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

【１９２５】

ランプ制御基板１４は、遊技効果ランプ９及び演出用ＬＥＤ４０２を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【１９２６】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【１９２７】

乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が

所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【１９２８】

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

【１９２９】

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

【１９３０】

図１３－３（Ａ）は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１３－３（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【１９３１】

図１３－３（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１９３２】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１３－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１９３３】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１３－３（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。

【１９３４】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド９６ＸＸＨは、パチンコ遊技機１にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドである。

【１９３５】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【１９３６】
当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【１９３７】
コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである

。
【１９３８】
コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。
【１９３９】
コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。コマンドＥ１００Ｈは、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。
【１９４０】
第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。
【１９４１】
尚、図１３－３（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。
【１９４２】
図１３－４は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１３－４に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【１９４３】
乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。
【１９４４】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【１９４５】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【１９４６】

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

【１９４７】

図１３－５は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【１９４８】

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

【１９４９】

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

【１９５０】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【１９５１】

図１３－６（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特

別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置お４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【１９５２】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図１３－６（Ｂ）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【１９５３】

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

【１９５４】

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

【１９５５】

図１３－６（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８０」～「９９」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは

大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【１９５６】

尚、図１３－６（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【１９５７】

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

【１９５８】

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

【１９５９】

図１３－７は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【１９６０】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを１種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、２種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。

【１９６１】

図１３－７に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

【１９６２】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリー

チ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【１９６３】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【１９６４】

図１３－８は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【１９６５】

具体的には、図１３－８（Ａ）～図１３－８（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。また、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【１９６６】

そして、図１３－８（Ｅ）に示すように、可変表示結果が大当りであるときは、遊技状態や保留記憶数（同種保留記憶数）にかかわらず大当り用変動パターン判定テーブルと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【１９６７】

例えば、図１３－８（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～６６０の範囲内であれば変動パターンを短縮無しの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６６１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に決定する。

【１９６８】

また、図１３－８（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７００の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７０１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に決定する。

【１９６９】

また、図１３－８（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７５０の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に決定する。

【１９７０】

また、図１３－８（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７５０の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－２）に決定する。

【１９７１】

尚、図１３－８（Ｃ）及び図１３－８（Ｄ）に示すように、低ベース状態で同種保留記憶数が３個であるときに可変表示結果がはずれとなる場合と、高ベース状態で可変表示結果がはずれとなる場合と、で短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）を同一割合で決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態で可変表示結果がはずれとなる場合は、低ベース状態で同種保留記憶数が３個であるときに可変表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）を決定してもよい。

【１９７２】

また、図１３－８（Ｅ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、スーパーリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－２）に決定する。

【１９７３】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらない１の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【１９７４】

図１３－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【１９７５】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１３－９に示すような遊技制御用データ保持エリア００５ＳＧ１５０が設けられている。図１３－９に示す遊技制御用データ保持エリア００５ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００５ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００５ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５とを備えている。

【１９７６】

第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されて

いない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【１９７７】

第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【１９７８】

一例として、第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【１９７９】

こうして第１特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１９８０】

尚、本実施の形態では、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【１９８１】

普図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００５ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【１９８２】

遊技制御フラグ設定部００５ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００５ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【１９８３】

遊技制御タイマ設定部００５ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００５ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【１９８４】

遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【１９８５】

遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【１９８６】

遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【１９８７】

図１３－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【１９８８】

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

【１９８９】

図１３－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１３－１０（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００５ＳＧ１９０が設けられている。図１３－１０（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００５ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００５ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００５ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００５ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００５ＳＧ１９４とを備えている。

【１９９０】

演出制御フラグ設定部００５ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００５ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【１９９１】

演出制御タイマ設定部００５ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における

演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００５ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【１９９２】

演出制御カウンタ設定部００５ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００５ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【１９９３】

演出制御バッファ設定部００５ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００５ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【１９９４】

本実施の形態では、図１３－１０（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００５ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という２つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【１９９５】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【１９９６】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａには、後述する先読み発光演出の対象であるか否かを示す先読み対象フラグを第１特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【１９９７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ

）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドの順に格納されていくことになる。

【１９９８】

図１３－１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１３－１０（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【１９９９】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【２０００】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１３－１１は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【２００１】

図１３－１１に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【２００２】

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

【２００３】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に

記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【２００４】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【２００５】

乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【２００６】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１３－１２のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１３－１２に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【２００７】

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

【２００８】

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

【２００９】

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

【２０１０】

（特別図柄プロセス処理）
図１３－１３は、特別図柄プロセス処理として、図１３－１２に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【２０１１】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１３－１２に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【２０１２】
ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。
【２０１３】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本実施の形態では、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。
【２０１４】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【２０１５】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、変動パターン設定処理は終了する。
【２０１６】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示

中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【２０１７】

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

【２０１８】

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

【２０１９】

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

【２０２０】

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

【２０２１】

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

【２０２２】

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

などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。

【２０２３】

（始動入賞判定処理）

図１３－１４は、図１３－１３に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００５ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００５ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００５ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００５ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００５ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「１」に設定する（００５ＳＧＳ１０３）。

【２０２４】

００５ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００５ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００５ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００５ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００５ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００５ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００５ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００５ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００５ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００５ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００５ＳＧＳ１０６）。

【２０２５】

００５ＳＧＳ１０３，００５ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００５ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００５ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【２０２６】

００５ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００５ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（００５ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部

における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００５ＳＧＳ１１０）。

【２０２７】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００５ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【２０２８】

００５ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００５ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１３－１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【２０２９】

ＣＰＵ１０３は、００５ＳＧＳ１１１の処理に続いて入賞時乱数値判定処理（ステップ００５ＳＧＳ１１２）を実行する。該入賞時乱数値判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、ステップ００５ＳＧＳ１０９において抽出した乱数値ＭＲ１と遊技状態に応じた表示結果判定テーブルとにもとづいて新たな始動入賞にもとづく可変表示結果が大当りであるか否かを判定する。

【２０３０】

可変表示結果がはずれである場合は、ステップ００５ＳＧＳ１０９において抽出した乱数値ＭＲ３と遊技状態に応じたはずれ用変動パターン判定テーブル（遊技状態が低ベース状態であればはずれ用変動パターン判定テーブルＡ、遊技状態が高ベース状態であればはずれ用変動パターン判定テーブルＤ）とにもとづいて変動カテゴリを判定する。

【２０３１】

また、可変表示結果が大当りである場合は、ステップ００５ＳＧＳ１０９において抽出した乱数値ＭＲ３と大当り用変動パターン判定テーブルにもとづいて変動カテゴリを判定する。そして、これら変動カテゴリを判定した後は、判定した可変表示結果及び変動カテゴリに応じた図柄指定コマンドと変動カテゴリコマンドとの演出制御基板１２への送信設定を行う。こうして設定された図柄指定コマンドや変動カテゴリコマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１３－１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【２０３２】

ＣＰＵ１０３は、入賞時乱数値判定処理に続いて、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００６ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１３－１２に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【２０３３】
００５ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか否かを判定する（００５ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（００５ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアしてから（００５ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００５ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値をクリアしてから（００５ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。
【２０３４】
（演出制御基板１２の主要な動作）
次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１３－１５のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１３－１５に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。
【２０３５】
その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ７３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。
【２０３６】
また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。
【２０３７】
ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。
【２０３８】
ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行

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

【２０３９】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、遊技待機状態において画像表示装置５においてメニュー画面を表示するとともに該メニュー画面において遊技者からの操作を受け付けることで実行可能な演出等を変更するメニュー操作処理（ステップＳ７９）と、が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【２０４０】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【２０４１】

（演出制御プロセス処理）

図１３－１６は、演出制御プロセス処理として、図１３－１５のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１３－１６に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、先読み発光演出を実行するための先読み発光演出処理（ステップＳ１６０）を実行する。先読み発光演出は、始動入賞が発生した際に、該始動入賞にもとづく可変表示結果が大当りであることをボタンランプ９ｅの発光及びスピーカ８Ｌ、８Ｒ、８Ｕからの効果音の出力によって示唆する演出である。

【２０４２】

尚、後述するように、本実施の形態における先読み発光演出は、演出モードが先読みモードに設定されており且つ遊技状態が通常状態であるときの第１特図保留記憶のみを対象として実行され得る演出である。また、先読み発光演出としてのボタンランプ９ｅの発光は、該先読み発光演出の対象となった始動入賞にもとづく可変表示中におけるスーパーリーチのリーチ演出開始タイミングまで継続して実行される。

【２０４３】

先読み発光演出決定処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶表示を、始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａの記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップＳ１６１）。

【２０４４】

尚、ステップＳ１６１において、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

【２０４５】

更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数報知演出するための保留記憶数報知演出処理（ステップＳ１６２）を実行する。保留記憶数報知演出は、始動入賞が発生した際に

、該始動入賞にもとづいて発生した保留記憶数（遊技状態が通常状態（低ベース状態）であれば第１特図保留記憶数、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）であれば第２特図保留記憶数）が３個目の保留記憶である場合、所定期間（例えば、３秒間）に亘って振動モータ４０を駆動させて操作レバー３１Ａを振動させる演出である。

【２０４６】

尚、後述するように、本実施の形態における保留記憶数報知演出は、該保留記憶数報知演出の実行が可能なように設定されている（保留数報知設定がＯＮに設定されている）ときのみ実行され得る演出である。

【２０４７】

上記したステップＳ１６０～ステップＳ１６２の処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグの値に応じて以下のステップＳ１７０～ステップＳ１７５の処理のいずれかを実行する。

【２０４８】

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

【２０４９】

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

【２０５０】

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

【２０５１】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"３"のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を"４"に更新する。また、大当り遊技状態を開始す

ることを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【２０５２】

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

【２０５３】

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

【２０５４】

（先読み発光演出処理）

図１３－１７は、図１３－１６に示す先読み発光演出処理の一例を示すフローチャートである。先読み発光演出処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図１３－１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００５ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶の内容を特定し（ステップ００５ＳＧＳ２２１）、第１特図保留記憶のエントリ内に先読み対象フラグがセットされていないエントリが有るか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２２２）。

【２０５５】

第１特図保留記憶のエントリ内に先読み対象フラグがセットされていないエントリが無い場合（ステップ００５ＳＧＳ２２２；Ｎ）はステップ００５ＳＧＳ２２９に進み、第１特図保留記憶のエントリ内に先読み対象フラグがセットされていないエントリが有る場合（ステップ００５ＳＧＳ２２２；Ｙ）は、第１特図保留記憶のエントリに既に先読み対象フラグとして「１」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、既にいずれかの第１特図保留記憶を対象として先読み発光演出の実行が決定されているか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２２３）。

【２０５６】

第１特図保留記憶のエントリに既に先読み対象フラグとして「１」がセットされているエントリが有る場合（ステップ００５ＳＧＳ２２３；Ｙ）は、ステップ００５ＳＧＳ２３２に進み、第１特図保留記憶のエントリに既に先読み対象フラグとして「１」がセットされているエントリが無い場合（ステップ００５ＳＧＳ２２３；Ｎ）は、更に遊技状態を特定し（ステップ００５ＳＧＳ２２４）、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるか否か、つまり、主に第１特別図柄の可変表示が実行される遊技状態であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２２５）。

【２０５７】

遊技状態が時短状態や確変状態である場合（ステップ００５ＳＧＳ２２５；Ｎ）は、ステップ００５ＳＧＳ２３２に進み、遊技状態が通常状態である場合（ステップ００５ＳＧＳ２２５；Ｙ）は、先読み発光演出を実行し得る先読みモード中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２２６）。先読みモード中ではない場合（ステップ００５ＳＧＳ２２６；Ｎ）は、ステップ００５ＳＧＳ２３２に進み、先読みモード中である場合（ステップ００５ＳＧＳ２２６；Ｙ）は、当該エントリ（先読み対象フラグがセットされていな

いエントリ）の変動カテゴリコマンド及び図柄指定コマンドを特定し（ステップ００５ＳＧＳ２２７）、特定したこれら変動カテゴリコマンド及び図柄指定コマンドにもとづいて先読み発光演出の実行の有無を決定する（ステップ００５ＳＧＳ２２８）。

【２０５８】

例えば、図１３－１８に示すように、変動カテゴリコマンドが「その他」であり図柄指定コマンドが「大当り」となる場合、すなわち、可変表示結果がノーマルリーチ大当りとなる場合は、先読み発光演出の非実行を１００％の割合で決定する。また、変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ」であり図柄指定コマンドが「大当り」となる場合、すなわち、可変表示結果がスーパーリーチ大当りとなる場合は、先読み発光演出の非実行を１％の割合で決定し、先読み発光演出の実行を９９％の割合で決定する。また、変動カテゴリコマンドが「非リーチ」であり図柄指定コマンドが「はずれ」となる場合、すなわち、可変表示結果が非リーチはずれとなる場合は、先読み発光演出の非実行を１００％の割合で決定する。また、変動カテゴリコマンドが「その他」であり図柄指定コマンドが「はずれ」となる場合、すなわち、可変表示結果がノーマルリーチはずれとなる場合は、先読み発光演出の非実行を１００％の割合で決定する。そして、変動カテゴリコマンドが「スーパーリーチ」であり図柄指定コマンドが「はずれ」となる場合、すなわち、可変表示結果がスーパーリーチはずれとなる場合は、先読み発光演出の非実行を９５％の割合で決定し、先読み発光演出の実行を５％の割合で決定する。

【２０５９】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチの可変表示のみを対象として先読み発光演出を実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチやノーマルリーチの可変表示を対象として先読み発光演出を実行可能としてもよい。

【２０６０】

更に、本実施の形態では、スーパーリーチの可変表示を対象として、可変表示結果が大当りであるか否かに応じて先読み発光演出の実行割合を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、先読み発光演出に演出用ＬＥＤ４０２（図１３－１参照）の発光態様が異なる複数の演出パターン（例えば、演出パターンＡと演出パターンＢ）を設け、先読み発光演出が演出パターンＡにて実行された場合は、先読み発光演出が演出パターンＢにて実行された場合よりも可変表示結果が大当りとなったときの大当り種別が遊技者によって有利な種別となる割合（例えば、確変大当りとなる割合や、大当り遊技のラウンド数が１０ラウンドとなる割合）が高くなるようにしてもよい。このようにすることで、先読み発光演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに遊技者を注目させることができる。

【２０６１】

図１３－１７に戻り、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００５ＳＧＳ２２８を実行した後、該ステップ００５ＳＧＳ２２８において先読み発光演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２３０）。先読み発光演出の実行を決定した場合（ステップ００５ＳＧＳ２３０；Ｙ）は、当該エントリの先読み対象フラグの値として「１」をセットしてステップ００５ＳＧＳ２３３に進み（ステップ００５ＳＧＳ２３１）、先読み発光演出の非実行を決定した場合（ステップ００５ＳＧＳ２３０；Ｎ）はステップ００５ＳＧＳ２３２に進む。

【２０６２】

尚、ステップ００５ＳＧＳ２３２の処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの先読み対象フラグとして「０」をセットしてステップ００５ＳＧＳ２３３に進む。

【２０６３】

ステップ００５ＳＧＳ２３３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み対象フラグの値が「１」にセットされているエントリが有るか否か、つまり、先読み発光演出の実行対象のエントリが有るか否かを判定する。先読み対象フラグの値が「１」にセットされているエントリが無い場合（ステップ００５ＳＧＳ２３３；Ｎ）は先読み発光演出処理を終了し、先読み対象フラグの値が「１」にセットされているエントリが有る場合（ステップ０

０５ＳＧＳ２３３；Ｙ）は、演出用ＬＥＤ４０２を発光させて先読み発光演出処理を終了する（ステップ００５ＳＧＳ２３４）。

【２０６４】

尚、ステップ００５ＳＧＳ２２９において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先読み発光演出を実行し得る先読みモード中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ２２９）。先読みモード中である場合（ステップ００５ＳＧＳ２２９；Ｙ）は、上記したステップ００５ＳＧＳ２３３、ステップ００５ＳＧＳ２３４の処理を実行し、先読みモード中でない場合（ステップ００５ＳＧＳ２２９；Ｎ）は先読み発光演出処理を終了する。

【２０６５】

（デモ演出制御処理・メニュー操作処理）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０がデモ演出制御処理やメニュー操作処理を実行する際の画像表示装置５の表示態様について図１３－１９（Ａ）～図１３－１９（Ｅ）にもとづいて説明する。先ず、図１３－１９（Ａ）、図１３－１９（Ｂ）に示すように、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれかにおいて特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ保留記憶数が０個の状態で所定期間が経過すると、画像表示装置５においてデモ演出の表示が開始される。このとき、画像表示装置５の表示領域の右部には、プッシュボタン３１Ｂの画像と該プッシュボタン３１Ｂを操作することによって画像表示装置５においてメニュー画面が表示されることを示すメッセージを含む操作促進画像Ｚ２が表示される。

【２０６６】

該操作促進画像Ｚ２が表示されている状態において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作すると、図１３－１９（Ｃ）に示すように、画像表示装置５におけるデモ演出の表示が終了し、メニュー画面として「演出モード設定」、「保留数報知設定」、「戻る」の項目を含むメニュー画像Ｚ３が表示される。また、画像表示装置５の右部には、操作レバー３１Ａの操作によって強調表示される項目を切り替えることができる旨を示す画像Ｚ４と、プッシュボタン３１Ｂの操作によって強調表示されている項目が選択される旨を示す画像Ｚ５が表示される。

【２０６７】

このようなメニュー画面の表示中において遊技者が操作レバー３１Ａとプッシュボタン３１Ｂの操作によって「演出モード設定」の項目を選択した場合は、図１３－１９（Ｄ）に示すように、画像表示装置５においてメニュー画面に替えて演出モードの設定画面が表示される。該演出モードの設定画面としては、「ノーマルモード」、「先読みモード」、「戻る」の項目が表示され、遊技者は、メニュー画面と同様に操作レバー３１Ａとプッシュボタン３１Ｂの操作によっていずれかの項目の強調表示及び選択を実行可能となっている。

【２０６８】

図１３－１９（Ｄ）に示す状態において遊技者が「ノーマルモード」の項目を選択すると、演出制御用ＣＰＵ１２０が前述した先読み発光演出を実行しないように処理（先読み発光演出処理のステップ００５ＳＧＳ２２６、ステップ００５ＳＧＳ２２９の処理で先読みモード中ではないと判定する）を行うよう設定を行う。また、遊技者が「先読みモード」の項目を選択すると、演出制御用ＣＰＵ１２０が先読み発光演出を実行可能なように設定処理（先読み発光演出処理のステップ００５ＳＧＳ２２６、ステップ００５ＳＧＳ２２９の処理で先読みモード中であると判定する）を行うよう設定を行う。

【２０６９】

また、メニュー画面の表示中において遊技者が操作レバー３１Ａとプッシュボタン３１Ｂの操作によって「保留数報知設定」の項目を選択した場合は、図１３－１９（Ｅ）に示すように、画像表示装置５においてメニュー画面に替えて保留数報知設定の画面が表示される。該保留数報知設定の画面としては、「ＯＮ」、「ＯＦＦ」、「戻る」の項目が表示され、遊技者は、メニュー画面と同様に操作レバー３１Ａとプッシュボタン３１Ｂの操作によっていずれかの項目の強調表示及び選択を実行可能となっている。

【２０７０】
図１３－１９（Ｅ）に示す状態において遊技者が「ＯＮ」の項目を選択すると、演出制御用ＣＰＵ１２０が前述した保留記憶数報知演出処理において、新たな始動入賞が発生した場合に遊技状態に応じた保留記憶数が３個に達したことにもとづいて操作レバー３１Ａを振動させるための設定（保留記憶数報知演出を実行するための設定）を行う。また、遊技者が「ＯＦＦ」の項目を選択すると、演出制御用ＣＰＵ１２０が前述した保留記憶数報知演出処理において、操作レバー３１Ａを振動させないための設定（保留記憶数報知演出を実行しないための設定）を行う。
【２０７１】
つまり、本実施の形態のパチンコ遊技機１では、遊技者の操作によって、先読み発光演出の実行の有無や保留記憶数報知演出の実行の有無を選択することが可能となっている。
【２０７２】
尚、図１３－１９（Ｃ）に示すメニュー画面の表示中に遊技者が「戻る」の項目を選択した場合は、画像表示装置５において再度デモ演出が表示され、図１３－１９（Ｄ）に示す演出モード設定の画面の表示中や図１３－１９（Ｅ）に示す保留数報知設定の画面の表示中に遊技者が「戻る」の項目を選択した場合は、画像表示装置５においてメニュー画面が表示される。
【２０７３】
（演出の流れ）
ここで、本実施の形態における各演出の実行順や実行タイミングについて、低ベース状態におけるスーパーリーチの可変表示を例に説明する。
【２０７４】
先ず、図１３－２０（Ａ１）～図１３－２０（Ａ１３）に示すように、可変表示が開始されて所定期間が経過すると、左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、ノーマルリーチ演出が実行される。該ノーマルリーチ演出については、図１３－２０（Ａ１３）に示すように、最終的に可動体３２が画像表示装置５の上方の原点位置から下方の演出位置まで自重により落下する落下動作が行われることによって、スーパーリーチ演出への発展が報知される。
【２０７５】
尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンによる可変表示である場合は、特に図示しないが、スーパーリーチ演出に発展しない旨（本実施の形態のノーマルリーチ演出であれば、図１３－２０（Ａ１２）のボーリングのピンが全て倒れた画像に替えて、ボーリングのピンが少なくとも１本倒れていない画像）が表示された後、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。
【２０７６】
ノーマルリーチ演出実行後は、図１３－２０（Ａ１４）～図１３－２０（Ａ１６）、図１３－２１（Ａ１７）～図１３－２１（Ａ３０）に示すように、スーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出としては、先ず、図１３－２０（Ａ１４）に示すように、スーパーリーチタイトル演出が実行される。
【２０７７】
更に強スーパーリーチ演出が進行していくと、図１３－２１（Ａ２０）に示すように、決めボタン演出が実行される。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果が大当りとなる旨（本実施の形態であれば図１３－２１（Ａ２１）～図１３－２１（Ａ２２）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像）が表示されるとともに、可動体３２が、画像表示装置５の上方の原点位置から下方の演出位置まで自重により落下する落下動作が実行される。そして、スーパーリーチ演出の後は、図１３－２１（Ａ２３）～図１３－２１（Ａ２６）に示すように、図柄揃い演出として飾り図柄の大当りを示す組合せでの表示が行われる。

【２０７８】
尚、可変表示結果がはずれである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果がはずれとなる旨（本実施の形態であれば図１３－２１（Ａ２７）～図１３－２１（Ａ３０）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒さずに画面にヒビが入る画像）が表示されるとともに、飾り図柄のはずれの組み合わせでの停止表示が実行され、可変表示が終了する。
【２０７９】
（パチンコ遊技機１の構造等）
次に、パチンコ遊技機１の構造等について、図１３－２２～図１３－３６に基づいて説明する。
【２０８０】
図１３－２２及び図１３－２３に示すように、パチンコ遊技機１は、遊技店に設置された遊技島（図示略）に固定される四角枠状の外枠７０（外枠）と、外枠７０の左側辺を中心として該外枠７０の開口を開閉可能に設けられた遊技機用枠３（内枠）と、遊技機用枠３の左側辺を中心として該遊技機用枠３の前面を開閉可能に設けられた開閉扉枠５０（ドア枠）と、から主に構成されている。開閉扉枠５０は、遊技機用枠３に取付けられる遊技盤２の遊技領域２Ｌ，２Ｒを視認可能とするガラス窓５０Ｗを有する。
【２０８１】
また、パチンコ遊技機１は、外枠７０を遊技島に設置固定された状態において、開閉扉枠５０により遊技機用枠３の前面が閉鎖されるとともに、遊技機用枠３により外枠７０の開口が閉鎖された閉状態と、遊技機用枠３により外枠７０の開口が閉鎖されるとともに開閉扉枠５０が開放されて遊技機用枠３の前面が開放する第２開状態（図１３－２２参照）と、開閉扉枠５０により前面が閉鎖されるとともに遊技機用枠３が開放されて外枠７０の開口が開放する第４開状態（図１３－２３参照）と、に変化可能とされている。
【２０８２】
パチンコ遊技機１を、閉状態から第２開状態よりも開放角度が小さい第１開状態に変化させる場合は、開閉扉枠５０の前面右側に設けられた鍵穴６０（図１３－１参照）に遊技店所有の特定キー（図示略）を挿入し、挿入した特定キーを第１方向（例えば、左方向）に回転させて解錠すればよい。また、パチンコ遊技機１を、閉状態から、第４開状態よりも開放角度が小さい第３開状態に変化させる場合は、挿入した特定キーを第２方向（例えば、右方向）に回転させて解錠すればよい。また、開閉扉枠５０または遊技機用枠３を閉鎖方向に回動させて第１開状態または第３開状態から閉状態に変化させると施錠されるようになっている。
【２０８３】
このようにパチンコ遊技機１は、閉状態から第１開状態や第２開状態に変化した場合と、閉状態から第３開状態や第４開状態に変化した場合と、のいずれにおいても、開閉扉枠５０の前面上部に設けられた立体装飾ユニット４００とともに左側辺を中心として回動する。
【２０８４】
尚、閉状態（閉鎖状態）は、開閉扉枠５０が遊技機用枠３の前面を閉鎖した状態で該遊技機用枠３に施錠される第１閉状態（ドア枠閉鎖状態）と、遊技機用枠３が外枠７０の開口を閉鎖した状態で該外枠７０に施錠される第２閉状態（内枠閉鎖状態）と、開閉扉枠５０及び遊技機用枠３がともに施錠される全閉状態（全閉鎖状態）と、を含む。
【２０８５】
また、開状態（開放状態）は、遊技機用枠３に施錠されている状態から解錠されたときの状態である第１開状態（ドア枠第１開錠状態）と、第１開状態よりも遊技機用枠３が開いている状態である第２開状態（ドア枠第２開錠状態）と、外枠７０に施錠されている状態から解錠されたときの状態である第３開状態（内枠第１開錠状態）と、第３開状態よりも遊技機用枠３が開いている状態である第４開状態（内枠第２開錠状態）と、開閉扉枠５

０及び遊技機用枠３がともに解錠されている全開状態と、を含む。
【２０８６】
また、以下の説明において、第１閉状態（ドア枠閉鎖状態）、第１開状態（ドア枠第１開錠状態）及び第２開状態（ドア枠第２開錠状態）は、パチンコ遊技機１の状態を示す場合及び開閉扉枠５０の状態を示す場合で用いることがある。また、第２閉状態（内枠閉鎖状態）、第３開状態（内枠第１開錠状態）及び第４開状態（内枠第２開錠状態）は、パチンコ遊技機１の状態を示す場合及び遊技機用枠３の状態を示す場合で用いることがある。
【２０８７】
また、以下においては、開閉扉枠５０と遊技機用枠３とを「扉」や「扉部」と総称したり、第１～第４開状態を「開状態」や「開放状態」と総称したり、開閉扉枠５０を含めた遊技機用枠３の閉状態を「閉状態」や「閉鎖状態」と総称したりすることがある。第１開状態は、開閉扉枠５０の解錠後であって開放角度が小さい（例えば、開放角度＝約２～５度）状態であり、第２開状態は、第１開状態よりも開放角度が大きい（例えば、開放角度＝約６～９０度）状態である。また、第３開状態は、遊技機用枠３の解錠後であって開放角度が小さい（例えば、開放角度＝約２～１０度）状態であり、第４開状態は、第３開状態よりも開放角度が大きい（例えば、開放角度＝約１１～９０度）状態である。尚、閉状態や開状態の詳細については後述する。
【２０８８】
また、扉開放センサ９０Ａ、９０Ｂは、開閉扉枠５０を含めた遊技機用枠３の開放及び閉鎖を検知可能である。つまり、ＣＰＵ１０３は、扉開放センサ９０Ａ、９０Ｂが開閉扉枠５０と遊技機用枠３のうちいずれかの開放を検知した場合は「開状態」と判定し、主基板１１から演出制御基板１２に第１扉開閉状態指定コマンドを送信し、扉開放センサ９０Ａ、９０Ｂが開閉扉枠５０及び遊技機用枠３双方の閉鎖を検知した場合は「閉状態」と判定し、主基板１１から演出制御基板１２に第２扉開閉状態指定コマンドを送信する。
【２０８９】
尚、本実施の形態では、扉開放センサ９０Ａ，９０Ｂにより開閉扉枠５０を含めた遊技機用枠３の開放を検知可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠５０のみが開放する第１開状態及び第２開状態と、開閉扉枠５０を含めた遊技機用枠３が開放する第３開状態及び第４開状態とを別個のセンサにより個別に検知可能としてもよい。
【２０９０】
図１３－２４に示すように、遊技機用枠３の背面上部には、遊技島（図示略）の内部に設けられた遊技球（以下、遊技球Ｐと言うこともある）の循環経路から補給装置（図示略）を介して供給される遊技球を貯留可能な球タンク（貯留部）を形成する球タンク形成部２０１と、球タンク形成部２０１に貯留された遊技球を左側に向けて誘導する第１誘導通路を形成する第１誘導通路形成部２０２と、からなる第１通路形成体２０３が、遊技機用枠３の上辺部に沿うように左右方向に延設されている。また、第１誘導通路形成部２０２の上方位置には、後述するターミナル基板２１０が設けられている。
【２０９１】
補給装置（図示略）は、遊技島の循環経路の遊技球を誘導可能なノズル等からなる誘導部材（図示略）と、該誘導部材により導かれた遊技球を所定数（例えば、１０個など）ずつ送出することが可能なスプロケット（図示略）、該スプロケットを駆動する駆動源（図示略）、外枠７０の開口が遊技機用枠３により閉鎖される閉状態であるときに該遊技機用枠３に押圧されるレバースイッチ（図示略）と、を有し、閉状態においてレバースイッチ（図示略）が遊技機用枠３にて押圧されているときにはスプロケットにて送出された遊技球が球タンク形成部２０１に落下可能となり、開状態においてレバースイッチ（図示略）が遊技機用枠３にて押圧されていないときにはスプロケットにて送出された遊技球が落下不能に保持される。そして、外枠７０が閉状態であるときに球タンク形成部２０１に貯留されている遊技球数が減少すると、駆動源によりスプロケットが回転して遊技球が所定個数ずつ送出され球タンク形成部２０１に供給されるようになっている。

【２０９２】
　また、第１誘導通路形成部２０２により左側に誘導された遊技球を下方に誘導する第２誘導通路を形成する第２誘導通路形成部２０４と、第２誘導通路形成部２０４により誘導された遊技球を払出すことが可能な払出部を構成する払出装置２００と、払出装置２００により払出された遊技球を上皿に誘導する、つまり、遊技者に遊技球を払出すための払出通路２０５Ａ（図１３－３２参照）を形成する払出通路形成部２０５と、第２誘導通路形成部２０４により誘導された遊技球を払出装置２００から払出通路形成部２０５に払出すことなく、パチンコ遊技機１の外部に排出するためにパチンコ遊技機１の背面側下部に設けられた図示しない排出部（図示略）に誘導する球抜き通路を形成する球抜き通路形成部２０６と、からなる第２通路形成体２０７が、遊技機用枠３の背面左辺部に沿うように上下方向に延設されている。
【２０９３】
　払出装置２００は、特に詳細な図示はしないが、略直方体状に形成されるケース体からなり、内部には遊技球を所定球数（例えば、１球）ずつ払い出すためのスプロケット、該スプロケットを回転させるための払出モータ、遊技球の流路を払出通路２０５Ａと球抜き通路とに切り替え可能な切替弁、該切替弁の切り替え操作を行うための操作レバー等が設けられている。また、遊技機用枠３の背面下部には、電源基板９１が収納された基板ケース９１Ａや払出制御基板３７が収納された基板ケース３７Ａ等が設けられている。
【２０９４】
　尚、本実施の形態では、第２誘導通路の所定個所に遊技球を検出可能な球切れスイッチ（図示略）が設けられており、ＣＰＵ１０３は、球切れスイッチ（図示略）からの検出信号の入力状態に基づいて、払出装置２００の上流側の第２誘導通路に払出すための遊技球があるか否かを常時監視している。そして、球切れスイッチ（図示略）のオフ状態が所定時間以上継続した場合、球詰まりなど何らかの理由で遊技球が払出装置２００に供給されていない、つまり、補給エラーが発生したと判定し、払出装置２００による払出動作を中止する。また、主基板１１に接続される所定の表示器（図示略）にて補給エラー表示を行うとともに、補給エラーコマンドを演出制御基板１２に出力することで、演出制御用ＣＰＵ１２０に開閉扉枠５０の前面所定個所に設けられた遊技効果ランプ９をエラー態様にて発光させるなどして、補給エラーが生じている旨の報知処理を実行可能である。
【２０９５】
　遊技機用枠３の略中央部に形成された開口部４７１（図１３－３１参照）には、遊技機用枠３の前面側から遊技盤ユニット２Ａが着脱可能に配置される。遊技盤ユニット２Ａは、盤面板及びスペーサ部材からなる遊技盤２と、遊技盤２の前面側に設けられる各種遊技用部品（例えば、障害釘や入賞装置など）や、遊技盤２の背面側に設けられる画像表示装置５、可動体３２を有する演出装置や、演出制御基板１２が収納された基板ケース１２Ａ、主基板１１が収納された基板ケース１１Ａ等の電子部品や、遊技盤２及び演出装置や電子部品等を保護するカバー体２２０と、を含む構造体とされている。
【２０９６】
　尚、基板ケース１１Ａ，１２Ａ，９１Ａ，３７Ａは、透明な合成樹脂材からなるベース部材とカバー部材とにより各基板を内部に収納可能に構成され、これらのうち基板ケース１１Ａ，１２Ａにあっては、各々１個または複数のねじ部材により遊技機用枠３または遊技盤２に取付けられ、基板ケース９１Ａ，３７Ａは係止手段（図示略）により遊技機用枠３または遊技盤２に取付けられている。また、カバー体２２０は、透明な合成樹脂材により前面が開口する箱状に形成され、背面の一部は右辺部を中心として回動可能な開閉部２２０Ａとされ、遊技盤２の背面の一部を開閉可能とされている。
【２０９７】
　遊技機用枠３の背面に設けられた第１通路形成体２０３、第２通路形成体２０７と、遊技盤２の背面を構成するカバー体２２０は、遊技機用枠３により外枠７０を閉鎖した状態において、外枠７０よりも後方に突出する（図１３－２２、図１３－２３参照）。特に第１通路形成体２０３は、球タンク形成部２０１の上面開口が遊技機用枠３の背面上部にお

ける外枠７０の上板の後方位置に配置されるように設けられていることで、パチンコ遊技機１の外枠７０を遊技島（図示略）に固定した状態において、遊技島の上方の循環経路から補給装置（図示略）を介して球タンク形成部２０１に遊技球を供給できるようになっている。

【２０９８】

（立体装飾ユニット）

図１３－１及び図１３－２４～図１３－２８に示すように、立体装飾ユニット４００は、当該パチンコ遊技機１の各種演出にて表示されるキャラクタ（図示略）の顔の略左半分を模した立体形状をなす立体装飾部４００Ａと、立体装飾部４００Ａの後部に上下方向に延設され、開閉扉枠５０の前面における右辺部に取付けられる取付部４００Ｂ（図１３－１における点斜線部分）と、から主に構成されている。

【２０９９】

立体装飾部４００Ａは、正面視において開閉扉枠５０の前面における上辺部及び右辺部に沿って配置される第１装飾部４０１ａと、開閉扉枠５０より上方に配置される第２装飾部４０１ｂと、を有しており、第１装飾部４０１ａと第２装飾部４０１ｂとの境界右側の前端部４０１ｃが最も前方に突出し、該前端部４０１ｃから上方、下方及び左方に向けて漸次後側に傾斜するように形成されている。つまり、立体装飾部４００Ａは、正面視において開閉扉枠５０の前面右側上部に配置されるとともに、右側の方が左側よりも前方に大きく突出しており、開閉扉枠５０は左側辺を中心として開放可能に設けられていることで、当該パチンコ遊技機１の左側に隣接配置される他のパチンコ遊技機の前面右側上部に配設された立体装飾ユニットに接触しないように、開閉扉枠５０を大きく開放することができる。

【２１００】

特に図１３－２５、図１３－２６に示すように、取付部４００Ｂから前端までの突出長さ寸法Ｌ１は、他の突出部のうち取付部４００Ｂからの突出長さ寸法が最も長寸の突出部（例えば、操作レバー３１Ａ）の突出長さ寸法Ｌ２よりも長寸とされている（Ｌ１＞Ｌ２）。また、取付部４００Ｂから第２装飾部４０１ｂの上端までの突出長さ寸法Ｌ３は、突出長さ寸法Ｌ１とほぼ同寸法とされているが（Ｌ３　Ｌ１）、突出長さ寸法Ｌ１よりも長寸または短寸であってもよい。また、第２装飾部４０１ｂの背面は、上方に向けて前側に所定角度θ１（θ１＝約２５度）傾斜しており、遊技島の上部に設けられる情報表示端末（図示略）等に接触しないようになっている。

【２１０１】

また、立体装飾部４００Ａの前面には、前述した先読み発光演出等において点灯する演出用ＬＥＤ４０２が設けられているとともに、メインランプ９ａやサイドランプ９ｂの一部が設けられている（図１３－１参照）。

【２１０２】

このように立体装飾部４００Ａは、取付部４００Ｂに対し前方及び上方に大きく突出しており、パチンコ遊技機１の側方からの視認性が高いことで、遊技店の遊技島（図示略）に設置された状態において、パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者や当該パチンコ遊技機１の近傍にいる遊技客だけでなく、遊技島の長手方向の端部側などにいる遠方の遊技客に対してパチンコ遊技機１の存在を好適にアピールできる。一方、立体装飾部４００Ａは合成樹脂材により形成されており、特に、重心位置Ｇ（図１３－２５、図１３－２６参照）が取付部４００Ｂより前方に位置することで、立体装飾部４００Ａの荷重により、開閉扉枠５０や遊技機用枠３を開状態にしたときに、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の右辺部が略鉛直方向に沈み込んで垂れ下がったり、立体装飾部４００Ａがある右側上部が前方に撓むなど、変形しやすい。尚、垂れ下がり等の詳細については後述する。

【２１０３】

尚、本実施の形態における立体装飾ユニット４００の立体装飾部４００Ａは、当該パチンコ遊技機１の各種演出にて表示されるキャラクタ（図示略）の顔の略左半分を模した立体装飾物にて構成されているが、形状や大きさ等は任意であり、キャラクタではない装飾

物にて構成されていてもよい。また、取付部４００Ｂは開閉扉枠５０の前面右辺上部に沿って取付けられている一方で、立体装飾部４００Ａは上辺部及び右辺部に沿って配置されているが、取付部４００Ｂも立体装飾部４００Ａとが同じ形状で設けられていてもよい。また、立体装飾部４００Ａは上辺部及び右辺部に沿って配置されているが、少なくとも開閉扉枠５０の上辺部に配置されていれば、必ずしも右辺部側に配置されていなくてもよいし、上辺部、左右辺部及び下辺部の全てに立体装飾部４００Ａが配置されていてもよい。さらに、立体装飾部４００Ａの一部をモータ等により動作可能な可動部とし、各種演出において動作させるようにしてもよい。

【２１０４】

（外枠）

図１３－２９及び図１３－３０に示すように、外枠７０は、木製の板材からなる上板７０ａ及び下板７０ｄと、鉄製の板材からなる左右の側板７０ｂ，７０ｃと、から構成され、上板７０ａの左右端部と左右の側板７０ｂ，７０ｃの上端部及び下板７０ｄの左右端部と左右の側板７０ｂ，７０ｃの下端部とを連結金具７０ｅにて連結することにより方形枠状に構成されている。右側の側板７０ｃの内面上下位置には、遊技機用枠３を閉位置にて係止する係止片４６５ａ，４６５ｂが固定されている。尚、左右の側板７０ｂ，７０ｃは鉄材にて構成されていたが、アルミ材等他の金属材にて構成してもよい。また、外枠７０の下部前面には、スピーカ８Ｕ（図１３－２参照）が内蔵されたスピーカユニット４１０が取付けられている。

【２１０５】

左上角部の連結金具７０ｅには、前方に突出する上軸受部４５１が一体に形成されており、上軸受部４５１には、遊技機用枠３の上部を軸支するための平面視略Ｌ字形の軸受溝４５２が形成されている。尚、上軸受部４５１の下面には、軸受溝４５２に挿入された軸ピンの抜け止めを規制する抜け止め部材４５２ａが設けられている（図１３－３６参照）。また、スピーカユニット４１０の左端部には、前方に突出する金属製の下軸受部４５３が固着されており、下軸受部４５３の上面前部には、遊技機用枠３の下部を軸支するための上下方向を向く軸ピン４５４が立設されている（図１３－３６参照）。

【２１０６】

スピーカユニット４１０の右側上部には、遊技機用枠３の右側下部を閉鎖位置に向けて案内する金属製のスライダ部材４１１が固定されている。また、スピーカユニット４１０の上部中央位置には、前方に向けて開放する凹部４２０が左右方向に延設されている。尚、スライダ部材４１１や凹部４２０の詳細については後述する。

【２１０７】

（遊技機用枠）

図１３－３１及び図１３－３２に示すように、遊技機用枠３は、合成樹脂材により中央に開口部４７１を有する四角枠状に構成されており、遊技盤２及び遊技盤２に組付けられる各種装置を含む遊技盤ユニット２Ａ（図１３－２２参照）の後部を、遊技機用枠３の前面側から開口部４７１に押し込み、遊技盤２を開口部４７１の周縁に固定することにより、遊技盤ユニット２Ａを着脱可能に取付けることができるようになっている。

【２１０８】

遊技機用枠３の左上角部には、前方に突出する金属製の内蝶番上４５５が固着され、内蝶番上４５５の前端下面には、外枠７０の軸受溝４５２に挿入可能な上下方向を向く軸ピン４５６が下方に向けて突設されている。遊技機用枠３の左下角部には、前方に突出する金属製の内蝶番下４５７が固着され、内蝶番下４５７の前端下面には、外枠７０の軸ピン４５４が挿入可能な軸受穴４５８が形成されている。また、内蝶番下４５７の前端上面には、開閉扉枠５０の下部を軸支するための上下方向を向く軸ピン４５９が立設されている。内蝶番上４５５の下方には、前方に突出する金属製の蝶番上４６０が固着され、蝶番上４６０には、開閉扉枠５０の上部を軸支するための軸受穴４６１が形成されている。

【２１０９】

遊技機用枠３の前面下辺部には、開閉扉枠５０を係止する係止爪４７２ａ，４７２ｂが

形成された補強板金下４７２が取付けられているとともに、補強板金下４７２の右斜め上には、図示しない連動機構を介して係止爪４７２ａ，４７２ｂに連動する係止爪４７２ｃが形成されたロック板（図示略）が取付けられている。これら係止爪４７２ａ，４７２ｂ、４７２ｃは、鍵穴６０の第１方向への回転操作によって係止解除方向にスライド移動するようになっている。

【２１１０】

遊技機用枠３の右辺部には、上下方向に延びる錠ユニット４７３が固定されている。錠ユニット４７３は、外枠７０に設けられた係止片４６５ａ，４６５ｂに係止可能な後向きの係止爪４７４ａ，４７４ｂが上下位置に形成された上下方向に延びる第１スライダ（図示略）と、開閉扉枠５０に設けられた後述する係止片４８５ａ、４８５ｂ、４８５ｃ（図１３－３４参照）に係止可能な前向きの係止爪４７５ａ，４７５ｂ，４７５ｃが上位置、中央位置及び下位置に形成された上下方向に延びる第２スライダ（図示略）と、を有している。錠ユニット４７３は、開閉扉枠５０が閉鎖位置に位置したときに、鍵穴６０が前面に設けられたシリンダ錠４９１（図１３－３３参照）を有する連結錠ユニット４９０（図１３－３４参照）に連結され、鍵穴６０の第１方向への回転操作によって、係止爪４７４ａ，４７４ｂを有する第１スライダ（図示略）が係止解除方向（上方）にスライド移動することで解錠され、鍵穴６０の第２方向への回転操作によって、係止爪４７５ａ，４７５ｂ，４７５ｃを有する第２スライダ（図示略）が係止解除方向（上方）にスライド移動することで解錠されるようになっている。尚、これら第１スライダと第２スライダ（図示略）は、図示しないバネにより下方に向けて付勢されている。

【２１１１】

このように、シリンダ錠４９１を有する連結錠ユニット４９０と、閉状態において該連結錠ユニット４９０に連結する錠ユニット４７３と、これらユニットに連動する補強板金下４７２やロック板（図示略）、枠下防犯板金３７２Ａ，３７２Ｂ等は、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の施解錠装置を構成している。

【２１１２】

また、遊技機用枠３の下辺部には、前方に開口する凹部３８０Ｆと、後方に開口する凹部３８０Ｂ（図１３－５１参照）とが、各々左右方向に向けて延設されている。

【２１１３】

遊技機用枠３の前面下部には、払出通路形成部２０５にて形成された払出通路２０５Ａの連通口２４０と、連通口２４０を開閉可能なシャッタ装置２４１と、遊技領域２Ｌ，２Ｒに向けて遊技球を発射する打球発射装置５００と、扉開放センサ９０Ｂと、が主に設けられている。連通口２４０は、遊技機用枠３の回転軸側である左側に配置され、打球発射装置５００は左右方向の略中央位置に配置されている。扉開放センサ９０Ａは上部、扉開放センサ９０Ｂは下部右側に配置されている。また、遊技機用枠３の前面右側下部には、開閉扉枠５０の右側下部を閉鎖位置に向けて案内する金属製のスライダ部材４３１が固定されている。

【２１１４】

また、打球発射装置５００の前面上部右側には、打球供給皿６１からの遊技球が流入される流入口５５０ａが形成されているとともに、前面下部左側には流出口５５０ｂが形成されている。打球供給皿６１から供給された遊技球は、流入口５５０ａを介して打球発射装置５００の内部の待機通路（図示略）にて発射待機するようになっている。また、待機通路（図示略）にて待機する遊技球を排出するための球抜きレバー５４５が左右方向にスライド移動可能に設けられている。球抜きレバー５４５の操作により、遊技領域に発射されずに待機通路から排出された遊技球は、流出口５５０ｂに誘導されて遊技者に返却される。

【２１１５】

打球発射装置５００の左側には、後述するシャッタ開放スイッチ３６２（図１３－３４参照）を押圧するシャッタ開放用軸５４０が前方に突出するように形成されている。また、背面右側下部には、外枠７０のスライダ部材４１１の上面を摺動可能な合成樹脂製の被

案内部材４２１が固着されている。
【２１１６】
（開閉扉枠）
図１３－３３及び図１３－３４に示すように、開閉扉枠５０は、合成樹脂材からなり、中央に開口部３５１Ａが形成された四角枠状のベース扉枠５０Ａと、金属材からなり、中央に開口部３５１Ｂが形成された四角枠状の補強板金５０Ｂと、ベース扉枠５０Ａの前面下部に固定される下部ユニット３００と、ベース扉枠５０Ａの前面上部に固定される上部ユニット３１０と、ベース扉枠５０Ａの前面左辺部に固定される左サイドユニット３２０と、ベース扉枠５０Ａの前面右辺下部に固定されるレバーユニット３３０と、ベース扉枠５０Ａの前面右辺上部に固定される立体装飾ユニット４００と、から主に構成される。
【２１１７】
下部ユニット３００は、前方に突出するように設けられる打球供給皿６１（上皿）と、プッシュボタン３１Ｂと、打球操作ハンドル３０Ｌ，３０Ｒと、打球操作ハンドル３０Ｌ，３０Ｒの各々の下方に配置される二股状の手置きユニット３０１と、を主に有する。上部ユニット３１０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒが内部左右側に配設されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒ各々の前面に放音部が設けられている。レバーユニット３３０は、操作レバー３１Ａが前後方向に押し引き操作可能に軸支されている。
【２１１８】
ベース扉枠５０Ａは、複数の部材を連結することにより四角枠状に形成されているが、四角枠状の１枚の合成樹脂板にて形成されていてもよい。また、前面には基板など各種部品や装置等が配設されている。
【２１１９】
一方、補強板金５０Ｂは、四角枠状の１枚の金属板材にて形成されており、ベース扉枠５０Ａの背面側に複数のねじ部材（図示略）を介して固着されることにより、ベース扉枠５０Ａの撓み等の変形による垂れ下がりを抑止する垂れ下がり抑制手段を構成している。
【２１２０】
補強板金５０Ｂの左上角部には、前方に突出する金属製の内蝶番上３８５が固着され、内蝶番上３８５の前端上面には、遊技機用枠３の軸受穴４６１に挿入可能な上下方向を向く軸ピン３８６が上方に向けて突設されている。補強板金５０Ｂの左下角部には、前方に突出する金属製の内蝶番下３８７が固着され、内蝶番下３８７の前端には、遊技機用枠３の軸ピン４５９が挿入可能な軸受穴３８８が形成されている。
【２１２１】
補強板金５０Ｂの背面には、開口部３５１Ａ、３５１Ｂを被覆するガラス窓５０Ｗの上部を係止するための左右の係止部材３５２と、ガラス窓５０Ｗの下部を支持する左右方向に延びる枠上防犯板金３７３と、前面側にシリンダ錠４９１を有する連結錠ユニット４９０と、下辺に沿うように左右方向に延びる枠下防犯板金３７２Ａ，３７２Ｂと、が固着されている。枠下防犯板金３７２Ａには、遊技機用枠３の係止爪４７２ａ，４７２ｂが係止可能な係止片３７２ａ，３７２ｂが形成されるとともに、後向きの屈曲片３７２ｄが形成されている。枠下防犯板金３７２Ｂには、遊技機用枠３の係止爪４７２ｃが係止可能な係止片３７２ｃが形成されている。補強板金５０Ｂの下辺には、後向きに屈曲した折曲片３６７が左右方向に延設されている。また、背面右側下部には、遊技機用枠３のスライダ部材４３１の上面に摺接可能な合成樹脂製の被案内部材４４１が固着されている。
【２１２２】
ベース扉枠５０Ａの下部左側には、打球供給皿６１の傾斜上位側に連通する払出口３５０が形成されている。また、ベース扉枠５０Ａ及び補強板金５０Ｂの下部における打球発射装置５００に対応する位置には、打球供給皿６１の傾斜下位側に連通する打球供給口３６０ａと、下部ユニット３００の下面に形成された球排出口３０２（図１３－２８参照）に連通する球抜き口３６０ｂと、打球供給口３６０ａを開閉可能なシャッタ部材３６１を開放させるためのシャッタ開放スイッチ３６２と、球抜き口３６０ｂを開閉可能なシャッタ部材３６５に球抜きレバー５４５を係止させるためのレバー挿入孔３６６と、が主に形

成されている。シャッタ部材３６５は、下部ユニット３００の打球供給皿６１の傾斜下位側に設けられる球抜きボタン３０５（図１３－３３参照）の押圧操作に連動してスライド移動することで球抜き口３６０ｂを開放させるとともに、打球発射装置５００の球抜きレバー５４５を連動させて待機通路（図示略）で待機している遊技球を流出口５５０ｂに誘導させる。

【２１２３】

図１３－３５に示すように、開閉扉枠５０が回動して遊技機用枠３の前面が開放されると、遊技機用枠３の連通口２４０と開閉扉枠５０の払出口３５０とが離間するため、シャッタ装置２４１が開状態から閉状態に変化して連通口２４０からの遊技球の落下が防止される（図１３－４９参照）。また、遊技機用枠３の打球発射装置５００の流入口５５０ａと開閉扉枠５０の打球供給口３６０ａとが離間するとともに、遊技機用枠３のシャッタ開放用軸５４０と開閉扉枠５０のシャッタ開放スイッチ３６２とが離間するため、シャッタ部材３６１が開状態から閉状態に変化して打球供給皿６１の遊技球の打球供給口３６０ａからの落下が防止される（図１３－５４参照）。また、遊技機用枠３の打球発射装置５００の流出口５５０ｂと開閉扉枠５０の球抜き口３６０ｂとが離間するとともに、遊技機用枠３のシャッタ部材３６５と開閉扉枠５０の球抜きレバー５４５とが離間する（図１３－５０参照）。

【２１２４】

一方、遊技機用枠３の前面が開閉扉枠５０により閉鎖されると、遊技機用枠３の連通口２４０と開閉扉枠５０の払出口３５０とが連通し、シャッタ装置２４１が閉状態から開状態に変化して連通口２４０及び払出口３５０から打球供給皿６１へ遊技球が流出可能となる。また、遊技機用枠３の打球発射装置５００の流入口５５０ａと開閉扉枠５０の打球供給口３６０ａとが連通するとともに、遊技機用枠３のシャッタ開放用軸５４０が開閉扉枠５０のシャッタ開放スイッチ３６２を押圧することで、シャッタ部材３６１が閉状態から開状態に変化して打球供給皿６１の遊技球が打球供給口３６０ａ及び流入口５５０ａを通過して打球発射装置５００内の待機通路（図示略）に供給される。また、遊技機用枠３の打球発射装置５００の流出口５５０ｂと開閉扉枠５０の球抜き口３６０ｂとが連通するとともに、遊技機用枠３のレバー挿入孔３６６内に開閉扉枠５０の球抜きレバー５４５が挿入されてシャッタ部材３６５に係止される。よって、球抜きボタン３０５（図１３－３３参照）の押圧操作に応じてシャッタ部材３６５と球抜きレバー５４５とが連動することで、打球発射装置５００内の遊技球が流出口５５０ｂ及び球抜き口３６０ｂに誘導され、球排出口３０２から排出される。

【２１２５】

（回動軸の構造）

次に、遊技機用枠３と開閉扉枠５０の回動軸の構造について、図１３－３６及び図１３－３７に基づいて説明する。尚、図１３－３７以降において、白矢印は主に力が作用する方向を示すものとする。

【２１２６】

図１３－３６及び図１３－３７に示すように、遊技機用枠３は、左上角部の軸ピン４５６が外枠７０の軸受溝４５２に挿入されるとともに、左下角部の軸受穴４５８内に外枠７０の軸ピン４５４が挿入されていることで、外枠７０に対し左側辺を中心として、外枠７０の開口を閉鎖する閉鎖位置（図１３－４５参照）と、外枠７０の開口を開放する開放位置（図１３－４８参照）と、の間で外枠７０に回動可能に支持されている。

【２１２７】

遊技機用枠３の軸ピン４５６（上部回動軸）及び外枠７０の軸受溝４５２（上部軸受）と、遊技機用枠３の軸受穴４５８（下部軸受）及び外枠７０の軸ピン４５４（下部回動軸）と、からなる回動軸Ｔ１は、側面視では鉛直方向を向いている一方で（図１３－３６参照）、正面視では、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４が上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２よりも右方位置に配置されていることで、上方に向けて左側に傾斜している（図１３－３７（Ａ）参照）。尚、回動軸Ｔ１の設計上の傾斜角度は約１～５度の範囲内であ

ることが好ましいが、図１３－３７では、各部の構造や位置関係が概略的に表現されており、回動軸Ｔ１についても設計上の傾斜角度より大きい角度で強調表示されている。

【２１２８】

図１３－３７（Ａ）に示すように、遊技機用枠３は、左側辺近傍の回動軸Ｔ１を中心として片持ち状態で支持されていることで、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４を中心として正面視で時計回りに傾こうとする力（図中白矢印参照）が作用し、上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２に負荷がかかるため、繰り返しの回動（開閉）により上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２が摩擦により擦り減り、遊びが大きくなって遊技機用枠３ががたつく虞がある。ここで、上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２は、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４よりも左方に配置されていることで、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４の直上位置に配置されている場合に比べて、上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２にかかる負荷が軽減されるようになっている。

【２１２９】

一方、図１３－３６及び図１３－３７に示すように、開閉扉枠５０は、左上角部の軸ピン３８６が遊技機用枠３の軸受穴４６１に挿入されるとともに、左下角部の軸受穴３８８内に遊技機用枠３の軸ピン４５９が挿入されていることで、遊技機用枠３に対し左側辺を中心として、遊技機用枠３の開口を閉鎖する閉鎖位置（図１３－４１参照）と、遊技機用枠３の開口を開放する開放位置（図１３－４４参照）と、の間で遊技機用枠３に回動可能に支持されている。

【２１３０】

開閉扉枠５０の軸ピン３８６（上部回動軸）及び遊技機用枠３の軸受穴４６１（上部軸受）と、開閉扉枠５０の軸受穴３８８（下部軸受）及び外枠７０の軸ピン４５９（下部回動軸）と、からなる回動軸Ｔ２は、正面視及び側面視でも鉛直方向を向いている（図１３－３６、図１３－３７参照）。

【２１３１】

（各扉枠の垂れ下がりについて）

次に、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の垂れ下がりについて、図１３－３８～図１３－４０に基づいて説明する。

【２１３２】

図１３－３８（Ａ）～（Ｃ）に示すように、例えば、軽量で剛性が高く変形等がほとんど生じない開閉扉枠５０Ｚが、左側辺に沿って設けられる上下方向を向く回動軸Ｔ２を中心として遊技機用枠３Ｚに片持ち状態で開閉可能に支持される場合、閉状態においては、回動軸Ｔ２と反対の右辺部側が遊技機用枠３Ｚに支持され、開状態においては、回動軸Ｔ２と反対の右辺部側が閉状態のときのように何ら支持されないものの、略水平方向に回動するため、閉状態及び開状態のいずれにおいても開閉扉枠５０Ｚの上辺部及び下辺部は略水平に維持される。

【２１３３】

一方、本実施の形態の開閉扉枠５０は、下部ユニット３００、上部ユニット３１０、左サイドユニット３２０、レバーユニット３３０及び立体装飾ユニット４００が取付けられており、これら各ユニットは、前方に大きく突出するように立体形成されているものが多く、また、内部には各種電気部品等が設けられているため、従来に比べて重量が増大している。特に、回動軸Ｔ２と反対の右辺上部には、大型で重量がある立体装飾ユニット４００（図１３－３９では図示略）が前上方に突出するように設けられていることで、開閉扉枠５０の重心位置は中央よりも右側に位置している。よって、開閉扉枠５０を開閉する際の力のモーメントが大きくなり、第２開状態から閉状態とする場合に勢いがついてしまうことで、閉鎖位置にて回動が規制されたときに衝撃が大きくなりやすい。

【２１３４】

そして、閉状態においては、回動軸Ｔ２と反対の右辺部側が遊技機用枠３に支持されるものの、開状態においては、回動軸Ｔ２と反対の右辺部側が閉状態のときのように遊技機用枠３に支持されないことで、図１３－３９（Ａ１）～（Ａ３）に示すように、主に立体

装飾ユニット４００の荷重により、右辺部が左辺部よりも下方（鉛直方向）に沈み込み、正面視で略平行四辺形となるような変形が生じやすい。また、立体装飾ユニット４００の重心位置Ｇが開閉扉枠５０の前方に位置することで（図１３－２５、図１３－２６参照）、開閉扉枠５０の右上角部付近が前方に撓むような変形が生じやすい。

【２１３５】

また、回動軸Ｔ２の軸（軸ピン３８６、軸ピン４５９）及び軸受穴（軸受穴４６１、軸受穴３８８）は、軸受穴に対し軸が所謂「遊び」を有して挿入されている、つまり、軸受穴の内径は軸の外径よりも大寸であるとともに、繰り返しの開閉により回動軸Ｔ２の軸及び軸受穴が摩擦により擦り減って「遊び」が大きくなったり、軸や軸受穴を固定するねじ部材等が緩むなどにより、図１３－３９（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、回動軸Ｔ２が右側に傾くことがある。この回動軸Ｔ２の傾きが生じる要因として、以下の要因１～４が考えられる。

【２１３６】

＜要因１＞開閉扉枠５０に設けられた立体装飾ユニット４００は、上方に向けて大きく突出し、遊技島の上部に設置される情報表示端末（図示略）が視認し難くなるほど大型化されていることで、開閉扉枠５０は左辺側よりも右辺側の方の上部が極端に重くなっているため、回動軸Ｔ２に負荷が蓄積され、回動軸Ｔ２の傾きの要因となる。尚、上記したように立体装飾ユニット４００により遊技島の情報表示端末が隠れる場合、情報表示端末にて表示している現在の回転数や大当り回数などについて画像表示装置５にて表示できるようになっている。

【２１３７】

＜要因２＞パチンコ遊技機１は、自重により鉛直下方に落下する可動体３２を搭載しており、可動体３２は、リーチの決めのタイミング（当落タイミング、図１３－２１（Ａ２１）参照）以外に、チャンスアップ（図１３－２０（Ａ１３）参照）など多種多様なタイミング（例えば、強リーチ発展時や昇格演出のタイミングなど）で作動し、その作動回数は一日に相当多数となるが、その結果、繰り返しの落下による衝撃により回動軸Ｔ２に負荷が蓄積され、回動軸Ｔ２の傾きの要因となる。尚、可動体３２は遊技機用枠３に設けられているが、遊技機用枠３を閉鎖する開閉扉枠５０においても鉛直方向に力がかかるため、負荷が蓄積される。

【２１３８】

＜要因３＞遊技者Ｙは、遊技中にトイレ休憩のために離席したり、遊技を終了して帰るために立ち上がるときに、開閉扉枠５０の上部に手をかけて立ち上がることがあり、このときに開閉扉枠５０に下方向に外力が加わって回動軸Ｔ２に負荷が蓄積され、回動軸Ｔ２の傾きの要因となる。

【２１３９】

＜要因４＞本実施の形態では、図１３－１９（Ｄ）に示す演出モードの設定画面にて先読みモードを選択した場合、期待度が高い可変表示が開始される場合はその旨が事前に報知されるようになる。言い換えると、その報知が行われないときは期待度が低いので、遊技者の遊技に対する関心がより低下する。また、図１３－１９（Ｅ）に示す保留数報知設定画面にて保留数報知設定をＯＮ状態に変更すると、保留記憶数が３個になったことが操作レバー３１Ａの振動により報知されるため、遊技者は、画像表示装置５などに表示された保留記憶数を目視しなくても、操作レバー３１Ａの振動により保留記憶数が３個になったことを認識して打球の打ち出しを停止することができるようになる。

【２１４０】

このように、演出モードの設定画面にて先読みモードを選択可能であるとともに、保留記憶数報知設定画面にて保留数報知設定をＯＮ状態に変更可能な演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出をカスタムすることが可能な演出カスタム手段を構成している。

【２１４１】

これらの機能が設定された場合、画像表示装置５にて演出や保留記憶数を常に注視していなくても、期待度が高い演出を見逃したり、保留記憶数が満杯になった後も無駄打ちを

続けて損することもないことで、演出表示や保留記憶表示に対する遊技者の関心が著しく低下するため、一方の手で打球操作ハンドルを握って発射操作しながら、他方の手で携帯端末を見たり操作する所謂「ながら打ち」遊技を行う遊技者が増加する要因の一つになっている。

【２１４２】

特に、図１３－４０に示すように、このように「ながら打ち」遊技を行う遊技者Ｙは、一方の手で打球操作ハンドル３０Ｒを操作して遊技を行いながら、打球供給皿６１など前方に突出した突出部などの所定位置（例えば、手置きユニット３０１やレバーユニット３３０など他の突出部の場合もある）に片肘をついて遊技機に寄り掛かって楽な態勢で、遊技領域２Ｌ，２Ｒよりも携帯端末を見ていることが多いので、打球供給皿６１に遊技者Ｙの荷重が加わることで回動軸Ｔ２に負荷が蓄積され、回動軸Ｔ２の傾きの要因となる。この他にも、所謂操作促進演出に応じて遊技者Ｙがプッシュボタン３１Ｂを叩くように操作したり、操作レバー３１Ａを前後に押引き操作したりすることによる衝撃が加わることでも、回動軸Ｔ２に負荷が蓄積される。

【２１４３】

このように本実施の形態では、図１３－３９（Ａ１）～（Ａ３）に示す開閉扉枠５０の沈み込みや撓みによる変形や、図１３－３９（Ｂ１）～（Ｂ３）に示す開閉扉枠５０の回動軸Ｔ２の傾きによる位置ずれを含めて、開閉扉枠５０の「垂れ下がり」と称する。

【２１４４】

尚、上記では主に開閉扉枠５０の垂れ下がりについて説明したが、遊技機用枠３についても、開閉扉枠５０が施錠され一体化されることがあるため、上記要因１～４など同様の理由により、回動軸Ｔ１に負荷が蓄積することにより垂れ下がりが生じるものとする。尚、開閉扉枠５０と遊技機用枠３とは、重量、板厚、構造等が異なるため、垂れ下がりの程度は同一でなくてもよい。

【２１４５】

また、閉状態において、開閉扉枠５０の上壁、左右の側壁及び下壁は、遊技機用枠３の上壁、左右の側壁及び下壁各々に沿って配置され、特に下壁などの底面近傍においては、開閉扉枠５０の底面近傍の底部品（ドア枠所定部品）と遊技機用枠３の底部品（内枠所定部品）とが上下に重畳して配置されるとともに、遊技機用枠３の底面近傍の底部品（内枠特定部品）と外枠の底部品（外枠特定部品）とが上下に重畳して配置されるようになっている。

【２１４６】

また、開閉扉枠５０の背面側に設けられる各部品と、遊技機用枠３の前面側に設けられる各部品とは、閉状態において接続されることで双方の球通路が連通したり、部品同士が近接して連動可能となる部品等を含んでいる。このような部品は、開閉扉枠５０の背面側と遊技機用枠３の前面側とのうち一方に設けられた特定内部進入部品と、他方に設けられた被進入部品とを含み、開閉扉枠５０の閉鎖に伴い特定内部進入部品が被進入部品に進入することで該特定内部進入部品と該被進入部品とが上下方向に重畳するようになっている。

【２１４７】

よって、第１開状態に変化したときに垂れ下がりが生じると、開閉の際に開閉扉枠５０の底部品と遊技機用枠３の底部品とが擦れて摩耗したり、垂れ下がりによる変形により各部位や各部材に負荷がかかり破損する虞がある。また、閉状態に戻すときに、垂れ下がった開閉扉枠５０の右辺部を上方に持ち上げて閉鎖する必要があるので手間がかかるとともに、持ち上げる際に特定内部進入部品が被進入部品に引っ掛かるなどして破損する虞がある。

【２１４８】

上記要因４を除く要因１～３については、パチンコ遊技機１の設計、製造段階においてある程度予測できるものであるため、このような垂れ下がりが開閉扉枠５０や遊技機用枠３にて発生することを前提として、垂れ下がりを抑制する垂れ下がり抑制手段を設けてい

る。
【２１４９】
　具体的には、開閉扉枠５０のベース扉枠５０Ａの背面に補強板金５０Ｂを一体に設け、開閉扉枠５０の沈み込みや撓みなどの変形を防止している。つまり、補強板金５０Ｂは、開閉扉枠５０の沈み込みや撓みなどの変形による垂れ下がりを抑制するための垂れ下がり抑制手段を構成している。
【２１５０】
　また、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４を上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２よりも右方位置に配置することで、上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２にかかる負荷を低減し、回動軸Ｔ２の傾きを防止している。つまり、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４を上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２よりも右方位置に配置する構成は、回動軸Ｔ２の傾きによる開閉扉枠５０の垂れ下がりを抑制するための垂れ下がり抑制手段を構成している。
【２１５１】
　しかし、このような垂れ下がり抑制手段などの策を講じても、上記要因４による垂れ下がりの発生をパチンコ遊技機１の設計、製造段階において予測することは困難であるため、以下に説明するように、垂れ下がりが生じても上記特定内部進入部品や被進入部品等が接触により破損することがないように構成されている。
【２１５２】
　（開閉扉枠の開閉態様）
　次に、開閉扉枠５０の開閉態様について、図１３－４１～図１３－４４に示す概念図に基づいて説明する。尚、図１３－４１～図１３－４４において白矢印は垂れ下がり方向を示している。
【２１５３】
　図１３－４１（Ａ１）～（Ａ３）に示すように、パチンコ遊技機１の閉状態において、開閉扉枠５０は、遊技機用枠３の前面を閉鎖する閉鎖位置に位置している。この閉状態において、開閉扉枠５０の右側下部に設けられた合成樹脂製の被案内部材４４１が、遊技機用枠３の右側下部位置に固定されたスライダ部材４３１により支持されている。詳しくは、スライダ部材４３１は、図１３－４１（Ａ４）に示すように、上下方向に延びる金属板を側面視略クランク状に屈曲することにより形成され、前方から後方に向けて漸次上側に傾斜する傾斜面４３１ａを有している。傾斜面４３１ａは、開閉扉枠５０の被案内部材４４１が摺接可能とされており、開閉扉枠５０が第２開状態や第１開状態から閉状態となるときに、閉鎖位置に向けて開閉扉枠５０の右側下部が漸次上昇するように被案内部材４４１を摺動案内する閉鎖案内部を構成している。
【２１５４】
　また、閉状態においては、傾斜面４３１ａの傾斜上位側に被案内部材４４１が載置されることにより（図１３－４１（Ａ４）参照）、開閉扉枠５０の右辺部の垂れ下がりが規制されるため、上辺部及び下辺部が遊技機用枠３の上辺部及び下辺部に合致するように略水平に配置される。
【２１５５】
　パチンコ遊技機１の閉状態において、鍵穴６０（図１３－１参照）に遊技店所有の特定キー（図示略）を挿入し、第１方向（例えば、左方向）に回転させて解錠操作することで、図１３－４２（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、第１開状態に変化する。解錠操作した直後の第１開状態では、開閉扉枠５０の開放角度は約２度とされている。ここで、被案内部材４４１は、閉状態のときよりも傾斜面４３１ａの前側に移動することで、被案内部材４４１を案内（支持）する位置が若干下がるため（図１３－４２（Ｂ４）参照）、開閉扉枠５０の右辺部の垂れ下がりが僅かに生じるが、傾斜面４３１ａによる被案内部材４４１の案内は継続している。
【２１５６】
　次いで、図１３－４３（Ｃ１）～（Ｃ３）に示すように、開閉扉枠５０の開放角度が約

５度となると、被案内部材４４１が傾斜面４３１ａのさらに前側に移動することで、被案内部材４４１を案内する位置が若干下がるため（図１３－４３（Ｃ４）参照）、開閉扉枠５０の右辺部の垂れ下がりがさらに大きくなるが、傾斜面４３１ａによる被案内部材４４１の案内は継続している。

【２１５７】

さらに、図１３－４４（Ｄ１）～（Ｄ３）に示すように、開閉扉枠５０の開放角度が約６度以上（例えば、約９０度）となる第２開状態になると、被案内部材４４１が傾斜面４３１ａから滑り落ちて案内がなくなり、被案内部材４４１が大きく下降するため（図１３－４４（Ｄ４）参照）、開閉扉枠５０の右辺部の垂れ下がりがさらに大きくなる。

【２１５８】

このように開閉扉枠５０は、閉状態においては、被案内部材４４１が傾斜面４３１ａの傾斜上位側にて支持されることで、垂れ下がりが防止される。閉状態において解錠操作が行われて第１開状態に変化すると、被案内部材４４１が傾斜面４３１ａ上に支持されているものの、傾斜下位側に移動することで若干の垂れ下がりが生じる。さらに第２開状態に変化すると、被案内部材４４１が傾斜面４３１ａから滑り落ちることで、垂れ下がりがより大きくなる。

【２１５９】

第２開状態のように垂れ下がりが大きい状態では、開閉扉枠５０を閉鎖位置に戻す際に右側下部を上に持ち上げるようにして閉鎖する必要があるが、開閉扉枠５０の右側下部にある被案内部材４４１を傾斜面４３１ａ上にて後側に向けてスライド移動させることで、開閉扉枠５０を閉鎖位置に向けて容易に案内することができる。

【２１６０】

（遊技機用枠の開閉態様）

次に、遊技機用枠３の開閉態様について、図１３－４５～図１３－４８に示す概念図に基づいて説明する。尚、図１３－４５～図１３－４８において白矢印は垂れ下がり方向を示している。

【２１６１】

図１３－４５（Ａ１）～（Ａ３）に示すように、パチンコ遊技機１の閉状態において、前面が開閉扉枠５０により閉鎖された遊技機用枠３は、外枠７０の開口を閉鎖する閉鎖位置に位置している。この閉状態において、遊技機用枠３の右側下部に設けられた合成樹脂製の被案内部材４２１が、外枠７０の右側下部位置に固定されたスライダ部材４１１により支持されている。詳しくは、スライダ部材４１１は、図１３－４５（Ａ４）に示すように、前後方向に延びる金属板により形成され、前方から後方に向けて漸次上側に傾斜する傾斜面４１１ａを有している。傾斜面４１１ａは、遊技機用枠３の被案内部材４２１が摺接可能とされており、遊技機用枠３が第４開状態や第３開状態から閉状態となるときに、閉鎖位置に向けて遊技機用枠３の右側下部が漸次上昇するように被案内部材４２１を摺動案内する閉鎖案内部を構成している。

【２１６２】

尚、外枠７０のスライダ部材４１１の傾斜面４１１ａの前後寸法は、遊技機用枠３のスライダ部材４３１の傾斜面４３１ａの前後寸法よりも長寸とされているため、第３開状態において被案内部材４２１がスライダ部材４１１により案内される長さは、第１開状態において被案内部材４４１がスライダ部材４３１により案内される長さよりも長くなっている。

【２１６３】

また、閉状態においては、傾斜面４１１ａの傾斜上位側に被案内部材４２１が載置されることにより（図１３－４５（Ａ４）参照）、遊技機用枠３の右辺部の垂れ下がりが規制されるため、上辺部及び下辺部が外枠７０の上辺部及び下辺部に合致するように略水平に配置される。

【２１６４】

パチンコ遊技機１の閉状態において、鍵穴６０（図１３－１参照）に遊技店所有の特定

キー（図示略）を挿入し、第２方向（例えば、右方向）に回転させて解錠操作することで、図１３－４６（Ｂ１）～（Ｂ３）に示すように、第３開状態に変化する。解錠操作した直後の第３開状態では、遊技機用枠３の開放角度は約２度とされている。ここで、被案内部材４２１は、閉状態のときよりも傾斜面４１１ａの前側に移動することで、被案内部材４４１を案内する位置が若干下がるため（図１３－４６（Ｂ４）参照）、遊技機用枠３の右辺部の垂れ下がりが僅かに生じるが、傾斜面４１１ａによる被案内部材４２１の案内は継続している。

【２１６５】

次いで、図１３－４７（Ｃ１）～（Ｃ３）に示すように、遊技機用枠３の開放角度が約１０度になると、被案内部材４２１が傾斜面４１１ａのさらに前側に移動することで、被案内部材４２１を案内する位置がさらに下がるため（図１３－４７（Ｃ４）参照）、遊技機用枠３の右辺部の垂れ下がりがさらに大きくなるが、傾斜面４１１ａによる被案内部材４２１の案内は継続している。

【２１６６】

さらに、図１３－４８（Ｄ１）～（Ｄ３）に示すように、遊技機用枠３の開放角度が約１１度以上（例えば、約９０度）となる第４開状態になると、被案内部材４２１が傾斜面４１１ａから滑り落ちて案内がなくなり、被案内部材４２１が大きく下降するため（図１３－４８（Ｄ４）参照）、遊技機用枠３の右辺部の垂れ下がりがさらに大きくなる。

【２１６７】

このように遊技機用枠３は、閉状態においては、被案内部材４２１が傾斜面４１１ａの傾斜上位側にて支持されることで、垂れ下がりが防止される。閉状態において解錠操作が行われて第３開状態に変化すると、被案内部材４２１が傾斜面４１１ａ上に支持されているものの、傾斜下位側に移動することで若干の垂れ下がりが生じる。さらに第４開状態に変化すると、被案内部材４２１が傾斜面４１１ａから滑り落ちることで、垂れ下がりがより大きくなる。

【２１６８】

第４開状態のように垂れ下がりが大きい状態では、遊技機用枠３を閉鎖位置に戻す際に右側下部を上に持ち上げるようにして閉鎖する必要があるが、遊技機用枠３の右側下部にある被案内部材４２１を傾斜面４１１ａ上にて後側に向けてスライド移動させることで、遊技機用枠３を閉鎖位置に向けて容易に案内することができる。

【２１６９】

（垂れ下がり対策）

次に、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の垂れ下がり対策が講じられた構造の具体例について、図１３－４９～図１３－６４に基づいて説明する。

【２１７０】

（垂れ下がり対策［開閉扉枠］）

まず、開閉扉枠５０の開放に伴う垂れ下がりに対する対処構造の具体例を、図１３－４９～図１３－５５に基づいて説明する。

【２１７１】

（払出通路）

払出通路２０５Ａにおける接続用通路部３５４（特定内部進入部品）とカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ（被進入部品）の構造について、図１３－３５及び図１３－４９（Ａ１）～（Ａ３）に基づいて説明する。

【２１７２】

図１３－３５及び図１３－４９（Ａ１）に示すように、開閉扉枠５０の左側に形成された払出口３５０の背面側には、払出口３５０の周縁を囲むように四角筒状の接続用通路部３５４が後方に向けて突設されている。一方、遊技機用枠３の前面側における連通口２４０の上方及び下方には、カバー部材２４２Ａ、２４２Ｂが設けられている。

【２１７３】

接続用通路部３５４は、上下のカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂの間に進入可能に構成さ

れていることで、開閉扉枠５０が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに、接続用通路部３５４が上方のカバー部材２４２Ａと下方のカバー部材２４２Ｂとの間の被進入部に進入して、接続用通路部３５４の後端開口と連通口２４０とが接続される。これにより、払出通路２０５Ａと払出口３５０とが連通し、払出通路２０５Ａを流下してきた遊技球が払出口３５０から打球供給皿６１に払出されるようになる。

【２１７４】

特定内部進入部品としての接続用通路部３５４が、被進入部品としてのカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ間に形成された被進入部に進入したとき、接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂとが上下方向に重畳する重畳状態となる。接続用通路部３５４の上壁から下壁までの上下寸法Ｌ２０は、カバー部材２４２Ａとカバー部材２４２Ｂとの間の上下寸法Ｌ２１よりも短寸であるため（Ｌ２０＜Ｌ２１）、図１３－４９（Ａ１）に示す閉状態において、接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ａとの間及び接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ｂとの間には隙間Ｓ１が形成される。

【２１７５】

次いで、開閉扉枠５０の解錠操作により第１開状態になると、接続用通路部３５４が前方に移動することで、接続用通路部３５４の後端が連通口２４０から離れていくとともに、シャッタ装置２４１のシャッタ板２４１ａが連動して、連通口２４０を閉鎖する閉鎖位置に向けて上昇していく。

【２１７６】

詳しくは、図１３－４９（Ａ２）に示すように、開放角度が約２度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、接続用通路部３５４が下降して下方のカバー部材２４２Ｂに近接するが、接触しない。また、開閉扉枠５０の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、接続用通路部３５４の後端側が上昇して上方のカバー部材２４２Ａに近接するが、接触しない。

【２１７７】

さらに、図１３－４９（Ａ３）に示すように、開放角度が約５度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、接続用通路部３５４がさらに下降して下方のカバー部材２４２Ｂにより近接するが、接触しない。また、開閉扉枠５０の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、接続用通路部３５４の後端側が上昇しているが、下降した分、上方のカバー部材２４２Ａから離れるため、接触しない。

【２１７８】

尚、第２開状態になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、接続用通路部３５４が下方のカバー部材２４２Ｂの上端より下方位置まで下降するが、開放角度が所定角度（例えば、約８度）以上になると、接続用通路部３５４（図１３－４９（Ａ３）の２点鎖線部分参照）が上下のカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂより前方に移動して、重畳状態から非重畳状態に変化するため、接続用通路部３５４と上下のカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂとは接触しない。

【２１７９】

（球抜き通路）

次に、発射球の球抜き通路における球抜きレバー５４５（特定内部進入部品）とレバー挿入孔３６６（被進入部品）の構造について、図１３－３５及び図１３－５０（Ａ１）～（Ａ３）に基づいて説明する。

【２１８０】

図１３－３５及び図１３－５０（Ａ１）に示すように、開閉扉枠５０の補強板金５０Ｂには、レバー挿入孔３６６が形成されている。一方、遊技機用枠３の前面側に固設された打球発射装置５００の前面には、左右方向にスライド移動可能な球抜きレバー５４５が前方に向けて突設されている。

【２１８１】

球抜きレバー５４５は、レバー挿入孔３６６内に進入可能に構成されていることで、開閉扉枠５０が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに、球抜きレバー５４５がレバー挿

入孔３６６内（被進入部）に進入して、レバー挿入孔３６６内に設けられたシャッタ部材３６５に連係される。これにより、球抜きボタン３０５（図１３－３３参照）の押圧操作に連動してシャッタ部材３６５がスライド移動することで球抜き口３６０ｂ（図１３－３５参照）が開放されるとともに、シャッタ部材３６５に連係した球抜きレバー５４５を連動させて打球発射装置５００内の待機通路（図示略）で待機している遊技球が流出口５５０ｂ（図１３－３５参照）に誘導されるようになる。

【２１８２】

特定内部進入部品としての球抜きレバー５４５が、被進入部品としてのレバー挿入孔３６６からなる被進入部に進入したとき、球抜きレバー５４５とレバー挿入孔３６６とが上下方向に重畳する重畳状態となる。球抜きレバー５４５の上面から下面までの上下寸法Ｌ２２は、レバー挿入孔３６６の上下寸法Ｌ２３よりも短寸であるため（Ｌ２２＜Ｌ２３）、図１３－５０（Ａ１）に示す閉状態において、球抜きレバー５４５の上面とレバー挿入孔３６６の上縁との間及び球抜きレバー５４５の下面とレバー挿入孔３６６の下縁との間には隙間Ｓ２が形成される。

【２１８３】

次いで、開閉扉枠５０の解錠操作により第１開状態になると、レバー挿入孔３６６が前方に移動することで、レバー挿入孔３６６が球抜きレバー５４５の先端側に移動していく。詳しくは、図１３－５０（Ａ２）に示すように、開放角度が約２度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、レバー挿入孔３６６が下降して上縁が球抜きレバー５４５の上面に近接するが、接触しない。また、開閉扉枠５０の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、レバー挿入孔３６６が傾倒して上縁と下縁が球抜きレバー５４５に近接するが、接触しない。

【２１８４】

さらに、図１３－５０（Ａ３）に示すように、開放角度が約５度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、レバー挿入孔３６６がさらに下降して上縁が球抜きレバー５４５により近接するが、接触しない。

【２１８５】

尚、第２開状態になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、レバー挿入孔３６６の上縁が球抜きレバー５４５の上面より下方位置まで下降するが、開放角度が所定角度（例えば、約８度）以上になると、レバー挿入孔３６６（図１３－５０（Ａ３）の２点鎖線部分参照）が球抜きレバー５４５より前方に移動して、重畳状態から非重畳状態に変化するため、レバー挿入孔３６６と球抜きレバー５４５とは接触しない。

【２１８６】

（開閉扉枠底部品）

次に、開閉扉枠５０及び遊技機用枠３の底面近傍に設けられる底部品としての折曲片３６７（特定内部進入部品／ドア枠所定部品）と凹部３８０Ｆ（被進入部品／内枠所定部品）の関係について、図１３－３５及び図１３－５１～図１３－５３に基づいて説明する。

【２１８７】

図１３－３５及び図１３－５１（Ａ１）に示すように、開閉扉枠５０の補強板金５０Ｂの下辺には、後向きに屈曲した折曲片３６７が左右方向に延設されている。一方、遊技機用枠３の下辺部には、前方に開口する縦断面略コ字形の凹部３８０Ｆが左右方向に向けて延設されている。折曲片３６７は、凹部３８０Ｆ内に進入可能に構成されていることで、開閉扉枠５０が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに凹部３８０Ｆ内に進入する。

【２１８８】

このように、特定内部進入部品としての金属製の折曲片３６７が、被進入部品としての凹部３８０Ｆに進入したとき、折曲片３６７（ドア枠所定部品）と凹部３８０Ｆの上壁及び下壁（内枠所定部品）とが上下方向に重畳する重畳状態となることで、遊技機用枠３と開閉扉枠５０との下辺部間に形成される隙間に針金等の異物を進入することが困難となるため、進入させた異物による各種装置に対する不正行為を防止することができる。

【２１８９】
そして、折曲片３６７の上面から下面までの上下寸法Ｌ２４は、凹部３８０Ｆの上壁と下壁との間の上下寸法Ｌ２３よりも短寸であるため（Ｌ２４＜Ｌ２５）、図１３－５１（Ａ１）に示す閉状態において、折曲片３６７の上面と凹部３８０Ｆの上壁との間及び折曲片３６７の下面と凹部３８０Ｆの下壁との間には隙間Ｓ３が形成される。また、枠下防犯板金３７２Ａの屈曲片３７２ｄと凹部３８０Ｆの上壁との間にも隙間Ｓ４が形成されている。
【２１９０】
次いで、開閉扉枠５０の解錠操作により第１開状態になると、折曲片３６７が前方に移動することで、折曲片３６７が凹部３８０Ｆの先端側に移動していく。詳しくは、図１３－５１（Ａ２）に示すように、開放角度が約２度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、折曲片３６７が下降して凹部３８０Ｆの下壁に近接するが、接触しない。また、開閉扉枠５０の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、折曲片３６７が傾倒して後端が凹部３８０Ｆの上壁に近接するが、接触しない。
【２１９１】
さらに、図１３－５１（Ａ３）に示すように、開放角度が約５度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、折曲片３６７がさらに下降して凹部３８０Ｆの下壁により近接するが、接触しない。尚、図１３－５１（Ａ２）、（Ａ３）において、枠下防犯板金３７２Ａの屈曲片３７２ｄも下降するが、凹部３８０Ｆの上壁には接触しない。
【２１９２】
尚、第２開状態になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、折曲片３６７が凹部３８０Ｆの下壁より下方位置まで下降するが、開放角度が所定角度（例えば、約８度）以上になると、折曲片３６７（図１３－５１（Ａ３）の２点鎖線部分参照）が凹部３８０Ｆより前方に移動して、重畳状態から非重畳状態に変化するため、折曲片３６７と凹部３８０Ｆとは接触しない。
【２１９３】
ここで、図１３－５２（Ｂ１）及び図１３－５３（Ｃ１）に示すように、折曲片３６７及び凹部３８０Ｆは、開閉扉枠５０及び遊技機用枠３各々の下辺に沿って左右方向に延設されていることで、閉状態において、折曲片３６７が凹部３８０Ｆの上壁と下壁の間に非接触状態で配置され、左右方向にわたり上下方向に重畳する重畳状態になる。
【２１９４】
そして、図１３－５２（Ｂ２）及び図１３－５３（Ｃ２）に示すように、開放角度が約２～５度の第１開状態に変化すると、折曲片３６７と凹部３８０Ｆとは、左右方向にわたってほぼ全域が上下方向に重畳する重畳状態が維持され、開閉扉枠５０の右辺部の沈み込みが生じることで折曲片３６７が回動軸Ｔ２から右側に向けて漸次下方に傾斜するものの、折曲片３６７と凹部３８０Ｆの下壁とは接触しない。
【２１９５】
次いで、図１３－５２（Ｂ３）及び図１３－５３（Ｃ３）に示すように、開放角度が約２０度の第２開状態に変化すると、折曲片３６７の右側が凹部３８０Ｆの下壁よりも前下方に落ち込むため、折曲片３６７と凹部３８０Ｆとは左右方向にわたり広範囲が非重畳状態に変化する一方で、回動軸Ｔ２近傍の左端部付近Ｅ１については重畳状態が継続するが、この左端部付近Ｅ１においては、重畳状態であっても折曲片３６７と凹部３８０Ｆとは接触しない。
【２１９６】
尚、本実施の形態では、閉状態から第２開状態へ変化する場合、折曲片３６７と凹部３８０Ｆとは、回動軸Ｔ２から離れた右端部付近の方が、回動軸Ｔ２近傍の左端部付近Ｅ１よりも先に非重畳状態に変化し、その後、左端部付近Ｅ１が非接触状態に変化するようになっており、閉状態から第２開状態に変化する間、折曲片３６７と凹部３８０Ｆとは左端部付近Ｅ１においても接触しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものでは

なく、折曲片３６７と凹部３８０Ｆとの左右方向の少なくとも一部（例えば、右端部側）が重畳状態であるときに互いに接触しなければ、他の重畳部分は接触していてもよい。
【２１９７】
（発射球通路）
次に、発射球通路におけるシャッタ開放スイッチ３６２（スイッチ）とシャッタ開放用軸５４０（特別部品）の構造について、図１３－３５及び図１３－５４（Ａ１）～（Ａ３）に基づいて説明する。
【２１９８】
図１３－３５及び図１３－５４（Ａ１）に示すように、開閉扉枠５０の背面には、シャッタ開放スイッチ３６２が押圧可能に設けられている。シャッタ開放スイッチ３６２は、前後方向に移動可能に設けられ、後端に押圧面３６２ｂが形成された移動部材３６２ａと、移動部材３６２ａを後方に付勢可能な圧縮バネ３６２ｃと、から主に構成されている。移動部材３６２ａは、圧縮バネ３６２ｃの付勢力により押圧面３６２ｂが開閉扉枠５０の背面から後方に突出する突出位置（図１３－５４（Ａ１）参照）と、圧縮バネ３６２ｃの付勢力に抗して押圧面３６２ｂが開閉扉枠５０の内部側に退避する退避位置（図１３－５４（Ａ３）参照）と、の間で前後方向に移動可能とされ、突出位置に付勢されることで打球供給口３６０ａがシャッタ部材３６１により閉鎖され、退避位置に退避することで打球供給口３６０ａが開放する、つまり、突出位置から所定の深さ分押下されることで特定事象として打球供給口３６０ａの開放が発生するようになっている。一方、遊技機用枠３の前面には、前述した特定内部進入部品とは異なる特別部品としてのシャッタ開放用軸５４０が前方に向けて突設されている。
【２１９９】
シャッタ開放用軸５４０は、開閉扉枠５０が閉鎖位置に向けて回動している途中（第１開状態）でシャッタ開放スイッチ３６２の押圧面３６２ｂに接触して押圧し、閉鎖位置まで移動して閉状態になったときに、押圧面３６２ｂを退避位置まで押圧して打球供給口３６０ａを開放するようになっている。
【２２００】
シャッタ開放用軸５４０の前端面の上下寸法Ｌ２６は、シャッタ開放スイッチ３６２の押圧面３６２ｂの上下寸法Ｌ２７よりも短寸であるため（Ｌ２６＜Ｌ２７）、図１３－５４（Ａ１）に示す閉状態において、押圧面３６２ｂにおけるシャッタ開放用軸５４０の前端面との接触位置の周囲には接触面ＳＥが形成される（図中拡大図参照）。
【２２０１】
次いで、開閉扉枠５０の解錠操作により第１開状態になると、開閉扉枠５０は前方に移動するが、移動部材３６２ａは退避位置から突出位置に向けて付勢されることにより突出することで、シャッタ開放用軸５４０との接触状態が継続する。詳しくは、図１３－５４（Ａ２）に示すように、開放角度が約２度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、押圧面３６２ｂが下降してシャッタ開放用軸５４０との接触位置が上方の接触面ＳＥに移動するが、押圧面３６２ｂとシャッタ開放用軸５４０との接触状態は解除されない。また、開閉扉枠５０の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、押圧面３６２ｂが傾倒するが、押圧面３６２ｂとシャッタ開放用軸５４０との接触状態は解除されない。
【２２０２】
さらに、図１３－５４（Ａ３）に示すように、開放角度が約５度になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、押圧面３６２ｂがさらに下降してシャッタ開放用軸５４０との接触位置が上方の接触面ＳＥに移動するが、押圧面３６２ｂとシャッタ開放用軸５４０との接触状態は解除されない。
【２２０３】
尚、第２開状態になると、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、押圧面３６２ｂはさらにシャッタ開放用軸５４０より下方位置まで下降するが、突出位置で突出移動が規制された後、さらにシャッタ開放用軸５４０の前方に移動して離れる

ことで非接触状態となる（図１３－５４（Ａ３）の２点鎖線部分参照）。
【２２０４】
尚、図１３－５４（Ａ１）に示す閉状態において、開閉扉枠５０の背面に設けられた枠上防犯板金３７３は、遊技機用枠３の所定部５１０の上方に重畳状態で配置され、枠上防犯板金３７３と所定部５１０との間には隙間Ｓ５が設けられているが、図１３－５４（Ａ２）、（Ａ３）に示す第１開状態において、開閉扉枠５０の右辺部の下方への沈み込みが生じて枠上防犯板金３７３が下降しても所定部５１０には接触しないようになっている。
【２２０５】
（開閉扉枠の開閉動作に伴う各部の動作態様）
次に、開閉扉枠５０の開閉動作に伴う各部の動作態様について、図１３－５５に基づいて説明する。
【２２０６】
図１３－５５に示すように、パチンコ遊技機１の閉状態において、開閉扉枠５０は、スライダ部材４３１により被案内部材４４１が案内されていることで、垂れ下がりは生じない。開閉扉枠５０の解錠操作が行われ、開放位置に向けて回動して第１開状態に変化したタイミングＴａ１では、開閉扉枠５０の垂れ下がりが生じる。さらに開閉扉枠５０の開放角度が約６度以上になって第２開状態に変化したタイミングＴａ２では、スライダ部材４３１から被案内部材４４１が滑り落ちて案内状態から非案内状態になる。
【２２０７】
閉状態において、接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、球抜きレバー５４５とレバー挿入孔３６６、折曲片３６７と凹部３８０Ｆは、上下方向に重畳する重畳状態、つまり、開閉扉枠５０と遊技機用枠３のうちの一方の特定内部進入部品が他方の被進入部に進入する進入状態であるとともに、各々の特定内部進入部品と被進入部とは非接触状態である。そして、第１開状態に変化したタイミングＴａ１から、第２開状態に変化したタイミングＴａ２を経て開放角度が所定角度（例えば、約８度）になるタイミングＴａ３まで重畳状態が継続するが、垂れ下がりが生じても非接触状態が継続する。尚、開放角度が約９度以上になると非重畳状態となり非接触状態が継続する。
【２２０８】
また、閉状態において、押圧面３６２ｂとシャッタ開放用軸５４０は接触状態であるとともに、第１開状態に変化したタイミングＴａ１から第２開状態に変化するタイミングＴａ２まで、垂れ下がりが生じても接触状態が継続する。尚、開放角度が約６度以上になると押圧面３６２ｂとシャッタ開放用軸５４０とが離れて非接触状態に変化する。
【２２０９】
次に、第２開状態から開閉扉枠５０が閉鎖位置に向けて回動して、開放角度が約８度になったタイミングＴａ４では、接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、球抜きレバー５４５とレバー挿入孔３６６、折曲片３６７と凹部３８０Ｆは、上下方向に重畳する重畳状態（進入状態）に変化するが、開閉扉枠５０に垂れ下がりが生じていても各々の特定内部進入部品と被進入部との非接触状態は継続する。
【２２１０】
さらに開放角度が約５度になったタイミングＴａ５では、スライダ部材４３１に被案内部材４４１が乗り上がり案内が開始されることで、第１開状態においては、開閉扉枠５０の右辺部が漸次上方に持ち上げられていくことで垂れ下がりが小さくなっていくため、接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、球抜きレバー５４５とレバー挿入孔３６６、折曲片３６７と凹部３８０Ｆの非接触状態は継続する。
【２２１１】
また、突出位置に位置している押圧面３６２ｂは、シャッタ開放用軸５４０が上部に接触した後、退避位置側に押し込まれながら接触位置が上昇して中央付近に近づいていくため、接触状態が継続する。
【２２１２】
そして、開閉扉枠５０は、閉鎖位置に位置して施錠されると、スライダ部材４３１に被

案内部材４４１が支持されることで垂れ下がりが解消され、接続用通路部３５４とカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、球抜きレバー５４５とレバー挿入孔３６６、折曲片３６７と凹部３８０Ｆの非接触状態が継続するとともに、押圧面３６２ｂとシャッタ開放用軸５４０との接触状態が継続する。

【２２１３】

このように、特定内部進入部品（接続用通路部３５４、球抜きレバー５４５、折曲片３６７）と被進入部品（カバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、レバー挿入孔３６６、凹部３８０Ｆ）は、閉状態では上下方向に重畳する重畳状態であるが、遊技機用枠３のスライダ部材４３１に開閉扉枠５０の被案内部材４４１が案内される案内状態であることで垂れ下がりは生じないため非接触状態となる。また、各特定内部進入部品と各被進入部品との間に隙間Ｓ１、Ｓ２、Ｓ３が設けられている。

【２２１４】

一方、第１開状態では、各特定内部進入部品と各被進入部品との重畳状態及びスライダ部材４３１による被案内部材４４１の案内状態は継続するが、スライダ部材４３１に対し被案内部材４４１が前下方に案内されることで垂れ下がりが生じ、開放角度が大きくなるにつれて垂れ下がりが増大していく。しかし、閉状態において各特定内部進入部品と各被進入部品との間に隙間Ｓ１、Ｓ２、Ｓ３が設けられていることで、第１開状態において各特定内部進入部品と各被進入部品との重畳状態が継続している間は、各特定内部進入部品と各被進入部品との非接触状態が継続する。

【２２１５】

言い換えると、隙間Ｓ１、Ｓ２、Ｓ３は、スライダ部材４３１による被案内部材４４１の案内状態において垂れ下がりが生じた場合でも、各特定内部進入部品と各被進入部品とが接触しない大きさを有するとともに、各特定内部進入部品と各被進入部品とは、垂れ下がりが生じても互いに接触しない位置関係で配置されている。特に、上記各特定内部進入部品と各被進入部品との重畳状態は第１開状態から第２開状態に変化した後のタイミングＴａ３まで継続するが、この重畳状態が継続している間は各特定内部進入部品と各被進入部品とが接触しないようになっている。より詳しくは、例えば、隙間Ｓ１、Ｓ２、Ｓ３は、スライダ部材４３１により被案内部材４４１が案内されている案内状態において開閉扉枠５０の右辺部の沈み込みが最も大きくなるときの沈み込み寸法よりも大きければよい。

【２２１６】

尚、特定内部進入部品と被進入部品とは、開閉扉枠５０と遊技機用枠３とのうち一方に特定内部進入部品が設けられ、他方に被進入部品が設けられていればよい。つまり、特定内部進入部品が開閉扉枠５０に設けられている場合は被進入部品が遊技機用枠３に設けられ、特定内部進入部品が遊技機用枠３に設けられている場合は被進入部品が開閉扉枠５０に設けられていればよい。

【２２１７】

また、スイッチ（シャッタ開放スイッチ３６２）と特別部品（シャッタ開放用軸５４０）は、閉状態では、遊技機用枠３のスライダ部材４３１に開閉扉枠５０の被案内部材４４１が案内される案内状態であることで垂れ下がりは生じないため、スイッチと特別部品とは接触状態となっている。

【２２１８】

一方、第１開状態では、スイッチと特別部品との接触状態及びスライダ部材４３１による被案内部材４４１の案内状態は継続するが、スライダ部材４３１に対し被案内部材４４１が前下方に案内されることで垂れ下がりが生じ、開放角度が大きくなるにつれて垂れ下がりが増大していく。しかし、スイッチと特別部品との接触位置の周囲に接触面ＳＥが設けられていることで、第１開状態においてスイッチと特別部品との接触状態が継続している間は、スイッチと特別部品とは離間せず、接触状態が継続する。

【２２１９】

言い換えると、接触面ＳＥは、スライダ部材４３１による被案内部材４４１の案内状態において垂れ下がりが生じた場合でもスイッチと特別部品との接触状態が解除されない大

きさを有するとともに、スイッチと特別部品とは互いに離間しない位置関係で配置されている。より詳しくは、例えば、接触面ＳＥは、スライダ部材４３１により被案内部材４４１が案内されている案内状態において開閉扉枠５０の右辺部の沈み込みが最も大きくなるときの沈み込み寸法よりも大きければよい。

【２２２０】

尚、スイッチと特別部品とは、開閉扉枠５０と遊技機用枠３とのうち一方にスイッチが設けられ、他方に特別部品が設けられていればよい。つまり、スイッチが開閉扉枠５０に設けられている場合は特別部品が遊技機用枠３に設けられ、スイッチが遊技機用枠３に設けられている場合は特別部品が開閉扉枠５０に設けられていればよい。

【２２２１】

また、特定内部進入部品（接続用通路部３５４、球抜きレバー５４５、折曲片３６７）と被進入部品（カバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、レバー挿入孔３６６、凹部３８０Ｆ）や、スイッチ（シャッタ開放スイッチ３６２）と特別部品（シャッタ開放用軸５４０）は、第１閉状態に変化したときに、開閉扉枠５０と遊技機用枠３との間で単に上下に重畳するのではでなく、機能的に連係するために上下に重畳する部品同士であるが故に、垂れ下がりにより接触が生じやすい部品であるため、上記のように、少なくともスライダ部材４３１により被案内部材４４１が案内されている状態においては接触が生じないようにすることが好ましい。

【２２２２】

また、特定内部進入部品としての接続用通路部３５４、球抜きレバー５４５、折曲片３６７と、被進入部品としてのカバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、レバー挿入孔３６６、凹部３８０Ｆとは、第１開状態から第２開状態に変化した後のタイミングＴｂ３まで重畳状態が継続するようになっていたが、案内状態が継続する第１開状態のときにのみ重畳し、案内状態が解除される第２開状態に変化したときに非重畳状態に変化するようになっていてもよい。

【２２２３】

また、特定内部進入部品及び被進入部品や、スイッチ及び特別部品は、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の左右方向の中央位置よりも回動軸Ｔ１、Ｔ２側に配置されていることが好ましい。このようにすることで、垂れ下がりが生じた場合における下方向への沈み込みが回動軸Ｔ１、Ｔ２と反対側よりも小さいので、垂れ下がりを考慮した隙間Ｓ１、Ｓ２、Ｓ３や接触面ＳＥが大きくなることを抑制できる。

【２２２４】

さらに、複数の特定内部進入部品及び被進入部品やスイッチ及び特別部品は、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の左右方向の中央位置よりも回動軸Ｔ１、Ｔ２側に配置されて垂れ下がりの影響を受けにくい部品の方が、回動軸Ｔ１、Ｔ２と反対側に配置されて垂れ下がりの影響を受けやすい部品よりも重畳状態が長く継続するようになっていてもよい。

【２２２５】

（垂れ下がり対策［遊技機用枠］）

次に、垂れ下がり対策が講じられた構造として、遊技機用枠３の開放に伴う垂れ下がりに対する対処構造の具体例を、図１３－５６～図１３－６４に基づいて説明する。

【２２２６】

（遊技機用枠底部品）

開閉扉枠５０により前面が閉鎖された遊技機用枠３及び外枠７０の底面近傍に設けられる底部品としての底壁３８１（内枠特定部品）と上壁４１０Ｈ（外枠特定部品）との重畳構造について、図１３－２９及び図１３－５６に基づいて説明する。

【２２２７】

図１３－２９及び図１３－５６（Ａ１）に示すように、閉状態において、外枠７０の底部品であるスピーカユニット４１０の上壁４１０Ｈと、その直上に配置される遊技機用枠３の底部品である底壁３８１と、が上下方向に重畳する。また、遊技機用枠３の下辺部には、後方に開口する縦断面略コ字形の凹部３８０Ｂが左右方向に向けて延設され、外枠７

０のスピーカユニット４１０の上辺部には、前方に開口する縦断面略コ字形の凹部４２０が左右方向に向けて延設されている。凹部３８０Ｂの下壁３８０Ｕは、凹部４２０内に進入可能に構成されていることで、遊技機用枠３が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに、凹部３８０Ｂの下壁３８０Ｕ（特定内部進入部品）が凹部４２０（被進入部）内に進入する。また、凹部４２０の上壁（上壁４１０Ｈの前部）は、凹部３８０Ｂ内に進入可能に構成されていることで、遊技機用枠３が閉鎖位置に位置して閉状態になったときに、凹部４２０の上壁（特定内部進入部品）が凹部３８０Ｂ（被進入部）内に進入する。

【２２２８】

このように、スピーカユニット４１０の上壁４１０Ｈと遊技機用枠３の底壁３８１とが上下方向に重畳する重畳状態となり、また、特定内部進入部品としての凹部３８０Ｂの下壁３８０Ｕが、被進入部としての凹部４２０に進入するとともに、特定内部進入部品としての凹部４２０の上壁４１０ｈが被進入部としての凹部３８０Ｂ内に進入したとき、下壁３８０Ｕと凹部４２０及び上壁４１０ｈと凹部３８０Ｂとが上下方向に重畳する重畳状態となることで、遊技機用枠３と外枠７０との下辺部間に形成される隙間に針金等の異物を進入することが困難となるため、進入させた異物による各種装置に対する不正行為を防止することができる。

【２２２９】

図１３－５６（Ａ１）に示す閉状態において、スピーカユニット４１０の上壁４１０Ｈと遊技機用枠３の底壁３８１との間には隙間Ｓ１１が形成されている。次いで、遊技機用枠３の解錠操作により第３開状態になると、底壁３８１が前方に移動していく。詳しくは、図１３－５６（Ａ２）に示すように、開放角度が約２度になると、遊技機用枠３の右辺部の下方への沈み込みが発生することで、底壁３８１が下降して上壁４１０Ｈに近接するが、接触しない。また、遊技機用枠３の右上角部が前側に撓むように変形または傾倒することで、底壁３８１が傾倒して前端が上壁４１０Ｈに近接するが、接触しない。

【２２３０】

さらに、図１３－５６（Ａ３）に示すように、開放角度が約１０度になると、遊技機用枠３の右辺部の下方への沈み込みが大きくなり、底壁３８１がさらに下降して上壁４１０Ｈにより近接するが、接触しない。

【２２３１】

尚、第４開状態になると、遊技機用枠３の右辺部の下方への沈み込みがさらに大きくなり、底壁３８１が上壁４１０Ｈより下方位置まで下降するが、底壁３８１（図１３－５６（Ａ３）の２点鎖線部分参照）が上壁４１０Ｈより前方に移動して、重畳状態から非重畳状態に変化するため、底壁３８１と上壁４１０Ｈとは接触しない。

【２２３２】

また、特に図示しないが、底壁３８１と上壁４１０Ｈは、左右方向に延設されていることで、閉状態において、底壁３８１が上壁４１０Ｈの直上位置に非接触状態で配置され、左右方向にわたり上下方向に重畳する重畳状態になる。次いで、開放角度が約２～１０度の第３開状態に変化すると、左右方向にわたってほぼ全域が上下方向に重畳する重畳状態が維持され、遊技機用枠３の右辺部の沈み込みが生じることで底壁３８１が回動軸Ｔ１から右側に向けて漸次下方に傾斜するものの、上壁４１０Ｈとは接触しない。次いで、開放角度が約２０度の第４開状態に変化すると、底壁３８１の右側が上壁４１０Ｈよりも前下方に落ち込むため、底壁３８１と上壁４１０Ｈとは左右方向にわたり広範囲が非重畳状態に変化する一方で、回動軸Ｔ１近傍の左端部付近については重畳状態が維持されるが、この左端部付近においては、重畳状態であっても底壁３８１と上壁４１０Ｈとは接触しない。

【２２３３】

（遊技機用枠右奥角部）

次に、開閉扉枠５０により前面が閉鎖された遊技機用枠３の右奥角部と外枠７０との構造について、図１３－５７～図１３－５９に基づいて説明する。尚、図１３－５９において遊技盤ユニット２Ａの図示は省略している。

【２２３４】
図１３－５７（Ａ）及び図１３－５８（Ａ）に示すように、遊技機用枠３の開口部４７１には、遊技盤２を有する遊技盤ユニット２Ａが前面側から挿入された状態で固定されている。遊技盤ユニット２Ａは、遊技盤２の背面側に多数の電気部品等が収容されるため、遊技盤２の後側を覆うカバー体２２０が開口部４７１より後方に突出するように設けられているとともに、閉状態において外枠７０より後方に突出している。
【２２３５】
図１３－５７（Ａ）、図１３－５８（Ａ）及び図１３－５９（Ａ）に示すように、閉状態において、外枠７０の開口は遊技機用枠３により前面側から閉鎖されるため、外枠７０の前端面には遊技機用枠３の後面が当接しているが、遊技機用枠３の背面側にある遊技盤ユニット２Ａの外面と外枠７０の内面とは互いに離間され、外枠７０の内面と遊技盤ユニット２Ａの外面との間に隙間Ｓ１０が設けられていることで、遊技機用枠３を開閉するときに接触しないようになっている。上記したように遊技盤２の背面側には多数の電気部品等が収容されるため、隙間Ｓ１０を極力小さくすることが好ましい。
【２２３６】
遊技機用枠３は、左辺部に沿って設けられる回動軸Ｔ１を中心として回動可能であるため、遊技盤ユニット２Ａの後部を構成するカバー体２２０における右側面２２０Ｒは、開閉時に外枠７０の右側の側板７０ｃと接触しないように、回動軸Ｔ１を中心とする円弧に沿うように湾曲状に形成されている（図１３－５７、図１３－５８参照）。
【２２３７】
ここで、図１３－５８（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、遊技機用枠３が開放されて第３開状態や第４開状態になるとき、遊技機用枠３の右辺部の下方への沈み込みが発生したり、図１３－３９（Ｂ１）～（Ｂ３）にて説明した要因により、回動軸Ｔ１の上部が右側に傾いてしまうと、カバー体２２０の右側面２２０Ｒ、特に右側面２２０Ｒ後部の右奥角部２２０Ｃの上部付近が外枠７０の右側の側板７０ｃに近接するが、隙間Ｓ１０により接触しないようになっている。
【２２３８】
また、図１３－５９（Ｂ）に示すように、遊技機用枠３の前面右上角部が前側に撓むように変形または傾倒した場合、遊技盤ユニット２Ａを含む遊技機用枠３が傾倒して、遊技盤ユニット２Ａの上部が外枠７０の上板７０ａに近接するが、接触しないようになっている。
【２２３９】
（遊技機用枠の開閉動作に伴う各部の動作態様）
次に、遊技機用枠３の開閉動作に伴う各部の動作態様について、図１３－６０に基づいて説明する。
【２２４０】
図１３－６０に示すように、パチンコ遊技機１の閉状態においては、スライダ部材４１１により被案内部材４２１が案内されることで、遊技機用枠３の垂れ下がりは生じない。遊技機用枠３の解錠操作が行われ、開放位置に向けて回動して第３開状態に変化したタイミングＴｂ１では、遊技機用枠３の垂れ下がりが生じる。さらに遊技機用枠３の開放角度が約１１度以上になって第４開状態に変化したタイミングＴｂ２では、スライダ部材４１１から被案内部材４２１が滑り落ちて非案内状態になる。
【２２４１】
閉状態において、遊技機用枠３の底壁３８１と外枠７０のスピーカユニット４１０の上壁４１０Ｈとは、上下方向に重畳する重畳状態であるとともに、第３開状態に変化したタイミングＴｂ１から第４開状態に変化したタイミングＴｂ２を過ぎると、回動軸Ｔ１の反対側の右側から左側に向けて非重畳状態に変化していくが、回動軸Ｔ１側など重畳状態が継続している領域では、垂れ下がりが生じても非接触状態が継続する。尚、開放角度が最大の約９０度になると左右方向のほぼ全域が非重畳状態となり、非接触状態も継続する。
【２２４２】

また、閉状態において、遊技機用枠３のカバー体２２０と外枠７０とは非接触状態であるとともに、第３開状態に変化したタイミングＴｂ１で垂れ下がりが生じてから、第４開状態に変化したタイミングＴｂ２を過ぎても非接触状態が継続する。

【２２４３】

次に、第４開状態から遊技機用枠３が閉鎖位置に向けて回動して、開放角度が約１０度になったタイミングＴｂ３では、スライダ部材４１１に被案内部材４２１が乗り上がり案内が開始されることで、第３開状態においては、遊技機用枠３の右辺部が漸次上方に持ち上げられていくことで垂れ下がりが小さくなっていくため、遊技機用枠３の底壁３８１と外枠７０のスピーカユニット４１０の上壁４１０Ｈとは、上下方向に重畳する重畳状態となる領域が増大していくが、非接触状態が継続する。

【２２４４】

また、遊技機用枠３のカバー体２２０と外枠７０とは、第３開状態に変化したタイミングＴｂ３から垂れ下がりが小さくなっていく間も非接触状態が継続する。

【２２４５】

そして、遊技機用枠３が閉鎖位置に位置して施錠されると、スライダ部材４１１に被案内部材４２１が支持されることで垂れ下がりが解消され、遊技機用枠３の底壁３８１と外枠７０のスピーカユニット４１０の上壁４１０Ｈとの非接触状態が継続するとともに、遊技機用枠３のカバー体２２０と外枠７０との接触状態が継続する。

【２２４６】

このように、遊技機用枠３及び外枠７０の底部品としての内枠特定部品（底壁３８１）と外枠特定部品（上壁４１０Ｈ）は、閉状態では上下方向に重畳する重畳状態であるが、外枠７０のスライダ部材４１１に開閉扉枠５０の被案内部材４２１が案内される案内状態であることで垂れ下がりは生じないため、内枠特定部品と外枠特定部品とは非接触状態となる。

【２２４７】

一方、第１開状態では、内枠特定部品と外枠特定部品との重畳状態及びスライダ部材４１１による被案内部材４２１の案内状態は継続するが、スライダ部材４１１に対し被案内部材４２１が前下方に案内されることで垂れ下がりが生じ、開放角度が大きくなるにつれて垂れ下がりが増大していく。しかし、閉状態において内枠特定部品と外枠特定部品との間に隙間Ｓ１１が設けられていることで、第１開状態において内枠特定部品と外枠特定部品との重畳状態が継続している間は、内枠特定部品と外枠特定部品との非接触状態が継続する。

【２２４８】

言い換えると、隙間Ｓ１１は、スライダ部材４１１による被案内部材４２１の案内状態において垂れ下がりが生じた場合でも、内枠特定部品と外枠特定部品とが接触しない大きさを有するとともに、内枠特定部品と外枠特定部品とは、垂れ下がりが生じても互いに接触しない位置関係で配置されている。より詳しくは、例えば、隙間Ｓ１１は、スライダ部材４１１により被案内部材４２１が案内されている案内状態において遊技機用枠３の右辺部の沈み込みが最も大きくなるときの沈み込み寸法よりも大きければよい。

【２２４９】

また、内枠特定部品（底壁３８１）と外枠特定部品（上壁４１０Ｈ）は、上記のように、少なくともスライダ部材４１１により被案内部材４２１が案内されている状態においては左右方向のいずれの領域も接触が生じないようにすることが好ましい。

【２２５０】

また、遊技機用枠３の奥行側の角部（カバー体２２０の右奥角部２２０Ｃ）と外枠（外枠７０の右側の側板７０ｃ）は、閉状態では、外枠７０のスライダ部材４１１に開閉扉枠５０の被案内部材４２１が案内される案内状態であることで垂れ下がりは生じないため、非接触状態となる。

【２２５１】

一方、第１開状態では、奥行側の角部と外枠との非接触状態及びスライダ部材４１１に

よる被案内部材４２１の案内状態は継続するが、スライダ部材４１１に対し被案内部材４２１が前下方に案内されることで垂れ下がりが生じ、開放角度が大きくなるにつれて垂れ下がりが増大していく。しかし、奥行側の角部と外枠との非接触状態との間に隙間Ｓ１０が設けられていることで、第１開状態において奥行側の角部と外枠とは接触しない。

【２２５２】

言い換えると、隙間Ｓ１０は、スライダ部材４１１による被案内部材４２１の案内状態において垂れ下がりが生じた場合でも奥行側の角部と外枠とが接触しない大きさを有するとともに、奥行側の角部と外枠とは、垂れ下がりが生じても互いに接触しない位置関係で配置されている。

【２２５３】

また、遊技機用枠３の奥行側の角部としてのカバー体２２０の右奥角部２２０Ｃは上下方向に延設されているが、右奥角部２２０Ｃの上下方向のうち上部など一部であってもよい。また、右奥角部２２０Ｃだけでなく、右側面２２０Ｒの少なくとも一部を含んでいてもよい。

【２２５４】

（ねじ部材の落下防止構造）

次に、遊技機用枠３の背面に設けられた各種誘導通路へのねじ部材の落下防止構造について、図１３－６１～図１３－６４に基づいて説明する。

【２２５５】

図１３－６１～図１３－６３に示すように、遊技機用枠３の背面における球タンク形成部２０１及びその周辺には、取付部材２２３を金属板２２２に取付けるためのねじ部材Ｎ１～Ｎ２や、第１通路形成体２０３を取付部材２２３に取付けるためのねじ部材Ｎ１１，Ｎ１２，Ｎ１３，Ｎ１５が取付けられている。また、第１誘導通路形成部２０２及びその周辺には、取付部材２２３を金属板（図示略）に取付けるためのねじ部材Ｎ３～Ｎ５と、基板取付枠（図示略）を取付部材２２３に取付けるためのねじ部材Ｎ６と、が取付けられている。尚、これらねじ部材Ｎ１～Ｎ６、Ｎ１１，Ｎ１２，Ｎ１３，Ｎ１５以外にも、図示しない多数のねじ部材が取付けられている。

【２２５６】

これら球タンク形成部２０１や第１誘導通路形成部２０２を遊技機用枠３に取付けるためのねじ部材や、遊技島（図示略）の内部に取付けられたねじ部材等が外れて、球タンク形成部２０１や第１誘導通路形成部２０２に落下した場合、遊技球とともにねじ部材が払出装置２００に混入してしまい、遊技球を正常に払出しすることができなくなったり、払出装置２００が故障したり、あるいは、遊技球とともにねじ部材が遊技者に払出されたりすることがあるという問題がある。

【２２５７】

これらねじ部材Ｎ１～Ｎ６、Ｎ１１，Ｎ１２，Ｎ１３，Ｎ１５のうち、例えば、ねじ部材Ｎ３，Ｎ４，Ｎ６は、第１誘導通路形成部２０２から前側に離れ、かつ、第１誘導通路形成部２０２における立壁部２０３Ｂの上端縁よりも上方位置において、背面側から前方に向けて取付けられており、また、ねじ部材Ｎ３，Ｎ４，Ｎ６各々の取付位置と第１誘導通路形成部２０２との間には、取付部材２２３の第２突出部２２５が配置されていることで、ねじ部材Ｎ３，Ｎ４，Ｎ６各々の取付位置から第１誘導通路形成部２０２まではある程度離れているが、第２突出部２２５の上壁部は背面側に向けて下方に傾斜しているため、パチンコ遊技機１に生じた振動や衝撃などによりねじ部材Ｎ３，Ｎ４，Ｎ６が緩んで後方に抜け落ちた場合、図１３－６３に示すように第２突出部２２５の上壁部上を後方に向けて移動して第１誘導通路形成部２０２内に落下する可能性が高い。

【２２５８】

そこで、第１誘導通路形成部２０２の上面の一部を覆うように、カバー部としての第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０が設けられている。また、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０の上面には、該カバー部上に落下したねじ部材Ｎ１～Ｎ６，Ｎ１１，Ｎ１２，Ｎ１３，Ｎ１５の第１誘導通路形

成部２０２への落下を制限するための所定制限部としての長孔６１６Ａ～６１６Ｃ、凹溝６２６Ａ～６２６Ｃ、凹部６３６が通路の長手方向に向けて延設されている。

【２２５９】

また、第１誘導通路形成部２０２の底壁に、該第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００への移動を制限するための特定制限部としての孔部２７１Ａ～２７１Ｈが複数設けられている。

【２２６０】

よって、図１３－６３に示すように、遊技機用枠３における第１誘導通路形成部２０２よりも上方位置に設けられたねじ部材Ｎ３～Ｎ６等が、パチンコ遊技機１に生じた振動や衝撃などにより緩みが生じて抜け落ち、振動や衝撃あるいは遊技機用枠３の開閉などにより上壁部上を後方へ移動した後、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０上に落下したときには、長孔６１６Ａ～６１６Ｃ、凹溝６２６Ａ～６２６Ｃ、凹部６３６や球止め部材６４０により、第１誘導通路形成部２０２への落下が制限されることで、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０から第１誘導通路形成部２０２内に落下することなく第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０上に滞留する可能性が高いため、第１誘導通路形成部２０２内に落下したねじ部材が移動して払出装置２００に混入することを抑制できる。また、長孔６１６Ａ～６１６Ｃや凹溝６２６Ａ～６２６Ｃの左側（下流側）端部には立壁部が形成されているため、ねじ部材が左側に移動してきても第１誘導通路形成部２０２内への落下を好適に防止できる。

【２２６１】

また、第１誘導通路形成部２０２の上面において、非被覆領域６５０を除く領域については、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０により被覆されているが、球タンク形成部２０１に補給された遊技球がこぼれるなどして上流部側の第２カバー体６２０上に乗ってしまった場合には、長孔６１６Ａ～６１６Ｃや凹溝６２６Ａ～６２６Ｃの前後寸法は遊技球Ｐの直径２Ｒよりも狭いことで、遊技球Ｐは左側に向けて転動した後、第２カバー体６２０の左端部から非被覆領域６５０に落下して第１誘導通路形成部２０２内に戻されるようになっている。

【２２６２】

よって、第２カバー体６２０上に乗ってしまった遊技球を第１誘導通路形成部２０２内に戻すことができるだけでなく、長孔６１６Ａ～６１６Ｃや凹溝６２６Ａ～６２６Ｃに遊技球Ｐが滞留していることで、落下してきたねじ部材Ｎが滞留するスペースが制限されてしまったり、滞留している遊技球に接触して非被覆領域６５０から第１誘導通路形成部２０２内に落下してしまうことを防止することができる。

【２２６３】

一方、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０上に落下して滞留しているねじ部材Ｎ３～Ｎ６が、振動や衝撃などにより移動して、第２カバー体６２０と第３カバー体６３０との間に設けられた非被覆領域６５０から第１誘導通路形成部２０２内に落下した場合や、あるいは、ねじ部材Ｎ４のように、上壁部上を後方へ移動した後、非被覆領域６５０から第１誘導通路形成部２０２内にダイレクトに落下した場合でも、第１誘導通路形成部２０２内の遊技球Ｐの流下に応じて、下流側に向けて移動しながら遊技球の間から抜け落ちて底壁部２０３Ａに近づいていくことで、孔部２７１Ａ～２７１Ｈのいずれかから落下して第１誘導通路形成部２０２外へ排出されるため、第１誘導通路形成部２０２内に落下したねじ部材が移動して払出装置２００に混入することを抑制できる。

【２２６４】

また、底壁部２０３Ａに形成された複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈは、第１誘導通路形成部２０２における中流部（蛇行部付近）から下流部にかけて形成されており、球タンク形成部２０１に近い位置に形成された孔部（図示略）と孔部２７１Ａ～２７１Ｈのうち最も上流側の孔部２７１Ａと間には、孔部が形成されていない領域がある。このように、第

１誘導通路形成部２０２における上流部に複数の孔部が形成されていない領域が形成されていることで、球タンク形成部２０１からの遊技球が上下に積み重なった状態で流下することで球圧がかかる第１誘導通路形成部２０２における上流部付近の底壁部２０３Ａの強度低下を好適に防止できる。

【２２６５】

また、第１誘導通路形成部２０２の近傍には、第１誘導通路形成部２０２に向けて移動してきたねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３を該第１誘導通路形成部２０２に到達する前に滞留させることが可能な特別滞留部としての凹部６８０，６１４，６４３が設けられている。これら凹部６８０，６１４，６４３は、ねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３の下方に設けられ、取付孔から外れたねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３が凹部６８０，６１４，６４３に向けて移動可能であることで、取付孔から外れたねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３が第１誘導通路形成部２０２内に落下することを防止することができる。

【２２６６】

また、凹部６８０，６１４，６４３の深さは、ねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３が収容された状態においてねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３の一部が突出する深さであるため、凹部６８０，６１４，６４３に滞留したねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３を容易に取出すことができる。さらに、図１３－６４（Ｂ）に示すように、第３開状態や第４開状態への変化に応じて右辺部が沈み込んで垂れ下がりが生じ、遊技機用枠３が右方に向けて下側に傾いた場合でも、滞留したねじ部材Ｎ３～Ｎ６，Ｎ１３が流出しない深さを有していることが好ましい。

【２２６７】

図１３－６４（Ａ）に示すように、閉状態において、第１通路形成体２０３により形成される通路は、左側の払出装置２００に向けて下方に傾斜するように設けられおり、第１誘導通路形成部２０２の上方を覆う第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０についても、左側、つまり、遊技機用枠３の回動軸Ｔ１側に向けて下方に傾斜するように設けられている。言い換えると、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０は、回動軸Ｔ１側に位置する箇所よりも、該回動軸Ｔ１と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられている。

【２２６８】

ここで、図１３－６４（Ｂ）に示すように、第３開状態や第４開状態に変化したときに、右辺部が沈み込んで垂れ下がりが生じ、遊技機用枠３が右方に向けて下側に傾くことで、水平線に対する遊技機用枠３の上辺の傾斜角度が傾斜角度θ１２となったとしても、図１３－６４（Ａ）に示す第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０の水平線に対する傾斜角度θ１１の方が大きいことで（θ１１＞θ１２）、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０は、回動軸Ｔ１がある左側に向けて下方に傾斜する傾斜状態が維持される。よって、開放に伴って垂れ下がりが生じた場合でも、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０及び第３カバー体６３０上に滞留したねじ部材Ｎが逆流するなどして球タンク形成部２０１や第１誘導通路形成部２０２に落下してしまうことが防止される。

【２２６９】

（変形例１）

次に、本発明の変形例１としてのパチンコ遊技機１について、図１３－６５に基づいて説明する。

【２２７０】

前記実施の形態では、シリンダ錠４９１を有する連結錠ユニット４９０は開閉扉枠５０に取付けられている形態を例示したが、図１３－６５（Ａ）に示すように、遊技機用枠３に取付けられていてもよい。この場合、円柱状のシリンダ錠４９１Ａは前方に向けて突出するように設けられ、閉状態において、開閉扉枠５０に形成された筒状孔６９０内に挿入されるようにしてもよい。シリンダ錠４９１Ａの外径寸法Ｌ３０は、筒状孔６９０の内径寸法Ｌ３１よりも短寸とされていることで、シリンダ錠４９１Ａが筒状孔６９０内に挿入

可能とされている。
【２２７１】
このように、円柱状のシリンダ錠４９１Ａが筒状孔６９０内に挿入されることで、開閉扉枠５０に下方に向けた外力が加わったとき、筒状孔６９０によりシリンダ錠４９１Ａが支持されることで、開閉扉枠５０にかかる負荷が遊技機用枠３側に分散され、回動軸Ｔ２にかかる負荷が軽減されることで、開閉扉枠５０の垂れ下がりを抑制することができる。
【２２７２】
一方、図１３－６５（Ｂ）に示すように、開閉扉枠５０が開放されて第１開状態に変化したときにおいても、筒状孔６９０によりシリンダ錠４９１Ａが支持されることにより垂れ下がりが抑制される。つまり、シリンダ錠４９１Ａと筒状孔６９０とは、開閉扉枠５０が鉛直方向に垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段を構成している。
【２２７３】
尚、シリンダ錠４９１Ａの前面に設けられた鍵穴６０に特定キーを挿入することで解錠して第１開状態にするときに、特定キーを鍵穴６０から抜き出さないと開閉扉枠５０を開放することが困難であるため、筒状孔６９０内を挿入可能な特定キーにして、特定キーを差し込んだまま開閉扉枠５０を開放可能とすることが考えられるが、開放しにくい。
【２２７４】
（変形例２）
次に、本発明の変形例２としてのパチンコ遊技機１について、図１３－６６に基づいて説明する。
【２２７５】
図１３－６６に示すように、基板ケース９１Ａに収納された電源基板９１には、電源スイッチ９１Ｂが設けられている。電源スイッチ９１Ｂは、上部に「〇（ＯＦＦ）」、下部に「－（ＯＮ）」の記号が記されており、上部を押圧すると電源ＯＦＦ状態、下部を押圧すると電源ＯＮ状態になるように設けられている。
【２２７６】
前述したように、開閉扉枠５０や遊技機用枠３は、立体装飾ユニット４００が右側に配置されている影響により重心位置は中央よりも右側に位置しているため、第２開状態や第４開状態から閉じようとする場合に勢いがついてしまい、閉鎖位置にて回動が規制されたときに衝撃が大きくなりやすい。
【２２７７】
図中黒矢印で示すように、遊技機用枠３を閉鎖するときにかかる力の方向は略水平方向であり、これに対し、電源スイッチ９１Ｂは水平方向とは異なる上下方向のいずれかを押圧することで電源のＯＮ、ＯＦＦを切替可能に、遊技機用枠３の側面に設けられていることで、遊技機用枠３が閉操作により閉鎖位置にて規制されたときの衝撃により電源スイッチ９１Ｂが切り替わることがないようにすることが好ましい。尚、電源用の電源スイッチ９１Ｂ以外のスイッチ部についても同じように設けられていることが好ましい。
【２２７８】
また、上記したように、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の重心位置は中央よりも右側に位置していることで、閉鎖位置にて回動が規制されたときに衝撃が大きくなりやすいため、特に図示はしないが、例えば、遊技の進行を制御する主基板１１が収納された基板ケース１１Ａなどは、遊技機用枠３の左右方向の中央位置より回動軸Ｔ１側（左側）に配置することで、閉鎖時に生じる衝撃による破損や故障等を回避することができる（図１３－２４参照）。
【２２７９】
また、遊技機用枠３や開閉扉枠５０に、回動方向である水平方向に向けて後側から取付けられている多数のねじ部材についても、左右方向の中央位置より回動軸Ｔ１側（左側）に設けられているねじ部材の数の方が、左右方向の中央位置より回動軸Ｔ１と反対側（右側）に設けられているねじ部材の数よりも多いことが好ましい。このようにすることで、閉鎖時に生じる衝撃によるねじ部材の緩みや取付孔からの脱落が生じてしまうこと等を回

避することができる（図１３－２４参照）。
【２２８０】
尚、左右方向の中央位置より回動軸Ｔ１と反対側（右側）にも、複数のねじ部材が取付けられていてもよいが、複数のうちいずれかのねじ部材は、遊技機用枠３や開閉扉枠５０の水平方向に対し交差する上下方向に向けて取付孔に螺入されていることが好ましい。このようにすることで、閉鎖時に生じる衝撃によるねじ部材の緩みや取付孔からの脱落が生じてしまうこと等を回避することができる。
【２２８１】
また、遊技球等貸出装置接続端子（カードユニットとの接続部）であるターミナル基板２１０は、接続されていることが条件で遊技球の発射が可能となり、非接続時には遊技球の発射が不可能となるものであって、左右方向の中央位置より回動軸Ｔ１側（左側）に設けられることが好ましい。このようにすることで、閉鎖時に生じる衝撃により接続が解除されて遊技球を発射できなくなり、遊技者が不利益を被ることがないようにすることができる。
【２２８２】
（変形例３）
次に、本発明の変形例３としてのパチンコ遊技機１について、図１３－６７及び図１３－６８に基づいて説明する。
【２２８３】
図１３－６７（Ａ）に示すように、本変形例におけるパチンコ遊技機１は、開閉扉枠５０の上壁の上面５０ｈと、遊技機用枠３の上壁の上面３ｈと、外枠７０の上板７０ａの上面７０ｈとは、パチンコ遊技機１の閉状態において、開閉扉枠５０の上壁の上面５０ｈにおける最上位置Ｘ１よりも、遊技機用枠３の上壁の上面３ｈにおける最上位置Ｘ２の方が上方に位置し、遊技機用枠３の上壁の上面３ｈにおける最上位置Ｘ２よりも、外枠７０の上板７０ａの上面７０ｈにおける最上位置Ｘ３の方が上方に位置している（Ｘ１＜Ｘ２＜Ｘ３）。
【２２８４】
また、開閉扉枠５０の上壁の上面５０ｈの後部は、後側に向けて下方に傾斜する傾斜面となっており、閉状態において、開閉扉枠５０の上壁の後端部は、遊技機用枠３の上壁の前端部よりも低位置に位置することで、開閉扉枠５０の上壁と遊技機用枠３の上壁との間に段部７０１が生じるようになっている。尚、傾斜角度θ２１は、約１～５度程度であることが好ましい。
【２２８５】
また、遊技機用枠３の上壁の上面３ｈは、後側に向けて下方に傾斜する傾斜面となっており、閉状態において、遊技機用枠３の上壁の後端部は、外枠７０の上板７０ａの前端部よりも低位置に位置することで、遊技機用枠３の上壁と外枠７０の上板７０ａとの間に段部７０２が生じるようになっている。尚、傾斜角度θ２２は、約１～５度程度であることが好ましい。
【２２８６】
このように、開閉扉枠５０の上壁の上面５０ｈの後部、及び遊技機用枠３の上壁の上面３ｈは、後側に向けて下方に傾斜する傾斜面として形成されていることで、何らかの要因で上面５０ｈや上面３ｈ上に遊技球Ｐが落下した場合、遊技球Ｐは傾斜面により後側に向けて誘導された後、段部７０１や段部７０２にて転動が規制されて滞留するため、パチンコ遊技機１の前方に着座する遊技者側への落下が防止される。
【２２８７】
図１３－６８（Ａ）に示すように、開閉扉枠５０の上壁の上面５０ｈに遊技球Ｐが落下している状態で遊技店員が開閉扉枠５０を開放して第２開状態になった場合、遊技球Ｐは傾斜面により後側に誘導されることにより開閉扉枠５０の背面側に落下するので、遊技者や遊技店員側に遊技球Ｐが落下することがなく安全である。
【２２８８】

また、図１３－６８（Ｂ）に示すように、開閉扉枠５０の上壁の上面５０ｈに遊技球Ｐが落下している状態で遊技店員が開閉扉枠５０を解錠操作した直後など、僅かに開放された第１状態で回動を止めた場合、隙間が小さければ遊技球Ｐは開閉扉枠５０と遊技機用枠３との間に落下しないが、開閉扉枠５０と遊技機用枠３との間に挟まった状態となる。ここで、遊技店員が気付かずに球が挟まれたまま開閉扉枠５０を閉じてしまうと、開閉扉枠５０や遊技機用枠３が破損してしまう虞がある。

【２２８９】

しかし、図１３－６８（Ｃ）に示すように、第１開状態になって開閉扉枠５０の右辺部が沈み込んで垂れ下がりが生じ、上面５０ｈが右側に向けて下方に傾斜することで、遊技球Ｐは挟まれたまま滞留することはなく、右側に向けて誘導された後に右側方に落下するので、球の挟まりによる開閉扉枠５０や遊技機用枠３の破損が防止されるとともに、前方の遊技者や遊技店員側に遊技球Ｐが落下することがなく安全である。

【２２９０】

また、図１３－６９（Ａ）に示すように、遊技機用枠３の上壁の上面３ｈに遊技球Ｐが落下している状態で遊技店員が遊技機用枠３を開放して第４開状態になった場合、遊技球Ｐは傾斜面により後側に誘導されることにより遊技機用枠３の背面側に落下するので、遊技者や遊技店員側に遊技球Ｐが落下することがなく安全である。また、遊技機用枠３の背面側に誘導された遊技球Ｐの一部は球タンク形成部２０１に誘導されるため、遊技球Ｐをパチンコ遊技機１に戻す手間が軽減される。

【２２９１】

また、図１３－６９（Ｂ）に示すように、遊技機用枠３の上壁の上面３ｈに遊技球Ｐが落下している状態で遊技店員が遊技機用枠３を解錠操作した直後など、僅かに開放された第３開状態で回動を止めた場合、隙間が小さければ遊技球Ｐは遊技機用枠３と外枠７０との間に落下しないが、遊技機用枠３と外枠７０との間に挟まった状態となる。ここで、遊技店員が気付かずに球が挟まれたまま遊技機用枠３を閉じてしまうと、遊技機用枠３や外枠７０が破損してしまう虞がある。

【２２９２】

しかし、図１３－６９（Ｃ）に示すように、第３開状態になって遊技機用枠３の右辺部が沈み込んで垂れ下がりが生じ、上面３ｈが右側に向けて下方に傾斜することで、遊技球Ｐは挟まれたまま滞留することはなく、右側に向けて誘導された後に右側方に落下するので、球の挟まりによる遊技機用枠３や外枠７０の破損が防止されるとともに、前方の遊技者や遊技店員側に遊技球Ｐが落下することがなく安全である。

【２２９３】

（作用・効果）

［特徴Ｆ１］

以上説明したように、本発明の実施の形態としてのパチンコ遊技機１にあっては、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等に制御可能であって、演出をカスタムする演出制御用ＣＰＵ１２０を備え、開閉扉枠５０（ドア枠）と、遊技機用枠３（内枠）と、を含む部品から構成され、開閉扉枠５０が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する補強板金５０Ｂ等（垂れ下がり抑制手段）を更に備え、開閉扉枠５０は、遊技者が鉛直方向に負荷をかけることが可能な所定位置としての打球供給皿６１があり、遊技機用枠３に施錠されている状態である第１閉状態（閉鎖状態）と、該遊技機用枠３に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開状態（第１開錠状態）と、該第１開状態よりも開閉扉枠５０が開いている状態である第２開状態（第２開錠状態）と、に変化可能であり、開閉扉枠５０には、第１閉状態であるときに、遊技機用枠３の内部に入り込む特定内部進入部品（例えば、接続用通路部３５４、球抜きレバー５４５、折曲片３６７）が備えられており、開閉扉枠５０は、第１閉状態であるときよりも第１開状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、前記特定内部進入部品は、開閉扉枠５０が第１閉状態から第１開状態になったときに、該特定内部進入部品とは異なる該遊技機用枠３の被進入部品（例えば、カバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、レバー挿入孔３６６、凹部３８０Ｆ）に接触しない位置

に備え付けられている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠５０にかかって想定よりも垂れ下がったとしても、開閉扉枠５０を解錠した際に、特定内部進入部品が遊技機用枠３の被進入部品と干渉することがないため、パチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
【２２９４】
［特徴Ｆ２］
また、前記特定内部進入部品は、開閉扉枠５０が第２開状態から第１開状態となり、その後に第１閉状態となるときに、特定内部進入部品とは異なる遊技機用枠３の部品に接触しない位置に備え付けられている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠５０にかかって想定よりも垂れ下がったとしても、開閉扉枠５０を閉める際に、特定内部進入部品が遊技機用枠３の部品と干渉することがないため、パチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
【２２９５】
［特徴Ｆ３］
また、パチンコ遊技機１は、開閉扉枠５０（ドア枠）と、遊技機用枠３（内枠）と、外枠７０と、を含む部品から構成され、開閉扉枠５０は、遊技機用枠３に施錠されている状態である第１閉状態（ドア枠閉鎖状態）と、該遊技機用枠３に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第１開状態（ドア枠第１開錠状態）と、該第１開状態よりも開閉扉枠５０が開いている状態である第２開状態（ドア枠第２開錠状態）と、に変化可能であり、遊技機用枠３は、外枠７０に施錠されている状態である第２閉状態（内枠閉鎖状態）と、該外枠７０に施錠されている状態から開錠されたときの状態である第３開状態（内枠第１開錠状態）と、該第３開状態よりも該遊技機用枠３が開いている状態である第４開状態（内枠第２開錠状態）と、に変化可能であり、遊技機用枠３の底面近傍には、第２閉状態であるときに、外枠７０の上壁４１０Ｈ（外枠特定部品）の上方に重畳する底壁３８１（内枠特定部品）が備え付けられており、遊技機用枠３は、第２閉状態であるときよりも、第３開状態であるときのほうが、鉛直方向に垂れ下がるものであり、底壁３８１は、遊技機用枠３が第２閉状態から第３開状態になったときに、上壁４１０Ｈと接触しない位置に備え付けられている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠５０にかかることで、開閉扉枠５０および遊技機用枠３が想定よりも垂れ下がったとしても、遊技機用枠３を開錠する際に、遊技機用枠３の底面近傍の底壁３８１が外枠７０の上壁４１０Ｈに接触しないような位置に備え付けられているため、さらなるパチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
【２２９６】
［特徴Ｆ４］
また、底壁３８１は、遊技機用枠３が第４開状態から第３開状態となり、その後に第２閉状態となるときに、上壁４１０Ｈと接触しない位置に備え付けられている。
この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が遊技機用枠３にかかることで、遊技機用枠３が想定よりも垂れ下がったとしても、遊技機用枠３を閉鎖する際に、遊技機用枠３の底面近傍の底壁３８１が外枠７０の上壁４１０Ｈに接触しないような位置に備え付けられているため、さらなるパチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。
【２２９７】
［特徴Ｆ５］
また、遊技機用枠３には、該遊技機用枠３の開閉を可能とする回動軸Ｔ１（軸部）とは反対側であって、パチンコ遊技機１を正面視した場合における右奥角部２２０Ｃ（奥行側の角部）を備え、右奥角部２２０Ｃは、遊技機用枠３が第２閉状態から第３開状態になったときに、外枠７０と接触しない位置に備え付けられている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が遊技機用枠３にかかることで、開閉扉枠５０および遊技機用枠３が想定よりも垂れ下がったとしても、遊技機用枠３を開錠する際に、遊技機用枠３の右奥角部２２０Ｃが外枠７０に接触しない位置に備え付けられているため、さらなるパチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

【２２９８】

［特徴Ｆ６］

また、遊技機用枠３には、遊技機用枠３の開閉を可能とする回動軸Ｔ１（軸部）とは反対側であって、パチンコ遊技機１を正面視した場合における右奥角部２２０Ｃ（奥行側の角部）を備え、右奥角部２２０Ｃは、遊技機用枠３が第４開状態から第３開状態となり、その後に第２閉状態となるときに、外枠７０と接触しない位置に備え付けられている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠５０にかかることで、開閉扉枠５０および遊技機用枠３が想定よりも垂れ下がったとしても、遊技機用枠３を閉鎖する際に、遊技機用枠３の右奥角部２２０Ｃが外枠７０に接触しない位置に備え付けられているため、さらなるパチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

【２２９９】

［特徴Ｆ７］

また、開閉扉枠５０の底面近傍には、該開閉扉枠５０が第１閉状態であるときに、遊技機用枠３の凹部３８０Ｆ（内枠所定部品）に重畳する折曲片３６７（ドア枠所定部品）が備え付けられており、折曲片３６７は、開閉扉枠５０が第１閉状態から第１開状態になったときに、凹部３８０Ｆに接触しない位置に備え付けられている。

この特徴によれば、遊技者の遊技姿勢の結果、想定していない負荷が開閉扉枠５０にかかって開閉扉枠５０が想定よりも垂れ下がったとしても、ドア枠底面付近の折曲片３６７が凹部３８０Ｆに接触しないため、パチンコ遊技機１の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来る。

【２３００】

［特徴Ｆ８］

また、開閉扉枠５０が第１閉状態であり、かつ遊技機用枠３が外枠７０に施錠されている第２閉状態であるときに、該遊技機用枠３の上面３ｈよりも該外枠７０の上面７０ｈのほうが高い位置にあり、開閉扉枠５０の上面５０ｈは、遊技機用枠３側よりも遊技者側のほうが高い。

この特徴によれば、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

【２３０１】

［特徴Ｆ９］

また、開閉扉枠５０が第１閉状態であり、かつ遊技機用枠３が外枠７０に施錠されている第２閉状態であるときに、該開閉扉枠５０の上面５０ｈよりも該遊技機用枠３の上面３ｈのほうが高い位置にあり、開閉扉枠５０の上面５０ｈは、遊技機用枠３側よりも遊技者側のほうが高い。

この特徴によれば、遊技者が遊技している最中に遊技球が仮に遊技筐体の上に乗ってしまった場合でも、遊技球が遊技者側に落下しにくく、遊技球の紛失と、遊技者の安全を図ることができる。

【２３０２】

［特徴Ｆ１１］

また、前記特定内部進入部品とは異なるシャッタ開放用軸５４０（特別部品）が開閉扉枠５０に備えられており、シャッタ開放用軸５４０と、開閉扉枠５０に備えられたシャッタ開放スイッチ３６２（スイッチ）と、が接触し、該シャッタ開放スイッチ３６２がシャッタ開放用軸５４０により所定の深さ分押下されることで打球供給口３６０ａの開放（特

定事象）が発生可能であり、シャッタ開放用軸５４０は、開閉扉枠５０が第２開状態から第１開状態となるときにシャッタ開放スイッチ３６２と接触するが、所定の深さ分押下されることはなく、その後に、開閉扉枠５０が第１閉状態となるときに、該シャッタ開放スイッチ３６２と接触し、かつ該所定の深さ分押下される位置に備え付けられている。
この特徴によれば、開閉扉枠５０が垂れ下がったとしても、特定事象である打球供給口３６０ａの開放には影響がでないため、遊技をスムーズに行うことが可能となる。
【２３０３】
［特徴Ｆ１７］
また、遊技球を貯留可能な球タンク（貯留部）と、遊技球を払出すことが可能な払出装置２００（払出部）と、上面が開口し、球タンクの遊技球を払出装置２００に誘導する誘導通路を形成する第１誘導通路形成部２０２や第２誘導通路形成部２０４（誘導通路形成部）と、第１誘導通路形成部２０２の上面の一部を覆うように設けられた第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０（カバー部）と、を更に備え、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０に、該カバー部上に落下したねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を制限するための長孔６１６Ａ～３１６Ｃ、凹溝６２６Ａ～６２６Ｃ、凹部６３６（所定制限部）が設けられ、遊技機用枠３には、該遊技機用枠３の開閉を可能とする回動軸Ｔ１（軸部）があり、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０は、回動軸Ｔ１側に位置する箇所よりも、該回動軸Ｔ１と反対側に位置する箇所のほうを高くすることで所定傾斜がつけられており、所定傾斜は、遊技機用枠３が第２閉状態であるときから第３開状態となったときに該遊技機用枠３が垂れ下がる角度よりも大きい。
この特徴によれば、遊技機用枠３を解錠した際に、ねじが第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０の長孔６１６Ａ～３１６Ｃ、凹溝６２６Ａ～６２６Ｃ、凹部６３６に嵌っていたとしても、遊技機用枠３の垂れ下がり以上の傾斜を有するので、ねじ部材が球タンクに逆流することがなく、ねじ部材の回収が容易となる。
【２３０４】
以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、本発明はこの実施の形態に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。
【２３０５】
例えば、前記実施の形態では、演出カスタムの一例として、先読み発光演出が実行可能となる先読みモードの設定や、保留記憶数が満杯になることの報知演出が実行可能となる保留記憶数が報知可能となる保留数報知の設定が可能な設定画面を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、上記以外の演出や機能の設定が可能とされていてもよい。
【２３０６】
また、前記実施の形態では、特定内部進入部品として、接続用通路部３５４、球抜きレバー５４５、折曲片３６７を適用し、被進入部品として、カバー部材２４２Ａ、２４２Ｂ、レバー挿入孔３６６、凹部３８０Ｆを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠５０と遊技機用枠３とのうち一方に特定内部進入部品が設けられ、他方に被進入部品が設けられ、第１閉状態において上下に近接した状態で重畳する部品同士であれば、上記以外の部品も適用可能である。
【２３０７】
尚、被進入部品とは、第１閉状態や第２閉状態において特定内部進入部品が進入する被進入部を構成する部品であればよく、例えば、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の内部に凹設される凹部を形成する部品であればよい。
【２３０８】
また、前記実施の形態では、特定内部進入部品と被進入部品とは、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の下方に設けられる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠５０や遊技機用枠３における遊技領域２Ｌ，２Ｒより上部などに設けられてい

てもよく、配設位置は任意である。
【２３０９】
　また、前記実施の形態では、スイッチとしてシャッタ開放スイッチ３６２を適用し、特別部品としてシャッタ開放用軸５４０を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠５０と遊技機用枠３とのうち一方にスイッチが設けられ、他方に特別部品が設けられ、第１閉状態においてスイッチが特別部品により所定深さ押圧されることで特定事象が発生し、第１開状態となることで接触状態は維持されるが所定深さ押圧されない関係の部品同士であれば、上記以外の部品（例えば、扉開放センサ９０Ａ、９０Ｂのスイッチと特別部品など）も適用可能である。
【２３１０】
　また、前記実施の形態では、開閉扉枠５０の底面近傍に設けられるドア枠所定部品として底壁３８１を適用し、遊技機用枠３の底面近傍に設けられる内枠所定部品として上壁４１０Ｈを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ドア枠所定部品は、枠下防犯板金３７２Ａや折曲片３６７でもよいし、内枠所定部品は下板７０ｄ等であってもよい。つまり、開閉扉枠５０や遊技機用枠３の底面近傍に設けられる底部品であれば、必ずしも最下方の底面を構成する部品でなくてもよく、任意の部品を適用可能である。また、開閉扉枠５０や遊技機用枠３のベース部材の底壁に限らず、補強板金等の底壁でもよい。
【２３１１】
　また、前記実施の形態では、第１開状態は、開閉扉枠５０の開放角度が約２～５度の範囲にある状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉扉枠５０が遊技機用枠３に施錠されている第１閉状態から解錠されたときの状態、例えば、開放角度が約２度の状態だけでもよいし、上記のように開放角度が所定角度の範囲内にある状態としてもよい。また、所定角度の範囲も上記約２～５度に限定されるものではない。
【２３１２】
　さらに前記実施の形態では、スライダ部材４３１に被案内部材４４１が案内されている案内状態が第１開状態としていたが、第１状態は必ずしも案内状態でなくてもよく、開放角度が約６度になって非案内状態になった状態を含むようにしてもよい。つまり、スライダ部材４３１と被案内部材４４１は必ずしも設けられていなくてもよい。
【２３１３】
　また、前記実施の形態では、第３開状態は、遊技機用枠３の開放角度が約２～１０度の範囲にある状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠３が外枠７０に施錠されている第２閉状態から解錠されたときの状態、例えば、開放角度２度の状態だけであってもよいし、上記のように開放角度が所定角度の範囲内にある状態としてもよい。また、所定角度の範囲も上記約２～１０度に限定されるものではない。
【２３１４】
　さらに前記実施の形態では、スライダ部材４１１に被案内部材４２１が案内されている案内状態が第３開状態としていたが、第３状態は必ずしも案内状態でなくてもよく、開放角度が約１１度になって非案内状態になった状態を含むようにしてもよい。つまり、スライダ部材４１１と被案内部材４２１は必ずしも設けられていなくてもよい。
【２３１５】
　また、前記実施の形態では、遊技機用枠３の奥行側の角部の一例として、カバー体２２０の右奥角部２２０Ｃが適用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機用枠３を構成するベース部材など他の部材や、遊技盤ユニット２Ａとして組付けられた装置や基板ケース等であってもよい。
【２３１６】
　また、前記実施の形態では、ドア枠や内枠が鉛直方向へ垂れ下がることを抑制する垂れ下がり抑制手段の一例として、ベース扉枠５０Ａの背面側に複数のねじ部材を介して固着

される補強板金５０Ｂや、下部の軸受穴４５８及び軸ピン４５４を上部の軸ピン４５６及び軸受溝４５２よりも右方位置に配置する構成等を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、回動軸Ｔ１、Ｔ２を中心とする円周方向に向けて延びる案内部材と、案内部材に案内される被案内部材とを設けて垂れ下がりを抑制してもよい。例えば、スライダ部材４１１、４３１と被案内部材４２１、４４１のように、スライダ部材４１１、４３１上で被案内部材４２１、４４１を摺動案内するものだけでなく、案内部材により被案内部材を吊支した状態で摺動案内するものでもよい。さらに、案内部材を回動軸Ｔ１、Ｔ２を中心とする円周方向に向けて延長して被案内部材が案内される回動範囲を増大したり、案内部材と被案内部材の設置数を増やしてもよい。尚、スライダ部材４１１、４３１と被案内部材４２１、４４１についても、第２閉状態第２閉状態、第１開状態や第３開状態において開閉扉枠５０や遊技機用枠３の右辺下部を受支することにより垂れ下がりを抑制するため、垂れ下がり抑制手段を構成している。

【２３１７】

また、回動軸Ｔ１、Ｔ２を剛性が高い蝶番等により構成したり、補強板金５０Ｂのような補強部材の強度を高めてもよい。尚、補強板金５０Ｂのような補強部材による強度を高める方法として、板厚を厚くしたり、素材を変更したり、回動軸Ｔ１、Ｔ２の近傍左辺部側よりも右辺部側の方を高くしたりしてもよい。

【２３１８】

また、前記実施の形態では、ねじ部材として、パチンコ遊技機１の遊技機用枠３に取付部材２２３や第１通路形成体２０３等を取付けるためのねじ部材Ｎ１～６、Ｎ１１，Ｎ１２，Ｎ１３，Ｎ１５や、パチンコ遊技機１の他の個所に取付けられるねじ部材（図示略）や、遊技島を構成する躯体などを組付けるためのねじ部材（図示略）や、遊技島の内部に配置される各種装置等を躯体などに取付けるためのねじ部材（図示略）等を対象とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機の製造時や遊技場でのメンテナンス時などにおいて取付けを忘れるなど何らかの理由でパチンコ遊技機１に残留してしまったねじ部材等の全てのねじ部材が対象可能であるが、少なくともパチンコ遊技機１に予め取付けられているねじ部材が払出装置２００へ混入することを防止できるようになっていることが好ましい。

【２３１９】

また、前記実施の形態では、遊技媒体を貯留可能な貯留部として、底壁部２０３Ａと立壁部２０３Ｂとにより上面が開口する箱状に形成された球タンク形成部２０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、貯留部は遊技球を貯留可能であれば、上記球タンク形成部２０１のように第１誘導通路形成部２０２の前後寸法よりも前後寸法が長いものでなくてもよく、第１誘導通路形成部２０２と前後寸法がほぼ同一または短いものであってもよい。

【２３２０】

また、前記実施の形態では、遊技媒体を払出すことが可能な払出部として、回転可能なスプロケットにより遊技球を払出し可能な払出装置２００を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スプロケット以外の部材により遊技球を払出し可能な払出装置であってもよい。

【２３２１】

また、前記実施の形態では、上面が開口し、貯留部の遊技媒体を払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部として、底壁部２０３Ａと立壁部２０３Ｂとにより上面が開口する凹溝状に形成された第１誘導通路形成部２０２を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上面の一部に開口が形成された筒状部材からなる誘導通路形成部であってもよく、形状や大きさ等は種々に変更可能である。尚、球タンク形成部２０１と幅寸法（前後寸法）が略同一または大きくてもよく、遊技球を複数列で流下可能に誘導するものでもよい。

【２３２２】

また、前記実施の形態では、遊技球を貯留可能な貯留部としての球タンク形成部２０１

と、上面が開口し、球タンク形成部２０１の遊技球を払出装置２００に誘導する第１誘導通路を形成する第１誘導通路形成部２０２とが一体成型されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、球タンク形成部２０１と第１誘導通路形成部２０２とが別個の部材をねじ部材などにより組付けることにより一体に形成されていてもよい。この場合、球タンク形成部２０１と第１誘導通路形成部２０２とを組付けるねじ部材についても本発明のねじ部材の対象となる。

【２３２３】

また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２の上面開口からねじ部材が混入しうる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１誘導通路形成部２０２の立壁側に形成された孔部や切欠部等からねじ部材が混入しうるものであってもよい。また、第２誘導通路形成部２０４についてもねじ部材が混入しうる場合、ねじ部材の第２誘導通路形成部２０４への落下を制限するための所定制限部や、第２誘導通路形成部２０４に落下したねじ部材の払出装置２００への移動を制限するための特定制限部等を設けてもよい。

【２３２４】

また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２の上面の一部を覆うように設けられたカバー部として、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１誘導通路形成部２０２の上面の全領域がカバー部により被覆されていてもよい。

【２３２５】

また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２の上面の一部の領域を覆うカバー部は、第１誘導通路形成部２０２とは別個の部材にて構成されていてもよいし、第１誘導通路形成部２０２と予め一体に形成されていてもよい。つまり、第１誘導通路形成部２０２が予め四角筒状に形成されているものであってもよい。

【２３２６】

また、前記実施の形態では、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０上に落下したねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を制限するための所定制限部として、ねじ部材をカバー部上に滞留させることが可能な孔部としての長孔６１６Ａ～６１６Ｃや、凹部としての凹溝６２６Ａ～６２６Ｃや凹部６３６を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ねじ部材のカバー部上からの落下を規制（または阻害）可能な落下規制部（落下阻害部）や、カバー部上でのねじ部材の移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）や、ねじ部材をカバー部上から第１誘導通路形成部２０２外へ落下可能に誘導する傾斜面などの落下誘導部等であってもよい。尚、落下や移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよい。つまり、第１カバー体６１０、第２カバー体６２０、第３カバー体６３０上に落下したねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を制限するための所定制限部とは、ねじ部材の第１誘導通路形成部２０２への落下を不能とするものだけでなく、落下を困難とすることができるものであればよい。

【２３２７】

また、前記実施の形態では、第１誘導通路形成部２０２に設けられ、該第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００への移動を制限するための特定制限部として、複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００側への移動を規制（または阻害）可能な移動規制部（移動阻害部）であってもよい。尚、払出装置２００側への移動を規制または阻害可能な手段としては、凸部や凹部だけでなく、金属製のねじ部材を吸着可能な磁石や、ねじ部材を粘着可能な粘着部などであってもよく、これらは遊技球の流下に影響しない位置（例えば、底壁部２０３Ａと立壁部２０３Ｂとの間の角部など、遊技球が接触しない部分）に設けることが好ましい。

【２３２８】

つまり、第１誘導通路形成部２０２に設けられ、該第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００への移動を制限するための特定制限部とは、ねじ部材の払出装置２００側への移動を制限できるものであれば、必ずしも第１誘導通路形成部２０２に混入したねじ部材の払出装置２００側への移動を不能とするものだけでなく、移動を困難とすることができるものであればよい。

【２３２９】

また、第１誘導通路形成部２０２に設けられた特定制限部により、第１誘導通路形成部２０２に落下したねじ部材の払出装置２００への移動が制限（規制、阻害）された場合、移動が制限され第１誘導通路内に滞留しているねじ部材により遊技球の流下も制限されてしまい球詰まりが生じる可能性が高い。球詰まりが生じた場合、前述したように補給エラー報知が実行されることで、遊技場の店員等が遊技機用枠３を開放して背面にある球タンク形成部２０１や第１誘導通路形成部２０２における遊技球の状況を目視により点検する可能性が高い。このとき、ねじ部材が払出装置２００まで移動せずに第１誘導通路形成部２０２に滞留していることで、球詰まりの原因がねじ部材であったことを店員等が特定しやすくなるので、適切な対処を行うことが可能となる。

【２３３０】

また、前記実施の形態では、複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈが全てねじ部材を落下可能な大きさを有する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈのうち少なくとも２以上の孔部がねじ部材を落下可能に形成されていれば、他の孔部はねじ部材を落下可能でなくてもよい。また、複数の孔部２７１Ａ～２７１Ｈの形状、大きさは任意であり、上記した形態に限らず種々に変更可能である。

【２３３１】

また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出されるようになる大当り遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態（高ベース状態）を有利状態としてもよい。

【２３３２】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【２３３３】

（特徴Ａと特徴Ｆの関係）

特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｆは、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ａおよび特徴Ｆの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【２３３４】

（特徴Ａと特徴Ｆの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ａおよび特徴Ｆの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、遊技を行い、その後、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。その流れの中で例えば玉が詰まったときなどに玉切れエラー

報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴Ｆを備えた遊技機となる。
　具体的には、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにして、例えば球が詰まることによって満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図１３－２２～図１３－６９のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。
　（効果）特徴Ａおよび特徴Ｆの双方の特徴を備えることで、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うとともに、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【２３３５】
　（特徴Ａと特徴Ｆの関係）
（エラー報知（例：玉切れエラー報知、満タンエラー報知、扉枠開放エラー報知、磁気エラー報知　など）のときに、エラーを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉することがあるが、その際に、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機）
　特徴Ａの例えば図８－５７～図８－５９のように、玉切れエラー報知をしているときに、球タンク（貯留部）に球が詰まっている可能性があり、玉詰まりを解消することにより玉切れエラーを解消できるため、ドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がっていたとしても、図１３－３３、図１３－３９～図１３－６０のように部品同士が接触しない構成とする。
　（効果）このように双方の特徴を備えるように構成することで、玉切れエラーのときに、エラーを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触することなく、スムーズにドア枠、内枠のいずれかを開閉できるため、エラーもスムーズに解消できる。
【２３３６】
（特徴Ｂと特徴Ｆの関係）
　特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｆは、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｂおよび特徴Ｆの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【２３３７】
（特徴Ｂと特徴Ｆの関係）
（一連の遊技の流れ）
　ファンファーレ期間、大当りラウンド期間、エンディング期間は、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを用いる。ファンファーレ期間、大当りラウンド期間、エンディング期間のいずれかで玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴Ｆを備えた遊技機となる。
　具体的には、図９－６９～図９－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド期間、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにしているときに、例えば球が詰まることによって満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図１３－２２～図１３－６９のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。

（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｆの双方の特徴を備えることで、ファンファーレ期間、大当りラウンド期間、エンディング期間において、好適な報知を行うとともに、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【２３３８】

本遊技機の特徴Ｇを以下に説明する。

【２３３９】

［特徴Ｇ１］

特徴Ｇ１の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少ない、遊技機。

【２３４０】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

対応図面：図１４－６８

【２３４１】

［特徴Ｇ２］

特徴Ｇ２の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記第１期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応して前記インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、
前記第２期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応して前記ボーカル楽曲の出力が制限され、
前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低い、遊技機。

【２３４２】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－９７、図１４－１０１

【２３４３】

［特徴Ｇ３］

特徴Ｇ３の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が接触可能な特定部と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を実行可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、
前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２振動演出の実行に対応して制限される、遊技機。

【２３４４】

本形態によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

対応図面：図１４－７６、図１４－１０４

【２３４５】

［特徴Ｇ４］

特徴Ｇ４の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
可動体と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、
前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。
【２３４６】
本形態によれば、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
対応図面：図１４－７７、図１４－１０４
【２３４７】
［特徴Ｇ５］
特徴Ｇ５の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出が実行された場合、
前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。
【２３４８】
本形態によれば、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

対応図面：図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３
【２３４９】
［特徴Ｇ６］
特徴Ｇ６の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、
前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。
【２３５０】
本形態によれば、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。
対応図面：図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－１０２、図１４－１０３
【２３５１】
［特徴Ｇ７］
特徴Ｇ７の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、

音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、
前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【２３５２】

本形態によれば、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
対応図面：図１４－７７、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【２３５３】

［特徴Ｇ８］
特徴Ｇ８の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出を実行可能な演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第２期間において、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
前記第１期間において、前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記第２期間において、前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【２３５４】

本形態によれば、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

しかしながら、楽曲が出力される遊技機に関しては、商品性を高めるために改善の余地がある。本発明は、このような背景のもとになされたものであり、その目的は、楽曲が出力される遊技機の商品性を高めることにある。

対応図面：図１４－８８、図１４－１０１

【２３５５】

［特徴Ｇ９］

特徴Ｇ９の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、
示唆演出として、特定演出音を出力する特定演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第１期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定演出音の出力に対応して前記インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、
前記第２期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定演出音の出力に対応して前記ボーカル楽曲の出力が制限され、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、
前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低い、遊技機。

【２３５６】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－６８、図１４－９７、図１４－１０１

【２３５７】

［特徴Ｇ１０］

特徴Ｇ１０の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が接触可能な特定部と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、
前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、
前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２振動演出の実行に対応して制限される、遊技機。

【２３５８】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

対応図面：図１４－６８、図１４－７６、図１４－１０４

【２３５９】

［特徴Ｇ１１］

特徴Ｇ１１の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
可動体と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から可動体演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

【２３６０】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

対応図面：図１４－６８、図１４－７７、図１４－１０４

【２３６１】

［特徴Ｇ１２］

特徴Ｇ１２の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、
示唆演出として、装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を含む複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を除く複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記所定ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を実行可能であり、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出が実行された場合、
前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【２３６２】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

対応図面：図１４－６８、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３

【２３６３】

［特徴Ｇ１３］
特徴Ｇ１３の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、
前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、
前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。
【２３６４】
本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。
また、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であるこ

とにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

対応図面：図１４－６８、図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－１０２、図１４－１０３

【２３６５】

［特徴Ｇ１４］

特徴Ｇ１４の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

第１操作後演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、

前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときにインストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときにボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、

前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、

前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【２３６６】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

対応図面：図１４－６８、図１４－７７、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【２３６７】

［特徴Ｇ１５］

特徴Ｇ１５の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、

セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記所定演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、

前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、

前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。

【２３６８】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

対応図面：図１４－６８、図１４－８８、図１４－１０１

【２３６９】

［特徴Ｇ１６］

特徴Ｇ１６の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる演出音を出力する複数種類の示唆演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

複数種類のうちのいずれかの示唆演出を実行可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記第１期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な複数種類の示唆演出のうち、実行されたときに前記ボーカル楽曲の出力を制限する示唆演出があり、
前記第２期間において実行可能な示唆演出の種類は、前記第１期間において実行可能な示唆演出の種類よりも少なく、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【２３７０】

本形態によれば、第１期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができ、第２期間において何れかの種類の示唆演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、示唆演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る示唆演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

さらに、装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、特定音を出力する特定演出を実行可能であるため、第１期間における興趣を一層向上させることができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－６８、図１４－８８、図１４－９７、図１４－１０１

【２３７１】

［特徴Ｇ１７］

特徴Ｇ１７の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が接触可能な特定部と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と

、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記振動演出として、第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を実行可能であり、
前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２振動演出の実行に対応して制限され、
前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【２３７２】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－７６、図１４－９７、図１４－１０１、図１４－１０４

【２３７３】

［特徴Ｇ１８］

特徴Ｇ１８の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

可動体と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、
前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１演出音の出力に対応して制限され、
前記特定音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２演出音の出力に対応して制限され、
前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【２３７４】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－７７、図１４－９７、図１４－１０１、図１４－１０４

【２３７５】

［特徴Ｇ１９］

特徴Ｇ１９の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記第１期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応して前記インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、
前記第２期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応して前記所定ボーカル楽曲の出力が制限され、
前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を実行可能であり、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出が実行された場合、
前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【２３７６】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可

能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。
対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３、図１４－９７、図１４－１０１
【２３７７】
［特徴Ｇ２０］
特徴Ｇ２０の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、
前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２演出音の出力に対応して制限され
前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。
【２３７８】
本手段によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－９７、図１４－１０１、図１４－１０２、図１４－１０３

【２３７９】

［特徴Ｇ２１］

特徴Ｇ２１の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記特定演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記特定演出を実行可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、

前記第１期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応してインストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、

前記第２期間において前記特定演出が実行された場合、前記特定音の出力に対応してボーカル楽曲の出力が制限され、

前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低く、

前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、

前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、

前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し

、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【２３８０】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－７７、図１４－９７、図１４－１０１、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【２３８１】

［特徴Ｇ２２］

特徴Ｇ２２の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記所定演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、
前記特定音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限され、
前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低い、遊技機。

【２３８２】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－８８、図１４－９７、図１４－１０１

【２３８３】

［特徴Ｇ２３］

特徴Ｇ２３の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって楽曲とは異なる特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記特定音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限され、
前記第２期間における前記特定演出の実行割合は、前記第１期間における前記特定演出の実行割合よりも低い、遊技機。

【２３８４】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－８８、図１４－９７、図１４－１０１

【２３８５】

［特徴Ｇ２４］

特徴Ｇ２４の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が接触可能な特定部と、
可動体と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を実行可能であり、
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、
前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、
前記第１演出音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２振動演出の実行に対応して制限され、
前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

【２３８６】

本形態によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

また、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

対応図面：図１４－７６、図１４－７７、図１４－１０４

【２３８７】

［特徴Ｇ２５］

特徴Ｇ２５の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が接触可能な特定部と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、
装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を実行可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、
前記所定ボーカル楽曲の出力は、前記第２振動演出の実行に対応して制限され、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を実行可能であり、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出が実行された場合、
前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【２３８８】

本形態によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

また、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

対応図面：図１４－７６、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３、図１４－１０４

【２３８９】

［特徴Ｇ２６］

特徴Ｇ２６の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、

音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、
前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、
前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、第１パターンで前記操作手段を振動させる第１振動演出を実行可能であり、
前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記操作手段を振動させる第２振動演出を実行可能であり、
前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、
前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２振動演出の実行に対応して制限され、
前記第２演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

【２３９０】
本形態によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。
また、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。
対応図面：図１４－７６、図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－１０

２、図１４－１０３、図１４－１０４
【２３９１】
［特徴Ｇ２７］
特徴Ｇ２７の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記振動演出として、第１パターンで前記操作手段を振動させる第１振動演出を実行可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記操作手段を振動させる第２振動演出を実行可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、
インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、
ボーカル楽曲の出力は、前記第２振動演出の実行に対応して制限され、
前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。
【２３９２】
本形態によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。
また、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され

、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

対応図面：図１４－７６、図１４－７７、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【２３９３】

［特徴Ｇ２８］

特徴Ｇ２８の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が接触可能な特定部と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、

セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を実行可能であり、

前記所定演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を実行可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、

前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、

前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第２振動演出の実行に対応して制限され、

前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。

【２３９４】

本形態によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行され

ることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる。

対応図面：図１４－７６、図１４－８８、図１４－１０１、図１４－１０４

【２３９５】

［特徴Ｇ２９］

特徴Ｇ２９の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が接触可能な特定部と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記特定部を振動させる振動演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、第１パターンで前記特定部を振動させる第１振動演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記振動演出として、前記第１パターンとは異なる第２パターンで前記特定部を振動させる第２振動演出を実行可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、

前記特定演出を実行可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第２振動演出の実行に対応して制限され、

前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、

前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【２３９６】

本手段によれば、第１期間において第１パターンで特定部を振動させる第１振動演出が実行され、第２期間において第２パターンで特定部を振動させる第２振動演出が実行されることにより、振動演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１振動演出の実行とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２振動演出の実行に対応して制限されることから、遊技者は、インストゥルメンタル楽曲を聴きつつ、特定部の振動を体感することができる一方、第２振動演出が実行されるときには、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより、特定部の振動に遊技者の意識を集中させることができる。

また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。

対応図面：図１４－７６、図１４－８８、図１４－１０１、図１４－１０４

【２３９７】

［特徴Ｇ３０］

特徴Ｇ３０の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

可動体と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、

装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、

前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、

前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、

前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力に対応して制限され、

前記所定ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限され、

前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を実行可能であり、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出が実行された場合、
前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【２３９８】
本形態によれば、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
また、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。
対応図面：図１４－７７、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３、図１４－１０４

【２３９９】
［特徴Ｇ３１］
特徴Ｇ３１の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
可動体と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から所定演出音を出力可能であり、
前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から特定演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１所定演出音を出力可能であり、
前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１特定演出音を出力可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、
前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２所定演出音を出力可能であり、
前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２特定演出音を出力可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１所定演出音の出力に対応して制限され、
前記第１特定演出音の出力とともに制限されずに行われ、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２所定演出音の出力に対応して制限され、
前記第２特定演出音の出力に対応して制限される、遊技機。

【２４００】

本形態によれば、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１所定演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２所定演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１所定演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２所定演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

また、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１特定演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２特定演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１特定演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２特定演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１特定演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２特定演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

対応図面：図１４－７７、図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－１０２、図１４－１０３、図１４－１０４

【２４０１】

［特徴Ｇ３２］

特徴Ｇ３２の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、

音出力手段と、
可動体と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、
前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、
インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力に対応して制限され、
ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限され、
前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【２４０２】

本手段によれば、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

また、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメ

ンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
対応図面：図１４－７７、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７
【２４０３】
［特徴Ｇ３３］
特徴Ｇ３３の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
可動体と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、
前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
前記所定演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、
前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、
前記第１演出音の出力に対応して制限され、
前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、
前記ボーカル楽曲の出力は、
前記第２演出音の出力に対応して制限され、
前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。
【２４０４】
本手段によれば、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出

力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
　また、第１期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第２期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるが、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。
　対応図面：図１４－７７、図１４－８８、図１４－１０１、図１４－１０４
【２４０５】
　［特徴Ｇ３４］
　特徴Ｇ３４の遊技機は、
　特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　演出制御手段と、
　表示手段と、
　音出力手段と、
　可動体と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　　特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
　　装飾識別情報の可変表示中に、
　　　前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
　　　前記可動体を動作させる可動体演出を実行可能であり、
　　　字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
　　　前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
　　前記可動体演出により動作する前記可動体に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
　楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
　装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
　　前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
　　前記可動体演出として、所定パターンで前記可動体を動作させる第１可動体演出を実行可能であり、
　　前記所定パターンで動作する前記可動体に対応した第１演出音を出力可能であり、
　装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
　　前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
　　前記所定パターンとは異なる特定パターンで前記可動体を動作させる第２可動体演出を実行可能であり、
　　前記特定パターンで動作する前記可動体に対応した第２演出音を出力可能であり、
　　前記特別演出を実行可能であり、
　　前記特定演出を実行可能であり、
　前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力に対応して制限され、
　前記ボーカル楽曲の出力は、
　　前記第２演出音の出力に対応して制限され、
　　前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、

前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【２４０６】

本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間において所定パターンで可動体を動作させる第１可動体演出が実行されるとともに第１演出音が出力され、第２期間において特定パターンで可動体を動作させる第２可動体演出が実行されるとともに第２演出音が出力されることにより、可動体演出を多様化できる。さらに、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、遊技者の意識が、楽曲に向かうことなく、可動体演出と演出音に集中することになるため、可動体演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

さらに、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限され、キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、第２演出音や特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、期待度が高いことを強調できる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－７７、図１４－８８、図１４－９７、図１４－１０１、図１４－１０４

【２４０７】

［特徴Ｇ３５］

特徴Ｇ３５の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変表示演出を実行可能であり、

前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、

前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
前記所定ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限され、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、
前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出を実行可能であり、
前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
前記再可変表示演出が実行された場合、
前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【２４０８】

本形態によれば、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。

また、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

対応図面：図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３、図１４－１０２、図１４－１０３

【２４０９】

［特徴Ｇ３６］

特徴Ｇ３６の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
装飾識別情報を一旦仮停止表示した後、該装飾識別情報の再可変表示を行う再可変

表示演出を実行可能であり、
　　セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、
　　字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
　楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
　　装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
　　前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
　　前記所定演出を実行可能
　　装飾識別情報の可変表示期間のうちの第２期間において、
　　前記ボーカル楽曲として、所定ボーカル楽曲を出力可能であり、
　　前記特別演出を実行可能であり、
　前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、
　前記所定ボーカル楽曲の出力は、前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
　前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となる前の非リーチ期間において、
　　前記インストゥルメンタル楽曲として、第１インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
　　前記再可変表示演出を実行可能であり、
　前記第１期間のうちの装飾識別情報がリーチ態様となった後のリーチ期間において、前記インストゥルメンタル楽曲として、第２インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
　前記再可変表示演出が実行された場合、
　　前記非リーチ期間において、前記第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに、前記ボーカル楽曲として、特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、
　　前記リーチ期間において、前記第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずに前記特定ボーカル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。
【２４１０】
　本形態によれば、非リーチ期間において第１インストゥルメンタル楽曲が出力可能であり、リーチ期間において第２インストゥルメンタル楽曲が出力可能であることにより、遊技の場面に応じて、インストゥルメンタル楽曲により演出効果を高めることができる。そのうえで、再可変表示演出が実行された場合には、非リーチ期間において、第１インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であり、リーチ期間において、第２インストゥルメンタル楽曲の出力を行わずにボーカル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、再可変表示演出とボーカル楽曲との組み合わせによる特別感を生じさせ、遊技者の期待感を高めることができる。
　また、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる。
　対応図面：図１４－８８、図１４－９０、図１４－９１、図１４－９２、図１４－９３、図１４－１０１
【２４１１】
　［特徴Ｇ３７］
　特徴Ｇ３７の遊技機は、
　特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　演出制御手段と、
　表示手段と、

音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、
前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、
インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
ボーカル楽曲の出力は、前記第２演出音の出力に対応して制限され、
前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能である、遊技機。

【２４１２】

本形態によれば、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

また、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメ

ンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。

対応図面：図１４－７７、図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－１０２、図１４－１０３、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【２４１３】

［特徴Ｇ３８］

特徴Ｇ３８の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、

セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、

前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、

前記所定演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記ボーカル楽曲を出力可能であり、

前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、

前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、

前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、

前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、

前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、

前記ボーカル楽曲の出力は、

前記第２演出音の出力に対応して制限され、

前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。

【２４１４】

本形態によれば、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限される

ことにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。
　また、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる。
　対応図面：図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－８８、図１４－１０１、図１４－１０２、図１４－１０３
【２４１５】
　［特徴Ｇ３９］
　特徴Ｇ３９の遊技機は、
　特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　演出制御手段と、
　表示手段と、
　音出力手段と、
　遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　　特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
　　装飾識別情報の可変表示中に、
　　　前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
　　　前記操作手段への操作を促す促進演出を実行可能であり、
　　　字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
　　　前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
　　前記促進演出の実行に対応させて前記音出力手段から演出音を出力可能であり、
　楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、
　装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
　　前記インストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、
　　前記促進演出として、第１促進演出を実行可能であり、
　　前記演出音として、前記第１促進演出に対応した第１演出音を出力可能であり、
　装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
　　前記ボーカル楽曲を出力可能であり、
　　前記促進演出として、第２促進演出を実行可能であり、
　　前記演出音として、前記第２促進演出に対応した第２演出音を出力可能であり、
　　前記特別演出を実行可能であり、
　　前記特定演出を実行可能であり、
　前記インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、
　前記ボーカル楽曲の出力は、
　　前記第２演出音の出力に対応して制限され、
　　前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
　　前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。
【２４１６】
　本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタ

ル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。

また、第１期間においてインストゥルメンタル楽曲を出力可能であり、第１促進演出を実行可能であるとともに第１演出音を出力可能であり、第２期間においてボーカル楽曲を出力可能であり、第２促進演出を実行可能であるとともに第２演出音を出力可能であることにより、出力される楽曲と演出音との組み合わせにより演出効果を高めることができる。そのうえで、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限されることにより、第１期間においては、インストゥルメンタル楽曲と第１演出音の出力により第１促進演出の演出効果を高めることができ、第２期間においては、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより第２演出音を確実に聴かせることができるため、第２促進演出の興趣を損なわないようにすることができる。

さらに、ボーカル楽曲の出力は、第２演出音の出力に対応して制限され、キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、第２演出音や特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、期待度が高いことを強調できる。

対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－８２、図１４－８３、図１４－８４、図１４－８８、図１４－９７、図１４－１０１、図１４－１０２、図１４－１０３

【２４１７】

［特徴Ｇ４０］

特徴Ｇ４０の遊技機は、

特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

装飾識別情報の可変表示中に、

前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、

セリフ表示の表示と該セリフ表示に対応した第１キャラクタボイス音の出力を行う所定演出を実行可能であり、

字幕表示の表示と該字幕表示に対応した第２キャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、

楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と、があり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、

前記所定演出を実行可能であり、

装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、

前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、

前記特別演出を実行可能であり、
前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
インストゥルメンタル楽曲の出力は、前記第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、
ボーカル楽曲の出力は、前記第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われる、遊技機。

【２４１８】

本形態によれば、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
また、インストゥルメンタル楽曲の出力は、第１キャラクタボイス音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われることから、第１期間と第２期間とにわたり、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる。
対応図面：図１４－７７、図１４－８８、図１４－１０１、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【２４１９】

［特徴Ｇ４１］
特徴Ｇ４１の遊技機は、
特別識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
演出制御手段と、
表示手段と、
音出力手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
特別識別情報の可変表示に対応させて前記表示手段において装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
装飾識別情報の可変表示中に、
前記音出力手段から複数種類の楽曲を出力させることが可能であり、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて操作後演出を実行可能であり、
字幕表示の表示と該字幕表示に対応したキャラクタボイス音の出力を行う特別演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する演出であって特定音を出力する特定演出を実行可能であり、
楽曲として、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲と、歌唱を伴うボーカル楽曲と

、があり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの第１期間において、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第１操作後演出を実行可能であり、
装飾識別情報の可変表示期間のうちの前記第１期間が経過した後の第２期間において、
前記操作手段が操作されたことにもとづいて第２操作後演出と第３操作後演出とのいずれかを実行可能であり、
前記特別演出を実行可能であり、
前記特定演出を実行可能であり、
前記第１操作後演出が実行された場合、所定期間に亘ってインストゥルメンタル楽曲の出力を制限し、該所定期間の経過後に、該インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、
前記第２操作後演出が実行された場合、特定期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
前記第３操作後演出が実行された場合、特別期間に亘ってボーカル楽曲の出力を制限し、該特別期間の経過後に、前記所定期間または前記特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、
ボーカル楽曲の出力は、
前記キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、
前記特定音の出力に対応して制限される、遊技機。

【２４２０】
本形態によれば、第１期間において特定演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができ、第２期間において特定演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより特定音を確実に聴かせることができるため、特定演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、第２期間における特定演出の実行割合は、第１期間における特定演出の実行割合よりも低いことから、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができる。
また、第１操作後演出が実行された場合、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限され、所定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限せずに行うことが可能であり、第２操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特定期間の経過後に、インストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であり、第３操作後演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が制限され、特別期間の経過後に、所定期間または特定期間の経過後に出力可能なインストゥルメンタル楽曲とは異なる種類のインストゥルメンタル楽曲の出力を行うことが可能であることにより、操作後演出が実行された場合の、出力が制限される楽曲と出力が可能となる楽曲との組み合わせを多用化することができ、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
さらに、ボーカル楽曲の出力は、第２キャラクタボイス音の出力とともに制限されずに行われ、特定音の出力に対応して制限されることから、キャラクタボイス音や歌唱といった音声を強調した演出構成とすることができる一方、特定音に関しては、歌唱よりも優先することで、有利状態に制御されることを明確に強調できる。
対応図面：図１４－５１、図１４－５７、図１４－７７、図１４－８８、図１４－９７、図１４－１０１、図１４－１０４、図１４－１０５、図１４－１１７

【２４２１】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。

【２４２２】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１４－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、

遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【２４２３】

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

【２４２４】

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

【２４２５】

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

【２４２６】

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

【２４２７】

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

【２４２８】

尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【２４２９】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態で

あるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【２４３０】

画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【２４３１】

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

【２４３２】

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

【２４３３】

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

【２４３４】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１４－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【２４３５】

遊技盤２の所定位置（図１４－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【２４３６】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する第１特別可変入賞球装置７Ａ及び第２特別可変入賞球装置７Ｂが設けられている。第１特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図１４－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第１大入賞口を形成し、第２特別可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図１４－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第２大入賞口を形成する。

【２４３７】

第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第１大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を開放状態として、遊技球が第１大入賞口に進入しやすくなる。

【２４３８】

同じく、　第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８３がオフ状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用のソレノイド８３がオン状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を開放状態として、遊技球が第２大入賞口に進入しやすくなる。

【２４３９】

第１大入賞口に進入した遊技球は第１カウントスイッチ２３（図１４－２参照）によって検出されるようになっており、第２大入賞口に進入した遊技球は第２カウントスイッチ２４（図１４－２参照）によって検出されるようになっている。これら第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出された場合、つまり、大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【２４４０】

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

【２４４１】

遊技盤２の所定位置（図１４－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【２４４２】

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

【２４４３】

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

【２４４４】

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

【２４４５】

尚、本実施の形態における遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であっ

て、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口や第２大入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右遊技領域２Ｒと、から構成されている。

【２４４６】

尚、本実施の形態における通常状態は、遊技者が主に左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、本実施の形態における時短状態、確変状態、大当り遊技状態は、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。

【２４４７】

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

【２４４８】

遊技盤２の所定位置（図１４－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。

【２４４９】

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

【２４５０】

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

【２４５１】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１４－２参照）により検出される。

【２４５２】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１４－２参照）により検出される。

【２４５３】

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

【２４５４】
（遊技の進行の概略）
パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。
【２４５５】
この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。
【２４５６】
入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。
【２４５７】
可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。
【２４５８】
尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【２４５９】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。
【２４６０】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。
【２４６１】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される第１大入賞口や第２大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や６回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【２４６２】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【２４６３】
尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変

状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【２４６４】

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

【２４６５】

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

【２４６６】

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

【２４６７】

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

【２４６８】

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

【２４６９】

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

【２４７０】

尚、本実施の形態では、大当り種別に応じて特定ラウンド（例えば、６ラウンド目）において開放態様となる大入賞口が異なっており、該特定ラウンドにおいて第２入賞口が開放態様となる大当り種別においては、遊技球が第２大入賞口に進入する、つまり、第２カウントスイッチ２４によって検出されたことにもとづいて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されるようになっている。

【２４７１】

（演出の進行など）

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

【２４７２】
遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第１特図ゲームや第２特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。
【２４７３】
飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様と、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。
【２４７４】
また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。
【２４７５】
特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置５の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【２４７６】
特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。
【２４７７】
パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【２４７８】
また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。
【２４７９】
大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを

示す昇格演出が実行されてもよい。
【２４８０】
　また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。
【２４８１】
　（基板構成）
　パチンコ遊技機１には、例えば図１４－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。
【２４８２】
　電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作す（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【２４８３】
　主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。
【２４８４】
　主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。
【２４８５】
　ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【２４８６】
　乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【２４８７】
　Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【２４８８】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【２４８９】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【２４９０】
出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２、８３をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に伝送する。
【２４９１】
また、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１には、図示しない払出制御基板も設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。
【２４９２】
また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。
【２４９３】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【２４９４】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【２４９５】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【２４９６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【２４９７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【２４９８】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【２４９９】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。
【２５００】
また、図１４－３に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。
【２５０１】
図１４－４に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する拡大エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として後述する装飾エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ５画像秒が領域、レイヤ６の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像等）を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として、ガラス板画像に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像Ａ及び該ガラス板画像Ａが割れたことにより生じる破片画像を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として後述するホワイトアウト画像００３ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域、レイヤ１１の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイ

ヤ１１画像描画領域、レイヤ１２の画像として後述する右打ち表示や左打ち表示の画像を描画・配置するためのレイヤ１２画像描画領域、レイヤ１３の画像として小図柄（第４図柄）を描画・配置するためのレイヤ１３画像描画領域が配置されている。

【２５０２】

尚、本実施の形態における拡大エフェクトとは、各演出において、対象の画像を模った（相似の関係にある）画像であるとともに経時によって拡大表示されていく画像であり、対象の画像よりも透過率が高く、拡大表示とともに透過率が徐々に高くなっていく画像である（図１４－８３～図１４－９７参照）。本実施の形態における装飾エフェクトとは、各演出において対象の画像とは形状の異なる画像であって、対象の画像と少なくとも表示開始時の透過率が同一（透過率０％）な画像である（図１４－９８、図１４－９９参照）。また、装飾エフェクトと比較して、拡大エフェクトの開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトは、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割く画像であることに対し、拡大エフェクトは、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能な画像である。すなわち、拡大エフェクトは、開発コストが低コストながらも注目してもらいたい対象の画像を効果的に目立たせることができる画像である。

【２５０３】

本実施の形態では、これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１３画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図１４－４及び図１４－５に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像はレイヤ１２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

【２５０４】

つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は

画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も上層に表示される画像である。

【２５０５】

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

【２５０６】

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

【２５０７】

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

【２５０８】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【２５０９】

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

【２５１０】

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

【２５１１】

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

【２５１２】

図１４－６（Ａ）は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１４－６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド

形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【２５１３】

図１４－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【２５１４】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１４－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【２５１５】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１４－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。

【２５１６】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行れる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【２５１７】

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

マンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【２５１８】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【２５１９】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ３００Ｈは、特別可変入賞球装置７第１大入賞口や第２大入賞口を通過（進入）した遊技球が第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４により検出されて入賞が発生したことに基づき、１５球の賞球が払い出されることを通知する大入賞口入賞指定コマンドである。

【２５２０】

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

【２５２１】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【２５２２】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【２５２３】
コマンドＤ０００Ｈは、大当り遊技状態において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出されたことを通知するためのＶ入賞通知コマンドである。以下、本実施の形態では、大当り遊技中での第２カウントスイッチ２４による遊技球の検出を「Ｖ入賞」を記載する場合がある。本実施の形態における「Ｖ入賞」とは、当該入賞の発生した大当り遊技終了後の高ベース状態において、時短御と確変制御の両方の制御が実行されること（高確高ベース状態に制御されること）を指す。
【２５２４】
コマンド９Ｆ００Ｈは、客待ちデモンストレーション表示（客待ちデモ）の実行を指定するための客待ちデモ表示指定コマンドである。
【２５２５】
尚、図１４－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。
【２５２６】
図１４－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１４－７に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、乱数値ＭＲ５の初期値判定用の乱数値ＭＲ６のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【２５２７】
乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。
【２５２８】
特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９」の範囲の値をとる。
【２５２９】
変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「４０９５」の範囲の値をとる。
【２５３０】
変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「２５５」の範囲の値をとる。
【２５３１】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【２５３２】

ＭＲ初期値判定用の乱数値ＭＲ６は、乱数値ＭＲ５の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば、「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【２５３３】

図１４－８は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【２５３４】

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

【２５３５】

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

【２５３６】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【２５３７】

図１４－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、や「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【２５３８】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図１４－９（Ｂ）を用いて説明する。本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の６ラウンド目

において遊技球が第２大入賞口に入賞（いわゆるＶ入賞）することによって、大当り遊技の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【２５３９】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるラウンドが６回繰り返し実行される大当り（６ラウンド且つＶ入賞不能な大当り）遊技状態であり、「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（６ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態であり、「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目及び７ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（１０ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態である。

【２５４０】

本実施の形態では、大当り遊技状態の終了後において少なくとも時短制御が実行されるので、該時短制御が実行されている間に大当りが発生することによって、大当り遊技状態の終了後に再度時短制御（及び確変制御）が実行され、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【２５４１】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以、または４種類以上設けてもよい。

【２５４２】

また、図１４－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「０」～「４９」の範囲の値）がラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「大当りＡ」や「大当りＢ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【２５４３】

図１４－１０及び図１４－１１は、本実施の形態における変動パターンの具体例を示す説明図である。本実施の形態の変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パターンと可変表示結果が大当りとなる大当り変動パターンとで構成されている。

【２５４４】

図１４－１０に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状

態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＤの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターン）が設けられている。

【２５４５】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が２個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－１、特図変動時間が５０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が３個であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－２、特図変動時間が２０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－３、特図変動時間が８０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－４の４種類の変動パターンが設けられている。

【２５４６】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ａ、特図変動時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｂ、特図変動時間が５００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｃの３種類の変動パターンが設けられている。

【２５４７】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が７３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－２、特図変動時間が８３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－３の２種類の変動パターンが設けられている。

【２５４８】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時

間が９３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１０３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－４、特図変動時間が１０３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－５、特図変動時間が４００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－６の３種類の変動パターンが設けられている。

【２５４９】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－７、特図変動時間が１１３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－８、特図変動時間が４５０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－９の３種類の変動パターンが設けられている。

【２５５０】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１０、特図変動時間が１２３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１１、特図変動時間が５００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１２の３種類の変動パターンが設けられている。

【２５５１】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１３、特図変動時間が１３３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１４、特図変動時間が６００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた７００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１５の３種類の変動パターンが設けられている。

【２５５２】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が

実行されてはずれとなるＰＡ２－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１７の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１８の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１９の１種類の変動パターンが設けられている。

【２５５３】

また、図１４－１１に示すように、大当り変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。

【２５５４】

より具体的には、図１４－１１に示すように、変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１０８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出とベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－２、特図変動時間が１０３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－３、特図変動時間が４００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－４の３種類の変動パターンが設けられている。

【２５５５】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－５、特図変動時間が１１３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－６、特図変動時間が４５０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－７の３種類の変動パターンが設けられている。

【２５５６】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当

となるＰＢ１－８、特図変動時間が１２３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－９、特図変動時間が５００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１０の３種類の変動パターンが設けられている。

【２５５７】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１１、特図変動時間が１３３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１２、特図変動時間が６００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた７５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１３の３種類の変動パターンが設けられている。

【２５５８】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１４の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１５の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１７の１種類の変動パターンが設けられている。

【２５５９】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

【２５６０】

本実施の形態では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【２５６１】

例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１４－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する

。乱数値ＭＲ３の値が０～３２９９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３００～４０５３の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０５４～４０７３の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０７４～４０８１の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８２～４０８９の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９０～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【２５６２】

また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合、図１４－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３８４９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３８５０～４０４８の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０４９～４０６６の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０６７～４０８３の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８４～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。

【２５６３】

また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図１４－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。

【２５６４】

また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図１４－１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～９７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を

「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。

【２５６５】

上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図１４－１３～図１４－１５に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ４とを比較し、変動パターンを決定する。

【２５６６】

例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が

０～２個である場合は、図１４－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－１に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１９９の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２００～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－３に決定する。

【２５６７】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【２５６８】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【２５６９】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が３個である場合は、図１４－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－２に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。

【２５７０】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。

【２５７１】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４

の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。

【２５７２】

また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図１４－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２００の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２０１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－４に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定する。

【２５７３】

決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１７に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１８に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１９に決定する。

【２５７４】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図１４－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－４に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－５に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－６に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－７に決定する。

【２５７５】

決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－９に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１０に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１３に決定する。

【２５７６】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図１４－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。こ

のとき、決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１４に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１５に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１７に決定する。

【２５７７】

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定されることによって、本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合については、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【２５７８】

そして、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（低ベース状態における大当り期待度：低ベース最強スーパーリーチ＞低ベース強スーパーリーチＣ＞低ベース強スーパーリーチＢ＞低ベース強スーパーリーチＡ）。

【２５７９】

また、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）である場合については、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【２５８０】

そして、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（高ベース状態における大当り期待度：高ベーススーパーリーチＤ＞高ベーススーパーリーチＣ＞高ベーススーパーリーチＢ＞高ベーススーパーリーチＡ）。

【２５８１】

尚、本実施の形態では、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方においてノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合が設けられていない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けてもよい。更には、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けるのは、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方であってもよいし、どちらか一方のみであってもよい。

【２５８２】

図１４－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対す

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

【２５８３】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１４－１６に示すような遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０が設けられている。図１４－１６に示す遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５とを備えている。

【２５８４】

第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【２５８５】

第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【２５８６】

一例として、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【２５８７】

こうして第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【２５８８】

尚、本実施の形態では、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶

情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【２５８９】

普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【２５９０】

遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【２５９１】

遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【２５９２】

遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【２５９３】

遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【２５９４】

遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【２５９５】

図１４－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【２５９６】

一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型な

ど）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。

【２５９７】

図１４－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１４－１７（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０が設けられている。図１４－１７（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４とを備えている。

【２５９８】

演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【２５９９】

演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【２６００】

演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【２６０１】

演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【２６０２】

本実施の形態では、図１４－１７（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と

第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【２６０３】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【２６０４】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、保留記憶表示の最終的な表示パターンに応じたフラグ値がセットされる保留表示最終態様フラグと、保留記憶表示の表示パターンが最終的な表示パターンに変化するタイミングに応じたフラグ値がセットされる保留表示変化タイミングフラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【２６０５】

保留表示最終態様フラグには、後述する保留表示演出設定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。

【２６０６】

また、保留表示フラグには、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納されるようになっており、保留表示演出の実行が決定された場合には、保留表示変化タイミングフラグの値に応じたタイミングに応じて保留表示最終態様フラグの値がセットされるようになっている。

【２６０７】

尚、本実施の形態における保留表示変化タイミングフラグの値は各保留記憶が各バッファ番号の保留記憶としてシフトするタイミングを示しており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各保留記憶が保留表示変化タイミングフラグの値に応じたバッファ番号の保留記憶としてシフトしたタイミングで保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットする処理を実行するようになっている。

【２６０８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾

「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【２６０９】

図１４－１７（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１４－１７（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【２６１０】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【２６１１】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１４－１８は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【２６１２】

図１４－１８に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【２６１３】

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

【２６１４】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【２６１５】
　また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。
【２６１６】
　乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。
【２６１７】
　こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１４－１９のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１４－１９に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。
【２６１８】
　情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。
【２６１９】
　特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。
【２６２０】
　普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、ＣＰＵ１０３は、コマンド制御処理を実行する（ステップＳ２７）。ＣＰＵ１０３は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップＳ２７のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板１２などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。
【２６２１】
　（特別図柄プロセス処理）
　図１４－２０は、特別図柄プロセス処理として、図１４－１９に示すステップＳ２５に

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

【２６２２】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１４－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【２６２３】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【２６２４】

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

【２６２５】

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

【２６２６】

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

【２６２７】

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

【２６２８】
ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【２６２９】
ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"４"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。
【２６３０】
ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や開放対象の大入賞口、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放前処理は終了する。
【２６３１】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３、２４によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"６"に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【２６３２】
ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"６"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"５"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"７"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。
【２６３３】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"７"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。

【２６３４】
（始動入賞判定処理）
図１４－２１は、図１４－２０に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００３ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００３ＳＧＳ１０３）。
【２６３５】
００３ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００３ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００３ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００３ＳＧＳ１０６）。
【２６３６】
００３ＳＧＳ１０３，００３ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。
【２６３７】
００３ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（００３ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００３ＳＧＳ１１０）。

【２６３８】
特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。
【２６３９】
００３ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００３ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１４－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【２６４０】
ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００３ＳＧＳ１１２）、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００３ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１４－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【２６４１】
００３ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００３ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００３ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。
【２６４２】
（入賞時乱数値判定処理）
図１４－２２（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１４－２１のステップ００３ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００３ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定

処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【２６４３】

図１４－２２（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ００３ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確低ベース状態）であることを特定すればよい。

【２６４４】

ステップ００３ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１４－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１２２）。その後、図１４－１７のステップ００３ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ００３ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【２６４５】

ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１２８）、遊技状態に応じたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１３０）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は図１４－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は図１４－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢをそれぞれ選択すればよい。

【２６４６】

また、ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１４－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【２６４７】
　また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、大当りＣである場合には第４図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１３５）。尚、ステップ００３ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。
【２６４８】
　ステップ００３ＳＧＳ１３０、ステップ００３ＳＧＳ１３５の実行後、ＣＰＵ１０３は、各ステップにおいてセットされた各変動パターン種別判定テーブルと変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３８）。本実施の形態では、図１４－２２（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。
【２６４９】
　その後、ステップ００３ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１３９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。
【２６５０】
　（特別図柄通常処理）
　図１４－２３は、特別図柄通常処理として、図１４－２０のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４－２３に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。
【２６５１】
　ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４をそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【２６５２】
　ステップ００３ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４３）。
【２６５３】
　その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新

した後（ステップ００３ＳＧＳ１４４）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。
【２６５４】
一方、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。
【２６５５】
尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。
【２６５６】
ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【２６５７】
ステップ００３ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４７）。
【２６５８】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「０」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４８）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。
【２６５９】
ステップ００３ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１４－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００３ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本実施の形態であれば低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が０～２１８の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はず

れ」と判定する。
【２６６０】
このように、ステップ００３ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００３ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。
【２６６１】
ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１４－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５４）。
【２６６２】
ステップ００３ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００３ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が大当りＡであれば「０」とし、大当りＢであれば「２」とし、大当りＣであれば「３」とすればよい。尚、ステップ００３ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００３ＳＧＳ１５６に進む。
【２６６３】
また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１５２～００３ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００３ＳＧＳ１５６の処理を実行する。
【２６６４】
ステップ００３ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００３ＳＧＳ１５４における大当り種別が「大当りＡ」である場合には「２」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＣ」である場合には、「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。
【２６６５】
ステップ００３ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である"１"に更新してから（ステップ００３Ｓ

ＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。
【２６６６】
尚、ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。
【２６６７】
（変動パターン設定処理）
図１４－２４は、変動パターン設定処理として、図１４－２０のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４－２４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ａ）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１４－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１４－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１４－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１４－１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。
【２６６８】
そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン種別判定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ｂ）。
【２６６９】
更にＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個であれば、図１４－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、図１４－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、図１４－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１４－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１４－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。
【２６７０】
そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データ及び決定した変動パターン種別などに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６２）。
【２６７１】
ステップ００３ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６３）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおけ

る第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【２６７２】

ステップ００３ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６４）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【２６７３】

ステップ００３ＳＧＳ１６４の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である"２"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。

【２６７４】

ステップ００３ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図１４－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【２６７５】

（特別図柄停止処理）

図１４－２５は、特別図柄停止処理として、図１４－２０のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１８２

）。
【２６７６】
大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて大当り開始１指定コマンド（大当りＡ）、大当り開始２指定コマンド（大当りＢ）、大当り開始３指定コマンド（大当りＣ）を送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８５）。
【２６７７】
更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８６）。
【２６７８】
そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、大当りＡや大当りＢの場合には６回、大当りＣの場合には１０回）をセットする（ステップ００３ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である"４"に更新する（ステップ００３ＳＧＳ１８９）。
【２６７９】
一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。
【２６８０】
一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００３ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００３ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１９５）。また、このとき、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ）。確変フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、確変フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｙ）は、確変フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１９５ｂ）、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。
【２６８１】
ステップ００３ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ１９７）。
【２６８２】
（大当り開放中処理）
図１４－２６は、大当り開放中処理として、図１４－２０のステップＳ１１５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４－２６に示す大当り開放中処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、開放時間タイマの値を－１し（ステップ００３ＳＧＳ２０１）、該開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ

２０２）。開放時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０２；Ｎ）は、更に大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０３）。尚、大入賞口の開放タイミングであるか否かは、例えば、開放時間タイマの値等により判定すればよい。

【２６８３】

大入賞口の開放タイミングでない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０６に進み、大入賞口の開放タイミングである場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を開放状態に制御するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０４）、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２０６に進む（ステップ００３ＳＧＳ２０５）。

【２６８４】

ステップ００３ＳＧＳ２０６の処理においてＣＰＵ１０３は、第１カウントスイッチ２３がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０６）。第１カウントスイッチ２３がオンになっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０９に進み、第１カウントスイッチ２３がオンになった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０７）、賞球として所定個数の遊技球を払い出すための賞球払い出し処理を実行する（ステップ００３ＳＧＳ２０８）。そして、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行い（ステップ００３ＳＧＳ２０８ａ）、ステップ００３ＳＧＳ２０９に進む。

【２６８５】

ステップ００３ＳＧＳ２０９の処理においてＣＰＵ１０３は、第２カウントスイッチ２４がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０９）。第２カウントスイッチ２４がオンとなっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、第２カウントスイッチ２４がオンとなった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１０）、ステップ００３ＳＧＳ２０８と同一の処理である賞球払い出し処理を実行するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１１）、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２１１ａ）。

【２６８６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、既に遊技球が第２カウントスイッチ２４にて検出されたこと（第２カウントスイッチ２４がオンとなったこと）を示すＶ入賞フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１２）。Ｖ入賞フラグがオン状態ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｙ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、Ｖ入賞フラグがオン状態である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｎ）は、Ｖ入賞フラグをオン状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２１３）、Ｖ入賞通知コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２１５に進む（ステップ００３ＳＧＳ２１４）。

【２６８７】

ステップ００３ＳＧＳ２１５の処理においてＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上であるか否か、つまり、入賞個数カウンタの値が大入賞口を閉鎖するために予め定められた値（例えば、１０）以上であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１５）。入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値未満である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｎ）は大当り開放中処理を終了し、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップ００３ＳＧＳ２１６）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１７）、開放回数カウンタの値－１し（ステップ００３ＳＧＳ２１８）、特図プロセスフラグの値を大当り開放後処理に応じた値に更新して大当り開放中処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２１９）。

【２６８８】

尚、該大当り開放中処理において送信設定が行われたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図１

４－１９に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。

【２６８９】

また、特に図示しないが、大当り開放後処理においてＣＰＵ１０３は、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技である場合（開放回数カウンタの値が０である場合）には特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に応じた値に更新し、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技でない場合（開放回数カウンタの値が１以上である場合）にはラウンド開始待ちタイマをセットするとともに特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新すればよい。

【２６９０】

（大当り終了処理）

図１４－２７は、大当り終了処理として、図１４－２０のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【２６９１】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００３ＳＧＳ２２２）、処理を終了する。

【２６９２】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００３ＳＧＳ２２３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００３ＳＧＳ２２４）。経過していなければ処理を終了する。

【２６９３】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００３ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２５）。

【２６９４】

Ｖ入賞フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｙ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００３ＳＧＳ２２７、ステップ００３ＳＧＳ２２８）。また、Ｖ入賞フラグをクリアしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２２９）。一方、Ｖ入賞フラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｎ）、時短フラグをオンにしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２３１）。

【２６９５】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ００３ＳＧＳ２３２において時短回数カウンタに「１００」をセットする。また、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグをオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２３３）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２３４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００３ＳＧＳ２３５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２３６）。

【２６９６】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１４－２８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１４－２８に示す演

出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【２６９７】

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

【２６９８】

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

【２６９９】

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

【２７００】

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

【２７０１】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出（デモムービーの表示）を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【２７０２】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【２７０３】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【２７０４】

（演出制御プロセス処理）

図１４－２９は、演出制御プロセス処理として、図１４－２８のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４－２９に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）、保留表示更新処理（ステップＳ１６１）、第１右打ち表示演出処理（ステップＳ１６２）、第２右打ち表示演出処理（ステップＳ１６３）、第１左打ち表示演出処理（ステップＳ１６４）、第２左打ち表示演出処理（ステップＳ１６５）の各処理を実行する。

【２７０５】

保留表示演出設定処理では、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示態様を、四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示す形態とする保留表示演出を実行するか否かを決定するための処理が実行される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出設定処理において保留表示演出の実行を決定した場合は、新たな指導入賞にもとづく保留表示の最終態様及び保留表示が最終態様に変化するタイミングを決定する。そして、これら決定内容に応じて、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて新たな始動入賞にもとづく保留記憶の保留表示フラグ、保留表示最終態様フラグ、保留表示変化タイミングフラグに所定の値をセットすればよい。

【２７０６】

保留表示更新処理では、例えば、新たな特別図柄の可変表示の開始タイミングにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの記憶内容（保留記憶の内容）を参照し、新たな保留表示の表示を開始する処理を実行する。更に、保留表示更新処理では、各保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示変化タイミングフラグ値から、各保留表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定する。表示態様の変化タイミングである保留表示については、当該保留表示に対応する保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示最終態様フラグ値を保留表示フラグ値として記憶する。最後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに記憶されている各保留記憶について、保留表示を保留表示フラグの値に応じた態様に変化させればよい。尚、本実施の形態における保留表示更新処理は、上記したように新たな保留表示の表示を開始することで後述する保留表示出現演出を実行する処理でもあり、また、上記したように保留表示の表示態様を変化することで後述する保留変化演出を実行する処理でもある。

【２７０７】

第１右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第１右打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が大当り遊技状態である場合と高ベース状態である場合とにおいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第２右打ち表示を表示する処理を実行する。尚、第２右打ち表示は、第１右打ち表示よりもサイズが小さく且つ第１

右打ち表示とは異なる表示領域で表示される。
【２７０８】
第１左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）から通常状態（低ベース状態）に制御されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第１左打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第２左打ち表示を表示する処理を実行する。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球がゲート４１を通過したことを示すコマンド等をＣＰＵ１０３から受信したことにもとづいて第２左打ち表示を表示すればよい。
【２７０９】
ステップＳ１６０～ステップ１６６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。
【２７１０】
ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置５における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を"１"に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。
【２７１１】
ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が"１"のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部１２３に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部１２３に指示し、演出プロセスフラグの値を"２"に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部１２３は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示を開始させる。
【２７１２】
ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、可変表示中演出処理は終了する。
【２７１３】
ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が"３"のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板

１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を"４"に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である"０"に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【２７１４】

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

【２７１５】

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

【２７１６】

［特徴部０３ＴＭ］

次に、［特徴部０３ＴＭ］に関して、図１４－３０～図１４－１３０を用いて説明する。

本実施形態では、大当り期待度を示唆する演出であって、楽曲とは異なる音声の出力を伴う演出である予告演出を実行可能である。

また、特別図柄の変動表示が実行されているときの所定期間において、インストゥルメンタル楽曲を出力可能であるとともに、予告演出も実行可能である。

また、特別図柄の変動表示が実行されているときの所定期間が経過した後の特別期間において、ボーカル楽曲を出力可能であるとともに、予告演出も実行可能である。

【２７１７】

この、所定期間においてインストゥルメンタル楽曲が出力されているときに実行される予告演出のうち、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する予告演出がある。

また、この、特別期間においてボーカル楽曲が出力されているときに実行される予告演出のうち、ボーカル楽曲の出力を制限する予告演出がある。

そして、ボーカル楽曲の出力を制限する予告演出の種類は、インストゥルメンタル楽曲の出力を制限する予告演出の種類よりも少なくなるようにしてもよい。

【２７１８】

［変動表示中の各期間］

本実施形態では、変動表示が実行されてる期間に含まれる各期間を、以下に示すような期間（パート）と称してもよい。なお、本実施形態では、遊技状態が低ベース状態であることを、適宜「低Ｂ状態」と称し、遊技状態が高Ｂ状態であることを、適宜「高Ｂ状態」と称する。

・低Ｂリーチ前期間
・低Ｂノーマルリーチ期間
・低Ｂ弱ＳＰリーチ期間
・低Ｂ強ＳＰリーチ期間
・高Ｂリーチ前期間

・高ＢＳＰリーチ期間
【２７１９】
低Ｂリーチ前期間とは、例えば、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、変動表示が開始してからリーチが成立するまでの期間のことである。この期間を、適宜「リーチ前期間」、「非リーチ期間」等と称する場合があるものとする。
【２７２０】
低Ｂノーマルリーチ期間とは、例えば、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、リーチが成立してからノーマルリーチが終了するまでの期間のことである。この期間を、適宜「ノーマルリーチ期間」、「Ｎリーチ期間」等を称する場合があるものとする。
【２７２１】
低Ｂ弱ＳＰリーチ期間とは、例えば、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、ノーマルリーチが終了した後に弱ＳＰリーチに発展している期間のことである。この期間を、適宜「弱ＳＰリーチ期間」、「弱ＳＰ期間」等と称する場合があるものとする。
【２７２２】
なお、本実施形態では、低ベース状態において実行される、弱スーパーリーチを、「弱ＳＰリーチ」（弱スーパーリーチ）や「低Ｂ弱ＳＰリーチ」や「低Ｂ弱ＳＰ」等と称する。
【２７２３】
（チャレンジ演出）
本実施形態では、低Ｂ弱ＳＰリーチとして、味方キャラクタがチャレンジを行うことにより強ＳＰリーチに発展するか否かを報知するチャレンジ演出が実行される。ここで、強ＳＰリーチに発展しない場合には、味方キャラクタチャレンジに失敗する演出（失敗演出）が実行される。一方、強ＳＰリーチに発展する場合には、味方キャラクタがチャレンジに成功する演出（成功演出）が実行される。
【２７２４】
低Ｂ強ＳＰリーチ期間とは、例えば、遊技状態が低ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、ノーマルリーチが終了した後に強ＳＰリーチに発展している期間のことである。この期間を、適宜「強ＳＰリーチ期間」、「強ＳＰ期間」等と称する場合があるものとする。
【２７２５】
なお、本実施形態では、低ベース状態において実行される、強スーパーリーチＡと、強スーパーリーチＢと、強スーパーリーチＣとに加えて、最強スーパーリーチを、「強ＳＰリーチ」（強スーパーリーチ）や「低Ｂ強ＳＰリーチ」や「低Ｂ強ＳＰ」等と称する。
【２７２６】
本実施形態では、低Ｂ強ＳＰリーチ期間は、第１パートと、第２パートと、第３パートとで構成されている。
【２７２７】
低Ｂ強ＳＰリーチ期間の第１パートは、低Ｂ強ＳＰリーチに発展してから、第２パートとなるまでの期間に対応するパートであり、低Ｂ強ＳＰリーチ期間の導入部分となっている。
【２７２８】
低Ｂ強ＳＰリーチ期間の第２パートは、第１パートが終了してから、第３パートとなるまでの期間に対応するパートであり、低Ｂ強ＳＰリーチ期間の展開部分となっており、強ＳＰリーチの最も盛り上げる部分ともいえる。
これらの低Ｂ強ＳＰリーチ期間の第１パートおよび第２パートを合わせて、煽りパートと称する。
【２７２９】

低Ｂ強ＳＰリーチ期間の第３パートは、第２パートが終了してから、変動終了となるまでの期間に対応するパートであり、低Ｂ強ＳＰリーチ期間の結末部分となっており、強ＳＰリーチの勝敗報知（表示結果報知）部分ともいえる。
この低Ｂ強ＳＰリーチ期間の第３パートを、結果報知パートと称する。
【２７３０】
また、低Ｂ強ＳＰリーチ期間の第３パートは、表示結果が「大当り」である場合、大当り報知パートと、エピローグパートとで構成され、表示結果が「はずれ」である場合、はずれ報知パートのみで構成される。
【２７３１】
（バトル演出）
本実施形態では、低Ｂ強ＳＰリーチとして、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知するバトル演出が実行される。ここで、最終表示結果が「はずれ」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出（敗北演出）が実行される。一方、最終表示結果が「大当り」となる場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出（勝利演出）が実行される。
【２７３２】
従って、低Ｂ強ＳＰリーチ演出（バトル演出）の第１パートでは、その強ＳＰリーチのタイトルが報知される演出と、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルの前半部分を行う演出とが実行される。
【２７３３】
そして、低Ｂ強ＳＰリーチ演出（バトル演出）の第２パートでは、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルの後半部分を行う様子が示される演出が実行される。
【２７３４】
そして、低Ｂ強ＳＰリーチ演出（バトル演出）の第３パートでは、バトルの勝敗の結果が報知される演出が実行される。
【２７３５】
高Ｂリーチ前期間とは、例えば、遊技状態が高ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、変動表示が開始してからリーチが成立するまでの期間のことである。この期間を、適宜「リーチ前期間」、「非リーチ期間」等と称する場合があるものとする。
【２７３６】
高ＢＳＰリーチ期間とは、例えば、遊技状態が高ベース状態に制御されているときに実行される変動表示において、リーチが成立し、ＳＰリーチに発展している期間のことである。この期間を、適宜「ＳＰリーチ期間」、「ＳＰ期間」等と称する場合があるものとする。
【２７３７】
なお、本実施形態では、高ベース状態において実行される、スーパーリーチＡと、スーパーリーチＢと、スーパーリーチＣと、スーパーリーチＤとを、「ＳＰリーチ」（スーパーリーチ）や「高ＢＳＰリーチ」や「高ＢＳＰ」と称する。
【２７３８】
本実施形態では、高ＢＳＰリーチ期間は、第１パートと、第２パートとで構成されている。
【２７３９】
高ＢＳＰリーチ期間の第１パートは、高ＢＳＰリーチに発展してから、第２パートとなるまでの期間に対応するパートであり、高ＢＳＰリーチ期間の導入部分および展開部分となっており、高ＢＳＰリーチの最も盛り上げる部分ともいえる。
【２７４０】
高ＢＳＰリーチ期間の第２パートは、第１パートが終了してから、変動終了となるまでの期間に対応するパートであり、高ＢＳＰリーチ期間の結末部分となっており、高ＢＳＰリーチの結果報知部分ともいえる。

この高ＢＳＰリーチ期間の第２パートを、結果報知パートと称する。
【２７４１】
また、高ＢＳＰリーチ期間の第２パートは、表示結果が「大当り」である場合、大当り報知パートと、エピローグパートとで構成され、表示結果が「はずれ」である場合、はずれ報知パートのみで構成される。
【２７４２】
（高Ｂバトル演出）
本実施形態では、高ＢＳＰリーチとして、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行うことにより大当りに当選しているか否かを報知する高Ｂバトル演出が実行される。高Ｂバトル演出は、前述したバトル演出と同様の演出態様であるものとする。但し、高Ｂバトル演出では、前述したバトル演出よりも短縮したかたちでのバトルが展開されるものとする。
【２７４３】
従って、高ＢＳＰリーチ演出（バトル演出）の第１パートでは、そのＳＰリーチのタイトルが報知される演出と、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行う演出とが実行される。
【２７４４】
そして、高ＢＳＰリーチ演出（バトル演出）の第２パートでは、バトルの勝敗の結果が報知される演出が実行される。
【２７４５】
[予告演出]
本実施形態では、特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示の表示結果が「大当り」となる期待度（大当り期待度）を示唆する（変動中）予告演出を実行可能である。この予告演出は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声として楽曲とは異なる音声（演出音）の出力を伴う演出である。
【２７４６】
本実施形態では、前述した変動表示中の各期間において実行される予告演出を、以下のように称する。
・低Ｂリーチ前演出
・低Ｂノーマルリーチ演出
・低Ｂ弱ＳＰリーチ演出
・低Ｂ強ＳＰリーチ演出
・高Ｂリーチ前演出
・高ＢＳＰリーチ演出
【２７４７】
低Ｂリーチ前演出は、例えば、低Ｂリーチ前期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、変動開始時レバブル演出、リーチ前役物演出、変化演出、変化煽り演出、通常ボタン操作促進演出、チャンスボタン操作促進演出、第１リーチ前セリフ演出（ウィンドウ態様）、第２リーチ前セリフ演出（全画面態様）、ＺＯＮＥ演出、ＺＯＮＥ煽り演出、擬似連演出、擬似連煽り演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。
【２７４８】
低Ｂノーマルリーチ演出は、例えば、低Ｂノーマルリーチ期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、通常ボタン操作促進演出、ランプＳＵ演出、次回予告演出、第１激熱演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。
【２７４９】
低Ｂ弱ＳＰリーチ演出は、例えば、低Ｂ弱ＳＰリーチ期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、カットイン演出、ＣＵタイトル演出、ＣＵ字幕演出、ＣＵキャラ演出、ＣＵエフェクト演出、ＣＵ役物演出、ＣＵレバブル演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。
【２７５０】

低Ｂ強ＳＰリーチ演出は、例えば、低Ｂ強ＳＰリーチ期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、強ＳＰ発展時役物演出、第２激熱演出、レバー操作促進演出、大当り報知演出、はずれ報知演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【２７５１】

高Ｂリーチ前演出は、例えば、高Ｂリーチ前期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、変動開始時レバブル演出、リーチ前役物演出、変化演出、変化煽り演出、期待度表示演出、第３激熱演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【２７５２】

高ＢＳＰリーチ演出は、例えば、高ＢＳＰリーチ前期間に実行される予告演出の一種であり、詳細は後述するが、第４激熱演出、ボタン操作促進演出、大当り報知演出、はずれ報知演出などの予告演出が含まれるようにしてもよい。

【２７５３】

［飾り図柄、小図柄］

本実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、飾り図柄の変動表示を画面中央領域（図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ）で開始させるとともに、小図柄の変動表示を画面左上領域（小図柄表示エリア）で開始させる。なお、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合、飾り図柄に対応したＳＰ中図柄の変動表示を画面内の所定領域（画面右上領域、画面左下領域等）で実行させてもよい。

【２７５４】

そして、特別図柄の変動表示が終了して表示結果が導出表示されたことに対応して、スーパーリーチを伴う変動パターンでない場合、表示結果となる飾り図柄の組合せを画面中央領域に確定停止させるとともに、表示結果となる小図柄の組合せを画面左上領域に確定停止させる。また、スーパーリーチを伴う変動パターンである場合、表示結果となる小図柄の組合せを画面左上領域に確定停止させる。

【２７５５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがスーパーリーチ（ＳＰリーチ）の変動パターンである場合、リーチ状態が成立した後、ＳＰリーチに発展するタイミングで、リーチ態様となった飾り図柄の組合せを非表示とするか又は縮小表示させる。なお、小図柄に関しては、ＳＰリーチの発展前後において画面左上領域で表示態様を変化させることなく継続して変動表示させている。以下に示す演出例では、飾り図柄や小図柄の説明を省略する。

【２７５６】

［遊技効果ランプ］

本実施形態では、遊技効果ランプ９の一種として操作部（スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ）にランプが備えられてる。演出制御基板１２は、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂを発光・点滅などの制御を行うことができる。

【２７５７】

また、操作部（スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ）に備えられたランプとは異なるランプであって、遊技効果ランプ９の一種としてメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等を含むその他のランプが備えられている。これらのランプを総称して、適宜「演出ランプ」と称する。演出制御基板１２は、演出ランプを発光・点滅などの制御を行うことができる。

【２７５８】

以下に、本実施形態における予告演出の一例を説明する。

【２７５９】

［操作促進演出］

本実施形態では、所定のタイミング（本例では、操作促進演出に対応する演出が実行されるべきタイミングの前のタイミング）で、操作促進演出を実行可能である。操作促進演出では、画像表示装置５に操作部を模したオブジェクトが表示されたり、スピーカ８Ｌ、

８Ｒから操作促進演出音が出力されることによって、遊技者に操作部を操作するように促すことができる。
【２７６０】
本実施形態では、操作促進演出を実行契機とする演出を対応演出と称する。本例では、対応演出には、後述するリーチ前役物演出、第１セリフ演出、はずれ報知演出、大当り報知演出などがある。
【２７６１】
本実施形態では、操作促進演出として、プッシュボタン３１Ｂを操作するように促すボタン操作促進演出と、スティックコントローラ３１Ａを操作するように促すレバー操作促進演出と、がある。
【２７６２】
［通常ボタン操作促進演出］
本実施形態では、ボタン操作促進演出のうち、プッシュボタン３１Ｂを操作するように促す演出であって、その後に比較的大当り期待度の低い演出が実行されやすいことを示唆する演出、または、その後に表示結果の報知が行われることを示唆する演出である通常ボタン操作促進演出を実行可能である。
【２７６３】
（第１パート、第２パート、第３パート）
通常ボタン操作促進演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートと、第３パートとで構成されている（演出例は、図１４－８２～図１４－８３等を参照）。
・通常ボタン操作促進演出（第１パート）：ボタン形成エフェクト表示が表示されるとともに、ボタン操作促進演出事前示唆音が出力
・通常ボタン操作促進演出（第２パート）：通常ボタン操作促進表示が表示されるとともに、キャラボイス音及び効果音が出力
・通常ボタン操作促進演出（第３パート）：通常ボタン操作促進表示が継続して表示される
【２７６４】
先ず、通常ボタン操作促進演出（第１パート）では、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するボタン形成エフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常ボタン操作促進演出音としてボタン操作促進演出事前示唆音が出力される。
【２７６５】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、通常ボタン操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、通常ボタン操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。
【２７６６】
次いで、通常ボタン操作促進演出（第２パート）では、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示（本例では、白色に発光したプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトと、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常ボタン操作促進演出音としてキャラボイス音（本例では、キャラＡによる「押せ！！」のボイス音）と効果音が出力される。
【２７６７】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、通常ボタン操作促進演出（第２パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、通常ボタン操作促進演出（第２パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。
【２７６８】

次いで、通常ボタン操作促進演出（第３パート）では、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示が継続して表示される。このとき、遊技者にプッシュボタン３１Ｂを操作するように促すために、通常ボタン操作促進表示のプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトが上下に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、通常ボタン操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。

【２７６９】

このとき、プッシュボタン３１Ｂは、通常ボタン操作促進演出（第３パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、通常ボタン操作促進演出（第３パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。

【２７７０】

この通常ボタン操作促進演出のうち、高Ｂ状態に制御されているときのＳＰリーチ演出における結果分岐演出で実行されるボタン操作促進演出を、適宜「高Ｂボタン操作促進演出」と称する。

【２７７１】

［チャンスボタン操作促進演出］

本実施形態では、ボタン操作促進演出のうち、プッシュボタン３１Ｂを操作するように促す演出であって、その後に比較的大当り期待度の高い演出が実行されやすいことを示唆する演出であるチャンスボタン操作促進演出を実行可能である。

【２７７２】

（第１パート、第２パート、第３パート）

チャンスボタン操作促進演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートと、第３パートとで構成されている（演出例は、図１４－８５～図１４－８６を参照）。

・チャンスボタン操作促進演出（第１パート）：ボタン形成エフェクト表示が表示されるとともに、ボタン操作促進演出事前示唆音が出力
・チャンスボタン操作促進演出（第２パート）：チャンスボタン操作促進表示が表示されるとともに、キャラボイス音及び効果音が出力
・チャンスボタン操作促進演出（第３パート）：チャンスボタン操作促進表示が継続して表示される

【２７７３】

先ず、チャンスボタン操作促進演出（第１パート）では、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するボタン形成エフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからチャンスボタン操作促進演出音としてボタン操作促進演出事前示唆音が出力される。

【２７７４】

このとき、プッシュボタン３１Ｂは、チャンスボタン操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、チャンスボタン操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。

【２７７５】

このときのボタン形成エフェクト表示は、通常ボタン操作促進演出（第１パート）におけるボタン形成エフェクト表示と同様であるが、このような例に限定されず、通常ボタン操作促進演出（第１パート）におけるボタン形成エフェクト表示と異なってもよい。

【２７７６】

また、このときのチャンスボタン操作促進演出音（ボタン操作促進演出事前示唆音）は、通常ボタン操作促進演出（第１パート）におけるチャンスボタン操作促進演出音（ボタン操作促進演出事前示唆音）と同様であるが、このような例に限定されず、通常ボタン操作促進演出（第１パート）におけるチャンスボタン操作促進演出音（ボタン操作促進演出事前示唆音）と異なってもよい。

【２７７７】
次いで、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）では、画像表示装置５の画面中央に、チャンスボタン操作促進表示（本例では、赤色に発光したプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトと、「押せ！！」の文字と、ミニキャラＡの画像と、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからチャンスボタン操作促進演出音としてキャラボイス音（本例では、キャラＡによる「押して押して」のボイス音）と効果音が出力される。
【２７７８】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）に対応して赤色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。
【２７７９】
このときのチャンスボタン操作促進表示やチャンスボタン操作促進演出音（キャラボイス音、効果音）に関しても、通常ボタン操作促進演出（第２パート）におけるチャンスボタン操作促進表示やチャンスボタン操作促進演出音（キャラボイス音、効果音）と同様であってもよく、異なってもよい。
【２７８０】
次いで、チャンスボタン操作促進演出（第３パート）では、画像表示装置５の画面中央に、チャンスボタン操作促進表示が継続して表示される。このとき、遊技者にプッシュボタン３１Ｂを操作するように促すために、チャンスボタン操作促進表示のプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトが上下に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、通常ボタン操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。
【２７８１】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、チャンスボタン操作促進演出（第３パート）に対応して赤色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、チャンスボタン操作促進演出（第３パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した発光色での発光の制御を行っている。
【２７８２】
［レバー操作促進演出］
本実施形態では、スティックコントローラ３１Ａを操作するように促す演出であって、その後に表示結果の報知が行われることを示唆する演出であるレバー操作促進演出を実行可能である。
【２７８３】
（第１パート、第２パート、第３パート）
レバー操作促進演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートと、第３パートとで構成されている（演出例は、図１４－１０２～図１４－１０３を参照）。
・レバー操作促進演出（第１パート）：レバー形成エフェクト表示が表示されるとともに、レバー操作促進演出事前示唆音が出力
・レバー操作促進演出（第２パート）：レバー操作促進表示が表示されるとともに、キャラボイス音及び効果音が出力
・レバー操作促進演出（第３パート）：レバー操作促進表示が継続して表示される
【２７８４】
先ず、レバー操作促進演出（第１パート）では、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するレバー形成エフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからレバー操作促進演出音としてレバー操作促進演出事前示唆音が出力される。

【２７８５】
　このとき、スティックコントローラ３１Ａは、レバー操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている強ＳＰリーチの演出画像等に対応した発光色での発光の制御を行っている。
【２７８６】
　次いで、レバー操作促進演出（第２パート）では、画像表示装置５の画面中央に、レバー操作促進表示（本例では、白色に発光したスティックコントローラ３１Ａを模したオブジェクトと、「引け！！」の文字と、手前向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからレバー操作促進演出音としてキャラボイス音（本例では、キャラＡによる「引け！！」のボイス音）と効果音が出力される。
【２７８７】
　このとき、スティックコントローラ３１Ａは、レバー操作促進演出（第２パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第２パート）に対応して金色の発光の制御を行っている。
【２７８８】
　次いで、レバー操作促進演出（第３パート）では、画像表示装置５の画面中央に、レバー操作促進表示が継続して表示される。このとき、遊技者にスティックコントローラ３１Ａを操作するように促すために、レバー操作促進表示のスティックコントローラ３１Ａを模したオブジェクトが手前方向に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、レバー操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。
【２７８９】
　このとき、スティックコントローラ３１Ａは、レバー操作促進演出（第３パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第３パート）に対応して金色の発光の制御を行っている。
【２７９０】
［ボタン操作促進演出、レバー操作促進演出の実行期間］
　本実施形態では、レバー操作促進演出の実行期間は、ボタン操作促進演出の実行期間よりも長い。本例では、レバー操作促進演出の実行期間は、最大で１００００ｍｓであり、ボタン操作促進演出の実行期間は、最大で５０００ｍｓであるものとする。操作促進演出は、遊技者によって操作部が操作されたタイミング、または、遊技者によって操作部が操作されずに操作促進演出の有効期間を終了したタイミングで、終了する構成である。操作促進演出の実行期間が最大となる場合とは、遊技者によって操作部が操作されずに操作促進演出の有効期間が経過する場合のことである。
【２７９１】
　また、同じ操作促進演出であっても、リーチ前期間やノーマルリーチ期間に実行される操作促進演出の実行期間より、強ＳＰリーチ期間やＳＰリーチ期間に実行される操作促進演出の実行期間の方が、長くなるようにしてもよい。
【２７９２】
［決めボタン演出、決めレバー演出］
　前述したボタン操作促進演出やレバー操作促進演出などの操作促進演出のうち、スーパーリーチにおいて、表示結果の報知を行う際に行われる操作促進演出を、適宜「決めボタン演出」や「決めレバー演出」などと称する。
【２７９３】
　本例では、図１４－１０２に示すような、低Ｂ状態の強ＳＰリーチにおいて実行されるレバー操作促進は、決めレバー演出といえる。また、図１４－１１３に示すような、高Ｂ状態のＳＰリーチにおいて実行される高Ｂボタン操作促進演出は、決めボタン演出といえる。

【２７９４】
なお、決めボタン演出では、決めボタン演出以外の場面で実行されるボタン操作促進演出におけるキャラボイス音「押せ！！」とは異なり、表示結果の報知が行われることに関連したキャラボイス音が出力されるようにしてもよい。このときのキャラボイス音の一例として、「決めろ！！」や「倒せ！！」などが含まれるようにしてもよい。
【２７９５】
同様に、決めレバー演出では、決めレバー演出以外の場面で実行されるレバー操作促進演出におけるキャラボイス音「引け！！」とは異なり、表示結果の報知が行われることに関連したキャラボイス音が出力されるようにしてもよい。このときのキャラボイス音の一例として、「決めろ！！」や「倒せ！！」などが含まれるようにしてもよい。
【２７９６】
［変化演出（保留変化演出、アクティブ変化演出）］
本実施形態では、始動入賞時の判定結果に基づいて変化演出を実行可能である。変化演出とは、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応した対応表示（保留表示又はアクティブ表示）を、通常態様とは異なる青色態様、又は、赤色態様のいずれかで表示する予告演出の一例である。
【２７９７】
具体的には、変化演出のうち、保留表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様、又は、赤色態様の何れかの表示態様）で表示させる保留変化演出が、実行が保留されている保留記憶の表示結果を示唆する先読み予告演出となっている。
また、変化演出のうち、アクティブ表示の表示態様を通常態様とは異なる表示態様（青色態様、又は、赤色態様の何れかの表示態様）で表示させるアクティブ変化演出が、実行されている変動表示の表示結果を示唆する変動中予告演出となっている。
【２７９８】
（青変化、赤変化）
本実施形態では、変化演出のうち対応表示（保留表示、アクティブ表示）を通常態様から青色態様に変化させる変化演出を、適宜「変化演出（青変化）」と称する。変化演出（青変化）では、画像表示装置５の対応表示表示領域（保留表示領域、アクティブ表示領域）の通常態様の対応表示を青色態様に変化させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化演出音として青変化演出音が出力される。このとき、スティックコントローラ３１Ａは振動の動作を行わない。
【２７９９】
また、変化演出のうち対応表示（保留表示、アクティブ表示）を通常態様又は青色態様から赤色態様に変化させる変化演出を、適宜「変化演出（赤変化）」と称する。変化演出（赤変化）では、画像表示装置５の対応表示表示領域（保留表示領域、アクティブ表示領域）の通常態様又は青色態様の対応表示を赤色態様に変化させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化演出音として赤変化演出音が出力される。このとき、スティックコントローラ３１Ａが振動の動作を行う。この変化演出（赤変化）におけるスティックコントローラ３１Ａが振動の動作を行う演出を、適宜「変化レバブル演出」と称する。
【２８００】
また、変化演出が実行されるとき、演出ランプは、変化演出に対応する発光・点滅の制御は行わず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている背景画像に対応する色の発光の制御を行う。
【２８０１】
［変化煽り演出］
本実施形態では、変化演出が実行される可能性があることを示唆する変化煽り演出を実行可能である。変化煽り演出の対象となっている保留表示に対して実行される変化煽り演出を「保留変化煽り演出」と称し、変化煽り演出の対象となっているアクティブ表示に対して実行される変化煽り演出を「アクティブ変化煽り演出」と称する。
【２８０２】

変化煽り演出には、成功パターンと、失敗パターンとがある。成功パターンの変化煽り演出が実行されると、変化演出が実行され、失敗パターンの変化煽り演出が実行されると、変化演出が実行されない。

以下では、成功パターンの変化煽り演出を、適宜「変化煽り演出（成功パターン）」と称し、失敗パターンの変化煽り演出を、適宜「変化煽り演出（失敗パターン）」と称する。

【２８０３】

（弱変化煽り、強変化煽り）

変化煽り演出には、弱変化煽りと、強変化煽りとがある。以下では、適宜「変化煽り演出（弱変化煽り）」、「変化煽り演出（強変化煽り）」と称する。

【２８０４】

変化煽り演出（弱変化煽り）では、変化煽り演出の対象となっている対応表示（保留表示、アクティブ表示）そのものや、その近傍などに弱変化煽りエフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化煽り演出音として弱変化煽り音が出力される。

【２８０５】

変化煽り演出（強変化煽り）では、変化煽り演出の対象となっている対応表示（保留表示、アクティブ表示）そのものや、その近傍などに強変化煽りエフェクト表示が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化煽り演出音として強変化煽り音が出力される。

【２８０６】

弱変化煽りエフェクト表示＜強変化煽りエフェクト表示、の関係で強調される態様となっている。具体的には、表示領域、表示色、形状、表示期間等で強調されるようにしてもよい。同様に、弱変化煽り音＜強変化煽り音、の関係で強調される態様となっている。具体的には、出力音量、効果音種別、出力期間等で強調されるようにしてもよい。

【２８０７】

なお、上記の実施形態に限定されず、変化煽り演出（弱変化煽り）では、アクティブ表示領域の近傍（右横等）にミニキャラクタを表示し、このミニキャラクタがアクティブ表示に作用（攻撃等）するアクションを行い、その作用の成功／失敗を煽ることによって、アクティブ表示の表示態様の変化を煽るようにしてもよい。

【２８０８】

また、上記の実施形態に限定されず、変化煽り演出（強変化煽り）では、画像表示装置５の画面上部からアクティブ表示領域に向けてミニキャラクタを落下移動させ、このミニキャラクタがアクティブ表示に作用（落下→接触等）するアクションを行い、その作用の成功／失敗を煽ることによって、アクティブ表示の表示態様の変化を煽るようにしてもよい。

【２８０９】

［変動開始時レバブル演出］

本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始したときに、変動開始時レバブル演出を実行可能である。変動開始時レバブル演出では、本パチンコ遊技機１に備えられたスティックコントローラ３１Ａが振動し、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ）が白色に発光する（演出例は、図１４－７６を参照）。

【２８１０】

このとき、本パチンコ遊技機１に備えられた他のランプ（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）は、変動開始時レバブル演出には関連しない態様で発光している。

具体的には、変動開始時レバブル演出が実行されるとき、本パチンコ遊技機１に備えられた他のランプ（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）は、当該変動表示において表示されている背景画像や制御されている後述する演出ステージに対応した色で発光している。

【２８１１】
本実施形態では、変動開始時レバブル演出の実行期間は、３０００ｍｓに設定されている。なお、このような例に限定されず、変動開始時レバブル演出の実行期間として、３０００ｍｓより長い期間を設けてもよい。この場合、変動開始時レバブル演出の実行期間が長い場合の方が、変動開始時レバブル演出の実行期間が短い場合よりも、大当り期待度が高くなるようにしてもよい。
【２８１２】
［ロゴ役物］
本実施形態では、画像表示装置５の近傍（中央上部）に役物であるロゴ役物ＹＭ（本例では、「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の文字を含む役物）を備える。ロゴ役物ＹＭは、演出制御基板１２の制御に従って、初期位置（ロゴ役物ＹＭの中心が画像表示装置５の上方に配置され、ロゴ役物ＹＭによって画像表示装置５の視認性が低下させられない位置）と、最大進出位置（ロゴ役物ＹＭの中心が画像表示装置５の中央に配置され、ロゴ役物ＹＭによって画像表示装置５の視認性が低下させられる位置）との間において動作する。ロゴ役物ＹＭは、初期位置と最大進出位置との間の任意の位置まで動作することが可能である。本例では、初期位置と最大進出位置の中間の位置を、「中間進出位置」と称する。
以下では、ロゴ役物ＹＭが動作可能な期位置以外の位置を、適宜「演出位置」や「進出位置」と称する。
【２８１３】
例えば、ロゴ役物ＹＭは、初期位置→最大進出位置→初期位置と動作したり、初期位置→中間進出位置→初期位置と動作したり、初期位置→中間進出位置→最大進出位置→初期位置と動作したり、最大進出位置→中間進出位置→初期位置と動作したりしてもよい。
【２８１４】
本実施形態では、ロゴ役物ＹＭが初期位置にあるときに、ロゴ役物ＹＭは、画像表示装置５の前方に位置しないようになっている。すなわち、本実施形態では、ロゴ役物ＹＭが初期位置にあるときは、画像表示装置５の領域に重複せず、画像表示装置５の画面に表示される画像の視認性に影響を与えない構成となっている。
【２８１５】
一方で、ロゴ役物ＹＭが初期位置から演出位置（中間進出位置、最大進出位置）に動作する過程や、ロゴ役物ＹＭが演出位置にあるときに、ロゴ役物ＹＭは、画像表示装置５の前方に位置するようになっている。即ち、本実施形態では、ロゴ役物ＹＭが初期位置から演出位置に動作する過程や、ロゴ役物ＹＭが演出位置にあるときには、画像表示装置５の領域に重複し、画像表示装置５の画面に表示される映像の視認性に影響を与える構成となっている。
【２８１６】
また、ロゴ役物ＹＭは、演出制御基板１２の制御に従って、初期形状と、演出形状との２種類の形状になることができる。初期形状は、図１４－７７に示すように、ロゴ役物の「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の文字が水平に配置された状態の形状である。変形形状は、図１４－１０４（１）に示すように、ロゴ役物の「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の文字が斜めに割れたように配置された状態の形状である。
【２８１７】
本実施形態では、リーチ前役物演出が実行される場合に、ロゴ役物ＹＭが初期形状のまま中間進出位置に動作し、強ＳＰ発展時演出が実行される場合に、ロゴ役物ＹＭが初期形状のまま最大進出位置に動作し、大当り報知演出が実行される場合に、ロゴ役物ＹＭが初期形状から変形形状に変形し、最大進出位置に動作する。
【２８１８】
［リーチ前役物演出］
本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、リーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、リーチ成立前にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂへの操作有

効期間が終了したタイミング）で、リーチ前役物演出を実行可能である。リーチ前役物演出では、本パチンコ遊技機１に備えられたロゴ役物ＹＭが可動する（演出例は、図１４－７７を参照）。リーチ前役物演出では、ロゴ役物ＹＭが、初期形状のまま初期位置から中間進出位置に動作し、中間進出位置で停止した後、中間進出位置から初期位置に動作する。

【２８１９】

このとき、リーチ前役物演出では、ロゴ役物ＹＭの動作に関連してスピーカ８Ｌ、８Ｒからリーチ前役物演出音が出力される。リーチ前役物演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。

【２８２０】

リーチ前役物演出では、ロゴ役物ＹＭが初期位置から中間進出位置までの動作に５００ｍｓを要し、ロゴ役物ＹＭが中間進出位置で２０００ｍｓ停止し、ロゴ役物ＹＭが中間進出位置から初期位置までの動作に１０００ｍｓを要する。

【２８２１】

リーチ前役物演出音は、リーチ前役物演出を開始してから２５００ｍｓに亘って出力される。即ち、リーチ前役物演出音は、ロゴ役物ＹＭが初期位置から中間進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物ＹＭが中間進出位置から初期位置に向けて動作を開始するときまで出力される。なお、ロゴ役物ＹＭが中間進出位置で停止している途中のタイミングや、ロゴ役物ＹＭが中間進出位置から初期位置に向けて動作を行っている途中のタイミングまで、リーチ前役物演出音が出力されるようにしてもよい。

【２８２２】

リーチ前役物演出が実行される場合に、楽曲の制限が解除されるタイミングとして、以下に示すタイミングを含めるようにしてもよい。

・ロゴ役物が初期位置から中間進出位置に動作する途中のタイミング
・ロゴ役物が初期位置から中間進出位置に到達したタイミング
・ロゴ役物が中間進出位置で停止している途中のタイミング
・ロゴ役物が中間進出位置から初期位置に動作する途中のタイミング
・ロゴ役物が中間進出位置から初期位置に到達したタイミング

【２８２３】

本実施形態では、リーチ前役物演出の実行契機を、通常ボタン操作促進演出とする。具体的には、リーチ前役物演出に対応するボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作された場合、または、プッシュボタン３１Ｂへの操作有効期間が終了した場合に、リーチ前役物演出が実行される。

【２８２４】

［第１リーチ前セリフ演出］

本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、リーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、リーチ成立前にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂへの操作有効期間が終了したタイミング）で、第１リーチ前セリフ演出を実行可能である。第１リーチ前セリフ演出では、キャラクタや、そのキャラクタのセリフなどに対応する画像や音声によって、当該変動表示の大当り期待度を示唆する。

【２８２５】

第１リーチ前セリフ演出では、キャラクタに対応するアイコン（以下、適宜「キャラアイコン」と称する。）や、そのキャラクタのセリフに対応する文字情報（以下、適宜「セリフ情報」と称する。）を含むオブジェクト（本例では、アイコンウィンドウ、セリフウィンドウ）が画像表示装置５に表示される。

また、第１リーチ前セリフ演出では、画像表示装置５に表示されたキャラアイコンのセリフ情報に対応する音声を含む音声情報（以下、適宜「第１リーチ前セリフ音」、「セリフ音声」、「キャラボイス音」等と称する。）がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【２８２６】

（第１パート、第２パート）
　第１リーチ前セリフ演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートとで構成されている（演出例は、図１４－８２～図１４－８４を参照）。
・第１リーチ前セリフ演出（第１パート）：キャラアイコンを含むアイコンウィンドウが表示
・第１リーチ前セリフ演出（第２パート）：キャラアイコンを含むアイコンウィンドウに加えて、セリフ情報を含むセリフウィンドウが表示されるとともに、セリフ音声が出力
【２８２７】
　先ず、第１リーチ前セリフ演出（第１パート）では、画像表示装置５の画面下部に、キャラアイコンを含むアイコンウィンドウが表示される。このアイコンウィンドウが表示されることによって、遊技者は、この後にそのキャラクタから何れかのセリフが発せられることを認識できる。
【２８２８】
　次いで、第１リーチ前セリフ演出（第２パート）では、第１リーチ前セリフ演出（第１パート）において画像表示装置５の画面下部に表示されたキャラアイコンを含むアイコンウィンドウが継続して表示された状態で、そのキャラクタのセリフ情報を含むセリフウィンドウが表示されるとともに、そのキャラクタのセリフ情報に対応するキャラボイス音と効果音とがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【２８２９】
　第１リーチ前セリフ演出（第２パート）におけるセリフウィンドウの表示方法として、本例では、巻物が開かれるようにアイコンウィンドウから画面右に向かってセリフウィンドウが順次表示されるものとする。なお、このような例に限定されず、セリフウィンドウの全体が一気に表示されるようにしてよい。
【２８３０】
（白セリフ、赤セリフ）
　また、第１リーチ前セリフ演出には、大当り期待度が低いことを示唆するセリフ情報を含む白色のウィンドウが表示される「白セリフ」の演出態様と、大当り期待度が白セリフよりも高いことを示唆するセリフ情報を含む赤色のウィンドウが表示される「赤セリフ」の演出態様とがある。以下では、白セリフの第１リーチ前セリフ演出を、適宜「第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）」と称し、赤セリフの第１リーチ前セリフ演出を、適宜「第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）」と称する。
【２８３１】
　第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）と第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）とでは、キャラアイコンとして共通のキャラを用いてもよいし、異なるキャラを用いてもよい。また、第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）では、キャラアイコンとして第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）に対応したキャラを用いてもよいし、第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）では、キャラアイコンとして第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）に対応したキャラを用いてもよい。
【２８３２】
［第２リーチ前セリフ演出］
　本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、リーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、変動表示を開始してから１００００ｍｓが経過したタイミング）で、第２リーチ前セリフ演出を実行可能である。第２リーチ前セリフ演出では、キャラクタや、そのキャラクタのセリフなどに対応する画像や音声によって、当該変動表示の大当り期待度を示唆する。第２リーチ前セリフ演出は、第１リーチ前セリフ演出よりも後のタイミングに実行されるものとする。
【２８３３】
　第２リーチ前セリフ演出では、キャラクタや、そのキャラクタのセリフに対応する文字情報（以下、適宜「セリフ情報」と称する。）等を含む全画面セリフ画像が画像表示装置５の画面全体に表示される。

また、第２リーチ前セリフ演出では、画像表示装置５に表示されたキャラのセリフ情報に対応する音声を含む音声情報（以下、適宜「第２リーチ前セリフ音」、「セリフ音声」、「キャラボイス音」等と称する。）がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【２８３４】

（第１パート、第２パート）

第２リーチ前セリフ演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートとで構成されている（演出例は、図１４－８８を参照）。

・第２リーチ前セリフ演出（第１パート）：キャラとセリフ情報を含む全画面セリフ画像が表示されるとともに、セリフ音声が出力

・第２リーチ前セリフ演出（第２パート）：キャラとセリフ情報を含む全画面セリフ画像が継続して表示される

【２８３５】

先ず、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）では、画像表示装置５の画面全体に、キャラと、そのキャラのセリフ情報とを含む全画面セリフ画像が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからそのキャラクタのセリフ情報に対応するキャラボイス音と効果音とが出力される。

【２８３６】

次いで、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）では、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）において画像表示装置５の画面全体に表示された全画面セリフ画像が継続して表示される。このとき、セリフ情報に対応するキャラボイス音と効果音とがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されない。

【２８３７】

第２リーチ前セリフ演出（第１パート）の実行期間の方が、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）の実行期間よりも、長いものとする。なお、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）の実行期間の方が、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）の実行期間よりも、短いようにしてよく、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）の実行期間と、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）の実行期間と、が同じであるようにしてもよい。

【２８３８】

（紫セリフ、赤セリフ、金セリフ）

また、第２リーチ前セリフ演出には、「紫セリフ」の演出態様と、「赤セリフ」の演出態様と、「金セリフ」の演出態様とがある。以下では、紫セリフの第２リーチ前セリフ演出を、適宜「第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ）」と称し、赤セリフの第２リーチ前セリフ演出を、適宜「第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ）」と称し、金セリフの第２リーチ前セリフ演出を、適宜「第２リーチ前セリフ演出（金セリフ）」と称する。

【２８３９】

第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ）では、セリフ情報が紫色で表示され、第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ）では、セリフ情報が赤色で表示され、第２リーチ前セリフ演出（金セリフ）では、セリフ情報が金色で表示される。

本例では、第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ）＜第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ）＜第２リーチ前セリフ演出（金セリフ）の関係で大当り期待度が高くなっている。

【２８４０】

第２リーチ前セリフ演出では、第１リーチ前セリフ演出と同様に、各演出態様（紫セリフ、赤セリフ、金セリフ）で共通のキャラを用いてもよいし、異なるキャラを用いてもよい。また、第２リーチ前セリフ演出では、第１リーチ前セリフ演出と同様に、各演出態様に対応したキャラを用いてもよい。

【２８４１】

本実施形態では、第２リーチ前セリフ演出の演出態様に応じて、第１パートと、第２パートとの実行期間が異なるようにしてもよい。但し、このとき、第２リーチ前セリフ演出における、第１パートの実行期間と、第２パートの実行期間との合計は、第２リーチ前セリフ演出の演出態様に関わらず共通となるようにしてもよい。

【２８４２】
例えば、第２リーチ前セリフ演出の各演出態様の各パートの実行期間が、以下のようなものであるとする。
・第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ：第１パート）＝ａ１秒、
・第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ：第２パート）＝ａ２秒、
・第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第１パート）＝ｂ１秒、
・第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第２パート）＝ｂ２秒、
・第２リーチ前セリフ演出（金セリフ：第１パート）＝ｃ１秒、
・第２リーチ前セリフ演出（金セリフ：第１パート）＝ｃ２秒、
【２８４３】
この場合、ａ１と、ｂ１と、ｃ１とは異なる値をとるようにしてもよい。同様に、ａ２と、ｂ２と、ｃ２とは異なる値をとるようにしてもよい。但し、ａ１と、ｂ１と、ｃ１と、が異なる値であり、ａ２と、ｂ２と、ｃ２と、が異なる値である場合であっても、ａ１＋ａ２＝ｂ１＋ｂ２＝ｃ１＋ｃ２であるようにしてもよい。
【２８４４】
即ち、第２リーチ前セリフ演出の実行期間に関して、紫セリフ：第１パート＋紫セリフ：第２パート＝赤セリフ：第１パート＋赤セリフ：第２パート＝金セリフ：第１パート＋金セリフ：第２パートである。そして、紫セリフ：第１パートと、赤セリフ：第１パートと、金セリフ：第１パートとは異なる実行期間であってもよく、それに応じて、紫セリフ：第２パートと、赤セリフ：第２パートと、金セリフ：第２パートとは異なる実行期間であってもよい。
【２８４５】
［ＺＯＮＥ演出］
本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、数字図柄のリーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、変動表示を開始してから５０００ｍｓが経過したタイミング）で、ＺＯＮＥ演出を実行可能である。ＺＯＮＥ演出では、ＺＯＮＥ背景画像やＺＯＮＥ演出音によって、当該変動表示の大当り期待度が高いことを示唆する。
【２８４６】
（第１パート、第２パート）
ＺＯＮＥ演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートとで構成されている（演出例は、図１４－８９を参照）。
・ＺＯＮＥ演出（第１パート）：図柄表示エリアにＺＯＮＥ図柄が停止表示するとともに、ＺＯＮＥ図柄停止音が出力される
・ＺＯＮＥ演出（第２パート）：ＺＯＮＥ背景画像が表示されるとともに、ＺＯＮＥ演出音が出力される
【２８４７】
先ず、ＺＯＮＥ演出（第１パート）では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５ＲにＺＯＮＥ図柄（本例では、「ＺＯＮＥ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示している状態で、画像表示装置５の図柄表示エリア５ＣにＺＯＮＥ図柄が停止表示し、ＺＯＮＥ図柄の組合せが停止表示する。このとき、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ演出音としてＺＯＮＥ図柄停止音が出力される。
【２８４８】
なお、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５ＲにＺＯＮＥ図柄（本例では、「ＺＯＮＥ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示するときにも、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ演出音としてＺＯＮＥ図柄停止音が出力されてもよいものとする。
【２８４９】
また、本実施形態では、画像表示装置５の図柄表示エリアに数字図柄が停止表示するときにも、数字図柄停止音が出力される。この数字図柄停止音は、ＺＯＮＥ図柄停止音とは、異なる音声であってもよく、異なる出力期間であってもよい。
【２８５０】

次いで、ＺＯＮＥ演出（第２パート）では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ～５Ｒに停止表示していたＺＯＮＥ図柄が消去され、画像表示装置５の画面全体にＺＯＮＥ背景画像（本例では、火山の背景に「パワフルＺＯＮＥ」の文字が重畳表示された背景画像）が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ演出音としてＺＯＮＥ楽曲が出力される。なお、ＺＯＮＥ背景画像の「パワフルＺＯＮＥ」の文字は、テロップなどのオブジェクトに表示されるものであってもよいものとする。

このＺＯＮＥ演出（第２パート）は、リーチが成立してノーマルリーチが終了するまで継続して実行される。

【２８５１】

［ＺＯＮＥ煽り演出］

本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、数字図柄のリーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、変動表示を開始してから３０００ｍｓが経過したタイミング）で、ＺＯＮＥ煽り演出を実行可能である。ＺＯＮＥ煽り演出では、ＺＯＮＥ図柄の組合せが停止表示するか否かを煽ることによって、ＺＯＮＥ演出が実行されるか否かを煽る。

【２８５２】

ＺＯＮＥ煽り演出は、以下に示すような演出で構成されている（演出例は、図１４－８９を参照）。

・ＺＯＮＥ煽り演出：図柄表示エリア５Ｌ及び５ＲにおいてＺＯＮＥ図柄がリーチ状態となり、図柄表示エリア５ＣにおいてＺＯＮＥ図柄が停止表示するか否かを煽るとともに、ＺＯＮＥ煽り演出音が出力される

【２８５３】

ＺＯＮＥ煽り演出では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５ＲにＺＯＮＥ図柄（本例では、ＺＯＮＥ演出である「パワフルＺＯＮＥ」に関連した「パワフル」の文字を含む飾り図柄）が停止表示し、画像表示装置５の図柄表示エリア５ＣにおいてＺＯＮＥ図柄が停止表示するか否かを煽る。このとき、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ煽り演出音（効果音）が出力される。

【２８５４】

ＺＯＮＥ煽り演出の成功パターンである場合には、この後、ＺＯＮＥ演出（第１パート）に進み、ＺＯＮＥ煽り演出の失敗パターンである場合には、この後、画像表示装置５の図柄表示エリア５ＣにＺＯＮＥ図柄が停止表示せず、そのままＺＯＮＥ演出が実行されずに、特別図柄の変動表示を終了する。

【２８５５】

具体的には、画像表示装置５の図柄表示エリア５ＣにおいてＺＯＮＥ図柄が停止表示するか否かを煽るときに、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃの本来飾り図柄が停止表示するべき位置にＺＯＮＥ図柄が近づくにつれて、ＺＯＮＥ図柄の移動速度が低下していくことによって、ＺＯＮＥ図柄が停止表示するか否かを煽る。

【２８５６】

そして、ＺＯＮＥ煽り演出の成功パターンである場合には、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃの本来飾り図柄が停止表示するべき位置に、ＺＯＮＥ図柄が移動速度を低下させながら最終的にスローモーションで停止表示する。一方で、ＺＯＮＥ煽り演出の失敗パターンである場合には、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃの本来飾り図柄が停止表示するべき位置に、ＺＯＮＥ図柄が移動速度を低下させながらスローモーションとなる直前の移動速度で停止表示せずに通過し、ＺＯＮＥ図柄とは異なる数字図柄が停止表示する。

【２８５７】

［擬似連演出］

本実施形態では、変動パターンが擬似連を伴う変動パターンである場合に、擬似連演出を実行可能である。擬似連演出では、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる。

【２８５８】

（第１パート、第２パート）
　擬似連演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートとで構成されている（演出例は、図１４－９０～図１４－９３を参照）。
・擬似連演出（第１パート）：図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄が停止表示するとともに、擬似連演出音（第１パート）が出力される
・擬似連演出（第２パート）：擬似連画像が表示されるとともに、擬似連演出音（第２パート）が出力される
【２８５９】
　先ず、擬似連演出（第１パート）では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに何れかの数字図柄が停止表示している状態で、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄（本例では、擬似連演出に関連した「ＮＥＸＴ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示する。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第１パート）として擬似連図柄停止音が出力される。
【２８６０】
　次いで、擬似連演出（第２パート）では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ～５Ｒに停止表示していた飾り図柄が消去され、画像表示装置５の画面全体に擬似連画像（本例では、キャラＡと、擬似的な変動回数に関連する情報（「×２」や「×３」の文字等）とを含む画像）が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第２パート）（本例では、効果音やキャラボイス音「２回目！」，「３回目！」等）が出力される。
【２８６１】
　この擬似連演出（第２パート）が終了すると、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ～５Ｒにおいて、飾り図柄の再変動表示が開始される。
【２８６２】
［擬似連煽り演出］
　本実施形態では、特別図柄の変動表示を開始し、擬似連演出を実行する前の所定のタイミング（本例では、擬似連演出が実行されるべきタイミングの３０００ｍｓ前のタイミング）で、擬似連煽り演出を実行可能である。擬似連煽り演出では、擬似連図柄の組合せが停止表示するか否かを煽ることによって、擬似連演出が実行されるか否かを煽る。
【２８６３】
　擬似連煽り演出は、以下に示すような演出で構成されている（演出例は、図１４－９０等を参照）。
・擬似連煽り演出：図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒにおいて何れかの数字図柄が停止表示している状態で、図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が停止表示するか否かを煽るとともに、擬似連煽り演出音が出力される
【２８６４】
　擬似連煽り演出では、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに何れかの数字図柄が停止表示している状態で、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄（本例では、擬似連演出に関連した「ＮＥＸＴ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示するか否かを煽る。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連煽り演出音（効果音）が出力される。
【２８６５】
　擬似連煽り演出の成功パターンである場合には、この後、擬似連演出（第１パート）に進み、擬似連煽り演出の失敗パターンである場合には、この後、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄が停止表示せず、他の数字図柄が停止表示し、そのまま特別図柄の変動表示を終了する。
【２８６６】
　具体的には、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が停止表示するか否かを煽るときに、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃの本来飾り図柄が停止表示するべき位置に擬似連図柄が近づくにつれて、擬似連図柄の移動速度が低下していくことに

よって、擬似連図柄が停止表示するか否かを煽る。
【２８６７】
そして、擬似連煽り演出の成功パターンである場合には、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃの本来飾り図柄が停止表示するべき位置に、擬似連図柄が移動速度を低下させながら最終的にスローモーションで停止表示する。一方で、擬似連煽り演出の失敗パターンである場合には、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃの本来飾り図柄が停止表示するべき位置に、擬似連図柄が移動速度を低下させながらスローモーションとなる直前の移動速度で停止表示せずに通過し、擬似連図柄とは異なる数字図柄が停止表示する。
【２８６８】
また、擬似連演出が２回実行される変動パターンにおいて、１回目の擬似連煽り演出（成功パターン）→擬似連演出が実行された後に、２回目の擬似連煽り演出（成功パターン）を経由せずに２回目の擬似連演出が実行されるようにしてもよい。
【２８６９】
同様に、擬似連演出が１回実行される変動パターンにおいて、１回目の擬似連煽り演出（成功パターン）→擬似連演出が実行された後に、２回目の擬似連煽り演出（失敗パターン）を実行せずに変動表示が終了されるようにしてもよい。
【２８７０】
このような構成によれば、同様の演出が繰り返し実行される擬似連演出や擬似連煽り演出を簡略化でき、スピーディーにテンポよく演出を展開することができ、興趣を向上できる。
【２８７１】
［ランプＳＵ演出］
本実施形態では、ノーマルリーチ中の所定のタイミング（本例では、ノーマルリーチ中にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂへの操作有効期間が終了したタイミング）で、ランプＳＵ演出を実行可能である。ランプＳＵ演出は、本パチンコ遊技機１に備えられた演出ランプが発光することによって、大当り期待度を示唆する演出である。
【２８７２】
（１段階発光、２段階発光、３段階発光）
ランプＳＵ演出の演出態様（発光態様）として、以下に示すような、１段階発光と、２段階発光と、３段階発光とがある（演出例は、図１４－９５を参照）。
・ランプＳＵ演出（１段階発光）：演出ランプが１段階発光で発光し、ランプＳＵ演出音（１段階発光対応）が出力される
・ランプＳＵ演出（２段階発光）：演出ランプが２段階発光で発光し、ランプＳＵ演出音（２段階発光対応）が出力される
・ランプＳＵ演出（３段階発光）：演出ランプが３段階発光で発光し、ランプＳＵ演出音（３段階発光対応）が出力される
【２８７３】
ランプＳＵ演出（１段階発光）では、演出ランプが１段階発光（本例では、発光光量：小、発光色：白）で発光する。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからランプ ＳＵ演出音（１段階発光対応）が出力される。
【２８７４】
ランプＳＵ演出（２段階発光）では、演出ランプが２段階発光（本例では、発光光量：少、発光色：白→発光光量：中、発光色：青）で発光する。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからランプ ＳＵ演出音（２段階発光対応）が出力される。
【２８７５】
ランプＳＵ演出（３段階発光）では、演出ランプが３段階発光（本例では、発光光量：少、発光色：白→発光光量：中、発光色：青→発光光量：大、発光色：赤）で発光する。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからランプ ＳＵ演出音（３段階発光対応）が出力される。
【２８７６】

なお、ランプＳＵ演出（１段階発光）では、画像表示装置５の画面下辺部に白エフェクト表示を表示し、ランプＳＵ演出（２段階発光）では、画像表示装置５の画面下辺部に加えて、画面左辺部、及び、画面右辺部に青エフェクト表示を表示し、ランプＳＵ演出（３段階発光）では、画像表示装置５の画面下辺部、画面左辺部、及び、画面右辺部に加えて、画面上辺部に赤エフェクト表示を表示するようにしてもよい。

【２８７７】

［次回予告演出］

本実施形態では、ノーマルリーチ中の所定のタイミング（本例では、ノーマルリーチ中にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂへの操作有効期間が終了したタイミング）で、次回予告演出を実行可能である。

【２８７８】

次回予告演出では、画像表示装置５の画面全体に次回予告画像が表示される。次回予告画像には、当該変動表示において、この後に発展する強ＳＰリーチの内容に関連した情報（本例では、「次回　夢夢　ＶＳ　ボインゴ」の文字等）が含まれている。

【２８７９】

［第１激熱演出］

本実施形態では、ノーマルリーチ中の所定のタイミング（本例では、ノーマルリーチが終了する前のタイミング）で、第１激熱演出を実行可能である。

【２８８０】

第１激熱演出は、画像表示装置５の画面全体に激熱画像（本例では、キャラＡと、キャラＢと、キャラＣと、「激熱」の文字とを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから激熱演出音（本例では、キャラＡとキャラＢとキャラＣの３人のキャラボイス音、及び、効果音）が出力される。

【２８８１】

［カットイン演出］

本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミング（本例では、弱ＳＰリーチの終盤のタイミング）で、カットイン演出を実行可能である。

【２８８２】

カットイン演出は、画像表示装置５の画面中央にカットイン画像（本例では、キャラＡと、「いっけー！！」の文字とを含む画像）が表示されるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからカットイン演出音（本例では、キャラＡのキャラボイス音、及び、効果音）が出力される。

【２８８３】

なお、カットイン演出は、以下に示すような、第１パートと、第２パートとで構成される演出であってもよいものとする。

・カットイン演出（第１パート）：カットイン画像が表示されるとともに、カットイン演出音として効果音が出力される

・カットイン演出（第２パート）：カットイン画像が継続して表示されるとともに、カットイン演出音としてキャラボイス音が出力される

【２８８４】

カットイン演出（第１パート）およびカットイン演出（第２パート）では、画像表示装置５の画面中央に共通のカットイン画像（本例では、キャラＡと、「いっけー！！」の文字とを含む画像）が表示されるものの、カットイン演出（第１パート）では、カットイン画像が表示されることを示す効果音がカットイン演出音として出力され、カットイン演出（第２パート）では、カットイン画像に含まれるキャラクタと文字情報とに関連するキャラボイス音がカットイン演出音として出力されるようにしてもよい。

【２８８５】

なお、カットイン演出が、後述する楽曲制限演出であることに基づいて、カットイン演出が実行されている期間に、それまで出力されていたインスト楽曲の出力が制限されてい

る場合に、カットイン演出（第２パート）が終了し、カットイン画像の表示およびカットイン演出音としてのキャラボイス音の出力が終了すると、出力が制限されていたインスト楽曲の出力の制限を解除する。

【２８８６】

［ＣＵ演出］

本実施形態では、弱ＳＰリーチが、通常の演出態様とは異なるチャンスアップの演出態様で実行されることによって、当該変動表示の大当り期待度が高いこと（強ＳＰリーチに発展する期待度が高いことを含む）を示唆するようにしてもよい。この弱ＳＰリーチにおける通常の演出態様とは異なるチャンスアップの演出態様をＣＵ演出（チャンスアップ演出）と称する。

【２８８７】

本実施形態では、弱ＳＰリーチにおいて、弱ＳＰリーチ発展時に当該弱ＳＰリーチのタイトルに関するタイトル表示（例えば、「夢夢チャレンジ」、「ナナチャレンジ」等）を画像表示装置５の画面中央上部などに表示可能である。

また、弱ＳＰリーチにおいて、キャラクタのセリフに関する字幕表示を画像表示装置５の画面下部などに表示可能である。

【２８８８】

本実施形態では、弱ＳＰリーチにおける、タイトル表示、字幕表示、キャラクタ、エフェクト表示等に関するＣＵ演出を実行可能である。

【２８８９】

［ＣＵタイトル演出］

本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミング（本例では、弱ＳＰリーチのタイトル表示が表示されるタイミング）で、ＣＵタイトル演出を実行可能である。ＣＵタイトル演出は、画像表示装置５の画面中央上部にＣＵ態様のタイトル表示（本例では、赤文字のタイトル表示）が表示される。

【２８９０】

［ＣＵ字幕演出］

本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミング（本例では、弱ＳＰリーチの字幕表示が表示されるタイミング）で、ＣＵ字幕演出を実行可能である。ＣＵ字幕演出は、画像表示装置５の画面下部にＣＵ態様の字幕表示（本例では、赤文字の字幕表示）が表示される。

【２８９１】

［ＣＵキャラ演出］

本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミングで、ＣＵキャラ演出を実行可能である。ＣＵキャラ演出は、画像表示装置５の所定の領域に、通常の演出態様では表示されないＣＵキャラクタ（例えば、弱ＳＰリーチには本来登場しないはずのキャラＰ等）が表示される。

【２８９２】

［ＣＵエフェクト演出］

本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミングで、ＣＵエフェクト演出を実行可能である。ＣＵエフェクト演出は、画像表示装置５の所定の領域に、通常の演出態様では表示されないＣＵエフェクト表示（例えば、弱ＳＰリーチには本来表示されないはずの炎エフェクト画像等）が表示される。

【２８９３】

［ＣＵ役物演出］

本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミングで、ＣＵ役物演出を実行可能である。ＣＵ役物演出は、ロゴ役物が初期位置から中間進出位置に動作する。

【２８９４】

［ＣＵレバブル演出］

本実施形態では、弱ＳＰリーチ中の所定のタイミングで、ＣＵレバブル演出を実行可能

である。ＣＵレバブル演出は、スティックコントローラ３１Ａが振動する。
【２８９５】
［強ＳＰ発展時役物演出］
本実施形態では、強ＳＰリーチに発展したタイミングで、強ＳＰ発展時役物演出を実行可能である。強ＳＰ発展時役物演出では、本パチンコ遊技機１に備えられたロゴ役物ＹＭが可動する（演出例は、図１４－９９及び図１４－１００を参照）。強ＳＰ発展時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作し、最大進出位置で停止した後、最大進出位置から初期位置に動作する。
【２８９６】
このとき、強ＳＰ発展時役物演出では、ロゴ役物ＹＭの動作に関連してスピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ発展時役物演出音が出力される。強ＳＰ発展時役物演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。
【２８９７】
強ＳＰ発展時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置までの動作に１０００ｍｓを要し、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置で３０００ｍｓ停止し、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置から初期位置までの動作に２０００ｍｓを要する。
【２８９８】
強ＳＰ発展時役物演出音は、強ＳＰ発展時役物演出を開始してから５０００ｍｓに亘って出力される。即ち、強ＳＰ発展時役物演出音は、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置から初期位置に向けて動作を行う途中まで出力される。
【２８９９】
なお、強ＳＰ発展時役物演出音は、強ＳＰ発展時役物演出を開始してから４０００ｍｓに亘って出力されるようにしてもよい。即ち、強ＳＰ発展時役物演出音は、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置から初期位置に向けて動作を開始するまで出力されるようにしてもよい。
【２９００】
強ＳＰ発展時役物演出が実行される場合に、楽曲の制限が解除されるタイミングとして、以下に示すタイミングを含めるようにしてもよい。
・ロゴ役物が初期位置から最大進出位置に動作する途中のタイミング
・ロゴ役物が初期位置から最大進出位置に到達したタイミング
・ロゴ役物が最大進出位置で停止している途中のタイミング
・ロゴ役物が最大進出位置から初期位置に動作する途中のタイミング
・ロゴ役物が最大進出位置から初期位置に到達したタイミング
【２９０１】
なお、強ＳＰ発展時役物演出は、弱ＳＰリーチ期間に実行されるようにしてもよい。この場合、弱ＳＰリーチ期間に終了前に実行され、強ＳＰ発展時役物演出が終了すると、強ＳＰリーチに発展するようにしてもよい。
【２９０２】
［第２激熱演出］
本実施形態では、強ＳＰリーチ中の所定のタイミング（本例では、後述する強ＳＰリーチ（第２パート）が開始したタイミング）で、第２激熱演出を実行可能である。
第２激熱演出の演出態様は、前述した第１激熱演出と同様であるので説明を省略する。
【２９０３】
なお、第２激熱演出の演出態様は、第１激熱演出の演出態様と同様である例を示したが、このような例に限定されず、第２激熱演出の演出態様は、第１激熱演出の演出態様と異なるようにしてもよい。この場合、第２激熱演出の実行期間を、第１激熱演出の実行期間よりも短くするようにしてもよい。
【２９０４】

このような構成によれば、大当り期待度が比較的高いなかで最終的な変動表示結果が報知される強ＳＰリーチ演出において、演出テンポを崩すことなく、激熱演出を実行することができるので、好適に興趣を向上できる。

【２９０５】

［勝敗分岐演出］

本実施形態では、低Ｂ状態に制御されているときの強ＳＰリーチの第３パートの冒頭や、高Ｂ状態に制御されているときのＳＰリーチの第２パートの冒頭に、その変動表示の表示結果が「大当り」または「はずれ」の何れとなるかを煽る勝敗分岐演出を実行可能である。以下では、この勝敗分岐演出を、適宜「表示結果分岐演出」、「結果分岐演出」等と称する。

【２９０６】

勝敗分岐演出は、操作促進演出（ボタン操作促進演出、レバー操作促進演出）が実行されるパターン（演出例は、図１４－１０２及び図１４－１０３、並びに、図１４－１１３及び図１４－１１４を参照）と、操作促進演出（操作促進演出、レバー操作促進演出）が実行されないパターンとがある。

【２９０７】

勝敗分岐演出として操作促進演出（ボタン操作促進演出、レバー操作促進演出）が実行されない場合、直前に表示されていたＳＰリーチ（低Ｂ：強ＳＰリーチ、高Ｂ：ＳＰリーチ）の演出画像をスローモーションのアニメーションにして表示させることによって、その変動表示の表示結果が「大当り」または「はずれ」の何れとなるかを煽るようにしてもよい（不図示）。

【２９０８】

［大当り報知演出］

本実施形態では、強ＳＰリーチ中の所定のタイミング（本例では、後述する強ＳＰリーチ（第３パート：結果報知パート）が開始したタイミング）で、当該変動表示の表示結果が「大当り」となることを示唆する大当り報知演出を実行可能である。

【２９０９】

（大当り報知パート、エピローグパート）

大当り報知演出は、大当り報知パートと、エピローグパートとで構成されている。大当り報知演出（大当り報知パート）は、変動表示の表示結果が「大当り」となることを、当該変動表示において遊技者に初めて報知する演出である。また、大当り報知演出（エピローグパート）は、変動表示の表示結果が「大当り」となることを遊技者に報知した後に、表示結果が「大当り」となることの余韻を楽しませる演出である。

【２９１０】

大当り報知演出（大当り報知パート）では、後述する大当り報知時役物演出と、後述する大当り報知時レバブル演出と、後述する勝利演出とを含む複数の演出が同時に実行される。また、大当り報知演出（エピローグパート）では、大当り報知パートで開始した勝利演出が継続して実行される。

【２９１１】

［大当り報知時役物演出］

本実施形態では、大当り報知演出（大当り報知パート）として大当り報知時役物演出を実行可能である。大当り報知時役物演出では、本パチンコ遊技機１に備えられたロゴ役物ＹＭが可動する（演出例は、図１４－１０４を参照）。大当り報知時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作し、初期形状から変形形状に変形して最大進出位置で停止した後、変形形状から初期形状に変形して最大進出位置から初期位置に動作する。

【２９１２】

このとき、大当り報知時役物演出では、ロゴ役物ＹＭの動作に関連してスピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り報知演出音として大当り報知時役物演出音が出力される。この大当り報知時役物演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれ

かひとつで構成されるようにしてもよい。
【２９１３】
大当り報知時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置までの動作に１０００ｍｓを要し、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置で５０００ｍｓ停止し、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置から初期位置までの動作に２０００ｍｓを要する。
【２９１４】
大当り報知時役物演出音は、大当り報知時役物演出を開始してから７０００ｍｓに亘って出力される。即ち、大当り報知時役物演出音は、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置から初期位置に向けて動作を行う途中まで出力される。
【２９１５】
なお、大当り報知時役物演出音は、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置で停止している途中のタイミングまで出力されてもよく、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大進出位置に向けて動作を開始してから、ロゴ役物ＹＭが初期位置に戻るタイミングまで出力されてもよい。
【２９１６】
大当り報知時役物演出が実行される場合に、楽曲の制限が解除されるタイミングとして、以下に示すタイミングを含めるようにしてもよい。
・ロゴ役物が初期位置から最大進出位置に動作する途中のタイミング
・ロゴ役物が初期位置から最大進出位置に到達したタイミング
・ロゴ役物が最大進出位置で停止している途中のタイミング
・ロゴ役物が最大進出位置から初期位置に動作する途中のタイミング
・ロゴ役物が最大進出位置から初期位置に到達したタイミング
【２９１７】
また、大当り報知時役物演出において、大当り報知時役物演出を開始してから７０００ｍｓに亘って、画像表示装置５の画面全体に表示結果が「大当り」となることに関連した大当りエフェクト表示（本例では、虹色のエフェクト画像）が表示される。
【２９１８】
［大当り報知時レバブル演出］
本実施形態では、大当り報知演出（大当り報知パート）として大当り報知時レバブル演出を実行可能である。大当り報知時レバブル演出では、本パチンコ遊技機１に備えられたスティックコントローラ３１Ａが振動し、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ）が虹色に発光する（演出例は、図１４－１０４を参照）。
【２９１９】
このとき、本パチンコ遊技機１に備えられた他のランプ（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）は、大当り報知時レバブル演出に関連して虹色に発光している。
【２９２０】
また、大当り報知時レブル演出では、スティックコントローラ３１Ａの振動に関連してスピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り報知演出音として大当り報知時レバブル演出音が出力される。この大当り報知時レバブル演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。本例では、大当り報知時レバブル演出音と大当り報知時役物演出音とは、共通の演出音であるものとする。
【２９２１】
本実施形態では、大当り報知時レバブル演出の実行期間は、７０００ｍｓに設定されている。なお、このような例に限定されず、大当り報知時レバブル演出の実行期間として、７０００ｍｓより長い期間を設けてもよく、７０００ｍｓより短い期間を設けてもよい。
【２９２２】
［勝利演出］

本実施形態では、大当り報知時役物演出を開始してから７０００ｍｓが経過した後に、画像表示装置５の画面全体に強ＳＰリーチにおいて味方キャラが敵キャラに勝利したことを示す勝利表示（本例では、「勝利」の文字と、大当りとなることを示す飾り図柄の組合せ（「２２２」等）とを含む画像）が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り報知演出音として勝利演出音（本例では、味方キャラであるキャラＡのキャラボイス音および効果音）が出力される。

【２９２３】

勝利演出は、強ＳＰリーチの大当り報知パートの途中から開始され、強ＳＰリーチの大当り報知パートが終了し、強ＳＰリーチのエピローグパートに移行した後も、継続して実行される。

【２９２４】

なお、本実施形態では、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときと、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときとで、共通の演出態様の大当り報知演出が実行されてもよいし、異なる演出態様の大当り報知演出が実行されてもよい。

【２９２５】

例えば、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときと、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときとで、異なる演出態様の大当り報知演出が実行される場合、低Ｂ状態における大当り報知演出より、高Ｂ状態における大当り報知演出の方が、大当り報知演出の実行期間が短くなるようにしてもよい。即ち、低Ｂ状態における大当り報知演出より、高Ｂ状態における大当り報知演出の方が、大当り報知演出に含まれる大当り報知時役物演出、大当り報知時レバブル演出、勝利演出などの演出実行期間が、短くなるようにしてもよい。

【２９２６】

［はずれ報知演出］

本実施形態では、強ＳＰリーチ中の所定のタイミング（本例では、後述する強ＳＰリーチ（第３パート：結果報知パート）が開始したタイミング）で、当該変動表示の表示結果が「はずれ」となることを示唆するはずれ報知演出（敗北演出）を実行可能である。

【２９２７】

［敗北演出］

本実施形態では、表示結果が「はずれ」である場合に、強ＳＰリーチ（第３パート：結果報知パート）が開始したタイミングで、画像表示装置５の画面全体に強ＳＰリーチにおいて味方キャラが敵キャラに敗北したことを示す敗北表示（本例では、「敗北」の文字と、はずれとなることを示す飾り図柄の組合せ（「２１２」等）とを含む画像）が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはずれ報知演出音として敗北演出音（本例では、敵キャラであるキャラＸのキャラボイス音および効果音等）が出力される。

【２９２８】

［期待度表示演出］

本実施形態では、高Ｂ状態に制御されているときのリーチが成立する前の所定のタイミング（本例では、高Ｂ状態中のリーチ成立前にボタン操作促進演出が実行された後に、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されたタイミング、または、プッシュボタン３１Ｂへの操作有効期間が終了したタイミング）で、大当り期待度を数値化した情報が表示される期待度表示演出を実行可能である。期待度表示演出では、画像表示装置５の画面全体に、大当り期待度を数値化した情報を含む期待度表示が表示される。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから期待度表示演出音も出力される。

【２９２９】

期待度表示演出では、以下に示すような演出態様がある。

・第１態様（３０％）
・第２態様（５０％）
・第３態様（７０％）
・第４態様（９９％）

【２９３０】

第１態様の期待度表示演出では、画像表示装置５の画面全体に、第１態様の期待度表示（本例では、「期待度３０％」）が表示される。
第２態様の期待度表示演出では、画像表示装置５の画面全体に、第２態様の期待度表示（本例では、「期待度５０％」）が表示される。
第３態様の期待度表示演出では、画像表示装置５の画面全体に、第３態様の期待度表示（本例では、「期待度７０％」）が表示される。
第４態様の期待度表示演出では、画像表示装置５の画面全体に、第４態様の期待度表示（本例では、「期待度９９％」）が表示される。
【２９３１】
［第３激熱演出］
本実施形態では、高Ｂ状態に制御されているときのリーチ成立前の所定のタイミングで、第３激熱演出を実行可能である。
第３激熱演出の演出態様は、前述した第１激熱演出と同様であるので説明を省略する。
【２９３２】
［第４激熱演出］
本実施形態では、高Ｂ状態に制御されているときのＳＰリーチ中の所定のタイミングで、第４激熱演出を実行可能である。
第４激熱演出の演出態様は、前述した第１激熱演出と同様であるので説明を省略する。
【２９３３】
［保留演出設定処理］
図１４－３０は、図１４－２９に示された演出制御プロセス処理における保留演出設定処理（ステップＳ１６０）を示すフローチャートである。
【２９３４】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示最終表示態様設定処理を実行する（ステップＴＭ１０１０）。
このアクティブ表示最終表示態様設定処理は、アクティブ表示の最終表示態様を設定するための処理である。アクティブ表示最終表示態様設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ表示最終表示態様設定処理プログラムに従って、アクティブ表示の最終表示態様を、後述するアクティブ表示の最終表示態様を設定するためのデータ（図１４－３１（Ａ）参照）に基づいて設定することができる。
【２９３５】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化パターン設定処理を実行する（ステップＴＭ１０２０）。
この変化パターン設定処理は、保留表示やアクティブ表示の変化パターンを設定するための処理である。変化パターン設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化パターン設定処理プログラムに従って、保留表示やアクティブ表示の変化パターンを、後述する変化パターンを設定するためのデータ（図１４－３１（Ｂ１），（Ｂ２）、及び図１４－３２（Ｂ３），（Ｂ４）参照）に基づいて設定することができる。
【２９３６】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ変化演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１０３０）。
このアクティブ変化演出設定処理は、アクティブ変化演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。アクティブ変化演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ変化演出設定処理プログラムに従って、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様を、後述するアクティブ変化演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図１４－３３（Ａ）参照）に基づいて設定することができる。
【２９３７】
また、本実施形態では、アクティブ変化演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ変化煽り演出設定処理プログラムに従って、アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様を、後述するアクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様を設

定するためのデータ（図１４－３３（Ｂ）参照）に基づいて設定することができる。即ち、本実施形態におけるアクティブ変化演出設定処理では、アクティブ変化演出とアクティブ変化煽り演出との設定が行われる。

【２９３８】

［保留演出設定処理において参照されるデータ］

図１４－３１，図１４－３２，図１４－３３は、保留演出設定処理において参照されるデータの一例である。

【２９３９】

［アクティブ表示の最終表示態様設定データ］

図１４－３１（Ａ）は、アクティブ表示の最終表示態様の設定データの具体例を示す説明図である。図１４－３１（Ａ）に示すように、この実施の形態では、アクティブ表示の最終表示態様として、「通常態様」、「青色態様」、及び「赤色態様」の何れかを設定可能となっており、これらの各態様に対して、それぞれ判定値が割り振られている。

【２９４０】

図１４－３１（Ａ）に示すように、始動入賞時の判定結果が「はずれ」である場合（即ち、図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「はずれ」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、９０％の割合で通常態様（白色）となり、８％の割合で青色態様（青色）となり、２％の割合で赤色態様（赤色）となる。

【２９４１】

一方、始動入賞時の判定結果が「大当り」である場合（即ち、図柄指定コマンドにより指定される判定結果が「大当り」である場合）には、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様は、７５％の割合で通常態様となり、１０％の割合で青色態様となり、１５％の割合で赤色態様となる。

【２９４２】

このように、アクティブ表示の最終表示態様は、通常態様＜青色態様＜赤色態様の関係で大当り期待度が設定されている。

【２９４３】

［変化パターン設定データ］

図１４－３１（Ｂ１）及び（Ｂ２）、並びに、図１４－３２（Ｂ３）及び（Ｂ４）は、保留表示及びアクティブ表示の変化パターン決定データの具体例を示す説明図である。始動入賞によって保留記憶数がｎ（ｎ：１～４）となった場合には、（ｉ）その始動入賞に対応したｎ番目の保留表示が保留表示領域に表示されるタイミング（始動入賞時のタイミング）、（ｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示が、保留表示領域における変動順位が上位の位置（アクティブ表示領域側）にシフトするタイミング（ｎ≧２の場合）、及び、（ｉｉｉ）その始動入賞に対応した保留表示が、アクティブ表示領域にシフトするタイミング（その始動入賞に対応したアクティブ表示が表示されるタイミング）で、その始動入賞に基づく変動表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）が通常態様とは異なる態様で表示される可能性がある。

【２９４４】

なお、図１４－３１（Ｂ１）及び（Ｂ２）、並びに、図１４－３２（Ｂ３）及び（Ｂ４）の説明において、アクティブシフトとは、保留表示が保留表示領域からアクティブ表示領域にシフトすること（その結果として、始動入賞時の判定対象となった変動表示に対応したアクティブ表示が表示されること）をいう。

【２９４５】

図１４－３１（Ｂ１）及び（Ｂ２）、並びに、図１４－３２（Ｂ３）及び（Ｂ４）では、変化パターン毎に、（ｉ）～（ｉｉｉ）の各タイミングで、可変表示に対応した表示情報（保留表示又はアクティブ表示）がどのような表示態様になるかを示している。同図に示される変化パターンにおいて、「通常」とは白色の通常態様を示しており、「青色」とは青色の青色態様を示しており、「赤色」とは赤色の赤色態様を示している。

【２９４６】
＜保留１個用［変化パターン設定データ］＞
演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「１」である場合には、図１４－３１（Ｂ１）に示す保留１個用の変化パターン設定データを選択する。設定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン１０１～変化パターン１０５のいずれかに判定値が割り振られている。
【２９４７】
変化パターン１０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常という変化パターンである。
【２９４８】
以下、同様に、変化パターン１０２は通常→青色、変化パターン１０３は青色→青色、変化パターン１０４は青色→赤色、変化パターン１０５は赤色→赤色の変化パターンである。
【２９４９】
ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当り」）によらず、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン１０１が１００％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。
【２９５０】
また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン１０１が４０％、変化パターン１０２が３０％、変化パターン１０３が３０％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。
【２９５１】
また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン１０１が２０％、変化パターン１０２が２０％、変化パターン１０３が２０％、変化パターン１０４が２０％、変化パターン１０５が２０％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。
【２９５２】
＜保留２個用［変化パターン設定データ］＞
演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「２」である場合には、図１４－３１（Ｂ２）に示す保留２個用の変化パターン設定データを選択する。設定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン２０１～変化パターン２０８のいずれかに判定値が割り振られている。
【２９５３】
変化パターン２０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常という変化パターンである。
【２９５４】
以下、同様に、変化パターン２０２は通常→通常→青色、変化パターン２０３は通常→青色→青色、変化パターン２０４は青色→青色→青色、変化パターン２０５は通常→青色赤色、変化パターン２０６は青色→青色→赤色、変化パターン２０７は青色→赤色→赤色、変化パターン２０８は赤色→赤色→赤色の変化パターンである。
【２９５５】
ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当り」）によらず、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン２０１が１００％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。
【２９５６】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン２０１～変化パターン２０４がそれぞれ２５％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【２９５７】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン２０１が３０％、変化パターン２０２～変化パターン２０８がそれぞれ１０％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【２９５８】

＜保留３個用［変化パターン設定データ］＞

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「３」である場合には、図１４－３２（Ｂ３）に示す保留３個用の変化パターン設定データを選択する。設定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン３０１～変化パターン３０８のいずれかに判定値が割り振られている。

【２９５９】

変化パターン３０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターン、即ち、通常→通常→通常→通常という変化パターンである。

【２９６０】

以下、同様に、変化パターン３０２は通常→通常→青色→青色、変化パターン３０３は通常→青色→青色→青色、変化パターン３０４は青色→青色→青色→青色、変化パターン３０５は通常→青色→赤色→赤色、変化パターン３０６は青色→青色→赤色→赤色、変化パターン３０７は青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン３０８は赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである

【２９６１】

ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、はずれ」又は「大当り」）によらず、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン３０１が１００％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【２９６２】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン３０１～変化パターン３０４がそれぞれ２５％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【２９６３】

また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン３０１が３０％、変化パターン３０２～変化パターン３０８がそれぞれ１０％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。

【２９６４】

＜保留４個用［変化パターン設定データ］＞

演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶数保存領域に格納されている保留記憶数が「４」である場合には、図１４－３２（Ｂ４）に示す保留４個用の変化パターン設定データを選択する。設定されたアクティブ表示の最終表示態様に対応して、変化パターン４０１～変化パターン４１２のいずれかに判定値が割り振られている。

【２９６５】

変化パターン４０１は、始動入賞時に予告対象の保留表示を通常態様で表示した後、１目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、２回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、３回目の保留シフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させず、アクティブシフトのタイミングで予告対象の保留表示を通常態様のまま変化させない変化パターンで

、即ち通常→通常→通常→通常→通常という変化パターンである。
【２９６６】
以下、同様に、変化パターン４０２は通常→通常→通常→青色→青色、変化パターン４０３は通常→通常→青色→青色→青色、変化パターン４０４は通常→青色→青色→青色→青色、変化パターン４０５は青色→青色→青色→青色→青色変化パターン４０６は通常→通常→青色→赤色→赤色、変化パターン４０７は通常→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン４０８は通常→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン４０９は青色→青色→青色→赤色→赤色、変化パターン４１０は青色→青色→赤色→赤色→赤色、変化パターン４１１は青色→赤色→赤色→赤色→赤色、変化パターン４１２は赤色→赤色→赤色→赤色→赤色の変化パターンである。
【２９６７】
ここで、始動入賞時の判定結果（図柄指定コマンドにより指定される表示結果であり、「はずれ」又は「大当り」）によらず、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が通常態様である場合に関しては、変化パターン４０１が１００％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。
【２９６８】
また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が青色態様である場合に関しては、変化パターン４０１～変化パターン４０５がそれぞれ２０％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。
【２９６９】
また、設定されたアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様である場合に関しては、変化パターン４０１が１２％、変化パターン４０２～変化パターン４１２がそれぞれ８％の割合で設定されるように判定値が割り振られている。
【２９７０】
［アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様の設定データ］
図１４－３３（Ａ）は、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図１４－３３（Ａ）に示すように、この実施の形態では、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様として、「実行なし」、「実行あり（青変化）」、及び「実行あり（赤変化）」の何れかを設定可能となっており、これらに対して、それぞれ判定値が割り振られている。
【２９７１】
図１４－３３（Ａ）に示すように、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が通常態様であり、変化パターンが何れの変化パターンである場合、１００％の割合でアクティブ変化演出が実行されないことに設定されるように判定値が割り振られている。
【２９７２】
また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が青色態様であり、変化パターンが変化パターン１０１、２０１、３０１、又は４０１の何れかである場合、１００％の割合でアクティブ変化演出（青変化）が実行されることに設定されるように判定値が割り振られている。
【２９７３】
また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が青色態様であり、変化パターンが変化パターン１０１、２０１、３０１、又は４０１の何れの変化パターンでもない場合、１００％の割合でアクティブ変化演出が実行されないことに設定されるように判定値が割り振られている。
【２９７４】
また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン１０１～１０３、２０１～２０４、３０１～３０４、又は、４０１～４０５の何れかである場合、１００％の割合でアクティブ変化演出（赤変化）が実行されることに設定されるように判定値が割り振られ

ている。
【２９７５】
　また、当該始動入賞（新たな保留記憶）に基づく可変表示に対応したアクティブ表示の最終表示態様が赤色態様であり、変化パターンが変化パターン１０１、２０１、３０１、又は４０１の何れの変化パターンでもない場合、１００％の割合でアクティブ変化演出が実行されないことに設定されるように判定値が割り振られている。
【２９７６】
［アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様の設定データ］
　図１４－３３（Ｂ）は、アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図１４－３３（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様として、「実行なし」、「実行あり（弱変化煽り）」、及び「実行あり（強変化煽り）」の何れかを設定可能となっており、これらに対して、アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様に応じて、それぞれ判定値が割り振られている。
【２９７７】
　図１４－３３（Ｂ）に示すように、アクティブ変化演出が実行されない場合、８０％の割合でアクティブ煽り変化演出が実行されず、１８％の割合でアクティブ変化煽り演出（弱変化煽り）が実行され、２％の割合でアクティブ変化煽り演出（強変化煽り）が実行されるように判定値が割り振られている。このときのアクティブ変化煽り演出は、何れもアクティブ変化煽り演出の終了後にアクティブ変化演出が実行されない失敗パターンとなっている。
【２９７８】
　また、アクティブ変化演出（青変化）が実行される場合、１００％の割合でアクティブ変化煽り演出（弱変化煽り）が実行されるように判定値が割り振られている。このときのアクティブ変化煽り演出は、アクティブ変化煽り演出の終了後にアクティブ変化演出が実行される成功パターンとなっている。
【２９７９】
　また、アクティブ変化演出（赤変化）が実行される場合、２０％の割合でアクティブ変化煽り演出（弱変化煽り）が実行され、８０％の割合でアクティブ変化煽り演出（強変化煽り）が実行されるように判定値が割り振られている。このときのアクティブ変化煽り演出は、何れもアクティブ変化煽り演出の終了後にアクティブ変化演出が実行される成功パターンとなっている。
【２９８０】
［可変表示開始設定処理］
　図１４－３４は、図１４－２９に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。
【２９８１】
　可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。
【２９８２】
　具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフ

トし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【２９８３】

また、ステップ００３ＳＧＳ３０１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【２９８４】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【２９８５】

ステップ００３ＳＧＳ３０２またはステップ００３ＳＧＳ３０４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００３ＳＧＳ３０５）。

【２９８６】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００３ＳＧＳ３０６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【２９８７】

尚、本実施例では、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」図柄が揃った飾り図柄の組合せを決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンが非リーチはずれの変動パターンであれば、停止図柄として３図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（非リーチはずれのはずれ図柄）を決定し、変動パターンがノーマルリーチはずれまたはスーパーリーチはずれの変動パターンであれば、停止図柄として左右の図柄が揃っているが中の図柄が揃っていない飾り図柄の組合せ（例えば、「１２１」や「４３４」等のリーチはずれのはずれ図柄）を決定すればよい。

【２９８８】
これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定データを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。
【２９８９】
尚、本実施例では、可変表示結果が大当りとなる場合について、大当り種別が大当りＡであれば偶数図柄の組合せ、大当種別が大当りＢであれば「７」以外の奇数図柄の組合せに大当り図柄を決定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別がＡである場合に「７」以外の奇数図柄の組合せに大当り図柄を決定する場合を設けてもよいし、また、大当り種別が大当りＢである場合に偶数図柄の組合せに大当り図柄を決定する場合を設けてもよい。更には、大当り種別が大当りＣである場合に「７」以外の奇数や偶数の組合せに大当り図柄を決定する場合を設けてもよい。
【２９９０】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂリーチ前演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１０）。
この低Ｂリーチ前演出設定処理は、予告演出のうち低Ｂリーチ前期間に実行可能な低Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。低Ｂリーチ前演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂリーチ前演出設定処理プログラムに従って、低Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定することができる。
【２９９１】
本実施形態では、低Ｂリーチ前演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、低Ｂリーチ前演出設定処理において、複数種類の低Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定することができる。
【２９９２】
［低Ｂリーチ前演出設定処理］
図１４－３５は、本実施形態における低Ｂリーチ前演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。
【２９９３】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１１０）。
この変動開始時レバブル演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうち変動開始時レバブル演出の実行有無を設定するための処理である。変動開始時レバブル演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出設定処理プログラムに従って、変動開始時レバブル演出の実行有無を、後述する変動開始時レバブル演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－４１参照）に基づいて設定することができる。
【２９９４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ前役物演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１２０）。
このリーチ前役物演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうちリーチ前役物演出の実行有無を設定するための処理である。リーチ前役物演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ前役物演出設定処理プログラムに従って、リーチ前役物演出の実行有無を、後述するリーチ前役物演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－４２参照）に基づいて設定することができる。
【２９９５】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１リーチ前セリフ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１４０）。
この第１リーチ前セリフ演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうち第１リーチ前セリフ演出の実行有無を設定するための処理である。第１リーチ前セリフ演出設定処理において

、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１リーチ前セリフ演出設定処理プログラムに従って、第１リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様を、後述する第１リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図１４－４３参照）に基づいて設定することができる。

【２９９６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２リーチ前セリフ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１５０）。

この第２リーチ前セリフ演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうち第２リーチ前セリフ演出の実行有無を設定するための処理である。第２リーチ前セリフ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２リーチ前セリフ演出設定処理プログラムに従って、第２リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様を、後述する第２リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図１４－４４参照）及び第２リーチ前セリフ演出の演出態様を設定するためのデータ（図１４－４５参照）に基づいて設定することができる。

【２９９７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１６０）。

このＺＯＮＥ演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうちＺＯＮＥ演出の実行有無を設定するための処理である。ＺＯＮＥ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ演出設定処理プログラムに従って、ＺＯＮＥ演出の実行有無を、後述するＺＯＮＥ演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－４６参照）に基づいて設定することができる。

【２９９８】

また、本実施形態では、ＺＯＮＥ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ煽り演出設定処理プログラムに従って、ＺＯＮＥ煽り演出の実行有無を、後述するＺＯＮＥ煽り演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－４７参照）に基づいて設定することができる。即ち、本実施形態におけるＺＯＮＥ演出設定処理では、ＺＯＮＥ演出とＺＯＮＥ煽り演出との設定が行われる。

【２９９９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連煽り演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１７０）。

この擬似連煽り演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうち擬似連煽り演出の実行有無を設定するための処理である。擬似連煽り演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連煽り演出設定処理プログラムに従って、擬似連煽り演出の実行有無を、後述する擬似連煽り演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－４８参照）に基づいて設定することができる。

【３０００】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂリーチ前演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１１８０）。

このその他低Ｂリーチ前演出設定処理は、低Ｂリーチ前演出のうちその他低Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他低Ｂリーチ前演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂリーチ前演出設定処理プログラムに従って、その他低Ｂリーチ前演出の実行有無を、その他低Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

【３００１】

ここで、その他低Ｂリーチ前演出とは、低Ｂリーチ前演出のうちステップＴＭ１１１０～ＴＭ１１７０の処理において設定されなかった演出が含まれる。

例えば、その他低Ｂリーチ前演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される楽曲が変化する楽曲変化演出などが含まれるようにして

もよい。
【３００２】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理に戻り、低Ｂノーマルリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１２０）。
この低Ｂノーマルリーチ演出設定処理は、予告演出のうち低Ｂノーマルリーチ期間に実行可能な低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。低Ｂノーマルリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂノーマルリーチ演出設定処理プログラムに従って、低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。
【３００３】
本実施形態では、低Ｂノーマルリーチ演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、低Ｂノーマルリーチ演出設定処理において、複数種類の低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。
【３００４】
［低Ｂノーマルリーチ演出設定処理］
図１４－３６は、本実施形態における低Ｂノーマルリーチ演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。
【３００５】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次回予告演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１２１０）。
この次回予告演出設定処理は、低Ｂノーマルリーチ演出のうち次回予告演出の実行有無を設定するための処理である。次回予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次回予告演出設定処理プログラムに従って、次回予告演出の実行有無を、後述する次回予告演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－４９参照）に基づいて設定することができる。
【３００６】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ランプＳＵ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１２２０）。
このランプＳＵ演出設定処理は、低Ｂノーマルリーチ演出のうちランプＳＵ演出の実行有無及び演出態様を設定するための処理である。ランプＳＵ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ランプＳＵ演出設定処理プログラムに従って、ランプＳＵ演出の実行有無及び演出態様を、後述するランプＳＵ演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図１４－５０参照）に基づいて設定することができる。
【３００７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１激熱演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１２２５）。
この第１激熱演出設定処理は、低Ｂノーマルリーチ演出のうち第１激熱演出の実行有無を設定するための処理である。第１激熱演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１激熱演出設定処理プログラムに従って、第１激熱演出の実行有無を、後述する第１激熱演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５１参照）に基づいて設定することができる。
【３００８】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂノーマルリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１２３０）。
このその他低Ｂノーマルリーチ演出設定処理は、低Ｂノーマルリーチ演出のうちその他低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他低Ｂノーマルリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂノーマルリーチ演出設定処理プログラムに従って、その他低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を、その他低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

【３００９】
ここで、その他低Ｂノーマルリーチ演出とは、低Ｂノーマルリーチ演出のうちステップＴＭ１２１０～ＴＭ１２２０の処理において設定されなかった演出が含まれる。
例えば、その他低Ｂノーマルリーチ演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、リーチ成立時のリーチラインの表示態様やリーチボイスの種別によって大当り期待度を示唆するリーチ成立時演出や、特定のキャラクタの群が表示されることにより大当り期待度が高いことを示唆する群予告演出や、特定の全画面画像が表示されることにより大当り期待度が高いことを示唆する強背景演出などが含まれるようにしてもよい。
【３０１０】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理に戻り、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３０）。
この低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理は、予告演出のうち低Ｂ弱ＳＰリーチ期間に実行可能な低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理プログラムに従って、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。
【３０１１】
本実施形態では、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、複数種類の低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。
【３０１２】
［低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理］
図１４－３７は、本実施形態における低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。
【３０１３】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３２０）。
このカットイン演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちカットイン演出の実行有無を設定するための処理である。カットイン演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出設定処理プログラムに従って、カットイン演出の実行有無を、後述するカットイン演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５２参照）に基づいて設定することができる。
【３０１４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵタイトル演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３３０）。
このＣＵタイトル演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちＣＵタイトル演出の実行有無を設定するための処理である。ＣＵタイトル演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵタイトル演出設定処理プログラムに従って、ＣＵタイトル演出の実行有無を、後述するＣＵタイトル演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５３参照）に基づいて設定することができる。
【３０１５】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵ字幕演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３４０）。
このＣＵ字幕演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちＣＵ字幕演出の実行有無を設定するための処理である。ＣＵ字幕演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵ字幕演出設定処理プログラムに従って、ＣＵ字幕演出の実行有無を、後述するＣＵ字幕演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５４参照）に基づいて設定することができる。
【３０１６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵキャラ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３５０）。

このＣＵキャラ演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちＣＵキャラ演出の実行有無を設定するための処理である。ＣＵキャラ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵキャラ演出設定処理プログラムに従って、ＣＵキャラ演出の実行有無を、後述するＣＵキャラ演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５５参照）に基づいて設定することができる。

【３０１７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵエフェクト演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３６０）。

このＣＵエフェクト演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちＣＵエフェクト演出の実行有無を設定するための処理である。ＣＵエフェクト演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵエフェクト演出設定処理プログラムに従って、ＣＵエフェクト演出の実行有無を、後述するＣＵエフェクト演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５６参照）に基づいて設定することができる。

【３０１８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１３７０）。

このその他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちその他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理プログラムに従って、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

【３０１９】

ここで、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出とは、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうちステップＴＭ１３１０～ＴＭ１３６０の処理において設定されなかった演出が含まれる。

例えば、その他低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、弱ＳＰリーチ中に楽曲が変化することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ楽曲演出や、弱ＳＰリーチ中に役物が可動することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ役物演出などが含まれるようにしてもよい。

【３０２０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理に戻り、低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４０）。

この低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理は、予告演出のうち低Ｂ弱ＳＰリーチ期間に実行可能な低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理プログラムに従って、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【３０２１】

本実施形態では、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、複数種類の低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。

【３０２２】

［低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理］

図１４－３８は、本実施形態における低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【３０２３】

先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰ発展時役物演出設定処理を実行する（ステッ

プＴＭ１４１０）。
　この強ＳＰ発展時役物演出設定処理は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうち強ＳＰ発展時役物演出の実行有無を設定するための処理である。強ＳＰ発展時役物演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰ発展時役物演出設定処理プログラムに従って、強ＳＰ発展時役物演出の実行有無を、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて設定することができる。
【３０２４】
　本例では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが強ＳＰリーチを伴う変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１５、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１３）である場合に、強ＳＰ発展時役物演出を実行することに設定し、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが強ＳＰリーチを伴わない変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１５、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１３以外）である場合に、強ＳＰ発展時役物演出を実行しないことに設定する。
【３０２５】
　次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２激熱演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４２０）。
　この第２激熱演出設定処理は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうち第２激熱演出の実行有無を設定するための処理である。第２激熱演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２激熱演出設定処理プログラムに従って、第２激熱演出の実行有無を、後述する第２激熱演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５７参照）に基づいて設定することができる。
【３０２６】
　次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４３０）。
　このレバー操作促進演出設定処理は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうちレバー操作促進演出の実行有無を設定するための処理である。レバー操作促進演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出設定処理プログラムに従って、レバー操作促進演出の実行有無を、後述するレバー操作促進演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５８参照）に基づいて設定することができる。
【３０２７】
　次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４４０）。
　この大当り報知演出設定処理は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうち大当り報知演出の実行有無を設定するための処理である。大当り報知演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知演出設定処理プログラムに従って、大当り報知演出の実行有無を、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果に基づいて設定することができる。
【３０２８】
　本例では、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「大当り」である場合に、大当り報知演出を実行することに設定し、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「はずれ」である場合に、大当り報知演出を実行しないことに設定する。
【３０２９】
　次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれ報知演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４５０）。
　このはずれ報知演出設定処理は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうちはずれ報知演出の実行有無を設定するための処理である。はずれ報知演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれ報知演出設定処理プログラムに従って、はずれ報知演出の実行有無を、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果に基づいて設定することができる。
【３０３０】
　本例では、表示結果指定コマンドにより指定された表示結果が「はずれ」である場合に、はずれ報知演出を実行することに設定し、表示結果指定コマンドにより指定された表示

結果が「大当り」である場合に、はずれ報知演出を実行しないことに設定する。
【３０３１】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１４６０）。
このその他低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうちその他低Ｂ強ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理プログラムに従って、その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を、その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。
【３０３２】
ここで、その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出とは、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうちステップＴＭ１４１０～ＴＭ１４５０の処理において設定されなかった演出が含まれる。
例えば、その他低Ｂ強ＳＰリーチ演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、強ＳＰリーチ中に楽曲が変化することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ楽曲演出や、強ＳＰリーチ中に役物が可動することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ役物演出などが含まれるようにしてもよい。
【３０３３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理に戻り、高Ｂリーチ前演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１５０）。
この高Ｂリーチ前演出設定処理は、予告演出のうち高Ｂリーチ前期間に実行可能な高Ｂ弱リーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。高Ｂリーチ前演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂリーチ前演出設定処理プログラムに従って高Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定することができる。
【３０３４】
本実施形態では、高Ｂリーチ前演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、高Ｂリーチ前演出設定処理において、複数種類の高Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定することができる。
【３０３５】
［高Ｂリーチ前演出設定処理］
図１４－３９は、本実施形態における高Ｂリーチ前演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。
【３０３６】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における変動開始時レバブル演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１５１０）。
この変動開始時レバブル演出設定処理は、高Ｂリーチ前演出のうち変動開始時レバブル演出の実行有無を設定するための処理である。変動開始時レバブル演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出設定処理プログラムに従って、変動開始時レバブル演出の実行有無を、後述する高Ｂ状態における変動開始時レバブル演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－５９参照）に基づいて設定することができる。
【３０３７】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１５２０）。
このリーチ前役物演出設定処理は、高Ｂリーチ前演出のうちリーチ前役物演出の実行有無を設定するための処理である。リーチ前役物演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ前役物演出設定処理プログラムに従って、リーチ前役物演出の実行有無を、後述する高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－６０参照）に基づいて設定することができる。

【３０３８】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度表示演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１５４０）。
この期待度表示演出設定処理は、高Ｂリーチ前演出のうち期待度表示演出の実行有無及び演出態様を設定するための処理である。期待度表示演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度表示演出設定処理プログラムに従って、期待度表示演出の実行有無及び演出態様を、後述する期待度表示演出の実行有無及び演出態様を設定するためのデータ（図１４－６１参照）に基づいて設定することができる。
【３０３９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３激熱演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１５５０）。
この第３激熱演出設定処理は、高Ｂリーチ前演出のうち第３激熱演出の実行有無を設定するための処理である。第３激熱演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３激熱演出設定処理プログラムに従って、第３激熱演出の実行有無を、後述する第３激熱演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－６２参照）に基づいて設定することができる。
【３０４０】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他高Ｂリーチ前演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１５６０）。
このその他高Ｂリーチ前演出設定処理は、高Ｂリーチ前演出のうちその他高Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他高Ｂリーチ前演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他高Ｂリーチ前演出設定処理プログラムに従って、その他高Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を、その他高Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。
【３０４１】
ここで、その他高Ｂリーチ前演出とは、高Ｂリーチ前演出のうちステップ１５１０～ＴＭ１５５０の処理において設定されなかった演出が含まれる。
例えば、その他高Ｂリーチ前演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、強ＳＰリーチ中に楽曲が変化することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ楽曲演出などが含まれるようにしてもよい。
【３０４２】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理に戻り、高ＢＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１６０）。
この高ＢＳＰリーチ演出設定処理は、予告演出のうち高ＢＳＰリーチ期間に実行可能な高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。高ＢＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ＢＳＰリーチ演出設定処理プログラムに従って、高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。
【３０４３】
本実施形態では、高ＢＳＰリーチ演出には、複数種類の予告演出が含まれるので、高ＢＳＰリーチ演出設定処理において、複数種類の高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定することができる。
【３０４４】
［高Ｂリーチ前演出設定処理］
図１４－４０は、本実施形態における高ＢＳＰリーチ演出設定処理の流れの一例を示すフローチャートである。
【３０４５】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における第４激熱演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１６１０）。
この第４激熱演出設定処理は、高ＢＳＰリーチ演出のうち第４激熱演出の実行有無を設

定するための処理である。第４激熱演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４激熱演出設定処理プログラムに従って、第４激熱演出の実行有無を、後述する高Ｂ状態における第４激熱演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－６３参照）に基づいて設定することができる。

【３０４６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における高Ｂボタン操作促進演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１６２０）。

この高Ｂボタン操作促進演出設定処理は、高ＢＳＰリーチ演出のうち高Ｂボタン操作促進演出の実行有無を設定するための処理である。高Ｂボタン操作促進演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出設定処理プログラムに従って、高Ｂボタン操作促進演出の実行有無を、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンと、後述する高Ｂ状態における高Ｂボタン操作促進演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－６４参照）とに基づいて設定することができる。

【３０４７】

本例では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが高ＢＳＰリーチを伴う変動パターン（ＰＡ２－１６～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１４～ＰＢ１－１７）である場合に、高Ｂボタン操作促進演出の実行有無を、高Ｂ状態における高Ｂボタン操作促進演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－６４参照）に基づいて設定するようにする。

また、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが高ＢＳＰリーチを伴わない変動パターン（ＰＡ２－１６～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１４～ＰＢ１－１７以外）である場合に、高Ｂボタン操作促進演出の実行有無を、高Ｂ状態におけるボタン操作促進演出の実行有無を設定するためのデータ（図１４－６４参照）に基づいて設定しないようにする。

【３０４８】

即ち、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが高ＢＳＰリーチを伴う変動パターン（ＰＡ２－１６～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１４～ＰＢ１－１７）である場合には、高Ｂボタン操作促進演出を実行可能である一方で、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときに、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが高ＢＳＰリーチを伴わない変動パターン（ＰＡ２－１６～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１４～ＰＢ１－１７以外）である場合には、高Ｂボタン操作促進演出を実行しない。

【３０４９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における大当り報知演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１６３０）。

この大当り報知演出設定処理は、高ＢＳＰリーチ演出のうち大当り報知演出の実行有無を設定するための処理である。この大当り報知演出設定処理は、前述したステップステップＴＭ１４４０と同様であるので説明を省略する。

【３０５０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態におけるはずれ報知演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１６４０）。

このはずれ報知演出設定処理は、高ＢＳＰリーチ演出のうちはずれ報知演出の実行有無を設定するための処理である。このはずれ報知演出設定処理は、前述したステップＴＭ１４５０と同様であるので説明を省略する。

【３０５１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他高ＢＳＰリーチ演出設定処理を実行する（ステップＴＭ１６５０）。

このその他高ＢＳＰリーチ演出設定処理は、高ＢＳＰリーチ演出のうちその他高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するための処理である。その他高ＢＳＰリーチ演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、その他高ＢＳＰリーチ演出設定処理プ

ログラムに従って、その他高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を、その他高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するためのデータ（不図示）に基づいて設定することができる。

【３０５２】

ここで、その他高ＢＳＰリーチ演出とは、高ＢＳＰリーチ演出のうちステップＴＭ１６１０～ＴＭ１６４０の処理において設定されなかった演出が含まれる。

例えば、その他高ＢＳＰリーチ演出の一例として、ミニキャラによって大当り期待度を示唆するミニキャラ演出や、アイテムによって大当り期待度を示唆するアイテム演出や、強ＳＰリーチ中に楽曲が変化することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ楽曲演出や、強ＳＰリーチ中に役物が可動することによって大当り期待度が高いことを示唆するＣＵ役物演出などが含まれるようにしてもよい。

【３０５３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始設定処理に戻り、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセスデータ）を選択し（ステップ００３ＳＧＳ３１４）、該選択したプロセスデータのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００３ＳＧＳ３１５）。

【３０５４】

尚、プロセスデータには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【３０５５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３１６）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【３０５６】

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

【３０５７】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１７）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１８）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００３ＳＧＳ３１９）。

【３０５８】

［低Ｂリーチ前演出設定処理において参照されるデータ］

図１４－４１～図１４－４８は、低Ｂリーチ前演出設定処理において、低Ｂ状態に制御されているときに低Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。

【３０５９】

［変動開始時レバブル演出の実行有無設定データ］

図１４－４１は、低Ｂ状態に制御されているときの変動開始時レバブル演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４１に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、変動開始時レバブル演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【３０６０】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、９０％の割合で変動開始時レバブル演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で変動開始時レバブル演出を実行することに決定する。

【３０６１】

表示結果が「大当り」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、３０％の割合で変動開始時レバブル演出を実行しないことに決定し、７０％の割合で変動開始時レバブル演出を実行することに決定する。

【３０６２】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、変動開始時レバブル演出が実行される割合が高いので、変動開始時レバブル演出が実行されなかった場合よりも、変動開始時レバブル演出が実行された場合の方が、大当り期待度が高い。

【３０６３】

［リーチ前役物演出の実行有無設定データ］

図１４－４２は、低Ｂ状態に制御されているときのリーチ前役物演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４２に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、リーチ前役物演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【３０６４】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、８０％の割合でリーチ前役物演出を実行しないことに決定し、２０％の割合でリーチ前役物演出を実行することに決定する。

【３０６５】

表示結果が「大当り」となる場合（即ち表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、５０％の割合でリーチ前役物演出を実行しないことに決定し、５０％の割合でリーチ前役物演出を実行することに決定する。

【３０６６】

リーチ前役物演出設定処理において、リーチ前役物演出を実行することに決定した場合、このリーチ前役物演出に対応する通常ボタン操作促進演出も実行することに決定する。

【３０６７】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、リーチ前役物演出が実行される割合が高いので、リーチ前役物演出が実行されなかった場合よりも、リーチ前役物演出が実行された場合の方が、大当り期待度が高い。

【３０６８】

［第１リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データ］

図１４－４３は、低Ｂ状態に制御されているときの第１リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４３に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、第１リーチ前セリフ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【３０６９】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、６０％の割合で第１リーチ前セリフ演出を実行しないことに決定し、３０％の割合で第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）を実行することに決定し、１０％の割合で第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）を実行することに決定する。

【３０７０】

表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、２０％の割合で第１リーチ前セリフ演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）を実行することに決定し、７０％の割合で第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）を実行することに決定する。

【３０７１】

但し、本実施形態では、リーチ前役物演出設定処理（ステップＴＭ１１２０）において、リーチ前役物演出を実行することに設定している場合には、第１リーチ前セリフ演出設定処理（ステップＴＭ１１４０）において、この第１リーチ前セリフ演出の実行有無設定データを参照せずに、第１リーチ前セリフ演出を実行しないことに設定する。

【３０７２】

このような構成によれば、リーチ前役物演出と第１リーチ前役物演出とで、実行契機や実行期間の少なくとも一部が重複する場合があっても、リーチ前役物演出と第１リーチ前役物演出とが同時に実行されてしまうこと防止でき、リーチ前における適切な演出制御を行える。

【３０７３】

本例では、通常ボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）が実行され、チャンスボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）が実行される。従って、第１リーチ前セリフ演出設定処理において、第１リーチ前セリフ演出を実行することに決定した場合、この第１リーチ前セリフ演出に対応するボタン操作促進演出も実行することに決定する。

【３０７４】

なお、本例では、通常ボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）が実行され、チャンスボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）が実行される例を示したが、このような例に限定されず、通常ボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）より第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）の方が実行される割合が高くなるようにしてもよく、チャンスボタン操作促進演出が実行された場合、その後に第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）より第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）の方が実行される割合が高くなるようにしてもよい。

【３０７５】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、第１リーチ前セリフ演出が実行される割合が高いので、第１リーチ前セリフ演出が実行されなかった場合よりも、第１リーチ前セリフ演出が実行された場合の方が、大当り期待度が高い。また、第１リーチ前セリフ演出が実行されるときに、第１リーチ前セリフ演出（白セリフ）＜第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ）の関係で大当り期待度が高くなっている。

【３０７６】

［第２リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データ］

図１４－４４は、低Ｂ状態に制御されているときの第２リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４４に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、第２リーチ前セリフ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【３０７７】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、７０％の割合で第２リーチ前セリフ演出を実行しない

ことに決定し、２０％の割合で第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ）を実行することに決定し、８％の割合で第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ）を実行することに決定し、２％の割合で第２リーチ前セリフ演出（金セリフ）を実行することに決定する。

【３０７８】

表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合で第２リーチ前セリフ演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で第２リーチ前セリフ演出（紫セリフ）を実行することに決定し、２０％の割合で第２リーチ前セリフ演出（赤セリフ）を実行することに決定し、３０％の割合で第２リーチ前セリフ演出（金セリフ）を実行することに決定する。

【３０７９】

［第２リーチ前セリフ演出の演出態様データ］

図１４－４５は、第２リーチ前セリフ演出を実行することに決定したときの第２リーチ前セリフ演出の演出態様データの一例を示す説明図である。図１４－４５に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れかに関わらず、第２リーチ前セリフ演出の演出態様として、「キャラクタ」、「紫セリフ」、「赤セリフ」、及び「金セリフ」が設定されている。

【３０８０】

本実施形態では、第２リーチ前セリフ演出を実行することに決定した場合に、図１４－４５に示す第２リーチ前セリフ演出の各演出態様からランダムに選択されるものとする。

【３０８１】

第２リーチ前セリフ演出の演出態様として、キャラクタがキャラＡである場合に、紫セリフとして「チャンス！」、赤セリフとして「大チャンス！」、金セリフとして「あついあつい！」が設定されている。

【３０８２】

また、第２リーチ前セリフ演出の演出態様として、キャラクタがキャラＢである場合に、紫セリフとして「いい感じ♪」、赤セリフとして「かなり期待できちゃうかも♪」、金セリフとして「この後ドキドキの展開だ！」が設定されている。

【３０８３】

［ＺＯＮＥ演出の実行有無設定データ］

図１４－４６は、低Ｂ状態に制御されているときのＺＯＮＥ演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４６に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、ＺＯＮＥ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【３０８４】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、９５％の割合でＺＯＮＥ演出を実行しないことに決定し、５％の割合でＺＯＮＥ演出を実行することに決定する。

【３０８５】

表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でＺＯＮＥ演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でＺＯＮＥ演出を実行することに決定する。

【３０８６】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、ＺＯＮＥ演出が実行される割合が高いので、ＺＯＮＥ演出が実行される場合の方が、ＺＯＮＥ演出が実行されない場合よりも、大当り期待度が高くなっている。

【３０８７】

［ＺＯＮＥ煽り演出の実行有無設定データ］

図１４－４７は、低Ｂ状態に制御されているときのＺＯＮＥ煽り演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４７に示すように、この実施の形態では、ＺＯＮＥ演出の実行有無に応じて、ＺＯＮＥ煽り演出の実行割合が異なるように判定値が割

り振られている。
【３０８８】
ＺＯＮＥ演出の実行有無が「実行なし」である場合に、８０％の割合でＺＯＮＥ煽り演出を実行しないことに決定し、２０％の割合でＺＯＮＥ煽り演出を実行することに決定する。
このときのＺＯＮＥ煽り演出は、失敗パターンのＺＯＮＥ煽り演出となる。
【３０８９】
ＺＯＮＥ演出の実行有無が「実行あり」である場合に、１００％の割合でＺＯＮＥ煽り演出を実行することに決定する。
このときのＺＯＮＥ煽り演出は、成功パターンのＺＯＮＥ煽り演出となる。
【３０９０】
［擬似連煽り演出の実行有無設定データ］
図１４－４８は、低Ｂ状態に制御されているときの擬似連煽り演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４８に示すように、この実施の形態では、擬似連演出の実行有無に応じて、擬似連煽り演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【３０９１】
擬似連演出の実行有無が「実行なし」である場合に、６０％の割合で擬似連煽り演出を実行しないことに決定し、４０％の割合で擬似連煽り演出を実行することに決定する。
このときの擬似連煽り演出は、失敗パターンの擬似連煽り演出となる。
【３０９２】
擬似連演出の実行有無が「実行あり」である場合に、１００％の割合で擬似連煽り演出を実行することに決定する。
このときの擬似連煽り演出は、成功パターンの擬似連煽り演出となる。
【３０９３】
［低Ｂノーマルリーチ演出設定処理において参照されるデータ］
図１４－４９～図１４－５１は、低Ｂノーマルリーチ演出設定処理において、低Ｂ状態に制御されているときに低Ｂノーマルリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。
【３０９４】
［次回予告演出の実行有無設定データ］
図１４－４９は、低Ｂ状態に制御されているときの次回予告演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－４９に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、次回予告演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【３０９５】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、９５％の割合で次回予告演出を実行しないことに決定し、５％の割合で次回予告演出を実行することに決定する。
【３０９６】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、７０％の割合で次回予告演出を実行しないことに決定し、３０％の割合で次回予告演出を実行することに決定する。
【３０９７】
次回予告演出設定処理において、次回予告演出を実行することに決定した場合、この次回予告演出に対応するボタン操作促進演出を実行することに決定している。
【３０９８】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、次回予告演出が実行される割合が高いので、次回予告演出が実行された場合の方が、次回予告演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。

【３０９９】
［ランプＳＵ演出の実行有無設定データ］
図１４－５０は、低Ｂ状態に制御されているときのランプＳＵ演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５０に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、ランプＳＵ演出の実行割合や演出態様が異なるように判定値が割り振られている。
【３１００】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、２０％の割合でランプＳＵ演出を実行しないことに決定し、５０％の割合でランプＳＵ演出（１段階発光）を実行することに決定し、３０％の割合でランプＳＵ演出（２段階発光）を実行することに決定し、１０％の割合でランプＳＵ演出（３段階発光）を実行することに決定する。
【３１０１】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、１０％の割合でランプＳＵ演出を実行しないことに決定し、２０％の割合でランプＳＵ演出（１段階発光）を実行することに決定し、３０％の割合でランプＳＵ演出（２段階発光）を実行することに決定し、４０％の割合でランプＳＵ演出（３段階発光）を実行することに決定する。
【３１０２】
ランプＳＵ演出設定処理において、ランプＳＵ演出を実行することに決定した場合、このランプＳＵ演出に対応するボタン操作促進演出を実行することに決定している。
【３１０３】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、ランプＳＵ演出が実行される割合が高いので、ランプＳＵ演出が実行された場合の方が、ランプＳＵ演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
また、ランプＳＵ演出（１段階発光）＜ランプＳＵ演出（２段階発光）＜ランプＳＵ（３段階発光）の関係で大当り期待度が高くなっている。
【３１０４】
但し、本実施形態では、低Ｂノーマルリーチ演出設定処理の次回予告演出設定処理（ステップＴＭ１２１０）において、次回予告演出を実行することに設定している場合には、ランプＳＵ演出設定処理（ステップＴＭ１２２０）において、このランプＳＵ演出の実行有無設定データを参照せずに、ランプＳＵ演出を実行しないことに設定する。
【３１０５】
このような構成によれば、次回予告演出とランプＳＵ演出とで、実行期間の少なくとも一部が重複する場合があっても、次回予告演出とランプＳＵ演出とが同時に実行されてしまうこと防止でき、ノーマルリーチにおける適切な演出制御を行える。
【３１０６】
［第１激熱演出の実行有無設定データ］
図１４－５１は、低Ｂ状態に制御されているときの第１激熱演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５１に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、第１激熱演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【３１０７】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、９５％の割合で第１激熱演出を実行しないことに決定し、５％の割合で第１激熱演出を実行することに決定する。
【３１０８】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、２０％の割合で第１激熱演出を実行しないことに決定し、８０％の割合で第１激熱演出を実行することに決定する。

【３１０９】
　このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、第１激熱演出が実行される割合が高いので、第１激熱演出が実行された場合の方が、第１激熱演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【３１１０】
［低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において参照されるデータ］
　図１４－５２～図１４－５６は、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出設定処理において、低Ｂ状態に制御されているときに低Ｂ弱ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。
【３１１１】
［カットイン演出の実行有無設定データ］
　図１４－５２は、低Ｂ状態に制御されているときのカットイン演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５２に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、カットイン演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【３１１２】
　表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、７０％の割合でカットイン演出を実行しないことに決定し、３０％の割合でカットイン演出を実行することに決定する。
【３１１３】
　表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でカットイン演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でカットイン演出を実行することに決定する。
【３１１４】
　このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、カットイン演出が実行される割合が高いので、カットイン演出が実行された場合の方が、カットイン演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【３１１５】
［ＣＵタイトル演出の実行有無設定データ］
　図１４－５３は、低Ｂ状態に制御されているときのＣＵタイトル演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５３に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、ＣＵタイトル演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【３１１６】
　表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、６０％の割合でＣＵタイトル演出を実行しないことに決定し、４０％の割合でＣＵタイトル演出を実行することに決定する。
【３１１７】
　表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でＣＵタイトル演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でＣＵタイトル演出を実行することに決定する。
【３１１８】
　このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、ＣＵタイトル演出が実行される割合が高いので、ＣＵタイトル演出が実行された場合の方が、ＣＵタイトル演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【３１１９】
［ＣＵ字幕演出の実行有無設定データ］
　図１４－５４は、低Ｂ状態に制御されているときのＣＵ字幕演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５４に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、ＣＵ字幕演出の実行割合が異な

るように判定値が割り振られている。
【３１２０】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、６０％の割合でＣＵ字幕演出を実行しないことに決定し、４０％の割合でＣＵ字幕演出を実行することに決定する。
【３１２１】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でＣＵ字幕演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でＣＵ字幕演出を実行することに決定する。
【３１２２】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、ＣＵ字幕演出が実行される割合が高いので、ＣＵ字幕演出が実行された場合の方が、ＣＵ字幕演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【３１２３】
［ＣＵキャラ演出の実行有無設定データ］
図１４－５５は、低Ｂ状態に制御されているときのＣＵキャラ演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５５に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、ＣＵキャラ演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【３１２４】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、６０％の割合でＣＵキャラ演出を実行しないことに決定し、４０％の割合でＣＵキャラ演出を実行することに決定する。
【３１２５】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でＣＵキャラ演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でＣＵキャラ演出を実行することに決定する。
【３１２６】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、ＣＵキャラ演出が実行される割合が高いので、ＣＵキャラ演出が実行された場合の方が、ＣＵキャラ演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【３１２７】
［ＣＵエフェクト演出の実行有無設定データ］
図１４－５６は、低Ｂ状態に制御されているときのＣＵエフェクト演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５６に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、ＣＵエフェクト演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【３１２８】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、６０％の割合でＣＵエフェクト演出を実行しないことに決定し、４０％の割合でＣＵエフェクト演出を実行することに決定する。
【３１２９】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でＣＵエフェクト演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でＣＵエフェクト演出を実行することに決定する。
【３１３０】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、ＣＵエフェクト演出が実行される割合が高いので、ＣＵエフェクト演出が実行された場合の方が、ＣＵエフェクト演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。

【３１３１】
［低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理において参照されるデータ］
図１４－５７～図１４－５８は、低Ｂ強ＳＰリーチ演出設定処理において、低Ｂ状態に制御されているときに低Ｂ強ＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。
【３１３２】
［第２激熱演出の実行有無設定データ］
図１４－５７は、低Ｂ状態に制御されているときの第２激熱演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５７に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、第２激熱演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【３１３３】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、９７％の割合で第２激熱演出を実行しないことに決定し、３％の割合で第２激熱演出を実行することに決定する。
【３１３４】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、３０％の割合で第２激熱演出を実行しないことに決定し、７０％の割合で第２激熱演出を実行することに決定する。
【３１３５】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、第２激熱演出が実行される割合が高いので、第２激熱演出が実行された場合の方が、第２激熱演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【３１３６】
また、図１４－５１に示したように、第１激熱演出の実行割合は、表示結果が「はずれ」である場合に５％、表示結果が「大当り」となる場合に８０％である。一方で、図１４－５７に示したように、第２激熱演出の実行割合は、表示結果が「はずれ」である場合に３％、表示結果が「大当り」となる場合に７０％である。即ち、表示結果が「はずれ」である場合にも、表示結果が「大当り」である場合にも、第１激熱演出の方が、第２激熱演出よりも実行割合が高くなっている。
【３１３７】
［レバー操作促進演出の実行有無設定データ］
図１４－５８は、低Ｂ状態に制御されているときのレバー操作促進演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５８に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、レバー操作促進演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【３１３８】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、９０％の割合でレバー操作促進演出を実行しないことに決定し、１０％の割合でレバー操作促進演出を実行することに決定する。
【３１３９】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でレバー操作促進演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でレバー操作促進演出を実行することに決定する。
【３１４０】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、レバー操作促進演出が実行される割合が高いので、レバー操作促進演出が実行された場合の方が、レバー操作促進演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【３１４１】

［高Ｂリーチ前演出設定処理において参照されるデータ］
図１４－５９～図１４－６２は、高Ｂリーチ前演出設定処理において、高Ｂ状態に制御されているときに高Ｂリーチ前演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。
【３１４２】
［高Ｂ：変動開始時レバブル演出の実行有無設定データ］
図１４－５９は、高Ｂ状態に制御されているときの変動開始時レバブル演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－５９に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、変動開始時レバブル演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【３１４３】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、１００％の割合で変動開始時レバブル演出を実行しないことに決定する。
【３１４４】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、９０％の割合で変動開始時レバブル演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で変動開始時レバブル演出を実行することに決定する。
【３１４５】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、変動開始時レバブル演出が実行される割合が高いので、変動開始時レバブル演出が実行された場合の方が、変動開始時レバブル演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【３１４６】
なお、本例では、表示結果が「大当り」となる場合にのみ、高Ｂ状態における変動開始時レバブル演出を実行可能であるので、高Ｂ状態に制御されているときの変動開始時レバブル演出は、大当り確定演出であるといえる。
【３１４７】
［高Ｂ：リーチ前役物演出の実行有無設定データ］
図１４－６０は、高Ｂ状態に制御されているときのリーチ前役物演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－６０に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、リーチ前役物演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【３１４８】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、８０％の割合でリーチ前役物演出を実行しないことに決定し、２０％の割合でリーチ前役物演出を実行することに決定する。
【３１４９】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、４０％の割合でリーチ前役物演出を実行しないことに決定し、６０％の割合でリーチ前役物演出を実行することに決定する。
【３１５０】
リーチ前役物演出設定処理において、リーチ前役物演出を実行することに決定した場合、このリーチ前役物演出に対応する通常ボタン操作促進演出も実行することに決定する。
【３１５１】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出が実行される割合が高いので、高Ｂ状態において、リーチ前役物演出が実行された場合の方が、リーチ前役物演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【３１５２】

［高Ｂ：期待度表示演出の実行有無及び演出態様設定データ］
図１４－６１は、高Ｂ状態に制御されているときの期待度表示演出の実行有無及び演出態様設定データの具体例を示す説明図である。図１４－６１に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、期待度表示演出の実行割合及び演出態様が異なるように判定値が割り振られている。
【３１５３】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、５５％の割合で期待度表示演出を実行しないことに決定し、３０％の割合で期待度表示演出（第１態様：３０％）を実行することに決定し、１０％の割合で期待度表示演出（第２態様：５０％）を実行することに決定し、５％の割合で期待度表示演出（第３態様：７０％）を実行することに決定する。
【３１５４】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、１０％の割合で期待度表示演出を実行しないことに決定し、４０％の割合で期待度表示演出（第１態様：３０％）を実行することに決定し、１０％の割合で期待度表示演出（第２態様：５０％）を実行することに決定し、３５％の割合で期待度表示演出（第３態様：７０％）を実行することに決定し、５％の割合で期待度表示演出（第４態様：９９％）を実行することに決定する。
【３１５５】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、高Ｂ状態における期待度表示演出が実行される割合が高いので、高Ｂ状態において、期待度表示演出が実行された場合の方が、期待度表示演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。また、期待度表示演出が実行される場合、第１態様＜第２態様＜第３態様＜第４態様の関係で大当り期待度が高くなっている。
【３１５６】
［高Ｂ：第３激熱演出の実行有無設定データ］
図１４－６２は、高Ｂ状態に制御されているときの第３激熱演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－６２に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、第３激熱演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。
【３１５７】
表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、１００％の割合で第３激熱演出を実行しないことに決定する。
【３１５８】
表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、９０％の割合で第３激熱演出を実行しないことに決定し、１０％の割合で第３激熱演出を実行することに決定する。
【３１５９】
このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、高Ｂ状態における第３激熱演出が実行される割合が高いので、高Ｂ状態において、第３激熱演出が実行された場合の方が、第３激熱演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。
【３１６０】
なお、本例では、表示結果が「大当り」となる場合にのみ、高Ｂ状態における第３激熱演出を実行可能であるので、高Ｂ状態に制御されているときの第３激熱演出は、大当り確定演出であるといえる。
【３１６１】
［高ＢＳＰリーチ演出設定処理において参照されるデータ］
図１４－６３～図１４－６４は、高ＢＳＰリーチ演出設定処理において、高Ｂ状態に制

御されているときに高ＢＳＰリーチ演出の実行有無や演出態様を設定するときに参照されるデータの一例である。

【３１６２】

［高Ｂ：第４激熱演出の実行有無設定データ］

図１４－６３は、高Ｂ状態に制御されているときの第４激熱演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－６３に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、第４激熱演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【３１６３】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、１００％の割合で第４激熱演出を実行しないことに決定する。

【３１６４】

表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、９８％の割合で第４激熱演出を実行しないことに決定し、２％の割合で第４激熱演出を実行することに決定する。

【３１６５】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、高Ｂ状態における第４激熱演出が実行される割合が高いので、高Ｂ状態において、第４激熱演出が実行された場合の方が、第４激熱演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。

【３１６６】

なお、本例では、表示結果が「大当り」となる場合にのみ、高Ｂ状態における第４激熱演出を実行可能であるので、高Ｂ状態に制御されているときの第４激熱演出は、大当り確定演出であるといえる。

【３１６７】

また、図１４－６２に示したように、第３激熱演出の実行割合は、表示結果が「大当り」となる場合に１０％である。一方で、図１４－６３に示したように、第４激熱演出の実行割合は、表示結果が「大当り」となる場合に２％である。即ち、表示結果が「大当り」である場合には、第３激熱演出の方が、第４激熱演出よりも実行割合が高くなっている。

【３１６８】

［高Ｂ：高Ｂボタン操作促進演出の実行有無設定データ］

図１４－６４は、高Ｂ状態に制御されているときの高Ｂボタン操作促進演出の実行有無設定データの具体例を示す説明図である。図１４－６４に示すように、この実施の形態では、表示結果が「はずれ」又は「大当り」の何れであるかに応じて、高Ｂボタン操作促進演出の実行割合が異なるように判定値が割り振られている。

【３１６９】

表示結果が「はずれ」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「はずれ」である場合）に、８０％の割合で高Ｂボタン操作促進演出を実行しないことに決定し、２０％の割合で高Ｂボタン操作促進演出を実行することに決定する。

【３１７０】

表示結果が「大当り」となる場合（即ち、表示結果指定コマンドにより指定される表示結果が「大当り」である場合）に、３０％の割合で高Ｂボタン操作促進演出を実行しないことに決定し、７０％の割合で高Ｂボタン操作促進演出を実行することに決定する。

【３１７１】

このように、表示結果が「はずれ」となる場合よりも、表示結果が「大当り」となる場合の方が、高Ｂ状態における高Ｂボタン操作促進演出が実行される割合が高いので、高Ｂ状態において、高Ｂボタン操作促進演出が実行された場合の方が、高Ｂボタン操作促進演出が実行されなかった場合よりも、大当り期待度が高い。

【３１７２】

［音声データ］
図１４－６５～図１４－６７は、本実施形態におけるパチンコ遊技機１から出力可能な音声に関する音声データの具体例の説明図である。音声データは、音データを再生するための記憶領域であり、音声制御基板が備える記憶部に設けられる。図１４－６５～図１４－６７には、「音声種別」、「ＣＨ」、「音声名」が設けられている。なお、図１４－６５～図１４－６７の説明において、詳細を説明していない演出等については、後述するものとする。
【３１７３】
本実施形態では、音声データの種別である音声種別として、複数種類の音声種別が設けられている。本例では、音声種別として、楽曲系音声と、演出系音声と、エラー系音声とが設けられている。
【３１７４】
楽曲系音声とは、楽曲に関連する音声のことであり、伴奏音と歌唱音とで構成されるボーカル楽曲と、歌唱音を伴わず伴奏音のみで構成されるインストゥルメンタル楽曲とが含まれる。以下では、インストゥルメンタル楽曲を、適宜「インスト楽曲」と称する。
【３１７５】
楽曲は、第１パート、第２パート、第３パート、・・・のように、複数のパートで構成されてもよい。例えば、一の楽曲が、前奏→Ａメロ→Ｂメロ→サビ→間奏→大サビの順で構成されている場合、前奏→Ａメロを第１パートとし、Ｂメロを第２パートとし、サビを第３パートとし、間奏→大サビを第４パートとするようにしてもよい。
【３１７６】
本実施形態では、楽曲系音声は、変動表示が実行されている期間（例えば、低Ｂリーチ前期間、低Ｂノーマルリーチ期間、低Ｂ弱ＳＰリーチ期間、低Ｂ強ＳＰリーチ期間、高Ｂリーチ前期間、高ＢＳＰリーチ期間等）、変動表示が実行されていない期間（例えば、客待ちデモ期間等）、大当り遊技状態に制御されている期間（例えば、大当りファンファーレ期間、大当りラウンド期間、大当りエンディング期間等）などに、出力される音声であり、これらの各期間におけるＢＧＭとして出力される。
【３１７７】
演出系音声とは、各種演出が実行されるときに出力される音声のことであり、楽曲とは異なる効果音やボイス音などが含まれる。このボイス音は、本パチンコ遊技機１において登場するキャラクタのボイス音（キャラボイス音）であってもよく、前述したキャラクタとは関連しないナレーターのボイス音（ナレーターボイス音）であってもよい。
【３１７８】
エラー系音声とは、各種エラーが発生したときに出力される音声のことであり、楽曲系音声や演出系音声とは異なり、エラー報知音やアナウンス音などが含まれる。
【３１７９】
図１４－６５～図１４－６７に示すように、音声データは、楽曲系音声が「ＣＨ００１」～「ＣＨ０１４」等のチャンネル、演出系音声が「ＣＨ１０１」～「ＣＨ１１５」等のチャンネル、エラー系音声が「ＣＨ２０１」～「ＣＨ２０２」等のチャンネルから構成される。
【３１８０】
ここで、スピーカ８Ｌ、８Ｒが出力する音声の音データには、比較的データ量が大きい「ステレオデータ」と、比較的データ量の小さい「モノラルデータ」とがある。本例では、楽曲系音声は「ステレオデータ」であり、演出系音声およびエラー系音声は「モノラルデータ」である。
【３１８１】
なお、音声再生領域において、「ステレオデータ」を記憶するための連続する２つのチャンネルによって「ペアＣＨ」を構成してもよいし、そのようにしなくてもよい。この場合、「モノラルデータ」は、この「ペアＣＨ」の一方のチャンネルに記憶される。
【３１８２】

また、図１４－６５～図１４－６７に示す音声再生領域における各チャンネルには、「基本音量」、「チャンネル設定割合」、「音量値」、「出力音量」が設定されている。

【３１８３】

「基本音量」は、音データ自体が持つ音の大きさを示す値である。基本音量は、遊技者に報知するべき優先度に応じて設定可能である。本例では、基本音量は「１」～「５」の間で設定可能としている。基本音量の数値が大きいほど、出力される音の音圧レベルが高い（出力音が強調される）ものとする。

【３１８４】

「チャンネル設定割合」は、各チャンネルに指定される音量値である。チャンネル設定割合は、各チャンネルにおいて、基準とされる出力音量の１００％となる最大ボリューム「１」から、０％となる全ミュート「０」までの間で設定可能である。

【３１８５】

「音量値」は、パチンコ遊技機１で出力可能な音量の上限値（音量値）である。本例では、マスターボリュームは、「１」～「５」の間で設定可能である。この音量値は、遊技者が所定の操作（例えば、パチンコ遊技機１に備えられた演出キーの上下ボタンを操作）を行うことにより任意の値に設定可能である。

【３１８６】

「出力音量」は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから再生出力される音の音量である。出力音量は、音データが持つ「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とに基づいて定られる。本例では、出力音量は、「基本音量」と「チャンネル設定割合」と「音量値」とを掛け合わせて得られる数値であり、「０」～「２５」の間で設定可能である。

【３１８７】

以下に、図１４－６５～図１４－６７に示す音声再生領域における各チャンネルの音データの一例を示すが、ここに記載されたチャンネルの音データに限定されず、他の音声に関連する音データが含まれてもよいものとする。

【３１８８】

＜楽曲系音声＞

本実施形態では、楽曲系音声の音データは「ＣＨ００１」～「ＣＨ０１４」等のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、楽曲系音声の音データは、その音声を出力するタイミングになると、「ＣＨ００１」～「ＣＨ０１４」等のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

【３１８９】

「ＣＨ００１」には、音声名：「第Ａインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。

この音声は、低Ｂ状態のリーチ前期間やノーマルリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【３１９０】

「ＣＨ００２」には、音声名：「第Ｂインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。

この音声は、低Ｂ状態のリーチ前期間やノーマルリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【３１９１】

「ＣＨ００３」には、音声名：「第Ｃインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。

この音声は、低Ｂ状態のリーチ前期間やノーマルリーチ期間に出力可能な楽曲である。

【３１９２】

「ＣＨ００４」には、音声名：「弱ＳＰインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。

この音声は、低Ｂ状態の弱ＳＰリーチ期間に出力可能な楽曲である。
【３１９３】
「ＣＨ００５」には、音声名：「強ＳＰボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、低Ｂ状態の強ＳＰリーチ期間に出力可能な楽曲である。
【３１９４】
「ＣＨ００６」には、音声名：「擬似連ボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、擬似連演出が実行されるときに出力可能な楽曲である。
【３１９５】
「ＣＨ００７」には、音声名：「第Ｘボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、高Ｂ状態のリーチ前期間に出力可能な楽曲である。
【３１９６】
「ＣＨ００８」には、音声名：「第Ｙボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、高Ｂ状態のリーチ前期間に出力可能な楽曲である。
【３１９７】
「ＣＨ００９」には、音声名：「第Ｚボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、高Ｂ状態のリーチ前期間に出力可能な楽曲である。
【３１９８】
「ＣＨ０１０」には、音声名：「高ＢＳＰインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、高Ｂ状態のＳＰリーチ期間に出力可能な楽曲である。
【３１９９】
「ＣＨ０１１」には、音声名：「大当りＦＦインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、大当りＦＦ期間（大当りファンファーレ期間）に出力可能な楽曲である。
【３２００】
「ＣＨ０１２」には、音声名：「大当りＥＤボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャ５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、大当りＥＤ期間（大当りエンディング期間）に出力可能な楽曲である。
【３２０１】
「ＣＨ０１３」には、音声名：「大当りＲＤインスト楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、大当りＲＤ期間（大当りラウンド期間）に出力可能な楽曲である。
【３２０２】
「ＣＨ０１４」には、音声名：「大当りＲＤボーカル楽曲」、基本音量：「３」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～１５」が記憶されている。
この音声は、大当りＲＤ期間（大当りラウンド期間）に出力可能な楽曲である。

【３２０３】
「ＣＨ００１」～「ＣＨ００３」の各楽曲は、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときに、リーチ前期間やノーマルリーチ期間に出力される楽曲であり、これらの楽曲を適宜「低Ｂインスト楽曲」と称する。
【３２０４】
「ＣＨ００７」～「ＣＨ００９」の各楽曲は、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときに、リーチ前期間に出力される楽曲であり、これらの楽曲を適宜「高Ｂボーカル楽曲」と称する。
【３２０５】
＜演出系音声＞
本実施形態では、演出系音声の音データは「ＣＨ１０１」～「ＣＨ１２３」等のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、演出系音声の音データは、その音声を出力するタイミングになると、「ＣＨ１０１」～「ＣＨ１２３」等のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。
【３２０６】
「ＣＨ１０１」には、音声名：「ノーマルリーチ演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、ノーマルリーチ演出が実行されるときに出力可能なノーマルリーチ演出に対応する演出音である。
【３２０７】
「ＣＨ１０２」には、音声名：「弱ＳＰリーチ演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、弱ＳＰリーチ演出が実行されるときに出力可能な弱ＳＰリーチ演出に対応する演出音である。
【３２０８】
「ＣＨ１０３」には、音声名：「強ＳＰリーチ演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、強ＳＰリーチ演出が実行されるときに出力可能な強ＳＰリーチ演出に対応する演出音である。
【３２０９】
「ＣＨ１０４」には、音声名：「通常ボタン操作促進演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、通常ボタン操作促進演出が実行されるときに出力可能な通常ボタン操作促進演出に対応する演出音である。
【３２１０】
「ＣＨ１０５」には、音声名：「チャンスボタン操作促進演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、チャンスボタン操作促進演出が実行されるときに出力可能なチャンスボタン操作促進演出に対応する演出音である。
【３２１１】
「ＣＨ１０６」には、音声名：「レバー操作促進演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、レバー操作促進演出が実行されるときに出力可能なレバー操作促進演出に対応する演出音である。

【３２１２】
「ＣＨ１０７」には、音声名：「変化演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、変化演出が実行されるときに出力可能な変化演出に対応する演出音である。
【３２１３】
「ＣＨ１０８」には、音声名：「変化煽り演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、変化煽り演出が実行されるときに出力可能な変化煽り演出に対応する演出音である。
【３２１４】
「ＣＨ１０９」には、音声名：「リーチ前セリフ演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、リーチ前セリフ演出が実行されるときに出力可能なリーチ前セリフ演出に対応する演出音である。
【３２１５】
「ＣＨ１１０」には、音声名：「ＺＯＮＥ煽り演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、ＺＯＮＥ煽り演出が実行されるときに出力可能なＺＯＮＥ煽り演出に対応する演出音である。
【３２１６】
「ＣＨ１１１」には、音声名：「ＺＯＮＥ図柄停止演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、ＺＯＮＥ図柄が停止するときに出力可能な演出音である。
【３２１７】
「ＣＨ１１２」には、音声名：「ＺＯＮＥ演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、ＺＯＮＥ演出が実行されるときに出力可能なＺＯＮＥ演出に対応する演出音である。
【３２１８】
「ＣＨ１１３」には、音声名：「ランプＳＵ演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、ランプＳＵ演出が実行されるときに出力可能なランプＳＵ演出に対応する演出音である。
【３２１９】
「ＣＨ１１４」には、音声名：「次回予告演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
この音声は、次回予告演出が実行されるときに出力可能な次回予告演出に対応する演出音である。
【３２２０】
「ＣＨ１１５」には、音声名：「カットイン演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、

出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、カットイン演出が実行されるときに出力可能なカットイン演出に対応する演出音である。
【３２２１】
　「ＣＨ１１６」には、音声名：「激熱演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、激熱演出（第１激熱演出、第２激熱演出、第３激熱演出、第４激熱演出）が実行されるときに出力可能な激熱演出に対応する演出音である。
【３２２２】
　「ＣＨ１１７」には、音声名：「レバブル演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、レバブル演出（変動開始時レバブル演出）が実行されるときに出力可能なレバブル演出に対応する演出音である。
【３２２３】
　「ＣＨ１１８」には、音声名：「リーチ前役物演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、リーチ前役物演出が実行されるときに出力可能なリーチ前役物演出に対応する演出音である。
【３２２４】
　「ＣＨ１１９」には、音声名：「強ＳＰ発展時役物演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、強ＳＰ発展時役物演出が実行されるときに出力可能な強ＳＰ発展時役物演出に対応する演出音である。
【３２２５】
　「ＣＨ１２０」には、音声名：「擬似連煽り演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、擬似連煽り演出が実行されるときに出力可能な擬似連煽り演出に対応する演出音である。
【３２２６】
　「ＣＨ１２１」には、音声名：「擬似連演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、擬似連演出が実行されるときに出力可能な擬似連演出に対応する演出音である。
【３２２７】
　「ＣＨ１２２」には、音声名：「大当り報知演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。
　この音声は、大当り報知演出が実行されるときに出力可能な大当り報知演出に対応する演出音である。大当り報知演出音には、大当り報知時レバブル演出音や大当り報知時役物演出音などが含まれるようにしてもよい。
【３２２８】
　「ＣＨ１２３」には、音声名：「はずれ報知演出音」、基本音量：「４」、チャンネル設定割合：「０～１（０～１００％）」、音量値：「１～５（１，２，３，４，５）」、出力音量：「０～２０」が記憶されている。

この音声は、はずれ報知演出が実行されるときに出力可能なはずれ報知演出に対応する演出音である。

【３２２９】

＜エラー系音声＞

本実施形態では、エラー系音声の音データは「ＣＨ２０１」～「ＣＨ２０２」等のいずれかで再生出力するように設定されている。なお、エラー系音声の音データは、その音声を出力するタイミングになると、「ＣＨ２０１」～「ＣＨ２０２」等のうちの指定されたチャンネルに記憶され、再生が終了すると、そのチャンネルから消去される。

【３２３０】

「ＣＨ２０１」には、音声名：「異常入賞エラー報知音」、基本音量：「５」、チャンネル設定割合：「１（１００％）」、音量値：「５（５）」、出力音量：「２５」が記憶されている。

この音声は、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７の開放時などの所定の期間以外において遊技球が入賞した場合に検出されるエラー音である。

【３２３１】

「ＣＨ２０２」には、音声名：「磁気検出エラー報知音」、基本音量：「５」、チャンネル設定割合：「１（１００％）」、音量値：「５（５）」、出力音量：「２５」が記憶されている。

この音声は、主基板１１に接続される磁気検出センサによって所定の値以上の磁力を検出した場合に検出されるエラー音である。

【３２３２】

ここで、図１４－６５～図１４－６７に示すように、音声種別に応じて基本音量が異なる。具体的には、エラー系報知音は、基本音量が最大の「５」である。一方で、楽曲系音声や演出系音声の音データは、基本音量が「４」以下（「３」又は「４」）である。これは、楽曲系音声や演出系音声は、各種エラーと比較して、遊技者による不正行為に直接関連する可能性が低く、遊技者や店舗の従業員に報知する優先度が低いためである。

【３２３３】

また、各種音声の音データのうち、音声種別に応じて基本音量が異なる。本例では、楽曲系音声は、基本音量が「３」である。一方で、演出系音声は、基本音量が「４」である。

【３２３４】

なお、このような形態に限らず、楽曲系音声の音データや演出系音声の音データに対して、複数の基本音量が設定されてもよい。

【３２３５】

［フェード、ミュート］

次に、「出力音量」を変化させる処理であるフェード（フェードアウト、フェードイン）、及び、ミュートについて説明をする。これらのフェードアウト、フェードイン、ミュートは、図１４－６５～図１４－６７に示す「チャンネル設定割合」を変化させることにともない、「出力音量」を変化させることで実行される。

【３２３６】

ここで、フェードアウトにおいては、出力中の音声のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から徐々に減少させ「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させ「０」とする処理が実行される。また、フェードインにおいては、出力中の音声のチャンネル設定割合を「０（０％）」から徐々に増加させ「１（１００％）」とする処理を実行することによって、出力音量を徐々に増加させ最大値とする処理が実行される。

【３２３７】

また、ミュートにおいては、「０（０％）」より大きい何れかのチャンネル設定割合で出力中の音声のチャンネル設定割合を「０（０％）」とする処理を実行することによって、出力中の音声の出力音量を「０」とする処理が実行される。なお、ミュートが実行され

ている状態においては、出力音量が「０」であるが、音声自体は再生されている。なお、遊技者に報知するべき優先度が高いエラー系報知音が出力されている場合は、他のチャンネルの音声は、全てミュートされてもよい。

【３２３８】

このように、フェードアウトでは、出力中の音声の出力音量が段階的に低下して最終的に「０」になる（例えば、１（１００％）→０．５（５０％）→０（０％）となる）のに対して、ミュートでは、出力中の音声の出力音量が直ちに「０」となる（例えば、１（１００％）→０（０％）となる）。すなわち、ミュートは、フェードアウトよりも短い時間で演出音の出力音量を低下させる（０とする）制御であり、時間あたりの出力音量の低下度合が高い制御である。

【３２３９】

なお、上記に示したエラー系報知音とは異なるエラー系報知音が、出力されるようにしてもよい。それらのエラー系報知音の一例を以下に示す。

【３２４０】

「ＣＨ２０３」には、音声名：「満タンエラー報知音」、基本音量：「５」、チャンネル設定割合：「１（１００％）」、音量値：「５（５）」、出力音量：「２５」が記憶されている。

この音声は、パチンコ遊技機１に備えられた上皿が満タンになったことを検出したときのエラー音であり、「球を抜いてください」等の音声が含まれるものとする。

【３２４１】

「ＣＨ２０４」には、音声名：「左打ち注意喚起エラー報知音」、基本音量：「５」、チャンネル設定割合：「１（１００％）」、音量値：「５（５）」、出力音量：「２５」が記憶されている。

この音声は、低Ｂ状態に右打ちを検出したときや、高Ｂ状態から低Ｂ状態に制御されたときのエラー音（注意喚起音）であり、「左打ちしてください」等の音声が含まれるものとする。

【３２４２】

「ＣＨ２０５」には、音声名：「右打ち注意喚起エラー報知音」、基本音量：「５」、チャンネル設定割合：「１（１００％）」、音量値：「５（５）」、出力音量：「２５」が記憶されている。

この音声は、高Ｂ状態に左打ちを検出したときや、大当り遊技状態に制御されたときや、高Ｂ状態に制御されたときのエラー音（注意喚起音）であり、「右打ちしてください」等の音声が含まれるものとする。

【３２４３】

また、異常入賞エラー報知音や磁気検出エラー報知音が出力されるときは、それまで出力されていた楽曲（インスト楽曲、ボーカル楽曲）の出力を制限（ミュート等）するようにしてもよい。一方で、満タンエラー報知音や左打ち注意喚起エラー報知音や右打ち注意喚起エラー報知音が出力されるときは、それまで出力されていた楽曲（インスト楽曲、ボーカル楽曲）の出力を制限（フェードアウトして低音量（出力音量：２０％）等）するようにしてもよい。

【３２４４】

［楽曲制限演出］

本実施形態では、予告演出のうち、スピーカ８Ｌ、８Ｒから何れかの楽曲系音声が出力されているときに予告演出が実行される場合、それまで出力されていた楽曲系音声の出力を制限し、予告演出に対応する演出系音声の出力を優先する予告演出がある。このような予告演出を、「楽曲制限演出」と称する。なお、予告演出のうち、楽曲制限演出とは異なる演出を、「楽曲非制限演出」と称する。

【３２４５】

［楽曲制限演出一覧データ］

図１４－６８及び図１４－６９は、本実施形態における楽曲制限演出の一覧を示すデー

タの具体例の説明図である。図１４－６８及び図１４－６９では、
【３２４６】
［低Ｂ：楽曲制限演出一覧データ］
図１４－６８は、本実施形態における低Ｂ状態に制御されているときの、楽曲制限演出の一覧を示すデータの具体例の説明図である。図１４－６８では、低Ｂリーチ前演出、低Ｂノーマルリーチ演出、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出、及び、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のそれぞれの予告演出のうち、楽曲制限演出である予告演出が示されている。
【３２４７】
低Ｂリーチ前演出のうち、変動開始時レバブル演出、リーチ前役物演出、アクティブ変化演出（赤変化）、アクティブ変化煽り演出（強変化煽り）、チャンスボタン操作促進演出、第２リーチ前セリフ演出、ＺＯＮＥ演出、ＺＯＮＥ煽り演出、擬似連演出、擬似連煽り演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【３２４８】
低ノーマルリーチ演出のうち、次回予告演出、第１激熱演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【３２４９】
低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうち、カットイン演出、ＣＵタイトル演出、ＣＵ字幕演出、ＣＵキャラ演出、ＣＵエフェクト演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【３２５０】
低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうち、強ＳＰ発展時役物演出、第２激熱演出、レバー操作促進演出、大当り報知演出、はずれ報知演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【３２５１】
［高Ｂ：楽曲制限演出一覧データ］
図１４－６９は、本実施形態における高Ｂ状態に制御されているときの、楽曲制限演出の一覧を示すデータの具体例の説明図である。図１４－６９では、高Ｂリーチ前演出、及び、高ＢＳＰリーチ演出のそれぞれの予告演出のうち、楽曲制限演出である予告演出が示されている。
【３２５２】
高Ｂリーチ前演出のうち、変動開始時レバブル演出、リーチ前役物演出、アクティブ変化演出（赤変化）、アクティブ変化煽り演出（強変化煽り）、期待度表示演出、第３激熱演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【３２５３】
高ＢＳＰリーチ演出のうち、第４激熱演出、高Ｂボタン操作促進演出、大当り報知演出、はずれ報知演出などが、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【３２５４】
［変動中楽曲出力制限設定処理］
図１４－７０～図１４－７２は、可変表示の実行中に実行される演出決定処理を示すフローチャートである。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１４－２９に示した演出制御プロセス処理における可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）において、図１４－７０～図１４－７２に示す変動中楽曲出力制限設定処理を実行する。
【３２５５】
先ず、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の変動表示を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２０１０）。
第１特別図柄の変動表示を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２０１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２４６０に処理を進める。
【３２５６】
第１特別図柄の変動表示を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２０１０：ＹＥＳ）、リーチ前役物演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２０４０）。
リーチ前役物演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２０４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２０６０に処理を進める。

【３２５７】
リーチ前役物演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２０４０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２０５０）。
【３２５８】
（楽曲制限設定処理）
この楽曲制限設定処理は、出力されている楽曲の出力を制限するための処理である。楽曲制限設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲制限設定処理プログラムに従って、出力されている楽曲の出力の制限を設定することができる。
【３２５９】
本実施形態では、出力中の楽曲の制限方法として、以下に示すようなものがある。
・出力音量低下
・出力音量ミュート
・出力停止
【３２６０】
出力音量低下とは、出力中の音声のチャンネル設定割合を「１（１００％）」からその値よりも低い値に直ちに減少させる処理を実行することによって、出力音量を直ちに減少させる制限方法である。この場合、「１（１００％）」よりも低い値のチャンネル設定割合とは、「１（１００％）」より低い値であればよく、「０．５（５０％）」や「０．２（２０％）」や「０（０％）」などであってもよい。
なお、出力音量低下では、出力中の音声のチャンネル設定割合を「１（１００％）」からその値よりも低い値にフェードアウトで減少させる処理を実行することによって、出力音量を徐々に減少させる制限方法も含めるようにしてもよい。
【３２６１】
出力音量ミュートとは、出力中の音声のチャンネル設定割合を「１（１００％）」から「０（０％）」に直ちに減少させるミュート処理を実行することによって、出力音量を直ちに減少させる制限方法である。
【３２６２】
出力停止とは、出力中の音声の出力自体を中止することによって、それまで出力されていた音声の出力を制限する制限方法である。
【３２６３】
本実施形態では、楽曲制限設定処理において、楽曲の制限方法として、前述した制限方法のうち何れの制限方法が用いられてもよいものとする。詳しくは後述するが、変動中楽曲出力制限設定処理において、各予告演出の実行に対応して楽曲制限設定処理が実行される。これらの楽曲制限設定処理のうち、一の楽曲制限設定処理において、前述した制限方法のうち何れかの制限方法が用いられ、他の楽曲制限設定処理において、前述した制限方法のうち何れかの制限方法が用いられるようにしてもよい。
【３２６４】
ステップＴＭ２０４０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２０５０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化演出（赤変化）を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２０６０）。
変化演出（赤変化）を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２０６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２０８０に処理を進める。
【３２６５】
変化演出（赤変化）を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２０６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２０７０）。
【３２６６】
ステップＴＭ２０６０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２０７０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化煽り演出（強変化煽り）を実行しているか否かを判定する（ステップ

ＴＭ２０８０）。
　変化煽り演出（強変化煽り）を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２０８０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２１００に処理を進める。
【３２６７】
　変化煽り演出（強変化煽り）を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２０８０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２０９０）。
【３２６８】
　ステップＴＭ２０８０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２０９０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンスボタン操作促進演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２１００）。
　チャンスボタン操作促進演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２１００：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２１２０に処理を進める。
【３２６９】
　チャンスボタン操作促進演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２１００：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２１１０）。
【３２７０】
　ステップＴＭ２１００：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２１１０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２リーチ前セリフ演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２１２０）。
　第２リーチ前セリフ演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２１２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２１４０に処理を進める。
【３２７１】
　第２リーチ前セリフ演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２１２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２１３０）。
【３２７２】
　ステップＴＭ２１２０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２１３０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ煽り演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２１４０）。
　ＺＯＮＥ煽り演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２１４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２１６０に処理を進める。
【３２７３】
　ＺＯＮＥ煽り演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２１４０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２１５０）。
【３２７４】
　ステップＴＭ２１４０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２１５０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２１６０）。
　ＺＯＮＥ演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２１６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２１８０に処理を進める。
【３２７５】
　ＺＯＮＥ演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２１６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２１７０）。
【３２７６】
　ステップＴＭ２１６０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２１７０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連煽り演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２１８０）。

擬似連煽り演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２１８０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２２００に処理を進める。

【３２７７】

擬似連煽り演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２１８０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２１９０）。

【３２７８】

ステップＴＭ２１８０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２１９０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２２００）。

擬似連演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２２００：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２２２０に処理を進める。

【３２７９】

擬似連演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２２００：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２２１０）。

【３２８０】

ステップＴＭ２２００：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２２１０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次回予告演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２２２０）。

次回予告演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２２２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２２４０に処理を進める。

【３２８１】

次回予告演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２２２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２２３０）。

【３２８２】

ステップＴＭ２２２０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２２３０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１激熱演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２２４０）。

第１激熱演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２２４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２２６０に処理を進める。

【３２８３】

第１激熱演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２２４０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２２５０）。

【３２８４】

ステップＴＭ２２４０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２２５０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２２６０）。

カットイン演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２２６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２２８０に処理を進める。

【３２８５】

カットイン演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２２６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２２７０）。

【３２８６】

ステップＴＭ２２６０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２２７０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵタイトル演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２２８０）。

ＣＵタイトル演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２２８０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２３００に処理を進める。

【３２８７】

ＣＵタイトル演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２２８０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２２９０）。

【３２８８】
ステップＴＭ２２８０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２２９０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵ字幕演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２３００）。
ＣＵ字幕演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２３００：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２３２０に処理を進める。
【３２８９】
ＣＵ字幕演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２３００：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２３１０）。
【３２９０】
ステップＴＭ２３００：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２３１０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵキャラ演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２３２０）。
ＣＵキャラ演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２３２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２３４０に処理を進める。
【３２９１】
ＣＵキャラ演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２３３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２３３０）。
【３２９２】
ステップＴＭ２３２０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２３３０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＵエフェクト演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２３４０）。
ＣＵエフェクト演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２３４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２３６０に処理を進める。
【３２９３】
ＣＵエフェクト演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２３４０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２３５０）。
【３２９４】
ステップＴＭ２３４０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２３５０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰ発展時役物演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２３６０）。
強ＳＰ発展時役物演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２３６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２３８０に処理を進める。
【３２９５】
強ＳＰ発展時役物演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２３６０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２３７０）。
【３２９６】
ステップＴＭ２３６０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２３７０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２激熱演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２３８０）。
第２激熱演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２３８０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２４００に処理を進める。
【３２９７】
第２激熱演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２３８０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２３９０）。
【３２９８】
ステップＴＭ２３８０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２３９０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２４

００）。
　レバー操作促進演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２４００：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２４２０に処理を進める。
【３２９９】
　レバー操作促進演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２４００：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２４１０）。
【３３００】
　ステップＴＭ２４００：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２４１０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂ状態における大当り報知演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２４２０）。
　低Ｂ状態における大当り報知演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２４２０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２４４０に処理を進める。
【３３０１】
　低Ｂ状態における大当り報知演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２４２０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２４３０）。
【３３０２】
　ステップＴＭ２４２０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２４３０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低Ｂ状態におけるはずれ報知演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２４４０）。
　低Ｂ状態におけるはずれ報知演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２４４０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２４６０に処理を進める。
【３３０３】
　低Ｂ状態におけるはずれ報知演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２４４０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行し（ステップＴＭ２４５０）、そのまま処理を終了する。
【３３０４】
　ステップＴＭ２０１０：ＮＯの後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の変動表示を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２４６０）。
　第２特別図柄の変動表示を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２４６０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【３３０５】
　第２特別図柄の変動表示を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２４６０：ＹＥＳ）、高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２４９０）。
　高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２４９０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２５１０に処理を進める。
【３３０６】
　高Ｂ状態におけるリーチ前役物演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２４９０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２５００）。
【３３０７】
　ステップＴＭ２４９０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２５００の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における変化演出（赤変化）を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２５１０）。
　高Ｂ状態における変化演出（赤変化）を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２５１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２５３０に処理を進める。
【３３０８】
　高Ｂ状態における変化演出（赤変化）を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２

５１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２５２０）。

【３３０９】

ステップＴＭ２５１０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２５２０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における変化煽り演出（強変化煽り）を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２５３０）。

高Ｂ状態における変化煽り演出（強変化煽り）を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２５３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２５５０に処理を進める。

【３３１０】

高Ｂ状態における変化煽り演出（強変化煽り）を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２５３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２５４０）。

【３３１１】

ステップＴＭ２５３０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２５４０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度表示演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２５５０）。

期待度表示演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２５５０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２５７０に処理を進める。

【３３１２】

期待度表示演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２５５０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２５６０）。

【３３１３】

ステップＴＭ２５５０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２５６０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３激熱演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２５７０）。

第３激熱演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２５７０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２５９０に処理を進める。

【３３１４】

第３激熱演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２５７０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２５８０）。

【３３１５】

ステップＴＭ２５７０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２５８０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４激熱演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２５９０）。

第４激熱演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２５９０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２６１０に処理を進める。

【３３１６】

第４激熱演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２５９０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２６００）。

【３３１７】

ステップＴＭ２５９０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２６００の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２６１０）。

高Ｂボタン操作促進演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２６１０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２６３０に処理を進める。

【３３１８】

高Ｂボタン操作促進演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２６１０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２６２０）。

【３３１９】
ステップＴＭ２６１０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２６２０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態における大当り報知演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２６３０）。
高Ｂ状態における大当り報知演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２６３０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＴＭ２６５０に処理を進める。
【３３２０】
高Ｂ状態における大当り報知演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２６３０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行する（ステップＴＭ２６４０）。
【３３２１】
ステップＴＭ２６３０：ＮＯ、又は、ステップＴＭ２６４０の処理の後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態におけるはずれ報知演出を実行しているか否かを判定する（ステップＴＭ２６５０）。
高Ｂ状態におけるはずれ報知演出を実行していないと判定する場合（ステップＴＭ２６５０：ＮＯ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、そのまま処理を終了する。
【３３２２】
高Ｂ状態におけるはずれ報知演出を実行していると判定する場合（ステップＴＭ２６５０：ＹＥＳ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、楽曲出力制限設定処理を実行し（ステップＴＭ２６６０）、そのまま処理を終了する。
【３３２３】
なお、この図１４－７０～図１４－７２のフローチャートの各ステップは、変動中楽曲出力制限設定処理の一例に過ぎず、このフローチャートに示されていない楽曲制限演出が実行された場合には、楽曲制限設定処理を実行し、出力されている楽曲が制限されるものとする。
【３３２４】
［低Ｂ：強ＳＰリーチ発展時のリーチフローと楽曲系音声］
図１４－７３は、本実施形態における、低Ｂ状態に制御されているときに強ＳＰリーチに発展する場合であって、擬似連演出が実行されない場合の、リーチフローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。
【３３２５】
図１４－７３（１）は、低Ｂ状態に制御されているときに、弱ＳＰリーチを経由して強ＳＰリーチに発展する場合であって、擬似連演出が実行されない場合（パターン１）の、リーチフローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。
【３３２６】
先ず、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおけるリーチ前期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）、または、第Ｂインスト楽曲（第１パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【３３２７】
次いで、リーチ前期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、ノーマルリーチ期間に、第Ａインスト楽曲（第２パート）、または、第Ｃインスト楽曲などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
また、リーチ前期間に、第Ｂインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、ノーマルリーチ期間に、第Ｂインスト楽曲（第２パート）、または、第Ｃインスト楽曲などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【３３２８】
次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける弱ＳＰリーチ期間に、弱ＳＰインスト楽曲などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【３３２９】
次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける強ＳＰリーチ期間（第１パ

ート）に、強ＳＰボーカル楽曲（第１パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【３３３０】

次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける強ＳＰリーチ期間（第２パート）に、強ＳＰボーカル楽曲（第２パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【３３３１】

次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける強ＳＰリーチ期間（第３パート）に、当該変動表示の表示結果が「大当り」の場合、強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお、当該変動表示の表示結果が「はずれ」の場合、いずれの楽曲もスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されない。

【３３３２】

図１４－７３（２）は、低Ｂ状態に制御されているときに、弱ＳＰリーチを経由せずに強ＳＰリーチに発展する場合であって、擬似連演出が実行されない場合（パターン２）の、リーチフローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。

【３３３３】

先ず、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおけるリーチ前期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）、または、第Ｂインスト楽曲（第１パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【３３３４】

次いで、リーチ前期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、ノーマルリーチ期間に、第Ａインスト楽曲（第２パート）、または、第Ｃインスト楽曲などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

また、リーチ前期間に、第Ｂインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、ノーマルリーチ期間に、第Ｂインスト楽曲（第２パート）、または、第Ｃインスト楽曲などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【３３３５】

次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける強ＳＰリーチ期間（第１パート）に、強ＳＰボーカル楽曲（第１パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【３３３６】

次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける強ＳＰリーチ期間（第２パート）に、強ＳＰボーカル楽曲（第２パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【３３３７】

次いで、遊技状態が低Ｂ状態に制御されているときにおける強ＳＰリーチ期間（第３パート）に、当該変動表示の表示結果が「大当り」の場合、強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお、当該変動表示の表示結果が「はずれ」の場合、いずれの楽曲もスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されない。

【３３３８】

［低Ｂ：擬似連フローと楽曲系音声］

図１４－７４は、本実施形態における、低Ｂ状態に制御されているときに擬似連演出が実行されない場合の、擬似連フローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。

【３３３９】

図１４－７４（１）は、低Ｂ状態に制御されているときに擬似連演出が１回実行される場合の、擬似連フローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。

【３３４０】

先ず、リーチ前期間における変動表示を開始してから１回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）、または、第Ｂインスト楽曲（第１パー

ト）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお、リーチ前期間における変動表示を開始してから１回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第Ａインスト楽曲の第２パート、第Ｂインスト楽曲の第２パートまで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される場合があってもよい。

【３３４１】

次いで、第Ａインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、１回目の擬似連演出が実行されてからリーチ前期間が終了するまでの期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）などが楽曲の冒頭からスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

また、第Ｂインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、１回目の擬似連演出が実行されてからリーチ前期間が終了するまでの期間に、第Ｂインスト楽曲（第１パート）などが楽曲の冒頭からスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【３３４２】

ノーマルリーチ期間以降に出力される楽曲については、前述した図１４－７３と同様であるので、説明を省略する。

【３３４３】

図１４－７４（２）は、低Ｂ状態に制御されているときに擬似連演出が２回実行される場合の、擬似連フローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。

【３３４４】

先ず、リーチ前期間における変動表示を開始してから１回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）、または、第Ｂインスト楽曲（第１パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお、リーチ前期間における変動表示を開始してから１回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第Ａインスト楽曲の第２パート、第Ｂインスト楽曲の第２パートまで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される場合があってもよい。

【３３４５】

次いで、第Ａインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、１回目の擬似連演出が実行されてから２回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第Ａインスト楽曲（第１パート）などが楽曲の冒頭からスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

また、第Ｂインスト楽曲（第１パート）が出力されていた場合、１回目の擬似連演出が実行されてから２回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に、第Ｂインスト楽曲（第１パート）などが楽曲の冒頭からスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【３３４６】

次いで、１回目の擬似連演出が実行されてから２回目の擬似連演出が実行されるまでの期間に出力されていた楽曲の種類に関わらず、２回目の擬似連演出が実行されてからリーチ前期間が終了するまでの期間に、擬似連ボーカル楽曲などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【３３４７】

ノーマルリーチ期間以降に出力される楽曲については、前述した図１４－７３と同様であるので、説明を省略する。

【３３４８】

［演出ステージ］

本実施形態では、低Ｂ状態に制御されているときの演出ステージとして、複数の演出ステージが設けられている。本例では、演出ステージとして、Ａステージと、Ｂステージとがあり、これらの各ステージに応じて、画像表示装置５に表示される背景画像や対応表示（アクティブ表示、保留表示）の形状、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される低Ｂインスト楽曲の種類などが異なっている。

【３３４９】

＜Ａステージの演出例＞

図１４－７５（１Ａ）及び（２Ａ）は、演出ステージがＡステージに制御されているときに関連した演出画像と音声の一例を示す説明図である。

【３３５０】
先ず、図１４－７５（１Ａ）に示すように、演出ステージがＡステージに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ａステージに制御されていることに基づいて、画像表示装置５に背景画像としてＡ背景画像（本例では、山と太陽とを含む背景画像）を表示させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲（本例では、第Ａインスト楽曲（第１パート））を出力させる。
【３３５１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させ、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域に、通常態様のアクティブ表示ＡＡ（本例では、白色の丸形表示）を表示させている。
【３３５２】
次いで、図１４－７５（２Ａ）に示すように、変動パターンにおけるノーマルリーチ期間に移行するべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒにおいて、リーチ状態となるように飾り図柄（本例では、「２」の飾り図柄）を停止表示させるとともに、画面中央上部に「リーチ」の文字を表示させる。
【３３５３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲（本例では、第Ａインスト楽曲（第１パート）、又は、第Ｃインスト楽曲）を出力させる。
【３３５４】
＜Ｂステージの演出例＞
図１４－７５（１Ｂ）及び（２Ｂ）は、演出ステージがＢステージに制御されているときに関連した演出画像と音声の一例を示す説明図である。
【３３５５】
先ず、図１４－７５（１Ｂ）に示すように、演出ステージがＢステージに制御されているときに、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始し、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｂステージに制御されていることに基づいて、画像表示装置５に背景画像としてＢ背景画像（本例では、海と太陽とを含む背景画像）を表示させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲（本例では、第Ｂインスト楽曲（第１パート））を出力させる。
【３３５６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させ、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域に、通常態様のアクティブ表示ＡＢ（本例では、白色六角形のオブジェクト）を表示させている。
【３３５７】
次いで、図１４－７５（２Ｂ）に示すように、変動パターンにおけるノーマルリーチ期間に移行するべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒにおいて、リーチ状態となるように飾り図柄（本例では、「２」の飾り図柄）を停止表示させるとともに、画面中央上部に「リーチ」の文字を表示させる。
【３３５８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲（本例では、第Ｂインスト楽曲（第１パート）、又は、第Ｃインスト楽曲）を出力させる。
【３３５９】
なお、ノーマルリーチ演出として、リーチ成立演出が実行されるようにしてよい。リーチ成立演出は、飾り図柄のリーチが成立したタイミングで、画像表示装置５の画面中央にリーチライン表示が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒからリーチ成立ボイス音「リーチ！！」等が出力される。このリーチ成立演出が、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【３３６０】

リーチ成立演出におけるリーチ成立ボイス音「リーチ！！」は、演出ステージが何れの演出ステージに制御されているかに関わらず、共通のリーチ成立ボイス音であってもよいし、異なるリーチ成立ボイス音であってもよい。

【３３６１】

リーチ成立後に、第Ａインスト楽曲（第２パート）または第Ｂインスト楽曲（第２パート）が出力される場合、リーチ成立ボイス音が出力されたときに、それまで出力されていた第Ａインスト楽曲（第１パート）または第Ｂインスト楽曲（第１パート）の出力を制限（一時的な出力停止、フェードアウト等）し、当該リーチ成立ボイス音の出力が終了すると、楽曲の出力の制限を解除し、対応した楽曲の第２パートを出力する。

【３３６２】

また、リーチ成立後に、第Ｃインスト楽曲が出力される場合、リーチ成立ボイス音が出力されたときに、それまで出力されていた第Ａインスト楽曲（第１パート）または第Ｂインスト楽曲（第１パート）の出力を制限（完全な出力停止（出力終了））し、当該リーチ成立ボイス音の出力が終了すると、第Ｃインスト楽曲を出力する。

【３３６３】

［各演出例］

本実施形態における各演出の演出例に関して、図１４－７６～図１４－１１８を用いて説明する。

【３３６４】

［特徴部０３ＴＭ］における図では、演出例の説明のために、便宜的に、画像表示装置５の近傍（右下方）にスティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ等の操作部や、画像表示装置５の近傍（右上方）に演出ランプ９０等を示している場合がある。各装置（画像表示装置５、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ、演出ランプ９０等）の実際の位置関係は、図１４－１に示した通りである。

【３３６５】

また、［特徴部０３ＴＭ］における図では、演出例の特徴を明確に説明するために、画像表示装置５の近傍（下方）にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声（演出音）と、その出力タイミングとを示すタイムチャートが図示されているが、ここに図示されている音声（演出音）は実際にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている音声の一部に過ぎず、他の音声が出力されている場合があるものとする。

【３３６６】

また、［特徴部０３ＴＭ］における図では、演出例の特徴を明確に説明するために、画像表示装置５の近傍（下方）にロゴ役物ＹＭの位置と、それが位置するタイミングとを示すタイムチャートが図示されている。また、画像表示装置５の近傍（上方や重複する位置等）にロゴ役物ＹＭが図示されている場合があるが、ここに図示されているロゴ役物ＹＭは、実際にロゴ役物ＹＭが位置している一例に過ぎず、画像表示装置５の近傍（上方や重複する位置等）にロゴ役物ＹＭが図示されていない場合でも、ロゴ役物ＹＭが図の何れかの領域に位置している場合があってもよいものとする。

【３３６７】

［低Ｂ：変動開始時レバブル演出］

図１４－７６は、低Ｂ状態に制御されているときに、変動開始時レバブル演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【３３６８】

図１４－７６（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ａステージに制御されていることに基づいて、画像表示装置５に背景画像としてＡ背景画像（本例では、山と太陽とを含む背景画像）を表示させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲を出力させる。

【３３６９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させ、画像表示装置５の小図柄表示エリアにお

いて、小図柄の変動表示を開始させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域に、通常態様のアクティブ表示ＡＡ（本例では、白色の丸形の表示）を表示させている。

【３３７０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出を実行し、スティックコントローラ３１Ａを振動させ、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ）を白色に発光させる。

【３３７１】

このとき、本パチンコ遊技機１に備えられた他の演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）は、変動開始時レバブル演出とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光している。

【３３７２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出が実行されても、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。

【３３７３】

次いで、図１４－７６（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出を終了し、スティックコントローラ３１Ａの振動を終了させる。

【３３７４】

以降に示す演出例において、演出ステージがＡステージに制御されていることに関する情報（背景画像、対応表示、低Ｂインスト楽曲）についての説明を省略する場合がある。

【３３７５】

［低Ｂ：リーチ成立前役物演出］

図１４－７７は、低Ｂ状態に制御されているときに、リーチ成立前役物演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【３３７６】

図１４－７７（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を実行しているときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常ボタン操作促進演出（第３パート）を実行しており、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示（本例では、白色に発光したプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトと、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）が表示されている。

【３３７７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲を出力している。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物を初期位置に位置させている。

【３３７８】

次いで、図１４－７７（２）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ成立前役物演出を実行し、ロゴ役物ＹＭを初期位置から中間進出位置に動作させる。

【３３７９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限（本例では、出力音量を５０％に低下）させるとともに、リーチ前役物演出音を出力させる。

【３３８０】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ前役物演出を開始してから１５００ｍｓ経過すると（ロゴ役物ＹＭが中間進出位置に停止しているタイミングで）、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させていたリーチ前役物演出音の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）とともに、リーチ前役物演出音の出力を終了させる。

【３３８１】

次いで、図１４－７７（３）に示すように、リーチ前役物演出を終了させるべきタイミ

ングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ成立前役物演出を終了し、ロゴ役物ＹＭを中間進出位置から初期位置に動作させる。

【３３８２】

［低Ｂ：変化演出（青変化）］

図１４－７８は、低Ｂ状態に制御されているときに、変化演出のうちアクティブ変化演出（青変化）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【３３８３】

図１４－７８（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。

【３３８４】

次いで、図１４－７８（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ変化演出（青変化）を実行すると、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域のアクティブ表示を通常態様ＡＡから青色態様ＡＡ１（本例では、青色の丸形表示）に変化させる。

【３３８５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化演出音（青変化演出音）を出力させる。

【３３８６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。

【３３８７】

［低Ｂ：変化演出（赤変化）］

図１４－７９は、低Ｂ状態に制御されているときに、変化演出のうちアクティブ変化演出（赤変化）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【３３８８】

図１４－７９（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。

【３３８９】

次いで、図１４－７９（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ変化演出（赤変化）を実行すると、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域のアクティブ表示を通常態様ＡＡから赤色態様ＡＡ２（本例では、赤色の丸形表示）に変化させる。

【３３９０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化演出音（赤変化演出音）を出力させる。

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を５０％に減少させる）。

【３３９１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スティックコントローラ３１Ａを振動させ、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ等）を赤色に発光させる。

【３３９２】

このとき、本パチンコ遊技機１に備えられた他の演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）は、アクティブ変化演出（赤変化）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光している。

【３３９３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、アクティブ変化演出（赤変化）を終了し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化演出音（赤変化演出音）の出力を終了させる。

【３３９４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂイ

ンスト楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）。
【３３９５】
［低Ｂ：変化煽り演出（弱変化煽り）］
図１４－８０は、低Ｂ状態に制御されているときに、変化煽り演出（弱変化煽り）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３３９６】
図１４－８０（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。
【３３９７】
次いで、図１４－８０（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化煽り演出（弱変化煽り）を実行すると、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域の通常態様のアクティブ表示ＡＡの周りに弱変化煽りエフェクト表示ＦＥ１を表示させる。
【３３９８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化煽り演出音（弱変化煽り音）を出力させる。
【３３９９】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。
【３４００】
［低Ｂ：変化煽り演出（強変化煽り）］
図１４－８１は、低Ｂ状態に制御されているときに、変化煽り演出（強変化煽り）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３４０１】
図１４－８１（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。
【３４０２】
次いで、図１４－８１（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化煽り演出（強変化煽り）を実行すると、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域の通常態様のアクティブ表示ＡＡの周りに強変化煽りエフェクト表示ＦＥ２を表示させる。
【３４０３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化煽り演出音（強変化煽り音）を出力させる。
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を５０％に減少させる）。
【３４０４】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変化煽り演出（強変化煽り）を終了し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから変化煽り演出音（強変化煽り演出音）の出力を終了させる。
【３４０５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）。
【３４０６】
［低Ｂ：第１リーチ前セリフ演出、通常ボタン操作促進］
図１４－８２～図１４－８４は、低Ｂ状態に制御されているときに、第１リーチ前セリフ演出と通常ボタン操作促進が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３４０７】
図１４－８２（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様である部分についての説明を省略する。
【３４０８】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常ボタン操作促進演出（第１パート）を実行し

、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するボタン形成エフェクト表示ＢＥを表示させる。
【３４０９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常ボタン操作促進演出音としてボタン操作促進演出事前示唆音を出力させる。
【３４１０】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。
【３４１１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ等）を何れの発光もさせない。
【３４１２】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、他の演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）を、通常ボタン操作促進演出（第１パート）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光させる。
【３４１３】
次いで、図１４－８２（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常ボタン操作促進演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示ＢＴ（本例では、白色に発光したプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトと、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を表示させる。
【３４１４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから通常ボタン操作促進演出音（本例では、キャラボイス音（キャラＡによる「押せ！！」のボイス音）と効果音とを含む音声）を出力させる。
【３４１５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに備えられたランプを、通常ボタン操作促進演出（第２パート）に対応する白色で点滅発光させる。
【３４１６】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、他の演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）を、通常ボタン操作促進演出（第２パート）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光させる。
【３４１７】
次いで、図１４－８３（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常ボタン操作促進演出（第３パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示ＢＴを継続して表示させる。このとき、遊技者にプッシュボタン３１Ｂを操作するように促すために、通常ボタン操作促進表示のプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトが上下に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、通常ボタン操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。
【３４１８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに備えられたランプを、通常ボタン操作促進演出（第３パート）に対応する白色で点滅発光させる。
【３４１９】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、他の演出ランプ９０を、通常ボタン操作促進演出（第３パート）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光させる。
【３４２０】
次いで、図１４－８３（４）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１リーチ前セリフ演出（白セリフ：第１パート）を実行し、画像表示装置５の画面下部に、キャラアイコンを含むアイコンウィンドウ

ＩＷ１（本例では、キャラＡのキャラアイコンを含む白色のアイコンウィンドウ）を表示させる。
【３４２１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第１リーチ前セリフ演出音（第１効果音）を出力させる。第１効果音は、白色のアイコンウィンドウＩＷ１の表示に対応する効果音である。
【３４２２】
次いで、図１４－８４（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１リーチ前セリフ演出（白セリフ：第２パート）を実行し、第１リーチ前セリフ演出（第１パート）でのアイコンウィンドウＩＷ１とともに、そのキャラクタのセリフ情報を含むセリフウィンドウＳＷ１（本例では、「いいことないかな～」の文字を含む白いセリフウィンドウ）を表示させる。
【３４２３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第１リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音と第２効果音）を出力させる。第２効果音は、白色のセリフウィンドウＳＷ１の表示に対応する効果音である。
【３４２４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。
【３４２５】
［低Ｂ：第１リーチ前セリフ演出、チャンスボタン操作促進］
図１４－８５～図１４－８７は、低Ｂ状態に制御されているときに、第１リーチ前セリフ演出とチャンスボタン操作促進が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３４２６】
図１４－８５（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様である部分についての説明を省略する。
【３４２７】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンスボタン操作促進演出（第１パート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するボタン形成エフェクト表示ＢＥを表示させる。
【３４２８】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからチャンスボタン操作促進演出音としてチャンス操作促進演出事前示唆音を出力させる。
【３４２９】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。
【３４３０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ等）を何れの発光もさせない。
【３４３１】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、他の演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）を、チャンスボタン操作促進演出（第１パート）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光させる。
【３４３２】
次いで、図１４－８５（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、チャンスボタン操作促進表示ＣＢＴ（本例では、赤色に発光したプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトと、ミニキャラＡと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を表示させる

。
【３４３３】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからチャンスボタン操作促進演出音（本例では、キャラボイス音（キャラＡによる「押して押して」のボイス音）と効果音とを含む音声）を出力させる。
【３４３４】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を５０％に減少させる）。
【３４３５】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに備えられたランプを、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）に対応する赤色で点滅発光させる。
【３４３６】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、他の演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）を、チャンスボタン操作促進演出（第２パート）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光させる。
【３４３７】
　次いで、図１４－８６（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンスボタン操作促進演出（第３パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、チャンスボタン操作促進表示ＣＢＴを継続して表示させる。このとき、遊技者にプッシュボタン３１Ｂを操作するように促すために、チャンスボタン操作促進表示のプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトが上下に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、チャンスボタン操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。
【３４３８】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プッシュボタン３１Ｂに備えられたランプを、チャンスボタン操作促進演出（第３パート）に対応する赤色で点滅発光させる。
【３４３９】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、他の演出ランプ９０を、通常ボタン操作促進演出（第３パート）とは関連しないステージＡに対応する背景対応色（本例では、黄色等）で発光させる。
【３４４０】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていたチャンスボタン操作促進演出音（本例では、キャラボイス音（キャラＡによる「押して押して」のボイス音）と効果音とを含む音声）の出力を終了させる。
【３４４１】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）。
【３４４２】
　次いで、図１４－８６（４）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第１パート）を実行し、画像表示装置５の画面下部に、キャラアイコンを含むアイコンウィンドウＩＷ２（本例では、キャラＡのキャラアイコンを含む赤色のアイコンウィンドウ）を表示させる。
【３４４３】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第１リーチ前セリフ演出音（第３効果音）を出力させる。第３効果音は、赤色のアイコンウィンドウＩＷ２の表示に対応した効果音である。
【３４４４】
　次いで、図１４－８７（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第２パート）を実行し、第１リーチ前セリフ演出（赤セリフ：第１パート）でのアイコンウィンドウＩＷ２とともに、そのキャラクタのセリフ情報を含む

セリフウィンドウＳＷ２（本例では、「大チャンスの予感！！」の文字を含む赤色のセリフウィンドウ）を表示させる。
【３４４５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第１リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音「大チャンスの予感！！」と第４効果音）を出力させる。第３効果音は、赤色のセリフウィンドウＳＷ２の表示に対応した効果音である。
【３４４６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。
【３４４７】
［低Ｂ：第２リーチ前セリフ演出］
図１４－８８は、低Ｂ状態に制御されているときに、第２リーチ前セリフ演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３４４８】
図１４－８８（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。
【３４４９】
次いで、図１４－８８（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２リーチ前セリフ演出（金セリフ：第１パート）では、画像表示装置５の画面全体に、全画面セリフ画像ＡＳＰ（本例では、キャラＢと、そのキャラＢのセリフ情報（「この後ドキドキの展開だ！！」の文字）とを含む画像）が表示される。
【３４５０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第２リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音「この後ドキドキの展開だ」と効果音）を出力させる。
【３４５１】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を５０％に減少させる）。
【３４５２】
次いで、図１４－８８（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２リーチ前セリフ演出（金セリフ：第２パート）を実行し、全画面セリフ画像ＡＳＰを継続して表示させる。
【３４５３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから第２リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音「この後ドキドキの展開だ」と効果音）の出力を終了させる。
【３４５４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）。
【３４５５】
［低Ｂ：ＺＯＮＥ演出］
図１４－８９は、低Ｂ状態に制御されているときに、ＺＯＮＥ演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３４５６】
図１４－８９（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様である部分についての説明を省略する。
【３４５７】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ煽り演出を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに、ＺＯＮＥ図柄ＺＤ（本例では、「パワフル」の文字を含む飾り図柄）がリーチとなるように停止表示させる。
【３４５８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ煽り演出音（効果音）を出力させる。

【３４５９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％に維持させる）。

【３４６０】

本例では、ここで実行されたＺＯＮＥ煽り演出が成功パターンであり、この後、ＺＯＮＥ演出が実行されるものとする。

【３４６１】

次いで、図１４－８９（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ演出（第１パート）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃに、ＺＯＮＥ図柄ＺＤを停止表示させ、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、ＺＯＮＥ図柄ＺＤの組合せを停止表示させる。

【３４６２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ演出音（ＺＯＮＥ図柄停止音）を出力させる。

【３４６３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。

【３４６４】

次いで、図１４－８９（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＺＯＮＥ演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示していたＺＯＮＥ図柄ＺＤを消去させるとともに、画像表示装置５の画面全体に、背景画像としてＺＯＮＥ背景画像ＢＰ（本例では、火山の背景に「パワフルＺＯＮＥ」の文字が重畳表示された背景画像）を表示させる。

【３４６５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８ＲからＺＯＮＥ演出音（効果音やＺＯＮＥ楽曲など）を出力させる。

【３４６６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒで出力を制限されていた低Ｂインスト楽曲の出力の制限を継続させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。

【３４６７】

［低Ｂ：擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）］

図１４－９０～図１４－９３は、低Ｂ状態に制御されているときに、擬似連演出（擬似連煽り成功パターン）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

本例では、１回の変動表示において、擬似連演出が２回実行される変動パターンであるものとする。

【３４６８】

図１４－９０（１）の演出画像や楽曲については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。

【３４６９】

次いで、図１４－９０（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連煽り演出を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに、飾り図柄（本例では、「２」と「３」）を停止表示させた状態で、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄ＮＤ（本例では、「ＮＥＸＴ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示するか否かを煽る。

【３４７０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連煽り演出音（効

果音）を出力させる。
【３４７１】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【３４７２】
　次いで、図１４－９０（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の擬似連演出（第１パート）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃに、擬似連図柄ＮＤ（本例では、「ＮＥＸＴ」の文字を含む飾り図柄）を停止表示させる。
【３４７３】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第１パート）として擬似連図柄停止音を出力させる。
【３４７４】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を終了させる。
【３４７５】
　次いで、図１４－９１（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１回目の擬似連演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示していた飾り図柄を消去させるとともに、画像表示装置５の画面全体に、擬似連画像ＮＰ（本例では、キャラＡと、擬似的な変動回数に関連する情報（「×２」の文字）とを含む画像）を表示させる。
【３４７６】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第２パート）（本例では、キャラボイス音「２回目！」と効果音）を出力させる。
【３４７７】
　次いで、図１４－９１（５）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、１回目の飾り図柄の再変動表示を開始するとともに、画像表示装置５の画面右上に、擬似的な変動回数に関連する情報（本例では、「×２」の文字）を表示させる。
【３４７８】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第２パート）（本例では、キャラボイス音「２回目！」と効果音）の出力を終了させる。
【３４７９】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲の出力を開始させる。なお、このとき出力される低Ｂインスト楽曲は、第１パートの冒頭から出力されるものとする。
【３４８０】
　次いで、図１４－９１（６）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２回目の擬似連煽り演出を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに、飾り図柄（本例では、「２」と「３」）を停止表示させた状態で、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄（本例では、「ＮＥＸＴ」の文字を含む飾り図柄）が停止表示するか否かを煽る。
【３４８１】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連煽り演出音（効果音）を出力させる。
【３４８２】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【３４８３】
　次いで、図１４－９２（７）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２回目の擬似連演出（第１パート）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｃに、擬似連図柄Ｎ

Ｄ（本例では、「ＮＥＸＴ」の文字を含む飾り図柄）を停止表示させる。
【３４８４】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第１パート）として擬似連図柄停止音を出力させる。
【３４８５】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されていた低Ｂインスト楽曲の出力を終了させる。
【３４８６】
　次いで、図１４－９２（８）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、２回目の擬似連演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示していた飾り図柄を消去させるとともに、画像表示装置５の画面全体に、擬似連画像ＮＰ（本例では、キャラＡと、擬似的な変動回数に関連する情報（「×３」の文字）とを含む画像）を表示させる。
【３４８７】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第２パート）（本例では、キャラボイス音「３回目！」と効果音）を出力させる。
【３４８８】
　次いで、図１４－９２（９）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、２回目の飾り図柄の再変動表示を開始するとともに、画像表示装置５の画面右上に、擬似的な変動回数に関連する情報（本例では、「×３」の文字）を表示させる。
【３４８９】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連演出音（第２パート）（本例では、キャラボイス音「３回目！」と効果音）の出力を終了させる。
【３４９０】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連ボーカル楽曲の出力を開始させる。
【３４９１】
　次いで、図１４－９３（１０）に示す演出画像については、前述した図１４－７５（２Ａ）と同様であるので説明を省略する。
【３４９２】
　ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチ期間に移行した後も、スピーカ８Ｌ、８Ｒから擬似連ボーカル楽曲の出力を継続させる。
【３４９３】
［低Ｂ：擬似連演出（擬似連煽り失敗パターン）］
　図１４－９４は、低Ｂ状態に制御されているときに、擬似連演出（擬似連煽り失敗パターン）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３４９４】
　図１４－９４（１）の演出画像や音声については、前述した図１４－７６（１）と同様であるので、説明を省略する。
【３４９５】
　次いで、図１４－９４（２）の演出画像や音声については、前述した図１４－９０（２）と同様であるので、説明を省略する。
【３４９６】
　次いで、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了すると、図１４－９４（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連煽り演出（失敗パターン）を終了し、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、表示結果が「はずれ」であることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２４３」）を確定停止させる。このとき、小図柄表示エリアにも、飾り図柄の組合せに対応した小図柄の組合せ（本例では、「２４３」）が確定停止している。

【３４９７】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからいずれの楽曲も出力させておらず、次の第１特別図柄の変動表示が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲を出力させる。
【３４９８】
［低Ｂ：ランプＳＵ演出］
　図１４－９５は、低Ｂ状態に制御されているときに、ランプＳＵ演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
　本例では、通常ボタン操作促進演出と、それに対応する対応演出としてランプＳＵ演出（３段階発光）とが実行されることに決定されているものとする。
【３４９９】
　図１４－９５（１）の演出画像や音声については、前述した図１４－７５（２Ａ）のノーマルリーチと図１４－８２（２）の通常ボタン操作促進演出（第２パート）とを組み合わせたものと同様である部分については、説明を省略する。
【３５００】
　ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ノーマルリーチ期間であることに基づいて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲として第Ｃインスト楽曲を出力させている。
【３５０１】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出ランプ９０（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）を、通常ボタン操作促進演出とは関連しないノーマルリーチに対応する色（本例では、白色等）で発光している。
【３５０２】
　次いで、図１４－９５（２）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ランプＳＵ演出（３段階発光）を実行し、演出ランプ９０をＳＵ発光（本例では、３段階発光（発光光量：少、発光色：白→発光光量：中、発光色：青→発光光量：大、発光色：赤））の態様で発光させる。
【３５０３】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからランプ ＳＵ演出音（３段階発光対応）を出力させる。
【３５０４】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０はランプＳＵ演出が実行されても、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲としての第Ｃインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。
【３５０５】
　そして、ランプＳＵ演出が終了し、変動パターンにおける弱ＳＰリーチに発展させるべきタイミングとなると、画像表示装置５の画面全体が徐々にホワイトアウト画像で覆われるホワイトアウト演出が実行される。ホワイトアウト演出が進行し、画像表示装置５の画面全体にホワイトアウト画像が表示されると、ホワイトアウト演出を終了し、ホワイトアウト画像の表示を終了するとともに、弱ＳＰリーチに対応する演出画面に移行する。これは、弱ＳＰリーチ期間において、ランプＳＵ演出が実行されたか否かに関わらず、共通の表示制御となる。
【３５０６】
　このとき、ホワイトアウト演出の進行に伴って、第Ｃインスト楽曲の出力が制限される（徐々にフェードアウトで出力音量が低下し、最終的に出力音量が０％となる）。これは、弱ＳＰリーチ期間において、ランプＳＵ演出が実行されたか否かに関わらず、共通の音声の出力制御となる。
【３５０７】
　本実施形態では、ランプＳＵ演出の実行期間は、演出態様に関わらず共通であるものとする。従って、ランプＳＵ演出が何れの演出態様で実行された場合であっても、ランプＳＵ演出の終了後のホワイトアウト演出の進行タイミングと、それに対応する第Ｃインスト

楽曲の制限に関する制御と、が共通であるので、第Ｃインスト楽曲の最終的な出力音量が０％となるタイミングも共通となる。

【３５０８】

［低Ｂ：次回予告演出］

図１４－９６は、低Ｂ状態に制御されているときに、次回予告演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

本例では、通常ボタン操作促進演出と、それに対応する対応演出として次回予告演出とが実行されることに決定されているものとする。

【３５０９】

図１４－９６（１）の演出画像や音声については、前述した図１４－９５（１）と同様であるので、説明を省略する。

【３５１０】

次いで、図１４－９６（２）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次回予告演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、次回予告画像ＪＰを表示させる。次回予告画像には、当該変動表示において、この後に発展する強ＳＰリーチの内容に関連した情報（本例では、「次回　夢夢　ＶＳ　ボインゴ」の文字等）が含まれている。

【３５１１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから次回予告演出音（キャラボイス音、ナレータボイス音、効果音、又は、インスト楽曲のうち少なくともひとつで構成された音声）を出力させる。

【３５１２】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次回予告演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲としての第Ｃインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。

【３５１３】

そして、次回予告演出が終了すると、画像表示装置５において次回予告画像の表示を終了し、再びノーマルリーチ演出に対応する演出画像の表示に戻る。そして、変動パターンにおける弱ＳＰリーチに発展させるべきタイミングとなると、画像表示装置５の画面全体が徐々にホワイトアウト画像で覆われるホワイトアウト演出が実行される。ホワイトアウト演出が進行し、画像表示装置５の画面全体にホワイトアウト画像が表示されると、ホワイトアウト演出を終了し、ホワイトアウト画像の表示を終了するとともに、弱ＳＰリーチに対応する演出画面に移行する。

【３５１４】

画像表示装置５において、次回予告演出が終了し、ノーマルリーチ演出に対応する演出画像の表示に戻ると、次回予告演出の実行に対応して出力を制限されていた第Ｃインスト楽曲の出力の制限を解除する。なお、次回予告演出の実行に対応して出力を制限されていた第Ｃインスト楽曲は、出力音量：０％でミュートされているものの、出力自体は行われており、次回予告演出の終了に伴い、出力音量：１００％に戻すようにする。

【３５１５】

［低Ｂ：第１激熱演出］

図１４－９７は、低Ｂ状態に制御されているときに、第１激熱演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【３５１６】

本例では、ノーマルリーチに発展し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから低Ｂインスト楽曲（第Ｃインスト楽曲等）が出力されているものとする。

【３５１７】

図１４－９７（１）に示すように、ノーマルリーチに発展した後に第１激熱演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１激熱演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、激熱画像ＧＰ（本例では、キャラＡと、キャラＢと、キャラＣと、

「激熱」の文字とを含む画像）を表示させる。
【３５１８】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから激熱演出音（本例では、キャラＡとキャラＢとキャラＣの３人のキャラボイス音、及び、効果音）を出力させる。
【３５１９】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１激熱演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている低Ｂインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【３５２０】
　なお、前述したホワイトアウト演出の終了後に、第１激熱演出を実行するようにしてもよい。そして、第１激熱演出が実行された場合、弱ＳＰリーチに発展せずに強ＳＰリーチに発展するようにしてもよい。即ち、第１激熱演出が実行された後に、後述する図１４－９９～図１４－１００に移行する。
【３５２１】
［低Ｂ：カットイン演出］
　図１４－９８は、低Ｂ状態に制御されているときに、カットイン演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３５２２】
　図１４－９８（１）に示すように、弱ＳＰリーチに発展すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、弱ＳＰリーチ演出（チャレンジ演出）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、弱ＳＰリーチ演出画像（１）ＳＰＡ１（本例では、「夢夢チャレンジ」の文字と、キャラＡと、岩とを含む画像）を表示させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５のアクティブ表示領域に通常態様のアクティブ表示ＡＡを表示させている。また、小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を実行している。
【３５２３】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから弱ＳＰインスト楽曲を出力させる。
【３５２４】
　次いで、図１４－９８（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、弱ＳＰリーチ演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に、弱ＳＰリーチ演出画像（２）ＳＰＡ２（本例では、セリフを喋るアニメーションのキャラＡと、岩とを含む画像）を表示させる。
【３５２５】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから弱ＳＰリーチ演出音（キャラＡボイス音）を出力させる。
【３５２６】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている弱ＳＰインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。
【３５２７】
　次いで、図１４－９８（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出を実行し、画像表示装置５の画面中央に、カットイン画像ＣＩＰ（本例では、キャラＡと、「いっけー！！」の文字とを含む画像）を表示させる。
【３５２８】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからカットイン演出音（本例では、キャラＡのキャラボイス音「いっけー！！」、及び、効果音）を出力させる。
【３５２９】
　このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている弱ＳＰインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を５０％に減少させる）。

【３５３０】
そして、この後に強ＳＰリーチに発展する場合には、チャレンジ演出の成功演出が実行され、画像表示装置５の画面全体に、弱ＳＰリーチ演出画像（３Ａ）（本例では、キャラＡが岩を破壊し、岩の中から強ＳＰリーチに発展することを示唆する「発展」の文字を含むオブジェクトの画像）が表示される（不図示）。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからチャレンジ演出の成功演出に対応する弱ＳＰリーチ演出音（チャレンジ演出成功時効果音等）が出力される。この後、チャレンジ演出の成功演出が終了すると、強ＳＰリーチに発展する（後述する図１４－９９及び図１４－１００参照）。
【３５３１】
また、この後に強ＳＰリーチに発展せず変動終了する場合には、チャレンジ演出の失敗演出が実行され、画像表示装置５の画面全体に、弱ＳＰリーチ演出画像（３Ｂ）（本例では、キャラＡが岩を破壊できず残念な表情をする画像）が表示される（不図示）。このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒからチャレンジ演出の失敗演出に対応する弱ＳＰリーチ演出音（チャレンジ演出失敗時効果音等）が出力される。この後、チャレンジ演出の失敗演出が終了すると、変動が終了する（前述した図１４－９４（３）参照）。
【３５３２】
［低Ｂ：強ＳＰ発展時役物演出］
図１４－９９～図１４－１００は、低Ｂ状態に制御されているときに、強ＳＰ発展時役物演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３５３３】
本例では、ノーマルリーチ期間に、スピーカ８Ｌ、８Ｒから弱ＳＰインスト楽曲が出力されているときに、強ＳＰリーチに発展するものとする。
【３５３４】
図１４－９９（１）に示すように、強ＳＰリーチに発展すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰ発展時役物演出を実行し、ロゴ役物ＹＭを、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作させる。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に、強ＳＰ発展時役物エフェクト表示ＹＭＥ（本例では、渦巻き状の金色の光線）を表示させる。
【３５３５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ発展時役物演出音を出力させる。
【３５３６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰリーチに発展してるものの、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲の出力を制限させている（本例では、出力自体を行っていない）。
【３５３７】
なお、強ＳＰ発展時役物演出が弱ＳＰリーチ期間に実行される場合には、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ発展時役物演出音が出力されると、弱ＳＰインスト楽曲の出力が制限される（例えば、出力自体を行わない）。
【３５３８】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物ＹＭを最大進出位置で３０００ｍｓ停止させた後、ロゴ役物ＹＭを最大進出位置から初期位置に向かって動作を開始させる。
【３５３９】
次いで、図１４－９９（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物ＹＭを最大進出位置から初期位置に向かって動作させている。ここでは、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置と初期位置の間に位置しているときの様子を示している。
【３５４０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ発展時役物演出音を継続して出力させる。
【３５４１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲の出力の制限を継続させている（本例では、出力自体を行っていない）。

【３５４２】

次いで、図１４－１００（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰリーチ演出の一種である、当該強ＳＰリーチのタイトルを報知する強ＳＰタイトル演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、強ＳＰタイトル表示ＳＰＴＰ（本例では、「最終決戦　夢夢ＶＳボインゴ」の文字と、味方キャラであるキャラＡと、敵キャラであるキャラＸとを含む画像）を表示させる。

【３５４３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ発展時役物演出音の出力を終了させるとともに、強ＳＰ演出音（効果音）を出力させる。

【３５４４】

なお、このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物ＹＭを最大進出位置から初期位置に向かって動作させている途中である。ここでは、ロゴ役物ＹＭが最大進出位置と初期位置の間に位置（本例では、ロゴ役物ＹＭの下半分以上の領域が、画像表示装置５に重畳している位置）しているときの様子を示している。

【３５４５】

図１４－１００（３）に示すように、ロゴ役物ＹＭが画像表示装置５の画面上部に重畳していることによって、画像表示装置５に表示されている強ＳＰタイトル表示ＳＰＴＰの一部の視認性が低下している。これにより、この場面では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰリーチに関連する強ＳＰ演出音が出力されるものの、その音声の内容は効果音のみに止まっている。

【３５４６】

次いで、図１４－１００（４）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰタイトル演出を継続して実行し、画像表示装置５の画面全体に、強ＳＰタイトル表示ＳＰＴＰ（本例では、「最終決戦　夢夢ＶＳボインゴ」の文字と、味方キャラであるキャラＡと、敵キャラであるキャラＸとを含む画像）を継続して表示させる。

【３５４７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ演出音（強ＳＰタイトル表示の内容に関連するキャラボイス音「最終決戦　夢夢ＶＳボインゴ」）を出力させる。

【３５４８】

なお、このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物ＹＭを最大進出位置から初期位置に向かう動作を完了させる。ここでは、ロゴ役物ＹＭが初期位置に位置しているときの様子を示している。

【３５４９】

図１４－１００（４）に示すように、ロゴ役物ＹＭが画像表示装置５の画面の何れの領域にも重畳していないことによって、画像表示装置５に表示されている強ＳＰタイトル表示ＳＰＴＰの視認性が低下していない。これにより、この場面では、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰリーチに関連する強ＳＰ演出音として、強ＳＰタイトル表示に含まれる文字を読み上げるキャラボイス音が出力されるようにしている。

【３５５０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰタイトル演出を終了し、強ＳＰリーチにおけるバトル演出が実行される。

【３５５１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲を出力させるとともに、強ＳＰ演出音（バトル演出に関連する音声）を出力させる。

【３５５２】

［低Ｂ：第２激熱演出］

図１４－１０１は、低Ｂ状態に制御されているときに、第２激熱演出が実行される場合

に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３５５３】
本例では、強ＳＰリーチ期間（第１パート）に、バトル演出が実行され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲が出力されているものとする。そして、強ＳＰリーチ期間（第２パート）に、第２激熱演出が実行されることに決定されているものとする。
【３５５４】
図１４－１０１（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、バトル演出を実行しており、画像表示装置５の画面全体に、強ＳＰリーチ画像（１）ＳＰＢ（本例では、味方キャラであるキャラＡと、敵キャラであるキャラＸとが向かい合いながらキャラＡがセリフを喋るアニメーションの画像）を表示させている。
【３５５５】
このとき、キャラのセリフに対応して、画像表示装置５の画面下部に、字幕表示（本例では、キャラＡのセリフに対応して「負けないぞ！！」の字幕表示）が表示されている。なお、キャラＸがセリフを喋っている場合には、そのキャラＸのセリフに対応して、画像表示装置５の画面下部に、字幕表示（例えば、キャラＸのセリフに対応して「かかってこい！！」の字幕表示等）が表示される（不図示）。
【３５５６】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ演出音（本例では、キャラＡのキャラボイス音等）を出力させる。なお、キャラＸがセリフを喋っている場合には、そのキャラＸのセリフに対応して、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰ演出音（例えば、キャラＸのキャラボイス音「かかってこい！！」等）を出力させる。
【３５５７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている強ＳＰボーカル楽曲の出力を制限させない（本例では、出力音量１００％で維持させる）。
【３５５８】
次いで、図１４－１０１（２）に示すように、強ＳＰリーチ期間（第２パート）に発展すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２激熱演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、激熱画像ＧＰ（本例では、キャラＡと、キャラＢと、キャラＣと、「激熱」の文字とを含む画像）を表示させる。
【３５５９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから激熱演出音（本例では、キャラＡとキャラＢとキャラＣの３人のキャラボイス音、及び、効果音）を出力させる。
【３５６０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２激熱演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高Ｂボーカル楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【３５６１】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２激熱演出が終了すると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高Ｂボーカル楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）。
【３５６２】
［低Ｂ：勝敗分岐演出］
図１４－１０２及び図１４－１０３は、低Ｂ状態に制御されているときに、勝敗分岐演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３５６３】
本例では、強ＳＰリーチ期間（第２パート）に、バトル演出が実行され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲（第２パート）が出力されているものとする。
【３５６４】
図１４－１０２（１）に示すように、強ＳＰリーチ（第３パート）に発展すると、演出

制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出（第１パート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆するレバー形成エフェクト表示ＬＥを表示させる。

【３５６５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからレバー操作促進演出音（レバー操作促進演出事前示唆音）を出力させる。

【３５６６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている強ＳＰボーカル楽曲（第２パート）の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）

【３５６７】

このとき、スティックコントローラ３１Ａは、レバー操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている強ＳＰリーチの演出画像に対応した発光色（本例では、白色等）での発光の制御を行っている。

【３５６８】

次いで、図１４－１０２（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、レバー操作促進表示ＬＶ（本例では、白色に発光したスティックコントローラ３１Ａを模したオブジェクトと、「引け！！」の文字と、手前向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を表示させる。

【３５６９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからレバー操作促進演出音（キャラボイス音（本例では、キャラＡによる「引け！！」のボイス音）と効果音）を出力させる。

【３５７０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰボーカル楽曲（第２パート）の出力の制限を継続させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）

【３５７１】

このとき、スティックコントローラ３１Ａは、レバー操作促進演出（第２パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第２パート）に対応して金色の発光の制御を行っている。

【３５７２】

次いで、図１４－１０３（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出（第３パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、レバー操作促進表示ＬＶを継続して表示させる。このとき、遊技者にスティックコントローラ３１Ａを操作するように促すために、レバー操作促進表示のスティックコントローラ３１Ａを模したオブジェクトが手前方向に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、レバー操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。

【３５７３】

このとき、スティックコントローラ３１Ａは、レバー操作促進演出（第３パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、レバー操作促進演出（第３パート）に対応して金色の発光の制御を行っている。

【３５７４】

そして、スティックコントローラ３１Ａが遊技者によって操作されると、（Ａ）表示結果が「大当り」である場合には、図１４－１０４に示す大当り報知演出が実行され、（Ｂ）表示結果が「はずれ」である場合には、図１４－１０５に示すはずれ報知演出が実行される。

【３５７５】

［低Ｂ：大当り報知演出］
図１４－１０４は、低Ｂ状態に制御されているときに、大当り報知演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３５７６】
本例では、変動表示の表示結果が「大当り」である場合に、勝敗分岐演出（レバー操作促進演出）において、スティックコントローラ３１Ａが遊技者によって操作され、大当り報知演出が実行されるものとする。
【３５７７】
図１４－１０４（１）に示すように、スティックコントローラ３１Ａが遊技者によって操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知演出（大当り報知パート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、表示結果が「大当り」となることに関連した大当りエフェクト表示ＯＥ（本例では、虹色の炎エフェクト画像）を表示させる。
【３５７８】
大当り報知演出（大当り報知パート）のうち大当り報知時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作し、初期形状から変形形状に変形して最大進出位置に動作する。ここでは、ロゴ役物ＹＭが、変形形状に変形して最大進出位置に位置している。
【３５７９】
また、大当り報知演出（大当り報知パート）のうち大当り報知時レバブル演出では、スティックコントローラ３１Ａが振動し、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ）が虹色に発光する。この発光色としての虹色は、表示結果が「大当り」となることを示している。
【３５８０】
このとき、他の演出ランプ（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）も、大当り報知時レバブル演出に関連して虹色に発光する。この発光色としての虹色は、表示結果が「大当り」となることを示している。
【３５８１】
このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り報知演出音（大当り報知時役物演出音、大当り報知時レバブル演出音）が出力される。この大当り報知演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。
【３５８２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、レバー操作促進演出における楽曲の制限を継続して、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲の出力を制限させている（本例では、出力音量を０％でミュートさせる）。
【３５８３】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知時役物演出を開始してから３０００ｍｓ経過すると（ロゴ役物ＹＭが最大進出位置に停止しているタイミングで）、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させていた大当り報知時役物演出音の出力を終了させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利演出音（キャラＡのキャラボイス音を含む音声）を出力させる。
【３５８４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）の出力を開始させる（本例では、出力音量を１００％とする）。
【３５８５】
次いで、図１４－１０４（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知演出（エピローグパート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、強ＳＰリーチにおいて味方キャラが敵キャラに勝利したことを示す勝利表示Ｖ１（本例では、「勝利」の文字と、大当りとなることを示す飾り図柄の組合せ（「２２２」等）とを含む画像）を表示させる。
【３５８６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物ＹＭを変形形状から初期形状に変形して最大進出位置から初期位置に動作させる。ここでは、ロゴ役物ＹＭが、初期形状で初期位置に位置している。

【３５８７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）を継続して出力させる（本例では、出力音量を１００％とする）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利演出音（キャラＡのキャラボイス音を含む音声）を継続して出力させる。

【３５８８】

そして、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了すると、この変動表示の表示結果が「大当り」であったことに基づいて、大当りファンファーレ演出が実行される。

【３５８９】

なお、大当り報知時役物演出を開始してから３０００ｍｓ経過すると、大当り報知時役物演出音の出力を終了し、強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）の出力を開始する例を示したが、このような形態に限定されず、大当り報知時役物演出を開始してから３０００ｍｓ経過すると、大当り報知時役物演出音の出力を終了した後も、強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）の出力を制限するようにしてもよい。例えば、当該変動表示が終了するまで、強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）の出力を制限するようにしてもよい。

【３５９０】

［低Ｂ：はずれ報知演出］

図１４－１０５は、低Ｂ状態に制御されているときに、はずれ報知演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【３５９１】

本例では、変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に、勝敗分岐演出（レバー操作促進演出）において、スティックコントローラ３１Ａが遊技者によって操作され、はずれ報知演出が実行されるものとする。

【３５９２】

図１４－１０５（１）に示すように、スティックコントローラ３１Ａが遊技者によって操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれ報知演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、強ＳＰリーチにおいて味方キャラが敵キャラに敗北したことを示す敗北表示Ｌ１（本例では、「敗北」の文字と、はずれとなることを示す飾り図柄の組合せ（「２１２」等）とを含む画像）を表示させる。

【３５９３】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはずれ報知演出音（敗北演出音（本例では、敵キャラであるキャラＸのキャラボイス音および効果音等））を出力させる。

【３５９４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、強ＳＰボーカル楽曲の出力を制限させる（本例では、出力自体を終了させる）。

【３５９５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の背景画像をＡ背景画像に戻す。このとき、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２１２」）が仮停止されている。そして、図１４－１０５（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が第１特別図柄の変動表示を終了すると、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せが確定停止されるとともに、小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２１２」）が確定停止される。このとき、画像表示装置５のアクティブ表示領域から通常態様のアクティブ表示が消去されている。

【３５９６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからのはずれ報知演出音の

出力を終了させ、次の変動表示やメニュー表示、音量調整、光量調整が開始されるまで低Ｂインスト楽曲や演出音の出力を行わない。
【３５９７】
なお、図１４－１０５（２）に示したように、演出ステージがＡステージに制御されているときに、強ＳＰリーチを伴う変動パターンが実行され、その変動表示の表示結果が「はずれ」であった場合、変動表示が終了し、次の変動表示が開始されると、継続して演出ステージがＡステージに制御され、背景画像やインスト楽曲がＡステージに対応したもので表示、出力される。しかしながら、このような形態に限定されず、演出ステージがＡステージに制御されているときに、強ＳＰリーチを伴う変動パターンが実行され、その変動表示の表示結果が「はずれ」であった場合、変動表示が終了し、次の変動表示が開始されると、演出ステージがＡステージからＢステージに変更され、背景画像やインスト楽曲がＢステージに対応したもので表示、出力されるようにしてもよい。
【３５９８】
なお、高Ｂ状態に制御されているときにおいても、複数の演出ステージに制御可能であるようにして、ＳＰリーチを伴う変動パターンが実行された場合に、同様の演出ステージの制御を行うようにしてもよい。
【３５９９】
［高Ｂ：ＳＰリーチ発展時のリーチフローと楽曲系音声］
図１４－１０６は、本実施形態における、高Ｂ状態に制御されているときにＳＰリーチに発展する場合の、リーチフローと、出力可能な楽曲との関係を示す説明図の一例である。
【３６００】
先ず、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときにおけるリーチ前期間に、第Ｘボーカル楽曲、第Ｙボーカル楽曲、または、第Ｚボーカル楽曲などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【３６０１】
次いで、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときにおけるＳＰリーチ期間（第１パート）に、高ＢＳＰインスト楽曲（第１パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。
【３６０２】
次いで、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときにおけるＳＰリーチ期間（第２パート）に、当該変動表示の表示結果が「大当り」の場合、高ＢＳＰインスト楽曲（第２パート）などがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。なお、当該変動表示の表示結果が「はずれ」の場合、いずれの楽曲もスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されない。
【３６０３】
［高Ｂ：変動開始時レバブル演出］
図１４－１０７は、高Ｂ状態に制御されているときに、変動開始時レバブル演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３６０４】
図１４－１０７（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂ状態に制御されていることに基づいて、画像表示装置５に背景画像として高Ｂ背景画像（本例では、キャラＡと、「パワフルＲＵＳＨ」の文字とを含む背景画像）を表示させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高Ｂボーカル楽曲を出力させる。
【３６０５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右上に、右打ちすることを指示するための常時右打ち表示（本例では、「右打ち」の文字を含む右向き矢印のオブジェクト）を表示させ、その下に、高Ｂ状態に制御可能な残り変動表示の回数を示す残り回数表示（本例では、「残り５０回」の文字）を表示させる。
【３６０６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、飾り図柄の変動表示を開始させ、画像表示装置５の小図柄表示エリアにおいて、小図柄の変動表示を開始させている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面中央下のアクティブ表示領域に、通常態様のアクティブ表示ＡＡ（本例では、白色の丸形表示）を表示させている。

【３６０７】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出を実行し、スティックコントローラ３１Ａを振動させ、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ）を白色に発光させる。

【３６０８】

このとき、本パチンコ遊技機１に備えられた他の演出ランプ（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）は、変動開始時レバブル演出とは関連しない高Ｂ状態に対応する背景対応色（本例では、青色等）で発光している。

【３６０９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出が実行されても、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高Ｂボーカル楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％のまま維持させる）。

【３６１０】

次いで、図１４－１０７（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始時レバブル演出を終了し、スティックコントローラ３１Ａの振動を終了させる。

【３６１１】

以降に示す演出例において、高Ｂ状態に制御されていることに関する情報（背景画像、時右打ち表示、残り回数表示、演出ランプ等）についての説明を省略する場合がある。

【３６１２】

［高Ｂ：リーチ成立前役物演出］

図１４－１０８は、高Ｂ状態に制御されているときに、リーチ成立前役物演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【３６１３】

図１４－１０８に示す演出画像や音声は、前述した図１４－７７に示した低Ｂ状態におけるリーチ前役物演出の説明を、高Ｂ状態の演出画像や音声に適用したものであるので、再度の説明を省略する。

【３６１４】

［高Ｂ：期待度表示演出］

図１４－１０９及び図１４－１１０は、高Ｂ状態に制御されているときに、期待度表示演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【３６１５】

本例では、通常ボタン操作促進演出と、その通常ボタン操作促進演出の対応演出として期待度表示演出（第１態様：３０％）とが実行されることに決定されているものとする。

【３６１６】

図１４－１０９及び図１４－１１０（３）に示す演出画像や音声は、前述した図１４－８２及び図１４－８３（３）に示した低Ｂ状態における通常ボタン操作促進演出の説明を、高Ｂ状態の演出画像や音声に適用したものであるので、再度の説明を省略する。

【３６１７】

次いで、図１４－１１０（４）に示すように、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度表示演出（第１態様：３０％）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、第１態様の期待度表示ＤＥＰ（本例では、「期待度３０％」の文字を含む画像）を表示させる。

【３６１８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから期待度表示演出音（効果音等）を出力させる。

【３６１９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高Ｂボーカル楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【３６２０】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、期待度表示演出を終了すると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高Ｂボーカル楽曲の出力の制限を解除させる（本例では、出力音量を１００％に戻す）。
【３６２１】
［高Ｂ：第３激熱演出］
図１４－１１１は、高Ｂ状態に制御されているときに、第３激熱演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３６２２】
本例では、第２特別図柄の変動表示が実行され、この変動表示において第３激熱演出が実行されることに決定されているものとし、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高Ｂボーカル楽曲が出力されているものとする。
【３６２３】
図１４－１１１（１）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を実行し、第３激熱演出が実行されるべきタイミングで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３激熱演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、激熱画像ＧＰ（本例では、キャラＡと、キャラＢと、キャラＣと、「激熱」の文字とを含む画像）を表示させる。
【３６２４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから激熱演出音（本例では、キャラＡとキャラＢとキャラＣの３人のキャラボイス音、及び、効果音）を出力させる。
【３６２５】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３激熱演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高Ｂボーカル楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【３６２６】
［高Ｂ：第４激熱演出］
図１４－１１２は、高Ｂ状態に制御されているときに、第４激熱演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３６２７】
本例では、第２特別図柄の変動表示が実行され、この変動表示において第４激熱演出が実行されることに決定されているものとし、高Ｂ状態のＳＰリーチに発展し、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高ＢＳＰインスト楽曲が出力されているものとする。
【３６２８】
図１４－１１２（１）に示すように、高ＢＳＰリーチに発展しているときに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂバトル演出（高ＢＳＰリーチ演出）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、高Ｂバトル演出画像ＳＰＣ１（本例では、敵キャラであるキャラＸと、「ボインゴをやっつけろ」の文字とを含む画像）を表示させる。
【３６２９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高ＢＳＰ演出音（ナレーションボイス音「ボインゴをやっつけろ」等）を出力させる。
【３６３０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高Ｂインスト楽曲の出力を制限させていない（本例では、出力音量を１００％で維持させる）。
【３６３１】
次いで、図１４－１１２（２）に示すように、第４激熱演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、激熱画像ＧＰ（本例では、キャラＡと、キャラＢと、キャラＣと、「激熱

」の文字とを含む画像）を表示させる。
【３６３２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから激熱演出音（本例では、キャラＡとキャラＢとキャラＣの３人のキャラボイス音、及び、効果音）を出力させる。
【３６３３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第４激熱演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高ＢＳＰインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【３６３４】
［高Ｂ：結果分岐演出］
図１４－１１３及び図１４－１１４は、高Ｂ状態に制御されているときに、結果分岐演出（高Ｂボタン操作促進演出）が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３６３５】
本例では、高ＢＳＰリーチ期間（第１パート）に、高Ｂバトル演出が実行され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高ＢＳＰインスト楽曲（第１パート）が出力されているものとする。
【３６３６】
図１４－１１３（１）に示すように、高ＢＳＰリーチ（第２パート）に発展すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面全体に、高Ｂバトル演出画像ＳＰＣ２（本例では、キャラＡとキャラＸとが最後の攻撃を行った後の煙のオブジェクトを含む画像）を表示させている。
【３６３７】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出（第１パート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、操作促進表示が表示されることを示唆する高Ｂボタン形成エフェクト表示ＨＢＴＥを重畳表示させる。
【３６３８】
なお、高Ｂボタン形成エフェクト表示ＨＢＴＥと、前述したレバー形成エフェクト表示ＬＥとが共通の画像である例を示したが、このような例に限定されず、高Ｂボタン形成エフェクト表示ＨＢＴＥと、レバー形成エフェクト表示ＬＥとが異なる表示態様の画像であるようにしてもよい。
【３６３９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高Ｂボタン操作促進演出音（高Ｂボタン操作促進演出事前示唆音）を出力させる。
【３６４０】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出が実行されると、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されている高ＢＳＰインスト楽曲（第２パート）の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）
【３６４１】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、高Ｂボタン操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っていない。また、演出ランプは、高Ｂボタン操作促進演出（第１パート）に対応して発光・点滅などの制御を行っておらず、本例では、そのときに画像表示装置５に表示されている高ＢＳＰリーチの演出画像に対応した発光色（本例では、緑色等）での発光の制御を行っている。
【３６４２】
次いで、図１４－１１３（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出（第２パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示（本例では、白色に発光したプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトと、「押せ！！」の文字と、下向き矢印のオブジェクトと、操作の有効期間を示すタイムバーとを含む画像）を表示させる。

【３６４３】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高Ｂボタン操作促進演出音（キャラボイス音（本例では、キャラＡによる「押せ！！」のボイス音）と効果音）を出力させる。
【３６４４】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ＢＳＰインスト楽曲（第２パート）の出力の制限を継続させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。
【３６４５】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、高Ｂボタン操作促進演出（第２パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、高Ｂボタン操作促進演出（第２パート）に対応して白色の発光の制御を行っている。
【３６４６】
次いで、図１４－１１４（３）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出（第３パート）を実行し、画像表示装置５の画面中央に、通常ボタン操作促進表示を継続して表示させる。このとき、遊技者にプッシュボタン３１Ｂを操作するように促すために、通常ボタン操作促進表示のプッシュボタン３１Ｂを模したオブジェクトが上下方向に動作するアニメーションが表示される。また、時間の経過とともに、通常ボタン操作操作促進表示のタイムバーが減少するアニメーションが表示される。
【３６４７】
このとき、プッシュボタン３１Ｂは、高Ｂボタン操作促進演出（第３パート）に対応して白色の点滅発光の制御を行っている。また、演出ランプは、高Ｂボタン操作促進演出（第３パート）に対応して白色の発光の制御を行っている。
【３６４８】
そして、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作されると、（Ａ）表示結果が「大当り」である場合には、図１４－１１５に示す大当り報知演出が実行され、（Ｂ）表示結果が「はずれ」である場合には、図１４－１１６に示すはずれ報知演出が実行される。
【３６４９】
［高Ｂ：大当り報知演出］
図１４－１１５は、高Ｂ状態に制御されているときに、大当り報知演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。
【３６５０】
本例では、変動表示の表示結果が「大当り」である場合に、結果分岐演出（高Ｂボタン操作促進演出）において、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作され、大当り報知演出が実行されるものとする。
【３６５１】
図１４－１１５（１）に示すように、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知演出（大当り報知パート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、表示結果が「大当り」となることに関連した大当りエフェクト表示ＯＥ（本例では、虹色の炎エフェクト画像）を表示させる。
【３６５２】
大当り報知演出（大当り報知パート）のうち大当り報知時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが、初期形状のまま初期位置から最大進出位置に動作し、初期形状から変形形状に変形して最大進出位置に動作する。ここでは、ロゴ役物ＹＭが、変形形状に変形して最大進出位置に位置している。
【３６５３】
また、大当り報知演出（大当り報知パート）のうち大当り報知時レバブル演出では、スティックコントローラ３１Ａが振動し、スティックコントローラ３１Ａに備えられたランプ（本例では、ボタンランプ９ｅ）が虹色に発光する。この発光色としての虹色は、表示結果が「大当り」となることを示している。
【３６５４】

このとき、他の演出ランプ（本例では、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、装飾ランプ９ｆ等）も、大当り報知時レバブル演出に関連して虹色に発光する。この発光色としての虹色は、表示結果が「大当り」となることを示している。

【３６５５】

このとき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り報知演出音（大当り報知時役物演出音、大当り報知時レバブル演出音）が出力される。この大当り報知演出音は、効果音やキャラボイス音や楽曲のフレーズなどのうち少なくともいずれかひとつで構成されるようにしてもよい。

【３６５６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高Ｂボタン操作促進演出における楽曲の制限を継続して、スピーカ８Ｌ、８Ｒから高ＢＳＰインスト楽曲の出力を制限させている（本例では、出力音量を０％でミュートさせる）。

【３６５７】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知時役物演出を開始してから３０００ｍｓ経過すると（ロゴ役物ＹＭが最大進出位置に停止しているタイミングで）、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させていた大当り報知時役物演出音の出力を終了させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利演出音（キャラＡのキャラボイス音を含む音声）を出力させる。

【３６５８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）の出力を開始させる（本例では、出力音量を１００％とする）。

【３６５９】

次いで、図１４－１１５（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り報知演出（エピローグパート）を実行し、画像表示装置５の画面全体に、高ＢＳＰリーチにおいて味方キャラが敵キャラに勝利したことを示す勝利表示Ｖ２（本例では、「撃破！！」の文字と、大当りとなることを示す飾り図柄の組合せ（「２２２」等）と、キャラＡとを含む画像）を表示させる。

【３６６０】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ロゴ役物ＹＭを変形形状から初期形状に変形して最大進出位置から初期位置に動作させる。ここでは、ロゴ役物ＹＭが、初期形状で初期位置に位置している。

【３６６１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから強ＳＰボーカル楽曲（第３パート）を継続して出力させる（本例では、出力音量を１００％とする）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから勝利演出音（キャラＡのキャラボイス音を含む音声）を継続して出力させる。

【３６６２】

そして、この第２特別図柄の変動表示の表示結果が「大当り」であったことに基づいて、飾り図柄の組合せを「７７７」に昇格させる昇格演出が実行される。

【３６６３】

［高Ｂ：はずれ報知演出］

図１４－１１６は、高Ｂ状態に制御されているときに、はずれ報知演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【３６６４】

本例では、変動表示の表示結果が「はずれ」である場合に、勝敗分岐演出（高Ｂボタン操作促進演出）において、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作され、はずれ報知演出が実行されるものとする。

【３６６５】

図１４－１１６（１）に示すように、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、はずれ報知演出を実行し、画像表示装置５の画面全体に、高ＢＳＰリーチにおいて味方キャラが敵キャラに敗北したことを示す敗北表示Ｌ２（

本例では、「残念・・・」の文字と、はずれとなることを示す飾り図柄の組合せ（「２１２」等）と、キャラＡとを含む画像）を表示させる。

【３６６６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはずれ報知演出音（敗北演出音（本例では、キャラＡのキャラボイス音および効果音等））を出力させる。

【３６６７】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、高ＢＳＰインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力自体を終了させる）。

【３６６８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の背景画像を高Ｂ背景画像に戻す。このとき、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せ（本例では、「２１２」）が仮停止されている。そして、図１４－１１６（２）に示すように、ＣＰＵ１０３が第２特別図柄の変動表示を終了すると、図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、表示結果が「はずれ」となることを示す飾り図柄の組合せが確定停止されるとともに、小図柄表示エリアにおいて、飾り図柄に対応した小図柄の組合せ（本例では、「２１２」）が確定停止される。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５の画面右下の第２保留表示領域に４個の通常態様の保留表示ＨＲを表示させている。

【３６６９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒからのはずれ報知演出音の出力を終了させるとともに、高Ｂボーカル楽曲の出力を開始させる。

【３６７０】

なお、このとき、はずれ報知音の出力が終了したタイミングで、高Ｂボーカル楽曲の出力が開始する例を示したが、このような例に限定されず、はずれ報知音の出力が終了し、次の変動表示が開始されるタイミングで、高Ｂボーカル楽曲の出力が開始するようにしてもよい。

【３６７１】

［大当りＦＦ演出］

本実施形態では、大当り遊技状態は、大当りＦＦ期間（大当りファンファーレ期間）と、大当りＲＤ期間（大当りラウンド期間）と、大当りＥＤ期間（大当りエンディング期間）とで構成されている。これらの各期間に実行される演出を、適宜「大当りＦＦ演出」、「大当りＲＤ演出」、「大当りＥＤ演出」と称する。

【３６７２】

図１４－１１７は、大当り遊技状態に制御されているときに、大当りＦＦ演出が実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【３６７３】

本例では、表示結果が「大当り」となる変動表示が終了し、大当り開始指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０が、大当りＦＦ演出を実行する場合を例示する。

【３６７４】

図１４－１１７（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンドを受信したことに基づいて、大当りＦＦ演出（第１パート）を実行する。

【３６７５】

大当りＦＦ演出（第１パート）では、画像表示装置５の画面全体に、当該大当りの種別を示唆する大当りタイトル表示ＰＦＰ１（本例では、「ＢＯＮＵＳ」の文字を含む画像）が表示される。

【３６７６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、大当りＦＦ演出音（本例では、大当りタイトル表示に関連したキャラＡのキャラボイス音「ボーナス！！」等）を出力させるとともに、大当りＦＦインスト楽曲を出力させる。

【３６７７】

次いで、図１４－１１７（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＦＦ演出（第２パート）を実行する。

【３６７８】

大当りＦＦ演出（第２パート）では、画像表示装置５の画面全体に、この後に制御される大当りラウンドにおける遊技方法を遊技者に指示するための右打ち指示表示ＯＦＰ２（本例では、「右打ち」の文字を含む右向き矢印画像）が表示される。

【３６７９】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、大当りＦＦ演出音（本例では、右打ち指示表示に関連したキャラＣのキャラボイス音「右打ち」等）を出力させる。

【３６８０】

なお、大当りＦＦ演出（第１パート）でのキャラボイス音のキャラと、大当りＦＦ演出（第２パート）でのキャラボイス音のキャラと、が異なる例を示したが、このような例に限定されず、大当りＦＦ演出（第１パート）でのキャラボイス音のキャラと、大当りＦＦ演出（第２パート）でのキャラボイス音のキャラと、が共通であるようにしてもよい。

【３６８１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、大当りＦＦインスト楽曲の出力を制限させる（本例では、出力音量を０％にミュートさせる）。

【３６８２】

なお、大当りが連続して発生した場合（初当り以降の高Ｂ状態で大当りが発生した場合）には、大当りＦＦ演出の第２パートを省略するようにしてもよい。この場合、大当りラウンドにおける遊技方法を遊技者に指示するための右打ち指示表示を表示しないようにしてもよいし、大当りＦＦ演出（第１パート）における大当りタイトル表示にこの右打ち指示表示を含めるようにしてもよい。

【３６８３】

このような構成によれば、低Ｂ状態よりも、変動表示期間が短く、変動効率の高い高Ｂ状態において発生する大当りに関して、大当りＦＦ期間をより一層短くすることができ、スピーディーな大当り遊技を提供することができる。

【３６８４】

［大当りＲＤ演出、大当りＥＤ演出］

図１４－１１８は、大当り遊技状態に制御されているときに、大当りＲＤ演出（大当りラウンド演出）と、大当りＥＤ演出（大当りエンディング演出）とが実行される場合に関連した各演出装置の一例を示す説明図である。

【３６８５】

本例では、大当りＦＦ期間が終了した後に、大当りＲＤ期間に大当りＲＤ演出が実行され、大当りＲＤ期間が終了した後に、大当りＥＤ演出が実行される場合を例示する。

【３６８６】

図１４－１１８（１）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＲＤ期間を開始することを指定する演出制御コマンド（大入賞口開放中指定コマンド等）を受信したことに基づいて、大当りＲＤ演出を実行する。

【３６８７】

大当りＲＤ演出では、画像表示装置５の画面全体に、大当りＲＤ表示ＯＲ１（本例では、ラウンド表示（１ＲＯＵＮＤ）と、楽曲名表示（音符型のオブジェクト及び「楽曲Ｖ」の文字）と、賞球数表示（０００００ｐｔ）と、ラウンド背景画像（キャラＡ、キャラＸ、音符のオブジェクト等）とを含む画像）が表示される。

【３６８８】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口への遊技球の進入に対応して、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、アタッカー入賞音（本例では、効果音等）を出力させるとともに、大当りＲＤボーカル楽曲（本例では、楽曲Ｖ）を出力させる。

【３６８９】

次いで、図１４－１１８（２）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当りＥＤ期間を開始することを指定する演出制御コマンド（大当り終了指定コマンド等）を受信したことに基づいて、大当りＥＤ演出を実行する。

【３６９０】

大当りＥＤ演出では、画像表示装置５の画面全体に、この大当り遊技状態の後に制御される遊技状態を示唆する大当りＥＤ表示ＯＥ１（本例では、高Ｂ状態に制御されることに基づいて、「パワフルＲＵＳＨ突入」の文字を含む画像）が表示される。

【３６９１】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、大当りＥＤ演出音（本例では、大当りＥＤ表示に関連したキャラＡのキャラボイス音「パワフルラッシュ突入！！」等）を出力させるとともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒから、大当りＥＤボーカル楽曲を出力させる。

【３６９２】

［遊技停止演出処理］

図１４－１１９は、図１４－２９に示された演出制御プロセス処理において、遊技停止演出処理（不図示）のステップが追加された場合のフローチャートである。尚、図１４－１２０に示すように、本実施例における遊技停止演出は、第１遊技停止演出と該第１遊技停止演出後に実行される第２遊技停止演出とで構成されている。このうち第１遊技停止演出は、遊技停止後の１５秒間に亘って遊技が停止された旨を画像表示装置５にて表示する演出である。また、第１遊技停止演出は、時短状態や確変状態において遊技が停止された場合は、賞球数カウンタの値を画像表示装置５において表示する演出でもある。そして、第２遊技停止演出は、第１遊技停止演出の終了タイミングからパチンコ遊技機１への電力の供給が停止される（電源断）までの期間に亘って、プリペイドカードの取り忘れの防止を促す画像を画像表示装置５において表示する演出である。

【３６９３】

遊技停止演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、第２遊技停止演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８４１）。第２遊技停止演出プロセスタイマの動作中でない場合（ステップ００５ＳＧＳ８４１；Ｎ）は、更に第１遊技停止演出プロセスタイマの動作中であるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８４２）。

【３６９４】

第１遊技停止演出プロセスタイマの動作中ではない場合（ステップ００５ＳＧＳ８４２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、賞球数カウンタの値を特定するとともに（ステップ００５ＳＧＳ８４３ａ）、遊技状態を特定する（ステップ００５ＳＧＳ８４３ｂ）。そして、遊技状態に応じた第１遊技停止演出用のプロセステーブルを選択する（ステップ００５ＳＧＳ８４４）。また、第１遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせ（ステップ００５ＳＧＳ８４５）、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８４６）、遊技停止演出処理を終了する。

【３６９５】

また、第１遊技停止演出プロセスタイマの動作中である場合（ステップ００５ＳＧＳ８４２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１遊技停止演出プロセスタイマの値を－１し（ステップ００５ＳＧＳ８４７）、該第１遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８４８）。第１遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００５ＳＧＳ８４８；Ｎ）は、第１遊技停止演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置を制御して（ステップ００５ＳＧＳ５８３）、遊技停止演出処理を終了し、第１遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ００５ＳＧＳ８４８；Ｙ）、該タイマアウトした第１遊技停止演出プロセスタイマが最後の遊技停止演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８４９）。

【３６９６】

タイマアウトした第１遊技停止演出プロセスタイマが最後の第１遊技停止演出プロセスタイマではない場合（ステップ００５ＳＧＳ８４９；Ｎ）は、プロセスデータの切り替えを行うとともに（ステップ００５ＳＧＳ８５０）、次の第１遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ８５１）。そして、次のプロセスデータの内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８５２）、遊技停止演出処理を終了する。

【３６９７】

尚、タイマアウトした第１遊技停止演出プロセスタイマが最後の遊技停止演出プロセスタイマである場合（ステップ００５ＳＧＳ８４９；Ｙ）は、次に第２遊技停止演出プロセステーブルを選択するとともに（ステップ００５ＳＧＳ８５４）、第２遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ８５５）。そして、プロセスデータ１の内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８５６）、遊技停止演出処理を終了する。

【３６９８】

次に、第２遊技停止演出プロセスタイマの動作中である場合（ステップ００５ＳＧＳ８４１；Ｙ）は、第２遊技停止演出プロセスタイマの値を－１し（ステップ００５ＳＧＳ８５７）、該第２遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ８５８）。第２遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００５ＳＧＳ８５８；Ｎ）は、第２遊技停止演出プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を行い（ステップ００５ＳＧＳ８６３）遊技停止演出処理を終了する。また、第２遊技停止演出プロセスタイマがタイマアウトした場合（ステップ００５ＳＧＳ８５８；Ｙ）は、該タイマアウトした第２遊技停止演出プロセスタイマが最後の第２遊技停止演出プロセスタイマであるか否かを判定する（ステップ００５ＳＧＳ５８９）。

【３６９９】

タイマアウトした第２遊技停止演出プロセスタイマが最後の第２遊技停止演出プロセスタイマではない場合（ステップ００５ＳＧＳ５８９；Ｎ）は、プロセスデータを切り替えるとともに（ステップ００５ＳＧＳ８６０）、次の第２遊技停止演出プロセスタイマをスタートさせる（ステップ００５ＳＧＳ８６１）。また、次のプロセウデータの内容に従って演出装置を制御し（ステップ００５ＳＧＳ８６２）、遊技停止演出処理を終了する。一方で、タイマアウトした第２遊技停止演出プロセスタイマが最後の第２遊技停止演出プロセスタイマである場合は、ステップ００５ＳＧＳ８５５及びステップ００５ＳＧＳ８５６の処理を実行して遊技停止演出処理を終了する。

【３７００】

以上のように、本実施例では、図１４－１２０に示す第１図柄確定期間中演出、第２図柄確定期間中演出、エンディング演出、第１遊技停止演出、第２遊技停止演出を実行可能となっている。

【３７０１】

これら演出のうち第２図柄確定期間中演出については、図１４－１２１に示すように、時短状態や確変状態における１００回目の可変表示（はずれの可変表示）が終了してからの１０秒間に亘って実行される演出であって、該第２図柄確定演出の実行期間中においては、画像表示装置５において右打ち促進表示が時短状態から継続して実行されるようになっており、該右打ち促進表示は、第２図柄確定期間中演出の終了とともに非表示となる。更に、第２図柄確定期間中演出の実行期間中においては、遊技効果ランプ９の点滅が周期Ｔ１にて繰り返し実行されるようになっている。尚、遊技効果ランプ９は、第２図柄確定期間が終了すると、一旦消灯してから通常状態に応じた態様にて点灯を開始する。

【３７０２】

また、エンディング演出については、図１４－１２２に示すように、大当り遊技が終了してからの２０秒間に亘って実行される演出であって、該エンディング演出の実行期間中においては、画像表示装置５において右打ち促進表示が大当り遊技状態から継続して実行

されるようになっている。更に、エンディング演出の実行期間中においては、遊技効果ランプ９の点滅が周期Ｔ２にて繰返し実行されるようになっている。尚、遊技効果ランプ９は、エンディング演出が終了すると、一旦消灯してから大当り遊技後の遊技状態（確変状態または時短状態）に応じた態様にて点灯を開始する。

【３７０３】

遊技停止演出は、図１４－１２３（Ａ）及び図１４－１２３（Ｂ）に示すように、大当り遊技中以外のタイミングでＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより実行される場合と、大当り遊技中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより実行される場合と、がある。

【３７０４】

図１４－１２３（Ａ）に示すように、大当り遊技中以外のタイミングでＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、該タイミングで可変表示の実行中であれば該可変表示が停止されるとともに、画像表示装置５において右打ち促進表示の表示中であれば該右打ち促進表示が非表示となり、第１遊技停止演出が１５秒間に亘って実行される。そして、該第１遊技停止演出が終了したタイミングからは、パチンコ遊技機１への電力の供給が停止されるまでのタイミングに亘って第２遊技停止演出が実行される。

【３７０５】

また、図１４－１２３（Ｂ）に示すように、大当り遊技中のタイミングでＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、大当り遊技が終了したタイミングで右打ち促進表示が非表示となり、第１遊技停止演出が１５秒間に亘って実行される。そして、該第１遊技停止演出が終了したタイミングからは、パチンコ遊技機１への電力の供給が停止されるまでのタイミングに亘って第２遊技停止演出が実行される。

【３７０６】

尚、図１４－１２３（Ａ）及び図１４－１２３（Ｂ）に示すように、本実施例の第１遊技停止演出では、冒頭１０秒間に亘って第２図柄停止期間中演出にて遊技効果ランプ９を点滅されるためのデータと同一のデータを用いることにより、遊技効果ランプ９を周期Ｔ１にて点滅されるようなっている。また、第２図柄停止期間中演出の演出期間に該当する１０秒間が経過した後の５秒間及び該第１遊技停止演出に続く第２遊技停止演出においても、第２図柄停止期間中演出にて遊技効果ランプ９を点滅されるためのデータと同一のデータを継続して用いることにより、遊技効果ランプ９を周期Ｔ１にて点滅されるようになっている。

【３７０７】

（演出態様）

次に、本実施例におけるエンディング演出、第２図柄確定期間中演出、遊技停止示唆演出、遊技停止演出、デモ表示演出の演出態様について、図１４－１２４～図１４－１３０に基づいて説明する。

【３７０８】

先ず、図１４－１２４（Ａ）～図１４－１２４（Ｄ）に示すように、通常状態において可変表示結果が大当りとなる場合は、画像表示装置５において飾り図柄が大当りを示す組合せで導出表示され、大当り遊技が開始される。このとき、画像表示装置５の上端部において右打ち促進表示の表示が開始される。

【３７０９】

尚、図１４－１２４（Ｄ）に示すように、大当り遊技中は、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力するための楽曲を遊技者がスティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂの操作によって選択可能となっており、画像表示装置５の所定位置（本実施例では画像表示装置５の表示領域の左下部）においては現在スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力中の楽曲のタイトルが表示される。また、画像表示装置５の右下部においては、当該大当り遊技中において払い出され得る賞球数と、当該大当り遊技中に払い出された賞球数との表示が行われる。

【３７１０】

そして、大当り遊技が終了すると、エンディング演出として遊技状態が時短状態または

確変状態に制御される旨（図１４－１２４（Ｅ）に示す「チャンスタイム突入！」）の表示と、賞球数カウンタの値の表示が行われる。また、エンディング演出においては、図１４－１２４（Ｆ）及び図１４－１２４（Ｇ）に示すように、プリペイドカードの取り忘れの防止を促す画像の表示や、遊技へののめり込み防止を促す旨の表示も行われる。

【３７１１】

また、図１４－１２５（Ａ）～図１４－１２５（Ｄ）に示すように、時短状態や確変状態において可変表示結果が大当たりとなることなく１００回の可変表示が実行された場合（大当り遊技状態に制御されることなく１００回の可変表示に亘って時短制御が実行された場合）は、１００回目の可変表示が終了したタイミングから第２図柄確定期間中演出が実行される。該第２図柄確定期間中演出としては、遊技状態が通常状態に制御される旨の表示（「チャンスタイム終了」の表示）とともに、賞球数カウンタの値（初当りから該通常状態に制御されるまので大当り遊技中に払い出された賞球数の値）の表示が行われる。そして、第２図柄確定期間中演出の終了後は、所定期間（例えば、１０秒間）に亘って遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう促す左打ち促進表示の表示が行われる。

【３７１２】

また、図１４－１２６（Ａ）～図１４－１２６（Ｆ）に示すように、通常状態、時短状態、確変状態においては、遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによってＭＹカウンタ値が９５００１に達すると、次の可変表示の開始時から、遊技停止示唆演出として画像表示装置５の表示領域の左右両端部において間もなく当該パチンコ遊技機１において遊技停止が停止される旨の遊技停止示唆画像（「遊技停止間近」の表示）が表示される。尚、本実施例では、図１４－１２６（Ｃ）及び図１４－１２６（Ｆ）に示すように、通常状態においてＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合に表示される遊技停止示唆画像の表示態様は、時短状態や確変状態においてＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合に表示される遊技停止示唆画像の表示態様が異なっている。

【３７１３】

また、図１４－１２７（Ａ）～図１４－１２７（Ｆ）に示すように、大当り遊技状態中において遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによってＭＹカウンタ値が９５００１に達した場合については、該大当り遊技の終了後、時短状態や確変状態における１回目の可変表示の開始タイミングから遊技停止示唆演出として遊技停止示唆画像が表示される。

【３７１４】

そして、図１４－１２８（Ａ）～図１４－１２８（Ｈ）に示すように、遊技停止示唆演出が開始された後は、更に遊技球がいずれかの入賞口に入賞することによってＭＹカウンタ値が９８１９４達すると、第１遊技停止演出が実行された後に第２遊技停止演出が実行される。

【３７１５】

尚、図１４－１２８（Ａ）～図１４－１２８（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、第１遊技停止演出としてＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより遊技が停止した旨が表示される。一方で、図１４－１２８（Ｅ）～図１４－１２８（Ｈ）に示すように、遊技状態が時短状態や確変状態であるときにＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、第１遊技停止演出としてＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより遊技が停止した旨と該ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことによる祝福の旨の表示、及び賞球カウンタ値の値が表示される。つまり、本実施例では、遊技状態が通常状態であるときと、遊技状態が時短状態や確変状態であるときとで、第１遊技停止演出の演出態様が異なっている。

【３７１６】

また、図１４－１２８（Ｃ）、図１４－１２８（Ｄ）及び図１４－１２８（Ｇ）、図１４－１２８（Ｈ）に示すように、第２遊技停止演出としては、遊技状態にかかわらず、プリペイドカードを取り忘れないよう促す旨と、遊技が停止したことにより該パチンコ遊技機１に設定されている遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の表示が行われる。

【３７１７】
尚、本実施例の第１遊技停止演出及び第２遊技停止演出については、第１遊技停止演出の開始タイミングから右打ち促進表示を非表示とするとともに、第１遊技停止演出や第２遊技停止演出の演出画像（図１４－１２８（Ｂ）～図１４－１２８（Ｄ）、図１４－１２８（Ｆ）～図１４－１２８（Ｈ）参照）をそれまでの飾り図柄や保留表示、遊技値停止示唆演出、小図柄等の画像が視認不能となるように重複表示する。これにより、例えば、可変表示の実行中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことによりパチンコ遊技機１での遊技が停止されても、画像表示装置５において静止画として表示される飾り図柄やその他演出の画像を遊技者から隠蔽することが可能となり、見栄えが悪くなってしまう事態を防ぐことができる。

【３７１８】
また、本実施例の第１遊技停止演出としては、遊技者が携帯端末を操作しながら遊技を行っていることにより画像表示装置５から目を離していること想定し、遊技者が画像表示装置５に表示されている演出画像（図１４－１２８（Ｂ）や図１４－１２８（Ｆ）に示す、遊技が停止された旨の画像）に気付くように、可変表示中に出力される音声よりも高音或いは音量の大きい音声がスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される。

【３７１９】
更に、本実施例の第２遊技停止演出としては、遊技場の従業員から認識され易いよう、上記した遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の表示（図１４－１２８（Ｄ）、図１４－１２８（Ｈ）参照）とともに、スピーカ８Ｌ、８Ｒからも、遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力が繰り返し実行される。

【３７２０】
尚、遊技場の従業員が到達するまでに遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力が長時間に亘って出力されると、該パチンコ遊技機１の遊技者や周囲の他の遊技者にとってストレスを与えてしまうこととなるので、遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力は、インターバルを挟んで実行されるもの（例えば、１分間音声の出力を行った後に５分間インターバルをとることを繰り返す）であってもよいし、所定期間（例えば、１分間）遊技場の従業員を呼び出すよう促す旨の音声の出力を行った後は、以降スピーカ８Ｌ，８Ｒからの該音声の出力を実行しないようにしてもよい。

【３７２１】
また、図１４－１２３（Ａ）、図１４－１２３（Ｂ）に示すように、本実施例における第１遊技停止演出の実行中と第２遊技停止演出の実行中においては、遊技効果ランプ９を周期Ｔ１にて点滅させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１遊技停止演出においては、遊技効果ランプ９を該第１遊技停止演出に応じた態様で発光（点滅または点灯）させる一方で、第２遊技停止演出においては、遊技効果ランプ９を該第２遊技停止演出に応じた態様として、第１遊技停止演出とは異なる態様にて発光させてもよい。特に、第２遊技停止演出としては、パチンコ遊技機１において遊技が停止されていることを遊技場の従業員が特定し易いように、遊技効果ランプ９を構成するメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの一部或いは全てを発光させてもよい。更に、第２遊技停止演出としては、パチンコ遊技機１において遊技が停止されていることを遊技場の従業員が特定し易いように、遊技効果ランプ９を構成するメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄの一部或いは全てを、可変表示中や大当り遊技中よりも高輝度で発光させてもよい。

【３７２２】
尚、図１４－１２９（Ａ）～図１４－１２９（Ｈ）に示すように、遊技停止示唆演出が実行されるときに可変表示結果が大当りとなった場合は該大当り遊技を最後に遊技が停止される旨（図１４－１２９（Ｂ）に示す「ＥＮＤＩＮＧ　ＦＥＶＥＲ！」の表示）が表示されて大当り遊技が開始される。そして、該大当り遊技中にＭＹカウンタ値が９８１９４に達した場合は、図１４－１２９（Ｅ）～図１４－１２９（Ｈ）に示すように、大当り遊技は中断されること無く最終ラウンド遊技まで継続される。そして、大当り遊技が終了す

ると、従来の大当り遊技終了後にエンディング演出が実行されるところ、時短状態や確変状態における第１遊技停止演出と同一態様にて第１遊技停止演出が実行された後、第２遊技停止演出が実行される。

【３７２３】

また、図１４－１３０（Ａ）、図１４－１３０（Ｂ）に示すように、遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態であるとき、特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ保留記憶が存在しない場合については、可変表示が実行されていない期間が所定期間（例えば、１分間）に達すると、客待ちデモ演出が開始される。本実施例における客待ちデモ演出としては、先ず、図１４－１３０（Ｂ）に示すように、ＭＹカウンタ値が９８１９４に達したことにより遊技が停止されるエンディング機能を搭載している旨の表示が６秒間に亘って表示される。次に、本パチンコ遊技機１において実行される演出や遊技性等を紹介する紹介ムービーが３０秒に亘って表示される。尚、該紹介ムービーの表示中は、前述したエンディング機能を搭載している旨の表示が継続して実行される。

【３７２４】

そして、紹介ムービーの表示が終了すると、エンディング機能を搭載している旨の表示も終了し、替えて、客待ちデモ演出として、図１４－１３０（Ｄ）に示すパチンコ遊技機１のメーカーロゴの表示が３秒間、図１４－１３０（Ｅ）に示す遊技へののめり込み防止を促す旨の表示が６秒間、図１４－１３０（Ｆ）に示すエンディング機能を搭載している旨の表示が６秒間、それぞれ実行される。

【３７２５】

最後に、図１４－１３０（Ｈ）に示すように、該パチンコ遊技機１の演出において登場するメインキャラクタや、該パチンコ遊技機１のタイトル等を含むキービジュアル画像の表示が５分間に亘って実行される。以降は、客待ちデモ演出として、図１４－１３０（Ｂ）～図１４－１３０（Ｈ）の表示が繰り返し実行される。尚、これら客待ちデモ演出としての表示は、遊技球が第１始動入賞口や第２始動入賞口に入賞したことにより特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されることにより終了される。

【３７２６】

上記に示した遊技停止演出に関連する各演出において、［本特徴部０３ＴＭ］の構成を適用するようにしてもよい。

【３７２７】

図１４－１２６（Ａ）～（Ｃ）において、インスト楽曲（低Ｂ状態に対応するインスト楽曲）が出力されているときに、遊技停止示唆演出が実行された場合であっても、インスト楽曲の出力が制限されないようにしてもよい。

【３７２８】

図１４－１２６（Ｄ）～（Ｆ）において、ボーカル楽曲（大当り遊技状態に対応するボーカル楽曲、高Ｂ状態に対応するボーカル楽曲）が出力されているときに、遊技停止示唆演出が実行された場合であっても、ボーカル曲の出力が制限されないようにしてもよい。

【３７２９】

図１４－１２７（Ａ）及び（Ｂ）において、ボーカル曲（大当り遊技状態に対応するボーカル楽曲、高Ｂ状態に対応するボーカル楽曲）が、通常音量（例えば、出力音量：１００％）で出力されるようにしてもよい。

【３７３０】

次いで、図１４－１２７（Ｃ）において、「チャンスタイム突入」のキャラクタボイス音が、通常音量（例えば、出力音量：１００％）で出力されるとともに、ボーカル楽曲が制限音量（例えば、出力音量：２０％）で出力されるようにしてもよい。なお、制限音量の出力音量：２０％とは、遊技者が意識して聴くと認識できるレベルの小さな音量のことである。

【３７３１】

次いで、図１４－１２７（Ｄ）及び（Ｅ）において、図１４－１２７（Ｃ）における制限音量でボーカル楽曲が継続して出力され、図１４－１２７（Ｆ）において、ボーカル楽

曲が通常音量に戻って出力されるようにしてもよい。
【３７３２】
図１４－１２８（Ａ）において、インスト楽曲（低Ｂ状態に対応するインスト楽曲）が出力されるようにしてもよい。
【３７３３】
次いで、図１４－１２８（Ｂ）～（Ｄ）においてインスト楽曲の出力が停止し、図１４－１２８（Ｂ）において、「エンディング機能が作動しました」や「球を抜いてください」等のキャラクタボイス音が出力されるようにしてもよい。
【３７３４】
図１４－１２８（Ｅ）において、ボーカル楽曲（大当り遊技状態に対応するボーカル楽曲、高Ｂ状態に対応するボーカル楽曲）が出力されるようにしてもよい。
【３７３５】
図１４－１２８（Ｆ）～（Ｈ）において、ボーカル曲の出力が停止し、図１４－１２８（Ｆ）において、「エンディング機能が作動しました」や「球を抜いてください」等のキャラクタボイス音が出力されるようにしてもよい。
【３７３６】
図１４－１２９（Ｂ）において、インスト楽曲（大当りＦＦインスト楽曲）が出力されるようにしてもよい。
【３７３７】
次いで、図１４－１２９（Ｃ）において、インスト楽曲の出力が停止し、「右打ち」のキャラクタボイス音が出力されるようにしてもよい。
【３７３８】
次いで、図１４－１２９（Ｄ）及び（Ｅ）において、ボーカル曲（大当り遊技状態に対応するボーカル楽曲、高Ｂ状態に対応するボーカル楽曲）が通常音量で出力されるようにしてもよい。
【３７３９】
次いで、図１４－１２９（Ｆ）において、ボーカル曲の出力が停止し、「エンディング機能が作動しました」や「球を抜いてください」等のキャラクタボイス音が出力されるようにしてもよい。
【３７４０】
図１４－１３０（Ａ）において、インスト楽曲（低Ｂ状態に対応するインスト楽曲）が出力（変動表示が終了した後も暫く出力）されるようにしてもよい。
【３７４１】
次いで、図１４－１３０（Ｂ）において、インスト楽曲がフェードアウトで出力を停止し、エンディング機能搭載テロップやボタン画像（メニュー表示、音量調整、光量調整などを行うための画像）が表示されるようにしてもよい。
【３７４２】
（効果１）
図１４－６８に示したように、強ＳＰリーチ発展より後の期間に実行される楽曲制限演出の種類は、弱ＳＰリーチ発展より前の期間に実行される楽曲制限演出の種類よりも少ない。
【３７４３】
弱ＳＰリーチ発展より前の期間において何れかの種類の楽曲制限演出が実行されたときに、インストゥルメンタル楽曲の出力が制限されることにより楽曲制限演出に関心を向けさせることができ、強ＳＰリーチ発展より後の期間において何れかの種類の楽曲制限演出が実行されたときに、ボーカル楽曲の出力が制限されることにより示唆演出に関心を向けさせることができるため、楽曲制限演出の興趣を損なわないようにすることができる。さらに、ボーカル曲が出力されているときは、インストゥルメンタル楽曲が出力されているときよりも実行され得る楽曲制限演出の種類が少ないため、遊技者の関心を歌唱に向けさせることができ、歌唱を集中して聴きたい遊技者に配慮した遊技機を提供することができ

る。
【３７４４】
（効果１－１）
図１４－７８及び図１４－７９に示したように、インスト楽曲の出力は、変化演出（青変化）の変化演出音（青変化音）の出力とともに制限されずに行われ、変化演出（赤変化）の変化演出音（赤変化音）の出力に対応して制限される。
【３７４５】
このような構成によれば、変化演出が実行された後の対応表示の表示態様に応じて、インスト楽曲の出力態様を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３７４６】
（効果１－２）
図１４－７９に示したように、インスト楽曲の制限方法として、変化演出（赤変化）の変化演出音（赤変化音）が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に低下する。
【３７４７】
このような構成によれば、変化演出音（赤変化音）を遊技者に聞き取りやすくさせ、大当り期待度が高いことを好適に報知できる。
【３７４８】
（効果１－３）
図１４－８０及び図１４－８１に示したように、インスト楽曲の出力は、変化煽り演出（弱変化煽り）の変化煽り演出音（弱変化煽り音）の出力とともに制限されずに行われ、変化煽り演出（強変化煽り）の変化煽り演出音（強変化煽り音）の出力に対応して制限される。
【３７４９】
このような構成によれば、変化煽り演出の種類に応じて、インスト楽曲の出力態様を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３７５０】
（効果１－４）
図１４－８１に示したように、インスト楽曲の制限方法として、変化煽り演出（強変化煽り）の変化煽り演出音（強変化煽り音）が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に低下する。
【３７５１】
このような構成によれば、変化煽り演出音（強変化煽り音）を遊技者に聞き取りやすくさせ、大当り期待度が高いことを好適に報知できる。
【３７５２】
（効果２－１）
図１４－８２～図１４－８４、及び、図１４－８８に示したように、インスト楽曲の出力は、第１リーチ前セリフ演出の第１リーチ前セリフ音（キャラＡボイス音等）の出力とともに制限されずに行われ、第２リーチ前セリフ演出の第２リーチ前セリフ音（キャラＢボイス音等）の出力に対応して制限される。
【３７５３】
このような構成によれば、リーチ前セリフ演出の種類に応じて、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３７５４】
（効果２－２）
図１４－８８に示したように、インスト楽曲の制限方法として、第２リーチ前セリフ演出の第２リーチ前セリフ音（キャラＢボイス音等）が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に低下する。
【３７５５】
このような構成によれば、第２リーチ前セリフ演出の第２リーチ前セリフ音（キャラＢ

ボイス音等）を遊技者に聞き取りやすくさせ、第２リーチ前セリフ演出に注目させやすくする。
【３７５６】
（効果３－１）
図１４－８９に示したように、インスト楽曲の出力は、ＺＯＮＥ煽り演出のＺＯＮＥ煽り演出音の出力とともに制限されずに行われ、ＺＯＮＥ演出のＺＯＮＥ図柄停止音の出力に対応して制限される。
【３７５７】
このような構成によれば、ＺＯＮＥ演出と、ＺＯＮＥ演出の実行有無を煽るＺＯＮＥ煽り演出とで、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３７５８】
（効果３－２）
図１４－８９に示したように、インスト楽曲の制限方法として、ＺＯＮＥ図柄停止音が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【３７５９】
このような構成によれば、ＺＯＮＥ演出のＺＯＮＥ図柄停止音を遊技者に聞き取りやすくさせ、ＺＯＮＥ演出に注目させやすくする。
【３７６０】
（効果４－１）
図１４－７３に示したように、リーチ前期間において、第Ａインスト楽曲、または、第Ｂインスト楽曲の何れの楽曲が出力されていた場合であっても、ノーマルリーチ期間において、第Ｃインスト楽曲が出力可能である。
【３７６１】
このような構成によれば、リーチ前期間において出力されるインスト楽曲の種類に関わらず、ノーマルリーチ期間において共通のインスト楽曲を出力できるので、ノーマルリーチ期間の興趣を向上できる。
【３７６２】
（効果５－１）
図１４－９５及び図１４－９６に示したように、インスト楽曲の出力は、ランプＳＵ演出のランプＳＵ演出音の出力とともに制限されずに行われ、次回予告演出の次回予告演出音の出力に対応して制限される。
【３７６３】
このような構成によれば、ノーマルリーチ期間に実行される予告演出の種類に応じて、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３７６４】
（効果５－２）
図１４－９５に示したように、インスト楽曲の制限方法として、次回予告演出の次回予告演出音が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【３７６５】
このような構成によれば、次回予告演出の次回予告演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、次回予告演出の演出効果を向上できる。
【３７６６】
（効果６－１）
図１４－９８に示したように、インスト楽曲の出力は、弱ＳＰリーチ演出の弱ＳＰリーチ演出音（キャラボイス音）の出力とともに制限されずに行われ、カットイン演出のカットイン演出音（キャラボイス音）の出力に対応して制限される。
【３７６７】
このような構成によれば、弱ＳＰリーチ期間に実行される予告演出の種類に応じて、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３７６８】

図１４－９８に示したように、インスト楽曲の制限方法として、カットイン演出のカットイン演出音が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に減少する。
【３７６９】
このような構成によれば、カットイン演出のカットイン演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、カットイン演出の演出効果を向上できる。
【３７７０】
（効果７－１）
図１４－９７、及び、図１４－１０１に示したように、インスト楽曲の出力は、第１激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限される。
【３７７１】
そして、図１４－５１、及び、図１４－５７に示したように、強ＳＰリーチ期間の第２激熱演出の実行割合は、ノーマルリーチ期間の第１激熱演出の実行割合よりも低い。
【３７７２】
このような構成によれば、ボーカル楽曲が出力されているときは、インスト楽曲が出力されているときよりも、激熱演出の実行割合を低くすることによって、歌唱音が含まれるボーカル楽曲に集中したい遊技者に配慮することができる。
【３７７３】
（効果７－２）
図１４－７３に示したように、第１激熱演出は、第Ａインスト楽曲の第２パート、または、第Ｂインスト楽曲の第２パートが出力されているときに実行可能である。
【３７７４】
このような構成によれば、インスト楽曲の複数のパートのうち、より一層盛り上がるパートにおいて、激熱演出を実行することができるので、激熱演出の演出効果を向上できる。
【３７７５】
（効果７－３）
図１４－９７に示したように、インスト楽曲の制限方法として、第１激熱演出の激熱演出音が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【３７７６】
このような構成によれば、第１激熱演出の激熱演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、第１激熱演出の演出効果を向上できる。
【３７７７】
（効果７－４）
図１４－７３に示したように、第２激熱演出は、強ＳＰボーカル楽曲の第２パートが出力されているときに実行可能である。
【３７７８】
このような構成によれば、ボーカル楽曲の複数のパートのうち、より一層盛り上がるパートにおいて、激熱演出を実行することができるので、激熱演出の演出効果を向上できる。
【３７７９】
（効果７－５）
図１４－１０１に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、第２激熱演出の激熱演出音が出力された場合、ボーカル楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【３７８０】
このような構成によれば、第２激熱演出の激熱演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、第２激熱演出の演出効果を向上できる。
【３７８１】
（効果８－１）
図１４－７６、及び、図１４－１０４に示したように、インスト楽曲の出力は、変動開

始時レバブル演出の変動開始時レバブル演出音の出力とともに制限されずに行われ、ボーカル楽曲の出力は、大当り報知時レバブル演出の大当り報知時レバブル演出音の出力に対応して制限される。なお、変動開始時レバブル演出や大当り報知時レバブル演出などを、適宜「レバブル演出」と称する。

【３７８２】

このような構成によれば、レバブル演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【３７８３】

（効果８－２）

図１４－１０４に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、大当り報知時レバブル演出の大当り報知時レバブル演出音が出力された場合、ボーカル楽曲の出力音量が０％にミュートする。

【３７８４】

このような構成によれば、大当り報知時レバブル演出の大当り報知時レバブル演出音を遊技者に聞き取りやすくさせ、大当り報知時レバブル演出の演出効果を向上できる。

【３７８５】

（効果８－３）

前述したように、変動開始時レバブル演出の実行期間は、３０００ｍｓに設定されており、大当り報知時レバブル演出の実行期間は、７０００ｍｓに設定されている。

【３７８６】

このような構成によれば、レバブル演出の実行期間の長さに応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の効果を向上できる。

【３７８７】

（効果８－４）

図１４－１０４に示したように、大当り報知音としての大当り報知時レバブル演出音の出力が終了した後に、強ＳＰボーカル楽曲の出力の制限を解除している。

【３７８８】

このような構成によれば、大当り報知時レバブル演出に対応した大当り報知時レバブル演出音の出力後に、ボーカル楽曲の出力を行うことによって、強ＳＰリーチ期間の興趣を向上できる。

【３７８９】

（効果８－５）

図１４－７９に示したように、変化レバブル演出を伴う変化演出（赤変化）が実行された場合、インスト楽曲の出力は制限される。

【３７９０】

このような構成によれば、レバブル演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【３７９１】

（効果８－６）

図１４－７９に示したように、インスト楽曲の制限方法として、変化レバブル演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に減少する。

【３７９２】

このような構成によれば、好適に変化レバブル演出に注目させることができる。

【３７９３】

（効果９－１）

図１４－７７、及び、図１４－１０４に示したように、インスト楽曲の出力は、リーチ前役物演出のリーチ前役物演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、大当り報知時役物演出の大当り報知時役物演出音の出力に対応して制限される。

【３７９４】

このような構成によれば、楽曲の出力により、ロゴ役物を用いた演出の演出効果が低下

してしまうことを防止できる。
【３７９５】
（効果９－２）
図１４－７７に示したように、インスト楽曲の制限方法として、リーチ前役物演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に減少する。
【３７９６】
このような構成によれば、好適にリーチ前役物演出に注目させることができる。
【３７９７】
（効果９－３）
図１４－１０４に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、大当り報知時役物演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【３７９８】
このような構成によれば、好適に大当り報知時役物演出に注目させることができる。
【３７９９】
（効果９－４）
図１４－７７に示したように、リーチ前役物演出では、ロゴ役物ＹＭが初期位置から中間演出位置に動作するときに、インスト楽曲の出力が制限され、ロゴ役物ＹＭが中間演出位置から初期位置に動作するときに、インスト楽曲の出力の制限が解除される。
【３８００】
このような構成によれば、ロゴ役物の動作態様に応じて、インスト楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３８０１】
（効果９－５）
図１４－１０４に示したように、大当り報知時役物演出では、ロゴ役物ＹＭが初期位置から最大演出位置に動作するときに、ボーカル楽曲の出力が制限され、ロゴ役物ＹＭが最大演出位置から初期位置に動作するときに、ボーカル楽曲の出力の制限が解除される。
【３８０２】
このような構成によれば、ロゴ役物の動作態様に応じて、ボーカル楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３８０３】
（効果９－６）
図１４－７７、及び、図１４－１０４に示したように、リーチ前役物演出の実行によって、１５００ｍｓに亘ってインスト楽曲の出力を制限し、大当り報知時役物演出の実行によって、３０００ｍｓに亘ってボーカル楽曲の出力を制限する。
【３８０４】
このような構成によれば、ロゴ役物を動作させる演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３８０５】
（効果９－７）
図１４－９９、及び、図１４－１００に示したように、インスト楽曲の出力は、強ＳＰ発展時役物演出の強ＳＰ発展時役物演出音の出力に対応して制限される。
【３８０６】
このような構成によれば、インスト楽曲の出力によって、強ＳＰ発展時役物演出の演出効果が低下してしまうことを防止できる。
【３８０７】
（効果９－８）
図１４－９９、及び、図１４－１００に示したように、インスト楽曲の制限方法として、強ＳＰ発展時役物演出が実行された場合、インスト楽曲の出力自体を行わない。
【３８０８】
このような構成によれば、好適に強ＳＰ発展時役物演出に注目させることができる。

【３８０９】
（効果９－１０）
図１４－９９、及び、図１４－１００に示したように、強ＳＰ発展時役物演出が実行され、ロゴ役物ＹＭが最大演出位置から初期位置に向かって動作を行う期間において、強ＳＰ演出音（効果音）が出力され、強ＳＰリーチ演出のタイトル表示に対応した強ＳＰ演出音（キャラボイス音）が出力される。
なお、強ＳＰ発展時役物演出が弱ＳＰリーチ期間において実行される場合も、同様であるものとする。
【３８１０】
このような構成によれば、強ＳＰリーチ演出が実行されることへの注目度合いを好適に向上できる。
【３８１１】
（効果１０－１）
図１４－９０～図１４－９３に示したように、２回目の擬似連演出が実行された後の再変動表示が開始されると、インスト楽曲とは異なる擬似連ボーカル楽曲の出力が行われ、リーチが成立した後も、この擬似連ボーカル楽曲の出力が継続して行われる。
【３８１２】
このような構成によれば、擬似連演出が実行されたことで、出力する楽曲をインスト楽曲からボーカル楽曲に変化させることによって、大当り期待度が高いことを遊技者に聴覚的に示唆することができる。
【３８１３】
（効果１０－２）
図１４－９０～図１４－９３に示したように、１回目の擬似連演出が実行された後の再変動表示が開始されると、インスト楽曲（低Ｂインスト楽曲）の出力が行われ、２回目の擬似連演出が実行された後の再変動表示が開始されると、擬似連ボーカル楽曲の出力が行われる。
【３８１４】
このような構成によれば、擬似連演出の実行回数に応じて、出力する楽曲の種類を異ならせ、遊技の効果を向上できる。
【３８１５】
（効果１０－３）
図１４－７４に示したように、リーチ前期間にインスト楽曲の第２パートの出力が行われているときに、１回目の擬似連演出が実行された場合、この１回目の擬似連演出が実行された後の再変動表示において、インスト楽曲の第１パートの冒頭から出力が行われる。
【３８１６】
このような構成によれば、擬似的な再変動表示が行われる擬似連演出の演出効果を向上できる。
【３８１７】
（効果１０－４）
図１４－９０～図１４－９３に示したように、インスト楽曲の出力は、擬似連煽り演出の擬似連煽り演出音の出力に対応して制限される。
【３８１８】
このような構成によれば、擬似連演出が実行されるか否かを煽る擬似連煽り演出に注目させることができる。
【３８１９】
（効果１０－５）
図１４－９０～図１４－９３に示したように、インスト楽曲の制限方法として、擬似連煽り演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【３８２０】
このような構成によれば、好適に擬似連演出が実行されるか否かを煽る擬似連煽り演出

に注目させることができる。
【３８２１】
（効果１０－６）
図１４－９４に示したように、擬似連煽り演出（失敗パターン）が実行された後、インスト楽曲が出力されていない。
【３８２２】
このような構成によれば、擬似連煽り演出の後に擬似連演出が実行されない場合のその後の演出を好適に進行することができる。
【３８２３】
（効果１０－７）
図１４－９０～図１４－９３に示したように、擬似連演出は、擬似連図柄が図柄表示エリア５Ｃに停止表示するとともに、擬似連演出音（第１パート）（擬似連図柄停止音）が出力される擬似連演出（第１パート）と、擬似的な変動回数を示す情報を表示し、一旦仮停止した飾り図柄の再変動表示が行われる擬似連演出（第２パート）とで構成されており、インスト楽曲の出力は、擬似連演出音（第１パート）（擬似連図柄停止音）の出力に対応して制限される。
【３８２４】
このような構成によれば、擬似連演出が実行されることに注目させることができる。
【３８２５】
（効果１０－８）
図１４－９０～図１４－９３に示したように、インスト楽曲の制限方法として、擬似連演出音（第１パート）（擬似連図柄停止音）が出力された場合、インスト楽曲の出力自体を終了する。
【３８２６】
このような構成によれば、好適に擬似連演出に注目させることができる。
【３８２７】
（効果１１－１）
図１４－８２～図１４－８４に示したように、インスト楽曲の出力は、リーチ前期間に実行される通常ボタン操作促進演出の通常ボタン操作促進演出音の出力とともに制限されずに行われる。
【３８２８】
また、図１４－１０２～図１４－１０３に示したように、ボーカル楽曲の出力は、強ＳＰリーチ期間に実行されるレバー操作促進演出のレバー操作促進演出音（キャラボイス音を含む音声）の出力に対応して制限される。
【３８２９】
このような構成によれば、操作促進演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３８３０】
（効果１１－２）
図１４－１０２～図１４－１０３に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、強ＳＰリーチ期間においてレバー操作促進演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【３８３１】
このような構成によれば、好適に強ＳＰリーチ期間においてレバー操作促進演出に注目させることができる。
【３８３２】
（効果１１－３）
前述したように、レバー操作促進演出の実行期間は、ボタン操作促進演出の実行期間よりも長い。本例では、レバー操作促進演出の実行期間は、最大で１００００ｍｓであり、ボタン操作促進演出の実行期間は、最大で５０００ｍｓである。

【３８３３】
　このような構成によれば、操作促進演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３８３４】
（効果１１－４）
　図１４－８２～図１４－８４に示したように、インスト楽曲の出力は、リーチ前期間に実行される通常ボタン操作促進演出の通常ボタン操作促進演出音の出力とともに制限されずに行われる。
【３８３５】
　また、図１４－８５～図１４－８６に示したように、インスト楽曲の出力は、リーチ前期間に実行されるチャンスボタン操作促進演出のチャンスボタン操作促進演出音の出力に対応して制限される。
【３８３６】
　このような構成によれば、ボタン操作促進演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３８３７】
（効果１１－５）
　図１４－８５～図１４－８６に示したように、インスト楽曲の制限方法として、チャンスボタン操作促進演出のチャンスボタン操作促進演出音が出力された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に減少する。
【３８３８】
　このような構成によれば、好適にチャンスボタン操作促進演出に注目させることができる。
【３８３９】
（効果１１－６）
　図１４－９５、及び、図１４－９６に示したように、インスト楽曲の出力は、ノーマルリーチ期間に実行される通常ボタン操作促進演出の通常ボタン操作促進演出音の出力とともに制限されずに行われる。
【３８４０】
　このような構成によれば、操作促進演出の種類に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３８４１】
（効果１２－１）
　図１４－７７に示したように、リーチ前役物演出が実行される場合、リーチ前役物演出音の出力期間に亘って、インスト楽曲の出力は制限され、リーチ前役物演出音の出力期間が経過すると、インスト楽曲の出力の制限が解除される。
【３８４２】
　図１４－１０５に示したように、はずれ報知演出が実行される場合、はずれ報知演出音の出力期間に亘って、ボーカル楽曲（強ＳＰボーカル楽曲）の出力は制限され、はずれ報知演出音の出力期間が経過すると（変動表示が終了すると）、インスト楽曲（低Ｂインスト楽曲）が出力される。
【３８４３】
　図１４－１０４、及び、図１４－１１７に示したように、大当り報知演出が実行される場合、大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間に亘って、ボーカル楽曲（強ＳＰボーカル楽曲）の出力は制限され、大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間が経過すると、インスト楽曲（大当りＦＦインスト楽曲）が出力される。
【３８４４】
　このような構成によれば、演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【３８４５】
（効果１２－２）
図１４－７７に示したように、インスト楽曲の制限方法として、リーチ前役物演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に減少する。
【３８４６】
このような構成によれば、好適にリーチ前役物演出に注目させることができる。
【３８４７】
（効果１２－３）
図１４－１０５に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、はずれ報知演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力が終了する。
【３８４８】
このような構成によれば、好適にはずれ報知演出に注目させることができる。
【３８４９】
（効果１２－４）
図１４－１０４に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、大当り報知演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【３８５０】
このような構成によれば、好適に大当り報知演出に注目させることができる。
【３８５１】
（効果１２－５）
本実施形態では、リーチ前役物演出音の出力期間＜はずれ報知演出音の出力期間＜大当り報知時役物演出音の出力期間、の関係であるものとする。
【３８５２】
このような構成によれば、演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせることができ、遊技の興趣を向上できる。
【３８５３】
（効果１２－６）
図１４－７３、図１４－１０４、及び、図１４－１１７に示したように、強ＳＰリーチ期間において、ボーカル楽曲は、第１パートと、第２パートと、第３パートとを含むように構成されている。強ＳＰリーチ期間の煽りパートにおいて、ボーカル楽曲の第１パートと第２パートとが出力されている。大当り報知演出が実行されるときの強ＳＰリーチ期間の結果報知パートは、大当り報知パートと、エピローグパートとで構成されている。大当り報知パートの途中から、ボーカル楽曲の第３パートが出力されており、エピローグパートの終了後の大当りＦＦ期間に、大当りＦＦインスト楽曲が出力されている。
【３８５４】
このような構成によれば、好適にボーカル楽曲の出力を行うことができる。
【３８５５】
（効果１３－１）
図１４－８８に示したように、インスト楽曲の出力は、第２リーチ前セリフ演出の第２リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音を含む音声）の出力に対応して制限される。
【３８５６】
また、図１４－１０１に示したように、ボーカル楽曲の出力は、強ＳＰリーチ演出の強ＳＰ演出音（キャラボイス音を含む音声）の出力とともに制限されずに行われる一方で、第２激熱演出の激熱演出音（キャラボイス音を含む音声）の出力に対応して制限される。
【３８５７】
このような構成によれば、キャラボイス音に対応する演出に応じて、楽曲の出力方法を異ならせ、ボーカル楽曲の出力が第２激熱演出に対応しないキャラボイス音の出力により制限されないことで強ＳＰリーチ演出の興趣を向上できるとともに、ボーカル楽曲の出力が第２激熱演出に対応するキャラボイス音の出力により制限されることで第２激熱演出の演出効果を向上できる。

【３８５８】
（効果１３－２）
図１４－８８に示したように、インスト楽曲の制限方法として、第２リーチ前セリフ演出が実行された場合、インスト楽曲の出力音量が５０％に減少する。
【３８５９】
このような構成によれば、好適に第２リーチ前セリフ演出に注目させることができる。
【３８６０】
（効果１３－３）
図１４－１０１に示したように、ボーカル楽曲の制限方法として、第２激熱演出が実行された場合、ボーカル楽曲の出力音量が０％にミュートする。
【３８６１】
このような構成によれば、好適に第２激熱演出に注目させることができる。
【３８６２】
（効果１３－４）
図１４－８８に示したように、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）では、キャラクタと、そのキャラクタのセリフに関する情報とが表示されるとともに、第２リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音）が出力されている。また、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）では、第２リーチ前セリフ演出音（キャラボイス音）の出力が終了した後も、キャラクタと、そのキャラクタのセリフに関する情報とが継続して表示されている。そして、インスト楽曲の出力は、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）において制限され、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）において制限されていない。
【３８６３】
このような構成によれば、第２リーチ前セリフ演出の第１パートにおいて、第２リーチ前セリフ演出におけるキャラボイス音の出力に伴い、インスト楽曲の出力を制限することで、遊技者は第２リーチ前セリフ演出におけるキャラボイス音を聞き取りやすくなり、第２リーチ前セリフ演出の第２パートにおいて、インスト楽曲の出力の制限が解除されるため、第２リーチ前セリフ演出を自然な流れで行うことができる。
【３８６４】
（効果１３－５）
前述したように、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）の実行期間の方が、第２リーチ前セリフ演出（第２パート）の実行期間よりも長い。
【３８６５】
このような構成によれば、キャラやセリフに関する視覚的な情報に加えて、キャラボイス音のような聴覚的な情報で構成される第２リーチ前セリフ演出（第１パート）の演出効果を向上できる。
【３８６６】
（効果１３－６）
前述したように、第２リーチ前セリフ演出の演出態様に応じて、第１パートと、第２パートとの実行期間が異なるようにしてもよい。また、第２リーチ前セリフ演出における、第１パートの実行期間と、第２パートの実行期間との合計は、第２リーチ前セリフ演出の演出態様に関わらず共通となるようにしてもよい。
【３８６７】
このような構成によれば、第２リーチ前セリフ演出の演出効果を向上できる。
【３８６８】
（効果１４）
図１４－１０１に示したように、強ＳＰリーチ期間の煽りパート（第１パート、第２パート）において、ボーカル楽曲（第１パート）が出力されるとともに、味方キャラであるキャラＡのキャラボイス音や、敵キャラであるキャラＸのキャラボイス音などを含む強ＳＰ演出音が出力可能である。
【３８６９】

また、図１４－１０４に示したように、強ＳＰリーチ期間の結果報知パート（第３パート）において、表示結果が「大当り」となることが報知される場合、ボーカル楽曲（第３パート）が出力されるとともに、味方キャラであるキャラＡのキャラボイス音などを含む勝利演出音が出力可能である。

【３８７０】

また、図１４－１０５に示したように、強ＳＰリーチ期間の結果報知パート（第３パート）において、表示結果が「はずれ」となることが報知される場合、ボーカル楽曲が出力されずに、敵キャラであるキャラＸのキャラボイス音などを含む敗北演出音が出力可能である。

【３８７１】

このような構成によれば、ボーカル楽曲の第３パートが出力されることによって、大当りが発生することを好適に報知することができる。

【３８７２】

（効果１５）

図１４－６８に示したように、低Ｂ弱ＳＰリーチ演出のうち楽曲制限演出は８種類であり、低Ｂ強ＳＰリーチ演出のうち楽曲制限演出は５種類である。即ち、低Ｂ強ＳＰリーチ期間に実行可能な楽曲制限演出の種類より、低Ｂ弱ＳＰリーチ期間に実行可能な楽曲制限演出の種類の方が、少ない。

【３８７３】

このような構成によれば、ボーカル楽曲が出力されるときは、インスト楽曲が出力されるときよりも、実行可能な楽曲制限演出の種類を少なくすることによって、歌唱音を含むボーカル楽曲に集中したい遊技者に配慮した。

【３８７４】

（効果１６）

本実施形態では、第１激熱演出が、弱ＳＰリーチ期間に実行されてもよいものとする。

この場合、インスト楽曲の出力は、第１激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限され、ボーカル楽曲の出力は、第２激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限される。

【３８７５】

そして、図１４－５１、及び、図１４－５７に示したように、強ＳＰリーチ期間の第２激熱演出の実行割合は、ノーマルリーチ期間の第１激熱演出の実行割合よりも低い。

【３８７６】

このような構成によれば、ボーカル楽曲が出力されているときは、インスト楽曲が出力されているときよりも、激熱演出の実行割合を低くすることによって、歌唱音が含まれるボーカル楽曲に集中したい遊技者に配慮することができる。

【３８７７】

（効果１７）

図１４－６９に示したように、高Ｂリーチ前演出のうち楽曲制限演出は５種類であり、高ＢＳＰリーチ演出のうち楽曲制限演出は４種類である。即ち、高Ｂリーチ前期間に実行可能な楽曲制限演出の種類より、高ＢＳＰリーチ期間に実行可能な楽曲制限演出の種類の方が、少ない。

【３８７８】

このような構成によれば、インスト楽曲が出力されるときは、ボーカル楽曲が出力されるときよりも、実行可能な楽曲制限演出の種類を少なくすることによって、表示結果に注目したい遊技者に配慮した。

【３８７９】

（効果１８）

図１４－１１１に示したように、ボーカル楽曲の出力は、第３激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限され、図１４－１１２に示したように、インスト楽曲の出力は、第４激熱演出の激熱演出音の出力に対応して制限される。

【３８８０】

そして、図１４－６２、及び、図１４－６３に示したように、高ＢＳＰリーチ期間の第４激熱演出の実行割合は、高Ｂリーチ前期間の第３激熱演出の実行割合よりも低い。

【３８８１】

このような構成によれば、インスト楽曲が出力されているときは、ボーカル楽曲が出力されているときよりも、激熱演出の実行割合を低くすることで、表示結果に注目したい遊技者に配慮した。

【３８８２】

（効果１９）

図１４－１０７に示したように、ボーカル楽曲の出力は、高Ｂ状態における変動開始時レバブル演出の実行とともに制限されずに行われ、図１４－１１５に示したように、インスト楽曲の出力は、高Ｂ状態における大当り報知時レバブル演出の実行に対応して制限される。

【３８８３】

このような構成によれば、レバブル演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【３８８４】

（効果２０）

図１４－１０９に示したように、ボーカル楽曲の出力は、高Ｂ状態における通常ボタン操作促進演出の通常ボタン操作促進演出音の出力とともに制限されずに行われ、図１４－１１３及び図１４－１１４に示したように、インスト楽曲の出力は、高Ｂ状態における高Ｂボタン操作促進演出（決めボタン演出）の高Ｂボタン操作促進演出音の出力に対応して制限される。

【３８８５】

このような構成によれば、促進演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【３８８６】

（効果２１）

図１４－１０８に示したように、高Ｂ状態においてリーチ前役物演出が実行される場合、リーチ前役物演出音の出力期間に亘って、ボーカル楽曲の出力は制限され、リーチ前役物演出音の出力期間が経過すると、ボーカル楽曲の出力の制限が解除される。

【３８８７】

図１４－１１６に示したように、高Ｂ状態においてはずれ報知演出が実行される場合、はずれ報知演出音の出力期間に亘って、インスト楽曲（高ＢＳＰインスト楽曲）の出力は制限され、はずれ報知演出音の出力期間が経過すると（変動表示が終了すると）、ボーカル楽曲（高Ｂボーカル楽曲）が出力される。

【３８８８】

図１４－１１５、及び、図１４－１１７に示したように、高Ｂ状態において大当り報知演出が実行される場合、大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間に亘って、インスト楽曲（高ＢＳＰインスト楽曲）の出力は制限され、大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間が経過すると、インスト楽曲（大当りＦＦインスト楽曲）が出力される。

【３８８９】

このような構成によれば、演出の種類に応じて楽曲の出力方法を異ならせ、遊技の興趣を向上できる。

【３８９０】

（効果２２）

本実施形態では、リーチ前役物演出が実行される場合のリーチ前役物演出音の出力期間を、適宜「第１期間」と称し、はずれ報知演出が実行される場合のはずれ報知演出音の出力期間を、適宜「第２期間」と称し、大当り報知演出が実行される場合の大当り報知演出音のうち大当り報知時役物演出音の出力期間を、適宜「第３期間」と称する。

【３８９１】
（低Ｂ状態）
・第１期間：背景対応発光
・第２期間：強ＳＰリーチ対応発光
・第３期間：大当り対応発光
（高Ｂ状態）
・第１期間：背景対応発光、楽曲対応
・第２期間：ＳＰリーチ対応発光
・第３期間：大当り対応発光
【３８９２】
ここで、遊技状態が高Ｂ状態に制御されているときの第１期間では、低Ｂ状態に制御されているときと同様に、演出ステージや背景画像に対応した色で発光する背景対応発光の態様で発光してもよく、高Ｂ状態の第１期間に出力されているボーカル楽曲に対応した色で発光する楽曲対応発光の態様で発光してもよい。
【３８９３】
このような構成によれば、低Ｂ状態と高Ｂ状態とで、ボーカル楽曲が出力されているときの演出ランプの発光パターンを異ならせ、遊技の興趣を向上できる。
【３８９４】
（効果２３）
図１４－１１７に示したように、大当りＦＦインスト楽曲の出力は、大当りＦＦ演出（第１パート）の大当りＦＦ演出音（キャラＡボイス音「ボーナス」）の出力とともに制限されずに行われ、大当りＦＦ演出（第２パート）の大当りＦＦ演出音（キャラＣボイス音「右打ち」）の出力に対応して制限される。
【３８９５】
このような構成によれば、大当りラウンド期間での遊技方法を指示する大当りＦＦ演出（第２パート）の大当りＦＦ演出音を聞き取りやすくすることで、遊技者が不利になってしまうことを防止できるとともに、大当りＦＦ演出の演出効果を向上できる。
【３８９６】
（効果２４）
図１４－１１８に示したように、大当りＲＤボーカル楽曲の出力は、アタッカー入賞音の出力とともに制限されずに行われ、大当りＥＤ演出の大当りＥＤ演出音（キャラＡのキャラボイス音「パワフルラッシュ突入！！」）の出力とともに制限されずに行われる。
【３８９７】
このような構成によれば、大当りＲＤ演出および大当りＥＤ演出の演出効果を向上できる。
【３８９８】
［その他の変形例］
（１）上記の実施形態で示した例に限定されず、擬似連演出が実行される場合に、１回目の擬似連演出が実行された後に、擬似連ボーカル楽曲が出力されるようにしてもよい。
【３８９９】
（２）上記の実施形態で示した例に限定されず、ノーマルリーチ演出として、リーチ成立演出が実行されるようにしてよい。リーチ成立演出は、飾り図柄のリーチが成立したタイミングで、画像表示装置５の画面中央にリーチライン表示が表示され、スピーカ８Ｌ、８Ｒからリーチ成立ボイス音が出力される。このリーチ成立演出が、楽曲制限演出であるようにしてもよい。
【３９００】
（３）上記の実施形態で示した例に限定されず、先読み予告演出を楽曲制限演出として実行するようにしてもよい。例えば、始動入賞口に遊技球が進入し、保留表示が表示されるときの保留入賞音を出力する保留入賞音演出を実行するようにしてもよい。
【３９０１】

保留入賞時の保留表示の表示態様に応じて、保留入賞音の態様を異ならせてもよい。具体的には、保留入賞時の保留表示の表示態様が通常態様である場合、保留入賞音（通常）が出力され、保留入賞時の保留表示の表示態様が青色態様である場合、保留入賞音（青変化）が出力され、保留入賞時の保留表示の表示態様が赤色態様である場合、保留入賞音（赤変化）が出力される。そして、保留入賞音（通常）と保留入賞音（青変化）が出力される場合、出力中のインスト楽曲の出力を制限せず、保留入賞音（赤変化）が出力される場合、出力中のインスト楽曲の出力を制限するようにしてもよい。

【３９０２】

（４）上記の実施形態では、演出ステージに応じて対応表示の形状が異なる例を示したが、このような例に限定されず、演出ステージに応じて保留入賞音が異なるようにしてもよいし、演出ステージに関わらず保留入賞音が共通であるようにしてもよい。

【３９０３】

（５）上記の実施形態で示した例に限定されず、楽曲制限演出の実行期間と、楽曲非制限演出の実行期間との少なくとも一部が重複する場合があってもよい。この場合、楽曲制限に関して、楽曲制限演出が優先されるようにしてもよい。

【３９０４】

例えば、楽曲制限演出であるリーチ前役物演出の実行期間と、楽曲非制限演出である変動開始時レバブル演出の実行期間との少なくとも一部が重複する場合に、変動開始時レバブル演出が実行されている期間であっても、リーチ前役物演出が実行されている期間は、インスト楽曲の出力が制限されるようにしてもよい。

【３９０５】

上記の状況が発生した場合、演出ランプの発光パターンはリーチ前役物演出に対応するようにし、スティックコントローラ３１Ａのボタンランプの発光パターンは変動開始時レバブル演出に対応するようにしてもよい。

【３９０６】

（６）上記の実施形態で示した例に限定されず、複数の楽曲制限演出の実行期間の少なくとも一部が重複する場合、楽曲制限演出の種類によって、楽曲制限の優先度が設けられるようにしてもよい。

【３９０７】

例えば、第２リーチ前セリフ演出＜リーチ前役物演出、の関係で楽曲制限の優先度が高くなるものとする。第２リーチ前セリフ演出の実行期間と、リーチ前役物演出の実行期間との少なくとも一部が重複する場合に、リーチ前役物演出の方が第２リーチ前セリフ演出より楽曲制限の優先度が高いことに基づいて、リーチ前役物演出のリーチ前役物演出音が出力されている期間は、第２リーチ前セリフ演出の第２リーチ前セリフ演出音の出力が制限される。そして、リーチ前役物演出のリーチ前役物演出音の出力が終了し、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）が実行されている期間であれば、第２リーチ前セリフ演出（第１パート）の第２リーチ前セリフ演出音の出力の制限が解除される。

【３９０８】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【３９０９】

（特徴Ａと特徴Ｇの関係）

特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｇは、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ａおよび特徴Ｇの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【３９１０】
（特徴Ａと特徴Ｇの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ａおよび特徴Ｇの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、遊技を行い、その後、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。その中で大当りとなる前の変動において、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴Ｇを備えた遊技機となる。
具体的には、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにして、大当りとなる前の変動中に図１４－３５～図１４－１３０に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を、図１４－３５～図１４－１３０に示されるような関係性となるように制御する。
（効果）特徴Ａおよび特徴Ｇの双方の特徴を備えることで、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うとともに、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
【３９１１】
（特徴Ｂと特徴Ｇの関係）
特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｇは、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｂおよび特徴Ｇの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【３９１２】
（特徴Ｂと特徴Ｇの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｂおよび特徴Ｇの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、大当りまたは、はずれとなる変動において、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを行うとともに、さらに歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴Ｇを備えた遊技機となる。
具体的には、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトを行うとともに、図１４－３５～図１４－１３０に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を、図１４－３５～図１４－１３０に示されるような関係性となるように制御する。
（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｇの双方の特徴を備えることで、変動中に種々のエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めるとともに、楽曲の出力制御による興趣を向上させることができる。
【３９１３】

（特徴Ｆと特徴Ｇの関係）
特徴Ｆは、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｇは、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｆおよび特徴Ｇの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【３９１４】
（特徴Ｆと特徴Ｇの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ｆおよび特徴Ｇの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、変動中に歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴Ｇを備えるとともに、上記の変動で大当りとなる場合に、大当たり中に玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴Ｆを備えた遊技機となる。
具体的には、変動が行われ、図１４－３５～図１４－１３０に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲と、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音や演出を、図１４－３５～図１４－１３０に示されるような関係性となるように制御し、上記変動後に大当たりとなる場合に、大当たり中に例えば球が詰まることによってエラーとして満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図１３－２２～図１３－６９のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機となっている。
（効果）特徴Ｆおよび特徴Ｇの双方の特徴を備えることで、変動中の楽曲の出力制御による興趣を向上させることができるとともに、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るため、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【３９１５】
本遊技機の特徴Ｈを以下に説明する。
【３９１６】
［特徴Ｈ１］
特徴Ｈ１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
作動警告報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、

エラー報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
事前報知に用いられる文字のフォントと作動警告報知に用いられる文字のフォントは同じであり、
事前報知と作動警告報知に用いられる文字のフォントとエラー報知に用いられる文字のフォントは異なる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、大当り中に事前報知から作動警告といった一連の流れが展開されることがあるため、文字のフォントを一定にすることで安定的に、コンプリート機能に関する情報を伝え、対象の表示については、フォントを異ならせることで、コンプリート機能とは異なる情報であることを明確にすることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４
【３９１７】
［特徴Ｈ２］
特徴Ｈ２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
エラー報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
事前報知の文字のサイズはエラー報知の文字のサイズよりも小さい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４
【３９１８】
［特徴Ｈ３］
特徴Ｈ３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動警告報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
エラー報知は、文字が用いられる表示を含んで構成され、
作動警告報知の文字のサイズはエラー報知の文字のサイズよりも小さい
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４
【３９１９】

［特徴Ｈ４］
特徴Ｈ４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知は、エラー報知に重ならない位置に表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４
【３９２０】
［特徴Ｈ５］
特徴Ｈ５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動警告報知は、エラー報知に重ならない位置に表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４
【３９２１】
［特徴Ｈ６］
特徴Ｈ６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知とエラー報知は異なる配色で表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４
【３９２２】
［特徴Ｈ７］
特徴Ｈ７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動警告報知とエラー報知は異なる配色で表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エラーの発生にいち早く気付かせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２０、図１５－２２４

【３９２３】

［特徴Ｈ８］
特徴Ｈ８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
事前報知はフェードインで表示し、
エラー報知はフェードインさせずに表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知に関しては急なイメージを与えないことで、もうすぐ遊技が終了してしまうかもしれないことに対する不満を軽減しつつ、事前報知とは対照的にいち早く解消を促すことで不満を防止することができる。
対応図面：図１５－２１２、図１５－２２５

【３９２４】

［特徴Ｈ９］
特徴Ｈ９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動警告報知はフェードインで表示し、
エラー報知はフェードインさせずに表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告に関しては急なイメージを与えないことで、もうすぐ遊技が終了してしまうかもしれないことに対する不満を軽減しつつ、作動警告とは対照的にい

ち早く解消を促すことで不満を防止することができる。
対応図面：図１５－２１２、図１５－２２７
【３９２５】
［特徴Ｈ１０］
特徴Ｈ１０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
作動報知はフェードインで表示し、
エラー報知はフェードインさせずに表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動表示に関しては急なイメージを与えないことで、遊技が終了してしまうことに対する不満を軽減しつつ、作動とは対照的にいち早く解消を促すことで不満を防止することができる。
対応図面：図１５－２１２、図１５－２２５、図１５－２２８
【３９２６】
［特徴Ｈ１１］
特徴Ｈ１１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
事前報知がされている状況において、エラーが発生する場合、発光手段の発光態様をエラーに対応する発光態様に切り替える制御を行い、
エラーが発生している状況において、事前報知が開始された場合、発光手段の発光態様をエラーに対応する発光態様のまま維持する制御を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いち早くエラーに気付かせることができる。
対応図面：図１５－２１３、図１５－２１４、図１５－２６８
【３９２７】
［特徴Ｈ１２］
特徴Ｈ１２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、

エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
作動警告報知がされている状況において、エラーが発生する場合、発光手段の発光態様をエラーに対応する発光態様に切り替える制御を行い、
エラーが発生している状況において、作動警告報知が開始された場合、発光手段の発光態様をエラーに対応する発光態様のまま維持する制御を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いち早くエラーに気付かせることができる。
対応図面：図１５－２１５、図１５－２１６、図１５－２６８

【３９２８】
［特徴Ｈ１３］
特徴Ｈ１３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
特定エラーが発生する場合、特定エラーに対応する報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
作動報知がされている状況において、特定エラーが発生する場合、発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様のまま維持する制御を行い、
特定エラーが発生している状況において、カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様に切り替える制御を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動したことを優先し、ランプの態様で気づかせることができる。
対応図面：図１５－２１７～図１５－２１９

【３９２９】
［特徴Ｈ１４］
特徴Ｈ１４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
第１エラーが発生する場合、第１エラーに対応する報知を行い、
第１エラーよりも重要度が高い第２エラーが発生する場合、第２エラーに対応する報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
作動報知がされている状況において、第１エラーが発生する場合、発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様のまま維持する制御を行い、
作動報知がされている状況において、第２エラーが発生する場合、発光手段の発光態様を第２エラーに対応する発光態様に切り替える制御を行う
ことを特徴としている。

この特徴によれば、コンプリート機能が作動しているときに重要度の高いエラーが発生する場合は、ランプの態様を切り替えることで、エラーの発生にいち早く気付かせることができる。
対応図面：図１５－２１７～図１５－２１９
【３９３０】
［特徴Ｈ１５］
特徴Ｈ１５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段と、
表示手段に関する制御を行う表示制御手段と、を備え、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われ、
エラーが発生する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様をエラー報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能の作動およびエラーの報知のいずれにおいてもランプの発光を先に行うことで、段階的に現状を把握させることができる。
対応図面：図１５－２１２
【３９３１】
［特徴Ｈ１６］
特徴Ｈ１６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段を備え、
発光制御手段は、
　カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、輝度が変化しない発光態様となるように発光手段を制御し、
　エラーが発生する場合、輝度が変化する発光態様となるように発光手段を制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動した後、電源を投入したままで放置される可能性があるため、輝度データを変化させることにより煩わしさを防止し、エラーの報知は、遊技者および遊技店員にいち早く気付いてもらうために、輝度データを変化させることを採用することで、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２６８
【３９３２】
［特徴Ｈ１７］
特徴Ｈ１７の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
発光手段に関する制御を行う発光制御手段と、
表示手段に関する制御を行う表示制御手段と、を備え、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われ、
エラーが発生する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御よりも発光制御手段が発光手段の発光態様をエラー報知に対応する発光態様とする制御のほうが先に行われ、
発光制御手段が発光手段の発光態様をエラー報知に対応する発光態様とする制御が開始されてから表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御までの期間よりも発光制御手段が発光手段の発光態様を作動報知に対応する発光態様とする制御が開始されてから表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御までの期間のほうが長い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能の作動に関しては、急なイメージを与えないことで、遊技者の不満を抱かせず、エラーの報知に関しては、遊技者に早めにエラーの発生に気付いてもらうことで、エラーの解除を早めることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２１０、図１５－２１１

【３９３３】

［特徴Ｈ１８］
特徴Ｈ１８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
エラーが発生する場合、エラー報知を行い、
音出力手段に関する制御を行う音出力制御手段と、
表示手段に関する制御を行う表示制御手段と、を備え、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御よりも音出力制御手段が音出力手段の出力態様を作動報知に対応する出力態様とする制御のほうが先に行われ、
エラーが発生する場合、表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御よりも音出力制御手段が音出力手段の出力態様をエラー報知に対応する出力態様とする制御のほうが先に行われ、
音出力制御手段が音出力手段の出力態様をエラー報知に対応する出力態様とする制御が開始されてから表示制御手段が表示手段の表示態様をエラー報知に対応する表示態様とする制御までの期間よりも音出力制御手段が音出力手段の出力態様を作動報知に対応する出力態様とする制御が開始されてから表示制御手段が表示手段の表示態様を作動報知に対応する表示態様とする制御までの期間のほうが長い
ことを特徴としている。

この特徴によれば、コンプリート機能の作動に関しては、急なイメージを与えないことで、遊技者の不満を抱かせず、エラーの報知に関しては、遊技者に早めにエラーの発生に気付いてもらうことで、エラーの解除を早めることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１５－２１０、図１５－２１１

【３９３４】

［特徴Ｈ１９］

特徴Ｈ１９の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、

カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、

カウンタ値が事前報知値となり、事前報知に対応する表示を開始してから完了態様の表示とするまでの期間よりも、カウンタ値が事前報知更新値となり、事前報知に対応する表示の更新を開始してから更新態様の表示とするまでの期間のほうが短い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前報知の表示を開始してから完了態様の表示とするまでの期間よりも事前報知の表示態様を更新する期間のほうが短くなるようにすることで、残数の変化をいち早く伝えることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１５－２０９

【３９３５】

［特徴Ｈ２０］

特徴Ｈ２０の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、

カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、

事前報知に対応する表示を行っている場合において、カウンタ値が作動値になる場合、事前報知に対応する表示を終了することなく、事前報知に対応する表示よりも優先するように作動報知に対応する表示を表示する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、コンプリート機能が作動するタイミングで、コンプリート機能が作動する表示に切り替わる前に、事前報知の表示が終了してしまうことで、コンプリート機能の作動までの残数が回復したように勘違いされることを防止することができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１５－２０６

【３９３６】

［特徴Ｈ２１］

特徴Ｈ２１の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に

遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
作動警告報知に対応する表示を行っている場合において、有利状態が終了し、作動報知に対応する表示を表示する場合、作動警告報知に対応する表示を終了することなく、作動警告報知に対応する表示よりも優先するように作動報知に対応する表示を表示する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動するタイミングで、コンプリート機能が作動する表示に切り替わる前に、作動警告の表示が終了してしまうことで、コンプリート機能の作動までの残数が回復したように勘違いされることを防止することができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２０７
【３９３７】
［特徴Ｈ２２］
特徴Ｈ２２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第１事前報知値となる場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第２事前報知値となる場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５
【３９３８】
［特徴Ｈ２３］
特徴Ｈ２３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となる場合と、特定状態において、特定加算事象が発生し、カウンタの値が事前報知値となる場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５
【３９３９】
［特徴Ｈ２４］
特徴Ｈ２４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第１事前報知値となった場合

と、特定状態において、特定加算事象が発生し、カウンタ値が第２事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５
【３９４０】
［特徴Ｈ２５］
特徴Ｈ２５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５
【３９４１】
［特徴Ｈ２６］
特徴Ｈ２６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第１事前報知値となった場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第２事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５
【３９４２】
［特徴Ｈ２７］
特徴Ｈ２７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特定状態において、特定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５
【３９４３】
［特徴Ｈ２８］
特徴Ｈ２８の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が第１事前報知値となった場合と、特定状態において、特定加算事象が発生し、カウンタ値が第２事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５

【３９４４】
［特徴Ｈ２９］
特徴Ｈ２９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
所定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特定状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合と、特別状態において、所定加算事象が発生し、カウンタ値が事前報知値となった場合とで、共通の態様で事前報知を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、安定的な事前報知ができる。
対応図面：図１５－１８８～図１５－１９５

【３９４５】
［特徴Ｈ３０］
特徴Ｈ３０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３７

【３９４６】
［特徴Ｈ３１］
特徴Ｈ３１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す促進オブジェクトを表示領域の端部で表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、端部に表示される促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、端部に表示される促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３７

【３９４７】
［特徴Ｈ３２］
特徴Ｈ３２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態の制御後に、有利状態に制御されず通常状態に制御されたときに、遊技領域における所定領域への発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４０

【３９４８】
［特徴Ｈ３３］
特徴Ｈ３３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
通常状態において、遊技領域における特定領域に遊技媒体が進入したときに、遊技領域における所定領域への発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応するは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェ

クトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４１
【３９４９】
［特徴Ｈ３４］
特徴Ｈ３４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
通常状態において、動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行されるよりも前に、動作検出手段を模した操作促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
操作促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、操作促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、操作促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３１
【３９５０】
［特徴Ｈ３５］
特徴Ｈ３５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態において、動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行されるよりも前に、動作検出手段を模した操作促進オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
操作促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、操作促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、操作促進オブジェクトを目立たせることができ、結果とし

て、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３２
【３９５１】
［特徴Ｈ３６］
特徴Ｈ３６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
通常状態において、演出識別情報の可変表示を開始した後に、演出識別情報を特別態様にて表示することで有利状態に制御されることを報知可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別態様の演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、特別態様の演出識別情報の表示は、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、特別態様の演出識別情報の表示を目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３３
【３９５２】
［特徴Ｈ３７］
特徴Ｈ３７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態において、演出識別情報の可変表示を開始した後に、演出識別情報を特別態様にて表示することで有利状態に制御されることを報知可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別態様の演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、特別態様の演出識別情報の表示は、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、特別態様の演出識別情報の表示を目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３４
【３９５３】
［特徴Ｈ３８］
特徴Ｈ３８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
通常状態から有利状態に制御された場合に、有利状態の名称である有利状態名称オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
有利状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、有利状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、有利状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３５

【３９５４】

［特徴Ｈ３９］
特徴Ｈ３９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態から有利状態に制御された場合に、有利状態の名称である有利状態名称オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
有利状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、有利状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、有利状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３６

【３９５５】

［特徴Ｈ４０］
特徴Ｈ４０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
通常状態から有利状態に制御された場合に、特別状態の名称である特別状態名称オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される

ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、特別状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、特別状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３８
【３９５６】
［特徴Ｈ４１］
特徴Ｈ４１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態から有利状態に制御された場合に、特別状態の名称である特別状態名称オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、特別状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、特別状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２３８
【３９５７】
［特徴Ｈ４２］
特徴Ｈ４２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示が行われていない期間においてデモ演出を実行可能であり、
デモ演出において、機種の名称である機種名称オブジェクトを表示可能であり、
事前報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
機種名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、事前報知については、出現時および滞在時について強調することなく、機種名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、双方の表示が同時にされる状況において、機種名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４２
【３９５８】
［特徴Ｈ４３］
特徴Ｈ４３の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３７

【３９５９】
［特徴Ｈ４４］
特徴Ｈ４４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
遊技領域における特定領域への遊技媒体の発射を促す促進オブジェクトを表示領域の端部で表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、端部に表示される促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、端部に表示される促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３７

【３９６０】
［特徴Ｈ４５］
特徴Ｈ４５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可

能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態の制御後に、有利状態に制御されず通常状態に制御されたときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２４０

【３９６１】
［特徴Ｈ４６］
特徴Ｈ４６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
通常状態において、遊技領域における特定領域に遊技媒体が進入したときに、遊技領域のおける所定領域への発射を促す促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
促進オブジェクトは、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、促進オブジェクトは、滞在時について強調することで、促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２４１

【３９６２】
［特徴Ｈ４７］
特徴Ｈ４７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
通常状態において、動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行されるよりも前に、動作検出手段を模した操作促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
操作促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、操作促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、操作促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３１

【３９６３】

［特徴Ｈ４８］

特徴Ｈ４８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態において、動作検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて、有利状態に制御される期待度を示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行されるよりも前に、動作検出手段を模した操作促進オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
操作促進オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、操作促進オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、操作促進オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３２

【３９６４】

［特徴Ｈ４９］

特徴Ｈ４９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可

能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
通常状態において、演出識別情報の可変表示を開始した後に、演出識別情報を特別態様にて表示することで有利状態に制御されることを報知可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別態様の演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、特別態様の演出識別情報の表示は、出現時および滞在時について強調することで、特別態様の演出識別情報の表示を目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３３

【３９６５】
［特徴Ｈ５０］
特徴Ｈ５０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態において、演出識別情報の可変表示を開始した後に、演出識別情報を特別態様にて表示することで有利状態に制御されることを報知可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別態様の演出識別情報は、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、特別態様の演出識別情報の表示は、出現時および滞在時について強調することで、特別態様の演出識別情報の表示を目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３４

【３９６６】
［特徴Ｈ５１］
特徴Ｈ５１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
通常状態から有利状態に制御された場合に、
有利状態の名称である有利状態名称オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
有利状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、有利状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、有利状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３５

【３９６７】

［特徴Ｈ５２］
特徴Ｈ５２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態から有利状態に制御された場合に、
有利状態の名称である有利状態名称オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
有利状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、有利状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、有利状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３６

【３９６８】

［特徴Ｈ５３］
特徴Ｈ５３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
通常状態から有利状態に制御された場合に、
特別状態の名称である特別状態名称オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、特別状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、特別状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３９

【３９６９】

［特徴Ｈ５４］
特徴Ｈ５４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態の制御後に、通常状態よりも有利な特別状態に制御可能であり、
特別状態から有利状態に制御された場合に、
特別状態の名称である特別状態名称オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
特別状態名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、特別状態名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、特別状態名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２３９

【３９７０】

［特徴Ｈ５５］
特徴Ｈ５５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
可変表示が行われていない期間においてデモ演出を実行可能であり、
デモ演出において、機種の名称である機種名称オブジェクトを表示可能であり、
作動警告報知に対応する表示は、エフェクトが用いられずに表示が開始され、その後、滞在エフェクトを伴わず表示され、
機種名称オブジェクトは、出現エフェクトを伴って表示が開始され、該出現エフェクトの終了後において滞在エフェクトを伴って表示される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動警告については、出現時および滞在時について強調することなく、機種名称オブジェクトは、出現時および滞在時について強調することで、機種名称オブジェクトを目立たせることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２２４、図１５－２２７、図１５－２４２

【３９７１】

［特徴Ｈ５６］

特徴Ｈ５６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、特定識別情報の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特別識別情報の変動を先に視認可能とし、その後に事前報知を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７

【３９７２】

［特徴Ｈ５７］

特徴Ｈ５７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、特定識別情報の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新

を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、特別識別情報の変動を先に視認可能とし、その後に事前報知の表示内容の更新を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９７３】
［特徴Ｈ５８］
特徴Ｈ５８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特別識別情報の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、特別識別情報の変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９７４】
［特徴Ｈ５９］
特徴Ｈ５９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、特定識別情報の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特別識別情報の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特別識別情報の変動を先に視認可能とし、その後に事前報知を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、特別識別情報の変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９７５】
［特徴Ｈ６０］

特徴Ｈ６０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、特定識別情報の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特別識別情報の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特別識別情報の変動を先に視認可能とし、その後に事前報知の表示内容の更新を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、特別識別情報の変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９７６】
［特徴Ｈ６１］
特徴Ｈ６１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、第４図柄ユニットの変動を先に視認可能とし、その後に事前報知を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９７７】
［特徴Ｈ６２］
特徴Ｈ６２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、第４図柄ユニットの変動を先に視認可能とし、その後に事前報知の表示内容の更新を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９７８】
［特徴Ｈ６３］
特徴Ｈ６３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、第４図柄ユニットの変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９７９】
［特徴Ｈ６４］
特徴Ｈ６４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、演出

制御側可変表示手段の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、第４図柄ユニットの変動を先に視認可能とし、その後に事前報知を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、第４図柄ユニットの変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９８０】
［特徴Ｈ６５］
特徴Ｈ６５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出制御側可変表示手段の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出制御側可変表示手段の可変表示が開始される前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、第４図柄ユニットの変動を先に視認可能とし、その後に事前報知の表示内容の更新を視認可能とすることで、いち早く変動の発生を伝えることができ、安定的な遊技環境を提供することができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、第４図柄ユニットの変動を視認可能とする前に、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９８１】
［特徴Ｈ６６］
特徴Ｈ６６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応

位置に移動させる表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させるよりも前に事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特定表示が移動を開始する前に事前報知を行い、その後、当該位置への特定表示の移動といった流れにすることで、事前報知が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９８２】
［特徴Ｈ６７］
特徴Ｈ６７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させる表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させるよりも前に事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、特定表示が移動を開始する前に事前報知の表示内容の更新を行い、その後、当該位置への特定表示の移動といった流れにすることで、事前報知の表示内容の更新が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９８３】
［特徴Ｈ６８］
特徴Ｈ６８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させる表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特定表示を移動開始位置に表示させることなく、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。

この特徴によれば、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、当該始動入賞に基づく特定表示を保１位置に表示することなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９８４】
［特徴Ｈ６９］
特徴Ｈ６９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させる表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させるよりも前に事前報知に対応する表示を開始し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特定表示を移動開始位置に表示させることなく、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、特定表示が移動を開始する前に事前報知を行い、その後、当該位置への特定表示の移動といった流れにすることで、事前報知が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、当該始動入賞に基づく特定表示を保１位置に表示することなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９８５】
［特徴Ｈ７０］
特徴Ｈ７０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段を備え、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させる表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、特定表示を移動開始位置から当該変動対応位置に移動させるよりも前に事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、特定表示を移動開始位置に表示させることなく、遊技の進行を制限する

ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、特定表示が移動を開始する前に事前報知の表示内容の更新を行い、その後、当該位置への特定表示の移動といった流れにすることで、事前報知の表示内容の更新が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、当該始動入賞に基づく特定表示を保１位置に表示することなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７

【３９８６】
［特徴Ｈ７１］
特徴Ｈ７１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、演出識別情報の可変表示の開始よりも前に事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、演出識別情報の変動が開始する前に事前報知を行い、その後、演出識別情報の変動開始といった流れにすることで、事前報知が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７

【３９８７】
［特徴Ｈ７２］
特徴Ｈ７２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、演出識別情報の可変表示の開始よりも前に事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、演出識別情報の変動が開始する前に事前報知の表示内容の更新を行い、その後、演出識別情報の変動開始といった流れにすることで、事前報知の表示内容の更新が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７

【３９８８】
［特徴Ｈ７３］
特徴Ｈ７３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出識別情報の可変表示が開始されるよりも前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、演出識別情報の変動を開始させることなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９８９】
［特徴Ｈ７４］
特徴Ｈ７４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となる場合、演出識別情報の可変表示の開始よりも前に事前報知に対応する表示を開始し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出識別情報の可変表示が開始されるよりも前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知を行う場合に、演出識別情報の変動が開始する前に事前報知を行い、その後、演出識別情報の変動開始といった流れにすることで、事前報知が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、演出識別情報の変動を開始させることなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９９０】
［特徴Ｈ７５］
特徴Ｈ７５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し

、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、演出識別情報の可変表示を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となる場合、演出識別情報の可変表示の開始よりも前に事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が作動値となる場合、演出識別情報の可変表示が開始されるよりも前に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、始動入賞に起因して、事前報知の表示内容の更新を行う場合に、演出識別情報の変動が開始する前に事前報知の表示内容の更新を行い、その後、演出識別情報の変動開始といった流れにすることで、事前報知の表示内容の更新が行われたことおよび始動入賞が発生したことを段階的に伝えることができ、始動入賞に起因して、コンプリート機能を作動させる場合、演出識別情報の変動を開始させることなく、コンプリート機能を作動させることで、変動が発生しなかった分、損をしたと遊技者に不満を抱かせることを防止することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４３～図１５－２４７
【３９９１】
［特徴Ｈ７６］
特徴Ｈ７６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、該通過に関連するタイミングで特定予告が実行されることがあり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となり、かつ特定予告が実行される場合、特定予告に対応する発光態様での発光を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定予告の実行について、対応する発光を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を行うことで、複数の情報を一度に伝え、遊技者が困惑することを防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５９～図１５－２６４
【３９９２】
［特徴Ｈ７７］
特徴Ｈ７７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、該通過に関連するタイミングで特定予告が実行されることがあり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となり、かつ

特定予告が実行される場合、特定予告に対応する発光態様での発光を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定予告の実行について、対応する発光を先に行い、その後、事前報知の表示内容の更新を行うことで、複数の情報を一度に伝え、遊技者が困惑することを防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５９～図１５－２６４
【３９９３】
［特徴Ｈ７８］
特徴Ｈ７８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、該通過に関連するタイミングで特定予告が実行されることがあり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知値となり、かつ特定予告が実行される場合、特定予告に対応する音の出力を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定予告の実行について、対応する音の出力を先に行い、その後、事前報知に対応する表示を行うことで、複数の情報を一度に伝え、遊技者が困惑することを防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５９～図１５－２６４
【３９９４】
［特徴Ｈ７９］
特徴Ｈ７９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知に対応する表示を開始し、
カウンタ値が事前報知更新値となる場合、事前報知に対応する表示の表示態様を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、該通過に関連するタイミングで特定予告が実行されることがあり、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値を更新し、
始動領域を遊技媒体が通過することにより、カウンタ値が事前報知更新値となり、かつ特定予告が実行される場合、特定予告に対応する音の出力を先に行い、その後、事前報知に対応する表示の表示態様の更新を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定予告の実行について、対応する音の出力を先に行い、その後、事前報知の表示内容の更新を行うことで、複数の情報を一度に伝え、遊技者が困惑することを防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５９～図１５－２６４
【３９９５】
［特徴Ｈ８０］
特徴Ｈ８０の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値になる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が事前報知値であり、事前報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、事前報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、事前報知を行い、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された事前報知であっても、事前報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された事前報知であっても、電断が発生し、復旧した場合、事前報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの状況かにかかわらず、共通の手順で終了させることができ、処理負担を軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４８、図１５－２４９
【３９９６】
［特徴Ｈ８１］
特徴Ｈ８１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値になる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が事前報知値であり、事前報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、事前報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、事前報知を開始し、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された事前報知であっても、事前報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された事前報知であっても、次に受信するカウンタ値を知らせるコマンドが事前報知を終了することに対応するコマンドである場合、事前報知を終了する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの状況かにかかわらず、共通のコマンド受信で終了させることができ、処理負担を軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５０、図１５－２５１
【３９９７】
［特徴Ｈ８２］
特徴Ｈ８２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、

有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、作動警告報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動警告報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動警告報知を開始し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動警告報知である場合、電断が発生し、復旧した場合、作動警告報知がされた態様で復旧し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動警告報知である場合、電断が発生し、復旧した場合、作動警告報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、正規の場合、遊技機上の実情に鑑み、電源ＯＦＦＯＮでは作動警告状態（のちに作動状態）を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動警告については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動警告について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５２
【３９９８】
［特徴Ｈ８３］
特徴Ｈ８３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、作動警告報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動警告報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動警告報知を開始し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動警告報知であっても、作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動警告報知であっても、次に受信するカウンタ値を知らせるコマンドが作動値と異なる値である場合、作動警告報知を維持する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、正規の場合、大当り中に出玉をわざと減らすようにする特殊な打ち方をすることで、一旦作動警告状態となった後に、作動警告状態を抜けてしまうといった攻略法が生まれてしまうことを防止するために、一度、９５，０００に到達した後は、何があろうと、大当り終了後に、コンプリート機能を作動させるといった設計をしており、正規パターン同様、変則パターンも作動警告を終了させないようにすることで処理負担を

増やさないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５３
【３９９９】
［特徴Ｈ８４］
特徴Ｈ８４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
カウンタ値が作動値であり、作動報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動報知を開始し、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知がされた態様で復旧し、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、正規の場合、遊技機上の実情に鑑み（営業中の設定変更の禁止、コンプリート機能が作動した場合、その日、作動した遊技機は遊技できないようにする）、電源ＯＦＦＯＮでは作動報知を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動報知については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動報知について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５４、図１５－２５５
【４０００】
［特徴Ｈ８５］
特徴Ｈ８５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
カウンタ値が作動値であり、作動報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動報知を開始し、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動報知であっても、作動報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動報知であっても、次に受信するカウンタ値を知らせるコマンドが作動値と異なる値である場合、作動報知を維持する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、正規の場合、作動状態および作動報知を終了させるためには、遊技

店員による特殊な操作を必要とする設計であり、作動報知が行われた後、作動報知を下回るような数値のコマンド等を受信した場合でも作動報知を終了させない設計をしており、変則パターンも作動報知を終了させないようにすることで処理負担を増やさないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２５６、図１５－２５７
【４００１】
［特徴Ｈ８６］
特徴Ｈ８６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い、
カウンタ値が事前報知値であり、事前報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、事前報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、事前報知を開始し、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された事前報知であっても、事前報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された事前報知であっても、電断が発生し、復旧した場合、事前報知が終了された態様で復旧し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、作動警告報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動警告報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動警告報知を開始し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動警告報知である場合において、電断が発生し、復旧した場合は、作動警告報知がされた態様で復旧し、作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動警告報知である場合において、電断が発生し、復旧した場合は、作動警告報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの状況かにかかわらず、共通の手順で終了させることができ、処理負担を軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。また、正規の場合、遊技機上の実情に鑑み、電源ＯＦＦＯＮでは作動警告状態（のちに作動状態）を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動警告については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動警告について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。更に、それぞれの変則パターンについて、共通の電断といった処理で終了することができ、遊技者に不利益を被らせないようにするこがとができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４８～図１５－２５７
【４００２】

［特徴Ｈ８７］
特徴Ｈ８７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
カウンタ値が事前報知値であり、事前報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、事前報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、事前報知を開始し、
事前報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された事前報知であっても、事前報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された事前報知であっても、電断が発生し、復旧した場合、事前報知が終了された態様で復旧し、
カウンタ値が作動値であり、作動報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動報知を開始し、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知がされた態様で復旧し、作動報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの状況かにかかわらず、共通の手順で終了させることができ、処理負担を軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。また、正規の場合、遊技機上の実情に鑑み（営業中の設定変更の禁止、コンプリート機能が作動した場合、その日、作動した遊技機は遊技できないようにする）、電源ＯＦＦＯＮでは作動報知を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動報知については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動報知について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。更に、それぞれの変則パターンについて、共通の電断といった処理で終了することができ、遊技者に不利益を被らせないようにするこがとができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４８～図１５－２５７
【４００３】
［特徴Ｈ８８］
特徴Ｈ８８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
カウンタ値が事前報知値となる場合、事前報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値となる場合、作動警告報知を行い

、
カウンタ値が作動値となり、遊技の進行を制限する場合、作動報知を行い、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になり、作動警告報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動警告報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動警告報知を開始し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動警告報知である場合、電断が発生し、復旧した場合、作動警告報知がされた態様で復旧し、
作動警告報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動警告報知である場合、電断が発生し、復旧した場合、作動警告報知が終了された態様で復旧し
、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になり、作動報知開始コマンドを受信する正規パターンと、
正規パターンと異なるパターンであって、作動報知開始コマンドを受信する変則パターンと、があり、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンであっても変則パターンであっても、作動報知を開始し、
作動報知開始コマンドを受信するパターンが正規パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知がされた態様で復旧し、作動報知開始コマンドを受信するパターンが変則パターンにより開始された作動報知である場合において、電断が発生し、復旧したときは、作動報知が終了された態様で復旧する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、
正規の場合、遊技機上の実情に鑑み、電源ＯＦＦＯＮでは作動警告状態（のちに作動状態）を解除されることがないように設計されている、しかし変則パターンにより条件を満たしていない状況での作動警告については、電源ＯＦＦＯＮといった当日に遊技店員が実行可能な処理で終了させることをできるようにしておくことで、変則的に発生してしまった作動警告について、遊技者に不利益を被らせないようにすることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。また、更に、それぞれの変則パターンについて、共通の電断といった処理で終了することができ、遊技者に不利益を被らせないようにするこがとができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４８～図１５－２５７
【４００４】
［特徴Ｈ８９］
特徴Ｈ８９の遊技機は、
遊技を行う遊技機であって、
デモンストレーション表示を行うことが可能であり、
デモンストレーション表示が表示されている状況において、始動領域を遊技媒体が通過したときに、デモンストレーション表示を終了し、
デモンストレーション表示が終了した後の１フレーム目の演出識別情報の表示態様は可変表示が終了したときと同じ表示態様であり、その次のフレームで演出識別情報の表示態様が変化する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモムービーが表示されている状況において、始動入賞が発生した場合、デモムービーの表示の終了とともに、各種表示が動き出してしまうと、始動入賞が発生したのか認識しがたくなってしまうため、デモムービーの表示が終了した後、１フレーム静止の間を置くことで、始動入賞が発生したことを認識させることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１５－２４４
【４００５】
［特徴Ｈ９０］
特徴Ｈ９０の遊技機は、
遊技を行う遊技機であって、
デモンストレーション表示を行うことが可能であり、
デモンストレーション表示が表示されている状況において、始動領域を遊技媒体が通過したときに、デモンストレーション表示を終了し、
デモンストレーション表示が終了した後の１フレーム目の当該可変表示に対応する特定表示は移動表示開始位置に表示されており、その次のフレームで、当該可変表示に対応する特定表示は当該可変表示に対応する表示位置に移動するように表示位置が変化する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモムービーが表示されている状況において、始動入賞が発生した場合、デモムービーの表示の終了とともに、各種表示が動き出してしまうと、始動入賞が発生したのか認識しがたくなってしまうため、デモムービーの表示が終了した後、１フレーム静止の間を置くことで、始動入賞が発生したことを認識させることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４４
【４００６】
［特徴Ｈ９１］
特徴Ｈ９１の遊技機は、
遊技を行う遊技機であって、
デモンストレーション表示を行うことが可能であり、
デモンストレーション表示が表示されている状況において、始動領域を遊技媒体が通過したときに、デモンストレーション表示を終了し、
デモンストレーション表示が終了した後の１フレーム目の演出識別情報の表示態様は可変表示が終了したときと同じ表示態様であり、デモンストレーション表示が終了した後の１フレーム目の縮小演出識別情報の表示態様は可変表示が終了したときとは異なる表示態様であり、その次のフレームで演出識別情報の表示態様が変化する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモムービーが表示されている状況において、始動入賞が発生した場合、デモムービーの捌けが入るため、常時小図柄の変動は開始させるが、飾り図柄は静止の間を置くことで、始動入賞が発生したことを認識させることができ、常時小図柄によって変動が開始していることも認識させることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２４４
【４００７】
［特徴Ｈ９２］
特徴Ｈ９２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
特定識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、
可変表示手段は、特定識別情報の可変表示結果を発光態様により示し、
可変表示手段の発光態様に関する記憶を行う可変表示手段用バッファを備え、
カウンタが作動値になる場合、可変表示手段用バッファのデータを更新することなく、可変表示手段の発光態様を可変表示結果とは異なる発光態様とする制御を行い、
可変表示手段用バッファのデータは、電断した後、初期化を伴う復旧がされたときに初期化される

ことを特徴としている。
この特徴によれば、バッファの数値を更新する処理を省く特殊処理により、特図ユニットを特殊態様とすることで、安定的にコンプリート機能作動時の態様とすることができ、さらに、ＲＡＭクリアによる初期化で他のデータとともにクリアすることで処理負担の軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－１４６～図１５－１５１、図１５－１６８、図１５－１７０
【４００８】
［特徴Ｈ９３］
特徴Ｈ９３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
可変手段を備え、
可変手段は、ソレノイドが第１状態となることにより、ソレノイドが第２状態であるときよりも遊技媒体が特定領域を通過しやすい状態となり、
特定領域を遊技媒体が通過することにより、遊技価値が付与され、
ソレノイド用バッファの値を更新することで、ソレノイドを第１状態から第２状態にする通常処理を実行可能であり、
カウンタが作動値になる場合、ソレノイド用バッファの値を更新することなく、ソレノイドを第１状態から第２状態にする特殊処理を実行する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動した後、入球しても賞球はされないため、作動後も入球容易状態となり続けてしまうことを防止することで、結果として、好適な遊技機を提供することできる。
対応図面：図１５－１５７、図１５－１５８、図１５－１６８、図１５－１７０
【４００９】
［特徴Ｈ９４］
特徴Ｈ９４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
可変手段を備え、
可変手段は、ソレノイドが第１状態となることにより、ソレノイドが第２状態であるときよりも可変手段に対応して設けられた特定領域を遊技媒体が通過しやすい状態となり、
特定領域を遊技媒体が通過することにより、遊技価値が付与され、
ソレノイドを第１状態とするためのソレノイド用カウンタがあり、
ソレノイド用バッファの値を更新することで、ソレノイドを第１状態から第２状態にする通常処理を実行可能であり、
ソレノイド用バッファの値を更新することなく、ソレノイドを第１状態から第２状態にする特殊処理を実行可能であり、
ソレノイド用カウンタが終了値となることにより、通常処理が実行され、
特定領域を遊技媒体が通過することによりカウンタ値が作動値になる場合、ソレノイド用カウンタが終了値となっていなくても特殊処理が実行されることにより可変手段が第２状態となる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動した後、入球しても賞球はされないため、作動後も入球容易状態となり続けてしまうことを防止することで、結果として、好適な遊技機を提供することできる。

対応図面：図１５－１５７、図１５－１５８、図１５－１６８、図１５－１７０
【４０１０】
［特徴Ｈ９５］
特徴Ｈ９５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
可変手段を備え、
可変手段は、ソレノイドが第１状態となることにより、ソレノイドが第２状態であるときよりも可変手段に対応して設けられた特定領域を遊技媒体が通過しやすい状態となり、
特定領域を遊技媒体が通過することにより、遊技価値が付与され、
特定領域とは異なる所定領域を遊技媒体が通過することにより、遊技価値が付与され、
ソレノイドを第１状態とするためのソレノイド用カウンタがあり、
ソレノイド用バッファの値を更新することで、ソレノイドを第１状態から第２状態にする通常処理を実行可能であり、
ソレノイド用バッファの値を更新することなく、ソレノイドを第１状態から第２状態にする特殊処理を実行可能であり、
ソレノイド用カウンタが終了値となることにより、通常処理が実行され、
所定領域を遊技媒体が通過することによりカウンタ値が作動値になる場合、ソレノイド用カウンタが終了値となっていなくても特殊処理が実行されることにより可変手段が第２状態となる
ことを特徴としている。
この特徴によれば、作動した後、入球しても賞球はされないため、作動後も入球容易状態となり続けてしまうことを防止することで、結果として、好適な遊技機を提供することできる。
対応図面：図１５－１５７、図１５－１５８、図１５－１６８、図１５－１７０
【４０１１】
［特徴Ｈ９６］
特徴Ｈ９６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
電断が発生し、復旧することにより、カウント値がクリアされ、
カウント値が作動値よりも低い試験信号出力値となった場合、特定試験信号を出力し、
電断が発生し、復旧することにより、特定試験信号の出力を終了する処理を行い、
カウンタ値が作動値になる場合、特定試験信号の出力を終了する処理を行う
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定試験信号を出力することで電断を促すことにより、コンプリート機能が作動することで、試験の続行ができないといった事象を防ぐことができ、市場においては、コンプリート機能が作動したときにも出力を終了させることで、安定的な制御を行うことができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－１５１～図１５－１５３、図１５－１６１、図１５－１６８、図１５－１７０
【４０１２】
［特徴Ｈ９７］
特徴Ｈ９７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可

能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
電断が発生することにより、カウント値がクリアされ、
カウント値が作動値よりも低い試験信号出力値となった場合、特定試験信号を出力し、
電断が発生し、復旧することにより、特定試験信号の出力を終了する処理を行い、
特定試験信号用バッファのデータは、
カウンタ値が作動値になり、その後、電断が発生し、復旧がされたときに初期化されず、
カウンタ値が作動値になり、その後、電断が発生し、初期化を伴う復旧がされたときに初期化される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定試験信号を出力することで電断を促すことにより、コンプリート機能が作動することで、試験の続行ができないといった事象を防ぐことができ、コンプリート機能作動による遊技停止の解除にはＲＡＭクリア操作を伴う電源投入が必要であるため、通常の流れと同じように、電源投入でのクリアをせずに、ＲＡＭクリアによる初期化で他のデータとともにクリアすることで処理負担の軽減することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－１５０、図１５－１５１、図１５－１５５、図１５－１５６、図１５－１６１
【４０１３】
［特徴Ｈ９８］
特徴Ｈ９８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
特定識別情報の可変表示結果を発光態様により示す可変表示手段と、
可変表示が行われていることを発光態様により示す演出制御側可変表示手段と、を備え、
カウンタ値が作動値になる場合、可変表示手段の発光態様を遊技の進行がされているときに取り得ない態様とし、
カウンタ値が作動値になる場合、演出制御側可変表示手段の発光態様を遊技の進行がされているときに取り得ない態様とする
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特図ユニットおよび第４図柄ユニットの態様により、コンプリート機能が作動している旨を好適に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－１３８、図１５－１３９
【４０１４】
［特徴Ｈ９９］
特徴Ｈ９９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
有利状態は、第１有利状態と、第２有利状態と、を含み、
第１有利状態と、第２有利状態と、はエンディング期間が異なり、

第１有利状態において、カウンタ値が作動値となる場合、第１有利状態に対応するエンディング期間が終了した後に、遊技の進行を制限し、
第２有利状態において、カウンタ値が作動値となる場合、第２有利状態に対応するエンディング期間が終了した後に、遊技の進行を制限する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、大当りによりエンディング期間を異ならせ、それぞれに適した演出を実行することを可能とすることで、遊技興趣を高めることができる遊技機において、いずれの大当りにおいても共通するエンディング期間終了のタイミングでコンプリート機能を作動させることで、安定的にコンプリート機能を作動させることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２６５
【４０１５】
［特徴Ｈ１００］
特徴Ｈ１００の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
遊技価値の付与に関する所定情報を表示するための表示部が主基板に設けられ、
カウンタ値が作動値になる場合、表示部に関する処理の実行をしないように制御する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動し、遊技ができない状態において、性能表示モニタに関する処理を実行しないようにすることで、性能表示モニタの数値が遊技できる状態における数値であることを担保することができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－１５５、図１５－１５６、図１５－１６８
【４０１６】
［特徴Ｈ１０１］
特徴Ｈ１０１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
可動体と、
発光手段を制御する発光制御手段と、を備え、
発光制御手段は、
　可動体が可動するときに、可動体可動用の輝度データテーブルにより発光手段を制御し、
　可動体が可動しているときに、カウンタ値が作動値となる場合、遊技の進行を制限することに対応する輝度データテーブルを用いて発光手段を制御し、
可動体可動用の輝度データテーブルにより制御された発光手段の発光態様よりも遊技の進行を制限することに対応する輝度データテーブルにより制御された発光手段の発光態様のほうが、強調度合いが低い
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動した状況で役物が可動していた場合でも、発光手段の発光態様を切り替えることで、コンプリート機能が作動したことを煽っていると捉えられてしまうことが防止でき、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－２６６、図１５－２６７
【４０１７】

［特徴Ｈ１０２］
特徴Ｈ１０２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
カウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
特定エラーが発生する場合、カウンタ値が作動値になり遊技の進行を制限する場合、のいずれにおいても特定外部信号を出力可能であり、
特定エラーが発生し、特定外部信号を出力する場合、特定エラーが解除されるまで、特定外部信号が出力され、
カウンタ値が作動値になり遊技の進行を制限することにより、特定外部信号を出力する場合、所定期間、特定外部信号が出力される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動した場合、電源をＯＮにしたままにする遊技店の運用が考えられるため、その際に、コンプリート機能作動によるセキュリティ信号が延々と出続けてしまうことを防止することができ、また、エラーによるセキュリティ信号の出力は、エラーが解除されるまでの出力とすることで、セキュリティ信号の要因が信号の出力形態で見抜くことができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－１５５、図１５－１５６、図１５－１６８

【４０１８】
［特徴Ｈ１０３］
特徴Ｈ１０３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、
有利状態に制御されていないときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、
有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、有利状態の終了後に遊技の進行を制限し、
特定外部信号を出力可能であり、
有利状態の制御に関連して、所定外部信号を出力可能であり、
有利状態中にカウンタ値が作動値となり、有利状態の終了後に遊技の進行を制限する場合、所定外部信号の出力を終了させ、特定外部信号の出力を開始する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コンプリート機能が作動するシチュエーションとして、大当り中が考えられるが、大当り中に遊技者を盛り上げるために出力されている外部信号の出力がコンプリート機能が作動した後も延々と出力されてしまうと、コンプリート機能が作動したことを煽っていると捉えられてしまう可能性があるため、防止しつつ、コンプリート機能が作動したことに対応する信号を出力することで、コンプリート機能が作動したことを好適に伝えることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１５－１５５、図１５－１５６、図１５－１６８

【４０１９】
本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【４０２０】
本発明にかかる実施例としては、主にエフェクト表示に係る特徴部１と、主にコンプリート機能に係る特徴部２と、に分けて説明する。尚、特徴部１と特徴部２とは同一のパチンコ遊技機１に関するものであるが、特徴部２には例外的に一部パチンコ遊技機１の構成が異なっている部分がある。

【４０２１】
（特徴部１）

本発明のパチンコ遊技機を実施するための形態を特徴部１に基づいて以下に説明する。
【４０２２】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１５－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【４０２３】
尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【４０２４】
尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【４０２５】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【４０２６】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【４０２７】
また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。
【４０２８】
尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。
【４０２９】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【４０３０】

画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本特徴部１では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本特徴部１において、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【４０３１】

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

【４０３２】

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

【４０３３】

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

【４０３４】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１５－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【４０３５】
遊技盤２の所定位置（図１５－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【４０３６】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する第１特別可変入賞球装置７Ａ及び第２特別可変入賞球装置７Ｂが設けられている。第１特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図１５－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第１大入賞口を形成し、第２特別可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図１５－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第２大入賞口を形成する。
【４０３７】
第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第１大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を開放状態として、遊技球が第１大入賞口に進入しやすくなる。
【４０３８】
同じく、　第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８３がオフ状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用のソレノイド８３がオン状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を開放状態として、遊技球が第２大入賞口に進入しやすくなる。
【４０３９】
第１大入賞口に進入した遊技球は第１カウントスイッチ２３（図１５－２参照）によって検出されるようになっており、第２大入賞口に進入した遊技球は第２カウントスイッチ２４（図１５－２参照）によって検出されるようになっている。これら第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出された場合、つまり、大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【４０４０】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。
【４０４１】
遊技盤２の所定位置（図１５－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【４０４２】
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【４０４３】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【４０４４】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【４０４５】
尚、本特徴部１における遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口や第２大入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右遊技領域２Ｒと、から構成されている。
【４０４６】
尚、本特徴部１における通常状態は、遊技者が主に左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、本特徴部１における時短状態、確変状態、大当り遊技状態は、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。
【４０４７】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。
【４０４８】
遊技盤２の所定位置（図１５－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。
【４０４９】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【４０５０】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【４０５１】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１５－２参照）により検出される。
【４０５２】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所

定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１５－２参照）により検出される。

【４０５３】

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

【４０５４】

（遊技の進行の概略）

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

【４０５５】

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

【４０５６】

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

【４０５７】

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

【４０５８】

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

【４０５９】

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

【４０６０】

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

【４０６１】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される第１大入賞口や第２大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や６回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【４０６２】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を

得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【４０６３】

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

【４０６４】

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

【４０６５】

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

【４０６６】

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

【４０６７】

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

【４０６８】

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

【４０６９】

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

【４０７０】

尚、本特徴部１では、大当り種別に応じて特定ラウンド（例えば、６ラウンド目）において開放態様となる大入賞口が異なっており、該特定ラウンドにおいて第２入賞口が開放態様となる大当り種別においては、遊技球が第２大入賞口に進入する、つまり、第２カウントスイッチ２４によって検出されたことにもとづいて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されるようになっている。

【４０７１】

（演出の進行など）

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

【４０７２】

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

【４０７３】

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

【４０７４】

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

【４０７５】

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

【４０７６】

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

【４０７７】

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

【４０７８】

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

【４０７９】

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

【４０８０】

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

【４０８１】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図１５－２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【４０８２】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【４０８３】

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

【４０８４】

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

【４０８５】

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

【４０８６】

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

）であってもよい。
【４０８７】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【４０８８】
スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【４０８９】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【４０９０】
出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２、８３をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に伝送する。
【４０９１】
また、本特徴部１におけるパチンコ遊技機１には、図示しない払出制御基板も設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。
【４０９２】
また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。
【４０９３】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留

記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。
【４０９４】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【４０９５】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【４０９６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【４０９７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【４０９８】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【４０９９】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本特徴部１では、Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。
【４１００】
また、図１５－３に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。
【４１０１】
図１５－４に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する拡大エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として後述する装飾エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ５画像秒が領域、レイヤ６の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像等）を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として、ガラス板画像に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス

板画像Ａ及び該ガラス板画像Ａが割れたことにより生じる破片画像を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として後述するホワイトアウト画像００３ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域、レイヤ１１の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域、レイヤ１２の画像として後述する右打ち表示や左打ち表示の画像を描画・配置するためのレイヤ１２画像描画領域、レイヤ１３の画像として小図柄（第４図柄）を描画・配置するためのレイヤ１３画像描画領域が配置されている。

【４１０２】

尚、本特徴部１における拡大エフェクトとは、各演出において、対象の画像を模った（相似の関係にある）画像であるとともに経時によって拡大表示されていく画像であり、対象の画像よりも透過率が高く、拡大表示とともに透過率が徐々に高くなっていく画像である（図１５－８３～図１５－９７参照）。本特徴部１における装飾エフェクトとは、各演出において対象の画像とは形状の異なる画像であって、対象の画像と少なくとも表示開始時の透過率が同一（透過率０％）な画像である（図１５－９８、図１５－９９参照）。また、装飾エフェクトと比較して、拡大エフェクトの開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトは、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割く画像であることに対し、拡大エフェクトは、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能な画像である。すなわち、拡大エフェクトは、開発コストが低コストながらも注目してもらいたい対象の画像を効果的に目立たせることができる画像である。

【４１０３】

本特徴部１では、これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１３画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図１５－４及び図１５－５に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像はレイヤ１２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

【４１０４】

つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レ

イヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も上層に表示される画像である。

【４１０５】

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

【４１０６】

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

【４１０７】

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

【４１０８】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【４１０９】

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

【４１１０】

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

【４１１１】

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

【４１１２】
図１５－６（Ａ）は、本特徴部１で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１５－６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【４１１３】
図１５－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【４１１４】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１５－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【４１１５】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１５－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。
【４１１６】
コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【４１１７】
コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。
【４１１８】
当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。
【４１１９】
コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ３００Ｈは、特別可変入賞球装置７第１大入賞口や第２大入賞口を通過（進入）した遊技球が第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４により検出されて入賞が発生したことに基づき、１５球の賞球が払い出されることを通知する大入賞口入賞指定コマンドである。
【４１２０】
コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。
【４１２１】
コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示

す変動カテゴリコマンドである。
【４１２２】
第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。
【４１２３】
コマンドＤ０００Ｈは、大当り遊技状態において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出されたことを通知するためのＶ入賞通知コマンドである。以下、本特徴部１では、大当り遊技中での第２カウントスイッチ２４による遊技球の検出を「Ｖ入賞」を記載する場合がある。本特徴部１における「Ｖ入賞」とは、当該入賞の発生した大当り遊技終了後の高ベース状態において、時短制御と確変制御の両方の制御が実行されること（高確高ベース状態に制御されること）を指す。
【４１２４】
コマンド９Ｆ００Ｈは、客待ちデモンストレーション表示（客待ちデモ）の実行を指定するための客待ちデモ表示指定コマンドである。
【４１２５】
尚、図１５－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。
【４１２６】
図１５－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１５－７に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、乱数値ＭＲ５の初期値判定用の乱数値ＭＲ６のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【４１２７】
乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。
【４１２８】
特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９」の範囲の値をとる。
【４１２９】
変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「４０９５」の範囲の値をと

る。
【４１３０】
変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「２５５」の範囲の値をとる。
【４１３１】
普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。
【４１３２】
ＭＲ初期値判定用の乱数値ＭＲ６は、乱数値ＭＲ５の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば、「３」～「１３」の範囲の値をとる。
【４１３３】
図１５－８は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部１では、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。
【４１３４】
表示結果判定テーブルは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。
【４１３５】
表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。
【４１３６】
表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部１では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部１では約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。
【４１３７】
図１５－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部１における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、や「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」と

いった複数種類の大当り種別に割り当てられている。
【４１３８】
ここで、本特徴部１における大当り種別について、図１５－９（Ｂ）を用いて説明する。本特徴部１では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の６ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞（いわゆるＶ入賞）することによって、大当り遊技の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。
【４１３９】
「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるラウンドが６回繰り返し実行される大当り（６ラウンド且つＶ入賞不能な大当り）遊技状態であり、「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（６ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態であり、「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目及び７ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（１０ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態である。
【４１４０】
本特徴部１では、大当り遊技状態の終了後において少なくとも時短制御が実行されるので、該時短制御が実行されている間に大当りが発生することによって、大当り遊技状態の終了後に再度時短制御（及び確変制御）が実行され、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。
【４１４１】
尚、本特徴部１においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。
【４１４２】
また、図１５－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「０」～「４９」の範囲の値）がラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「大当りＡ」や「大当りＢ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。
【４１４３】
図１５－１０及び図１５－１１は、本特徴部１における変動パターンの具体例を示す説明図である。本特徴部１の変動パターンは、大別して可変表示結果がはずれとなるはずれ変動パターンと可変表示結果が大当りとなる大当り変動パターンとで構成されている。
【４１４４】

図１５－１０に示すように、はずれ変動パターンとしては、大別して、いずれのリーチ演出も実行されずにはずれとなる非リーチはずれの変動パターン（変動パターン種別が非リーチの変動パターン）、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるノーマルリーチの変動パターン（変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出または低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース弱スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターン）、通常状態（低ベース状態）において最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなる低ベース最強スーパーリーチの変動パターン（変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＡの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＢの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＣの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターン）、時短状態または確変状態（高ベース状態）において最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなる高ベーススーパーリーチＤの変動パターン（変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターン）が設けられている。

【４１４５】

変動パターン種別が非リーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が２個以下であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－１、特図変動時間が５０００ｍｓであって、通常状態において可変表示の対象特図の保留記憶数が３個であるときにいずれのリーチ演出も実行されないＰＡ１－２、特図変動時間が２０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－３、特図変動時間が８０００ｍｓであって、時短制御中（時短状態または確変状態）においていずれのリーチ演出が実行されないＰＡ１－４の４種類の変動パターンが設けられている。

【４１４６】

変動パターン種別がノーマルリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が２０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ａ、特図変動時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｂ、特図変動時間が５００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１Ｃの３種類の変動パターンが設けられている。

【４１４７】

変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が７３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－２、特図変動時間が８３０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチ

のリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－３の２種類の変動パターンが設けられている。

【４１４８】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１０３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－４、特図変動時間が１０３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－５、特図変動時間が４００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－６の３種類の変動パターンが設けられている。

【４１４９】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－７、特図変動時間が１１３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－８、特図変動時間が４５０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－９の３種類の変動パターンが設けられている。

【４１５０】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１０、特図変動時間が１２３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１１、特図変動時間が５００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１２の３種類の変動パターンが設けられている。

【４１５１】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１３、特図変動時間が１３３０００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１４、特図変動時間が６００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた７００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１５の３種類の変動パターンが設けられている。

【４１５２】
変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１７の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１８の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓであって、特図変動時間が３００００ｍｓにはずれ報知期間の１００００ｍｓを加えた４００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されてはずれとなるＰＡ２－１９の１種類の変動パターンが設けられている。
【４１５３】
また、図１５－１１に示すように、大当り変動パターンとしては、はずれ変動パターンと同様に、低ベース強スーパーリーチＡ、低ベース強スーパーリーチＢ、低ベース強スーパーリーチＣ、低ベース最強スーパーリーチ、高ベーススーパーリーチＡ、高ベーススーパーリーチＢ、高ベーススーパーリーチＣ、高ベーススーパーリーチＤの変動パターン種別の変動パターンが設けられている。
【４１５４】
より具体的には、図１５－１１に示すように、変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が９３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１０８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出とベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－２、特図変動時間が１０３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１１８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－３、特図変動時間が４００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた５５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－４の３種類の変動パターンが設けられている。
【４１５５】
変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が１０８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－５、特図変動時間が１１３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１２８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－６、特図変動時間が４５０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６００００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－７の３種類の変動パターンが設けられている。
【４１５６】

変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が１１８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－８、特図変動時間が１２３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１３８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－９、特図変動時間が５００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた６５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１０の３種類の変動パターンが設けられている。

【４１５７】

変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチの変動パターンとしては、特図変動時間が１２８０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４３０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１１、特図変動時間が１３３０００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた１４８０００ｍｓであって、２回の擬似連演出とノーマルリーチのリーチ演出と低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出が実行された後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１２、特図変動時間が６００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた７５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１３の３種類の変動パターンが設けられている。

【４１５８】

変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１４の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１５の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１６の１種類の変動パターンが設けられている。変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤの変動パターンとしては、特図変動時間が３００００ｍｓに大当り報知期間の１５０００ｍｓを加えた４５０００ｍｓであって、ノーマルリーチのリーチ演出後に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行されて大当りとなるＰＢ１－１７の１種類の変動パターンが設けられている。

【４１５９】

ＲＯＭ１０１が記憶する判定テーブルには、遊技状態や可変表示結果に応じて変動パターン種別を決定するための複数の変動パターン種別判定テーブル、変動パターン種別判定テーブルにて決定した変動パターン、遊技状態、可変表示結果、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留記憶数）に応じて変動パターンを決定するための複数の変動パターン種別判定テーブルも含まれている。

【４１６０】

本特徴部１では、遊技状態や可変表示結果に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する。次に、該選択した変動パターン種別判定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ３とを比較し、変動パターン種別を決定する。

【４１６１】
例えば、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１５－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３２９９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３００～４０５３の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０５４～４０７３の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース弱スーパーリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０７４～４０８１の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８２～４０８９の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９０～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。
【４１６２】
また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果がはずれである場合は、図１５－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～３８４９の範囲である場合は変動パターン種別を「非リーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３８５０～４０４８の範囲である場合は変動パターン種別を「ノーマルリーチ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０４９～４０６６の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０６７～４０８３の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０８４～４０９４の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。
【４１６３】
また、遊技状態が通常状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図１５－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース強スーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「低ベース最強スーパーリーチ」に決定する。
【４１６４】
また、遊技状態が時短状態または確変状態であり且つ可変表示結果が大当りである場合は、図１５－１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値とを比較して変動パターン種別を決定する。乱数値ＭＲ３の値が０～９７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＡ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７６～２０７５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＢ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０７６～３３８０の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＣ」に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３３８１～４０９５の範囲である場合は変動パターン種別を「高ベーススーパーリーチＤ」に決定する。
【４１６５】
上記のように変動パターン種別を決定した後は、遊技状態と可変表示結果及び可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（可変表示対象保留数）に応じて図１５－１３～図１５－１５に示す変動パターン判定テーブルのいずれかを選択し、該選択した変動パターン判

定テーブルと読み出した乱数値ＭＲ４とを比較し、変動パターンを決定する。
【４１６６】
例えば、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が０～２個である場合は、図１５－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－１に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。決定した変動パターン種別が低ベース弱スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１９９の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２００～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－３に決定する。
【４１６７】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。
【４１６８】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。
【４１６９】
また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が通常状態、可変表示対象保留記憶数が３個である場合は、図１５－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－２に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～１４０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定し、乱数値ＭＲ４の値が１４１～２２０の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｂに決定し、乱数値ＭＲ４の値が２２１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ｃに決定する。
【４１７０】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７３～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－５に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－７に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５

５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－９に決定する。
【４１７１】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１０に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１２に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８８の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８９～１７３の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１４に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１７４～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１５に決定する。
【４１７２】
また、可変表示結果がはずれ且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図１５－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が非リーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２００の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が２０１～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ１－４に決定する。決定した変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１Ａに決定する。
【４１７３】
決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１７に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１８に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＡ２－１９に決定する。
【４１７４】
また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が通常状態である場合は、図１５－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－３に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－４に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－５に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－６に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－７に決定する。
【４１７５】
決定した変動パターン種別が低ベース強スーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－８に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－９に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１０に決定する。決定した変動パターン種別が低ベース最強スーパーリーチである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～８１の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１１に決定し、乱数値ＭＲ４の値が８２～１６６の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１２に決定し、乱数値ＭＲ４の値が１６７～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１３に決定する。
【４１７６】

また、可変表示結果が大当り且つ、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、図１５－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値とを比較して変動パターンを決定する。このとき、決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＡである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１４に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＢである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１５に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＣである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１６に決定する。決定した変動パターン種別が高ベーススーパーリーチＤである場合は、乱数値ＭＲ４の値が０～２５５の範囲内であれば変動パターンをＰＢ１－１７に決定する。

【４１７７】

以上のように変動パターン種別及び変動パターンが決定されることによって、本特徴部１では、遊技状態が通常状態（低ベース状態）である場合については、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース最強スーパーリーチのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【４１７８】

そして、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（低ベース状態における大当り期待度：低ベース最強スーパーリーチ＞低ベース強スーパーリーチＣ＞低ベース強スーパーリーチＢ＞低ベース強スーパーリーチＡ）。

【４１７９】

また、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）である場合については、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合が高く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている。

【４１８０】

そして、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されており、最終的に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出が実行される場合は、最終的に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出が実行される場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合が低く設定されている（高ベース状態における大当り期待度：高ベーススーパーリーチＤ＞高ベーススーパーリーチＣ＞高ベーススーパーリーチＢ＞高ベーススーパーリーチＡ）。

【４１８１】

尚、本特徴部１では、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方においてノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合が設けられていない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けてもよい。更には、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されて大当りとなる場合や非リーチで大当りとなる場合を設けるのは、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合の両方であってもよいし、どちらか一方のみであってもよい。

【４１８２】

図１５－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【４１８３】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１５－１６に示すような遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０が設けられている。図１５－１６に示す遊技制御用データ保持エリア００３ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５とを備えている。

【４１８４】

第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【４１８５】

第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【４１８６】

一例として、第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。また、第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【４１８７】

こうして第１特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【４１８８】

尚、本特徴部１では、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによ

る第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【４１８９】

普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００３ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【４１９０】

遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【４１９１】

遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００３ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【４１９２】

遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【４１９３】

遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【４１９４】

遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【４１９５】

図１５－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【４１９６】
一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されていればよい。
【４１９７】
図１５－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１５－１７（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０が設けられている。図１５－１７（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００３ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４とを備えている。
【４１９８】
演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００３ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【４１９９】
演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００３ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【４２００】
演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００３ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。
【４２０１】
演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。
【４２０２】
本特徴部１では、図１５－１７（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００３ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保

留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【４２０３】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【４２０４】

更に、本特徴部１における始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、保留記憶表示の最終的な表示パターンに応じたフラグ値がセットされる保留表示最終態様フラグと、保留記憶表示の表示パターンが最終的な表示パターンに変化するタイミングに応じたフラグ値がセットされる保留表示変化タイミングフラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【４２０５】

保留表示最終態様フラグには、後述する保留表示演出設定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。

【４２０６】

また、保留表示フラグには、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納されるようになっており、保留表示演出の実行が決定された場合には、保留表示変化タイミングフラグの値に応じたタイミングに応じて保留表示最終態様フラグの値がセットされるようになっている。

【４２０７】

尚、本特徴部１における保留表示変化タイミングフラグの値は各保留記憶が各バッファ番号の保留記憶としてシフトするタイミングを示しており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、各保留記憶が保留表示変化タイミングフラグの値に応じたバッファ番号の保留記憶としてシフトしたタイミングで保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットする処理を実行するようになっている。

【４２０８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマン

ド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【４２０９】

図１５－１７（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１５－１７（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【４２１０】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【４２１１】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１５－１８は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【４２１２】

図１５－１８に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【４２１３】

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

【４２１４】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止した

ときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【４２１５】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【４２１６】

乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【４２１７】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１５－１９のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１５－１９に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。

【４２１８】

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

【４２１９】

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

【４２２０】

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

【４２２１】

（特別図柄プロセス処理）
図１５－２０は、特別図柄プロセス処理として、図１５－１９に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【４２２２】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１５－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【４２２３】
ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。
【４２２４】
ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が"０"（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が"１"に更新され、特別図柄通常処理は終了する。尚、本特徴部１では、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようになっている（特図２優先消化ともいう）。また、第１始動入賞口および第２始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。
【４２２５】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【４２２６】
ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、変動パターン設定処理は終了する。
【４２２７】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示

中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【４２２８】

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

【４２２９】

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

【４２３０】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や開放対象の大入賞口、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【４２３１】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３、２４によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"６"に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【４２３２】

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

【４２３３】

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

などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。

【４２３４】

（始動入賞判定処理）

図１５－２１は、図１５－２０に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００３ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００３ＳＧＳ１０３）。

【４２３５】

００３ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００３ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００３ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００３ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００３ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００３ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００３ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００３ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００３ＳＧＳ１０６）。

【４２３６】

００３ＳＧＳ１０３，００３ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００３ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【４２３７】

００３ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００３ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを抽出する（００３ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ

及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００３ＳＧＳ１１０）。

【４２３８】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【４２３９】

００３ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００３ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１５－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【４２４０】

ＣＰＵ１０３は、００３ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００３ＳＧＳ１１２）、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（００３ＳＧＳ１１３）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１５－１９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【４２４１】

００３ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００３ＳＧＳ１１４でＹ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１５）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００３ＳＧＳ１１４でＮ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００３ＳＧＳ１１６）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【４２４２】

（入賞時乱数値判定処理）

図１５－２２（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１５－２１のステップ００３ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部１において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これら

の判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００３ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【４２４３】

図１５－２２（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００３ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ００３ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確低ベース状態）であることを特定すればよい。

【４２４４】

ステップ００３ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１５－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１２２）。その後、図１５－１７のステップ００３ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ００３ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【４２４５】

ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１２８）、遊技状態に応じたはずれ用変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１３０）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は図１５－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は図１５－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢをそれぞれ選択すればよい。

【４２４６】

また、ステップ００３ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１５－９（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用

テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【４２４７】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、大当りＣである場合には第４図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００３ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１３５）。尚、ステップ００３ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。

【４２４８】

ステップ００３ＳＧＳ１３０、ステップ００３ＳＧＳ１３５の実行後、ＣＰＵ１０３は、各ステップにおいてセットされた各変動パターン種別判定テーブルと変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１３８）。本特徴部１では、図１５－２２（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【４２４９】

その後、ステップ００３ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１３９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【４２５０】

（特別図柄通常処理）

図１５－２３は、特別図柄通常処理として、図１５－２０のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１５－２３に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【４２５１】

ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４をそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【４２５２】

ステップ００３ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４３）。

【４２５３】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４４）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。
【４２５４】
一方、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第１保留記憶数カウンタが記憶する第１保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ００３ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００３ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であると判定されたときに実行されて、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。
【４２５５】
尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。
【４２５６】
ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００３ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【４２５７】
ステップ００３ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第１特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ１４７）。
【４２５８】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「０」に更新した後（ステップ００３ＳＧＳ１４８）、ステップ００３ＳＧＳ１４９に移行する。
【４２５９】
ステップ００３ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１５－８に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００３ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部

１であれば低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が０～２１８の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【４２６０】

このように、ステップ００３ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００３ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【４２６１】

ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１５２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１５－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００３ＳＧＳ１５３）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００３ＳＧＳ１５４）。

【４２６２】

ステップ００３ＳＧＳ１５４の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００３ＳＧＳ１５５）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が大当りＡであれば「０」とし、大当りＢであれば「２」とし、大当りＣであれば「３」とすればよい。尚、ステップ００３ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００３ＳＧＳ１５６に進む。

【４２６３】

また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステップ００３ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１５２～００３ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００３ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【４２６４】

ステップ００３ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ００３ＳＧＳ１５０にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップ００３ＳＧＳ１５４における大当り種別が「大当りＡ」である場合には「２」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＢ」である場合には、「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「大当りＣ」である場合には、「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

【４２６５】

ステップ００３ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である"１"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【４２６６】

尚、ステップ００３ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００３ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００３ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【４２６７】

（変動パターン設定処理）

図１５－２４は、変動パターン設定処理として、図１５－２０のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１５－２４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン種別判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ａ）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１５－１２（Ａ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１５－１２（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１５－１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＡを選択する一方で、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１５－１２（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別判定テーブルＢを選択する。

【４２６８】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン種別判定テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６０ｂ）

【４２６９】

更にＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００３ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が０～２個であれば、図１５－１３（Ａ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、図１５－１３（Ｂ）に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、図１５－１４に示すはずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば図１５－１５（Ａ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば図１５－１５（Ｂ）に示す大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。

【４２７０】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データ及び決定した変動パターン種別などに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００３ＳＧＳ１６２）。

【４２７１】

ステップ００３ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるよう

に、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６３）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【４２７２】

ステップ００３ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１６４）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００３ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【４２７３】

ステップ００３ＳＧＳ１６４の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である"２"に更新してから（ステップ００３ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。

【４２７４】

ステップ００３ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図１５－１９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【４２７５】

（特別図柄停止処理）

図１５－２５は、特別図柄停止処理として、図１５－２０のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板

１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１８２）。

【４２７６】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて大当り開始１指定コマンド（大当りＡ）、大当り開始２指定コマンド（大当りＢ）、大当り開始３指定コマンド（大当りＣ）を送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８５）。

【４２７７】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ１８６）。

【４２７８】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、大当りＡや大当りＢの場合には６回、大当りＣの場合には１０回）をセットする（ステップ００３ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である"４"に更新する（ステップ００３ＳＧＳ１８９）。

【４２７９】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００３ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。

【４２８０】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００３ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００３ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００３ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ００３ＳＧＳ１９５）。また、このとき、ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ）。確変フラグがオフである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ１９６に進み、確変フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ１９５ａ；Ｙ）は、確変フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ１９５ｂ）、ステップ００３ＳＧＳ１９６に進む。

【４２８１】

ステップ００３ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ１９７）。

【４２８２】

（大当り開放中処理）

図１５－２６は、大当り開放中処理として、図１５－２０のステップＳ１１５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１５－２６に示す大当り開放中処理に

おいて、ＣＰＵ１０３は、先ず、開放時間タイマの値を－１し（ステップ００３ＳＧＳ２０１）、該開放時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０２）。開放時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０２；Ｎ）は、更に大入賞口の開放タイミングであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０３）。尚、大入賞口の開放タイミングであるか否かは、例えば、開放時間タイマの値等により判定すればよい。

【４２８３】

大入賞口の開放タイミングでない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０６に進み、大入賞口の開放タイミングである場合（ステップ００３ＳＧＳ２０３；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を開放状態に制御するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０４）、ラウンドに応じた大入賞口開放中指定コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２０６に進む（ステップ００３ＳＧＳ２０５）。

【４２８４】

ステップ００３ＳＧＳ２０６の処理においてＣＰＵ１０３は、第１カウントスイッチ２３がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０６）。第１カウントスイッチ２３がオンになっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２０９に進み、第１カウントスイッチ２３がオンになった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０６；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２０７）、賞球として所定個数の遊技球を払い出すための賞球払い出し処理を実行する（ステップ００３ＳＧＳ２０８）。そして、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行い（ステップ００３ＳＧＳ２０８ａ）、ステップ００３ＳＧＳ２０９に進む。

【４２８５】

ステップ００３ＳＧＳ２０９の処理においてＣＰＵ１０３は、第２カウントスイッチ２４がオンとなったか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２０９）。第２カウントスイッチ２４がオンとなっていない場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｎ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、第２カウントスイッチ２４がオンとなった場合（ステップ００３ＳＧＳ２０９；Ｙ）は、入賞個数カウンタの値を＋１するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１０）、ステップ００３ＳＧＳ２０８と同一の処理である賞球払い出し処理を実行するとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１１）、大入賞口入賞指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２１１ａ）。

【４２８６】

次いで、ＣＰＵ１０３は、既に遊技球が第２カウントスイッチ２４にて検出されたこと（第２カウントスイッチ２４がオンとなったこと）を示すＶ入賞フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１２）。Ｖ入賞フラグがオン状態ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｙ）はステップ００３ＳＧＳ２１５に進み、Ｖ入賞フラグがオン状態である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１２；Ｎ）は、Ｖ入賞フラグをオン状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２１３）、Ｖ入賞通知コマンドの送信設定を行ってステップ００３ＳＧＳ２１５に進む（ステップ００３ＳＧＳ２１４）。

【４２８７】

ステップ００３ＳＧＳ２１５の処理においてＣＰＵ１０３は、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上であるか否か、つまり、入賞個数カウンタの値が大入賞口を閉鎖するために予め定められた値（例えば、１０）以上であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２１５）。入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値未満である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｎ）は大当り開放中処理を終了し、入賞個数カウンタの値が大入賞口閉鎖閾値以上である場合（ステップ００３ＳＧＳ２１５；Ｙ）は、開放対象の大入賞口を閉鎖状態に制御する（ステップ００３ＳＧＳ２１６）。そして、ラウンドに応じた大入賞口開放後指定コマンドの送信設定を行うとともに（ステップ００３ＳＧＳ２１７）、開放回数カウンタの値－１し（ステップ００３ＳＧＳ２１８）、特図プロセスフラグの値を大当り開放後処理に応じた値に更新して大当り開放中処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２１９）。

【４２８８】
尚、該大当り開放中処理において送信設定が行われたコマンドは、ＣＰＵ１０３が図１５－１９に示すコマンド制御処理を実行することによって演出制御基板１２に対して送信される。
【４２８９】
また、特に図示しないが、大当り開放後処理においてＣＰＵ１０３は、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技である場合（開放回数カウンタの値が０である場合）には特図プロセスフラグの値を大当り終了処理に応じた値に更新し、終了したラウンド遊技が該大当り遊技状態における最後のラウンド遊技でない場合（開放回数カウンタの値が１以上である場合）にはラウンド開始待ちタイマをセットするとともに特図プロセスフラグの値を大当り開放前処理に応じた値に更新すればよい。
【４２９０】
（大当り終了処理）
図１５－２７は、大当り終了処理として、図１５－２０のＳ１１７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。
【４２９１】
大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００３ＳＧＳ２２２）、処理を終了する。
【４２９２】
一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００３ＳＧＳ２２１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００３ＳＧＳ２２３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００３ＳＧＳ２２４）。経過していなければ処理を終了する。
【４２９３】
大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００３ＳＧＳ２２４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、Ｖ入賞フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ２２５）。
【４２９４】
Ｖ入賞フラグがオンである場合（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｙ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００３ＳＧＳ２２７、ステップ００３ＳＧＳ２２８）。また、Ｖ入賞フラグをクリアしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２２９）。一方、Ｖ入賞フラグがオフである場合には（ステップ００３ＳＧＳ２２５；Ｎ）、時短フラグをオンにしてステップ００３ＳＧＳ２３２に進む（ステップ００３ＳＧＳ２３１）。
【４２９５】
そして、ＣＰＵ１０３は、ステップ００３ＳＧＳ２３２において時短回数カウンタに「１００」をセットする。また、ＣＰＵ１０３は、大当りフラグをオフ状態とし（ステップ００３ＳＧＳ２３３）、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００３ＳＧＳ２３４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００３ＳＧＳ２３５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００３ＳＧＳ２３６）。
【４２９６】
（演出制御基板１２の主要な動作）
次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源

基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１５－２８のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１５－２８に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【４２９７】

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

【４２９８】

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

【４２９９】

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

【４３００】

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

【４３０１】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出（デモムービーの表示）を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステッ

プＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。
【４３０２】
尚、本特徴部１の背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。
【４３０３】
尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。
【４３０４】
（演出制御プロセス処理）
図１５－２９は、演出制御プロセス処理として、図１５－２８のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１５－２９に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）、保留表示更新処理（ステップＳ１６１）、第１右打ち表示演出処理（ステップＳ１６２）、第２右打ち表示演出処理（ステップＳ１６３）、第１左打ち表示演出処理（ステップＳ１６４）、第２左打ち表示演出処理（ステップＳ１６５）の各処理を実行する。
【４３０５】
保留表示演出設定処理では、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示態様を、四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示す形態とする保留表示演出を実行するか否かを決定するための処理が実行される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出設定処理において保留表示演出の実行を決定した場合は、新たな指導入賞にもとづく保留表示の最終態様及び保留表示が最終態様に変化するタイミングを決定する。そして、これら決定内容に応じて、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて新たな始動入賞にもとづく保留記憶の保留表示フラグ、保留表示最終態様フラグ、保留表示変化タイミングフラグに所定の値をセットすればよい。
【４３０６】
保留表示更新処理では、例えば、新たな特別図柄の可変表示の開始タイミングにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａの記憶内容（保留記憶の内容）を参照し、新たな保留表示の表示を開始する処理を実行する。更に、保留表示更新処理では、各保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示変化タイミングフラグ値から、各保留表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定する。表示態様の変化タイミングである保留表示については、当該保留表示に対応する保留記憶に関連付けて記憶されている保留表示最終態様フラグ値を保留表示フラグ値として記憶する。最後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａに記憶されている各保留記憶について、保留表示を保留表示フラグの値に応じた態様に変化させればよい。尚、本特徴部１における保留表示更新処理は、上記したように新たな保留表示の表示を開始することで後述する保留表示出現演出を実行する処理でもあり、また、上記したように保留表示の表示態様を変化することで後述する保留変化演出を実行する処理でもある。
【４３０７】
第１右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて、画像表示装置５において遊技者に対して遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第１右打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２右打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が大当り遊技状態である場合と高ベース状態である場合とにおいて、画像表示装置５において遊技者に対して

遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出すよう指示するための第２右打ち表示を表示する処理を実行する。尚、第２右打ち表示は、第１右打ち表示よりもサイズが小さく且つ第１右打ち表示とは異なる表示領域で表示される。

【４３０８】

第１左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）から通常状態（低ベース状態）に制御されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第１左打ち表示を表示する処理を実行する。また、第２左打ち表示演出処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出されたことにもとづいて、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すよう指示する第２左打ち表示を表示する処理を実行する。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において遊技球がゲート４１を通過したことを示すコマンド等をＣＰＵ１０３から受信したことにもとづいて第２左打ち表示を表示すればよい。

【４３０９】

ステップＳ１６０～ステップ１６６の処理を実行した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【４３１０】

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

【４３１１】

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

【４３１２】

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

【４３１３】

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

【４３１４】

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

【４３１５】

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

【４３１６】

（可変表示開始設定処理）

図１５－３０は、図１５－２９に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【４３１７】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【４３１８】

また、ステップ００３ＳＧＳ３０１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００３ＳＧＳ３０３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｎ）、可変

表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００３ＳＧＳ３０３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００３ＳＧＳ３０４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【４３１９】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【４３２０】

ステップ００３ＳＧＳ３０２またはステップ００３ＳＧＳ３０４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００３ＳＧＳ３０５）。

【４３２１】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００３ＳＧＳ３０６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【４３２２】

尚、本特徴部００３ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組合せを３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせよりも高い割合で決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７以外の奇数で揃った飾り図柄の組み合わせを３図柄が偶数で揃った飾り図柄の組み合せよりも高い割合で決定する。そして、受信した可変表示結果指定コマンドが大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として３図柄が７で揃った飾り図柄の組み合わせを決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【４３２３】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【４３２４】

ステップ００３ＳＧＳ３０６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示開始時に飾り図柄を拡大表示する可変表示開始時図柄拡大演出を実行するための可変表示開始時図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）、可変表示中においてセリフを表示することで可変表示結果が大当りとなる割合を示唆する第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出、及びこれら第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の直前に遊技者に対して

プッシュボタン３１Ｂの操作を指示する予告ボタン演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、弱スーパーリーチ演出のタイトルを表示する弱スーパーリーチタイトル演出を実行するための弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）、スーパーリーチの変動パターンによる可変表示中において、強スーパーリーチ演出のタイトルを表示する強スーパーリーチタイトル演出を実行するための強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１０）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りとなる割合を示唆するカットイン画像を表示するカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）、強スーパーリーチのリーチ演出中において、可変表示結果が大当りであることまたははずれであることを報知する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように指示する決めボタン演出を実行するための決めボタン演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１２）と、を実行する。

【４３２５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００３ＳＧＳ３１４）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００３ＳＧＳ３１５）。

【４３２６】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【４３２７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３１６）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【４３２８】

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

【４３２９】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１７）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００３ＳＧＳ３１８）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００３ＳＧＳ３１９）。

【４３３０】
（大当り中演出処理）
図１５－３１は、図１５－２９に示された演出制御プロセス処理における大当り中演出処理（ステップＳ１７４）を示すフローチャートである。大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、実行中の大当り遊技の大当り種別やラウンドに応じた演出を実行する（ステップ００３ＳＧＳ３２１）。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否か、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技であるか否かを判定する（００３ＳＧＳ３２２）。尚、本特徴部１における第１特別図柄の可変表示にもとづく大当りでは大当りＡと大当りＢの大当り遊技状態にのみ制御可能となっており、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当りである大当りＣの大当り遊技状態にのみ制御可能となっているので、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技であるか否かについては、実行中の大当り遊技は大当りＣの大当り遊技であるか否かによって判定することができる。
【４３３１】
実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技ではない場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを示唆するＶチャンレンジ演出を実行するためのＶチャレンジ演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２３）、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であることを報知するＶチャンレンジ成功演出を実行するためのＶチャレンジ成功演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２４）、当該大当り遊技において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、すなわち、Ｖ入賞が発生したことを報知するＶ入賞報知演出を実行するためのＶ入賞報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２５）を実行する。
【４３３２】
一方で、実行中の大当り遊技が高ベース状態における大当り遊技である場合（ステップ００３ＳＧＳ３２２；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを示唆する（大当り遊技終了後に新たに始動入賞を発生させずとも大当り遊技状態に制御される所謂保留連が発生することを示唆する）保留連示唆演出を実行するための保留連示唆演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２６）、第２特別図柄の保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることを報知する（保留連が発生することを報知する）保留連報知演出を実行するための保留連報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２７）を実行する。
【４３３３】
また、ステップ００３ＳＧＳ３２５やステップ００３ＳＧＳ３２７の処理の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において大当り遊技状態制御されてから再度通常状態に制御されるまでの全大当り遊技状態において獲得した賞球数（第１賞球数）の表示を、大入賞口指定コマンドを受信する毎に更新する第１賞球報知演出を実行するための第１賞球報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２８）、大入賞口指定コマンドを受信する毎に該大入賞口指定コマンドにもとづく賞球数（第２賞球数）を表示する第２賞球数報知演出を実行するための第２賞球数報知演出処理（ステップ００３ＳＧＳ３２９）を実行する。
【４３３４】
尚、本特徴部１では、図１５－３２～図１５－３４に示すように、変動パターンに応じて可変表示中に実行する演出及び実行可能な演出が異なっている。例えば、可変表示開始時図柄拡大演出は、非リーチの変動パターンの可変表示では実行不能な一方で、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンの可変表示では実行可能となっている。また、遊技状態が通常状態（低ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合がある一方で、遊技状態が時短状態や確変状態（高ベース状態）であるときの可変表示では擬似連演出を実行する場合が無く、擬似連演出に替えてリーチ示唆演出を実行する場合がある。また、図柄揃い演出は、遊技状態が低ベース状態であるときと高ベース状態であるときとで、共に可変表示結果が大当りとなる場合に限り必ず実行する演出である。
【４３３５】

更に、本特徴部１では、変動パターンに応じて特定の演出の実行回数や演出パターンが異なっている。例えば、擬似連演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－１Ｂの変動パターンでは可変表示中に擬似連演出を１回実行する一方で、ＰＡ２－１Ｃ、ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７～ＰＡ２－８、ＰＡ２－９～ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２～ＰＢ１－３、ＰＢ１－５～ＰＢ１－６、ＰＢ１－８～ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１２では擬似連演出を２回実行する。

【４３３６】

また、弱スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１３、ＰＢ１－２、ＰＢ１－５、ＰＢ１－８、ＰＢ１－１１では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＡのリーチ演出を実行する一方で、ＰＡ２－３、ＰＡ２－５、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－６、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１２では可変表示中に低ベース弱スーパーリーチＢのリーチ演出を実行する。

【４３３７】

また、強スーパーリーチ演出を実行する変動パターンのうち、ＰＡ２－４～ＰＡ２－６、ＰＢ１－２～ＰＢ１－４では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－７～ＰＡ２－９、ＰＢ１－５～ＰＢ１－７では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１０～ＰＡ２－１２、ＰＢ１－８～ＰＢ１－１０では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１３～ＰＡ２－１５、ＰＢ１－１１～ＰＢ１－１３では可変表示中に低ベース強スーパーリーチＤのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１６、ＰＢ１－１４では可変表示中に高ベーススーパーリーチＡのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１７、ＰＢ１－１５では可変表示中に高ベーススーパーリーチＢのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１８、ＰＢ１－１６では可変表示中に高ベーススーパーリーチＣのリーチ演出を実行し、ＰＡ２－１９、ＰＢ１－１７では可変表示中に高ベーススーパーリーチＤのリーチ演出を実行する。

【４３３８】

（エフェクトを表示する演出詳細）

図１５－２９～図１５－３４に示す演出については、実行時において画像表示装置５にてエフェクトを表示する演出が含まれている。

【４３３９】

図１５－３５及び図１５－３６は、本特徴部１において実行時に画像表示装置にてエフェクトを表示する演出の説明図である。可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態とで可変表示の開始時において飾り図柄の拡大表示を行う演出であって、これら拡大表示時の飾り図柄を対象として本発明における第１エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。予告ボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出の直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するよう促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、予告ボタン演出における発光エフェクトの輝度は、後述する決めボタン演出における発光エフェクトよりも低輝度にて表示される。

【４３４０】

第１セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期間が終了した直後）から第１セリフ（セリフＡやセリフＢ）を表示する演出であって、第１セリフの表示時において該第１セリフを対象として拡大エフェクトの表示を行う演出である。

【４３４１】

第２セリフ予告演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、予告ボタン演出の終了直後（遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作した直後、または操作受付期

間が終了した直後）から第２セリフ（セリフＣやセリフＤ）を表示する演出であって、第２セリフの表示時において該第２セリフを対象として本発明における第２エフェクトとしての装飾エフェクトの表示を行う演出である。

【４３４２】

擬似連演出は、低ベース状態の可変表示中において、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄の仮停止及び再可変表示を実行する演出であって、擬似連図柄の仮停止タイミングにおいて該擬似連図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（仮停止直前の大きさに戻す）する演出である。また、擬似連演出は、擬似連図柄の拡大表示時及び縮小表示時において、擬似連図柄を対象として拡大エフェクトの表示を行うとともに、擬似連図柄の仮停止直前において、該擬似連図柄を対象として装飾エフェクトの表示を行う演出である。

【４３４３】

リーチ示唆演出は、高ベース状態の可変表示中において、実行中の可変表示がリーチとなることを示唆する演出であって、実行中の可変表示がリーチとならない場合、つまり、非リーチはずれとなる場合において、非リーチはずれとなることを示す非リーチはずれ報知画像の表示時に、該非リーチはずれ報知画像を対象として本発明における第３エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【４３４４】

ノーマルリーチ演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出や最強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを示唆する演出であって、リーチ時においてリーチを構成する飾り図柄（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄）を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【４３４５】

弱スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態の可変表示中において、その後に実行される弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該弱スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【４３４６】

発展演出は、低ベース状態の可変表示中において、弱スーパーリーチのリーチ演出から強スーパーリーチのリーチ演出に発展することを、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに発展図柄を仮停止することによって報知する演出であって、発展図柄の表示時（仮停止時）に該発展図柄を対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。

【４３４７】

強スーパーリーチタイトル演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、その後に実行される強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを表示する演出であって、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルの表示時に、該強スーパーリーチのリーチ演出のタイトルを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトの両方を表示する演出である。

【４３４８】

カットイン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、カットイン画像を表示することによって大当り遊技状態に制御される割合を示唆する演出であって、カットイン画像の表示時に、該カットイン画像を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【４３４９】

決めボタン演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果、すなわち、大当り遊技状態に制御するか否かの結果報知画像を表示する直前において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像を表示する演出であって、操作促進画像の表示時において該操作促進画像を対象として装飾エフェクトの一種である発光エフェクトの表示を行う演出である。尚、決

めボタン演出における発光エフェクトの輝度は、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトよりも高輝度にて表示される。

【４３５０】

図柄揃い演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、強スーパーリーチのリーチ演出の演出結果として大当りを示す画像が表示された後に実行される演出であって、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて同一の飾り図柄を停止表示し、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄揃い演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。

【４３５１】

図柄停止時拡大演出は、低ベース状態と高ベース状態との可変表示中において、飾り図柄の停止表示毎（スーパーリーチを実行する可変表示の中図柄を除く）に実行される演出であって、これら飾り図柄を一時的に拡大表示した後に縮小表示（停止表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、同一の飾り図柄の停止表示時（図柄揃い時）に装飾エフェクトを表示するとともに、これら飾り図柄の縮小表示時に拡大エフェクトを表示する演出である。また、図柄停止時拡大演出は、これら飾り図柄を対象として、停止表示時に本発明における第４エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【４３５２】

保留表示出現演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、新たな始動入賞が発生したこと（新たな保留記憶が発生したこと）にもとづいて、当該始動入賞にもとづく保留表示を特図保留記憶表示エリア５Ｕにおいて表示する演出である。また、新たな始動入賞にもとづく保留表示の表示開始時から、該新たな始動入賞にもとづく保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【４３５３】

保留変化演出は、低ベース状態と高ベース状態とにおいて、表示中の保留表示の表示態様を、白色の丸形から白色の四角形や星形等の大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆するものに変化させる演出である。また、保留表示の表示態様の変化時から、該表示態様が変化する保留表示を対象として、本発明における発光エフェクトとしての装飾エフェクトを表示する演出である。

【４３５４】

第１右打ち表示演出は、大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１右打ち表示の表示開始時及び表示中において、該第１右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【４３５５】

第２右打ち表示演出は、高ベース状態及び大当り遊技状態において、遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第２右打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２右打ち表示の表示中において、該第２右打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【４３５６】

第１左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技状態が高ベース状態から該低ベース状態に変化したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出すよう指示する第１左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第１左打ち表示の表示中において、該第１左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【４３５７】

第２左打ち表示演出は、低ベース状態において、遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたことを検出したことにもとづいて、遊技者に対して左遊技領域２Ｌに向けて遊技

球を打ち出すよう指示する第２位左打ち表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、第２左打ち表示の表示中において、該第２左打ち表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。尚、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに向けて打ち込まれたか否かについては、低ベース状態において遊技球が通過ゲート４１を通過したか否かによって判定すればよい。

【４３５８】

ファンファーレ演出は、大当り遊技状態において、大入賞口の開放制御が実行されることを報知する「ＢＯＮＵＳ」等の表示を画像表示装置５で表示する演出である。また、ファンファーレ演出において「ＢＯＮＵＳ」等の表示を対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【４３５９】

Ｖチャレンジ演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技が大当りＢの大当り遊技であること示唆する演出、すなわち、大当り遊技中に第２大入賞口の開放制御が実行されることを示唆する演出である。また、Ｖチャレンジ演出は、遊技者に対して「ボタンを連打しろ」等のプッシュボタン３１Ｂの連打操作を促すメッセージを画像表示装置５にて表示し、プッシュボタン３１Ｂの連打操作に応じて同じく画像表示装置５にて表示されているメータの更新表示を行うする演出であり、該メッセージを対象として拡大エフェクトを表示する演出である。

【４３６０】

Ｖチャレンジ成功時演出は、大当り遊技状態において、実行中の大当り遊技が大当りＢであることにもとづいて、Ｖチャレンジ演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが規定回数連打操作されたこと、または、Ｖチャレンジ演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいてメータを大当りＢであることに応じた満タン表示に更新する演出である。また、Ｖチャレンジ成功時演出は、メータを満タン表示に更新した時点で該メータを対象として拡大エフェクトと装飾エフェクトを表示する演出である。

【４３６１】

Ｖ入賞時演出は、大当り遊技状態において、Ｖチャレンジ成功時演出後に遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、Ｖ入賞が発生したことにもとづいて、画像表示装置５においてＶ入賞が発生したことを示す「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。

【４３６２】

保留連示唆演出は、大当りＣの大当り遊技状態、つまりは連荘中の大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶があることを示唆する演出、すなわち、大当り遊技終了後に新たな第２特図保留記憶が発生せずとも１～４回目の第２特別図柄の可変表示にもとづいて再度大当り遊技状態に制御される、所謂保留連が発生することを示唆する演出である。また、保留連示唆演出は、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように指示する操作促進画像を画像表示装置５にて表示する演出であり、該操作促進画像を対象として、操作促進画像の表示開始時に本発明における出現エフェクトとしての装飾エフェクトを表示するとともに、操作促進画像の表示中に表示開始時とは異なる装飾エフェクトを表示する演出である。

【４３６３】

保留連報知演出は、大当りＣの大当り遊技状態において、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることにもとづいて、保留連示唆演出中のプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間にプッシュボタン３１Ｂが操作されたこと、または、保留連示唆演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したことにもとづいて、画像表示装置５において「Ｖ」の表示を行い、更に「Ｖ」の表示を一時的に拡大表示した後に

縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、保留連報知演出は、「Ｖ」の表示を対象として、該「Ｖ」の表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示し、該「Ｖ」の表示の表示開始及び表示中において装飾エフェクトを表示する演出である。

【４３６４】

尚、本特徴部１の保留連報知演出における「Ｖ」の表示は、Ｖ入賞時演出における「Ｖ」の表示とは態様が異なる（例えば、大きさや表示色、形状が異る）ものであるが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留連報知演出とＶ入賞時演出とで「Ｖ」の表示態様を共通としてもよい。

【４３６５】

第１賞球報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）の更新を行う演出である。また、第１賞球報知演出は、合計賞球数表示の更新時において、該合計賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【４３６６】

第２賞球報知演出は、大当り遊技状態において、遊技球が大入賞口に入賞数毎に画像表示装置５に表示されている合計賞球数表示（通常状態において大当り遊技状態に制御されてから低ベース状態に制御されるまでの大当り遊技状態において払い出された合計賞球数の表示）が特定の態様（例えば、「５０００」や「１００００」等の賞球数に応じた値の表示）に更新されたことにもとづいて、画像表示装置５においてこれら「５０００」や「１００００」の賞球数に応じた特定賞球数表示を表示する演出である。また、第２賞球報知演出は、特定賞球数表示の表示時において、該特定賞球数表示を対象として装飾エフェクトを表示する演出である。

【４３６７】

エンディング演出は、大当り遊技状態において、当該大当り遊技における大入賞口の開放制御が全て終了したことにもとづいて、制御される遊技状態（高ベース状態）に応じた表示（「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の表示）を行い、更に該制御される遊技状態に応じた表示を一時的に拡大表示した後に縮小表示（拡大表示直前の大きさに戻す）する演出である。また、エンディング演出は、制御される遊技状態に応じた表示を対象として、該制御される遊技状態に応じた表示の縮小表示時において拡大エフェクトを表示する演出である。

【４３６８】

（保留表示演出設定処理）

保留表示演出設定処理（ステップＳ１６０）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがあるか否かを判定する。保留表示フラグや保留表示最終態様フラグがセットされていないエントリがある場合は、該エントリの図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドから可変表示結果を特定する。そして、特定した可変表示結果にもとづいて、保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定する。

【４３６９】

尚、本特徴部１における保留表示演出の演出パターンとしては演出パターンＡと演出パターンＢとが設けられている。保留表示演出の演出パターンＡでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示演出の演出パターンＢでの実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の星形（☆）で表示される。尚、保留表示演出の非実行が決定された場合は、保留記憶表示が白色の丸形（○）で表示される。

【４３７０】

図１５－３７（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、７０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果が非リーチはずれである場合は、９５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、５

％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がノーマルリーチはずれである場合は、７５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。可変表示結果がスーパーリーチはずれである場合は、６５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンＡでの実行を決定し、１０％の割合で保留表示演出の演出パターンＢでの実行を決定する。

【４３７１】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示演出の非実行が決定した場合には、始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａにおいて、保留表示演出の判定対象となったエントリについて保留表示フラグと保留表示最終態様フラグに「０」をセットする。

【４３７２】

次に、保留表示演出の実行が決定されている場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留記憶表示の表示態様が保留表示最終態様フラグに応じた表示態様に変化するタイミングを決定する。図１５－３７（Ｂ）に示すように、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－０」または「２－０」であり且つ可変表示の実行中でない場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の非実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを１００％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、アクティブ表示としての表示開始タイミング）に決定する。

【４３７３】

また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－１」または「２－１」であり且つ可変表示の実行中である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングが可変表示の実行時且つそれまでの保留記憶数が０個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、５０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、１個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、５０％の割合でアクティブ表示へのシフトタイミングに決定する。

【４３７４】

また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－２」または「２－２」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が１個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、３３％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、２個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、３３％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、３３％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。

【４３７５】

また、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－３」または「２－３」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が２個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２５％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、３個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２５％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２５％の割合で２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。

【４３７６】

そして、保留表示演出の判定対象となったエントリのバッファ番号が「１－４」または「２－４」である場合、つまり、始動入賞の発生タイミングにおけるそれまでの保留記憶数が３個である場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを、２０％の割合で保留記憶表示の出現と同タイミング（つまり、４個目の保留記憶表示としての表示開始タイミング）に決定し、２０％の割合でアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定し、２０％の割合で３個目の保

留記憶表示としてのシフトタイミングに決定する。
【４３７７】
以上のように保留記憶表示の表示態様変化タイミングを決定した場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、これら決定した変化タイミングに応じた値を保留表示演出の判定対象となったエントリの保留表示変化タイミングフラグとしてセットする。例えば、保留記憶表示の表示態様変化タイミングをアクティブ表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「０」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを１個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「１」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを２個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「２」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを３個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「３」をセットし、保留記憶表示の表示態様変化タイミングを４個目の保留記憶表示としてのシフトタイミングに決定した場合は、保留表示変化タイミングフラグとして「４」をセットすればよい。
【４３７８】
以降、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示更新（ステップＳ１６１）において始動入賞時受信コマンドバッファ００３ＳＧ１９４Ａを参照し、各エントリの記憶内容がシフトされる毎に各エントリの保留表示変化フラグタイミングの値から保留記憶表示の表示態様の変化タイミングであるか否かを判定し、保留記憶表示の表示態様の変化タイミング出ない場合は、保留記憶表示を保留表示フラグの値に応じた態様で表示させ、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングである場合は、保留表示最終態様フラグの値を保留表示フラグの値としてセットした後に該保留表示フラグの値に応じた態様で保留記憶表示を表示させればよい。
【４３７９】
尚、本特徴部１では、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングを状況に応じたほぼ一定の割合で決定する（つまり、保留記憶表示の変化タイミングによって大当り遊技状態に制御される割合がほぼ一定である）形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、始動入賞が発生して該始動入賞にもとづいて保留表示演出の実行を決定した場合は、保留記憶表示の表示態様の変化タイミングに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。
【４３８０】
（可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理）
可変表示開始時飾り図柄拡大演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０７）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいて可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無を決定する。図１５－３８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りの場合には９０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに１０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定し、可変表示結果がはずれで変動パターンがスーパーリーチ（スーパーリーチはずれ）の場合には４０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行を決定するとともに６０％の割合で可変表示開始時飾り図柄拡大演出の非実行を決定する。
【４３８１】
つまり、本特徴部１において可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりも可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高く設定されているとともに、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される場合は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行されない場合よりもノーマルリーチやスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合が高く設定されている。

【４３８２】
尚、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。
【４３８３】
更に、本特徴部１では、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時は可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチはずれの変動パターンでの可変表示時においても可変表示開始時飾り図柄拡大演出を実行してもよい。
【４３８４】
（セリフ予告演出設定処理）
セリフ予告演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０８）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０５やステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果や変動パターンを特定し、これら可変表示結果や変動パターンにもとづいてセリフ予告演出の実行の有無や表示するセリフを決定する。図１５－３９（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合は、１０％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、６０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、３０％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれの場合は、４５％の割合でセリフ予告演出の非実行を決定し、２０％の割合で第１セリフ予告演出の実行を決定し、３５％の割合で第２セリフ予告演出の実行を決定する。
【４３８５】
また、図１５－３９（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、９０％の割合でセリフＡの表示を決定し、１０％の割合でセリフＢの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、２０％の割合でセリフＡの表示を決定し、８０％の割合でセリフＢの表示を決定する。
【４３８６】
更に、図１５－３９（Ｃ）に示すように、第２セリフ予告演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンがノーマルリーチや非リーチの場合、８０％の割合でセリフＣの表示を決定し、２０％の割合でセリフＤの表示を決定し、変動パターンがスーパーリーチの場合、３０％の割合でセリフＣの表示を決定し、７０％の割合でセリフＤの表示を決定する。
【４３８７】
つまり、本特徴部１では、第１セリフ予告演出が実行される場合の方が、第２セリフ演出が実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、本特徴部１の変動パターンとしてはノーマルリーチ大当りの変動パターンは存在しないので、第１セリフ予告演出が実行される場合については、セリフＢが表示される場合の方が、セリフＡが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、第２セリフ予告演出が実行される場合については、セリフＤが表示される場合の方が、セリフＣが表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割当（大当り期待度）が高く設定されている。
【４３８８】
尚、セリフ予告演出の実行が決定された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示するセリフに応じたセリフ予告演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。
【４３８９】
（弱スーパーリーチタイトル演出設定処理）

低ベース状態においてスーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－２～ＰＡ２－５、ＰＡ２－７、ＰＡ２－８、ＰＡ２－１０、ＰＡ２－１１、ＰＡ２－１３、ＰＡ２－１４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－５、ＰＢ１－６、ＰＢ１－８、ＰＢ１－９、ＰＢ１－１１、ＰＢ１－１２）の変動パターンの可変表示を開始するとき、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３０９）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて弱スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

【４３９０】

図１５－４０（Ａ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、５０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、８０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、２０％の割合で弱スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。

【４３９１】

尚、弱スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた弱スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。

【４３９２】

（強スーパーリーチタイトル演出設定処理）

強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいて強スーパーリーチタイトル演出の演出パターン（強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの表示色）を決定する。

【４３９３】

図１５－４０（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、３０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、７０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、９０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの白色での表示を決定し、１０％の割合で強スーパーリーチのリーチ演出開始時に表示されるタイトルの赤色での表示を決定する。

【４３９４】

つまり、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時や強スーパーリーチのリーチ演出開始時において、タイトルが赤色で表示される場合はタイトルが白字で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。また、強スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合は、弱スーパーリーチのリーチ演出開始時においてタイトルが赤色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されている。

【４３９５】

尚、強スーパーリーチタイトル演出設定処理を実行したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した各リーチ演出のタイトル色に応じた強スーパーリーチタイトル演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技

効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。
【４３９６】
（カットイン演出設定処理）
強スーパーリーチの変動パターン（ＰＡ２－４～ＰＡ２－１９、ＰＢ１－２～ＰＢ１－１７）の可変表示を開始するとき、強スーパーリーチタイトル演出設定処理（ステップ００３ＳＧＳ３１１）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００３ＳＧＳ３０６において読み出したデータから開始する可変表示の可変表示結果を特定し、これら可変表示結果にもとづいてカットイン演出の実行の有無やカットイン演出の演出パターン（カットイン演出において表示する文字）を決定する。
【４３９７】
図１５－４１に示すように、可変表示結果が大当りの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、２０％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、７０％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。また、可変表示結果がはずれの場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、６０％の割合でカットイン演出の非実行を決定し、３５％の割合でカットイン演出として「熱！」の文字の表示を決定し、５％の割合でカットイン演出として「激熱！」の文字の表示を決定する。
【４３９８】
つまり、強スーパーリーチのリーチ演出の実行中においては、カットイン演出として「激熱！」の文字が表示される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高く設定されており、カットイン演出が実行されない場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（強スーパーリーチ演出の実行中における大当り期待度：「激熱！」表示＞「熱！」表示＞表示なし（カットイン演出非実行））。
【４３９９】
尚、カットイン演出設定処理においてカットイン演出の実行を決定したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カットイン演出として表示する文字に応じたカットイン演出用のプロセステーブルを選択し、可変表示中演出処理において該選択したプロセステーブルにもとづいて画像表示装置５における画像の表示制御、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音出力、遊技効果ランプ９の点灯制御等を実行すればよい。
【４４００】
（演出の流れ）
上記のように本特徴部１では、可変表示の開始時に変動パターンや可変表示結果に応じて実行される演出が異なっており、また、一部の演出については、可変表示結果に応じて実行割合が異なっている。
【４４０１】
ここで、本特徴部１における各演出の実行順や実行タイミングについて、低ベース状態における可変表示を例に説明する。
【４４０２】
先ず、図１５－１０５（Ａ１）～図１５－１０５（Ａ３）に示すように、可変表示の開始時に可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行が決定されている場合は、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出が実行される。その後、図１５－１０５（Ａ４）～（Ａ６）に示すように、可変表示の開始時にセリフ予告演出（第１セリフ予告演出または第２セリフ予告演出）の実行が決定されている場合は、予告ボタン演出を含むセリフ予告演出が実行される。
【４４０３】
次に、当該可変表示が擬似連演出の実行を含む変動パターンによる可変表示である場合は、図１５－１０５（Ａ７）～図１５－１０５（Ａ１５）、図１５－１０６（Ａ１６）～図１５－１０６（Ａ２７）に示すように、擬似連演出が実行される。尚、図１５－１０５（Ａ７）～図１５－１０５（Ａ１５）、図１５－１０６（Ａ１６）～図１５－１０６（Ａ２７）では、擬似連演出が１回または２回実行されるようになっているが、擬似連演出は

、変動パターンによっては３回まで実行される。そして、図１５－１０６（Ａ２８）～図１５－１０６（Ａ３１）に示すように、最大３回の擬似連演出が実行された後は、左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、ノーマルリーチ演出が実行される。尚、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が０回～２回である場合は、ノーマルリーチ演出の演出結果として飾り図柄がはずれの組み合わせで停止し、可変表示が終了する。

【４４０４】

一方で、当該可変表示において擬似連演出の実行回数が３回である場合は、図１５－１０７（Ａ３０）～図１５－１０７（Ａ３６）に示すように、ノーマルリーチ演出から弱スーパーリーチ演出に移行する。該弱スーパーリーチ演出については、先ず、図１５－１０７（Ａ３３）及び図１５－１０７（Ａ３４）に示すように、弱スーパーリーチタイトル演出が実行される。また、当該可変表示が強スーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展する旨（図１５－１０７（Ａ３６）参照）が表示された後、図１５－１０７（Ａ３７）～図１５－１０７（Ａ３９）に示すように、発展演出が実行される。

【４４０５】

尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンによる可変表示である場合は、特に図示しないが、弱スーパーリーチ演出として、強スーパーリーチ演出に発展しない旨（本特徴部１の弱スーパーリーチ演出であれば、図１５－１０７（Ａ３８）のボーリングのピンが全て倒れた画像に替えて、ボーリングのピンが少なくとも１本倒れていない画像）が表示された後、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【４４０６】

発展演出実行後は、図１５－１０７（Ａ４０）～図１５－１０７（Ａ４７）、図１５－１０８（Ａ４８）～図１５－１０８（Ａ５４）に示すように、強スーパーリーチ演出が実行される。強スーパーリーチ演出としては、先ず、図１５－１０７（Ａ４０）及び図１５－１０７（Ａ４１）に示すように、強スーパーリーチタイトル演出が実行される。そして、可変表示開始時においてカットイン演出の実行が決定されている場合、強スーパーリーチタイトル演出後において強スーパーリーチ演出が進行していくと、図１５－１０７（Ａ４５）～図１５－１０７（Ａ４７）に示すように、予告ボタン演出を含むカットイン演出が実行される。

【４４０７】

更に強スーパーリーチ演出が進行していくと、図１５－１０８（Ａ５１）に示すように、決めボタン演出が実行される。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果が大当りとなる旨（本特徴部１であれば図１５－１０８（Ａ５２）～図１５－１０８（Ａ５４）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒す画像）が表示されるとともに、更に可動体３２の動作が実行される。そして、強スーパーリーチ演出の後は、図１５－１０８（Ａ５４）～図１５－１０８（Ａ５７）に示すように、図柄揃い演出として飾り図柄の大当りを示す組み合わせでの表示が行われる。

【４４０８】

尚、可変表示結果がはずれである場合は、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて、可変表示結果がはずれとなる旨（本特徴部１であれば図１５－１０８（Ａ５８）～図１５－１０８（Ａ６１）に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタを倒さずに画面にヒビが入る画像）が表示されるとともに、飾り図柄のはずれの組み合わせでの停止表示が実行され、可変表示が終了する。

【４４０９】

尚、図１５－１０５～図１５－１０８には図示していないが、可変表示結果がはずれとなる場合は、各飾り図柄の停止を対象とした図柄停止時拡大演出が実行されるようになっており、可変表示結果が大当りとなったことにもとづいて制御される大当り遊技状態や高

ベース状態において第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出、ファンファーレ演出、Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功時演出、Ｖ入賞時演出、保留連示唆演出、保留連報知演出、第１賞球報知演出、第２賞球報知演出、エンディング演出等の演出が実行されるようになっている。更に、高ベース状態から移行したばかりの低ベース状態においては、第１左打ち表示演出が実行されるようになっている。更に、低ベース状態において遊技球が右遊技領域２Ｒに打ち込まれた場合には、第２左打ち表示演出が実行されるようになっている。

【４４１０】

（各演出の演出態様）

次に、本特徴部１のパチンコ遊技機１における各演出の演出態様に付いて説明する。

【４４１１】

（可変表示開始時図柄拡大演出）

先ず、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行が決定されている場合については、図１５－４２（Ａ）～図１５－４２（Ｆ）、図１５－１００（Ａ）～図１５－１００（Ｅ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の順で可変表示（スクロール表示）が開始される。このとき、各飾り図柄は可変表示の開始に応じて拡大表示されることはない。そして、全ての飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄の可変表示が開始されてから所定期間（例えば、１秒）が経過すると、各飾り図柄の高速での可変表示が開始される。尚、図１５－４２（Ａ）～図１５－４２（Ｆ）、図１５－４３（Ａ）～図１５－４３（Ｇ）に示す飾り図柄の可変表示は、変動パターンＰＡ１－２が決定されたときには実行されない。変動パターンＰＡ１－２に基づく飾り図柄の可変表示の開始時において、各飾り図柄は、表示サイズの変化やエフェクトの表示を伴わずに同時にスクロール表示を開始するようになっている。このようにすることで、短縮変動において余分な時間を割くことなくスムーズに飾り図柄の可変表示を開始することができる。

【４４１２】

可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、各飾り図柄の可変表示開始タイミングにおいて、可変表示を開始する飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ０が表示される。尚、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、可変表示を開始する各飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する形態も考えられるが、図１５－１００（Ａ'）～図１５－１００（Ｅ'）に示すように、各飾り図柄の可変表示の視認性を確保するためにも、拡大エフェクトの表示が終了した後のタイミングから飾り図柄の可変表示を開始する必要があるため、左右中の飾り図柄全てに対して拡大エフェクトを表示すると、装飾エフェクトＳＥ０を表示する場合よりも全てのエフェクトの表示終了までに要する時間が長くなってしまう。このため本特徴部１では、可変表示開始時図柄拡大演出の非実行時においては、飾り図柄を対象として拡大エフェクトではなく装飾エフェクトを表示するようになっている。

【４４１３】

一方で、飾り図柄の可変表示の開始時において、可変表示図柄拡大演出の実行が決定されている場合については、図１５－４３（Ａ）～図１５－４３（Ｆ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄の拡大表示が同時に実行される。また、これら飾り図柄の拡大表示時には、各飾り図柄を対象として環状の装飾エフェクトＳＥ１（本発明における第１エフェクト）が表示される。そして、各飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ１の表示が終了すると、各飾り図柄の可変表示が同時に開始される。尚、装飾エフェクトＳＥ１は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。

【４４１４】

（図柄停止時拡大演出）
飾り図柄の停止時には、図柄停止時拡大演出が実行される。図柄停止時拡大演出としては、図１５－４４（Ａ）～図１５－４４（Ｌ）および図１５－４５（Ｍ）、図１５－４５（Ｎ）に示すように、先ず、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて飾り図柄（左図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（左図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。次に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて飾り図柄（右図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（右図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。そして、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄（中図柄）が停止する。このとき、該飾り図柄（中図柄）の拡大表示が実行されるとともに、該飾り図柄を対象として装飾エフェクトＳＥ２の表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃの飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示が終了すると可変表示が終了し、アクティブ表示エリア５Ｆにおいて当該可変表示に応じたアクティブ表示が消去される。尚、装飾エフェクトＳＥ２は、表示が開始されてから徐々に拡大するように表示されるが、保留記憶数及び小図柄、後述する第２右打ち表示ＭＨ２に重複表示される前に非表示となる。また、装飾エフェクトＳＥ２の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く設定されており、変動終了間際に遊技者の期待感を過度に煽ることなく、適切に遊技を盛り上げることができるようになっている。

【４４１５】
尚、図１５－４４および図１５－４５では「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて各飾り図柄の停止に応じて各飾り図柄の拡大表示及び装飾エフェクトの表示が実行される形態を例示したが、上記形態は非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出であり、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示における図柄停止時拡大演出としては、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて飾り図柄の停止時に該飾り図柄の拡大表示及び該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトＳＥ２の表示は実行されない。

【４４１６】
尚、図柄停止時拡大演出では、図１５－１０１（Ａ）～図１５－１０１（Ｅ）、図１５－１０２（Ｆ）に示すように、飾り図柄を対象に装飾エフェクトＳＥ２が表示される形態が例示されているが、これは、図１５－１０１（Ａ'）～図１５－１０１（Ｅ'）、図１５－１０２（Ｆ'）、図１５－１０２（Ｇ'）に示すように、仮に飾り図柄を対象に拡大エフェクトを表示すると、図柄停止時拡大演出の実行頻度の高さから無駄に遊技者の大当り遊技状態に制御されることに対する期待感を煽ってしまうからである。更には、各飾り図柄の停止タイミングによっては複数の拡大エフェクトが同時に表示されることによって飾り図柄の視認性が低下してしまうが、これを防ぐために各飾り図柄を対象とした拡大エフェクトを表示期間が重複しないように表示しようとすると、結果的に装飾エフェクトを表示する場合よりも全ての拡大エフェクトの表示が完了するまでに要する時間が長期化してしまうためである。

【４４１７】
（第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出）
可変表示中にセリフ予告演出の実行が決定されている場合については、図１５－４６（Ａ）～図１５－４６（Ｆ）、図１５－４７（Ａ）～図１５－４７（Ｆ）に示すように、飾り図柄の可変表示中（リーチの変動パターンでの可変表示中であればリーチ前のタイミング）において、先ず、第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出の一部としての予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、図１５－４６（Ｅ）、図１５－４７（Ｅ）に示すように、

プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間の開始時には、操作促進画像ＳＳ１の視認性が損なわれない程度に発光エフェクトＨＥ１の表示をわずかに残している。このようにすることで、発光エフェクトＨＥ１及び操作促進画像ＳＳ１によって演出効果を高めつつ、適切に操作受付期間の開始を示すことができる。

【４４１８】

尚、本特徴部１の予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される（図１５－４６（Ｆ）、図１５－４６（Ｇ）、図１５－４７（Ｆ）、図１５－４７（Ｇ）参照）。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される（図１５－４６（Ｇ）、図１５－４７（Ｇ）参照）。

【４４１９】

第１セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図１５－４６（Ｇ）～図１５－４６（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けてキャラクタ画像ＣＡ１の移動表示が実行されるとともに、画像表示装置５の表示領域の左右方向から中央に向けて演出パターンに応じたセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が実行される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ１及びセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動表示が終了すると、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂに応じた拡大エフェクトＫＥ１の表示が実行される。

【４４２０】

図１５－８７（Ｂ）及び図１５－９５（Ｐ）に示すように、本特徴部１における第１セリフ予告演出は、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを対象とした拡大エフェクトＫＥ１が、画像表示装置５の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。特に拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において上下方向よりも左右方向に向けて移動距離が大きくなるように拡大表示されていくため、表示が終了するまでに特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ等の遊技に関する表示を行っている表示領域と重複表示されることはない。つまり、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【４４２１】

尚、図１５－９５（Ｐ）に示すように、高ベース状態における第１セリフ予告演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【４４２２】

また、第２セリフ予告演出の実行が決定されている場合は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、図１５－４７（Ｇ）～図１５－４７（Ｌ）に示すように、予告ボタン演出の終了タイミングから、画像表示装置５の表示領域の左側方から右側方に向けてキャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像ＣＡ２の移動表示が終了する（キャラクタが表示領域の右側方に到達する）と、演出パタ

ーンに応じたセリフ画像ＣＧ２の表示が実行される。尚、該セリフ画像の周囲には、該セリフ画像を囲む吹き出しとしての装飾エフェクトＳＥ３が表示される。

【４４２３】

尚、図１５－４６及び図１５－４７は遊技状態が低ベース状態であるときの第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出であるが、図１５－６１及び図１５－６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの可変表示中についてもこれら第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能となっている。

【４４２４】

尚、本特徴部１におけるセリフ予告演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図１５－４６及び図１５－４７は遊技状態が低ベース状態である場合のセリフ予告演出である。図１５－６１及び図１５－６２に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの第１セリフ予告演出や第２セリフ予告演出は、低ベース状態とは表示されている背景画像が異なるとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、本特徴部１では、低ベース状態と高ベース状態とでセリフ予告演出の演出態様を同一としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において第１セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態において第２セリフ予告演出を実行可能としてもよいし、低ベース状態において第１セリフ予告演出及び第２セリフ予告演出を実行可能とし、高ベース状態においては、第１セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第３セリフ予告演出（拡大エフェクト有り、装飾エフェクト無し）及び第２セリフ予告演出のときとは異なるキャラクタが登場する第４セリフ予告演出（拡大エフェクト無し、装飾エフェクト有り）を実行可能としてもよい。

【４４２５】

上記したように、本特徴部１における第１セリフ予告演出と第２セリフ予告演出とは、画像表示装置５においてキャラクタやセリフ画像を表示する演出であることは共通しているが、図１５－１２２（Ａ）、図１５－１２２（Ｂ）に示すように、第１セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示する演出であること、第２セリフ予告演出はセリフ画像ＣＧ２を囲う形状の装飾エフェクトＳＥ３を表示する演出であることが異なっている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間は、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの移動期間（０．５秒）を含めて４秒となっており、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２の表示期間は、キャラクタ画像ＣＡ２の移動完了タイミングから６秒となっている。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、短い表示期間でもセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、第１セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の数は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像ＣＧ２を構成する文字の数よりも少ない。すなわち、第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する文字の一つ一つを模った拡大エフェクトＫＥ１を表示することにより、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂが少ない文字数で構成されていても遊技者の印象に残りやすいようになっている。また、図１５－３９に示すように、第１セリフ予告演出の演出パターンとして、セリフＡの画像（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ）を表示するパターンとセリフＢの画像を表示するパターンとがあり、いずれのパターンもセリフ画像の表示期間は、移動期間を含めて４秒となっており、各セリフ画像を構成する文字の数は、セリフＡとセリフＢとで異なるものの、いずれもセリフＣ、セリフＤよりも少ない文字数となっている。また、第１セリフ予告演出がセリフＡを表示するパターンとセリフＢを表示するパターンとのいずれのパターンで実行される場合であっても、各パターンに対応したセリフ画像を模った拡大エフェクトが表示されるようになっており、セリフＡの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＡの画像の全体（セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂそのもの）を模った態様で表示され、セリフＢの画像に対応した拡大エフェクトは、セリフＢの画像の一部（例

えば、セリフＢを構成する複数の文字のうちの一文字のみ、またはセリフＢの画像の輪郭のみ）を模った態様で表示される。

【４４２６】

（擬似連演出）

可変表示中に擬似連演出が実行される場合は、図１５－４８（Ａ）～図１５－４８（Ｊ）に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止する。この状態で、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けて擬似連図柄の移動表示が実行される。「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の拡大表示及び該擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が実行される。そして、擬似連図柄の拡大表示を対象とした拡大エフェクトＫＥ２の表示が終了すると、次に該拡大した擬似連図柄の縮小表示が実行される。このとき、擬似連図柄の縮小表示が終了するタイミングで、該縮小した擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ３の表示が実行される。尚、図示していないが、図１５－４８（Ｄ）では、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示が開始される。また、図示しているように、擬似連図柄が拡大しきったタイミングで擬似連図柄の振動表示の影響を受けずに拡大エフェクトＫＥ３の表示が開始される。擬似連図柄の振動表示は、拡大エフェクトＫＥ３の表示期間中も継続して実行され、拡大エフェクトＫＥ３の表示終了後、擬似連図柄が縮小表示する前に終了する。

【４４２７】

尚、可変表示中に擬似連演出が実行されない場合は、図１５－４９（Ａ）～図１５－４９（Ｄ）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が仮停止するが、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄が仮停止せずにはずれとなる組み合わせに応じた飾り図柄が停止する。このとき、装飾エフェクトＳＥ２などのエフェクトを表示しないことで、擬似連演出非実行時の残念感を過度に煽らないようにしている。

【４４２８】

図１５－８８（Ａ）に示すように、本特徴部１における擬似連演出は、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３が、画像表示装置５の表示領域中央部から上下方向及び左右方向に等しく拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。尚、後述するように、拡大エフェクトＫＥ２の表示期間と拡大エフェクトＫＥ３の表示期間とは同じ長さであるが、拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間と拡大エフェクトＫＥ１の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３＞拡大エフェクトＫＥ１）となっている。第１セリフ予告演出では、セリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂを構成する複数の文字を短期間のうちに遊技者に読んでもらう必要があるため、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３の表示期間よりも短く設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ２、ＫＥ３）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【４４２９】

（ノーマルリーチ演出）

可変表示中にノーマルリーチ演出が実行される場合は、図１５－５０（Ａ）～図１５－５０（Ｌ）に示すように、先ず、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄が停止する。このとき、これら飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて仮停止した飾り図柄の拡大表示及びこれら飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４の表示が実行される。ここで、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表

示でない場合は、飾り図柄のキャラクタ台座部が非表示となり、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部に、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止した飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の右上部にそれぞれ移動する。そして、これら飾り図柄の数字部が画像表示装置５の表示領域の左上部や右上部に到達すると、これら飾り図柄の数字部を対象として拡大エフェクトＫＥ５の表示が実行される。以降は、スーパーリーチのリーチ演出（弱スーパーリーチ演出または強スーパーリーチ演出）に移行する。尚、拡大エフェクトＫＥ４、ＫＥ５は、対象となる飾り図柄の種類に応じて態様が異なるため、リーチ態様となった飾り図柄の種類に応じた多種多様な拡大エフェクトによりノーマルリーチ演出開始時の演出効果を好適に高めることができる。また、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間と拡大エフェクトＫＥ５の表示期間とは異なる長さ（拡大エフェクトＫＥ４＞拡大エフェクトＫＥ５）となっている。拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄がリーチ態様となったときに表示されるため、長めに表示期間を設定することで、ノーマルリーチ演出が開始されてチャンスであることを好適に遊技者に示すことができる。対して、拡大エフェクトＫＥ５は、各飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の左上部に移動した後すぐにＳＰリーチに発展することを考慮して、短めに表示期間が設定されている。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ４と拡大エフェクトＫＥ５とで異なる（拡大エフェクトＫＥ５＞拡大エフェクトＫＥ４）。尚、当該可変表示がノーマルリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合、図１５－５０（Ｈ）のシーンにおいて、飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止している飾り図柄とは異なる種類の飾り図柄が停止する。このとき、飾り図柄表示エリア５Ｃに停止した飾り図柄を対象とした装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、ノーマルリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしている。

【４４３０】

図１５－８８（Ｂ）に示すように、本特徴部１におけるノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトＫＥ４が、画像表示装置５の表示領域における「左」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒから上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。また、これら拡大エフェクトＫＥ４は、拡大表示されていく過程において特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトである。

【４４３１】

本特徴部１における可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図１５－１２４（Ａ）及び図１５－１２４（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ４の表示期間は、装飾エフェクトＳＥ１の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ１と比較して、拡大エフェクトＫＥ４の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ１は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ４は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【４４３２】

また、本特徴部１における図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出とを比較すると、図１５－１２６（Ａ）及び図１５－１２６（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、ノーマルリーチ演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出である。尚、拡大エフェクトＫＥ５の表示期間は、装飾エフェ

クトＳＥ２の表示期間よりも短く、短期間でも効果的に遊技者にチャンスであることを示すことができるようになっている。また、装飾エフェクトＳＥ２と比較して、拡大エフェクトＫＥ５の開発コストは低くなっている。具体的に、装飾エフェクトＳＥ２は、専用の素材データを用意した上でその素材データを適宜加工していくため、作成にある程度の時間を割くことに対し、拡大エフェクトＫＥ５は、飾り図柄の素材データを流用して作成することができるため、短期間うちに作成することが可能となっている。

【４４３３】

（弱スーパーリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出）

可変表示中に弱スーパーリーチ演出が実行される場合は、先ず、図１５－５１（Ａ）～図１５－５１（Ｇ）、図１５－５１（Ｅ'）～図１５－５１（Ｇ'）に示すように、先ず、弱スーパーリーチタイトル演出として、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の初期画像とともに、該弱スーパーリーチ演出のタイトル画像が表示される。弱スーパーリーチ演出のタイトル画像としては、白色のタイトル画像ＴＧ１と赤色のタイトル画像ＴＧ１とのどちらが表示されるようになっており、どちらが表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【４４３４】

また、弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１の出現アニメーションの完了後は、これら弱スーパーリーチ演出のタイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が表示される。拡大エフェクトＫＥ６の種類として、白色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした白色の拡大エフェクトＫＥ６と、赤色のタイトル画像ＴＧ１を対象とした赤色の拡大エフェクトＫＥ６と、があり、表示期間や表示パターンに差異はないが、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ６の表示時とで異なる。尚、本特徴部１では、白色の拡大エフェクトＫＥ６と赤色の拡大エフェクトＫＥ６とで表示パターンに差異がないようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、赤色の拡大エフェクトＫＥ６が表示される場合、例えば、赤色のタイトル画像ＴＧ１の表示期間において、白色の拡大エフェクトＫＥ６のときよりも表示回数を増やして赤色の拡大エフェクトＫＥ６を表示するようにしてもよいし、赤色の拡大エフェクトＫＥ６に加えて装飾エフェクトを表示するようにしてもよい。

【４４３５】

図１５－８９（Ｅ）に示すように、本特徴部１における弱スーパーリーチタイトル演出は、タイトル画像ＴＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ６が、画像表示装置５の表示領域において下方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ６の表示は、タイトル画像ＴＧ１と同位置から開始されるとともに、タイトル画像ＴＧ１は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ６は拡大表示されていく過程で表示エリア５Ｓと重複表示されることがない。また、拡大エフェクトＫＥ６は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。また、拡大エフェクトＫＥ６は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５とは異なり、タイトル画像ＴＧ１の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ６と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ６の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ６の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ６とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ６）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【４４３６】
弱スーパーリーチタイトル演出の終了後は、図１５－５２（Ａ）～図１５－５２（Ｃ）に示すように、画像表示装置５において弱スーパーリーチ演出の演出画像（本特徴部１ではボーリングのピンを倒す演出画像）の表示が開始される。このとき、当該可変表示が弱スーパーリーチはずれの変動パターンでの可変表示である場合は、図１５－５２（Ｄ）～図１５－５２（Ｅ）に示すように、強スーパーリーチ演出に発展せずに可変表示結果がはずれとなることに応じた画像（ボーリングのピンが全て倒れなかった演出画像）の表示が行われるとともに、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止して可変表示が終了する。このとき、はずれの組み合わせで停止する飾り図柄などを対象として装飾エフェクト及び拡大エフェクトを表示しないことで、弱スーパーリーチ演出の失敗を過度に強調しないようにしている。一方で、当該可変表示が強スーパーリーチはずれまたは強スーパーリーチ大当りの変動パターンでの可変表示である場合は、弱スーパーリーチ演出の演出結果として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像（図１５－５３（Ａ）に示すボーリングのピンが全て倒れた演出画像）が表示される。
【４４３７】
尚、本特徴部１における弱スーパーリーチ演出では、拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、弱スーパーリーチ演出において表示されるいずれかの画像を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示してもよい。
【４４３８】
（発展演出）
上記したように弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された場合は、更に、発展演出が実行される。発展演出としては、図１５－５３（Ａ）～図１５－５３（Ｇ）に示すように、弱スーパーリーチ演出として強スーパーリーチ演出に発展することに応じた画像が表示された後に、画像表示装置５の表示領域の上方から下方に向けて「発展」の文字の移動表示が実行される。「発展」の文字が表示領域の中央部において停止すると、該「発展」の文字の周囲において装飾エフェクトＳＥ４として、先ず、炎のエフェクトの表示が開始され、その後、該「発展」の文字を対象とした拡大エフェクトＫＥ８の表示が開始される。尚、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ８の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ８の対象であるタイトル画像ＴＧ１の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ８とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ８と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６と比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ８）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。
【４４３９】
尚、発展演出における装飾エフェクトは、図１５－５３（Ｄ）、図１５－５３（Ｅ）に示すように、拡大エフェクトＫＥ８の表示の進行（拡大表示）に応じて拡大表示されていく。そして、図１５－５３（Ｆ）、図１５－５３（Ｇ）に示すように、拡大エフェクトの表示が終了した後も装飾エフェクトＳＥ４の拡大表示は継続され、最終的には弱スーパーリーチ演出の画像や「発展」の文字が装飾エフェクトによって隠蔽される。
【４４４０】
図１５－８９（Ｆ）に示すように、本特徴部１における発展演出は、「発展」の文字を

対象とした拡大エフェクトＫＥ８が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ８は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、発展演出における装飾エフェクトＳＥ４は、拡大エフェクトＫＥ８よりも広い表示領域にかけて表示される装飾エフェクトであって、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される装飾エフェクトである。

【４４４１】

（強スーパーリーチタイトル演出）

強スーパーリーチタイトル演出としては、図１５－５４（Ａ）～図１５－５４（Ｇ）、図１５－５５（Ａ）～図１５－５５（Ｇ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラクタ画像ＣＡ３及び変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出のリーチタイトル画像ＴＧ３の表示が開始される。尚、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像ＴＧ３は、白色または赤色にて表示されるようになっており、リーチタイトル画像ＴＧ３がいずれの色で表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。

【４４４２】

また、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３は、表示開始から所定時間（例えば、２秒）に亘って漸次拡大表示される。そして、これらキャラクタ画像ＣＡ３及びリーチタイトル画像ＴＧ３が規定の大きさに到達したことにより拡大表示が終了すると、次に拡大されたリーチタイトル画像ＴＧ３を対象として拡大エフェクトＫＥ９の表示が実行されるとともに、拡大エフェクトＫＥ９の表示開始よりも後のタイミングからリーチタイトル画像ＴＧ３の周囲において装飾エフェクトＳＥ５の表示も開始される。これら拡大エフェクトＫＥ９及び装飾エフェクトＳＥ５の表示が終了することによって変動パターンに応じた強スーパーリーチ演出として、味方キャラクタと敵キャラクタが戦うバトル演出が開始される（図１５－５４（Ｇ）参照）。尚、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、白色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時と赤色の拡大エフェクトＫＥ９の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大エフェクトＫＥ１～ＫＥ５、ＫＥ８とは異なり、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間中に複数回表示される。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、拡大エフェクトＫＥ９の表示期間は、拡大エフェクトＫＥ１の表示期間よりも長い。これは、拡大エフェクトＫＥ９の対象であるリーチタイトル画像ＴＧ３の表示期間が拡大エフェクトＫＥ１の対象であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂの表示期間よりも長いためである。また、拡大エフェクトの拡大率、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ９とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ９）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ６）。また、拡大エフェクトＫＥ９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ８）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や表示回数、拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【４４４３】

尚、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出は遊技状態が低ベース状態であ

る場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図１５－５４及び図１５－５５は遊技状態が低ベース状態である場合の強スーパーリーチタイトル演出である。図１５－６４及び図１５－６５に示すように、遊技状態が高ベース状態であるとき強スーパーリーチタイトル演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。

【４４４４】

尚、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出では、図１５－５４（Ｃ）～図１５－５４（Ｅ）、図１５－５５（Ｃ）～図１５－５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色、つまり、大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）にかかわらず装飾エフェクトＳＥ５の態様が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に応じて装飾エフェクトＳＥ５の態様を異ならせてもよい。このようにすることで、大当り遊技状態に制御される割合を、リーチタイトル画像ＴＧ３の文字の色に加えてより遊技者にわかりやすく示すことができる。また、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出では、図１５－５４（Ｃ）～図１５－５４（Ｅ）、図１５－５５（Ｃ）～図１５－５５（Ｅ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が表示される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ画像ＣＡ３を対象とした拡大エフェクトを表示するようにしてもよい。

【４４４５】

図１５－９０（Ｇ）、図１５－９６（Ｒ）に示すように、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出は、リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９が、画像表示装置５の表示領域において上方及び左右方向に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ９の表示は、リーチタイトル画像ＴＧ３と同位置から開始されるとともに、リーチタイトル画像ＴＧ３は、画像表示装置５の表示領域において表示エリア５Ｓよりも下方に表示される画像であるため、拡大エフェクトＫＥ９は拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆと重複表示されることがない。また、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうちの第１期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部に表示されている飾り図柄と重複表示する拡大エフェクトである。

【４４４６】

尚、図１５－９６（Ｒ）に示すように、高ベース状態における強スーパーリーチタイトル演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているため、拡大エフェクトＫＥ９は、拡大表示の過程において、表示期間のうち第１期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って該第２右打ち表示ＭＨ２と重複する拡大エフェクトでもある。

【４４４７】

尚、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色表示する場合と赤色表示する場合とで、画像表示装置５においてキャラクタ画像ＣＡ３、リーチタイトル画像ＴＧ３、装飾エフェクトＳＥ５、拡大エフェクトＫＥ９を表示することは共通しているが、図１５－１２３（Ａ）、図１５－１２３（Ｂ）に示すように、リーチタイトル画像ＴＧ３の表示色（白色、赤色）に応じた色で拡大エフェクトＫＥ９を表示することが異なっている。つまり、リーチタイトル画像ＴＧ３を白色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は白色で表示され、リーチタイトル画像ＴＧ３を赤色で表示する場合は、該リーチタイトル画像ＴＧ３を対象とした拡大エフェクトＫＥ９は赤色で表示される。

【４４４８】

（カットイン演出）
カットイン演出としては、図１５－５６（Ａ）～図１５－５６（Ｊ）、図１５－５７（Ａ）～図１５－５７（Ｊ）、図１５－９６（Ｓ）、図１５－９７（Ｔ）に示すように、先ず、予告ボタン演出が実行される。予告ボタン演出としては、画像表示装置５の表示領域の中央部分（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃと略同位置）において、装飾エフェクトの一種である発光エフェクトＨＥ１の表示が実行される。発光エフェクトＨＥ１の表示開始から所定期間（例えば、１秒）が経過すると、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ１（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始され、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。尚、当該予告ボタン演出は、図１５－４６（Ｂ）～図１５－４６（Ｇ）及び図１５－４７（Ｂ）～図１５－４７（Ｇ）と同様に、発光エフェクトＨＥ１の表示や後述するプッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションを伴う演出となっている。
【４４４９】
尚、本特徴部１の予告ボタン演出における操作促進画像ＳＳ１は、図１５－５６（Ｆ）、図１５－５６（Ｇ）、図１５－５７（Ｆ）、図１５－５７（Ｇ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、当該アニメーションが終了し、陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像とともに装飾エフェクトの一種である発光エフェクト（図１５－４６（Ｇ）、図１５－４７（Ｇ）参照）が図１５－５６（Ｈ）、図１５－５７（Ｈ）のシーンで表示される。
【４４５０】
プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了すると、予告ボタン演出が終了され、カットイン演出として演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２（「熱！！」または「激熱！！」の文字）が表示される。このとき、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が表示される。尚、拡大エフェクトの表示開始タイミングは、図１５－５６（Ｈ）、図１５－５７（Ｈ）の破片エフェクトが非表示となった後の図１５－５６（Ｉ）、図１５－５７（Ｉ）のシーンであるため、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が破片エフェクトと混在して表示されず、双方の演出効果を高めることができる。また、画像ＫＧ１、ＫＧ２の表示期間は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了してから４秒であり、破片エフェクトの表示期間は１秒であり、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間は１秒である。
【４４５１】
尚、本特徴部１におけるカットイン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図１５－５６及び図１５－５７は遊技状態が低ベース状態である場合のカットイン演出である。図１５－６６に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときのカットイン演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。尚、図示していないが、高ベース状態におけるカットイン演出についてもプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに実行される。
【４４５２】

また、図１５－９０（Ｈ）、図１５－９１（Ｉ）、図１５－９６（Ｓ）、図１５－９７（Ｔ）に示すように、本特徴部１におけるカットイン演出は、演出パターンに応じた画像ＫＧ１、ＫＧ２を対象とした拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１が、画像表示装置５の中央部から上下方向及び左右方向に向けて拡大表示されていく演出である。拡大エフェクトＫＥ１０は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるが、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれかと重複表示される前に表示期間が終了する拡大エフェクトでもある。一方で、拡大エフェクトＫＥ１１は、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示されるとともに、最終的に拡大エフェクトＫＥ１０よりも大きい画像として表示される（拡大エフェクトＫＥ１１は拡大エフェクトＫＥ１０よりも拡大率の大きい画像）であり、最終的にアクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓ及び表示領域の右上部において表示されている飾り図柄と重複表示される拡大エフェクトである。更に、拡大エフェクトＫＥ１１は、遊技状態が高ベース状態であるときに、画像表示装置５の表示領域の右上部において表示されている第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。尚、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御については、拡大エフェクトＫＥ１０の表示時と拡大エフェクトＫＥ１１の表示時とで異なる。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１０＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１０、ＫＥ１１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１０）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【４４５３】

（決めボタン演出）

強スーパーリーチ演出の終盤には、決めボタン演出が実行される。決めボタン演出としては、図１５－５８（Ａ）～図１５－５８（Ｈ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ２（プッシュボタン３１Ｂの画像）及び該操作促進画像ＳＳ２を対象とした発光エフェクトＨＥ２の表示が実行される。より具体的には、決めボタン演出では、先ず発光エフェクトＨＥ２の表示が開始され、該発光エフェクトＨＥ２の表示中において操作促進画像ＳＳ２の表示が開始される。尚、決めボタン演出における発光エフェクトＨＥ２では、前述した予告ボタン演出における発光エフェクトＨＥ１よりも高輝度の発光（強発光）を行う。尚、操作促進画像ＳＳ２及び発光エフェクトＨＥ２が表示される一連の表示期間（４秒）は、操作促進画像ＳＳ１及び発光エフェクトＨＥ１が表示される一連の表示期間（２秒）よりも長く設定されている。

【４４５４】
尚、本特徴部１の決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２は、図１５－５８（Ｇ）、図１５－５８（Ｈ）に示すように、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ２のアニメーションは、図１５－４６（Ｅ）、図１５－４６（Ｆ）、図１５－４７（Ｅ）、図１５－４７（Ｆ）、図１５－５６（Ｆ）、図１５－５６（Ｇ）、図１５－５７（Ｆ）、図１５－５７（Ｇ）と同様のアニメーションとなっている。このように、予告ボタン演出と決めボタン演出とで、操作促進画像が表示される前の見せ方が大きく異なる一方、操作促進画像が表示された後は共通のアニメーションにより操作促進画像の表示が行われるため、遊技者に与える印象を変えつつ、適切にプッシュボタン３１Ｂへの操作促進を行うことが可能となっている。尚、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（６秒）は、予告ボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間（３秒）よりも長く設定されている。
【４４５５】
尚、本特徴部１における決めボタン演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図１５－５８は遊技状態が低ベース状態である場合の決めボタン演出である。図１５－６７に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの決めボタン演出は、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるが、演出態様は同一となっている。
【４４５６】
そして、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了する。このとき、可変表示結果が大当りである場合は、特に図示しないが、強スーパーリーチ演出の演出結果として味方キャラクタが敵キャラクタを倒す等の大当りを示す演出画像が表示される。
【４４５７】
一方で、可変表示結果が外れである場合は、図１５－６０（Ａ）～図１５－６０（Ｄ）に示すように、強スーパーリーチ演出の演出結果として、決めボタン演出の開始直前の画像の明度が低下した画像等のはずれを示す演出画像が表示されるとともに、飾り図柄がリーチはずれを示す組み合わせで停止表示される。また、このとき、はずれを示す演出画像を対象として、本発明における装飾エフェクトとしてのヒビ画像ＨＢ１が表示される（図１５－６０（Ｂ）参照）。
【４４５８】
（図柄揃い演出）
可変表示結果が大当りとなった場合は、リーチ演出の終了後に、大当り報知演出としての図柄揃い演出が実行される。図柄揃い演出としては、図１５－５９（Ａ）～図１５－５９（Ｉ）に示すように、先ず、「６６６」や「７７７」のように大当りの組み合わせで表示された飾り図柄が画像表示装置５の表示領域の中央部において拡大表示が実行される。これら飾り図柄の拡大表示中は、飾り図柄の背後において渦状の装飾エフェクトＳＥ６の表示が実行される（図１５－５９（Ａ）～図１５－５９（Ｃ）参照）。そして、図１５－５９（Ｃ）～図１５－５９（Ｉ）に示すように、これら飾り図柄が所定の大きさまで拡大表示された後は、これら飾り図柄の通常の大き（可変表示中において表示される大きさ）までの縮小表示が実行される。尚、これら飾り図柄の縮小表示が完了したタイミングからは、各飾り図柄を対象として拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図１５－５９（Ｃ）のシーンでは、拡大表示された飾り図柄に電気をイメージした装飾エフェクトが纏わりつくように表示され、飾り図柄が縮小表示したときに電気

をイメージした装飾エフェクトが非表示となり、拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行される。また、図示していないが、図１５－５９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面には、経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。尚、本特徴部１において、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、大当りの組み合わせで飾り図柄が表示されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、決めボタン演出におけるプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了したときに、画像表示装置５の表示領域中央に向けて可動体３２を動作させ、所定期間に亘って停止させるようにしてもよい。この場合、可動体３２によって遮蔽されている画像表示装置５の表示領域では、図１５－５９（Ａ）～図１５－５９（Ｃ）に示す背景及び装飾エフェクトＳＥ６が表示される。所定期間が経過したときには、可動体３２を所定位置（原点位置）に戻す復帰動作が開始され、可動体３２の復帰動作が行われている途中で図１５－５９（Ａ）のシーンが開始され、図１５－５９（Ｂ）のシーンが開始されるときには、可動体３２が原点位置で停止する。このようにすることで、飾り図柄の拡大表示及び拡大エフェクトＫＥ１２の表示が可動体３２により遮蔽されることなく、可動体３２により大当りしたことを好適に報知することができる。

【４４５９】

尚、本特徴部１における図柄揃い演出は遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで実行可能となっており、図１５－５９は遊技状態が低ベース状態である場合の図柄揃い演出である。図１５－６８に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときの図柄揃い演出は、飾り図柄の表示態様が異なっているとともに、画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち込むよう指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されていることが異なるとともに、表示される飾り図柄の態様が低ベース状態と高ベース状態とで異なることから、表示される拡大エフェクトが異なる（拡大エフェクトＳＥ１２'が表示される）とともに、図示していないが、図１５－６８（Ｃ）のシーンで拡大表示された飾り図柄に纏わりつくように表示される装飾エフェクトの種類が異なる（炎をイメージした装飾エフェクトが表示される）。一方で、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類、遊技効果ランプ９の点灯制御や、図示していないが、図１５－５９（Ｉ）、図１５－６８（Ｉ）のシーンで大当りの組み合わせで表示された各飾り図柄の表面に表示される経時により左下方向から右上方向に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトについては、低ベース状態の図柄揃い演出と高ベース状態の図柄揃い演出とで共通となっている。尚、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで、図柄揃い演出における装飾エフェクトＳＥ６の種類を異ならせてもよい。

【４４６０】

また、図１５－９１（Ｊ）、図１５－９７（Ｕ）に示すように、本特徴部１における図柄揃い演出は、大当りを示す組み合わせで表示されている左右中の各飾り図柄（「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示された各飾り図柄）を対象とした拡大エフェクトＫＥ１２がそれぞれ上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。これら拡大エフェクトＫＥ１２のうち、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示される拡大エフェクトである。また、中の飾り図柄（「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘ってアクティブ表示エリア５Ｆ、特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示

される拡大エフェクトであり、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２は、拡大表示されていく過程で特図保留記憶表示エリア５Ｕと重複表示される拡大エフェクトである。

【４４６１】

尚、遊技状態が高ベース状態であるとき、右の飾り図柄（「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って表示エリア５Ｓと重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部に表示されている表示エリア５Ｓと重複表示される拡大エフェクトでもある。また、左の飾り図柄（「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示された飾り図柄）を対象とする拡大エフェクトＫＥ１２´は、拡大表示されていく過程において、表示期間のうち第１期間に亘って画像表示装置５の表示領域の右上部において表示される第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示されないように拡大していき、該第１期間経過後の第２期間に亘って第２右打ち表示ＭＨ２と重複表示される拡大エフェクトでもある。

【４４６２】

本特徴部１における可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図１５－１２５（Ａ）及び図１５－１２５（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、可変表示開始時飾り図柄拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる環状の装飾エフェクトＳＥ１が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。

【４４６３】

また、本特徴部１における図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出とを比較すると、図１５－１２７（Ａ）及び図１５－１２７（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、図柄停止時拡大演出は、飾り図柄とは形状の異なる楕円状の装飾エフェクトＳＥ２が表示される演出であり、図柄揃い演出は、飾り図柄と相似する形状の拡大エフェクトＫＥ１２が表示される演出である。

【４４６４】

更に、本特徴部１におけるノーマルリーチ演出と図柄揃い演出とを比較すると、図１５－１２８（Ａ）及び図１５－１２８（Ｂ）に示すように、どちらの演出も飾り図柄を表示する演出であり、これら飾り図柄を対象としたエフェクトが表示される演出であるが、ノーマルリーチ演出は、左右の飾り図柄（２つの飾り図柄）を対象として、これら左右の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ４が表示される演出であり、図柄揃い演出は、左右中の飾り図柄（３つの飾り図柄）を対象として、これら左右中の飾り図柄を模った拡大エフェクトＫＥ１２を最終的にノーマルリーチ演出での拡大エフェクトＫＥ４よりも大きく表示する演出（拡大エフェクトの拡大率：拡大エフェクトＫＥ１２＞拡大エフェクトＫＥ４）である。

【４４６５】

尚、本特徴部１における図柄揃い演出は、図１５－５０に示すノーマルリーチ演出と同じく飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出であるという点で同じであるが、図柄揃い演出は、左右中の３つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である一方で、ノーマルリーチ演出は、左右の２つの飾り図柄を対象として拡大エフェクトを表示する演出である点で異なっているとともに、図柄揃い演出の方がノーマルリーチ演出よりも最終的に拡大エフェクトが大きく表示される点や表示期間の長さ、拡大エフェクト自体が拡大していく速さ、透過率が上昇していく速さが異なっている。つまり、図柄揃い演出とノーマルリーチ演出とは、拡大エフェクトの表示パターンが異なる演出である。

【４４６６】

（リーチ示唆演出）

遊技状態が高ベース状態である場合の可変表示では、擬似連演出に替えて、リーチとなることを示唆するリーチ示唆演出が実行される場合がある。リーチ示唆演出としては、図１５－６３（Ａ）～図１５－６３（Ｅ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部においてキャラクタＣＡ４が表示されるとともに、該キャラクタＣＡ４が「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用することによって、画像表示装置５の表示領域においてヒビＨＢ２が表示される。このとき、当該可変表示がノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図１５－６３（Ｆ）、図１５－６３（Ｇ）に示すように、キャラクタＣＡ４の作用によって破片エフェクトが表示されるとともに左右の飾り図柄がリーチの態様で停止し、以降は変動パターンに応じたリーチ演出が実行される。一方で、当該可変表示が非リーチの変動パターンによる可変表示である場合は、図１５－６３（Ｆ'）、図１５－６３（Ｇ'）に示すように、左右の飾り図柄として異なる図柄が停止し、以降は飾り図柄が非リーチの組み合わせで停止して可変表示が終了する。

【４４６７】

（ファンファーレ演出）

可変表示結果が大当りとなった後は、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態においては、先ず、大当り遊技状態に制御されたことを報知するファンファーレ演出が実行される。低ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図１５－６９（Ａ）～図１５－６９（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において６ラウンド大当りである旨の表示（図１５－６９（Ｃ）～図１５－６９（Ｉ）に示す「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ１の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ１を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図１５－６９（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、６ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ１）を対象として拡大エフェクトＫＥ１３が表示される。また、図示していないが、図１５－６９（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｂ」から「！」に向けて、所定の周期（１秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【４４６８】

一方で、高ベース状態での可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出としては、図１５－７０（Ａ）～図１５－７０（Ｉ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において１０ラウンド大当りである旨の表示（図１５－７０（Ｃ）～図１５－７０（Ｉ）に示す「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ２の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ２を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図１５－７０（Ｂ）に示す表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していく。そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、１０ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ２）を対象として拡大エフェクトＫＥ１４が表示される。尚、図１５－７０（Ｂ）～図１５－７０（Ｇ）に示す装飾エフェクトは、図１５－６９（Ｂ）～図１５－６９（Ｇ）に示す装飾エフェクトと共通の画像である。また、図示していないが、図１５－７０（Ｉ）のシーンにおいて、大当りタイトル画像ＢＧ１の表面には、経時により「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」のうちの「Ｓ」から「！」に向けて、所定の周期（１秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。

【４４６９】

尚、図１５－６９及び図１５－７０に示すように、本特徴部１におけるファンファーレ演出は、低ベース状態と高ベース状態のどちらの可変表示にもとづいて大当り遊技状態に

制御されたかにかかわらず、必ず画像表示装置５の表示領域の右上部において遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示する第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている状態で実行される。尚、該第２右打ち表示ＭＨ２は、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションや装飾エフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部に表示され、表示が完了した後は後述する装飾エフェクトＳＥ７Ｃを伴って表示される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４の表示期間中にスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても拡大エフェクトＫＥ１と拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４とで異なる（拡大エフェクトＫＥ１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ６とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ６＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ８）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ９＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１０とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４＞拡大エフェクトＫＥ１０）。また、拡大エフェクトＫＥ１３、ＫＥ１４と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１１とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる（拡大エフェクトＫＥ１１＞拡大エフェクトＫＥ１３＝拡大エフェクトＫＥ１４）。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【４４７０】

また、図１５－９２（Ｋ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

【４４７１】

（第１右打ち表示演出、第２右打ち表示演出）

大当り遊技状態におけるファンファーレ演出の実行後は、第１右打ち表示演出が実行される。第１右打ち表示演出としては、図１５－７１（Ａ）～図１５－７１（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部において、本特徴部１における第１右打ち表示ＭＨ１として、右向き矢印の画像及び「右打ち！」等の遊技者に対して右遊技領域

２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する画像が表示される。尚、本特徴部１では図１５－７１（Ｂ）～図１５－７１（Ｄ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１は、画像表示装置５の表示領域の手前側から奥側に向けて移動するように表示される（フレームインするように移動表示される）画像であって、移動表示の終了とともに該第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示が実行される。またこのとき、右向き矢印ＲＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ７Ａが該右向き矢印ＲＹ１の振動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっている。

【４４７２】

更に、第１右打ち表示ＭＨ１を構成する右向き矢印ＲＹ１の振動表示終了後は、該第１右打ち表示ＭＨ１を対象として装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される。第１右打ち表示演出の終了後は、画像表示装置５の表示領域において、遊技者に対して遊技球を第２大入賞口に入賞させるように指示する旨の画像が表示される。

【４４７３】

尚、第１右打ち表示演出では、図１５－１０３（Ａ）～図１５－１０３（Ｅ）、図１５－１０４（Ｆ）、図１５－１０４（Ｇ）に示すように、第１右打ち表示ＭＨ１を対象に装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される形態が例示されているが、これは、図１５－１０３（Ａ'）～図１５－１０３（Ｅ'）、図１５－１０４（Ｆ'）～図１５－１０４（Ｈ'）に示すように、仮に第１右打ち表示ＭＨ１を対象に拡大エフェクトを表示すると、該拡大エフェクトの表示範囲の方が第１右打ち表示ＭＨ１に重複表示されることによって第１右打ち表示ＭＨ１の視認性が低下してしまうとともに、装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される場合よりも長期間に亘って表示されることにより好適遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すように指示することができないためである。

【４４７４】

尚、本特徴部１における第１右打ち表示演出の実行中は、第２右打ち表示演出として、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されている。この第２右打ち表示ＭＨ２は、第１右打ち表示ＭＨ１の装飾エフェクトＳＥ７Ｂのような装飾エフェクトの表示を伴わず表示が開始されるようになっている。また、第２右打ち表示ＭＨ２は、第１右打ち表示ＭＨ１と同じく「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２とから構成されている。これら「右打ち」の文字と右向き矢印ＲＹ２のうち、「右打ち」の文字は経時により表示態様が変化しない静止画として表示される一方で、右向き矢印ＹＲ２内には経時により右方向に向けて、所定の周期（３秒）で繰り返し光が移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトＳＥ７Ｃが表示される。尚、装飾エフェクトＳＥ７Ｃは、第１右打ち表示演出の実行中に限らず、高ベース状態に制御されている期間において第２右打ち表示ＭＨ２とともに常時表示される。

【４４７５】

（Ｖチャレンジ演出、Ｖチャレンジ成功演出）

低ベース状態の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合、つまり、第１特別図柄の可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御された場合は、該大当り遊技状態中においてＶチャレンジ演出が実行される。尚、本特徴部１におけるＶチャンレンジ演出は、４ラウンド目において実行される演出であるが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２大入賞口が開放され得るラウンドの前であればいずれのラウンド中にｃチャレンジ演出を実行してもよい。

【４４７６】

Ｖチャレンジ演出としては、図１５－７２（Ａ）～図１５－７２（Ｃ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の左部においてゲージＧの表示が開始されるとともに、該表示領域の中央部においてプッシュボタン３１Ｂを操作することによってゲージＧの更新を促すメッセージ画像ＭＧ１（図１５－７２（Ａ）における「ボタン連打でゲージＧをためろ！」と表示されている画像）の表示が行われる。次に、該メッセージ画像ＭＧ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１５の表示が行われる。尚、拡大エフェクトＫＥ１５と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、Ｋ

Ｅ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【４４７７】

メッセージ画像ＭＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１５の表示が終了すると、図１５－７２（Ｄ）～図１５－７２（Ｈ）、図１５－７３（Ｉ）に示すように、メッセージ画像ＭＧ１に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間において遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの所定回数の操作や経時に応じて、ゲージＧの更新表示（下部から上部に向けてゲージＧが貯まっていく表示）が実行される。尚、本特徴部１において、図１５－７２（Ｄ）～図１５－７２（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ３及び該操作促進画像ＳＳ３を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、Ｖチャレンジ演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像ＳＳ３の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ３が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。

【４４７８】

そして、実行中の大当り遊技が大当りＢの大当り遊技である場合は、図１５－７３（Ｉ）～図１５－７３（Ｌ）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様（ゲージＧが最上部まで貯まる（満タンになる）態様）で表示され、Ｖチャレンジ成功演出が実行される。Ｖチャレンジ演出としては、最終態様に変化したゲージＧを対象とした拡大エフェクトＫＨ１６と装飾エフェクトＳＥ８の表示が同時に実行された後、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図１５－７３（Ｋ）に示す「チャレンジ成功！！」の表示）が表示される。

【４４７９】

一方で、実行中の大当り遊技が大当りＡの大当り遊技である場合は、図１５－７３（Ｊ'）～図１５－７３（Ｌ'）に示すように、最終的にゲージＧが最終態様で表示されず、画像表示装置５の表示領域の中央部において第２大入賞口の開放制御が実行されない旨（図１５－７３（Ｌ'）に示す「失敗・・・」の表示）が表示される。

【４４８０】

尚、図１５－９２（Ｌ）に示すように、第１特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合のファンファーレ演出は、大当りタイトル画像ＢＧ１を対象とした拡大エフェクトＫＥ１３が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該ファンファーレ演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１３は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。

【４４８１】

また、図１５－９２（Ｌ）に示すように、Ｖチャレンジ示唆演出は、メッセージ画像ＭＧ１を対象とした拡大エフェクトが上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ示唆演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１５は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、。該Ｖ

チャレンジ示唆演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１５は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【４４８２】

更に、図１５－９３（Ｍ）に示すように、Ｖチャレンジ報知演出は、ゲージＧを対象として装飾エフェクトＳＥ８が表示されるとともに、該ゲージＧを対象として拡大エフェクトＫＥ１６が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１６は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖチャレンジ報知演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１６は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【４４８３】

（Ｖ入賞時演出）

大当り遊技中においてＶチャンレジ成功演出が実行された後は、大当り遊技中の６ラウンド目に第２大入賞口に遊技球が入賞すること、すなわちＶ入賞が発生することによってＶ入賞時演出が実行される。先ず、上記したＶチャレン成功演出が終了すると、大当り遊技の５ラウンド目において、画像表示装置５にて次の６ラウンド目において第２大入賞口の開放制御が実行される旨（図１５－７４（Ａ）に示す「次のラウンドでＶを狙え！」の表示）が表示される。次に、大当り遊技の６ラウンド目が開始されると、先ず、画像表示装置５において開放制御が実行されている第２大入賞口に向けて遊技球を打ち出すよう促す旨（図１５－７４（Ｂ）に示す「Ｖを狙え！」の表示）が表示される。この状態において６ラウンド目中に遊技球が第２大入賞口に入賞すると、画像表示装置５において遊技球が第２大入賞口に入賞したことに応じた「Ｖ」の文字Ｖ１が表示される。具体的には、図１５－７４（Ｃ）～図１５－７４（Ｇ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が表示される。

【４４８４】

更に、図１５－９３（Ｎ）に示すように、Ｖ入賞時演出は、「Ｖ」の文字Ｖ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１７が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該Ｖ入賞時演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１７は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、Ｖ入賞時演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１７は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【４４８５】

（エンディング演出）

低ベース状態、高ベース状態において大当りして制御された大当り遊技が終了すると、大当り終了表示タイマの動作期間中においてエンディング演出が実行される。エンディング演出としては、図１５－７５（Ａ）～図１５－７５（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字等の制御される遊技状態を示す遊技状態報知画像ＹＨ１が表示される。具体的には、図１５－７５（Ｂ）～図１５－７５（Ｅ）に示すように、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１が一定の大きさまで縮

小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が表示される。尚、エンディング演出の終了後、画像表示装置５では、高確高ベース状態や低確高ベース状態に応じた背景画像が表示されている状態で第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が実行される。

【４４８６】

図１５－９４（Ｏ）に示すように、エンディング演出は、遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が上下方向及び左右方向に拡大表示されていく演出である。該エンディング演出の実行時は、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓが非表示となっているため、拡大エフェクトＫＥ１８は、表示期間中においてこれら特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ、表示エリア５Ｓのいずれとも重複表示されることが無い拡大エフェクトである。また、エンディング演出の実行時は、画像表示装置５の表示領域の右上部において第２右打ち表示ＭＨ２が表示されているが、拡大エフェクトＫＥ１８は、拡大表示の過程において該第２右打ち表示ＭＨ２と重複しない拡大エフェクトでもある。

【４４８７】

（第１左打ち表示演出）

高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数（本特徴部１では１００回）の可変表示が実行された場合は、第１左打ち表示演出が実行される。先ず、図１５－７６（Ａ）～図１５－７６（Ｆ）に示すように、高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数の可変表示が実行されると、該特定回数目の可変表示中において該可変表示の終了後に高ベース状態が終了して低ベース状態に制御される旨（図１５－７６（Ｂ）に示す「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示）が表示される。このとき、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示を対象として拡大エフェクトは表示されない。このようにすることで、高ベース状態が終了することに対してがっかりしている遊技者を煽ることなく適切に高ベース状態が終了することを報知することができ、さらに、エンディング演出における「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の表示との間でメリハリをつけることができる。そして、遊技状態が低ベース状態に制御されると、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で記憶されていた第２特別図柄の保留記憶にもとづく可変表示（１～４回の第２特別図柄の可変表示）が実行される。

【４４８８】

本特徴部１では、これら低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される。第１左打ち表示演出としては、図１５－７６（Ｄ）～図１５－７６（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第１左打ち表示ＬＨ１が画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の中央部に表示される。第１左打ち表示ＬＨ１は、左向き矢印ＬＹ１と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【４４８９】

左向き矢印ＬＹ１は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第１左打ち表示ＬＨ１の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ１の形状をした装飾エフェクトＳＥ９が該左向き矢印ＬＹ１の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技状態が低ベース状態に制御されたこと、すなわち、遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出す遊技状態に制御されたことを分かりやすくアピールすることができる。尚、第１左打ち表示演出は、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたことを条件に所定期間（８秒）に亘って実行される演出であるため、例えば、第１左打ち表示演出が実行されている一の可変表示が終了し、

次の可変表示が開始された場合であっても該所定期間が経過するまでは終了しない演出である。また、本特徴部１では、低ベース状態における第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示中において第１左打ち表示演出が実行される例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技状態が高ベース状態から低ベース状態に制御されたときに、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で第２特別図柄の保留記憶されていなかった場合、第１特別図柄または第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が行われていない状況であっても第１左打ち表示演出が実行される。この場合、画像表示装置５において低ベース状態に対応した背景表示が表示され、該背景表示上に飾り図柄が停止している状態で第１左打ち表示演出が実行される。このとき、可変表示が開始されても第１左打ち表示演出が中断されることはない。

【４４９０】

（第２左打ち表示演出）

低ベース状態では、第１左打ち表示演出後においても、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示演出を実行可能となっている。例えば、図１５－７７（Ａ）～図１５－７７（Ｄ）に示すように、低ベース状態において遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した場合、該遊技球がゲートスイッチ２１にて検出されると、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示ＬＨ２が表示される。第２左打ち表示ＬＨ２は、左向き矢印ＬＹ２と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【４４９１】

左向き矢印ＬＹ２は、画像表示装置５の左方向に向けて繰り返し移動するアニメーションとして表示されるようになっている。尚、図示していないが、左向き矢印内の「左打ち」の表示の表面には、経時により「左打ち」のうちの「左」から「ち」に向けて光が繰り返し移動表示されるアニメーションとしての装飾エフェクトが表示される。また、第２左打ち表示ＬＨ２の表示期間中においては、左向き矢印ＬＹ２の形状をした装飾エフェクトＳＥ１０が該左向き矢印ＬＹ２の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっていることによって、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すようにより分かりやすく指示することができる。すなわち、第２左打ち表示演出における表示は、画像表示装置５の表示領域における表示位置と表示サイズ以外、第１左打ち表示演出における表示と共通の表示パターンとなっている。

【４４９２】

尚、本特徴部１における第２左打ち表示演出としては、第１左打ち表示演出として表示される矢印（左向き矢印ＬＹ１）よりも小さいサイズの矢印（左向き矢印ＬＹ２）を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１左打ち表示演出と第２左打ち表示演出とで同一サイズの矢印を表示するようにしてもよい。また、低ベース状態において遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した遊技球がゲートスイッチ２１にて所定数（５個）検出されるまでは、第２左打ち表示演出を実行するようにし、所定数以上の遊技球の打ち込みがゲートスイッチ２１にて検出されたときには、第２左打ち表示演出を中断し、第１左打ち表示演出を実行するようにしてもよい。

【４４９３】

（第１賞球報知演出）

大当り遊技状態や高ベース状態では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）を更新する第１賞球報知演出を実行可能となっている。第１賞球報知演出としては、図１５－７８（Ａ）～図１５－７８（Ｅ）に示すように、大当り遊技状態において大入賞口に遊技球が入賞する毎（演出制御用ＣＰＵ１２０が大入賞口指定コマンドを受信する毎）に、画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、左上部）に表示されている第１賞球数の値を更新していく。このとき、値が更新される桁の数値を対象として、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が実行される。これら装飾エフェクトＳ

Ｅ１１は、値が更新される桁の数値に対して重複して表示されるようになっており、装飾エフェクトＳＥ１１の表示が終了することによって更新後の値が遊技者から認識可能となる。

【４４９４】

（第２賞球報知演出）

また、大当り遊技状態では、大当り遊技中に大入賞口に遊技球が入賞したことに応じた全賞球数（第１賞球数）の値が特定値（例えば、図１５－７８（Ｆ）、図１５－７８（Ｇ）に示す例では「１００００」）に達した場合には、第２賞球報知演出を実行可能となっている。第２賞球報知演出としては、図１５－７８（Ｆ）、図１５－７８（Ｇ）に示すように、第１賞球数が特定値に達した場合、画像表示装置５において特定値に達した旨を示す特定値到達画像ＴＯ１を表示する。このとき、特定値到達画像ＴＯ１の周囲には、該特定値到達画像ＴＯ１を装飾するための複数の装飾エフェクトＳＥ１２が表示されるようになっている。これら装飾エフェクトＳＥ１２が特定値到達画像ＴＯ１とともに表示されることによって、払い出された賞球数が特定数に到達したことを遊技者に対して分かりやすくアピールすることができる。

【４４９５】

（保留連示唆演出・保留連報知演出）

高ベース状態における可変表示にもとづく大当り遊技状態、つまり、第２特別図柄の可変表示にもとづく大当り遊技状態においては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを示唆する、つまり、新たに始動入賞を発生させずとも再度大当り遊技状態に制御される保留連が発生する状況にあることを示唆する保留連示唆演出と、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が存在することを報知する保留連報知演出を実行可能となっている。

【４４９６】

保留連示唆演演出としては、図１５－７９（Ａ）～図１５－７９（Ｆ）、図１５－８０（Ａ）～図１５－８０（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央において保留連が発生することを示唆する旨のメッセージ画像ＭＧ２（図１５－７９（Ｂ）に示す「ＶをＧＥＴせよ！」と表示されている画像）が表示される。次に、画像表示装置５の表示領域の中央において、メッセージ画像ＭＧ２に替えて、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４（プッシュボタン３１Ｂの画像）の表示が開始される。以降は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となると、操作促進画像ＳＳ４の後方において該操作促進画像ＳＳ４を対象とした装飾エフェクトＳＥ１３が表示される。尚、本特徴部１において、図１５－７９（Ｃ）～図１５－７９（Ｅ）、図１５－８０（Ｃ）～図１５－８０（Ｅ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部分において、遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促す操作促進画像ＳＳ４及び該操作促進画像ＳＳ４を対象とした発光エフェクトの表示が実行される。より具体的には、保留連示唆演演出では、先ず発光エフェクトの表示が開始され、該発光エフェクトの表示中において操作促進画像ＳＳ４の表示が開始される。すなわち、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと同様の表示パターンにより実行される。また、操作促進画像ＳＳ４が表示されるときにスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の種類や遊技効果ランプ９の点灯制御について、決めボタン演出における操作促進画像ＳＳ２が表示されるときと共通の制御データに基づいて出力及び点灯制御される。また、図示していないが、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中において、プッシュボタン３１Ｂの画像が突出する第１表示と陥没する第２表示とで繰り返し切り替わるアニメーションとして表示される。このとき、第１表示により突出するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には第１輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示され、第２表示により陥没するプッシュボタン３１Ｂの画像の表面には該第１輝度よりも高い第２輝度で発光する装飾エフェクトの一種である発光エフェクトが表示される。尚、当該操作促進画像ＳＳ４のアニメーションは、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、カットイン演出、決めボタン演出のときの操作促進画像と同様のアニメーションとなっている。

【４４９７】
そして、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて保留連報知演出が実行される。保留連報知演出としては、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有ることに応じた「Ｖ」の文字Ｖ２が表示される。具体的には、図１５－７９（Ｇ）～図１５－７９（Ｊ）に示すように、先ず、「Ｖ」の文字Ｖ２は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして、「Ｖ」の文字Ｖ２が一定の大きさまで縮小表示されると、該「Ｖ」の文字Ｖ２を対象として拡大エフェクトＫＥ１９が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ１９と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。
【４４９８】
一方で、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無い場合は、図１５－８０（Ｇ）、図１５－８０（Ｈ）に示すように、遊技者によるプッシュボタン３１Ｂの操作、または、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間が終了することに応じて一時的に画像表示装置５の表示領域の全域の明度が低下し、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が無いことが報知される。以降は、画像表示装置５の表示領域が戻り大当り遊技が継続される。
【４４９９】
尚、本特徴部１の保留連報知演出では、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶が有る場合は、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数にかかわらず同一態様の「Ｖ」の文字Ｖ２を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特図保留記憶内に可変表示結果が大当りとなる保留記憶数に応じて「Ｖ」の文字Ｖ２の表示態様を異ならせてもよい。
【４５００】
（デモ演出）
また、本特徴部１のパチンコ遊技機１では、上記したように大当り遊技状態や低ベース状態、高ベース状態での可変表示中において各種演出を実行可能となっているが、遊技が実行されていない状態においては画像表示装置５においてデモ演出としてデモムービーを表示可能となっている。
【４５０１】
図１５－８１（Ａ）、（Ｂ）に示すように、デモムービー表示（デモンストレーション演出）の開始条件が成立すると、第１シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第１シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第１シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示００３ＳＧ３０１が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示００３ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００３ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００３ＳＧ３０２が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示００３ＳＧ３０２が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア５Ｓには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。
【４５０２】
また、第１シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、例えば、企業名表示００３ＳＧ３０

２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示００３ＳＧ３０２の透過率が低下するにつれて遊技効果ランプ９の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

【４５０３】

次に、第２シーンの「機種紹介１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ及び各キャラクタの名前を示す文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄが順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはこれら味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄに応じた装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図１５－８１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。尚、「機種紹介１」パートにおいて遊技効果ランプ９は、画像表示装置５に表示される文字（文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ）に連動しない態様で点灯する。

【４５０４】

次に、第２シーンの「機種紹介２－１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ａがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－８１（Ｇ）、（Ｈ）参照）。次いで、「機種紹介３－１」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示００３ＳＧ５０３と味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａとが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図１５－８１（Ｉ）参照）。

【４５０５】

次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－２」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａ及び「敵から街を守れ！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｂがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－８１（Ｊ）、（Ｋ）参照）。その後「機種紹介３－２」の表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａが拡大表示されるとともに、カットイン表示及び該カットイン表示に応じたエフェクトとして、図１５－８１（Ｃ）～図１５－８１（Ｆ）にて表示したエフェクトと同一エフェクトである装飾エフェクトＳＥ２１が表示される（図１５－８１（Ｌ）参照）。

【４５０６】

次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－３」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－８２（Ｍ）～（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－８２（Ｏ）参照）。

【４５０７】

尚、第２シーンにおける味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

【４５０８】

また、第２シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、「機種紹介３－１」や「機種紹介３－２」が表示されるときに緑フラシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄのアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することは少なく（または無い）、基本的には、味

方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することが多い。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のニメーション表示に連動しない態様で点灯する。

【４５０９】

次に、第３シーンの表示が開始されると、背景に装飾エフェクトＳＥ２１が表示されるとともに、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図１５－８２（Ｐ）～（Ｒ）参照）。また、このとき、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象として、該機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【４５１０】

次いで、「ＩＩ」なる文字からなるｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの右側（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示される（図１５－８２（Ｓ）～（Ｔ）参照）。尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂのフェードイン表示の完了タイミングにおいては、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂを対象として拡大エフェクトＫＥ２１が表示される。尚、拡大エフェクトＫＥ２１と拡大エフェクトの対象となる画像が文字である拡大エフェクトＫＥ１、ＫＥ６、ＫＥ８、ＫＥ９、ＫＥ１０、ＫＥ１１、ＫＥ１３、ＫＥ１４、ＫＥ１５、ＫＥ１７、ＫＥ１８、ＫＥ１９とを比較した場合、表示期間の長さや拡大エフェクトの拡大率が異なるとともに、拡大エフェクト自体が拡大していく速さや透過率が上昇していく速さについても異なる。このように、拡大エフェクトの中でも表示されるシーンに応じて表示期間や拡大速度、透過速度などが異なるため、多種多様な見せ方の拡大エフェクトにより効果的に対象の画像を目立たせることができるようになっている。

【４５１１】

さらに、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して表示される（図１５－８２（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

【４５１２】

尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの移動表示の完了によって、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが画像表示装置５の表示領域の中央部において一体となって表示される。このとき、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃを対象として、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【４５１３】

また、第３シーンにおいて、遊技効果ランプ９は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃが移動表示され規定表示位置に表示されたときに、遊技効果ランプ９がフラッシュ（点滅）する。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しな

い態様で点灯する。
【４５１４】
次に、第４シーンの「注意喚起１」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示００３ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－８２（Ｗ）参照）。次いで、「注意喚起２」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示００３ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００３ＳＧ３２２が表示される（図１５－８２（Ｘ）参照）。尚、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２と事故防止表示００３ＳＧ３２２とを対象とした装飾エフェクトまたは拡大エフェクトは表示されないようになっている。
【４５１５】
遊技効果ランプ９は、「注意喚起１」及び「注意喚起２」のパートにおいてのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第４シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。
【４５１６】
また、第４シーンにおいて遊技効果ランプ９は、例えば、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２が企業名表示００３ＳＧ３０２や機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、００３ＳＧ５２０Ｃよりも強調して表示されることが防止される。つまり、第２シーンにおいて遊技効果ランプ９は、文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯する。
【４５１７】
尚、図１５－８７（Ａ）に示すように、本特徴部１におけるデモ演出は、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象とした拡大エフェクトＫＥ２１が、画像表示装置５の表示領域中央部から該表示領域の外側方に向けて拡散するように拡大表示されていく演出である。そして、デモ演出における拡大エフェクトＫＥ２１は、拡大表示されている過程において画像表示装置５の表示領域の左上部にて、表示エリア５Ｓと重複表示されるようになっている。以上のように、デモンストレーション演出中に表示される装飾エフェクトの種類数は、装飾エフェクトＳＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２の２種類であり、デモンストレーション演出中に表示される拡大エフェクトの種類数は、拡大エフェクトＫＥ２１の１種類である。
【４５１８】
（演出毎のエフェクトの態様）
上記のように本特徴部１において、各演出における拡大エフェクトは、図１５－８５及び図１５－８６に示すように、それぞれ異なる画像を模った画像として表示されるようになっている。すなわち、本特徴部１における拡大エフェクトは、演出毎に全て異なる形状の画像である。また、拡大エフェクトは、対象となる画像よりも透過率の高い画像でもある。図１５－９９に示すように本特徴部１において、一部を除き対象となる画像とは形状の異なる画像であって、経時により大きさが変化しない画像である。また、装飾エフェクトは、対象となる画像と透過率が同一の画像でもある。
【４５１９】
（各演出のタイミングチャート）
次に、可変表示開始時飾り図柄拡大演出、第１セリフ予告演出、第２セリフ予告演出、擬似連演出、ノーマルリーチ演出、強スーパーリーチタイトル演出、図柄揃い演出、予告ボタン演出、決めボタン演出について図１５－１０９～図１５－１２１に示すタイミングチャートにもとづいて説明する。
【４５２０】
（可変表示開始時飾り図柄拡大演出）
まず、図１５－１０９、図１５－１１８、図１５－１２１に示すように、可変表示開始

時飾り図柄拡大演出においては、可変表示の開始タイミングである可変表示快指示飾り図柄拡大演出の開始タイミングから可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間Ａ１に亘って、飾り図柄が通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化された後、所定期間に亘って飾り図柄を「大」の状態で維持してから、再度飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ａ１は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間である。

【４５２１】

また、該期間Ａ１における飾り図柄を「大」の状態で維持している期間中においては、画像表示装置５において、飾図柄を対象として装飾エフェクトの表示が期間Ａ２に亘って実行される。更に、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは、装飾エフェクトの表示開始タイミングから該装飾エフェクトに対応する装飾エフェクト対応音が期間Ａ３に亘って実行される。つまり、期間Ａ２は可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ａ３は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間である。

【４５２２】

ここで、本特徴部１における可変表示開始時飾り図柄拡大演出においては、期間Ａ１は期間Ａ２及び期間Ａ３よりも長い期間に設定されており、期間Ａ２は期間Ａ３よりも長い期間に設定されている（Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３）。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が開始され、飾り図柄の拡大表示期間中に該飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力が終了する。更には、飾り図柄を対象とした装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから実行される一方で、装飾エフェクト対応音は装飾エフェクトの表示よりも早く出力を終了する。

【４５２３】

更に、期間Ａ１から期間Ａ２を減算した期間は期間Ａ２よりも長い期間に設定されている。つまり、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【４５２４】

尚、本特徴部１では、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示開始時飾り図柄拡大演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長短く定されていてもよい。

【４５２５】

また、遊技効果ランプ９は、可変表示開始時飾り図柄拡大演出の開始タイミングから装飾エフェクトの表示及び装飾エフェクト対応音の出力開始タイミングまでの期間Ａ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は装飾エフェクトの表示終了後までの期間Ａ４２に亘って、該可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト（第１エフェクト）に応じた第１エフェクト表示用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、可変表示開始時飾り図柄拡大演出終了タイミングまでの期間４３に亘って再度演出背景用発酵性業データにもとづいて発光制御が実行される。

【４５２６】

（第１セリフ予告演出）

図１５－１１０、図１５－１１８、図１５－１２１に示すように、第１セリフ予告演出においては、第１セリフ予告演出の開始タイミングから該第１セリフ予告演出の終了タイ

ミングまでの期間Ｂ１に亘って、第１セリフ予告演出の演出パターンに応じた第１セリフ画像が表示される。つまり、第１セリフ予告演出開始タイミングから第１セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｂ１は、第１セリフ予告演出における第１セリフ画像の表示期間である。尚、本特徴部１における第１セリフ画像は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから、画像表示装置５の上端部から中央部にかけて移動表示される画像である。

【４５２７】

第１セリフ画像の移動完了タイミングからは、該第１セリフ画像を対象として期間Ｂ２に亘って拡大エフェクトが表示されるとともに、期間Ｂ３に亘って該第１セリフ画像に応じた第１セリフ対応音が出力され、更に、期間Ｂ４に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｂ２は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｂ３は、第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間であり、期間Ｂ４は、第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【４５２８】

ここで、本特徴部１における第１セリフ予告演出においては、期間Ｂ１は期間Ｂ２、期間Ｂ３及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｂ３は期間Ｂ２及び期間Ｂ４よりも長い期間に設定されている（Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４、Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４）。

【４５２９】

つまり第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像の移動完了タイミングから拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音及び拡大エフェクト対応音の出力が開始される。そして、これら拡大エフェクトの表示、第１セリフ対応音の出力、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、第１セリフ対応音の出力が最も遅く終了する。

【４５３０】

更に、期間Ｂ１から期間Ｂ２を減算した期間は期間Ｂ２よりも長い期間に設定されている。つまり、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【４５３１】

尚、本特徴部１では、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１セリフ予告演出では、第１セリフ画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも第１セリフ画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【４５３２】

また、遊技効果ランプ９は、第１セリフ予告演出の開始タイミングから第１セリフ画像の移動完了タイミングまでの期間Ｂ５１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、その後は拡大エフェクトの表示期間（期間Ｂ２）と同一期間である期間Ｂ５２に亘って、第１セリフ予告演出用の拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＡにもとづいて発光制御が実行される。そして、第１セリフ予告演出の終了タイミングまでの期間Ｂ５３に亘って、拡大エフェクトの表示終了後に第１セリフ予告演出に応じた第１セリフ予告演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【４５３３】

（第２セリフ予告演出）

図１５－１１１、図１５－１１８、図１５－１２１に示すように、第２セリフ予告演出においては、第２セリフ予告演出の開始タイミングから所定期間に亘って、画像表示装置５の左端部から中央部にかけてキャラクタ画像の移動表示が実行される。そして、キャラクタ画像の移動表示完了タイミングからは、第２セリフ予告演出の終了タイミングまでの

期間Ｃ１に亘って第２セリフ予告演出の演出パターンに応じた第２セリフ画像が表示される。つまり、キャラクタ画像の移動完了タイミングから第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ１は、第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間である。

【４５３４】

また、キャラクタ画像の移動完了タイミングからは、第２セリフ画像を対象として期間Ｃ２に亘って装飾エフェクトが表示されるとともに、期間Ｃ３に亘って装飾エフェクト対応音と第１セリフ画像に応じた第２セリフ対応音とが出力される。つまり、期間Ｃ２は、第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｃ３は、第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間である。

【４５３５】

ここで、本特徴部１における第２セリフ予告演出においては、期間Ｃ１は期間Ｃ２及び期間Ｃ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｃ２は期間Ｃ３よりも長い期間に設定されている（Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３）。

【４５３６】

つまり、第２セリフ予告演出では、第２セリフ画像の表示開始と同時に装飾エフェクトの表示、装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が開始され、第２セリフ画像の表示期間中に、装飾エフェクトの表示よりも先に装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力が終了する。

【４５３７】

また、遊技効果ランプ９は、第２セリフ予告演出開始タイミングからキャラクタ画像移動完了タイミングまでの期間Ｃ４１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。更に、キャラクタ画像移動完了タイミングから装飾エフェクト対応音及びＢ第２セリフ対応音の出力終了直前までの期間Ｃ４２に亘って、第２セリフ画像を対象とした装飾エフェクト（第２エフェクト）に応じた第２エフェクト表示時用発光制御データＡにもとづいて発光制御が行われる。そして、以降は、第２セリフ予告演出終了タイミングまでの期間Ｃ４３に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【４５３８】

（擬似連演出）

図１５－１１２、図１５－１１９、図１５－１２１に示すように、擬似連演出においては、擬似連演出の開始タイミングから該擬似連演出の終了タイミングまでの期間Ｄ１に亘って、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連図柄の表示が行われる。より具体的には、擬似連演出の開始タイミングから一定期間に亘って、画像表示装置５において擬似連図柄の低速可変表示（通常の飾り図柄の可変表示よりも低速での可変表示）が実行され、遊技者に対して擬似連図柄の仮停止が示唆される。そして、擬似連図柄が仮停止すると、該擬似連図柄の仮停止タイミングから、擬似連図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる擬似連図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って擬似連図柄を「大」の状態で維持してから、擬似連図柄縮小表示期間において再度擬似連図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、擬似連演出の終了タイミングまで擬似連図柄の大きさは「中」の状態で維持させる。

【４５３９】

つまり、擬似連演出の開始タイミングから終了タイミングまでの期間Ｄ１は、擬似連演出における擬似連図柄の表示期間である。

【４５４０】

また、可変表示速度低速期間中から擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ２に亘って擬似連図柄を対象とした装飾エフェクトの表示が行われる。更に、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄拡大表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ３と、擬似連図柄縮小表示期間開始のタイミングから該擬似連図柄縮小表示期間終了直後のタイミングまでの期間Ｄ４とでは、擬似連図柄を対象とした拡大エフェクトが表示される。

【４５４１】
そして、期間Ｄ２と同一の期間である期間Ｄ５に亘って装飾エフェクト対応音が出力されるとともに、擬似連図柄拡大表示開始のタイミングからの期間Ｄ６及び擬似連図柄縮小表示開始のタイミングからの期間Ｄ７に亘って拡大エフェクト対応音が出力される。つまり、期間Ｄ２は、擬似連演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ３と期間Ｄ４は擬似連演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｄ５は、擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｄ６と期間Ｄ７は、拡大エフェクト対応音の出力期間である。
【４５４２】
ここで、本特徴部１における擬似連演出では、期間Ｄ１は期間Ｄ２～期間Ｄ７よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ２と期間Ｄ５、期間Ｄ３と期間Ｄ４、期間６と期間Ｄ７は、それぞれ同一の長さの期間に設定されている。そして、期間Ｄ６は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ７は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている（Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞ＣＤ、Ｄ１＞Ｃ６、Ｄ１＞ＣＤ７、Ｄ３＝Ｄ４、Ｄ６＝Ｄ７、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４）。
【４５４３】
つまり、擬似連演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで開始されるとともに、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力とが同一タイミングで終了する。また、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の拡大表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。そして、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が同一タイミングで開始される一方で、擬似連図柄の縮小表示に応じた拡大エフェクトの表示は、拡大エフェクト対応音の出力よりも早いタイミングで終了する。
【４５４４】
更に、期間Ｄ１から期間Ｄ２を減算した期間は期間Ｄ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ１から期間Ｄ３を減算した期間は期間Ｄ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｄ１から期間Ｄ４を減算した期間は期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、擬似連図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも擬似連図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。
【４５４５】
そして、期間Ｄ２は、期間Ｄ３や期間Ｄ４よりも長い期間に設定されている。つまり、擬似連演出では、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。
【４５４６】
尚、本特徴部１では、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。
【４５４７】
また、遊技効果ランプ９は、擬似連演出開始タイミングから装飾エフェクトの表示開始タイミングまでの期間Ｄ８１に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、装飾エフェクトの表示

開始タイミングから擬似連図柄の仮停止タイミングまでの期間Ｄ８２に亘って、遊技者に対して擬似連図柄が仮停止することを煽ることに応じた擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。そして、擬似連図柄仮停止タイミングから擬似連図柄縮小表示の終了タイミングまでの期間Ｄ８３に亘って、擬似連図柄が仮停止したことに応じた擬似連図柄仮停止成功用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、擬似連図柄縮小表示の終了タイミングから擬似連演出終了タイミングまでの期間Ｄ８４に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【４５４８】

（ノーマルリーチ演出）

図１５－１１３、図１５－１１９、図１５－１２１に示すように、ノーマルリーチ演出においては、ノーマルリーチ演出の開始タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにおいて飾り図柄（左右の飾り図柄）が停止したタイミング）からノーマルリーチ演出の終了タイミング（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに停止した飾り図柄（左右の飾り図柄）が画像表示装置５の表示領域の左右に移動開始したタイミング）までの期間Ｅ１に亘って、左右の飾り図柄の拡大表示及び縮小表示が行われる。より具体的には、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、停止した左右の飾り図柄を通常の大きさである「中」の状態から該「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる飾り図柄拡大表示期間を経た後、所定期間に亘って左右の飾り図柄を「大」の状態で維持してから、飾り図柄縮小表示期間において再度左右の飾り図柄が「大」の状態から「中」の状態に縮小される。以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまで左右の飾り図柄の大きさは「中」の状態で維持させる。

【４５４９】

つまり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングからノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間であり、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｅ１１は、ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間である。

【４５５０】

また、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから期間Ｅ１１中の特定タイミングまでの期間Ｅ２に亘って左右の飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから左右の飾り図柄の縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｅ３に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われる。つまり、期間Ｅ２はノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｅ３はノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。

【４５５１】

ここで、本特徴部１におけるノーマルリーチ演出では、期間Ｅ１は期間Ｅ１１、期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されており、期間Ｅ１１は期間Ｅ２、期間Ｅ３よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｅ３は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている（Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３、Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２）。

【４５５２】

つまり、ノーマルリーチ演出では、左右の飾り図柄の拡大表示開始と共に拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力が開始される一方で、これら飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力のうち、拡大エフェクトの表示が最も早く終了し、飾り図柄の拡大表示が最も遅く終了する。

【４５５３】

更に、期間Ｅ１から期間Ｅ２を減算した期間は期間Ｅ２よりも長い期間に設定されている。つまり、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定され

ている。
【４５５４】
尚、本特徴部１では、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出では、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも短く設定されていてもよい。
【４５５５】
また、遊技効果ランプ９は、ノーマルリーチ演出の開始タイミングから、飾り図柄の拡大表示、拡大エフェクトの表示、拡大エフェクト対応音の出力が共に実行されている特定タイミングまでの期間Ｅ４１に亘って、ノーマルリーチ演出における拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、以降は、ノーマルリーチ演出の終了タイミングまでの期間Ｅ４２に亘って、画像表示装置５にて表示されている背景画像に応じた演出背景用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。
【４５５６】
（強スーパーリーチタイトル演出）
図１５－１１４、図１５－１１５、図１５－１２０、図１５－１２１に示すように、強スーパーリーチタイトル演出においては、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからスーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１中に、強スーパーリーチ演出のタイトル画像（リーチタイトル画像）の拡大表示が行われる。具体的には、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１に亘って、リーチタイトル画像（白色または赤色の強スーパーリーチのタイトル画像）を、飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（リーチタイトル画像拡大表示期間）を経て飾り図柄の通常の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでリーチタイトル画像は「大」の状態で維持させる。
【４５５７】
つまり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングから強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画画像の表示期間であり、強スーパーリーチタイトル演出の開始タイミングからリーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングまでの期間Ｆ１１は、強スーパーリーチタイトル演出におけるリーチタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間である。
【４５５８】
また、強スーパーリーチタイトル演出において、リーチタイトル画像の「大」状態での表示期間中において期間Ｆ２に亘ってリーチタイトル画像を対象とした拡大エフェクトの表示が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｆ３に亘ってリー異タイトル画像の表示色（白色または赤色）に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示終了後のタイミングから期間Ｆ４に亘って表示されている強リーチタイトル画像に応じた強リーチタイトル対応音の出力が行われ、リーチタイトル画像拡大表示期間の終了タイミングから強リーチタイトル対応音の出力開始タイミングまでの期間Ｆ５に亘って拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト対応音の出力が行われる。
【４５５９】
つまり、期間Ｆ２は、強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｆ３は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｆ４は、強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間であり、期間Ｆ５は、強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間である。
【４５６０】

ここで、本特徴部１における強スーパーリーチタイトル演出では、期間Ｆ１は期間Ｆ１１、期間Ｆ２～期間Ｆ５のいずれよりも長い期間に設定されており、期間Ｆ５は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音よりも早く終了する。

【４５６１】

更に、期間Ｆ１から期間Ｆ２を減算した期間は期間Ｆ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｆ１から期間Ｆ３を減算した期間は期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、リーチタイトル画像と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりもリーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【４５６２】

そして、期間Ｆ２は、期間Ｆ３よりも長い期間に設定されている。つまり、強スーパーリーチタイトル演出では、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、リーチタイトル画像が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【４５６３】

尚、本特徴部１では、リーチタイトル画像が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、擬似連図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、擬似連図柄が拡大表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間や、擬似連図柄が縮小表示に際して拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【４５６４】

また、遊技効果ランプ９は、強リーチタイトル演出の開始タイミングから期間Ｆ１１と同一の長さの期間である期間Ｆ６１に亘って、表示されているリーチタイトル画像の色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｆ１１の終了タイミング（リーチタイトル画像の拡大表示期間の終了タイミング）から装飾エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｆ６２に亘って、強スーパーリーチタイトル演出での拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＣにもとづいて発光制御が実行され、以降は、強スーパーリーチタイトル演出の終了タイミングまでの期間Ｆ６３に亘って、表示されているリーチタイトルの色に応じた強リーチタイトル演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【４５６５】

（図柄揃い演出）

図１５－１１６、図１５－１２０、図１５－１２１に示すように、図柄揃い演出においては、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１中に、各飾り図柄の拡大表示が行われる。具体的には、図柄揃い演出の開始タイミングから期間Ｇ１１に亘って、各飾り図柄の大きさを通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも小さい「小」の状態で表示した後、拡大表示期間（飾り図柄拡大表示期間）を経て各飾り図柄を通常の飾り図柄の大きさである「中」よりも大きい「大」の状態に変化させる。そして、各飾り図柄を「大」の状態のまま一定期間表示した後は、縮小表示期間（飾り図柄祝表表示期間）を経て各飾り図柄を「大」の状態から「中」の状態に変化させる。尚、期間Ｇ１１の終了タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでは、各飾り図柄は「中」の状態で表示が維持される。

【４５６６】

つまり、図柄揃い演出の開始タイミングから図柄揃い演出の終了タイミングまでの期間Ｇ１は、図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間であり、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングまでの期間Ｇ１１は、図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間である。

【４５６７】

また、図柄揃い演出において、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄縮小表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ２に亘って各飾り図柄に応じた装飾エフェクトの表示が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ３に亘って各飾り図柄に応じた拡大エフェクトの表示が行われ、図柄揃い演出の開始タイミングから飾り図柄拡大表示期間の開始タイミングまでの期間Ｇ４に亘って装飾エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄縮小表示期間の終了タイミングから期間Ｇ５に亘って拡大エフェクト対応音の出力が行われ、飾り図柄拡大表示期間の終了タイミングから期間Ｇ６に亘って各飾り図柄の大きさが「大」の状態に変化したこと（拡大したこと）に応じた図柄サイズ変化対応音の出力が行われる。

【４５６８】

つまり、期間Ｇ２は、図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ３は、図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間であり、期間Ｇ４は、図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ５は、図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間であり、期間Ｇ６は、図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間である。

【４５６９】

ここで、本特徴部１における図柄揃い演出では、期間Ｇ１は、期間Ｇ１１、期間Ｇ２～期間Ｇ６のいずれの期間よりも長い期間に設定されている。また、期間Ｇ２は期間Ｇ４よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ５は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている（Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６、Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３）。つまり、図柄揃い演出では、装飾エフェクトの表示と装飾エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、装飾エフェクト対応音の出力は装飾エフェクトの表示よりも早く終了し、拡大エフェクトの表示と拡大エフェクト対応音の出力は同一タイミングから開始される一方で、拡大エフェクトの表示は拡大エフェクト対応音の出力よりも早く終了する。

【４５７０】

更に、期間Ｇ１から期間Ｇ２を減算した期間は期間Ｇ２よりも長い期間に設定されており、期間Ｇ１から期間Ｇ３を減算した期間は期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄と装飾エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が装飾エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されており、飾り図柄と拡大エフェクトとが重複して表示される期間よりも飾り図柄が拡大エフェクトと重複せずに表示される期間よりも長く設定されている。

【４５７１】

そして、期間Ｇ２は、期間Ｇ３よりも長い期間に設定されている。つまり、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【４５７２】

尚、本特徴部１では、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも長く設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄揃い演出では、飾り図柄が装飾エフェクトと重複して表示される期間は、飾り図柄が拡大エフェクトと重複して表示される期間よりも短く設定されていてもよい。

【４５７３】

また、遊技効果ランプ９は、図柄揃い演出の開始タイミングから各飾り図柄を「大」状態で維持している期間中までの期間Ｇ７１に亘って、図柄揃い演出における装飾エフェク

トに応じた装飾エフェクト表示時用発光制御データＢにもとづいて発光制御が実行され、該期間Ｇ７１の終了タイミングから期間Ｇ１１の終了タイミングまでの期間７２に亘って、図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行され、期間Ｇ１１の終了タイミングから拡大エフェクトの表示期間中且つ拡大エフェクト対応音の出力期間中のタイミングまでの期間Ｇ７３に亘って、図柄揃い演出における拡大エフェクトに応じた拡大エフェクト表示時用発光制御データＤにもとづいて発光制御が実行され、以降は、図柄揃い演出の終了タイミングまで図柄揃い演出に応じた図柄揃い演出用発光制御データにもとづいて発光制御が実行される。

【４５７４】

（予告ボタン演出）

図１５－１１７（Ａ）、図１５－１２０、図１５－１２１に示すように、予告ボタン演出においては、予告ボタン演出の開始タイミングから期間Ｘ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｘ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図１５－１１７（Ａ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｘ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。

【４５７５】

（決めボタン演出）

図１５－１１７（Ｂ）、図１５－１２０、図１５－１２１に示すように、決めボタン演出においては、決めボタン演出の開始タイミングから期間Ｙ１に亘って装飾エフェクトとしての発光エフェクトの表示が実行され、該期間Ｙ１中から操作促進画像の表示が開始される。また、操作促進画像の表示完了後（図１５－１１７（Ｂ）に示す出現表示期間の終了後）は、同じく期間Ｙ１中においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付期間となる。

【４５７６】

ここで、本特徴部１における予告ボタン演出と決めボタン演出とについて、期間Ｙ１は期間Ｘ１よりも長い期間に設定されている。

【４５７７】

尚、上記した図１５－１２１には記載されていないが、図柄停止時拡大演出の実行時において、装飾エフェクトが重複することなく飾り図柄が表示される期間は、飾り図柄に装飾エフェクトが重複して表示される期間よりも長く設定されている。

【４５７８】

以上、本発明の特徴部１を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部１に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【４５７９】

（変形例１）

例えば、前記特徴部１では、図１５－１１３及び図１５－１１６に示すように、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトの表示に応じた拡大エフェクト表示用発光制御データＢによって遊技効果ランプ９の発光制御を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチ演出の実行時は、飾り図柄を対象とした拡大エフェクトに応じない発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う（例えば、図１５－１２９に示すように、ノーマルリーチ演出の実行期間中全てにおいて、演習背景用発光制御データによって遊技効果ランプ９の発光制御を行う）ようにしてもよい。このようにすることで、未だスーパーリーチ演出に発展するかもわからない状況において、大当り遊技状態に制御されることに対する過度な期待感を遊技者に付与してしまうことを防ぐことができる。

【４５８０】

（変形例２）

また、前記特徴部１における第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２を対象として左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９を同一態様の装飾エフェクトＳＥ１０を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図１５－１３

０に示すように、第２左打ち表示演出では、左向き矢印ＬＹ２の出現時にいずれのエフェクトも伴わず表示した後は、左向き矢印ＬＹ２を対象として、左向き矢印ＬＹ１を対象とした装飾エフェクトＳＥ９とは異なる装飾エフェクトＳＥ１４を表示してもよい。このようにすることで、画像表示装置５において左向き矢印ＬＹ１と左向き矢印ＬＹ２のどちらが表示されているかを遊技者に対して分かり易くできる。

【４５８１】

（変形例３）

また、前記特徴部１における図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象として、本発明における出現エフェクトとして装飾エフェクトＳＥ６を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置５の表示領域の中央部において漸次拡大表示される飾り図柄を対象としては、装飾エフェクトＳＥ６に加えて、飾り図柄の拡大を強調するエフェクト（例えば、画像表示装置５の中央部から端縁部に向けて拡散するような風のエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。

【４５８２】

（変形例４）

また、前記特徴部１における図柄揃い演出では、画像表示装置５の表示領域において、大当りの組み合わせの飾り図柄を対象として、本発明における滞在エフェクトとしての拡大エフェクトＫＥ１２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明における滞在エフェクトとしては、拡大エフェクトＫＥ１２に加えて、大当りの組み合わせの飾り図柄を強調するエフェクト（例えば、各飾り図柄に光が反射するようなエフェクト）を表示してもよい。更に、当該飾り図柄の拡大を強調するエフェクトの表示は、低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、高ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出と、の両方で実行してもよいし、また、比較的に特別図柄の可変表示時間が長い低ベース状態から大当り遊技状態に制御される場合の図柄揃い演出でのみ実行してもよい。

【４５８３】

（変形例５）

また、前記特徴部１における図柄揃い演出としては、遊技状態が低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とで共通の装飾エフェクトＳＥ６を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態における図柄揃い演出と高ベース状態における図柄揃い演出とでは、異なる態様の装飾エフェクトを表示してもよい。

【４５８４】

（変形例６）

また、前記特徴部１では、可変表示中の各種演出（可変表示開始時飾り図柄拡大演出、セリフ予告演出、擬似連演出、リーチ示唆演出、ノーマルリーチ演出、弱スーパーリーチタイトル演出、発展演出、強スーパーリーチタイトル演出、カットイン演出、図柄揃い演出等の本発明の所定演出に該当する演出）と低ベース状態や高ベース状態において可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の保留記憶が存在しない状態におけるデモ演出（デモムービー。本発明のデモンストレーション演出に該当する演出）と、については、本発明のオブジェクトに該当するキャラクタや文字等を対象として拡大エフェクトや装飾エフェクトを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定演出においては、特定のキャラクタや文字等の第１オブジェクトと該第１オブジェクトを対象とする第１エフェクトを表示可能とするとともに、デモンストレーション演出においては、所定演出とは異なるキャラクタや文字等の第２オブジェクトと該第２オブジェクトを対象とする第２エフェクトを表示可能とし、所定演出の実行期間中においては、第２オブジェ

クトと第２エフェクトとを表示不能である一方で、デモンストレーション演出の実行中においては、第１オブジェクトと第１エフェクトとを表示可能としてもよい。例えば、デモンストレーション演出における図１５－８２（Ｏ）のシーンが実行された後であって図１５－８２（Ｐ）のシーンが実行される前に、可変表示中に実行可能な演出の一部紹介を行う「演出紹介」パートの表示が開始される。「演出紹介」パートでは、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１がそれぞれ「ＤＥＭＯ」の表示とともに表示される。すなわち、可変表示中においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１を表示可能である一方で、図１５－８２（Ｐ）～図１５－８２（Ｖ）に示すデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができないものとなっており、デモンストレーション演出においては、第１セリフ予告演出の表示であるセリフ画像ＣＧ１Ａ、ＣＧ１Ｂ、拡大エフェクトＫＥ１とカットイン演出の表示である画像ＫＧ２、拡大エフェクトＫＥ１１を表示可能であるとともにデモンストレーション演出における機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃ、拡大エフェクトＫＥ２１、装飾エフェクトＳＥ２２を表示することができる。

【４５８５】

（変形例７）

また、前記特徴部１では、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として、ラウンド数が１０ラウンド、大当り遊技終了後の高ベース状態において確変制御と時短制御とが共に最大で１００回実行される大当りＣのみを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別としては、ラウンド数、大当り遊技終了後の高ベース状態における確変制御と時短制御の実行の有無や最大実行回数のいずれかが異なる大当り（本変形例７では、図１５－１３１に示す大当りＤ）を設けてもよい。また、このように、第２特別図柄の可変表示結果が大当りとなった場合の大当り種別として大当りＣと大当りＤとを設ける場合については、大当りＤの大当り遊技中にて実行される演出について、表示されるエフェクトの種類数がデモ演出（デモムービー）中に表示される合計エフェクト数の種類数よりも多くなるようにしてもよい。尚、大当りＤの大当り遊技中において実行される演出は、図１５－７０、図１５－７５、図１５－７８、図１５－７９、図１５－８０の通りである。

【４５８６】

また、前記特徴部１では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【４５８７】

また、前記特徴部１では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出されるようになる大当り遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態（高ベース状態）を有利状態としてもよい。

【４５８８】

また、本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であってもよい。

【４５８９】
（特徴部２）
次に、本発明のパチンコ遊技機を実施するための形態を特徴部２に基づいて以下に説明する。尚、特徴部１と同一の構成については説明を省略する。
【４５９０】
（コンプリート機能について）
本特徴部２においては、主にパチンコ遊技機１におけるコンプリート機能について説明する。従来のパチンコ遊技機は、遊技者に過度に賞球を付与することによって射幸心を煽り、その結果適度な遊技の範疇を逸脱してしまう場合がある。このため、本特徴部２では、適度な遊技の範疇を逸脱しないように、遊技者が９５０００発分の賞球を獲得することを条件にパチンコ遊技機における遊技を停止するコンプリート機能を実装した。尚、本特徴部２では、遊技者が９５０００発分の賞球を獲得すること条件にコンプリート機能を作動させて遊技を停止する形態を例示するが、本発明はこれに限定されるものではなく、コンプリート機能を作動させる賞球の基準値は「９５０００」に限らず、該基準値としては、「１０００００」や「８００００」等情勢に見合った数値が設定されるものである。
【４５９１】
尚、本特徴部２でのコンプリート機能による「遊技を停止する」とは、遊技球の発射を不能とすること、特別図柄の可変表示を実行しないこと、各種スイッチでの遊技球の検出をしないこと（つまり、遊技停止後の入賞による新たな賞球の払い出しを行わないこと）等が含まれている。
【４５９２】
（特図ユニット・演出表示ユニット）
図１５－１３２は、本特徴部２におけるパチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。遊技盤２の所定位置（図１５－１３２に示す例では遊技領域の左下方）には、特図ユニット２０１が設けられている。該特図ユニット２０１は、図１５－１３３、図１５－１３８（Ａ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ、ラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９から構成されている。
【４５９３】
第１特別図柄表示装置４Ａは８つのＬＥＤにより構成され、第２特別図柄表示装置４Ｂも８つのＬＥＤにより構成される。８つのＬＥＤ１つ１つを特定識別情報（特別図柄）と呼ぶ。また、８つのＬＥＤのまとまりを複数種類の特定識別情報（複数種類の特別図柄）と呼ぶ。第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂは、第１始動入賞口や第２始動入賞口への入賞が発生（始動条件が成立）することで、複数種類の特別図柄の可変表示を行い、特別図柄の組合せ（８つのＬＥＤの点灯、消灯の組合せ）が該パチンコ遊技機１であらかじめ定められた組合せとなることで、「大当り」や「はずれ」となったことを示す装置である。
【４５９４】
特別図柄の「可変表示」とは、８つのＬＥＤをあらかじめ定められた法則で点灯や消灯させることにより、特別図柄の組合せが出るまでの期間であることを示すものである。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【４５９５】
第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【４５９６】
ラウンド数表示器２６は、５つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯・消

灯の組み合わせによって後述する大当り遊技状態におけるラウンド数を報知する。当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９は、それぞれ１つのＬＥＤである。当り表示灯２７は、後述する大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、右打ち表示灯２８は、後述する時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、状態表示灯は、後述する時短状態及び確変状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【４５９７】

図１５－１３８（Ｃ）に示すように、普通図柄表示器２０は４つのＬＥＤにより構成される。普通図柄表示器２０は、遊技球がゲート４１を通過（普通図柄の始動条件が成立）することで、普通図柄の可変表示を行い、普通図柄の組合せ（４つのＬＥＤの点灯、消灯の組合せ）が該パチンコ遊技機１であらかじめ定められた組合せとなることで、「当り（普図当り）」や「はずれ（普図はずれ）」となったことを示す装置である。

【４５９８】

更に、画像表示装置５の右下方位置には、演出用表示ユニット２０２が設けられている。該演出用表示ユニット２０２は、図１５－１３８（Ｄ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ及び第２演出表示灯１５２Ｂ、第１サブ保留表示器１５１Ａ及び第２サブ保留表示器１５１Ｂ、右打ちランプ１５３から構成されている。

【４５９９】

第１演出表示灯１５２Ａは、第１特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置であり、また、第２演出表示灯１５２Ｂは、第２特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置である。これらはそれぞれ１つのＬＥＤから構成されている。

【４６００】

第１サブ保留表示器１５１Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能とするための表示器であり、また、第２サブ保留表示器１５１Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能とするための表示器である。これらはそれぞれ２つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数を表示可能となっている。例えば、第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって特図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで特図保留記憶数が４個であることを示す。

【４６０１】

また、右打ちランプ１５３は、１つのＬＥＤであって、時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【４６０２】

ここで、本特徴部２における第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示について説明する。図１５－１３８（Ｂ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂには、前述したように８つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって特別図柄が構成されている。第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、４０ｍｓが経過する度に１個ずつ点灯させるＬＥＤを切り替えていき、８個目のＬＥＤの点灯開始から４０ｍｓが経過することで再度１個目のＬＥＤの点灯が開始されるようになっている。つまり、本実施の形態においては、点灯対象のＬＥＤが１個目、２個目、３個目...８個目と順に変遷していく過程を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が実行される。

【４６０３】

第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂは、可変表示結果や後述するコンプリート機能作動によって最終的に表示する特別図柄の態様（点灯するＬＥＤの組み合

わせ）が異なっている。図１５－１３９（Ａ）に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち右上部のＬＥＤのみが最終的に点灯する。また、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別に応じて第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうちいずれかのＬＥＤが最終的に１～７個点灯するようになっており、各点灯するＬＥＤの組み合わせは重複しないようになっている。

【４６０４】

つまり、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて大当りやはずれを示す態様としては、いずれのＬＥＤも点灯しない（全消灯）の組み合わせは存在しない。

【４６０５】

そして、図１５－１３９（Ｅ）に示すように、後述するコンプリート機能が作動する場合、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを含む特図ユニット２０１を構成するＬＥＤのいずれも点灯しない（全ＬＥＤ消灯）ようになっている。

【４６０６】

また、図１５－１３８（Ｃ）に示すように、普通図柄表示器２０は、前述したように４つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって普通図柄が構成されている。普通図柄表示器２０においては、４０ｍｓが経過する度に点灯させるＬＥＤを交互に切り替えていくことで普通図柄の可変表示が実行される。

【４６０７】

普通図柄表示器２０では、普通図柄の可変表示結果や後述するコンプリート機能作動によって最終的に表示する普通図柄の停止態様（点灯するＬＥＤの組み合わせ）が異なっている。図１５－１３９（Ｂ）に示すように、普通図柄の可変表示結果がはずれである場合は、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち左下のＬＥＤのみが最終的に点灯する。また、普通図柄の可変表示結果が当りである場合は、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち上側のＬＥＤ２つが最終的に点灯する。

【４６０８】

そして、後述するコンプリート機能が作動する場合、普通図柄表示器２０を構成する両ＬＥＤが消灯（全ＬＥＤ消灯）するようになっている。

【４６０９】

また、図１５－１３８（Ｅ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂには、それぞれ１つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって、特別図柄の可変表示が演出制御手段側でも示されるようになっている。第１特別図柄の可変表示が実行されている期間においては、第１演出表示灯１５２ＡはＬＥＤの点灯と消灯を繰り返す一方で、第２演出表示灯１５２ＢはＬＥＤの消灯を維持する。逆に、第２特別図柄の可変表示が実行されている期間においては、第２演出表示等１５２ＢはＬＥＤの点灯と消灯を繰り返す一方で、第１演出表示灯１５２ＡはＬＥＤの消灯を維持する。

【４６１０】

これら第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂにおいては、２４０ｍｓ毎にＬＥＤの点灯と消灯を切り替える。つまり、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂにおいては、ＬＥＤの２４０ｍｓに亘る点灯と２４０ｍｓに亘る消灯を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が演出制御手段側で示される。

【４６１１】

尚、第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂは、特別図柄の可変表示結果にかかわらず対応する特別図柄の演出表示灯が点灯と消灯を繰り返すが、図１５－１３９（Ｃ）、図１５－１３９（Ｆ）に示すように、後述するコンプリート機能作動時には両演出表示灯（第１演出表示灯１５２Ａを構成するＬＥＤと第２演出表示灯１５２Ｂを構成するＬＥＤの両方）を含む演出用表示ユニット２０２を構成する全てのＬＥＤが点灯するようになっている。

【４６１２】
（その他スイッチ及びセンサ）
本特徴部２におけるパチンコ遊技機１には、アウトスイッチ３０Ｂが設けられている。該アウトスイッチ３０Ｂは主基板１１（スイッチ回路１１０）に接続されており、ＣＰＵ１０３は該アウトスイッチ３０Ｂからの信号によってアウト口を通過した遊技球を検出することが可能となっている。尚、アウトスイッチ３０Ｂは、各入賞口に入賞した遊技球や、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球等、遊技領域２に向けて打ちされた後にパチンコ遊技機１外に排出される遊技球全てとカウントするスイッチである。
【４６１３】
また、本特徴部２には、第１始動入賞口に進入する遊技球を検出するための第１始動口スイッチ２２Ａと、第２始動入賞口に進入する遊技球を検出するための第２始動口スイッチ２２Ｂと、が設けられている。これら始動口スイッチのうち、第１始動口スイッチ２２Ａにおいて遊技球が検出された場合（第１始動入賞が発生した場合）には賞球として遊技球が３球払い出される一方で、第２始動口スイッチ２２Ｂにおいて遊技球が検出された場合（第２始動入賞が発生した場合）には賞球として遊技球が１球払い出されるようになっている。
【４６１４】
主基板１１には、パチンコ遊技機１において大当り確率に対応する設定値をセット可能とするための錠スイッチ５１、該錠スイッチ５１を操作した状態（パチンコ遊技機１において設定値を設定可能な状態）としたときに操作することで設定値をセットするための設定切替スイッチ５２が接続されている。また、主基板１１には、パチンコ遊技機１において払い出された賞球数やアウト球数にもとづいて当該パチンコ遊技機１におけるベース値を表示可能な表示モニタ５３が接続されている。錠スイッチ５１、設定切替スイッチ５２、表示モニタ５３は、図示しないパチンコ遊技機１の背面側に配置されており、遊技者による操作さ視認が不可能となっている。
【４６１５】
更に、本特徴部２における主基板１１には、上皿が遊技球（払い出された賞球）によって満たされている（満タン状態である）ことを検出可能な満タンセンサ５４、パチンコ遊技機１が設置されている遊技島から賞球として供給される遊技球が枯渇していること（球切れ）を検出可能な球切れセンサ５５、パチンコ遊技機１に磁石が近接していることを検出可能な磁石センサ５６、パチンコ遊技機１にスマートフォン等の電波を発する携帯電子機器が近接していることを検出可能な電波センサ５７が接続されている。
【４６１６】
（メモリマップ）
図１５－１３４は、本特徴部２におけるメモリマップである。本特徴部２におけるＲＯＭ１０１やＲＡＭ１０２には、使用領域内プログラム領域、使用領域内データ領域、これら使用領域内プログラム領域や使用領域内データ領域に格納されているプログラムや設定値にもとづく処理を実行する領域（使用領域のワークや使用領域のスタックエリア）等、遊技状態の制御や賞球の払い出し等の主に遊技に関連するデータを格納・実行するための領域と、使用領域外プログラム領域、使用領域外データ領域、これら使用領域外プログラム領域や使用領域外データ領域に格納されているプログラムや設定値にもとづく処理を実行する領域（使用領域外のワーク、使用領域外のスタックエリア）等、エラーの検出や後述するコンプリート機能の作動等の直接遊技には関連しないデータを格納・実行するための領域が設けられている。
【４６１７】
つまり、使用領域内プログラム領域、使用領域内データ領域、使用領域のワーク、使用領域のスタックエリアは、パチンコ遊技機を遊技場に設置するための試験対象となるデータが格納・実行される領域であり、使用領域外プログラム領域、、使用領域外データ領域、使用領域外のワーク、使用領域外のスタックエリアは、パチンコ遊技機を遊技場に設置するための試験対象外となるデータが格納・実行される領域である。特に本特徴部２では

、使用領域のワーク、使用領域のスタックエリアで実行される処理を領域内処理と呼称し、使用領域外データ領域、使用領域外のワークで実行される処理を領域外処理と呼称する。

【４６１８】

（画像描画領域・輝度データ格納領域）

図１５－１３５（Ａ）に示すように、本特徴部２の表示制御部１２３のＶＲＡＭ領域には、図１５－４、図１５－５のレイヤ１画像描画領域～レイヤ１３画像描画領域に加えて、レイヤ１４の画像として後述する事前報知対応画像や警告報知対応画像を描画・配置するためのレイヤ１４画像描画領域、レイヤ１５の画像として球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要度の低いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ１を描画・配置するためのレイヤ１５画像描画領域、レイヤ１６の画像として後述するコンプリート機能作動対応画像Ｃを描画・配置するためのレイヤ１６画像描画領域、レイヤ１７の画像として電波エラーや磁石エラー等の比較的重要度の高いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ２を描画・配置するためのレイヤ１７画像描画領域が配置されている。

【４６１９】

尚、レイヤ１４画像描画領域に描画される画像はレイヤ１３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１５画像描画領域に描画される画像はレイヤ１４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１６画像描画領域に描画される画像はレイヤ１５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１７画像描画領域に描画される画像はレイヤ１６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。

【４６２０】

レイヤ１４画像描画領域は、上記したように事前報知対応画像や警告報知対応画像を描画・配置する描画領域であるが、レイヤ１４画像描画領域はこれら前報知対応画像や警告報知対応画像の透過率を変更可能であるとともに、これら前報知対応画像や警告報知対応画像を画像表示装置５の表示領域の上部に表示するため以外には他の画像の描画・配置を行わない描画領域である。

【４６２１】

レイヤ１５画像描画領域は、上記したように球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要度の低いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ１を描画・配置する描画領域であるが、レイヤ１５画像描画領域はこれら比較的重要度の低いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ１を画像表示装置５の表示領域の中央部に表示するため以外には他の画像の描画・配置を行わない描画領域である。

【４６２２】

また、レイヤ１６画像描画領域は、上記したコンプリート機能作動対応画像Ｃを画像表示装置５の全表示領域に亘って表示するため描画領域であり、レイヤ１７画像描画領域は、上記した電波エラーや磁石エラー等の比較的重要度の高いエラーに対応したエラー対応画像Ｅ２を画像表示装置５の全表示領域に亘って表示するため描画領域である。

【４６２３】

尚、本特徴部２では、レイヤ１４画像描画領域やレイヤ１５画像描画領域において描画された画像が画像表示装置５の表示領域に表示されているとき、遊技者は、これらレイヤ１４画像描画領域やレイヤ１５画像描画領域よりも下位の画像描画領域にて描画されて画像表示装置５の表示領域に表示されている画像を視認可能となっている。

【４６２４】

更に、レイヤ１６画像描画領域やレイヤ１７画像描画領域において描画された画像が画像表示装置５の表示領域に表示されているとき、遊技者は、これらレイヤ１６画像描画領域やレイヤ１７画像描画領域よりも下位の画像描画領域にて描画されて画像表示装置５の表示領域に表示されている画像をいずれも視認不能可能となっている。

【４６２５】

本特徴部２のランプ制御基板１４には、図示しないランプ制御部が設けれており、該ラ

ンプ制御部には、図１５－１３５（Ｂ）に示すように、画像表示装置５に表示されている背景画像に対応した輝度データを格納するための第１輝度データ格納領域、後述するコンプリート機能作動対応画像Ｃに対応した輝度データを格納するための第２輝度データ格納領域、各エラーのエラー対応画像Ｅに対応した輝度データを格納するための第３輝度データ格納領域が配置されている。以降、本特徴部２では、重要度が低いエラーに対応するエラー対応画像Ｅ１と重要度が高いエラーに対応するエラー対応画像Ｅ２の両方を指す場合は、単に「エラー対応画像Ｅ」と記載する場合がある。

【４６２６】

本特徴部２では、第１輝度データ格納領域に格納される輝度データが遊技効果ランプ９を発光させるためのデータとして使用される優先度が最も低く設定されており、第３輝度データ格納領域に格納される輝度データが遊技効果ランプ９を発光させるためのデータとして使用される優先度が最も低く設定されている。

【４６２７】

つまり、背景画像に対応する遊技効果ランプ９の発光は、コンプリート機能の作動によって該コンプリート機能の作動に対応する遊技効果ランプ９の発光に切り替えられるとともに、エラーの発生によって該エラーに対応する遊技効果ランプ９の発光に切り替えられるようになっている。更に、コンプリート機能の作動に対応する遊技効果ランプ９の発光は、エラーの発生によって該エラーに対応する遊技効果ランプ９の発光に切り替えられるようになっている。

【４６２８】

（遊技状態指定コマンド）

図１５－１３６は、本特徴部２で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。本特徴部２の演出制御コマンドは図１５－６の演出制御コマンドに加えて、ＭＹ状態指定コマンド、コンプリート機能制御指定コマンド、エラー通知コマンドを含んでいる。

【４６２９】

コマンドＡＤＸＸＨは、図１５－１３７（Ａ）に示すように、後述するコンプリート機能が作動するまでの払い出された賞球数とアウト球数との差（賞球の純増数）を示すＭＹカウンタ値を通知するためのＭＹ状態指定コマンドである。尚、ＭＹ状態指定コマンドでは、コンプリート機能作動までの残りＭＹカウンタ値に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。

【４６３０】

コマンドＡＦＸＸＨは、図１５－１３７（Ｂ）に示すように、後述するコンプリート機能が作動しているか否か及び作動するまでの条件を指定するためのコンプリート機能制御指定コマンドである。コンプリート機能制御指定コマンドでは、コンプリート機能が作動しているか否か及び作動するまでの条件に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。例えば、ＡＦ００Ｈは、コンプリート機能の作動までのＭＹカウンタ値が５００１以上（賞球の純増５００１発以上）であることを指定する第１コンプリート機能制御指定コマンドであり、ＡＦ０１Ｈは、コンプリート機能の作動までのＭＹカウンタ値が１～５０００（賞球の純増５０００発以下）であることを指定する第２コンプリート機能制御指定コマンドであり、ＡＦ０２Ｈは、大当り遊技中にコンプリート機能の作動までのＭＹカウンタ値が０となった（作動条件を満たした）がコンプリート機能が作動していないことを指定する第３コンプリート機能制御指定コマンドであり、ＡＦ０３Ｈは、コンプリート機能が作動したことを指定する第４コンプリート機能制御指定コマンドである。

【４６３１】

コマンドＥ０ＸＸＨは、図１５－１３７（Ｃ）に示すように、エラーの発生を通知するためのエラー通知コマンドである。エラー通知コマンドでは、発生したエラーに応じて異なるＥＸＴデータが設定される。例えば、Ｅ０００Ｈは、球切れエラーの発生を通知するための球切れエラー通知コマンドであり、Ｅ００１Ｈは、満タンエラーの発生を通知するための満タンエラー通知コマンドであり、Ｅ００２Ｈは、磁石エラーの発生を通知するた

めの磁石エラー通知コマンドであり、Ｅ００３Ｈは、電波エラーの発生を通知するための電波エラー通知コマンドである。

【４６３２】

（表示モニタ）

図１５－１４０（Ａ）に示すように、表示モニタ５３は、第１表示部５３Ａ、第２表示部５３Ｂ、第３表示部５３Ｃ、第４表示部５３Ｄを備えている。第１表示部５３Ａ～第４表示部５３Ｄは、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第１表示部５３Ａ～第４表示部５３Ｄは、赤色にて点灯・点滅が可能となっている。

【４６３３】

表示モニタ５３には、図１５－１４０（Ｂ）及び図１５－１４０（Ｃ）に示すように、全遊技状態のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値（計測中のリアルタイム値）であるベースＬと、全遊技状態における１回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース１と、全遊技状態における２回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース２と、全遊技状態における３回目のアウト６０００球毎の通常状態（低確低ベース状態）で算出されたベース値であるベース３と、を表示可能となっている。ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３は、百分率にて表示モニタ５３に表示される。

【４６３４】

実際に表示モニタ５３にてベースＬを表示する場合は、該ベースＬの略記である「ｂＬ．」を表示するために第１表示部５３Ａに「ｂ」、第２表示部５３Ｂに「Ｌ．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部５３Ｃと第４表示部５３Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ５３にてベース１を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ１．」を表示するために第１表示部５３Ａに「ｂ」、第２表示部５３Ｂに「１．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部５３Ｃと第４表示部５３Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ５３にてベース２を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ２．」を表示するために第１表示部５３Ａに「ｂ」、第２表示部５３Ｂに「２．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部５３Ｃと第４表示部５３Ｄとにおいて表示される。また、表示モニタ５３にてベース３を表示する場合は、該ベースの略記である「ｂ３．」を表示するために第１表示部５３Ａに「ｂ」、第２表示部５３Ｂに「３．」が表示されるとともに、算出した値の上位２桁（「００」～「９９」の値）が第３表示部５３Ｃと第４表示部５３Ｄとにおいて表示される。

【４６３５】

本実施例の表示モニタ５３では、主基板１１（ＣＰＵ１０３）の制御によってこれらベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３を順次表示する制御を実行するようになっている。例えば、主基板１１は、ベースＬ→ベース１→ベース２→ベース３の順番で表示モニタ５３の表示を５秒間隔で切り替える制御を実行する。

【４６３６】

（出力用ポート）

次に、本特徴部２におけるＩ／Ｏポート１２５内の出力用ポートに付いて説明する。図１５－１４１～図１５－１４５に示すように、出力用ポートには、ソレノイド出力用ポート（出力ポート０）、磁石センサ制御信号・ＤＧコモン出力用ポート（出力ポート１）、遊技情報出力用ポート（出力ポート２）、性能表示出力用ポート（出力ポート１０のＤＧ１～ＤＧ４）、ＤＧ信号出力用ポート（出力ポート３のＤＧ１～ＤＧ５）、遊技情報出力用ポート２（出力ポート１１）、試験端子出力用ポート１（出力ポート１２）、試験端子出力用ポート２（出力ポート４）、試験端子出力用ポート３（出力ポート５）、試験端子出力用ポート４（出力ポート６）、試験端子出力用ポート５（出力ポート７）、試験端子出力用ポート６（出力ポート８）、試験端子出力用ポート７（出力ポート９）が設けられ

ている。これら出力用ポートには、ビット毎に各信号やＬＥＤが割り当てられており、これらビット毎の論理値として「０」や「１」をセットすることにより各種信号の出力や特図ユニット２０１、表示モニタ５３を構成するＬＥＤの点灯、それノイド８１、８２、８３のＯＮ・ＯＦＦの切替を実行可能となっている。

【４６３７】

（バッファ・フラグ・タイマ）

【４６３８】

本特徴部２では、領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマと、領域外処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマとが異なっている。図１５－１４６～図１５－１４８に示すように、領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマとしては、バックアップやソレノイド出力に使用されるもの（図１５－１４６のバックアップ・ソレノイド出力の項目）、特別図柄の表示制御に使用されるもの（図１５－１４６の特別図柄１表示制御の項目）、普通図柄の表示制御に使用されるもの（図１５－１４６の普通図柄表示制御の項目）、特別図柄の可変表示に使用されるもの（図１５－１４６の特別図柄の項目）、普通図柄の可変表示や普図当りにもとづくソレノイドの制御に使用されるもの（図１５－１４６の普通図柄用作業領域の項目）、遊技状態の制御に使用されるもの（図１５－１４７の遊技状態制御の項目）、エラーの監視に使用されるもの（図１５－１４８のエラー監視の項目）、後述するコンプリート機能に関して、パチンコ遊技機１への外部出力に使用されるもの（図１５－１４９のコンプリート機能の項目）が設けられている。

【４６３９】

尚、これら領域内処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマは、全てパチンコ遊技機１のコールドスタート時の初期化処理（図１５－１５１のステップＳ６）においてクリアされるようになっている。

【４６４０】

本特徴部２においてパチンコ遊技機１は、電源投入によってコールドスタートとホットスタートとのどちらかで起動する。ホットスタートとは、電断が発生する際に作成されたバックアップデータが正常であるとき、これらバックアップデータにもとづいてパチンコ遊技機１を電断発生したタイミングの状態で起動することを指す。また、コールドスタートとは、ＲＡＭクリアスイッチが操作されている状態で電源投入されたことと、電断が発生する際に作成されたバックアップデータに異常があることのどちらかの条件が成立したときに、ＲＡＭのデータ（領域内及び領域外のデータ）を初期化してパチンコ遊技機１を起動することを指す。

【４６４１】

また、図１５－１５０に示すように、領域外処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマとしては、試験端子に信号を出力するために使用されるもの（図１５－１５０の試験端子の項目）、磁石エラー監視に使用されるもの（図１５－１５０の磁石エラー監視の項目）、磁石エラーや電波エラー等のエラー以外の不正行為監視に使用されるもの（図１５－１５０の不正行為監視の項目）、コンプリート機能の作動に使用されるもの（図１５－１５０のコンプリート機能の項目）、表示モニタ５３にベース値を表示するために使用されるもの（図１５－１５０の性能表示モニタ用の項目）が設けれている。

【４６４２】

尚、これら領域外処理で使用されるバッファ、フラグ、タイマのうち表示モニタ５３にベース値を表示するために使用されるもの以外は全てパチンコ遊技機１のコールドスタート時の領域外ＲＡＭクリア処理においてクリアされるようになっている。

【４６４３】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【４６４４】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給

が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１５－１５１は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【４６４５】

（遊技制御メイン処理）

図１５－１５１に示すように、本特徴部２の遊技制御メイン処理においてＣＰＵ１０３は、復旧処理（ステップＳ４）や領域外ＲＡＭクリア処理を含む初期化処理（ステップＳ６）を実行した後、呼出コマンドにより領域外から領域外ＲＷＭ初期値設定処理を呼び出すことで、領域外処理としての領域外ＲＷＭ初期値設定処理を実行するとともに（ステップＳ７Ａ）、同じく呼出コマンドにより領域外からコンプリート機能初期値設定処理を呼び出す（ステップＳ７Ｂ）ことで、領域外処理としてのコンプリート機能初期値設定処理を実行し、以降のステップＳ８～ステップＳ１０の処理を実行する。

【４６４６】

（領域外ＲＷＭ初期値設定処理）

図１５－１５２は、領域外ＲＷＭ初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。領域外ＲＷＭ初期値設定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず領域外スタックポインタの設定を行う（ステップＳＡ２１）。そして、電断時のバックアップデータにもとづいてバックアップデータ初期値設定処理（ステップＳＡ２２）を実行するとともに、表示モニタ５３においてベース値を表示するための性能表示ＲＷＭ初期値設定処理（ステップＳＡ２３）、コンプリート機能を作動させる初期設定のためのコンプリート機能初期値設定処理（ステップＳＡ２４）を実行する。最後に、遊技制御メイン処理に復帰するための処理を実行して領域外ＲＷＭ初期値設定処理を終了する。

【４６４７】

（コンプリート機能初期値設定処理）

図１５－１５３は、図１５－１５２のコンプリート機能初期値設定処理の一例を示すフローチャートである。コンプリート機能初期値設定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、電断時にバックアップされていたデータのうち、後述するＭＹ保存バッファ値と前回ＭＹ保存バッファ値をクリアする（ステップＳＡ３１）。そして、後述するコンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値（図１５－１５９（Ｂ）に示す「２」または「３」）であるか否かを判定する（ステップＳＡ３２）。

【４６４８】

コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値ではない、すなわち、電断時において大当り遊技状態ではなく且つコンプリート機能が作動していない状態ではない場合（ステップＳＡ３２；Ｎ）は、電断時にバックアップされていたデータのうちコンプリート機能作動管理バッファ値とコンプリート機能カウンタ値の両方をクリアし（ステップＳＡ３３、ステップＳＡ３４）、コンプリート機能初期値設定処理を終了する。一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値である、すなわち、電断時においてコンプリート機能カウンタ値が９５００に達したことによりコンプリート機能が作動していた場合、若しくは、電断時においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したが大当り遊技状態であったことによりコンプリート機能が作動していない場合（ステップＳＡ３２；Ｙ）は、コンプリート機能カウンタ値のみをクリアし（ステップＳＡ３４）、コンプリート機能初期値設定処理を終了する。

【４６４９】

（コンプリート機能状態コマンド送信処理）

図１５－１５４は、図１５－１５１に示すコンプリート機能状態コマンド送信処理の一例を示すフローチャートである。コンプリート機能状態コマンド送信処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値（図１５－１６５（Ｂ）に示す「２」または「３」）であるか否かを判定する（ステップＳＡ４１）。

【４６５０】
コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値ではない、すなわち、電断時において大当り遊技状態ではなく且つコンプリート機能が作動していない状態ではない場合（ステップＳＡ４１；Ｎ）は、遊技制御メイン処理に復帰する設定を行ってコンプリート機能状態コマンド送信処理を終了する（ステップＳＡ４３）。一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値である、すなわち、電断時においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことによりコンプリート機能が作動していた場合、若しくは、電断時においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したが大当り遊技状態であったことによりコンプリート機能が作動していない場合（ステップＳＡ４１；Ｙ）は、状態に応じたコンプリート機能制御指定コマンド（図１５－１３７（Ｂ）参照）を演出制御基板１２に対して送信するとともに、遊技制御メイン処理に復帰する設定を行ってコンプリート機能状態コマンド送信処理を終了する（ステップＳＡ４２、ステップＳＡ４３）。
【４６５１】
（遊技制御用タイマ割込み処理）
図１５－１５５、図１５－１５６は、本特徴部２における遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。遊技制御用タイマ割込み処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、電断処理を実行する（ステップＳＡ２０１）。電断処理においてＣＰＵ１０３は、例えば、電源基板１７から電断が発生したことを示す電源断信号を検出したか否かを判定し、電源断信号を検出した場合は、電断が発生したとして遊技状態を特定可能なフラグ等を含む遊技用データをバックアップデータとして、バックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存する。尚、本特徴部２においては、後述するＭＹ保存バッファ値、前回ＭＹ保存バッファ値、コンプリート機能作動管理バッファ値、コンプリート機能カウンタ値、コンプリート機能作動フラグ等のコンプリート機能に関するデータもバックアップデータとしてＲＡＭ１０２に保存される。
【４６５２】
次に、ＣＰＵ１０３は、不正行為監視フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２０２）。不正行為監視フラグがセットされていない場合（ステップＳＡ２０２；Ｎ）は、更にコンプリート機能作動フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２０３）。
【４６５３】
コンプリート機能作動フラグがセットされていない場合（ステップＳＡ２０３；Ｎ）、ＣＰＵ１０３はスイッチ処理（ステップＳＡ２０４）を実行する。スイッチ処理では、例えば、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４、アウトスイッチ３０Ｂといった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する。続いて、ＣＰＵ１０３は、遊技に関する各種タイマ値（例えば、普通図柄プロセスタイマ、始動口２以上入賞エラー無効タイマ、セキュリティ情報タイマ、情報出力延長タイマ、不正入賞報知無効タイマの値）を減算するためのタイマ減算処理（ステップＳＳ２０５）を実行する。
【４６５４】
また、ＣＰＵ１０３は、呼出コマンドによって領域外からエラー処理１を呼び出し、該エラー処理１を実行する。そして、エラー処理１から復帰した後は、第２始動入賞口への異常入賞が発生したか否かを監視するための始動口２異常入賞監視処理（ステップＳＡ２０６）、遊技球が各種入賞口に入賞したことにもとづく入賞指定コマンドや異常入賞の発生にもとづいて該異常入賞を示すエラーコマンドを演出制御基板１２に対して送信するための入賞報知処理（ステップＳＡ２０７）、特別図柄の可変表示や大当り遊技状態への制御等を行う特別図柄プロセス処理（ステップＳＡ２１５）、普通図柄の可変表示を行う普通図柄プロセス処理（ステップＳＡ２１６）、各入賞口への入賞に応じて賞球を付与するための賞球処理（ステップＳＡ２１９）、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ

、普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤを点灯させるためのデータをセットする表示処理（ステップＳＡ２２０）を実行する。

【４６５５】

そして、ＣＰＵ１０３は、呼出コマンドにより領域外から遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する試験端子処理を呼び出し、該試験端子処理を実行する（ＳＡ２２１）。試験端子処理からの復帰後は、出力ポート０のＲＡＭ領域における接続信号に関する内容およびソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する出力処理（ステップＳＡ２２２）、特図プロセスフラグの値に応じて特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理（ステップＳＡ２２３）、普図プロセスフラグの値に応じて普通図柄の可変表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理（ステップＳＡ２２４）、遊技機のエラー状態などを表示させるために遊技機のエラー状態などを示す情報が設定されたコマンドを演出制御基板１２に対して送信する枠状態出力処理（ステップＳＡ２２５）、出力バッファに設定されたデータにもとづいて第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ等を構成するＬＥＤの点灯制御をおこなう表示制御処理（ステップＳＡ２２６）を実行する。

【４６５６】

そして、ＣＰＵ１０３は、呼出コマンドにより領域外からパチンコ遊技機１の背面側に設けられた表示モニタ５３にベース値等を表示する性能表示モニタ制御処理を呼び出し、該性能表示モニタ制御処理を実行する（ステップＳＡ２２８）。更に、性能表示モニタ制御処理からの復帰後、ＣＰＵ１０３は、呼出コマンドにより領域外からコンプリート機能制御処理を呼び出し、該コンプリート機能制御処理を実行する（ステップＳＡ２９９）。コンプリート機能制御処理からの復帰後は、割込みを許可してから（ステップＳＡ２３０）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【４６５７】

尚、不正行為監視フラグがセットされている場合（ステップＳＡ２０２；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、前回不正行為監視フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２３１）。前回不正行為監視フラグがセットされている場合（ステップＳＡ２３１；Ｙ）はステップＳＡ２４０に進み、前回不正行為監視フラグがセットされていない場合（ステップＳＡ２３１；Ｎ）は、前回不正行為監視フラグをセットするとともに（ステップＳＡ２３２）、賞球の払い出しを停止する処理を実行し（ステップＳＡ２３３）、ステップＳＡ２４０に進む。

【４６５８】

そして、コンプリート機能作動フラグがセットされている場合、つまり、コンプリート機能が作動している場合（ステップＳＡ２０３；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、前回コンプリート機能作動フラグがセットされているか否かを判定する（スップＳＡ２３４）。前回コンプリート機能作動フラグがセットされている場合（ステップＳＡ２３４；Ｙ）はステップＳＡ２３７に進み、前回コンプリート機能作動フラグがセットされていない場合（ステップＳＡ２３４；Ｎ）は、前回コンプリート機能作動フラグをセットするとともに（ステップＳＡ２３５）、コンプリート機能作動時のセキュリティ信号出力期間として３０秒に応じた値をセットすることで当該パチンコ遊技機外に対してセキュリティ信号の出力を実行し（ステップＳＡ２３６）、ステップＳＡ２３７に進む。ステップＳＡ２３７においてＣＰＵ１０３は、呼出コマンドにより領域外からエラー処理２を呼び出し、該エラー処理２を実行する。そして、エラー処理２からの復帰後は、前述したステップＳＡ２１９と同様の賞球制御処理（ステップＳＡ２３８）と、前述したステップＳＡ２２５と同様の枠状態出力処理（ステップＳＡ２３９）を実行してステップＳＡ２４０に進む。

【４６５９】

ステップＳＡ２４０においてＣＰＵ１０３は、パチンコ遊技機１における遊技を停止す

るための遊技停止処理を実行するとともに、割込みを許可してから（ステップＳＡ２４１）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【４６６０】

（普通図柄プロセス処理）

図１５－１５７は、図１５－１５５に示す普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。普通図柄プロセス処理においてＣＰＵ１０３は、ゲートスイッチ２１がオンとなったか否か、つまり、遊技球が通過ゲート４１を通過したか否かを判定する（ステップＳＡ２１６Ａ）。ゲートスイッチ２１がオンとなっている場合（ステップＳＡ２１６Ａ；Ｙ）は、ゲートスイッチ通過処理を実行する（ステップＳＡ２１６Ｂ）。ゲートスイッチ通過処理においてＣＰＵ１０３は、例えば、普通図柄当り判定用の乱数値ＭＲ５を抽出し、該抽出した乱数値ＭＲ５の値を普通図柄保留記憶として普図保留記憶部（図１５－１６参照）に記憶する処理を実行すればよい。

【４６６１】

ゲートスイッチ通過処理の実行後、またはゲートスイッチ２１がオフのままである場合（ステップＳＡ２１６Ａ；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスフラグの値にもとづいて普通図柄通常処理（ステップＳＡ２１６Ｃ）、普通図柄変動処理（ステップＳＡ２１６Ｄ）、普通図柄停止処理（ステップＳＡ２１６Ｅ）、普通電動役物作動処理（ＳＡ２１６Ｆ）のいずれかを実行する。

【４６６２】

普通図柄通常処理においてＣＰＵ１０３は、普図保留記憶部の保留記憶番号「１」から普通図柄保留記憶を読み出すとともに、普通図柄保留記憶数を－１して普図保留記憶部の記憶内容をシフトする。そして、読み出した普通図柄保留記憶（乱数値ＭＲ５の値）が普通図柄の当り判定値であるかを判定する。読み出した乱数値ＭＲ５の値が普通図柄の当り判定値である場合は、普図当りフラグをオンにセットして普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理に応じた値に更新して普通図柄通常処理を終了する。尚、読み出した乱数値ＭＲ５の値が普通図柄の当り判定値でない場合は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄変動処理に応じた値に更新して普通図柄通常処理を終了する。

【４６６３】

普通図柄変動処理においてＣＰＵ１０３は、現在の遊技状態にもとづく普通図柄可変表示期間に亘って普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤの点灯と消灯を繰り返し実行する（普通図柄の可変表示を実行する）。普通図柄可変表示期間が終了した場合は、普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄停止処理に応じた値に更新して普通図柄変動処理を終了する。

【４６６４】

普通図柄停止処理においてＣＰＵ１０３は、普通図柄の可変表示結果にもとづいて普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤを所定期間（例えば、２秒間）に亘って点灯させる。普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤ所定期間に亘って点灯させた後は、当該普通図柄の可変表示結果がはずれ（普図はずれ）であった場合は普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理に応じた値に更新して普通図柄停止処理を終了し、当該普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）であった場合は普通図柄プロセスフラグの値を普通電動役物作動処理に応じた値に更新して普通図柄停止処理を終了する。

【４６６５】

（普通電動役物作動処理）

図１５－１５８は、図１５－１５７に示す普通電動役物作動処理の一例を示すフローチャートである。普通電動役物作動処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、普通電動役物開放回数カウンタ値のセットがあるか否かを判定する（ステップＳＡ１０１）。普通電動役物開放回数カウンタ値がセットされていない場合（ステップＳＣ１０１；Ｎ）は、普通電動役物開放回数カウンタ値に「２」をセットしてステップＳＣ１０３に進む（ステップＳＣ１０２）。また、普通電動役物開放回数カウンタ値にいずれかの値がセットされている場合（ステップＳＣ１０１；Ｙ）はステップＳＣ１０３に進む。

【４６６６】
ステップＳＣ１０３においてＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマがセットされているか否かを判定する（ステップＳＣ１０３）。普通図柄プロセスタイマがセットされていない場合（ステップＳＣ１０３；Ｎ）は、普通図柄プロセスタイマをセットしてステップＳＣ１０５に進む（ステップＳＣ１０４）。また、普通図柄プロセスタイマがセットされている場合（ステップＳＣ１０３；Ｙ）は、ステップＳＣ１０５に進む。
【４６６７】
ステップＳＣ１０５においてＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値を更新する（普通図柄プロセスタイマの値を－１する）。そして、更新後の普通図柄プロセスタイマ値を参照して、普通電動役物開放タイミングであるか否かを判定する（ステップＳＣ１０６）。普通電動役物開放タイミングである場合（ステップＳＣ１０６；Ｙ）は、第２始動入賞口の開放設定として、ソレノイド用バッファの値を「１」にセットするとともに（ステップＳＣ１０７）、当該普通電動役物の開放期間中（第２始動入賞口の開放期間中）に第２始動入賞口に入賞した遊技球数を示す普通電動役物入賞個数カウンタに「０」をセットしてステップＳＣ１０９に進む（ステップＳＣ１０８）。また、普通電動役物開放タイミングでない場合（ステップＳＣ１０６；Ｎ）は、ステップＳＣ１０９に進む。
【４６６８】
尚、ステップＳＣ１０７においてソレノイド用バッファの値に「１」がセットされたことによって、出力処理（ステップＳＡ２２２）においてソレノイド８１に対して駆動信号が出力される。つまり、第２始動入賞口が開放される。
【４６６９】
ステップＳＣ１０９においてＣＰＵ１０３は、普通電動役物の開放期間中であるか否かを判定する（ステップＳＣ１０９）。普通電動役物の開放期間中ではない場合（ステップＳＣ１０９；Ｎ）はステップＳＣ１１４に進み、普通電動役物の開放期間中である場合（ステップＳＣ１０９；Ｙ）は、更に第２始動入賞口への入賞が有るか否かを判定する（ステップＳＣ１１０）。
【４６７０】
第２始動入賞口への入賞が無い場合（ステップＳＣ１１０；Ｎ）はステップＳＣ１１４に進み、第２始動入賞口への入賞が有る場合（ステップＳＣ１１０；Ｙ）は、普通電動役物入賞個数カウンタ値を＋１し（ステップＳＣ１１１）、普通電動役物入賞個数カウンタ値が１０以上となったか否か、つまり、該普通電動役物開放期間中に遊技球が第２始動入賞口に１０球以上入賞したか否かを判定する（ステップＳＣ１１２）。普通電動役物入賞個数カウンタ値が９以下である場合（ステップＳＣ１１２；Ｎ）はステップＳＣ１１４に進み、普通電動役物入賞個数カウンタ値が１０以上である場合（ステップＳＣ１１２；Ｙ）は、普通図柄プロセスタイマの値を「０」にセットしてステップＳＣ１１４に進む。
【４６７１】
ステップＳＣ１１４においてＣＰＵ１０３は、普通図柄プロセスタイマの値が０であるか否かを判定する（ステップＳＣ１１４）。普通図柄プロセスタイマの値が０でない場合（ステップＳＣ１１４；Ｎ）は普通電動役物作動処理を終了し、普通図柄プロセスタイマの値が０である場合（ステップＳＣ１１４；Ｙ）は、普通図柄プロセスタイマ値をクリアする（ステップＳＣ１１５）。そして、第２始動入賞口の閉鎖設定として、ソレノイド用バッファの値を「０」にセットする（ステップＳＣ１１６）。
【４６７２】
尚、ステップＳＣ１１６においてソレノイド用バッファの値に「０」がセットされたことによって、出力処理（ステップＳＡ２２２）においてソレノイド８１に対しての駆動信号の出力が停止される。つまり、第２始動入賞口が閉鎖される。
【４６７３】
また、ＣＰＵ１０３は、普通電動役物開放回数カウンタ値を－１し（ステップＳＣ１１７）、該普通電動役物開放回数カウンタ値が０となったか否かを判定する（ステップＳＣ１１８）。普通電動役物開放回数カウンタ値が１である場合（ステップＳＣ１１８；Ｎ）

は普通電動役物作動処理を終了し、普通電動役物開放回数カウンタ値が０である場合（ステップＳＣ１１８；Ｙ）は、普通電動役物開放回数カウンタ値をクリアし（ステップＳＣ１１９）、更に普通図柄プロセスフラグの値を普通図柄通常処理に応じた値に更新して普通電動役物作動処理を終了する（ステップＳＣ１２０）。

【４６７４】

以上のように、本特徴部２において第２始動入賞口は、普通図柄の可変表示結果が当りとなることで開放され、該第２始動入賞口遊技球が所定球数入賞することと、第２始動入賞口の開放期間が経過することのどちらか一方の条件ガセ率することによって閉鎖される。また、本実施例では、普通図柄の可変表示結果が当り（普図当り）となることによって第２始動入賞口が２回開放される形態を例示しているが、１回の普図当りにおける第２始動入賞口の開放回数は１回や３回以上であってもよい。

【４６７５】

（エラー処理１）

図１５－１５９は、図１５－１５５のステップＳＡ２０５において領域外処理として実行するエラー処理１の一例を示すフローチャートである。エラー処理１においてＣＰＵ１０３は、磁石エラーの発生を報知するための磁石エラー報知処理（ステップＳＡ２０５Ａ）、電波エラーの発生を報知するための電波エラー報知処理（ステップＳＡ２０５Ｂ）、各種スイッチの配線の断線や抜けを確認するためのスイッチエラー報知処理（ステップＳＡ２０５Ｃ）及びスイッチ異常エラー報知処理（ステップＳＡ２０５Ｄ）を実行する。そして、ＣＰＵ１０３は、遊技制御用タイマ割込処理に復帰するための処理を実行してエラー処理１を終了する（ステップＳＡ２０５Ｅ）。

【４６７６】

特にＣＰＵ１０３は、磁石エラー報知処理において磁石エラーの発生を検出した場合と電波エラー報知処理において電波エラーの発生を検出した場合とでは、前述した不正行為監視フラグをセットする処理を実行する。つまり、本特徴部２では、図１５－１５５、図１５－１５６に示すように、不正行為監視フラグがセットされることで、その時点で実行中の賞球の払い出しが停止されるようになっている。

【４６７７】

（エラー処理２）

図１５－１６０は、図１５－１５９のステップＳＡ２３６において領域外処理として実行するエラー処理２の一例を示すフローチャートである。エラー処理２においてＣＰＵ１０３は、クリアデータのセットを行う（ステップＳＡ２３７Ａ）。そして、該クリアデータを領域外エラー報知用バッファ１にストアするとともに（ステップＳＡ２３７Ｂ）、磁石センサ無効指定値をセットする（ステップＳＡ２３７Ｃ）。更に、該磁石センサ無効指定値を磁石センサ信号監視フラグにストアした後、ステップＳＡ２０５Ｅと同様の電波エラー報知処理を実行し（ステップＳＡ２３７Ｅ）、遊技制御用タイマ割込処理に復帰するための処理を実行して（ステップＳＡ２３７Ｆ）エラー処理２を終了する。

【４６７８】

（試験端子処理）

図１５－１６１（Ａ）は、図１５－１５５のステップＳＡ２２１において領域外処理として実行する試験端子処理の一例を示すフローチャートである。試験端子処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、試験端子バッファ２（図１５－１５０参照）の値をクリアし（ステップＳＡ２２１Ａ）、後述するコンプリート機能作動管理バッファ値が０または１か否かを判定する。コンプリート機能作動管理バッファ値が２または３である場合、つまり、後述するコンプリート機能カウンタ値が９００００以上である場合（ステップＳＡ２２１Ａ；Ｎ）はステップ２２１Ｄに進む。また、コンプリート機能作動管理バッファ値が０または１である場合、つまり、後述するコンプリート機能カウンタ値が９００００未満である場合（ステップＳＡ２２１Ａ；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、更に後述するＭＹ保存バッファ値が７６以上であるか否かを判定する（ステップＳＡ２１１Ｃ）。

【４６７９】

ＭＹ保存バッファ値が７６未満である場合、つまり、コンプリート機能カウンタ値が７６０００未満である場合はステップＳＡ２２１Ｅに進み、ＭＹ保存バッファ地が７６以上である場合、つまり、コンプリート機能カウンタ値が７６０００以上である場合はステップＳＡ２２１Ｄに進む。

【４６８０】

ステップＳＡ２２１ＤにおいてＣＰＵ１０３は、試験端子バッファ２にコンプリート機能作動前信号の出力設定データをセットし、ステップＳＡ２２１Ｅに進む。

【４６８１】

また、ステップＳＡ２２１ＥにおいてＣＰＵ１０３は、状態に応じてその他の試験端子バッファ（図１５－１５０参照）に信号出力設定データをセットする。そして、これら各試験端子バッファにセットされている信号出力設定データにもとづいて信号出力を実行して試験端子処理を終了する（ステップＳＡ２２１Ｆ）。

【４６８２】

以上のようにＣＰＵ１０３が試験端子設定処理を実行することで、本特徴部２では、図１５－１６１（Ｂ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が７６０００以上になったタイミングから、コンプリート機能が作動するコンプリート機能カウンタ値が９５０００以上となるタイミングまでの期間に亘ってパチンコ遊技機１の外部に向けてコンプリート機能作動前信号を出力するようになっている。

【４６８３】

このようにすることで、本特徴部２のパチンコ遊技機１では、該パチンコ遊技機１の試験中にコンプリート機能カウンタ値が７６０００というコンプリート機能が作動する９５０００に達する可能性が高くなった時点でコンプリート機能作動前信号が出力されるので、予めコンプリート機能が作動する可能性を該パチンコ遊技機１の試験官等が認識可能となっている。

【４６８４】

（コンプリート機能制御処理）

図１５－１６２は、図１５－１５５のステップＳＡ２２９において領域外処理として実行するコンプリート機能制御処理の一例を示すフローチャートである。コンプリート機能制御処理においてＣＰＵ１０３は、各入賞口やアウト口への遊技球に進入によって付与される賞球やアウト球にもとづいてコンプリート機能カウンタ値を加減算するためのコンプリート機能加算減算処理（ステップＳＡ２５１）、コンプリート機能カウンタ値にもとづいて実際にコンプリート機能の作動の可否を判定するために参照するＭＹ保存バッファ値を算出するためのコンプリート機能ＭＹ計算処理（ステップＳＡ２５２）、算出したＭＹ保存バッファ値がコンプリート機能の作動しきい値に達したか否かを確認するためのＭＹ確認処理（ステップＳＡ２５３）、コンプリート機能の作動の有無に応じたコンプリート機能作動管理バッファ値を管理するためのコンプリート機能管理制御処理（ステップＳＡ２５４）、コンプリート機能作動管理バッファ値に応じてコンプリート機能作動フラグをセットするためのコンプリート機能作動確認処理（ステップＳＡ２５５）を実行した後、遊技制御用タイマ割込処理に復帰するための処理を実行し（ステップＳＡ２５６）、コンプリート機能制御処理を終了する。

【４６８５】

（コンプリート機能加算減算処理）

図１５－１６３は、図１５－１６２に示すコンプリート機能加算減算処理の一例を示すフロー図である。コンプリート機能加算減算処理においてＣＰＵ１０３は、まず、ＭＹ保存バッファ値が９５以上となっているか否かを判定する（ステップＳＡ２６０）。

【４６８６】

ＭＹ保存バッファ値が９５以上である場合（ステップＳＡ２６０でＹ）は、当該コンプリート機能加算減算処理を終了する一方、ＭＹ保存バッファ値が９５未満である場合（ステップＳＡ２６０でＮ）は、更に、スイッチ処理において第１始動口スイッチ２２ＡがＯＮとなっているか否かを判定する（ステップＳＡ２６１）。

【４６８７】
　第１始動口スイッチ２２ＡがＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６１でＮ）は、ステップＳＡ２６２を実行することなくステップＳＡ２６３に進む一方、第１始動口スイッチ２２ＡがＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６１でＹ）は、第１始動口スイッチ２２Ａに応じた値である第１始動入賞口への入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「３」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２６２）、その後、ステップＳＡ２６３に進む。
【４６８８】
　ステップＳＡ２６３においては、スイッチ処理において第２始動口スイッチ２２ＢがＯＮとなっているか否かを判定し、第２始動口スイッチ２２ＢがＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６３でＮ）は、ステップＳＡ２６４を実行することなくステップＳＡ２６５に進む一方、第２始動口スイッチ２２ＢがＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６３でＹ）は、第２始動口スイッチ２２Ｂに応じた値である第２始動入賞口の入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「１」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２６４）、その後、ステップＳＡ２６５に進む。
【４６８９】
　ステップＳＡ２６５においては、スイッチ処理において第１カウントスイッチ２３がＯＮとなっているか否かを判定し、第１カウントスイッチ２３がＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６５でＮ）は、ステップＳＡ２６６を実行することなくステップＳＡ２６７に進む一方、第１カウントスイッチ２３がＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６５でＹ）は、第１カウントスイッチ２３に応じた値である第１大入賞口への入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「１４」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２６６）、その後、ステップＳＡ２６７に進む。
【４６９０】
　ステップＳＡ２６７においては、スイッチ処理において第２カウントスイッチ２４がＯＮとなっているか否かを判定し、第２カウントスイッチ２４がＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６７でＮ）は、ステップＳＡ２６８を実行することなくステップＳＡ２６９に進む一方、第２カウントスイッチ２４がＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６７でＹ）は、第２カウントスイッチ２４に応じた値である第２大入賞口への入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「１４」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２６８）、その後、ステップＳＡ２６９に進む。
【４６９１】
　ステップＳＡ２６９においては、スイッチ処理において一般入賞口スイッチ３０ＡがＯＮとなっているか否かを判定し、一般入賞口スイッチ３０ＡがＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２６９でＮ）は、ステップＳＡ２７０を実行することなくステップＳＡ２７１に進む一方、一般入賞口スイッチ３０ＡがＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２６９でＹ）は、一般入賞口スイッチ３０Ａに応じた値である一般入賞口への入賞によって払い出される球数の値（本特徴部２であれば「１０」）をコンプリート機能カウンタ値に加算し（ステップＳＡ２７０）、その後、ステップＳＡ２７１に進む。
【４６９２】
　ステップＳＡ２７１においては、スイッチ処理においてアウトスイッチ３０ＢがＯＮとなっているか否かを判定し、アウトスイッチ３０ＢがＯＮとなっていない場合（ステップＳＡ２７１でＮ）は、ステップＳＡ２７２を実行することなくコンプリート機能加算減算処理を終了する一方、アウトスイッチ３０ＢがＯＮとなっている場合（ステップＳＡ２７１でＹ）は、アウトスイッチ３０Ｂに応じた値（アウトスイッチ３０Ｂを通過した遊技球数）をコンプリート機能カウンタ値から減算し（ステップＳＡ２７２）、コンプリート機能加算減算処理を終了する。
【４６９３】
　（コンプリート機能ＭＹ計算処理）
　図１５－１６４は、図１５－１６２に示すコンプリート機能ＭＹ計算処理の一例を示す

フロー図である。コンプリート機能ＭＹ計算処理においてＣＰＵ１０３は、まず、ＭＹ保存バッファ値が９５以上となっているか否かを判定する（ステップＳＡ２８１）。

【４６９４】

ＭＹ保存バッファ値が９５以上となっている場合（ステップＳＡ２８１でY）は、該コンプリート機能ＭＹ計算処理を終了する一方、ＭＹ保存バッファ値が９５未満である場合は、コンプリート機能カウンタ値を１０００で除算した値を算出し（ステッププＳＡ２８２）、除算後の小数点以下を切り捨てた値をＭＹ保存バッファ値として記憶して（ステッププＳＡ２８３）、コンプリート機能ＭＹ計算処理を終了する。

【４６９５】

（ＭＹ確認処理）

図１５－１６５（Ａ）は、図１５－１６２に示すＭＹ確認処理の一例を示すフロー図である。ＭＹ確認処理においてＣＰＵ１０３は、まず、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と一致しているか否か、つまり、ＭＹ保存バッファ値に変化があったか否かを判定する（ステップＳＡ２９１）。

【４６９６】

ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と一致している場合（ステップＳＡ２９１でＹ）は、該ＭＹ確認処理を終了する一方、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と一致していない場合（ステップＳＡ２９１でＮ）は、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値であるか否かを判定する（ステップＳＡ２９２）。

【４６９７】

コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値である場合（ステップＳＡ２９２でＹ）、つまり、コンプリート機能が作動する前の作動警告状態または既に作動済みの作動状態である場合には、ＭＹ確認処理を終了する。一方、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態または作動状態に応じた値ではない場合（ステップＳＡ２９２でＮ）は、ＭＹ保存バッファ値が８９以下であるか否かを判定する（ステップＳＡ２９３）

【４６９８】

ＭＹ保存バッファ値が８９以下である場合（ステップＳＡ２９３でＹ）は、コンプリート機能作動管理バッファ値に「０」をセットして（ステップＳＡ２９４）、ＭＹ確認処理を終了する。

【４６９９】

一方、ＭＹ保存バッファ値が８９以下ではない場合（ステップＳＡ２９３でＮ）は、更に、ＭＹ保存バッファ値が９５以上であるか否かを判定する（ステップＳＡ２９５）。そして、ＭＹ保存バッファ値が９５以上でない場合（ステップＳＡ２９５でＮ）は、コンプリート機能作動管理バッファ値に「１」をセットし（ステップＳＡ２９６）、ＭＹ保存バッファ値が９５以上である場合（ステップＳＡ２９５でＹ）は、コンプリート機能作動管理バッファ値に「２」をセットし（ステップＳＡ２９７）、ＭＹ確認処理を終了する。

【４７００】

図１５－１６５（Ｂ）は、ＭＹ保存バッファ値とコンプリート機能作動管理バッファ値との関係を示す図である。本特徴部２においては、上記した図１５－１６４に示すコンプリート機能ＭＹ計算処理並びに図１５－１６５（Ａ）に示すＭＹ確認処理が実行されることによって、コンプリート機能カウンタ値が０～８９９９９の値であることでＭＹ保存バッファ値が８９以下である場合は、コンプリート機能作動管理バッファ値は、事前報知状態でも作動警告状態でもない状態であることを示す「０」がセットされる。

【４７０１】

一方、コンプリート機能カウンタ値が９００００～９４９９９の値であることでＭＹ保存バッファ値が９０～９４の範囲の値である場合は、コンプリート機能作動管理バッファ値は、事前報知状態であることを示す「１」がセットされる。

【４７０２】

また、コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上の値であることでＭＹ保存バッファ値が９５以上の範囲の値である場合は、コンプリート機能作動管理バッファ値は、コンプリート機能の作動警告状態であることを示す「２」またはンプリート機能が作動状態であることを示す「３」のいずれかがセットされる。

【４７０３】

尚、コンプリート機能作動管理バッファ値の「２」から「３」への更新は、後述のコンプリート機能管理制御処理にて実行される。

【４７０４】

（コンプリート機能管理制御処理）

図１５－１６６は、図１５－１６２に示すコンプリート機能管理制御処理の一例を示すフロー図である。コンプリート機能管理制御処理においてＣＰＵ１０３は、まず、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態に応じた値である「２」であるか否かを判定する（ステップＳＡ３０１）。

【４７０５】

コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態に応じた値である「２」ではない場合（ステップＳＡ３０１でＮ）は、該コンプリート機能管理制御処理を終了する。

【４７０６】

一方、コンプリート機能作動管理バッファ値が作動警告状態に応じた値である「２」である場合（ステップＳＡ３０１でＹ）は、更に、特図プロセスフラグ値が大当り遊技状態に応じた値（４～７）のいずれであるか否かを判定する（ステップＳＡ３０２）。

【４７０７】

特図プロセスフラグ値が大当り遊技状態に応じた値（４～７）のいずかである場合（ステップＳＡ３０２でＹ）、つまり、大当り遊技中である場合には、現在の作動警告状態を維持するためにコンプリート機能作動管理バッファ値を変更することなくコンプリート機能管理制御処理を終了する。

【４７０８】

一方、特図プロセスフラグ値が大当り遊技状態に応じた値（４～７）のいずれでもない場合（ステップＳＡ３０２でＮ）、つまり、大当り遊技が終了した場合には、コンプリート機能を作動状態に変化させるためにコンプリート機能作動管理バッファ値に、作動状態に対応した「３」をセットして（ステップＳＡ３０３）、コンプリート機能管理制御処理を終了する。

【４７０９】

（コンプリート機能作動確認処理）

図１５－１６７は、図１５－１６２に示すコンプリート機能作動確認処理の一例を示すフロー図である。コンプリート機能作動確認処理においてＣＰＵ１０３は、まず、コンプリート機能作動管理バッファ値に応じたコンプリート機能制御指定コマンドを、演出制御基板１２に送信したか否かを判定する（ステップＳＡ３１１）。

【４７１０】

コンプリート機能制御指定コマンドを送信していない場合（ステップＳＡ３１１でＮ）は、更に、コンプリート機能作動管理バッファ値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳＡ３１２）。

【４７１１】

コンプリート機能作動管理バッファ値が「０」である場合（ステップＳＡ３１２でＹ）は、ステップＳＡ３１６に進む一方、コンプリート機能作動管理バッファ値が「０」でない場合（ステップＳＡ３１２でＮ）は、更に、コンプリート機能作動管理バッファ値が、作動状態に対応する「３」であるか否かを判定する（ステップＳＡ３１３）。

【４７１２】

コンプリート機能作動管理バッファ値が「３」でない場合（ステップＳＡ３１３でＮ）は、ステップＳＡ３１４を経由することなくステップＳＡ３１５に進み、コンプリート機能作動管理バッファ値が「３」である場合（ステップＳＡ３１３でＹ）は、コンプリート

機能作動フラグをセットし（ステップＳＡ３１４）、ステップＳＡ３１５に進む。
【４７１３】
ステップＳＡ３１５においては、コンプリート機能作動管理バッファ値に応じたコンプリート機能制御指定コマンドを演出制御基板１２に対して送信し、ステップＳＡ３１６に進む。
【４７１４】
ステップＳＡ３１６においては、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と同じであるか否かを判定し、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と同じである場合（ステップＳＡ３１６でＹ）は、該コンプリート機能作動確認処理を終了する。
【４７１５】
一方、ＭＹ保存バッファ値が前回ＭＹ保存バッファ値と同じではない場合（ステップＳＡ３１６でＮ）は、ＭＹ保存バッファ値を前回ＭＹ保存バッファ値として記憶し（ステップＳＡ３１７）、前回ＭＹ保存バッファ値に応じたＭＹ状態指定コマンドを送信（ステップＳＡ３１８）、コンプリート機能作動確認処理を終了する。
【４７１６】
（遊技停止処理）
図１５－１６８は、図１５－１５６に示す遊技停止処理の一例を示すフローチャートである。遊技停止処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、出力ポートクリア処理を実行する（ステップＳＡ３２１）。出力ポートクリア処理としては、図１５－１６９（Ａ）に示すように、図１５－１４１～図１５－１４５に示す出力ポート１～１２のうち、出力ポート２を除く全ての出力ポートにおいて、全ての項目に非出力を示す「０」をセットすればよい。このように出力ポートクリア処理を実行することで、図１５－１６９（Ｂ）に示すように、各ソレノイド８１、８２、８３や各ＬＥＤへの信号出力を停止し、特図ユニット２０１における全てのＬＥＤを消灯させるとともに、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口を閉鎖する。
【４７１７】
図１５－１６８に戻り、出力ポート処理の実行後のＣＰＵ１０３は、エラーによる遊技の中止中であるか否かを判定する（ステップＳＡ３２２）。エラーによる遊技の中止中であるか否かは、例えば、不正行為監視フラグがセットされているか否かによって判定すればよい。エラーによる遊技停止中である場合（ステップＳＡ３２２；Ｙ）は、セキュリティ出力ビット（１０００００００Ｂ）をセットするとともに、セキュリティ出力ビットを出力ポート２に出力することでセキュリティ信号を出力する（ステップＳＡ３２３、ＳＡ３２４）。
【４７１８】
そして、ＣＰＵ１０３は、接続確認信号オフ出力値をセットするとともに、該接続確認信号オフ出力値を出力することで遊技球の新たな発射を停止して遊技停止処理を終了する（ステップＳＡ３２５、ステップＳＡ３２６）。
【４７１９】
また、エラーによる遊技停止ではない場合、つまり、コンプリート機能の作動によって遊技が停止している場合（ステップＳＡ３２２；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、クリアデータの作成を行う（ステップＳＡ３２７）。そして、遊技制御用タイマ割込処理のステップＳＡ２３６（図１５－１５６参照）にてセットしたセキュリティ信号出力期間の値が０となっているか否かを判定する（ステップＳＡ３２８）。セキュリティ信号出力期間の値が０ではない場合、すなわち、セキュリティ信号の出力開始から３０秒が経過していない場合（ステップＳＡ３２８；Ｎ）は、該セキュリティ信号出力期間の値を更新（値を－１する）し、ステップＳＡ３２３～ステップＳＡ３２６の処理を実行する。一方、セキュリティ信号出力期間の値が０となった場合、すなわち、セキュリティ信号の出力開始から３０秒間が経過した場合（ステップＳＡ３２８；Ｙ）は、セキュリティ出力ビットをクリアすることによってセキュリティ信号の出力を停止し（ステップＳＡ３３０）、ステップＳＡ３２５～ステップＳＡ３２６の処理を実行する。

【４７２０】
つまり、図１５－１６９（Ａ）に示すように、本特徴部２において大当り遊技中以外でコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したタイミングから遊技が停止されるとともに３０秒間に亘ってセキュリティ信号の出力が実行される。また、図１５－１６９（Ｂ）に示すように、本特徴部２において大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、大当り遊技中であることを示す特図１当り信号または特図２当り信号の出力が終了したタイミング、つまり、大当り遊技終了のタイミングから遊技が停止されるとともに３０秒間にわたってセキュリティ信号の出力が実行される。
【４７２１】
そして、図１５－１６９（Ｃ）に示すように、本特徴部２において磁石エラーや電波エラー等の重大なエラーが発生した場合は、該エラーの発生タイミングから遊技が停止されるとともに当該パチンコ遊技機１において電断が発生するまでセキュリティ信号の出力が実行される。
【４７２２】
つまり本特徴部２では、パチンコ遊技機１において遊技が停止された場合は、該パチンコ遊技機１から出力されるセキュリティ信号の出力期間を調べることによって該遊技停止がコンプリート機能の作動によるものであるかエラーの発生によるものであるのかを識別することが可能となっている。
【４７２３】
尚、本特徴部２では、コンプリート機能の作動による遊技停止とエラーの発生による遊技停止とでセキュリティ信号の出力期間を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、コンプリート機能の作動による遊技停止時にはセキュリティ信号１、エラーの発生による遊技停止時にはセキュリティ信号２を出力するといったように、コンプリート機能の作動時とエラーの発生時とで出力するセキュリティ信号の種別を異ならせてもよい。
【４７２４】
（出力ポートクリア処理）
図１５－１７０（Ａ）は、図１５－１６８に示す出力ポートクリア処理の一例を示すフローチャートである。出力ポートクリア処理においてＣＰＵ１０３は、出力ポート２を除く各出力ポート（図１５－１４１～図１５－１４５参照）において、全ての項目に「０」をセットする（ステップＳＡ３３１）。つまり、出力ポート処理においては、図１５－１７０（Ｂ）に示すように、特図ユニット２０１を構成する全てのＬＥＤの消灯、第２始動入賞口、第１大入賞口、第２大入賞口の閉鎖（可変入賞球装置６Ｂを開閉可能なソレノイド８１、第１特別可変入賞球装置７Ａを開閉可能なソレノイド８２、第２特別可変入賞球装置７Ｂを開閉可能なソレノイド８３への駆動信号の出力を停止）する処理を行う。
【４７２５】
特に、図１５－１８２（Ａ）及び図１５－１８２（Ｂ）に示すように、コンプリート機能が作動せず且つエラーが発生していない通常の第２始動入賞口の閉鎖に際しては、ソレノイドバッファ値、出力ポート１の普通電動役物ソレノイド論理値が第２始動入賞口の閉鎖に応じて開放に応じた値である「１」から閉鎖に応じた値である「０」にセットされ（図１５－１５８参照）、出力ポート３（ＤＧ１～ＤＧ５）の各論理値がコンプリート機能の作動やエラー発生の状態に応じた値（「１」または「０」）にセットされることで第２始動入賞口の閉鎖が実行されるようになっている一方で、出力ポートクリア処理が実行される際には、ソレノイドバッファ値が開放に応じた値である「１」に維持されつつ、出力ポート１の普通電動役物ソレノイド論理値については開放に応じた値である「１」から閉鎖に応じた値である「０」にセットされ、と出力ポート３（ＤＧ１～ＤＧ５）の各論理値についてはコンプリート機能の作動やエラー発生に応じた値である「０」がセットされるようになっている。
【４７２６】

（コンプリート機能の動作）
以上のように、本特徴部２においては、図１５－１７１に示すように、パチンコ遊技機１に電源が投入されることによってコンプリート機能カウンタ値に初期値として「０」がセットされるようになっており、該コンプリート機能カウンタ値は、遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４、一般入賞口スイッチ３０Ａ等によって検出されること（いずれかの入賞口へ入賞すること）によって増加していく一方で、遊技球がアウトスイッチ３０Ｂによって検出されることによって減少していくようになっている。尚、コンプリート機能カウンタ値の最低値は「０」であり、この状態で遊技球がアウトスイッチ３０Ｂによって検出されても該コンプリート機能カウンタ値がマイナス値となることはない。

【４７２７】
図１５－１７２及び図１５－１７３に示すように、遊技球が各カウントスイッチやアウトスイッチによって検出され続けることによってコンプリート機能カウンタ値が増減していく毎にＣＰＵ１０３は演出制御基板１２に向けて演出制御コマンドを送信する。このとき送信される演出制御コマンドの中には、図１５－１３７に示すＭＹ状態指定コマンド、コンプリート機能制御指定コマンド、エラー通知コマンドが含まれている。

【４７２８】
特に本特徴部２では、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達すると、該コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したタイミングで演出制御基板１２に対して第９１ＭＹ状態指定コマンドを送信するようになっている。

【４７２９】
更に、本特徴部２では、図１５－１７４及び図１５－１７５に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達すると、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことにもとづいてＣＰＵ１０３がコンプリート機能を作動させることで遊技を停止するとともに、演出制御基板１２に対してコンプリート機能が作動したことを示す第４コンプリート機能制御指定コマンドを送信するようになっている。

【４７３０】
詳細は後述するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第９１ＭＹ状態指定コマンドの受信にもとづいてコンプリート機能の作動が迫っていることを遊技者に対して報知する事前報知を開始し、第４コンプリート機能制御指定コマンドの受信に基づいてコンプリート機能が作動したことを遊技者に対して報知するコンプリート機能作動報知を開始するようになっている。

【４７３１】
尚、図１５－１７４、図１５－１７５に示すように、大当り遊技中以外でコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したタイミングでコンプリート機能が作動し、大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、大当り遊技の終了タイミングでコンプリート機能が作動する。

【４７３２】
コンプリート機能が作動した後は、遊技制御用タイマ割込み処理のステップＳＡ２０４～ステップ２３０の処理は実行されない。つまり、コンプリート機能が作動した後は、該コンプリート機能の作動直前までの入賞にもとづく賞球の払い出しを実行される一方で、スイッチ処理（ステップＳＡ２０４）等の処理が新たに実行されず各スイッチでの遊技球の検出が無効となることから、新たな入賞にもとづく賞球の払い出しは実行されない。更に、コンプリート機能が作動するということはＭＹ保存バッファ値が９５となるので、コンプリート機能加算減算処理（図１５－１６３参照）のステップＳ２６０でＭＹ保存バッファ値が９５以上と判定されることによってステップＳＡ２６１～ステップＳＡ２７２の処理が実行されず、以降はコンプリート機能カウンタ値が増減することがない。

【４７３３】
（第２始動入賞口の開放と電断発生後の関係）

次に、第２始動入賞口の開放中にコンプリート機能が作動またはエラーが発生した場合に付いて説明する。

【４７３４】

（第２始動入賞口の開放中に電断が発生する場合）

先ず、図１５－１７６及び図１５－１７７に示すように、コンプリート機能が作動せず且つエラーも発生しない通常の第２始動入賞口の開放中については、第２始動入賞口の開放時間が経過する、または、第２始動入賞口に所定数の遊技球が入賞することで該第２始動入賞口が閉鎖する。そして、未だ第２始動入賞口の開放回数が残っている場合は、一定期間を経た後に再度第２始動入賞口の開放が実行される。

【４７３５】

ここで、図１５－１７６に示すように、第２始動入賞口の開放中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合）は、ＣＰＵ１０３が初期化処理（ステップＳ６、図１５－１５１参照）を実行することで第２始動入賞口が閉鎖されるため、パチンコ遊技機１の起動後は第２始動入賞口に新たな遊技球が進入することがない。

【４７３６】

一方で、図１５－１７７に示すように、第２始動入賞口の開放中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されていない状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）は、ＣＰＵ１０３が初期化処理ではなく復旧処理（ステップＳ４、図１５－１５１参照）を実行することで第２始動入賞口の開放が維持されるため、パチンコ遊技機１の起動後は第２始動入賞口に新たな遊技球が進入可能となる。

【４７３７】

尚、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合の両方においてＣＰＵ１０３がコンプリート機能初期値設定処理（図１５－１５３参照）を実行するので、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合とでは、どちらもコンプリート機能カウンタ値の値として初期値である「０」がセットされる。

【４７３８】

（第２始動入賞口の開放中にコンプリート機能が作動した後に電断が発生する場合）

図１５－１７８及び図１５－１７９に示すように、第２大入賞口の開放中に該第２始動入賞口に遊技球が進入したことにもとづいてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したタイミングにおいてＣＰＵ１０３によって遊技が停止され、第２大入賞口が閉鎖される。これ以降は、ＲＡＭクリアを伴う電源投入が実行されるまで（パチンコ遊技機１がコールドスタートで起動されるまで）スイッチ処理（図１５－１５５参照）等の処理が実行されないため、遊技球がいずれのカウントスイッチやアウトスイッチを通過したとしてもコンプリート機能カウンタ値が増減することはない。

【４７３９】

ここで、図１５－１７８に示すように、コンプリート機能の作動中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合）は、コンプリート機能の作動による遊技停止は解除されるものの第２始動入賞口が閉鎖された状態でパチンコ遊技機１が起動するため、該パチンコ遊技機１の起動後は第２始動入賞口に新たな遊技球が進入することがない。

【４７４０】

一方で、図１５－１７９に示すように、コンプリート機能の作動中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されていない状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）は、コンプリート機能の作動が継続した状態でパチンコ遊技機１が起動する。このため、新たに打ちされた遊技球がアウトスイッチを通過しても検出されず、また、球噛み等のアクシデントにより第２始動入賞口が

完全に閉鎖されていなくとも、新たに打ちされた遊技球が第２始動入賞口に進入（遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂを通過）したとしても、遊技球が検出されることはない。

【４７４１】

尚、このように第２始動入賞口の開放中にコンプリート機能が作動するときについても、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合の両方においてＣＰＵ１０３がコンプリート機能初期値設定処理（図１５－１５３参照）を実行するので、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合とでは、どちらもコンプリート機能カウンタ値の値として初期値である「０」がセットされる。

【４７４２】

（第２始動入賞口の開放中にエラーが発生した後に電断が発生する場合）

図１５－１８０及び図１５－１８１に示すように、第２大入賞口の開放中に磁石エラーや電波エラー等の重大なエラーが発生した場合は、該エラーが発生したタイミングにおいてＣＰＵ１０３によって遊技が停止され、第２大入賞口が閉鎖される。これ以降は、電断が発生するまでスイッチ処理（図１５－１５５参照）等の処理が実行されないため、遊技球がいずれのカウントスイッチやアウトスイッチを通過したとしてもコンプリート機能カウンタ値が増減することはない。

【４７４３】

ここで、図１５－１８０に示すように、エラー発生による遊技停止中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されている状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動した場合）は、エラーの発生による遊技停止は解除されるものの第２始動入賞口が閉鎖された状態でパチンコ遊技機１が起動するため、該パチンコ遊技機１の起動後は第２始動入賞口に新たな遊技球が進入することがない。

【４７４４】

一方で、図１５－１８１に示すように、エラー発生による遊技停止中に電断が発生し且つクリアスイッチが操作されていない状態でパチンコ遊技機１に電源が投入された場合（パチンコ遊技機１がホットスタートにて起動した場合）は、エラーが解除されるとともに残りの開放期間にわたる第２始動入賞口の開放が実行される。このため、ホットスタート後は、新たに打ちされた遊技球が第２始動入賞口に進入（遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂを通過）することで、遊技球が検出される。また、アウトスイッチ３０Ｂによる遊技球の検出も行われる。

【４７４５】

尚、このように第２始動入賞口の開放中にエラーが発生するときについても、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合の両方においてＣＰＵ１０３がコンプリート機能初期値設定処理（図１５－１５３参照）を実行するので、パチンコ遊技機１がコールドスタートする場合とホットスタートする場合とでは、どちらもコンプリート機能カウンタ値の値として初期値である「０」がセットされる。

【４７４６】

尚、図１５－１７８及び図１５－１７９では、第２始動入賞口の開放中に該第２始動入賞口に遊技球が進入したことでコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことにもとづき第２始動入賞口が閉鎖される場合について説明したが、図１５－１８３及び図１５－１８４に示すように、第２始動入賞口の開放中に第１始動入賞口に遊技球が進入したことでコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合についても、図１５－１７８及び図１５－１７９と同じようにコンプリート機能が作動して第２始動入賞口の閉鎖が行われる。尚、コンプリート機能が作動した後に電断が発生してパチンコ遊技機１がコールドスタートする場合については、図１５－１７８と同様の態様となり、コンプリート機能が作動した後に電断が発生してパチンコ遊技機１がホットスタートする場合については、図１５－１７９と同様の態様となる。

【４７４７】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源

基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１５－１８５のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１５－１８５に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５－２８と同様にステップＳ７３～ステップＳ７８の処理を実行する。そして、コンプリート機能の作動が迫っていることを報知するための事前報知・警告報知処理（ステップＳＢ７９）、コンプリート機能が作動したことを報知するためのコンプリート機能作動報知処理（ステップＳＢ８０）、エラーの発生を報知するためのエラー報知処理（ステップＳＢ８１）、画像表示装置５において表示する背景画像を更新するための背景画像更新処理（ステップＳＢ８２）を実行した後、ステップＳ７３に戻る。

【４７４８】

（事前報知・警告報知処理）

図１５－１８６は、図１５－１８５に示す事前報知・警告報知処理の一例を示すフロー図である。事前報知・警告報知処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、コンプリート機能作動報知フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１０１）。

【４７４９】

コンプリート機能作動報知フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１０１でＹ）は、後述するステップＳＢ１２５に進む。

【４７５０】

一方、コンプリート機能作動報知フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１０１でＮ）は、主基板１１から送信されるコンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１０２）。

【４７５１】

コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１０２でＹ）は、更に、第１または第４コンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１０３）。

【４７５２】

第１または第４コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１０３でＹ）は、後述するステップＳＢ１２５に進む。一方、第１または第４コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１０３でＮ）は、第２コンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１０４）。

【４７５３】

第２コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１０４でＹ）は、コンプリート機能作動まで５０００発であることに応じた事前報知設定を行った後（ステップＳＢ１０５）、事前報知中フラグをセットして（ステップＳＢ１０６）、ステップＳＢ１２５に進む。

【４７５４】

一方、第２コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１０４でＮ）は、大当り遊技終了時にコンプリート機能が作動することを報知する警告報知設定を行った後（ステップＳＢ１０７）、事前報知中フラグをクリアするとともに（ステップＳＢ１０８）、警告報知中フラグをセットした後（ステップＳＢ１０９）、ステップＳＢ１２５に進む。

【４７５５】

また、コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１０２でＮ）は、更に、事前報知フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１１０）。

【４７５６】

事前報知フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１１０でＮ）は、ステップＳＢ１２５に進む一方、事前報知フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１１０でＹ）は、ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを更に判定する（ステップＳＢ１１１

）。
【４７５７】
ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１１でＮ）は、ステップＳＢ１２５に進む一方、ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１１でＹ）は、第９０または第９６ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１１２）。
【４７５８】
第９０または第９６ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１２でＮ）は、ステップＳＢ１２５に進む一方、第９０または第９６ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１２でＹ）は、更に、第１～第８９ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１１３）。
【４７５９】
第１～第８９ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１３でＹ）は、事前報知終了設定を行うとともに（ステップＳＢ１１４）、事前報知フラグをクリアした後（ステップＳＢ１１５）、ステップＳＢ１２５に進む。
【４７６０】
また、第１～第８９ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１３でＮ）は、更に、第９１ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１１６）。そして、第９１ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１６でＹ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで５０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第１事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１１７）、ステップＳＢ１２５に進む。
【４７６１】
一方、第９１ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１６でＮ）は、第９２ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１１８）。第９２ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１１８でＹ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで４０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第２事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１１９）、ステップＳＢ１２５に進み、第９２ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１１８でＮ）は、第９３ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１２０）。
【４７６２】
第９３ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１２０でＹ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで３０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第３事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１２１）、ステップＳＢ１２５に進み、第９３ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１２０でＮ）は、第９４ＭＹ状態指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１２２）。
【４７６３】
第９４ＭＹ状態指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１２２でＹ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで２０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第４事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１２３）、ステップＳＢ１２５に進み、第９４ＭＹ状態指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１２２でＮ）は、事前報知対応画像をコンプリート機能作動まで１０００発であることに応じた態様での更新設定（後述する第５事前報知対応画像を表示するための設定）を行った後（ステップＳＢ１２４）、ステップＳＢ１２５に進む。
【４７６４】
ステップＳＢ１２５では、事前報知中フラグがセットされているか否かを判定し、事前報知中フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１２５でＹ）、事前報知設定及び更新設定に応じた事前報知を実行して、事前報知・警告報知処理を終了する。

【４７６５】
一方、事前報知中フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１２５でＮ）は、更に、警告報知中フラグがセットされているか否かを判定し（ステップＳＢ１２７）、警告報知中フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１２７でＹ）は、警告報知設定に応じた警告報知として、大当り遊技状態の終了タイミングでコンプリート機能が作動する旨を遊技者に対して報知するための警告報知対応画像Ｗの表示を実行して、事前報知・警告報知処理を終了し、警告報知中フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１２７でＮ）は、事前報知・警告報知処理を終了する。尚、詳細は後述するが、警告報知対応画像Ｗの画像表示装置５の表示領域における表示位置は、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と同一位置となっている。

【４７６６】
尚、本特徴部２における警告報知対応画像Ｗは、大当り遊技終了後に遊技者に対してコンプリート機能が作動することを報知するメッセージＷＭと、該メッセージＷＭを囲む台座部ＷＤと、から構成されている（図１５－２２４（Ｂ）参照）。特に台座部ＭＤは、透過性を有する画像である。

【４７６７】
このため本特徴部２において遊技者は、図１５－２２４（Ｂ）に示すように、台座部ＷＤを通して大当り遊技中に表示される背景画像（後述の大当り背景画像Ａや大当り背景画像Ｂ）を視認性が低下した状態で視認可能となっている。

【４７６８】
（背景画像）
背景画像更新処理（ステップＳＧ８２）において演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述したように画像表示装置５の表示領域に表示される背景画像を更新する処理を実行する。具体的には、背景画像更新処理では、図１５－１８７に示すように、遊技状態が通常状態である場合は通常背景画像Ａと通常背景画像Ｂとのいずれかを表示可能となっており、遊技状態が時短状態である場合は時短背景画像Ａと時短背景画像Ｂとのいずれかを表示可能となっており、遊技状態が確変状態である場合は確変背景画像Ａと確変背景画像Ｂとのいずれかを表示可能となっている。また、遊技状態が大当り遊技状態である場合は大当り背景画像Ａと大当り背景画像Ｂのいずれかを表示可能となっている。

【４７６９】
通常状態においては、遊技状態が通常状態に制御されたタイミングと可変表示の開始タイミングにおいて通常背景画像Ａと通常背景画像Ｂのどちらを表示するかを抽選により決定する。また、これら通常背景画像Ａや通常背景画像Ｂの表示は遊技状態が通常状態から大当り遊技状態に制御されることによって終了する。

【４７７０】
時短状態においては、遊技状態が時短状態に制御されたタイミングと可変表示の開始タイミングにおいて時短背景画像Ａと時短背景画像Ｂのどちらを表示するかを抽選により決定する。また、これら時短背景画像Ａや時短背景画像Ｂの表示は遊技状態が時短状態から通常状態や大当り遊技状態に制御されることによって終了する。

【４７７１】
確変状態においては、当該確変状態がいずれの大当り遊技終了後の確変状態であるかに応じて表示される背景画像がことなっている。例えば、当該確変状態が大当りＡや大当りＢの大当り遊技終了後の確変状態である場合は、該確変状態への制御時に確変背景画像Ａの表示が開始され、当該確変状態が大当りＣの大当り遊技終了後の確変状態である場合は、該確変状態への制御時に確変背景画像Ｂの表示が開始される。また、これら確変背景画像Ａや確変背景画像Ｂの表示は、遊技状態が通常状態や大当り遊技状態に制御されることによって終了する。

【４７７２】
尚、図１５－１９６～図１５－１９９に示すように、通常背景画像Ａの表示中においては、画像表示装置５の表示領域の左上部において、該通常背景画像Ａが表示中であること

を示す背景タイトル画像Ｔ１が表示され、通常背景画像Ｂの表示中においては、画像表示装置５の表示領域の左上部において、該通常背景画像Ｂが表示中であることを示す背景タイトル画像Ｔ２が表示される。更に、時短背景画像Ａの表示中においては、画像表示装置５の表示領域の左上部において、該時短背景画像Ａが表示中であることを示す背景タイトル画像Ｔ３が表示され、時短背景画像Ｂの表示中においては、画像表示装置５の表示領域の左上部において、該時短背景画像Ｂが表示中であることを示す背景タイトル画像Ｔ４が表示される。

【４７７３】

（背景画像、入賞対象の入賞口、コンプリート機能カウンタ値と事前報知との関係）

ここで、図１５－１８８～図１５－１９５に示すように、本特徴部２では、いずれかの入賞口に遊技球が入賞したことによりコンプリート機能カウンタ値が９００００に達したことにもとづいて、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したこと、すなわち、コンプリート機能が作動する９５０００まであと５０００発であることを報知する事前報知として画像表示装置５の表示領域の上部において事前報知対応画像が表示されるようになっている。また、このとき表示される事前報知対応画像の表示態様は、遊技状態や表示されている背景画像、遊技球がいずれかの入賞口に入賞する直前（事前報知開始前）のコンプリート機能カウンタ値、遊技球がいずれかの入賞口に入賞した直後（事前報知開始時）のコンプリート機能カウンタ値にかかわらず、事前報知として画像表示装置５の表示領域の上部において、コンプリート機能の作動まであと５０００発であることを報知する第１事前報知対応画像Ｐ１が表示される。

【４７７４】

第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が開始される際には、図１５－１９６～図１５－２０３に示すように、通常状態において通常背景画像Ａと通常背景画像Ｂのどちらが表示されているか否か、時短状態において時短背景画像Ａと時短背景画像Ｂのどちらが表示されているか否か、確変状態において確変背景画像Ａと確変背景画像Ｂのどちらが表示されているか否か、大当り遊技状態において大当り背景画像Ａと大当り背景画像Ｂのどちらが表示されているかにかかわらず、第２第１事前報知対応画像Ｐ１は、表示開始から４フレームをかけて透過率を２５％ずつ低下させながら（フェードインしながら）表示されるようになっている。

【４７７５】

以降、本特徴部２では、透過率を低下させながら画像を表示していくことを『フェードイン』と呼称し、透過率を上昇させながら画像を非表示としていくことを『フェードアウト』と呼称することがある。

【４７７６】

尚、本特徴部２における第１事前報知対応画像Ｐ１及び後述する第２事前報知対応画像Ｐ２、第３事前報知対応画像Ｐ３、第４事前報知対応画像Ｐ４、第５事前報知対応画像Ｐ５は、遊技者に対してコンプリート機能が作動するまでの残りコンプリート機能カウンタ値を報知するメッセージＰＭ（ＰＭ１、ＰＭ２、ＰＭ３、ＰＭ４、ＰＭ５）と、該メッセージＰＭを囲む台座部ＰＤとから構成されている（図１５－２２１（Ｇ）参照）。特に台座部ＰＤは、第１事前報知対応画像のフェードインしながらの表示が完了した後においても透過性を有している。

【４７７７】

このため、図１５－１９６及び図１５－１９７に示すように、通常状態において第１事前報知対応画像Ｐ１と背景タイトル画像Ｔ１、Ｔ２の表示位置は一部が重複するようになっているが、背景タイトル画像Ｔ１、Ｔ２の第２第１事前報知対応画像Ｐ１との重複部分は、該第１事前報知対応画像Ｐ１の台座部ＰＤを通して、視認性が低下した状態で遊技者から視認可能となっている。

【４７７８】

尚、図１５－１９８及び図１５－１９９に示すように、背景タイトル画像Ｔ３、Ｔ４の表示位置は背景タイトル画像Ｔ１、Ｔ２よりも下方位置となっている。このため、時短状

態においては、第１事前報知対応画像Ｐ１と背景タイトル画像Ｔ３、Ｔ４の表示位置は重複しない。つまり、背景タイトル画像Ｔ３、Ｔ４の視認性は、第１事前報知対応画像Ｐ１によって低下することがない。

【４７７９】

尚、特に図示しないが、本特徴部２では、大当りＡや大当りＢの大当り遊技終了後は、高ベース状態として、可変表示中のリーチ演出として味方キャラクタと的キャラクタとが戦闘を行うことで可変表示結果を示唆するバトル演出を実行可能なバトルラッシュ（「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ」表記）に移行する一方で、主に連荘状態となる大当りＣの大当り遊技終了後は、可変表示中に前述したバトル演出が実行されず、単に飾り図柄の動きで可変表示結果を示唆するシンプルラッシュ（「シンプル　ＲＵＳＨ」表記）に移行する。尚、これらバトルラッシュやシンプルラッシュは、遊技者の操作によって決定可能であってもよい。

【４７８０】

（コンプリート機能作動報知処理）

図１５－２０４は、本特徴部２におけるコンプリート機能作動報知処理の一例を示すフロー図である。コンプリート機能作動報知処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、コンプリート機能作動報知フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１３１）。

【４７８１】

コンプリート機能作動報知フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１３１でＮ）は、コンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１３２）。

【４７８２】

コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１３２でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１３２でＹ）は、更に、第３コンプリート機能制御指定コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１３３）。

【４７８３】

第３コンプリート機能制御指定コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１３３でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、第３コンプリート機能制御指定コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１３３でＹ）は、更に、磁力エラーまたは電波エラーの報知中であるか否かを判定する。

【４７８４】

磁力エラーまたは電波エラーの報知中である場合（ステップＳＢ１３４でＹ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、磁力エラーまたは電波エラーの報知中でない場合（ステップＳＢ１３４でＮ）は、実行中の各演出に対応する演出音の出力を停止し（ステップＳＢ１３５）、コンプリート機能作動対応音の出力設定を行いステップＳＢ１３６）、コンプリート機能作動報知フラグをセットした後（ステップＳＢ１３７）、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマに「２」をセットして（ステップＳＢ１３８）、ステップＳＢ１４９に進む。

【４７８５】

一方、コンプリート機能作動報知フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１３１でＹ）は、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）であるか否かを判定する（ステップＳＢ１３９）。

【４７８６】

コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）である場合（ステップＳＢ１３９でＹ）は、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマの値を－１し（ステップＳＢ１４０）、減算後のコンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳＢ１４１）。

【４７８７】

コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳＢ１４１でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトした場合（ステップＳＢ１４１でＹ）は、実行中の光出力を停止し（ステップＳＢ１４２）、コンプリート機能作動対応光出力設定を行い（ステップＳＢ１４３）、コンプリート機能作動対応画像表示待ちタイマに「２」をセットした後（ステップＳＢ１４４）、ステップＳＢ１４９に進む。

【４７８８】

また、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）でない場合（ステップＳＢ１３９でＮ）は、コンプリート機能作動対応画像表示待ちタイマが動作中（タイマカウント中）であるか否かを判定する（ステップＳＢ１４５）。

【４７８９】

コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）でない場合（ステップＳＢ１４５でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）である場合（ステップＳＢ１４５でＹ）は、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマの値を－１し（ステップＳＢ１４６）、減算後のコンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳＢ１４７）。

【４７９０】

コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳＢ１４７でＮ）は、ステップＳＢ１４９に進む一方、コンプリート機能作動対応光出力待ちタイマがタイマアウトした場合（ステップＳＢ１４７でＹ）は、コンプリート機能作動対応画像Ｃの表示設定を行い（ステップＳＢ１４８）、ステップＳＢ１４９に進む。

【４７９１】

ステップＳＢ１４９においては、コンプリート機能作動対応音出力設定の有無を判定し、コンプリート機能作動対応音出力設定が無い場合（ステップＳＢ１４９でＮ）は、ステップＳＢ１５０を経由することなくステップＳＢ１５１に進む一方、コンプリート機能作動対応音出力設定が有る場合（ステップＳＢ１４９でＹ）は、設定に応じたコンプリート機能作動対応音の出力を開始してステップＳＢ１５１に進む。

【４７９２】

ステップＳＢ１５１においては、コンプリート機能作動対応光出力設定の有無を判定し、コンプリート機能作動対応光出力設定が無い場合（ステップＳＢ１５１でＮ）は、ステップＳＢ１５２を経由することなくステップＳＢ１５３に進む一方、コンプリート機能作動対応光出力設定が有る場合（ステップＳＢ１５１でＹ）は、設定に応じたコンプリート機能作動対応光の出力（発光）を開始し（ステップＳＢ１５２）、ステップＳＢ１５３に進む。

【４７９３】

ステップＳＢ１５３においては、コンプリート機能作動対応画像表示設定の有無を判定し、コンプリート機能作動対応画像表示設定が無い場合（ステップＳＢ１５３でＮ）は、コンプリート機能作動報知処理を終了する一方、コンプリート機能作動対応画像表示設定が有る場合は、コンプリート機能作動対応画像Ｃの表示を開始し（ステップＳＢ１５４）、コンプリート機能作動報知処理を終了する。

【４７９４】

（エラー報知処理）

図１５－２０５は、本特徴部２におけるエラー報知処理の一例を示すフロー図である。エラー報知処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、主基板１１から送信されるエラー通知コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップＳＢ１６１）。

【４７９５】

エラー通知コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ１６１でＮ）は、ステップＳＢ１７１に進む一方、エラー通知コマンドを受信している場合（ステップＳＢ１６１でＹ）は、受信したエラー通知コマンドにもとづいて発生したエラーを特定した後（ステップ

ＳＢ１６２）、既に電波エラーまたは磁力エラーの報知中であるか否かを判定する（ステップＳＢ１６３）。

【４７９６】

電波エラーまたは磁力エラーの報知中である場合（ステップＳＢ１６３でＹ）は、ステップＳＢ１７１に進む一方、電波エラーまたは磁力エラーの報知中でない場合（ステップＳＢ１６３でＮ）は、コンプリート機能作動フラグのセットの有無を判定する（ステップＳＢ１６４）。

【４７９７】

コンプリート機能作動フラグがセットされていたら（ステップＳＢ１６４でＹ）、ステップＳＢ１６２において特定したエラーが、磁力エラーまたは電波エラーのいずれかであるかを更に判定し（ステップＳＢ１６５）、特定したエラーが磁力エラーまたは電波エラーのいずれでもない場合（ステップＳＢ１６５でＮ）は、ステップＳＢ１７１に進み、特定したエラーが磁力エラーまたは電波エラーのいずれかである場合（ステップＳＢ１６５でＹ）は、ステップＳＢ１６６に進む。

【４７９８】

尚、コンプリート機能作動フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１６４でＮ）は、ステップＳＢ１６５の判定を経由せずにステップＳＢ１６６に進む。

【４７９９】

ステップＳＢ１６６においては、既に特定したエラーの報知中であるか否かを判定し、既に特定したエラーの報知中である場合（ステップＳＢ１６６でＹ）は、ステップＳＢ１７１に進み、既に特定したエラーの報知中でない場合（ステップＳＢ１６６でＮ）は、特定したエラーに応じたエラー対応音の出力設定を行うとともに（ステップＳＢ１６８）、エラー報知フラグをセットし（ステップＳＢ１６９）、エラー対応光出力待ちタイマに「１」をセットし（ステップＳＢ１７０）、ステップＳＢ１８２に進む。

【４８００】

ステップＳＢ１７１においては、エラー報知フラグがセットされているか否かを判定し、エラー報知フラグがセットされていない場合（ステップＳＢ１７１でＮ）は、ステップＳＢ１８２に進む一方、エラー報知フラグがセットされている場合（ステップＳＢ１７１でＹ）は、エラー対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）であるか否かを判定する（ステップＳＢ１７２）。

【４８０１】

エラー対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）である場合（ステップＳＢ１７２でＹ）は、エラー対応光出力待ちタイマの値を－１し（ステップＳＢ１７３）、減算後のエラー対応光出力待ちタイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳＢ１７４）。

【４８０２】

エラー対応光出力待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳＢ１７４でＮ）は、ステップＳＢ１８２に進む一方、エラー対応光出力待ちタイマがタイマアウトしている場合（ステップＳＢ１７４でＹ）は、エラー対応光出力の設定を行うとともに（ステップＳＢ１７６）、エラー対応画像表示待ちタイマに「１」をセットした後（ステップＳＢ１７７）、ステップＳＢ１８２に進む。

【４８０３】

また、エラー対応光出力待ちタイマが動作中（タイマカウント中）でない場合（ステップＳＢ１７２でＮ）は、エラー対応画像表示待ちタイマが動作中（タイマカウント中）であるか否かを判定する（ステップＳＢ１７８）。

【４８０４】

エラー対応画像表示待ちタイマが動作中（タイマカウント中）でない場合（ステップＳＢ１７８でＮ）は、ステップＳＢ１８２に進む一方、エラー対応画像表示待ちタイマが動作中（タイマカウント中）である場合（ステップＳＢ１７８でＹ）は、エラー対応画像表示待ちタイマの値を－１し（ステップＳＢ１７９）、減算後のエラー対応画像表示待ちタ

イマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップＳＢ１８０）。
【４８０５】
エラー対応画像表示待ちタイマがタイマアウトしていない場合（ステップＳＢ１８０でＮ）は、ステップＳＢ１８２に進む一方、エラー対応画像表示待ちタイマがタイマアウトしている場合（ステップＳＢ１８０でＹ）は、エラー対応画像表示の設定を行ってから（ステップＳＢ１８１）、ステップＳＢ１８２に進む。
【４８０６】
ステップＳＢ１８２においては、エラー対応音出力設定の有無を判定し、エラー対応音出力設定が無ければ（ステップＳＢ１８２でＮ）、ステップＳＢ１８３を経由することなくステップＳＢ１８４に進む一方、エラー対応音出力設定が有れば（ステップＳＢ１８２でＹ）、設定に応じたエラー対応音の出力を開始して（ステップＳＢ１８３）、ステップＳＢ１８４に進む。
【４８０７】
ステップＳＢ１８４においては、エラー対応光出力設定の有無を判定し、エラー対応光出力設定が無ければ（ステップＳＢ１８４でＮ）、ステップＳＢ１８５を経由することなくステップＳＢ１８６に進む一方、エラー対応光出力設定が有れば（ステップＳＢ１８４でＹ）、設定に応じたエラー対応光の出力（発光）を開始して（ステップＳＢ１８３）、ステップＳＢ１８６に進む。
【４８０８】
ステップＳＢ１８６においては、エラー対応画像表示設定の有無を判定し、エラー対応画像表示設定が無ければ（ステップＳＢ１８６でＮ）、エラー報知処理を終了する一方、エラー対応画像表示設定が有れば（ステップＳＢ１８６でＹ）、設定に応じたエラー対応画像Ｅの表示を開始して（ステップＳＢ１８７）、エラー報知処理を終了する。
【４８０９】
尚、本特徴部２におけるエラー報知としては、図１５－２２９（Ａ）及び図１５－２２９（Ｂ）に示すように、コンプリート機能の作動中出ない場合は、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅが表示される。
【４８１０】
また、コンプリート機能の作動中に電波エラーや磁石エラー等の重要度が高いエラーが発生する場合は、図１５－２２９（Ｃ）及び図１５－２２９（Ｄ）に示すように、既に画像表示装置５に表示されているコンプリート機能作動対応画像Ｃに代えてエラー対応画像Ｅが画像表示装置５の表示領域の全域で表示される。
【４８１１】
更に、コンプリート機能の作動中に球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要度の低いエラーが発生する場合は、図１５－２２９（Ｅ）及び図１５－２２９（Ｆ）に示すように、エラー対応画像Ｅがコンプリート機能作動対応画像Ｃのメッセージ部分に重複しないように、画像表示装置５の表示領域の下部にて表示される。
【４８１２】
（事前報知、警告報知、コンプリート機能作動報知、エラー報知）
上記のように事前報知・警告報知処理及びコンプリート機能作動報知処理が実行されることで、本特徴部２では、図１５－２０６、図１５－２０７、図１５－２０９、図１５－２２１～図１５－２２３に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達すると、先ず、４Ｆの期間に亘って事前報知対応画像（第１事前報知対応画像Ｐ１）のフェードインを伴う表示が開始される。そして、事前報知対応画像は、コンプリート機能カウンタ値が９１０００に到達するタイミングで第１事前報知対応画像Ｐ１から第２事前報知対応画像Ｐ２に、コンプリート機能カウンタ値が９２０００に到達するタイミングで第２事前報知対応画像Ｐ２から第３事前報知対応画像Ｐ３に、コンプリート機能カウンタ値が９３０００に到達するタイミングで第３事前報知対応画像Ｐ３から第４事前報知対応画像Ｐ４に、コンプリート機能カウンタ値が９４０００に到達するタイミングで第４事前報知対応画像Ｐ４から第５事前報知対応画像Ｐ５に、それぞれフェードイン・フェードアウト

を経ずに切り替わっていく。
【４８１３】
　第２事前報知対応画像Ｐ２は、コンプリート機能の作動までのコンプリート機能カウンタ値が残り４０００であることを遊技者に対して報知する画像であり、第３事前報知対応画像Ｐ３は、コンプリート機能の作動までのコンプリート機能カウンタ値が残り３０００であることを遊技者に対して報知する画像であり、第４事前報知対応画像Ｐ４は、コンプリート機能の作動までのコンプリート機能カウンタ値が残り２０００であることを遊技者に対して報知する画像であり、第５事前報知対応画像Ｐ５は、コンプリート機能の作動までのコンプリート機能カウンタ値が残り１０００であることを遊技者に対して報知する画像である。
【４８１４】
　尚、図１５－２２１～図１５－２２３に示すように、第１事前報知対応画像Ｐ１は、表示開始タイミングからフェードインを伴って表示される画像であるが、第２事前報知対応画像Ｐ２、第３事前報知対応画像Ｐ３、第４事前報知対応画像Ｐ４、第５事前報知対応画像Ｐ５は表示開始タイミングからフェードインを伴わずに表示される画像である。更に、第１事前報知対応画像Ｐ１は、フェードインを伴う表示中とフェードイン完了後の表示中のいずれにおいても図１５－３６に示されるような各種エフェクトを伴わない画像である。更に、第２事前報知対応画像Ｐ２、第３事前報知対応画像Ｐ３、第４事前報知対応画像Ｐ４、第５事前報知対応画像Ｐ５は、第１事前報知対応画像Ｐ１と同じく図１５－３６に示されるような各種エフェクトを伴わない画像である。
【４８１５】
　そして、図１５－２０６及び図１５－２２８（Ａ）～図１５－２２８（Ｃ）に示すように、大当り遊技状態以外でコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能作動５回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みから、コンプリート機能作動対応画像Ｃが４フレームをかけて透過率を２５％ずつ低下させながら（フェードインを伴いながら）表示されるようになっている。
【４８１６】
　一方で、図１５－２０７、図１５－２２４及び図１５－２２８（Ｄ）～図１５－２２８（Ｈ）に示すように、大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したと判定した割込みのタイミングで事前報知対応画像（第５事前報知対応画像Ｐ５）の表示を、フェードアウトを経ずに終了させるとともに、代えて警告報知対応画像Ｗがフェードインを伴なわず表示される。
【４８１７】
　そして、大当り遊技状態が終了してコンプリート機能が作動すると、該コンプリート機能作動５回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みから、コンプリート機能作動対応画像Ｃが４フレームをかけて透過率を２５％ずつ低下させながら（フェードインしながら）表示されるようになっている。
【４８１８】
　尚、警告報知対応画像Ｗは、第１事前報知対応画像Ｐ１、第２事前報知対応画像Ｐ２、第３事前報知対応画像Ｐ３、第４事前報知対応画像Ｐ４、第５事前報知対応画像Ｐ５と同じく表示中に図１５－３６のようなエフェクトの表示を伴わない画像である。
【４８１９】
　図１５－２０８及び図１５－２３０（Ａ）～図１５－２３０（Ｄ）に示すように、一旦コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したものの、該コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達せずに減少し続ける場合は、コンプリート機能カウンタ値が８９９９９を下回っても該コンプリート機能カウンタ値が８７９９９を下回るまでは第１事前報知対応画像の表示が維持される。そして、コンプリート機能カウンタ値が８７９９９を下回ると、第１事前報知対応画像が４フレームをかけて透過率を２５％ずつ上昇させながら（フェードアウトしながら）非表示化されるようになっている。

【４８２０】
つまり、本特徴部２では、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したことによって一旦事前報知対応画像（第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示を開始すると、コンプリート機能カウンタ値が８７９９９を下回るまで該第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が継続する。このため、図１５－２３０（Ａ'）～図１５－２３０（Ｄ'）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達した直後に該コンプリート機能カウンタ値が８９９９９以下になることいった減少が繰り返し発生する場合であっても、第１事前報知対応画像Ｐ１の表示と非表示が高速で繰り返し切り替わってしまうという事態が防止されている。
【４８２１】
コンプリート機能作動時には、前述したコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示に加えて、コンプリート機能作動対応音の出力、コンプリート機能作動対応光の出力も実行される。具体的には、図１５－２１０に示すように、コンプリート機能が作動すると、該コンプリート機能作動後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目の割込みから、スピーカ８Ｌ、８Ｒからコンプリート機能対応音が３０秒間に亘って出力される。また、コンプリート機能作動後の演出制御用ＣＰＵ１２０の３回目の割込みからは、遊技効果ランプ９からコンプリート機能対応光の出力が開始される。そして、上述したように、コンプリート機能作動後の演出制御用ＣＰＵ１２０の５回目の割込みから画像表示装置５において４フレームに亘るフェードインを含むコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始される。
【４８２２】
本実施例における第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び警告報知対応画像Ｗは、図１５－２２０～図１５－２２４に示すように、画像表示装置５の表示領域の上部に表示されている画像であるが、これは、画像表示装置５の表示領域の中央において表示されている飾り図柄、可変表示中や大当り遊技中に表示されるキャラクタと重複しない、或いは重複する部分を極力小さくするためである。
【４８２３】
また、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び警告報知対応画像Ｗは、大当り遊技中に表示されるラウンド数表示やラウンド数アイコン、大当り遊技中の獲得賞球数、合計獲得賞球数の付近に表示される一方で、これらラウンド数表示やラウンド数アイコン、大当り遊技中の獲得賞球数、合計獲得賞球数とは重複して表示されないようになっている。
【４８２４】
一方で、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２は、エラーが発生したことを遊技者に対して積極的に報知する必要があるため、画像表示装置５の表示領域の中央において、飾り図柄やキャラクタ等と重複するように表示される。
【４８２５】
本特徴部２では、エラー発生時に画像表示装置５においてエラー対応画像Ｅの表示、遊技効果ＬＥＤ９からのエラー対応光の出力、スピーカ８Ｌ、８からのエラー対応音の出力が実行されるようになっている。
【４８２６】
具体的には、図１５－２１１に示すように、エラーが発生すると、該エラー発生後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目の割込みからスピーカ８Ｌ、８Ｒからエラー対応音の出力が開始される。また、エラー発生後の演出制御用ＣＰＵ１２０の２回目の割込みからは、遊技効果ランプ９からエラー対応光の出力が開始される。尚、上記したコンプリート機能対応光は、遊技効果ランプ９を消灯させず継続して発光させる光である一方で、エラー対応光は、一定期間で遊技効果ランプ９の点灯と消灯を繰り返す光である。そして、エラー発生後の演出制御用ＣＰＵ１２０の３回目の割込みからは、画像表示装置５においてコンプリート機能作動対応画像のフェードインを含まないエラー対応画像Ｅの表示が開始される。
【４８２７】

尚、図１５－２１０及び図１５－２６８に示すように、コンプリート機能が作動する場合の遊技効果ランプ９からのコンプリート機能作動対応光の出力は、光量１００％の状態を維持する発光であり、図１５－２１１及び図１５－２６８に示すように、エラーが発生する場合の遊技効果ランプ９からのエラー対応光の出力は、光量１００％の点灯を一定期間行った後に更に光量０％（消灯）を一定期間行うサイクルを繰り返す出力である。

【４８２８】

図１５－２６８は、枠および遊技盤に設けられた遊技効果ランプ９の発光を制御するための輝度データテーブルおよび輝度データを説明するための図である。磁石エラーや電波エラー等の重要度が高い高エラーが発生したときには、枠および遊技盤それぞれに対応した輝度データテーブルが用いられ、その発光態様は点滅となる。

【４８２９】

球切れエラーや満タンエラー等の重要度が低いエラーが発生したときには、枠に対応した輝度データテーブルは設定されるが、遊技盤に対応した輝度データテーブルは設定されず、発光態様としては、枠に設けられた遊技効果ランプが順次発光箇所を移動させながら発光する。

【４８３０】

このとき、遊技盤に設けられた遊技効果ランプは、演出や背景に対応した輝度データテーブルに基づいて発光することとなる。コンプリート機能が作動したときには、枠および遊技盤それぞれに対応した輝度データテーブルが用いられその発光態様は低輝度での発光を維持する態様となる。

【４８３１】

尚、本特徴部２におけるコンプリート機能対応光の出力は、単に遊技効果ランプ９が点灯した状態を維持する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、コンプリート機能対応光の出力としては、遊技効果ランプ９を構成するメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆのうち、少なくともいずれか１個のランプの点灯を維持するものであってもよい。

【４８３２】

更に尚、本特徴部２におけるエラー対応光の出力としては、単に遊技効果ランプ９が点灯と消灯を繰り返し実行する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、エラー対応光の出力としては、遊技効果ランプ９を構成するメインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆにおいて点灯するランプが切り替わるものであってもよい。

【４８３３】

つまり、本特徴部２の遊技効果ランプ９の点灯について、「輝度が変化しない」とは、遊技効果ランプ９を構成する少なくとも１個のランプが一定の輝度での点灯を維持するものであり、「輝度が変化する」とは遊技効果ランプ９を構成するランプ内で点灯するランプが切り替わるものや、特定のランプのみが点灯と消灯を繰り返すものが含まれている。

【４８３４】

以上のように、本特徴部２では、図１５－２１２に示すように、事前報知はコンプリート機能カウンタ値が９０００に達したタイミングからの事前報知対応画像の表示を指し、警告報知は大当り遊技中のコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したタイミングからの警告報知対応画像Ｗの表示を指す。コンプリート機能作動報知は、コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上且つ大当り遊技中ではないタイミングからのコンプリート機能作動対応音の出力、コンプリート機能作動対応音の出力開始から２割込みのタイミングからのコンプリート機能作動対応光の出力、コンプリート機能作動対応光の出力開始から２割込みのタイミングからのコンプリート機能作動対抗画像Ｃの表示を含み、エラー報知はエラー発生タイミングからのエラー対応音の出力、エラー対応の出力開始から１割込みのタイミングからのエラー対応光の出力、エラー対応光の出力開始から割込みのタイミングからのエラー対応画像Ｅの表示を含んでいる。

【４８３５】

これら事前報知対応画像、警告報知対応画像Ｗ、コンプリート機能作動対応画像Ｃ、エラー対応画像Ｅのうち、事前報知対応画像（第１事前報知対応画像Ｐ１）とコンプリート機能作動対応画像Ｃは、フェードインによって４フレームに亘り透過率を低下させながら表示される画像である。また、事前報知対応画像（第１事前報知対応画像Ｐ１）は、コンプリート機能カウンタ値が８７９９９以下になったことにもとづいてフェードアウトによって４フレームに亘り透過率を高めながら非表示となる画像である。また、コンプリート機能作動対応音は、３０秒間に亘って出力される音である。

【４８３６】

尚、図１５－２１２に示す出力態様・表示態様は、いずれのエラーも発生しておらず且つコンプリート機能が作動していない場合についてのみ適用される。

【４８３７】

また、本特徴部２では、事前報知の実行中にエラーが発生する場合がある。この場合は、図１５－２１３に示すように、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目の割込みでスピーカ８Ｌ、８Ｒからエラー対応音の出力が開始される。次に、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の２回目の割込みで、それまで実行されていた状態に応じた対応光（例えば、遊技状態が大当り遊技状態であれば該大当り遊技状態に応じた対応光、低ベース状態や高ベース状態出ればこれら遊技状態に応じた対応光、リーチ演出等大当り期待度の高い演出中であれば該リーチ演出に応じた対応光等）に代えてエラー対応光の出力が開始される。そして、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の３回目の割込みで画像表示装置５におけるエラー対応画像Ｅの表示が開始される。尚、事前報知対応画像の表示については画像表示装置５の表示領域の上部での表示が維持される。

【４８３８】

また、本特徴部２では、エラー報知中（球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要ではないエラーの報知中）に事前報知が発生する場合がある。この場合は、図１５－２１４に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達してから演出制御用ＣＰＵ１２０の５回目の割込みにおいて事前報知対応画像のフェードインを伴う表示を開始すればよい。尚、エラー対応音の出力、エラー対応光の出力、エラー対応画像Ｅの表示については、事前報知対応画像の表示開始前の態様にて引き続き継続される。

【４８３９】

尚、図１５－２１３及び図１５－２１４では、事前報知とエラー報知が異なるタイミングで発生し、且つ報知期間が重複する例を開示したが、事前報知とエラー報知とが同時発生する場合については、図１５－２２５（Ａ）～図１５－２２５（Ｅ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅが表示される。更に、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて４フレームに亘る第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が開始される。

【４８４０】

尚、図１５－２１３及び図１５－２１４では、事前報知として事前報知対応画像を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、事前報知としては、事前報知対応画像に加えて、遊技効果ランプ９から該事前報知に対応する事前報知対応光を出力可能としてもよい。

【４８４１】

このように事前報知として事前報知対応光を出力可能とする場合は、事前報知の実行中にエラーが発生したとき、遊技効果ランプ９による事前報知対応光の出力をエラー対応光の出力に切り替えを行う一方で、エラー報知中に事前報知が開始されるときは、遊技効果ランプ９によるエラー対応光の出力を事前報知対応光の出力に切り替えることなく継続してもよい。

【４８４２】

また、本特徴部２では、警告報知の実行中にエラーが発生する場合がある。この場合は

、図１５－２１５に示すように、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目の割込みにおいてスピーカ８Ｌ、８Ｒからエラー対応音の出力が開始される。次に、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の２回目の割込みで、それまで実行されていた状態に応じた対応光に代えてエラー対応光の出力が開始される。そして、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の３回目の割込みで画像表示装置５におけるエラー対応画像Ｅの表示が開始される。尚、警告報知対応画像Ｗの表示については画像表示装置５の表示領域の上部での表示が維持される。

【４８４３】

また、本特徴部２では、エラー報知（球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要ではないエラーの報知中）の実行中に警告報知が発生する場合がある。この場合は、図１５－２１６に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した後の５回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みからフェードインを伴なわず警告報知対応画像Ｗの表示が開始される。尚、エラー対応音の出力、エラー対応口の出力、エラー対応画像Ｅの表示については警告報知対応画像Ｗの表示開始前の態様にて引き続き継続される。

【４８４４】

尚、図１５－２１５及び図１５－２１６では、警告報知とエラー報知が異なるタイミングで発生し、且つ報知期間が重複する例を開示したが、警告報知とエラー報知とが同時発生する場合については、図１５－２２５（Ｆ）～図１５－２２５（Ｇ）に示すように、大当り遊技状態においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅの表示が開始されるとともに、画像表示装置５の表示領域の上部において警告報知対応画像Ｗの表示が開始される。

【４８４５】

尚、図１５－２１５及び図１５－２１６では、警告報知として警告報知対応画像を表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、警告報知としては、警告報知対応画像に加えて、遊技効果ランプ９から該警告報知に対応する警告報知対応光を出力可能としてもよい。

【４８４６】

このように警告報知として警告報知対応光を出力可能とする場合は、警告報知の実行中にエラーが発生したとき、遊技効果ランプ９による警告報知対応光の出力をエラー対応光の出力に切り替えを行う一方で、エラー報知中に警告報知が開始されるときは、遊技効果ランプ９によるエラー対応光の出力を警告報知対応光の出力に切り替えることなく継続してもよい。

【４８４７】

また、本特徴部２では、コンプリート機能作動中に球切れエラーや満タンエラー等の比較的重要ではないエラーが発生する場合がある。この場合は、図１５－２１７に示すように、エラーが発生した後の演出制御用ＣＰＵ１２０の１回目～３回目の割込みにおいて、エラー対応音の出力、エラー対応光の出力、エラー対応画像Ｅの表示が実行されず、コンプリート機能作動対応音の出力、コンプリート機能作動対応光の出力、コンプリート機能作動対応画像の表示が引き続き継続される。

【４８４８】

尚、本特徴部２では、警告報知とエラー報知とが同時発生する場合については、大当り遊技状態においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画像Ｅの表示が開始されるとともに、画像表示装置５の表示領域の上部において警告報知対応画像Ｗの表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、警告報知とエラー報知とが同時発生する場合については、図１５－２２７（Ａ）～図１５－２２７（Ｆ）に示すように、大当り遊技状態においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達し且つエラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みにおいて、画像表示装置５の表示領域の下部においてエラー対応画

像Ｅの表示が開始される一方で、大当り遊技状態においてコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達し且つエラーが発生した後の１回目演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みから４フレームにかけてフェードインと伴って警告報知対応画像Ｗを表示してもよい。また、この場合は、警告報知対応画像Ｗを第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５とは異なる位置（図１５－２２７に示す例では画像表示装置５の表示領域の中央部）にて表示してもよい。この場合、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５は表示されているキャラクタに重複して表示されるが、図１５－２２７（Ｂ）～図１５－２２７（Ｆ）に示すように、表示されているキャラクタの目には重複しない。

【４８４９】

また、本特徴部２では、エラーや満タンエラー等の比較的重要ではないエラーの発生中（エラー対応画像Ｅ１の表示中）にコンプリート機能が作動する場合がある。この場合は、図１５－２１８に示すように、コンプリート機能が作動した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、エラー対応音の出力に代えてコンプリート機能作動対応音の出力が開始される。このとき、エラー対応光の出力も停止される。次に、コンプリート機能が作動した後の２回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、コンプリート機能作動対応光の出力が開始される。そして、コンプリート機能が作動した後の３回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで４フレームに亘るフェードインを伴うコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始される。尚、コンプリート機能作動対応画像Ｃのフェードイン完了後については、該コンプリート機能作動対応画像Ｃが画像表示装置５の表示領域全面に亘って他の画像よりも優先して表示されるため、エラー対応画像Ｅ１は遊技者から視認不可能となる。

【４８５０】

また、本特徴部２では、コンプリート機能作動中に電波エラーまたは磁石エラーが発生する場合がある。この場合は、図１５－２１９に示すように、エラーが発生した後の１回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、コンプリート機能作動対応音に代えてエラー対応音の出力が開始されるとともに、コンプリート機能作動対応光の出力が停止される。次に、エラーが発生した後の２回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、エラー対応光の出力が開始される。そして、エラーが発生した後の３回目の演出制御用ＣＰＵ１２０の割込みで、エラー対応画像Ｅ２の表示がフェードインを伴わずに開始される。尚、コンプリート機能作動対応画像の表示はエラーの発生にかかわらず表示が継続される。

【４８５１】

尚、上記した第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃについて表示される文字の大きさを比較すると、図１５－２２０（Ａ）～図１５－２２０（Ｆ）に示すように、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び警告報知対応画像Ｗとして表示される文字の上下幅寸法及び左右幅寸法は長さＬ１に形成されており、エラー対応画像Ｅ１及びエラー対応画像Ｅ２として表示される文字の上下幅寸法及び左右幅寸法は上記Ｌ１よりも長いＬ２に形成されている。そして、コンプリート機能対応表示画像Ｃとして表示される文字の上下幅及び左右幅は上記Ｌ２よりも長いＬ３に形成されている。つまり、本特徴部２では、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃのそれぞれで表示される文字のうち、コンプリート機能作動対応画像Ｃとして表示される文字が最も大きく、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び警告報知対応画像Ｍとして表示される文字が最も小さく設定されている。

【４８５２】

ここで、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃのそれぞれで表示される文字について更に詳細に説明する。

【４８５３】

図１５－２２６に示すように、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５

は、低ベース状態である通常状態、高ベース状態である時短状態及び確変状態、大当り遊技状態において画像表示装置５の表示領域の上部において表示される画像であり、警告報知対応画像Ｗは、大当り遊技状態において画像表示装置５の表示領域の上部において表示される画像であり、コンプリート機能作動対応画像Ｃは、低ベース状態である通常状態、高ベース状態である時短状態及び確変状態であり、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２は、低ベース状態である通常状態、高ベース状態である時短状態及び確変状態、大当り遊技状態において画像表示装置５の表示領域の下部において表示される画像である。尚、コンプリート機能作動後に電波エラーや磁石エラー等の重大なエラーが発生した場合について、エラー対応画像Ｅ２は、例外的に画像表示装置５の表示領域の中央部で表示される。

【４８５４】

また、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５として表示される文字及び警告報知対応画像Ｗとして表示される文字は、コンプリート機能作動対応画像Ｃやエラー対応画像Ｅ１、Ｅ２として表示される文字よりもサイズが小さく（フォントサイズ小）、コンプリート機能作動対応画像Ｃやエラー対応画像Ｅ１、Ｅ２として表示される文字とは異なる種類のフォント（フォントＡ。例えば、ゴシック体）にて黒色で表示される画像である。

【４８５５】

また、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２として表示される文字は、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５や警告報知対応画像Ｗとして表示される文字よりもサイズが大きく（フォントサイズ中）、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５や警告報知対応画像Ｗとして表示される文字とは異なる種類のフォント（フォントＢ。例えば、明朝体）にて白色で表示される画像である。

【４８５６】

そして、コンプリート機能作動対応画像Ｃとして表示される文字は、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２として表示される文字よりもサイズが大きく（フォントサイズ大）、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５や警告報知対応画像Ｗとして表示される文字とは異なる種類のフォント（フォントＢ。例えば、明朝体）にて白色で表示される画像である。

【４８５７】

これら第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃは、いずれも表示開始時や表示期間中において図１５－３６に記載したような出現エフェクトや滞在エフェクトとしてのエフェクト（拡大エフェクトや装飾エフェクト）が付随して表示されることがない画像である。

【４８５８】

尚、本特徴部２では、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗの文字を黒色、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃの文字を白色とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５、警告報知対応画像Ｗ、エラー対応画像Ｅ１、エラー対応画像Ｅ２、コンプリート機能作動対応画像Ｃでは、文字だけでなく、台座部ＰＤ、ＷＤや文字の背景の色、文字の縁取部分の色を異ならせてもよい。

【４８５９】

例えば、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と作動警告対応画像Ｗでは、文字の色を赤とする一方で、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５における文字の縁取は黒、作動警告対応画像Ｗにおける文字の縁取は白とし、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５の台座部ＰＤと作動警告対応画像Ｗの台座部ＷＤは黄色とすることで、遊技者が配色の組み合わせから表示されている対応画像が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と作動警告対応画像Ｗのどちらかであるかを分かりやすいようにしてもよい。

【４８６０】
　また、エラー対応画像Ｅ１、Ｅ２については、文字を黒、文字の背景の色を黒色、文字の縁取を無しとし、これらエラー対応画像Ｅ１、Ｅ２の配色の組み合わせから上記した第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５及び作動警告対応画像Ｗと区別しやすいようにしてもよい。
【４８６１】
　尚、出現エフェクトとは、対象となる画像のフェードインを含む表示開始に伴い表示されるエフェクトであり、滞在エフェクトとは、対象となる画像の表示の移動やフェードインが完了したタイミングから該対象となる画像が非表示となる期間において該対象となる画像に伴い表示されるエフェクトである。尚、本特徴部２では、一部の画像がフェードインやフェードアウトを伴って表示されるが、これらフェードインやフェードアウトは対象となる画像自体の透過率が変化するものであるので、出現エフェクトや滞在エフェクトには含まれないアニメーションである。
【４８６２】
　（事前報知、警告報知、コンプリート機能作動報知と各演出との関係）
　次に、本特徴部２の事前報知、警告報知、コンプリート機能作動報知と各演出が同時期に実施された場合の表示態様について説明する。
【４８６３】
　（事前報知と第１セリフ予告演出）
　先ず、図１５－２３１及び図１５－２３２に示すように、遊技状態が低ベース状態や高ベース状態である場合には、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２３１、図１５－２３２では第１事前報知対応画像Ｐ１）と第１セリフ予告演出の表示とが同時期に実施される場合がある。この場合には、遊技状態にかかわらず、操作促進画像ＳＳ１に付随して表示される発光エフェクトＨＥ１（図１５－２３１（Ｃ）、図１５－２３２（Ｃ）参照）や、該発光エフェクトＨＥ１に表示されるエフェクトであって操作促進画像ＳＳ１が発光しているように強調するエフェクト（図１５－２３１（Ｆ）、図１５－２３２（Ｆ）参照）の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５の一部に重複して表示される。
【４８６４】
　また、遊技者が操作促進画像ＳＳ１にもとづいてプッシュボタン３１Ｂを操作した後は、画像表示装置５の表示領域の上方から中央に向けてキャラクタ画像ＣＡ１の移動表示が実行されるが、該キャラクタ画像ＣＡ１も移動表示される過程で第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示される。
【４８６５】
　（事前報知と図柄揃い演出）
　図１５－２３３及び図１５－２３４に示すように、遊技状態が低ベース状態や高ベース状態である場合には、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２３３、図１５－２３４では第１事前報知対応画像Ｐ１）と図柄揃い演出の表示とが同時期に実施される場合がある。この場合は、遊技状態にかかわらず、「６６６」や「７７７」のように大当りの組み合わせで表示された飾り図柄の拡大表示中に飾り図柄の背後において表示される渦巻状の装飾エフェクトＳＥ６の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示された後、拡大表示された図柄自体の一部と第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５とが重複表示される（図１５－２３３（Ａ）～図１５－２３３（Ｃ）、図１５－２３４（Ａ）～図１５－２３４（Ｃ）参照）。更に、飾り図柄の通常の大きさまでの縮小表示が実行されると、各図柄を対象として拡大エフェクトＫＥ１２の表示が実行されるとともに、これら拡大エフェクトＫＥ１２の一部と第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５とが重複表示される。
【４８６６】

更に、低ベース状態における図柄揃い演出においては、拡大エフェクトＫＥ１２の表示終了後に、飾り図柄の上方にて「大当り」の文字が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示される（図１５－２３４（Ｉ）、図１５－２３４（Ｊ）参照）。

【４８６７】

（事前報知とファンファーレ演出）

図１５－２３５及び図１５－２３６に示すように、遊技状態が低ベース状態や高ベース状態でにおける可変表示で大当りとなった場合には、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２３５、図１５－２３６では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示とファンファーレ演出とが同時期に実施される場合がある。この場合は、画像表示装置５の表示領域の中央部において６ラウンドや１０ラウンド大当りである旨の表示（図１５－２３５であれば「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ１の表示、図１５－２３６であれば「ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！」の大当りタイトル画像ＢＧ２の表示）を構成する文字が順次表示領域の右方から移動表示されていく。大当りタイトル画像ＢＧ１、ＢＧ２を構成する文字が順次表示されていくことに伴って、図１５－２３５（Ｂ）～図１５－２３５（Ｇ）、図１５－２３６（Ｂ）～図１５－２３６（Ｇ）に示すように、表示領域中央の装飾エフェクトの表示態様が変化していき、これら装飾エフェクトの一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示される（図１５－２３５（Ｅ）～図１５－２３５（Ｇ）、図１５－２３６（Ｅ）～図１５－２３６（Ｇ）参照）。

【４８６８】

そして、全ての文字の移動表示が完了すると、装飾エフェクトの表示が終了し、６ラウンドや１０ラウンド大当りである旨の表示（大当りタイトル画像ＢＧ１、ＢＧ２）を対象として拡大エフェクトＫＥ１３が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ１３の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複表示される（図１５－２３５（Ｈ）、図１５－２３６（Ｈ）参照）。

【４８６９】

また、拡大エフェクトＫＥ１３の表示が終了した後は、図１５－２３５（Ｉ）及び図１５－２３６（Ｉ）に示すように、これら大当りタイトル画像ＢＧ１、ＢＧ２の周囲に滞在エフェクトとして星型のエフェクトが複数表示される。

【４８７０】

（事前報知と第１右打ち表示演出）

ファンファーレ演出が実行された後は、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２３７では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示と第１右打ち表示演出とが同時期に実施される場合がある。第１右打ち表示演出としては、図１５－２３７（Ａ）～図１５－２３７（Ｆ）に示すように、先ず、画像表示装置５の表示領域の中央部において、第１右打ち表示ＭＨ１として、右向き矢印の画像及び「右打ち！」等の遊技者に対して右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出すよう指示する画像が表示される。このとき、第１右打ち表示ＭＨ１の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される（図１５－２３７（Ｄ）参照）。

【４８７１】

更に、第１右打ち表示ＭＨ１を対象として装飾エフェクトＳＥ７Ｂが表示される。第１右打ち表示演出の終了後は、画像表示装置５の表示領域において、遊技者に対して遊技球を第２大入賞口に入賞させるように指示する旨の画像が表示される。尚、装飾エフェクトＳＥ７Ｂの一部は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される（図１５－２３７（Ｅ）参照）。

【４８７２】

（事前報知とエンディング演出）

制御された大当り遊技が終了した後は、画像表示装置５の表示領域の上部における事前

報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２３７では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示とエンディング演出とが同時期に実施される場合がある。尚、図１５－２３８では、大当りＡ、大当りＢの大当り遊技終了後のエンディング演出を例に説明する。

【４８７３】

エンディング演出としては、図１５－２３８（Ａ）～図１５－２３８（Ｆ）に示すように、画像表示装置５において、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」の文字等の制御される遊技状態を示す遊技状態報知画像ＹＨ１（大当りＣのエンディング演出では「シンプルＲＵＳＨ！突入」の遊技状態報知画像ＹＨ'）が表示される。具体的には、図１５－２３８（Ｂ）～図１５－２３８（Ｅ）に示すように、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ１８の一部が第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。そして、拡大エフェクトＫＥ１８の表示終了後は、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１の周囲に滞在エフェクトとして星型のエフェクトが複数表示される。尚、エンディング演出の終了後、画像表示装置５では、高確高ベース状態や低確高ベース状態に応じた背景画像が表示されている状態で第２特別図柄の可変表示にもとづく飾り図柄の可変表示が実行される（図１５－２３８（Ｆ）参照）。

【４８７４】

（警告報知とエンディング演出）

制御された大当り遊技が終了した後は、画像表示装置５の表示領域の上部において警告報知として警告報知対応画像Ｗの表示とエンディング演出とが同時期に実施される場合がある。

【４８７５】

先ず、図１５－２３９（Ａ）～図１５－２３９（Ｅ）に示すように、大当りＡや大当りＢの大当り遊技状態中に既にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達していることによって画像表示装置５の表示領域の上部に警告報知対応画像が表示されている場合、該大当り遊技が終了することで大当りＡ及び大当りＢ用のエンディング演出が実行される。該エンディング演出としては、図１５－２３８と同様に、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１を対象として拡大エフェクトＫＥ１８が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ１８の一部が警告報知対応画像Ｗと重複して表示される。そして、拡大エフェクトＫＥ１８の表示終了後は、「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１が表示された後、該画像表示装置５の表示領域全域に亘ってコンプリート機能作動対応画像Ｃが表示される。

【４８７６】

また、図１５－２３９（Ｇ）～図１５－２３９（Ｌ）に示すように、大当りＣの大当り遊技状態中に既にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達していることによって画像表示装置５の表示領域の上部に警告報知対応画像が表示されている場合、該大当り遊技が終了することで大当りＣ用のエンディング演出が実行される。該エンディング演出としては、「シンプルラッシュ　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１'が表示される。

【４８７７】

遊技状態報知画像ＹＨ１'は、画像表示装置５の表示領域全体で大きく表示が開始され、該画像表示装置５の中央部に向けて漸次縮小表示されていく。そして遊技状態報知画像ＹＨ１'が一定の大きさまで縮小表示されると、該遊技状態報知画像ＹＨ１'を対象として

拡大エフェクトＫＥ１８'が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ１８'の一部が警告報知対応画像Ｗと重複して表示される。そして、拡大エフェクトＫＥ１８'の表示終了後は、「シンプル　ＲＵＳＨ突入！！」等の遊技状態報知画像ＹＨ１'が表示された後、該画像表示装置５の表示領域全域に亘ってコンプリート機能作動対応画像Ｃが表示される。

【４８７８】

（事前報知と第１左打ち表示演出）

高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数（本特徴部２では１００回）の可変表示が実行された場合は、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２４０では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示と第１左打ち表示演出とが同時期に実施される場合がある。第１左打ち表示演出としては、図１５－２４０（Ａ）～図１５－２４０（Ｆ）に示すように、高ベース状態において大当り遊技状態に制御されることなく特定回数の可変表示が実行されると、該特定回数目の可変表示中において該可変表示の終了後に高ベース状態が終了して低ベース状態に制御される旨（図１５－２４０（Ｂ）に示す「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」の表示、若しくは、図示していないが「シンプル　ＲＵＳＨ終了」の表示）が表示される。そして、遊技状態が低ベース状態に制御されると、遊技状態が低ベース状態に制御される時点で記憶されていた第２特別図柄の保留記憶にもとづく可変表示（１～４回の第２特別図柄の可変表示）が実行される。

【４８７９】

このとき、図１５－２４０（Ｄ）～図１５－２４０（Ｆ）に示すように、画像表示装置５の表示領域の中央部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第１左打ち表示ＬＨ１が画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の中央部に表示される。

【４８８０】

尚、これら「ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ終了」や「シンプル　ＲＵＳＨ終了」の表示、第１左打ち表示ＬＨ１は、第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５とは重複して表示されることがない。

【４８８１】

（事前報知と第２左打ち表示演出）

低ベース状態において遊技者が遊技球を右遊技領域２Ｒに向けて打ち出した場合、該遊技球がゲートスイッチ２１にて検出されることで画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２４０では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示と第２左打ち表示演出とが同時期に実施される場合がある。第２左打ち表示演出としては、図１５－２４１（Ａ）～図１５－２４１（Ｄ）に示すように、画像表示装置５の表示領域外からの移動表示などのアニメーションやエフェクトを伴わずに１～２フレームかけて画像表示装置５の表示領域の右上部において、遊技者に対して遊技球を左遊技領域２Ｌに向けて打ち出すように指示する第２左打ち表示ＬＨ２が表示される。第２左打ち表示ＬＨ２は、左向き矢印ＬＹ２と該左向き矢印内の「左打ち」の表示とから構成されている。

【４８８２】

尚、該第２左打ち表示ＬＨ２としては、左向き矢印ＬＹ２の形状をした装飾エフェクトＳＥ１０が該左向き矢印ＬＹ２の移動表示に追随するように繰り返し一部重複して表示されるようになっているが、これら左向き矢印ＬＹ２や装飾絵f稀有とＳＥ１０は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示されることはない。

【４８８３】

（事前報知とデモ演出）

遊技が実行されていない状態においては、画像表示装置５の表示領域の上部における事前報知としての第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５（図１５－２４０

では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示とデモ演出としてのデモムービーの表示とが同時期に実施される場合がある。デモ演出としては、例えば図１５－２４２（Ｍ）～図１５－２４２（Ｘ）に示すように、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－２４２（Ｍ）～図１５－２４２（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００３ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－２４２（Ｏ）参照）。

【４８８４】

味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示００３ＳＧ５０１Ａ～００３ＳＧ５０１Ｄ、００３ＳＧ５１１Ａ～００３ＳＧ５１１Ｄについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

【４８８５】

尚、味方キャラクタ００３ＳＧ５００Ａ～００３ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００３ＳＧ５１０Ａ、文字表示００３ＳＧ５１１Ｃ、文字表示００３ＳＧ５１１Ｄは、画像表示装置５の表示領域において第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５よりも下方にて表示されるため、これら第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示されることはない。

【４８８６】

その後は、背景に装飾エフェクトＳＥ２１が表示されるとともに、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図１５－２４２（Ｐ）～図１５－２４２（Ｒ）参照）。また、このとき、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａを対象として、該機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。

【４８８７】

尚、装飾エフェクトＳＥ２１は画像表示装置５の表示領域の全面に亘って表示される画像であり、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａは装飾エフェクトＳＥ２１よりも僅かに小さい表示領域で表示される画像であるため、これら装飾エフェクトＳＥ２１及び機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの一部は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。また、装飾エフェクトＳＥ２２の一部も第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。

【４８８８】

次いで、「ＩＩ」なる文からなるサブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの右側（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示される（図１５－２４２（Ｓ）～図１５－２４２（Ｔ）参照）。尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂのフェードイン表示の完了タイミングにおいては、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂを対象として拡大エフェクトＫＥ２１が表示される。このとき、拡大エフェクトＫＥ２１の一部は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。

【４８８９】

更に、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２

０Ｃが、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して表示される（図１５－２４２（Ｕ）～図１５－２４２（Ｖ）参照）。

【４８９０】

このとき、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａの一部（正確には該機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａとともに表示されるエフェクト（図１５－２４２（Ｕ）参照の一部））は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。

【４８９１】

尚、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの移動表示の完了によって、機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃが画像表示装置５の表示領域の中央部において一体となって表示される。このとき、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃを対象として、これら機種メインタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ａ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｂ、機種サブタイトル名表示００３ＳＧ５２０Ｃの周囲において複数の略十字形の装飾エフェクトＳＥ２２が表示される。このとき、装飾エフェクトＳＥ２２の一部は第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５と重複して表示される。

【４８９２】

以降は、濃緑色の注意用背景表示００３ＳＧ３１１が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示００３ＳＧ３１２がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図１５－２４２（Ｗ）参照）。次いで、黒色の注意用背景表示００３ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００３ＳＧ３２２が表示される（図１５－２４２（Ｘ）参照）。尚、のめり込み防止表示００３ＳＧ３１２と事故防止表示００３ＳＧ３２２とを対象とした装飾エフェクトまたは拡大エフェクトは表示されないようになっている。

【４８９３】

（デモ演出中に始動入賞が発生した場合のコンプリート機能作動態様）

次に、デモ演出中に始動入賞が発生した場合におけるコンプリート機能作動態様について図１５－２４３～図１５－２４７にもとづいて説明する。尚、図１５－２４３～図１５－２４７では、特に断りがなければ画像表示装置５について１フレーム毎の表示の変遷について説明する。

【４８９４】

（デモ演出中の始動入賞で事前報知が開始される場合）

先ず、図１５－２４３（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が事前報知を実行する９００００の直前の値（図１５－２４３に示す例では８９９９９）であり、特別図柄は「はずれ」の態様で停止（特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成するＬＥＤがはずれを示す組み合わせで点灯）しており、演出表示灯１５２Ａ、１５２Ｂが点灯しておらず、画像表示装置５においてデモ演出が実行されている。つまり、図１５－２４３（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。

【４８９５】

この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによってコンプリート機能カウンタ値が９００００に達すると、図１５－２４３（Ｂ）～図１５－２４３（Ｃ）に示すように、先ず、特別図柄（図１５－２４３に示す例では第１特別図柄）の可変表示が開始される。次いで、図１５－２４４（Ｄ）～図１５－２４４（Ｆ）に示すように、演出表示灯（図１５－２４４に示す例では第１演出表示灯１５２Ａ）の点滅が開始される。

【４８９６】

更に、演出表示灯の点滅開始後は、画像表示装置５においてデモ演出の表示が終了し、背景画像や停止中の飾り図柄、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達したことに

もとづく第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が開始される。また、このとき、画像表示装置５の表示領域の左上部では小図柄の可変表示も開始され（図１５－２４４（Ｅ）参照）、画像表示装置５の表示領域の中央下部では特図保留記憶表示エリア５Ｕに当該始動入賞にもとづく保留表示が表示される。

【４８９７】

最後に各飾り図柄の一部として表示されているキャラクタのポーズが変化した後（図１５－２４４（Ｆ）参照）、これら飾り図柄の可変表示が開始される。またこのとき、特図保留記憶表示エリア５Ｕにて表示されていた保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆに向けてのシフト（移動表示）が開始される。以降の保留表示は、当該可変表示に対応するアクティブ表示として、可変表示終了までアクティブ表示エリア５Ｆに表示される。

【４８９８】

（デモ演出中の始動入賞で事前報知対応画像の態様が変化する場合）

先ず、図１５－２４５（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が事前報知対応画像の態様が変化する直前の値（図１５－２４５に示す例では第４事前報知対応画像Ｐ４が第５事前報知対応画像Ｐ５に変化する直前の９３９９９）であり、特別図柄は「はずれ」の態様で停止（特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成するＬＥＤがはずれを示す組み合わせで点灯）しており、演出表示灯１５２Ａ、１５２Ｂが点灯しておらず、画像表示装置５においてデモ演出が実行されているとともにコンプリート機能カウンタ値に応じた事前報知対応画像（図１５－２４５に示す例では第４事前報知対応画像Ｐ４）が表示されている。つまり、図１５－２４５（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。

【４８９９】

この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによってコンプリート機能カウンタ値が９４０００に達すると、図１５－２４５（Ｂ）～図１５－２４５（Ｃ）に示すように、先ず、特別図柄（図１５－２４５に示す例では第１特別図柄）の可変表示が開始される。次いで、図１５－２４６（Ｄ）～図１５－２４６（Ｆ）に示すように、演出表示灯（図１５－２４６に示す例では第１演出表示灯１５２Ａ）の点滅が開始される。

【４９００】

更に、演出表示灯の点滅開始後は、画像表示装置５においてデモ演出の表示が終了し、背景画像や停止中の飾り図柄、コンプリート機能カウンタ値が９４０００に達したことにもとづき第５事前報知対応画像Ｐ５の表示が開始される。また、このとき、画像表示装置５の表示領域の左上部では小図柄の可変表示も開始され（図１５－２４６（Ｅ）参照）、画像表示装置５の表示領域の中央下部では特図保留記憶表示エリア５Ｕに当該始動入賞にもとづく保留表示が表示される。

【４９０１】

最後に各飾り図柄の一部として表示されているキャラクタのポーズが変化した後（図１５－２４６（Ｆ）参照）、これら飾り図柄の可変表示が開始される。またこのとき、特図保留記憶表示エリア５Ｕにて表示されていた保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆに向けてのシフト（移動表示）が開始される。以降の保留表示は、当該可変表示に対応するアクティブ表示として、可変表示終了までアクティブ表示エリア５Ｆに表示される。

【４９０２】

（デモ演出中の始動入賞でコンプリート機能が作動する場合）

先ず、図１５－２４７（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が、コンプリート機能が作動する直前の値（図１５－２４７に示す例では９４９９９）であり、特別図柄は「はずれ」の態様で停止（特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂを構成するＬＥＤがはずれを示す組み合わせで点灯）しており、演出表示灯１５２Ａ、１５２Ｂが点灯しておらず、画像表示装置５においてデモ演出が実行されているとともにコンプリート機能カウンタ値に応じた事前報知対応画像（図１５－２４７に示す例では第５事前報知対応画像Ｐ５）が表示されている。つまり、図１５－２４７（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。

【４９０３】
この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによってコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達する、つまり、コンプリート機能が作動すると、図１５－２４７（Ｂ）～図１５－２４７（Ｃ）に示すように、特別図柄の可変表示や演出表示灯の点滅が開始されることなく、画像表示装置５の表示領域全域に亘ってコンプリート機能作動対応画像Ｃのフェードインを伴う表示が開始される。尚、このとき、画像表示装置５の表示領域における小図柄の可変表示も開始されない。更に、デモ演出の画像が切り替わることなくコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始されるため、飾り図柄の可変表示や保留表示、アクティブ表示の表示も行われない。
【４９０４】
以降は、コンプリート機能作動対応画像Ｃのフェードインが完了することで該コンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が電断まで維持される。
【４９０５】
（コンプリート機能に関する対応画像の表示変化について）
次に、コンプリート機能に関する対応画像の表示変化について説明する。
【４９０６】
（電断と事前報知対応画像）
【４９０７】
先ず、図１５－２４８（Ａ）～図１５－２４８（Ｅ）に示すように、新たな入賞の発生により演出制御用ＣＰＵ１２０が正常なコマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置５において事前報知対応画像（図１５－２４８に示す例では第１事前報知対応画像Ｐ１）の表示が開始される。このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、画像表示装置５の表示画面において電断から復旧中である旨の画像が表示される（図１５－２４８（Ｄ）参照）。尚、電断から復旧中である旨の画像が表示中である期間は、電断発生時に実行されていた特別図柄の可変表示が実行される。
【４９０８】
そして、特別図柄の可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄や背景画像が表示される。尚、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は電断時に事前報知対応画像が表示中である旨のデータをバックアップしないことから、電断からの復旧後の画像表示装置５の表示領域には事前報知対応画像は表示されない（図１５－２４８（Ｅ）参照）。
【４９０９】
一方で、図１５－２４９（Ａ）～図１５－２４９（Ｅ）に示すように、新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９００００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、画像表示装置５において事前報知対応画像（図１５－２４９に示す例では第１事前報知対応画像Ｐ１）が表示される場合がある。
【４９１０】
このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、画像表示装置５の表示画面において電断から復旧中である旨の画像が表示される（図１５－２４９（Ｄ）参照）。尚、電断から復旧中である旨の画像が表示中である期間は、電断発生時に実行されていた特別図柄の可変表示が実行される。
【４９１１】
そして、特別図柄の可変表示が終了すると、画像表示装置５において飾り図柄や背景画像が表示される。尚、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０は電断時に事前報知対応画像が表示中である旨のデータをバックアップしないことから、電断からの復旧後

の画像表示装置５の表示領域には事前報知対応画像は表示されない（図１５－２４９（Ｅ）参照）。
【４９１２】
（コンプリート機能カウンタ値の減少による事前報知対応画像の非表示）
前述したように、コンプリート機能作動カウンタ値が一旦９００００に達した場合は、画像表示装置５の表示領域において第１事前報知対応画像Ｐ１の表示が開始されるが、該第１事前報知対応画像Ｐ１は、コンプリート機能カウンタ値が８７９９９を下回ることで非表示となる画像である（図１５－２５０（Ａ）～図１５－２５０（Ｄ）参照）。
【４９１３】
一方で、図１５－２５１（Ａ）～図１５－２５１（Ｄ）に示すように、新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９００００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、画像表示装置５において事前報知対応画像（図１５－２４９に示す例では第１事前報知対応画像Ｐ１）が表示される場合がある。
【４９１４】
この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球が新たに入賞口に入賞すること、あるいは遊技球がアウトスイッチで検出されたことにもとづくＭＹ状態指定コマンドやコンプリート機能制御指定コマンドを受信すると、該受信したコマンドが事前報知対応画像を非表示とすることに対応するコマンドであるか否か（例えば、受信したＭＹ状態指定コマンドが第１～第８８ＭＹ状態指定コマンドであるか否か）を判定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したコマンドが事前報知対応画像を非表示とすることに対応するコマンドであると判定した場合、画像表示装置５の表示領域における事前報知対応画像が非表示となる（図１５－２５１（Ｃ）及び図１５－２５１（Ｄ）参照）。
【４９１５】
（電断と警告報知対応画像）
図１５－２５２（Ａ）～図１５－２５２（Ｄ）に示すように、新たな入賞の発生により演出制御用ＣＰＵ１２０が正常なコマンドを受信したことにもとづいて画像表示装置５において警告報知対応画像Ｗの表示が開始される。このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、画像表示装置５の表示画面において電断から復旧中である旨の画像が表示される（図１５－２５２（Ｃ）参照）。尚、電断から復旧中である旨の画像が表示中である期間は、電断発生時に実行されていた大当り遊技状態におけるラウンド遊技が実行される。
【４９１６】
そして、次のラウンド遊技が開始されると、画像表示装置５において大当り遊技に応じた背景画像やラウンド数等が表示される。尚、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされる一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値はバックアップされていたものがセットされるとともに、該コンプリート機能作動管理バッファ値が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知されるので、電断からの復旧後の画像表示装置５の表示領域には警告報知対応画像Ｗが表示される（図１５－２５２（Ｄ）参照）。
【４９１７】
一方で、図１５－２５２（Ｅ）～図１５－２５２（Ｆ）に示すように、新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９５０００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、画像表示装置５において警告報知対応画像Ｗが表示される場合がある。
【４９１８】
このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、画像表示装置５の表示画面において電断から復旧中である旨の画像が表示される（図１５－２５２（Ｄ）参

照）。尚、電断から復旧中である旨の画像が表示中である期間は、電断発生時に実行されていた大当り遊技状態におけるラウンド遊技が実行される。

【４９１９】

そして、次のラウンド遊技が開始されると、画像表示装置５において大当り遊技に応じた背景画像やラウンド数等が表示される。尚、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされる一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値はバックアップされていたものがセットされるとともに、該コンプリート機能作動管理バッファ値が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知されるので、電断からの復旧後の画像表示装置５の表示領域には警告報知対応画像Ｗが表示されない（図１５－２５２（Ｆ）参照）。

【４９２０】

尚、コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達したことにより画像表示装置５において警告報知対応画像Ｗの表示が開始された場合は、新たな入賞が発生したとしても大当り遊技終了までは該警告報知対応画像Ｗが非表示となることはないが（図１５－２５３（Ａ）～図１５－２５３（Ｃ）参照）、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信したことにもとづく警告報知対応画像Ｗについては、新たな入賞の発生によって演出制御用ＣＰＵ１２０が警告報知対応画像Ｗの表示を行うことに対応しないコマンド（例えば、第１～第９５ＭＹ状態指定コマンドや第１～第２コンプリート機能制御指定コマンド）を受信したことにもとづいて非表示となる（図１５－２５３（Ｄ）～図１５－２５３（Ｆ）参照）。

【４９２１】

（電断とコンプリート機能作動対応画像）

図１５－２５４（Ａ）～図１５－２５４（Ｆ）に示すように、大当り遊技中に新たな入賞の発生によりコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、画像表示装置５において第５事前報知対応画像Ｐ５に代えて警告報知対応画像Ｗの表示が開始される。この状態で大当り遊技が終了した場合は、該大当り遊技終了のタイミングで画像表示装置５においてコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始される。

【４９２２】

このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされる一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値はバックアップされていたものがセットされるとともに、該コンプリート機能作動管理バッファ値が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知されるので、画像表示装置５には再度コンプリート機能作動対応画像Ｃが表示される。

【４９２３】

一方で、図１５－２５５（Ａ）～図１５－２５５（Ａ）に示すように、大当り遊技中に新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９５０００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、画像表示装置５において警告報知対応画像Ｗが表示される場合がある。

【４９２４】

このとき、パチンコ遊技機１に電断が発生した後に改めて該パチンコ遊技機１に電源が投入される（パチンコ遊技機１がホットスタートにより起動する）と、パチンコ遊技機１に電源が投入されたタイミングにおいてコンプリート機能カウンタ値はクリアされる一方で、コンプリート機能作動管理バッファ値はバックアップされていたものがセットされるとともに、該コンプリート機能作動管理バッファ値が演出制御用ＣＰＵ１２０に通知されるので、画像表示装置５においては警告報知対応画像Ｗが表示されず、そもそもコンプリート機能が作動していないことから、遊技状態に応じた背景画像及び飾り図柄が表示される。

【４９２５】

（コンプリート機能カウンタ値の増減によるコンプリート機能作動対応画像の非表示（

変形例））
本特徴部２では、コンプリート機能カウンタ値はコンプリート機能が作動するしきい値である９５０００が上限であり、コンプリート機能カウンタ値は該９５０００を超えて増加しない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、コンプリート機能カウンタ値は、９５０００を超えて増加可能としてもよい。
【４９２６】
このような場合は、変形例として図１５－２５６（Ａ）～図１５－２５６（Ｆ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が一旦９５０００を超えた場合は、遊技球が各スイッチで検出されることによってコンプリート機能カウンタ値は増減する一方で、コンプリート機能の作動が解除されることがないことから、画像表示装置５におけるコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示を維持すればよい。
【４９２７】
一方で、図１５－２５７（Ａ）～図１５－２５７（Ｄ）に示すように、新たな入賞の発生によりコンプリート機能作動カウンタ値が９５０００に達していない場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が静電気等の外部要因により誤ったコマンドを受信した場合は、大当り遊技終了タイミングで画像表示装置５においてコンプリート機能作動対応画像が表示される場合がある。
【４９２８】
この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技球が各スイッチにて検出されたことにもとづくコマンド（例えば、ＭＹ状態指定コマンドやコンプリート機能制御指定コマンド）を受信し、該受信したコマンドがコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示に対応しないコマンドであるか否か（例えば、受信したＭＹ状態指定コマンドが第１～第９５ＭＹ状態指定コマンドであるか否か）を判定する。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したコマンドがコンプリート機能作動対応画像を表示しないことに対応するコマンドであると判定した場合、画像表示装置５の表示領域におけるコンプリート機能作動対応画像Ｃを非表示とすればよい（図１５－２５７（Ｅ）参照）。
【４９２９】
（事前報知対応音と事前報知対応光（変形例））
また、本特徴部２では、事前報知として画像表示装置５において第１事前報知対応画像Ｐ１～第５事前報知対応画像Ｐ５を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、事前報知としては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから該事前報知に対応する事前報知対応音を出力してもよく、また、遊技効果ランプ９から該事前報知に対応する事前報知対応光を出力してもよい。
【４９３０】
尚、事前報知としてこれら事前報知対応音や事前報知対応光を出力する場合は、図１５－２５８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達してから１回目の割込みで事前報知対応音の出力を開始し、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達してから３回目の割込みで事前報知対応光の出力を開始し、コンプリート機能カウンタ値が９００００に達してから５回目の割込みで事前報知対応画像の表示を開始すればよい。
【４９３１】
（入賞時フラッシュ演出（変形例））
また、本特徴部２では、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出として第１セリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出としては、始動入賞の発生にもとづいて遊技効果ランプ９を一定のパターンで点灯させる入賞時フラッシュ演出を実行可能としてもよい。
【４９３２】
このような入賞時フラッシュ演出を実行可能とする場合は、例えば、図１５－２５９に示すように、図１５－２９の演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０が

ステップＳ１６０～ステップＳ１６５の処理に加えて、入賞時フラッシュ演出の実行の有無を決定する入賞時フラッシュ演出処理（ステップＳ１６６）を実行すればよい。

【４９３３】

図１５－２６０に示すように、入賞時フラッシュ演出処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、ＣＰＵ１０３から始動入賞時の入賞時判定結果を示す表示結果指定コマンド及び変動カテゴリコマンドにもとづいて発生した始動入賞にもとづく可変表示結果及び変動パターンの種別を特定し、これら可変表示結果と変動パターンとから入賞時フラッシュ演出の実行の有無を決定すればよい。

【４９３４】

例えば、図１５－２６０に示す例では、可変表示結果が大当りである場合は７０％の割合で入賞時フラッシュ演出の実行を決定する一方で３０％の割合で入賞時フラッシュ演出の非実行を決定し、可変表示結果がはずれ且つ変動パターンの種別が非リーチやノーマルリーチ（その他）である場合は０％の割合で入賞時フラッシュ演出の実行を決定する一方で１００％の割合で入賞時フラッシュ演出の非実行を決定し、可変表示結果がはずれ且つ変動パターンの種別がスーパーリーチである場合は１０％の割合で入賞時フラッシュ演出の実行を決定する一方で９０％の割合で入賞時フラッシュ演出の非実行を決定する。

【４９３５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合は、遊技効果ランプ９を入賞時フラッシュ演出に対応するパターンで点灯させるためのプロセスデータをセットすることで当該始動入賞の可変表示開始時或いは当該始動入賞の可変表示中の特定のタイミングまで遊技効果ランプ９を発光（点灯）させればよい。

【４９３６】

尚、このように入賞時発光演出を実行可能とする場合は、始動入賞の発生にもとづいて事前報知と入賞時発光演出の両方が開始されるときや、事前報知対応画像の更新と入賞時発光演出の両方が実行されるときがある。以下、本変形例では、デモ演出の実行中の始動入賞にもとづいて事前報知と入賞時発光演出の両方が開始される場合について説明する。

【４９３７】

（始動入賞にもとづいて事前報知と入賞時発光演出が開始される場合）

先ず、図１５－２６１（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が事前報知を実行する９００００の直前の値（図１５－２６１に示す例では８９９９９）であり、画像表示装置５においてデモ演出が実行されている。つまり、図１５－２６１（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。この時点では、デモ演出対応音の出力用プロセスデータがセットされていることにより、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはデモ演出対応音が出力されており、デモ演出対応光の出力用プロセスデータがセットされていることにより遊技効果ランプ９からはデモ演出対応光が出力されている。

【４９３８】

この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによって入賞時発光演出の実行が決定されるとともにコンプリート機能カウンタ値が９００００に達すると、図１５－２６１（Ｂ）～図１５－２６１（Ｃ）に示すように、先ず、入賞時フラッシュ演出対応音の出力用プロセスデータがセットされることによってスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力音が入賞時フラッシュ演出対応音に切り替わる。

【４９３９】

次に、入賞時フラッシュ演出対応音の出力開始から演出制御用ＣＰＵ１２０の２割込み後のタイミングで入賞時フラッシュ演出対応光の出力用プロセスデータがセットされることによって遊技効果ランプ９からの出力光が入賞時フラッシュ演出対応光に切り替わる。また、このタイミングで事前報知対応音の出力用プロセスデータがセットされることによってスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力音が事前報知対応音に切り替わる。

【４９４０】

そして、図１５－２６２（Ｄ）に示すように、遊技効果ランプ９の出力光が入賞時フラッシュ演出対応光に切り替わってから更に演出制御用ＣＰＵ１２０の２割込み後には、更

に事前報知対応光の出力用プロセスデータがセットされることによって遊技効果ランプ９からの出力光が事前報知対応光に切り替わる。以降は、図１５－２６２（Ｅ）～図１５－２６２（Ｆ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから事前報知対応音、遊技効果ランプ９から事前報知対応光のそれぞれ出力されている状態で画像表示装置５において飾り図柄や遊技状態に応じた背景画像、第１事前報知対応画像Ｐ１の表示や小図柄の可変表示が開始された後、飾り図柄の可変表示の開始、保留表示のアクティブ表示領域５Ｆに向けてのシフト等が実行される。

【４９４１】

（始動入賞にもとづいて事前報知対応画像の更新と入賞時発光演出とが実行される場合）

先ず、図１５－２６３（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が第４事前報知対応画像Ｐ４から第５事前報知対応画像Ｐ５に更新される直前の値（図１５－２６１に示す例では９３９９９）であり、画像表示装置５においてデモ演出が実行されている。つまり、図１５－２６３（Ａ）に示す時点では特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行されていない。この時点では、デモ演出対応音の出力用プロセスデータがセットされていることにより、スピーカ８Ｌ、８Ｒからはデモ演出対応音が出力されており、デモ演出対応光の出力用プロセスデータがセットされていることにより遊技効果ランプ９からはデモ演出対応光が出力されている。

【４９４２】

この状態でいずれかの始動入賞口に遊技球が入賞することによって入賞時発光演出の実行が決定されるとともにコンプリート機能カウンタ値が９４０００に達すると、図１５－２６３（Ｂ）～図１５－２６３（Ｃ）に示すように、先ず、入賞時フラッシュ演出対応音の出力用プロセスデータがセットされることによってスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力音が入賞時フラッシュ演出対応音に切り替わる。

【４９４３】

次に、入賞時フラッシュ演出対応音の出力開始から演出制御用ＣＰＵ１２０の２割込み後のタイミングで入賞時フラッシュ演出対応光の出力用プロセスデータがセットされることによって遊技効果ランプ９からの出力光が入賞時フラッシュ演出対応光に切り替わる。また、このタイミングで事前報知対応音の出力用プロセスデータがセットされることによってスピーカ８Ｌ、８Ｒからの出力音が事前報知対応音に切り替わる。

【４９４４】

そして、図１５－２６４（Ｄ）に示すように、遊技効果ランプ９の出力光が入賞時フラッシュ演出対応光に切り替わってから更に演出制御用ＣＰＵ１２０の２割込み後には、更に事前報知対応光の出力用プロセスデータがセットされることによって遊技効果ランプ９からの出力光が事前報知対応光に切り替わる。以降は、図１５－２６４（Ｅ）～図１５－２６４（Ｆ）に示すように、スピーカ８Ｌ、８Ｒから事前報知対応音、遊技効果ランプ９から事前報知対応光のそれぞれ出力されている状態で画像表示装置５において飾り図柄や遊技状態に応じた背景画像、第４事前報知対応画像ｐ４から第５事前報知対応画像Ｐ５への更新表示や小図柄の可変表示が開始された後、飾り図柄の可変表示の開始、保留表示のアクティブ表示領域５Ｆに向けてのシフト等が実行される。

【４９４５】

（大当り種別毎のコンプリート機能作動に伴うエンディング演出実行期間（変形例））

また、本特徴部２では、大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、大当り遊技終了タイミングでコンプリート機能が作動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図１５－２６５（Ａ）及び図１５－２６５（Ｂ）に示すように、大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、該大当り遊技の最後のラウンド遊技が終了したタイミングから大当り遊技の終了タイミングまでのエンディング演出期間を異ならせてもよい。

【４９４６】

特に、主に初当り時に実行される大当りＡや大当りＢの大当り遊技中にコンプリート機

能カウンタ値が９５０００に達した場合は、これら大当りＡや大当りＢのエンディング演出期間をＥ１とする一方で、主に連荘時に実行される大当りＣの大当り遊技中にコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、大当りＣの絵品ディング演出期間を大当りＡや大当りＢのエンディング演出期間であるＥ１よりも長期間であるＥ２とすることで、連荘中にコンプリート機能が作動することに応じたエンディング演出の期間を確保してもよい。

【４９４７】

（コンプリート機能作動報知と可動体演出）

また、本特徴部２では、可変表示中に当該可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出として第１セリフ予告演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中に当該可変表示にもとづいて大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出として、可動体３２を動作させる可動体演出を実行可能としてもよい。

【４９４８】

尚、このように可動体演出を実行可能とする場合は、可動体演出の実行中に遊技球がいずれかの入賞口に入賞することにもとづいてコンプリート機能が作動するときがある。以下、本変形例では、可動体演出の実行中の入賞にもとづいてコンプリート機能が作動する場合について説明する。

【４９４９】

先ず、図１５－２６６（Ａ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が、コンプリート機能が作動する９５０００の直前の値（図１５－２６６に示す例では９４９９９）であり、画像表示装置５において飾り図柄の可変表示が実行されている。また、この時点では、変動パターンや遊技状態に応じた可変表示対応光の出力用プロセスデータがセットされていることにより遊技効果ランプ９からは可変表示対応光が出力されている。

【４９５０】

この状態で可動体演出の開始タイミングとなると、図１５－２６６（Ｂ）～図１５－２６６（Ｃ）に示すように、可動体３２が画像表示装置５の上方位置である待機位置から該画像表示装置５の正面位置である演出位置に向けて移動（落下）を開始する。このとき、可動体演出に応じた可動体演出対応光の出力用プロセスデータがセットされることにより遊技効果ランプ９からの出力光が可動体演出対応光に切り替わる。

【４９５１】

そして、図１５－２６７（Ｄ）～図１５－２６７（Ｆ）に示すように、可動体３２が演出位置に配置されている状態（可動体演出実行中）でいずれかの入賞口に遊技球が入賞することによってコンプリート機能カウンタ値が９５０００に達すると、コンプリート機能作動対応光の出力用プロセスデータがセットされることにより遊技効果ランプ９からの出力光がコンプリート機能作動対応光に切り替わる。そして、画像表示装置５においてコンプリート機能作動対応画像Ｃの表示が開始される。

【４９５２】

このとき、遊技効果ランプ９は、コンプリート機能作動対応光として、可動体演出対応光の輝度Ｎ１よりも高輝度であるＮ２で発光することで、遊技者に対してコンプリート機能が作動したことをわかり易く報知することができる。

【４９５３】

尚、図１５－２６７（Ｅ）及び図１５－２６７（Ｆ）に示すように、コンプリート機能カウンタ値が９５０００に達した場合は、可動体演出の実行期間中であっても可動体３２の演出位置から待機位置への移動（上昇）が実行される。このため、遊技者は可動体３２に遮られることなくコンプリート機能作動対応画像Ｃを認識することができる。

【４９５４】

また、本件例では、可動体演出の実行中にコンプリート機能が作動した場合は、可動体３２を演出位置から待機位置に移動させることでコンプリート機能作動対応画像Ｃの視認性が低下してしまうことを防ぐ形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではな

く、コンプリート機能カウンタ値が一定値（例えば、第１事前報知対応画像Ｐ１の表示を開始する９００００）以上である場合は、可変表示中における可動体演出を実行しないようにしてもよい。

【４９５５】

（用語解説）

以下に本実施例の特徴Ｈ１～Ｈ１０３や特徴部１、２にて用いた用語を解説する。

フォントとは、共通のデザインのひと揃いの文字、書体と同義、統一された書体の文字のセットのことを指す。

フェードイン表示とは、透過率を低下させながら画像を表示していくことであり、表示させたい透過率（例えば０％や１０％）に複数フレームかけて段階的に表示することを指す。表示されていない状態（透過率１００％）から１フレームで表示させたい透過率にする表示手法はカットイン表示と言い、フェードインとは逆の表示手法である。

フェードアウト表示とは、透過率を上昇させながら画像を非表示としていくことであり、透過率１００％に複数フレームかけて段階的にすることを指す。透過率０％から１フレームで非表示にする表示手法はカットアウト表示と言い、フェードアウトとは逆の表示手法である。

輝度データとは、演出効果ランプ１つ１つに対して、設定されるデータであり、ＲＧＢの発光素子それぞれに対して、どのくらいの電力を与えるかを示す値と該輝度データを何ｍｓ用いるかの時間値により構成される。電力を与えるかを示す値はＦ～０の１６段階で設定される。

輝度データテーブルとは、１の輝度データまたは複数の輝度データにより構成され、輝度データを何ｍｓ使い続けるかが設定される。１の輝度データがさまざまなシーンで用いられる場合や複数の輝度データをシナリオとして設定する場合に、テーブルとして用いることで、容量が削減できる、データ構造がまとまりデータが煩雑化しないといった効果を奏する。

共通の態様で事前報知を行うとは、それぞれの状況で、事前報知を行われる場合、表示される事前報知対応画像が共通であり、事前報知対応画像の表示方法（フェードインを用いての表示）も共通であることを指す。

エフェクト表示とは、主に対象のオブジェクトを強調するための表示である、対象のオブジェクト画像自体に加工をするものでも、対象のオブジェクト画像自体には加工せず、別のエフェクト画像を用意するものでもよい。

出現エフェクト表示、滞在エフェクト表示とは、特定のオブジェクトを表示する場合に、位置を移動させるように表示する、またはサイズを変化させるように表示する、といった場合に、位置を移動させるように表示する場合であれば定位置に表示される、サイズを変化させるように表示する場合であれば定サイズで表示されることを表示の完了とし、表示が開始されてから表示の完了までの期間を出現期間、表示の完了後の期間を滞在期間としたときに、出現期間に表示されるエフェクトを出現エフェクト、滞在期間に表示されるエフェクトを滞在エフェクトと称する。表示の完了は、特定のオブジェクトを認識できるようにする点を重視するため、定位置に位置したタイミングで表示されるエフェクト（拡大エフェクト等）は出現エフェクトに分類する。出現エフェクトは、出現期間において特定のオブジェクトの認識を妨げるように表示されるほうが好ましく、滞在エフェクトは、滞在期間において特定のオブジェクトの認識を妨げないように表示されるほうが好ましい。特定のオブジェクトを認識させるのは表示の完了以降とする設計思想であるため、出現エフェクトは特定のオブジェクトが表示されていることを強調できるように設計し、滞在エフェクトは特定のオブジェクトに注目させつつも特定オブジェクトの認識を阻害しないようにするほうが良い。

有利状態名称オブジェクト：大当りタイトル画像（ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ！！、ＳＰＥＣＩＡＬ　ＢＯＮＵＳ！！）

特別状態名称オブジェクト：遊技状態報知画像（ＢＡＴＴＬＥ　ＲＵＳＨ突入！！、シンプル　ＲＵＳＨ突入！！）

機種名称オブジェクト：機種メインタイトル名表示（ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ）、機種サブタイトル名表示（全員集結Ｖｅｒ．）
移動開始位置：保留１に対応する表示位置（図１５－２４４の液晶下部の左から２個目の四角の領域）、または当該変動に対応する表示位置の上方等
当該変動対応位置：液晶中央下部に備えられたアイコン表示位置（アクティブ表示位置、保０表示位置とも呼ぶ、図１５－２４４の液晶下部の中央の資格の領域）
遊技媒体とは、物理的に遊技に用いられるものを指す。球やメダルが相当する。
遊技価値とは、遊技媒体や電子的に記憶される持ち球や持ちメダルのことを指す。球やメダル、持ち球、持ちメダル、クレジットが相当する。
用語の用いられ方の例として、遊技者に与えられた遊技価値（持ち球データ）を用いて、遊技媒体（遊技球）を発射し、遊技媒体が入賞口を通過することで、遊技価値が与えられる。

【４９５６】
（各特徴の関連性）
ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【４９５７】
（特徴Ａと特徴Ｈの関係）
特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｈは、コンプリート機能について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ａおよび特徴Ｈの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【４９５８】
（特徴Ａと特徴Ｈの関係）
（一連の遊技の流れ）
特徴Ａおよび特徴Ｈの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、大当りとなり、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方を行い、コンプリート機能に関連する制御を行う場合には、特徴Ｈにおけるコンプリート機能に関連する制御や見せ方を行うことにより、一連の流れを見せるものとなる。
具体的には、大当りした後、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。その後、例えば大当たり中以外や大当たり中にコンプリート機能に関連する制御を行う場合には、図１５－１３４～図１５－２６８に示される制御や見せ方を用いるようにする。
（効果）特徴Ａおよび特徴Ｈの双方の特徴を備えることで、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うとともに、コンプリート機能に関連する報知に関しても好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【４９５９】
（特徴Ａと特徴Ｈの関係）
（異なるファンファーレ演出とコンプリート機能に関する制御の関係）
図８－６０に示されるように、大当りＡと大当りＢといった異なるＥＤ演出を実行する。これら大当りのＥＤ演出の終了後に、コンプリート機能が作動する際には、大当りの種類に関わらず、共通の報知を行うことで、コンプリート機能を報知するように設計されている。このように設計されていることでコンプリート機能の作動を安定的に報知することができる。

【４９６０】

（特徴Ｂと特徴Ｈの関係）
　特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｈは、コンプリート機能について、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｂおよび特徴Ｈの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【４９６１】
（特徴Ｂと特徴Ｈの関係）
（一連の遊技の流れ）
　特徴Ｂおよび特徴Ｈの双方の特徴を備える遊技機における遊技の流れとしては、大当りまたは、はずれとなる変動において、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを用いた変動を行い、コンプリート機能に関連する制御を行う場合には、特徴Ｈにおけるコンプリート機能に関連する制御や見せ方を行うことにより、一連の流れを見せるものとなる。
　具体的には、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトを用いて表現される変動を用いるようにする。その後、例えば大当たり中以外や大当たり中にコンプリート機能に関連する制御を行う場合には、図１５－１３４～図１５－２６８に示される制御や見せ方を用いるようにする。
（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｈの双方の特徴を備えることで、変動中に用いられるオブジェクトに対してエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めることができ、コンプリート機能に関連する報知に関しても好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【４９６２】
（特徴Ｆと特徴Ｈの関係）
　特徴Ｆは、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｈは、コンプリート機能について、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｆおよび特徴Ｈの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【４９６３】
（特徴Ｆと特徴Ｈの関係）
（一連の遊技の流れ）
　特徴Ｆおよび特徴Ｈの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、大当たり中に玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴Ｆを備えた遊技機において、コンプリート機能に関連する制御を行う場合には、特徴Ｈにおけるコンプリート機能に関連する制御や見せ方を行うものとなる。
　具体的には、大当たり中に例えば球が詰まることによってエラーとして満タンエラーが発生し、球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合に、図１３－２２～図１３－６９のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない遊技機において、例えば大当たり中以外や大当たり中にコンプリート機能に関連する制御を行う場合には、図１５－１３４～図１５－２６８に示される制御や見せ方を用いるようにする。
　（効果）特徴Ｆおよび特徴Ｈの双方の特徴を備えることで、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るとともに、コンプリート機能に関連する報知に関して好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【４９６４】
（特徴Ｆと特徴Ｈの関係）
（コンプリート機能が作動した後について）

コンプリート機能が作動した後、電源断およびＲＡＭクリアスイッチ押下を伴う電源投入がされることにより、コンプリート機能の作動が解除される（初期化処理によりコンプリート機能作動管理バッファ値がクリアされることによるもの）。よってコンプリート機能を搭載する遊技機においては、搭載しない遊技機よりもドア枠の開放機会が増えることになるため、特徴Ｆのような設計思想が重要となる。

【４９６５】

（特徴Ｇと特徴Ｈの関係）

特徴Ｇは、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｈは、コンプリート機能について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｇおよび特徴Ｈの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【４９６６】

（特徴Ｇと特徴Ｈの関係）

（一連の遊技の流れ）

特徴Ｇおよび特徴Ｈの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、変動中に歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴Ｇを備え、コンプリート機能に関連する制御を行う場合には、特徴Ｈにおけるコンプリート機能に関連する制御や見せ方を行うことにより、一連の流れを見せるものとなる。

具体的には、変動が行われ、図１４－３５～図１４－１３０に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲と、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音や演出を、図１４－３５～図１４－１３０に示されるような関係性となるように制御し、例えば大当たり中以外や大当たり中にコンプリート機能に関連する制御を行う場合には、図１５－１３４～図１５－２６８に示される制御や見せ方を用いるようにする。

（効果）特徴Ｇおよび特徴Ｈの双方の特徴を備えることで、変動中の楽曲の出力制御による興趣を向上させることができるとともに、コンプリート機能に関連する報知に関して好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができ、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【４９６７】

（特徴Ｇと特徴Ｈの関係）

（コンプリート機能作動対応音との関係）

コンプリート機能が作動した場合、コンプリート機能作動対応音（例えば「コンプリート機能が作動しました」といった音声）が流れるが、それ以外の楽曲（インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲）は流れないように設計されている。図１４－６５～図１４－６７に記載されている音声や楽曲のデータが用いられる種々の場面において、コンプリート機能が作動した場合、図１４－６５～図１４－６７に記載されている音声や楽曲のデータよりも優先して「コンプリート機能が作動しました」といった音声が出力されるように設計されている。このように設計することで、コンプリート機能が作動したことを煽っていると勘違いされることを防止することができる。

【４９６８】

（特徴Ｇと特徴Ｈの関係）

（事前報知対応音、作動警告報知対応音との関係）

事前報知の開始時および作動警告報知の開始時にそれぞれに対応する音（例えば電子音または事前報知が開始されました、作動警告が開始されましたといった音声）が出力されるようにしてもよく、その際に、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲が流れている場合、その楽曲よりも優先して出力するようにするほうが好ましい。

【４９６９】
（性能表示モニタについて）
（事前報知と性能表示モニタの関係）
図１５－１４０（Ａ）に示されるように、性能表示モニタによりベース値が表示される。通常状態において、性能表示モニタに表示されるベースの更新が行われるが、ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３の数値がいずれであっても、事前報知が行われる仕様となっている。例１として、ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３のいずれにおいても上限である「９９」（９９％または、１００％以上であることを示す、１００％以上である場合は「９９」を点滅で表示させる仕様となっている）が表示されていても事前報知が行われる。このように設計することで、通常状態のベースが異常である（通常状態でベースが「９９」となるのはほぼ球が減っていないまたは増えていることとなるため異常である）ことに起因して、遊技者が遊技球を獲得していることが把握可能となる。例２として、ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３のいずれにおいても「３０」が表示されていても事前報知が行われる。このように設計することで、通常状態のベースは正常であり、設計した通りの遊技性で遊技者が遊技球を獲得していることが把握可能となる。このように、性能表示モニタに表示されるベースがいずれの値であっても事前報知が実行されることで、好適な遊技環境を提供することができる。
【４９７０】
（性能表示モニタについて）
（作動警告報知と性能表示モニタの関係）
図１５－１４０（Ａ）に示されるように、性能表示モニタによりベース値が表示される。通常状態において、性能表示モニタに表示されるベースの更新が行われるが、ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３の数値がいずれであっても、作動警告報知が行われる仕様となっている。例１として、ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３のいずれにおいても上限である「９９」（９９％または、１００％以上であることを示す、１００％以上である場合は「９９」を点滅で表示させる仕様となっている）が表示されていても事前報知が行われる。このように設計することで、通常状態のベースが異常である（通常状態でベースが「９９」となるのはほぼ球が減っていないまたは増えていることとなるため異常である）ことに起因して、遊技者が遊技球を獲得していることが把握可能となる。例２として、ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３のいずれにおいても「３０」が表示されていても作動警告報知が行われる。このように設計することで、通常状態のベースは正常であり、設計した通りの遊技性で遊技者が遊技球を獲得していることが把握可能となる。このように、性能表示モニタに表示されるベースがいずれの値であっても作動警告報知が実行されることで、好適な遊技環境を提供することができる。
【４９７１】
（性能表示モニタについて）
（コンプリート機能の作動と性能表示モニタの関係）
図１５－１４０（Ａ）に示されるように、性能表示モニタによりベース値が表示される。通常状態において、性能表示モニタに表示されるベースの更新が行われるが、ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３の数値がいずれであっても、コンプリート機能の作動の報知が行われる仕様となっている。例１として、ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３のいずれにおいても上限である「９９」（９９％または、１００％以上であることを示す、１００％以上である場合は「９９」を点滅で表示させる仕様となっている）が表示されていても事前報知が行われる。このように設計することで、通常状態のベースが異常である（通常状態でベースが「９９」となるのはほぼ球が減っていないまたは増えていることとなるため異常である）ことに起因して、遊技者が遊技球を獲得していることが把握可能となる。例２として、ベースＬ、ベース１、ベース２、ベース３のいずれにおいても「３０」が表示されていてもコンプリート機能の作動の報知が行われる。このように設計することで、通常状態のベースは正常であり、設計した通りの遊技性で遊技者が遊技球を獲得していることが把握可能となる。このように、性能表示モニタに表示されるベースがい

ずれの値であってもコンプリート機能の作動の報知が実行されることで、好適な遊技環境を提供することができる。

【４９７２】

（作動警告報知が行われているときの電断）

図１５－２５２の詳細図として、図１５－２６９を説明する。大当り遊技状態の６ラウンド目であり、コンプリート機能カウンタ値が９４９８６であり、事前報知が行われているといった状況（図１５－２６９（Ａ））から大入賞口に入球することにより、コンプリート機能カウンタ値が９５０００となり、事前報知が終了し、作動警告報知に切り替わった状況（図１５－２６９（Ｂ））となり、このタイミングで電断が発生し、復旧されることで、復旧後の大入賞口開放中通知コマンド（７Ｒを示すコマンド）により、７Ｒの開始とともに、大当り遊技状態の７ラウンド目である旨の表示と作動警告報知がされた状態で復旧した状況（図１５－２６９（Ｃ）および図１５－２６９（Ｄ））となる流れが示されている。大当り遊技状態中であり、コンプリート機能カウンタが９５０００となった以降は、作動警告状態となり、大当り遊技状態が終了した後、コンプリート機能が作動する。前述した通り、作動警告状態となった以降は、電断が発生しても、初期化がされない限りは、復旧した後も作動警告状態が維持されることとなる。そのことは、図１５－２５２および図１５－２６９で示した通りである。さらに、図１５－２６９では、大当り遊技状態で獲得した遊技球の数（図１５－２６９（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）の上方右側に示されるＸＸＸ／ＸＸＸＸ）、所謂連チャンしている大当り遊技状態における総獲得遊技球数（図１５－２６９（Ａ）（Ｂ）（Ｄ）の上方左側に示されるＴＯＴＡＬＸＸＸＸＸ）の表示もしており、電断が発生する前の図１５－２６９（Ｂ）では９００／１５００、ＴＯＴＡＬ３００１５ｐｔと示されているが、復旧後の図１５－２６９（Ｄ）では０００／００００、ＴＯＴＡＬ００００ｐｔと表示がされている。特に、電断の発生により、ＲＡＭに記憶されたデータが消去されるため、図１５－２６９（Ｄ）のように復旧後は、初期表示である０００／００００、ＴＯＴＡＬ００００ｐｔといった表示がされる。図１５－２６９（Ｂ）、図１５－２６９（Ｄ）に示される通り、電断発生前と電断復旧後で、大当り遊技状態における総獲得遊技球数、連チャンしている大当り遊技状態における総獲得遊技球数の数値の表示は切り替わるが、作動警告報知は一定の表示がされていることがわかる。このように設計されていることで、電断が発生しても大当り終了後に作動警告報知が実行されることが安定的に把握可能となり、電断を発生させることで、コンプリート機能を作動させないようにすることができるのではないかといった試みをする不正者を減らすことができ、結果として、好適な遊技環境を提供することができる。

【４９７３】

本遊技機の特徴Ｉを以下に説明する。

【４９７４】

［特徴Ｉ１］

特徴Ｉ１の遊技機は、

第１面と該第１面の裏面である第２面とを有し、電子部品を実装可能な平板状の電子回路基板を備え、

前記第１面は、導体によって形成された配線パターンであって、実装される電子部品の第１端子が電気接続される第１実装電極並びに該電子部品の第２端子が電気接続される第２実装電極を備える特定配線パターンを含む第１導体配線パターンを有し、

前記第１面における前記第１実装電極と前記第２実装電極との間の領域は、前記第１導体配線パターンの導体が形成されていない非導体領域とされており、

前記第２面は、前記非導体領域の裏面部に導体によって形成された特別配線パターンを含む第２導体配線パターンを有している、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電子部品が跨がって実装される非導体領域の反対面に特別配線パターンが形成されているため、特定配線パターンと特別配線パターンと距離を基板の厚みよりも大きくすることができるので、特定配線パターンまたは特別配線パターンにおいて、

反対面の特別配線パターンまたは特定配線パターンからのノイズの影響が生じてしまうことを低減できる。
対応図面：図１６－２２～図１６－２５
【４９７５】
［特徴Ｉ２］
特徴Ｉ２の遊技機は、
前記特定配線パターンは、所定信号を伝達するために用いられる配線パターンであり、
前記特別配線パターンは、電子部品に電力を供給するための配線パターンである、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定配線パターンに電気接続されている電子部品に所定信号を伝達できるとともに、電子回路基板の第２面上に形成された特別配線パターンを通じて電力を供給することができる。
対応図面：図１６－２８
【４９７６】
［特徴Ｉ３］
特徴Ｉ３の遊技機は、
前記特別配線パターンにおけるパターン幅寸法は、前記第１実装電極及び前記第２実装電極を除く前記特定配線パターンにおけるパターン幅寸法よりも長寸である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電力を供給するための特別配線パターンを長寸とすることで、供給可能な電力量を増大させることができる。
対応図面：図１６－２２～図１６－２５
【４９７７】
［特徴Ｉ４］
特徴Ｉ４の遊技機は、
前記特別配線パターンは、過電圧防止回路に電気接続されている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別配線パターンに過電圧が印加されることによる不具合の発生を防止できる。
対応図面：図１６－２７
【４９７８】
［特徴Ｉ５］
特徴Ｉ５の遊技機は、
前記特別配線パターンは、過電流防止回路に電気接続されている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別配線パターンに過電流が流れることによる不具合の発生を防止できる。
対応図面：なし（変形例１）
【４９７９】
［特徴Ｉ６］
特徴Ｉ６の遊技機は、
前記特定配線パターンは、電子部品に電力を供給するための配線パターンであり、
前記特別配線パターンは、所定信号を伝達するために用いられる配線パターンである、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定配線パターンに電気接続されている電子部品に電力を供給できるとともに、電子回路基板の第２面上に形成された特別配線パターンを通じて所定信号を伝達できる。
対応図面：図１６－２９（変形例２）
【４９８０】
［特徴Ｉ７］

特徴Ｉ７の遊技機は、
前記特定配線パターンは、過電圧防止回路に電気接続されている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定配線パターンに過電圧が印加されることによる不具合の発生を防止できる。
対応図面：なし（変形例２）
【４９８１】
［特徴Ｉ８］
特徴Ｉ８の遊技機は、
前記特定配線パターンは、過電流防止回路に電気接続されている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定配線パターンに過電流が流れることによる不具合の発生を防止できる。
対応図面：なし（変形例２）
【４９８２】
［特徴Ｉ９］
特徴Ｉ９の遊技機は、
前記特別配線パターンに印加されている定格電圧は、前記特定配線パターンに印加されている定格電圧よりも高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電子回路基板の第２面上に形成された特別配線パターンの電圧を高くすることで、電子部品が実装された特定配線パターンに高い電圧が印加されることによるノイズの影響を低減することができる
対応図面：図１６－２８
【４９８３】
［特徴Ｉ１０］
特徴Ｉ１０の遊技機は、
前記特別配線パターンを流れる定格電流値は、前記特定配線パターンを流れる定格電流値よりも大きい、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電子回路基板の第２面上に形成された特別配線パターンの定格電流値を大きくすることで、電子部品が実装された特定配線パターンに定格電流値の大きな電流が流れることによるノイズの影響を低減することができる。
対応図面：図１６－２８
【４９８４】
［特徴Ｉ１１］
特徴Ｉ１１の遊技機は、
前記非導体領域を含む所定範囲内に、所定表示が印されている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電子回路基板において電子部品の実装位置を認識し易くできる。
対応図面：図１６－２２
【４９８５】
［特徴Ｉ１２］
特徴Ｉ１２の遊技機は、
前記所定表示は、前記第１実装電極及び前記第２実装電極に電気接続される電子部品の名称を特定可能な名称特定表示を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別配線パターンに実装される電子部品の名称を的確に把握できる。
対応図面：図１６－２２

【４９８６】
［特徴Ｉ１３］
特徴Ｉ１３の遊技機は、
前記所定表示は、前記第１実装電極及び前記第２実装電極に電気接続される電子部品の接続方向を特定可能な接続方向特定表示を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別配線パターンに実装される電子部品の正しい接続方向を的確に把握できる。
対応図面：なし（変形例３）
【４９８７】
［特徴Ｉ１４］
特徴Ｉ１４の遊技機は、
前記第１面においては、複数の前記非導体領域が整列配置されており、
前記特別配線パターンは、複数の前記非導体領域の裏面部に跨って形成されている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別配線パターンが整列配置された非導体領域のそれぞれの裏面部に跨って形成されていることで、特別配線パターンを形成し易くでき、該特別配線パターンの形状が複雑化することを防ぐことができる。
対応図面：図１６－２２
【４９８８】
［特徴Ｉ１５］
特徴Ｉ１５の遊技機は、
前記第１導体配線パターンは、前記特定配線パターンとは異なる位置に非特定配線パターンを含み、
前記第２導体配線パターンは、前記非特定配線パターンの裏面部に形成された配線パターンであって、前記特別配線パターンとは異なる非特別配線パターンを含み、
前記非特定配線パターンと前記非特別配線パターンとは用途が共通する配線パターンである、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、用途が共通する非特定配線パターン及び非特別配線パターンについては、電気回路基板面上に形成することで、導体配線パターンの複雑化を防ぐことができる。
対応図面：なし（変形例４）
【４９８９】
［特徴Ｉ１６］
特徴Ｉ１６の遊技機は、
前記第１実装電極に前記第１端子が電気接続されるとともに前記第２実装電極に前記第２端子が電気接続される電子部品は、抵抗器である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、汎用的な抵抗器で生じたノイズが特別配線パターンに与える影響を低減できる。
対応図面：図１６－２２、図１６－２４
【４９９０】
［特徴Ｉ１７］
特徴Ｉ１７の遊技機は、
前記第１実装電極に前記第１端子が電気接続されるとともに前記第２実装電極に前記第２端子が電気接続される電子部品は、ダイオードである、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、汎用的なダイオードで生じたノイズが特別配線パターンに与える影響を低減できる。

対応図面：図１６－２２、図１６－２３
【４９９１】
［特徴Ｉ１８］
特徴Ｉ１８の遊技機は、
前記第１実装電極に前記第１端子が電気接続されるとともに前記第２実装電極に前記第２端子が電気接続される電子部品は、コンデンサである、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、汎用的なコンデンサで生じたノイズが特別配線パターンに与える影響を低減できる。
対応図面：図１６－２２、図１６－２５
【４９９２】
［特徴Ｉ１９］
特徴Ｉ１９の遊技機は、
前記第１実装電極は、前記第１端子が挿通される第１挿通孔を含み、
前記第２実装電極は、前記第２端子が挿通される第２挿通孔を含み、
前記第１挿通孔と前記第２挿通孔との少なくとも一方は、端子が挿通された状態で前記第２面側から低温溶融金属によって固定されている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１面側に配置された電子部品の低温溶融金属による固定を第２面側にて行うことで、低温溶融金属による固定により生じる熱による電子部品の劣化を防ぐことができる。
対応図面：図１６－２２～図１６－２５
【４９９３】
［特徴Ｉ２０］
特徴Ｉ２０の遊技機は、
前記第１挿通孔と前記第２挿通孔との少なくとも一方は、挿通孔が前記第２面に臨む外周部に絶縁領域を有している、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、低温溶融金属が挿通孔以外に拡大して接続不良が生じてしまうことを防ぐことができる。
対応図面：図１６－２２～図１６－２５
【４９９４】
［特徴Ｉ２１］
特徴Ｉ２１の遊技機は、
前記第１端子は、前記第１挿通孔に挿通されることで端部が前記第２面側に突出し、
前記第２端子は、前記第２挿通孔に挿通されることで端部が前記第２面側に突出し、
前記第１端子の端部と前記第２端子の端部とは、前記第２面側において前記非導体領域側に屈曲されている、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電子部品における第１端子の端部と第２端子の端部とが第２面の導体に不適切に接触してしまうことを防ぐことができる。
対応図面：図１６－２２～図１６－２５
【４９９５】
［特徴Ｉ２２］
特徴Ｉ２２の遊技機は、
前記電子回路基板は、前記第１挿通孔及び前記第２挿通孔とは異なる孔であって、該電子回路基板の前記遊技機への取り付けに用いられる取付孔を有し、
前記第１挿通孔及び前記第２挿通孔の内面は、導電性膜で被覆されており、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１挿通孔と第２挿通孔の内面が導電性膜に被覆されていることで

、電子回路基板に実装される電子部品の導通不良の発生を防ぎつつ、取付孔については導電性膜で被覆しないことで、コスト増を抑えることができる。
対応図面：図１６－２２
【４９９６】
［特徴Ｉ２３］
特徴Ｉ２３の遊技機は、
前記第１挿通孔、前記第２挿通孔、前記取付孔はいずれも丸孔であり、
前記取付孔は、前記第１挿通孔及び前記第２挿通孔とは孔の径が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１挿通孔及び第２挿通孔と取付孔とを容易に区別できる。
対応図面：図１６－２２
【４９９７】
［特徴Ｉ２４］
特徴Ｉ２４の遊技機は、
前記電子回路基板は、前記第１挿通孔及び前記第２挿通孔とは異なる孔であって、実装される電子部品の位置決めに用いられる位置決め孔を有し、
前記第１挿通孔及び前記第２挿通孔の内面は、導電性膜に覆われており、
前記位置決め孔の内面は、前記導電性膜に覆われていない、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１挿通孔と第２挿通孔の内面が導電性膜に被覆されていることで、電子回路基板に実装される電子部品の導通不良の発生を防ぎつつ、位置決め孔については導電性膜で被覆しないことで、コスト増を抑えることができる。
対応図面：なし（変形例５）
【４９９８】
［特徴Ｉ２５］
特徴Ｉ２５の遊技機は、
前記第１挿通孔、前記第２挿通孔、前記位置決め孔はいずれも丸孔であり、
前記位置決め孔は、前記第１挿通孔及び前記第２挿通孔とは孔の径が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１挿通孔及び第２挿通孔と位置決め孔とを区別し易くできるので、電子部品の実装作業時に電子部品の端子を挿通させる孔を特定し易くできる。
対応図面：なし（変形例５）
【４９９９】
［特徴Ｉ２６］
特徴Ｉ２６の遊技機は、
前記第１端子は、前記第１挿通孔に流入した低温溶融金属によって固定され、
前記第２端子は、前記第２挿通孔に流入した低温溶融金属によって固定される、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１端子を第１挿通孔内に、第２端子を第２挿通孔内にそれぞれ強固に固定することができるので、電子部品を好適に実装することができる。
対応図面：図１６－２３～図１６－２５
【５０００】
［特徴Ｉ２７］
特徴Ｉ２７の遊技機は、
前記第１挿通孔及び前記第２挿通孔は同一径の丸孔である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、電子回路基板に第１挿通孔を形成する工程と第２挿通孔を形成する工程とを共通化することができるので、電子回路基板の低コスト化を図ることができる。
対応図面：図１６－２２～図１６－２５
【５００１】

本発明のパチンコ遊技機１を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。
【５００２】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１６－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【５００３】
尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、１以上の図柄の変形、１以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、１以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。尚、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出または導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【５００４】
尚、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【５００５】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。
【５００６】
例えば、画像表示装置５の画面上では、第１特図ゲームや第２特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特図ゲームおよび飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。
【５００７】
また、画像表示装置５の表示画面（表示領域）左上には、第１保留記憶数（例えば、数字の「０」など）、第２保留記憶数（例えば、数字の「４」など）及び飾り図柄に対応する小図柄を表示するための表示エリア５Ｓが設けられ、飾り図柄の可変表示に対応して小図柄が可変表示される。
【５００８】
尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。
【５００９】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【５０１０】

画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【５０１１】

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

【５０１２】

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

【５０１３】

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

【５０１４】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１６－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【５０１５】
遊技盤２の所定位置（図１６－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口１０が設けられる。この場合には、一般入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。
【５０１６】
入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する第１特別可変入賞球装置７Ａ及び第２特別可変入賞球装置７Ｂが設けられている。第１特別可変入賞球装置７Ａは、ソレノイド８２（図１６－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第１大入賞口を形成し、第２特別可変入賞球装置７Ｂは、ソレノイド８３（図１６－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての第２大入賞口を形成する。
【５０１７】
第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第１大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第１特別可変入賞球装置７Ａでは、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が第１大入賞口を開放状態として、遊技球が第１大入賞口に進入しやすくなる。
【５０１８】
同じく、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド８３がオフ状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が第２大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、第２特別可変入賞球装置７Ｂでは、大入賞口扉用のソレノイド８３がオン状態であるときに大入賞口扉が第２大入賞口を開放状態として、遊技球が第２大入賞口に進入しやすくなる。
【５０１９】
第１大入賞口に進入した遊技球は第１カウントスイッチ２３（図１６－２参照）によって検出されるようになっており、第２大入賞口に進入した遊技球は第２カウントスイッチ２４（図１６－２参照）によって検出されるようになっている。これら第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出された場合、つまり、大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口および一般入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。
【５０２０】
一般入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。
【５０２１】
遊技盤２の所定位置（図１６－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、７セグメントのＬＥＤなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、ＬＥＤを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。
【５０２２】
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【５０２３】
普通図柄表示器２０の下方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数により表示する。

【５０２４】
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【５０２５】
尚、本実施の形態における遊技領域は、画像表示装置５の左方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が一般入賞口１０及び入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に入賞可能な左遊技領域２Ｌと、画像表示装置５の右方に形成された領域であって、遊技球が流下することによってこれら遊技球が、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口、特別可変入賞球装置７が形成する第１大入賞口や第２大入賞口に入賞可能且つ通過ゲート４１を通過可能な右遊技領域２Ｒと、から構成されている。
【５０２６】
尚、本実施の形態における通常状態は、遊技者が主に左遊技領域２Ｌに向けて遊技球を打ち出す遊技状態であり、本実施の形態における時短状態、確変状態、大当り遊技状態は、遊技者が右遊技領域２Ｒに向けて遊技球を打ち出す遊技状態である。
【５０２７】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。
【５０２８】
遊技盤２の所定位置（図１６－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている。また、各種ランプについては後述する。
【５０２９】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【５０３０】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【５０３１】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１６－２参照）により検出される。
【５０３２】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所

定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１６－２参照）により検出される。

【５０３３】

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

【５０３４】

（遊技の進行の概略）

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

【５０３５】

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

【５０３６】

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

【５０３７】

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

【５０３８】

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

【５０３９】

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

【５０４０】

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

【５０４１】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される第１大入賞口や第２大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や６回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【５０４２】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を

得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【５０４３】

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

【５０４４】

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

【５０４５】

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

【５０４６】

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

【５０４７】

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

【５０４８】

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

【５０４９】

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

【５０５０】

尚、本実施の形態では、大当り種別に応じて特定ラウンド（例えば、６ラウンド目）において開放態様となる大入賞口が異なっており、該特定ラウンドにおいて第２入賞口が開放態様となる大当り種別においては、遊技球が第２大入賞口に進入する、つまり、第２カウントスイッチ２４によって検出されたことにもとづいて大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）に制御されるようになっている。

【５０５１】

（演出の進行など）

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

【５０５２】

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

【５０５３】

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

【５０５４】

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

【５０５５】

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

【５０５６】

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

【５０５７】

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

【５０５８】

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

【５０５９】

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

【５０６０】

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

【５０６１】

（基板構成１）

パチンコ遊技機１には、例えば図１６－２に示すような遊技制御基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【５０６２】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から遊技制御基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【５０６３】

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

【５０６４】

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

【５０６５】

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

【５０６６】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコ

ンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【５０６７】

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

【５０６８】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【５０６９】

スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【５０７０】

出力回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２、８３をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２、８３に伝送する。

【５０７１】

また、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１には、図示しない払出制御基板も設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

【５０７２】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から遊技制御基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。

【５０７３】

遊技制御基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。遊技制御基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば遊技制御基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン

（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【５０７４】

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

【５０７５】

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

【５０７６】

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

【５０７７】

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

【５０７８】

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

【５０７９】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【５０８０】

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

【５０８１】

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

【５０８２】

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

【５０８３】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【５０８４】

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

【５０８５】

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

【５０８６】

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

【５０８７】

図１６－３（Ａ）は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１６－３（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【５０８８】

図１６－３（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【５０８９】

コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１６－３（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【５０９０】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１６－３（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別

が「大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。

【５０９１】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【５０９２】

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

【５０９３】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【５０９４】

コマンドＢ１００Ｈは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞（第１始動入賞）が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ２００Ｈは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞（第２始動入賞）が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ３００Ｈは、特別可変入賞球装置７第１大入賞口や第２大入賞口を通過（進入）した遊技球が第１カウントスイッチ２３や第２カウントスイッチ２４により検出されて入賞が発生したことに基づき、１５球の賞球が払い出されることを通知する大入賞口入賞指定コマンドである。

【５０９５】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドで

ある。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、第１始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、遊技制御基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、第２始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、遊技制御基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【５０９６】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【５０９７】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【５０９８】

コマンドＤ０００Ｈは、大当り遊技状態において遊技球が第２大入賞口に入賞したこと、つまり、第２カウントスイッチ２４によって遊技球が検出されたことを通知するためのＶ入賞通知コマンドである。以下、本実施の形態では、大当り遊技中での第２カウントスイッチ２４による遊技球の検出を「Ｖ入賞」を記載する場合がある。本実施の形態における「Ｖ入賞」とは、当該入賞の発生した大当り遊技終了後の高ベース状態において、時短制御と確変制御の両方の制御が実行されること（高確高ベース状態に制御されること）を指す。

【５０９９】

コマンド９Ｆ００Ｈは、客待ちデモンストレーション表示（客待ちデモ）の実行を指定するための客待ちデモ表示指定コマンドである。

【５１００】

尚、図１６－３（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【５１０１】

図１６－４は、遊技制御基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１６－４に示すように、遊技制御基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５、乱数値ＭＲ５の初期値判定用の乱数値ＭＲ６のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【５１０２】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ６の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【５１０３】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９」の範囲の値をとる。

【５１０４】

変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「４０９５」の範囲の値をとる。

【５１０５】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「２５５」の範囲の値をとる。

【５１０６】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ５は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【５１０７】

ＭＲ初期値判定用の乱数値ＭＲ６は、乱数値ＭＲ５の初期値の判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば、「３」～「１３」の範囲の値をとる。

【５１０８】

図１６－５は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【５１０９】

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

【５１１０】

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

【５１１１】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。

これにより、パチンコ遊技機１は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【５１１２】

図１６－６（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、や「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【５１１３】

ここで、本実施の形態における大当り種別について、図１６－６（Ｂ）を用いて説明する。本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って時短制御が実行される大当りＡ、大当りＢ、大当りＣが設けられている。また、これら大当りＡ、大当りＢ、大当りＣは、大当り遊技状態の６ラウンド目において遊技球が第２大入賞口に入賞（いわゆるＶ入賞）することによって、大当り遊技の終了後において最大で１００回の可変表示に亘って確変制御が実行される大当りでもある。

【５１１４】

「大当りＡ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～６ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させるラウンドが６回繰り返し実行される大当り（６ラウンド且つＶ入賞不能な大当り）遊技状態であり、「大当りＢ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（６ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態であり、「大当りＣ」による大当り遊技状態は、１ラウンド目～５ラウンド目及び７ラウンド目～１０ラウンド目に第１大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる一方で６ラウンド目に第２大入賞口を遊技者にとって有利な開放状態に変化させる大当り（１０ランド且つＶ入賞可能な大当り）遊技状態である。

【５１１５】

本実施の形態では、大当り遊技状態の終了後において少なくとも時短制御が実行されるので、該時短制御が実行されている間に大当りが発生することによって、大当り遊技状態の終了後に再度時短制御（及び確変制御）が実行され、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【５１１６】

尚、本実施の形態においては、大当り種別として大当りＡ～大当りＣの３種類を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別は２種類以下、または４種類以上設けてもよい。

【５１１７】

また、図１６－６（Ａ）に示すように、大当り種別判定テーブルにおいては、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＣ」、の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「０」～「４９」の範囲の値

）がラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「大当りＡ」や「大当りＢ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「大当りＡ」や「大当りＢ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「大当りＡ」や「大当りＢ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【５１１８】

（基板構成２）

遊技制御基板１１には、図１６－２及び図１６－７に示すように、各種スイッチやセンサ等の遊技の進行に応じた入力状況を検出する複数の入力部品が接続されている。入力部品は、例えば、遊技者による操作を検出する検出スイッチ、遊技球やメダル等の遊技媒体の通過を検出する検出スイッチ、リールなどの遊技に用いられる可動物の位置を特定するセンサ、遊技者の有利度等の各種設定に用いられる検出スイッチ、ドアの開放や異常等を検出する検出スイッチなどである。

【５１１９】

また、遊技制御基板１１には、図１６－７に示すように、これら入力部品からの入力信号を検出する入力回路（図１６－２に示す入力回路１１１）が搭載されており、入力回路による入力部品からの入力信号の検出状況が特定される入力データが遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送されることで遊技制御用マイクロコンピュータ１００による遊技の制御に用いられる。

【５１２０】

また、遊技制御基板１１には、図１６－７に示すように、表示器やＬＥＤ、モータ、ソレノイド等の遊技の進行に応じた出力制御を行う複数の出力部品が接続されている。出力部品は、例えば、抽選結果に応じた表示を行う表示器（図１６－２に示す第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ等）、遊技の進行状況や遊技機の状態を表示する表示器、遊技者に対して操作態様を指示する表示器、遊技状態を示すＬＥＤ、異常の発生を報知するＬＥＤ、遊技に用いられる可動部を動作させるソレノイドなどである。

【５１２１】

また、遊技制御基板１１には、図１６－７に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から伝送される出力データに基づいて対応する出力部品に対して出力信号を出力する出力回路が設けられており、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、出力回路に出力データを伝送することにより、遊技の進行に応じた出力部品の制御を行う。

【５１２２】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と、入力回路（図１６－２に示すスイッチ回路１１０）及び出力回路（図１６－２に示す出力回路１１１）は、データバスを介して接続されており、入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータ１００への入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータ１００から出力回路への出力データの伝送は、共用のデータバスを介して行われる。

【５１２３】

また、全ての入力回路が共用のデータバスを介して接続されているのではなく、一部の入力回路は、データバスを介すことなく直接遊技制御用マイクロコンピュータ１００に接続され、共用のデータバスを介することなく入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータ１００への入力データが伝送されるようになっている。

【５１２４】

尚、出力回路については、いずれも共用のデータバスを介して接続される構成であるが、一部の出力回路が、データバスを介すことなく直接遊技制御用マイクロコンピュータ１００に接続され、共用のデータバスを介することなく遊技制御用マイクロコンピュータ１００から出力回路へ出力データが伝送される構成でも良い。

【５１２５】

また、データバスは、外部出力端子に接続されており、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からの出力データが外部出力信号として外部機器に対して出力されるようになっており、外部機器では、外部出力信号として出力された出力データを用いて遊技機の性能等を検査することが可能とされている。

【５１２６】

遊技制御基板１１は、一方の面に電子部品が実装され、他方の面には電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる構成であり、以下では、電子部品が実装される面を実装面と呼び、電子部品が実装されず、電子部品が備える端子がハンダ付けされる面をハンダ面と呼ぶ。

【５１２７】

図１６－８は、本実施例における遊技制御基板１１の実装面を示す図であり、図１６－９は、本実施例における遊技制御基板１１のハンダ面を示す図である。

【５１２８】

図１６－８及び図１６－９に示すように、遊技制御基板１１は、縦方向に延びる一対の短辺と横方向に延びる一対の長辺とからなる長方形状であり、絶縁性を有するプリント板によって構成される。また、遊技制御基板１１には、実装面とハンダ面を貫通するスルーホールが複数形成されているとともに、遊技制御基板１１の実装面及びハンダ面には、スルーホールを適宜連結するように導電体で構成された複数の配線パターンが形成されている。また、遊技制御基板１１の実装面及びハンダ面の配線パターンが形成されていない領域には、絶縁体で構成された絶縁領域及び導電体で形成され、グランドを構成するグランド領域が形成されている。グランド領域は、遊技制御基板１１の実装面及びハンダ面において配線パターン及び絶縁領域が形成された領域以外のほぼ全域にわたって形成されたベタグランドである。

【５１２９】

図１６－８に示すように、実装面には、縦方向に延びる配線パターンが横方向に延びる配線パターンの割合よりも多く配置されており、一方、図１６－９に示すように、ハンダ面には、横方向に延びる配線パターンが縦方向に延びる配線パターンの割合よりも多く配置されている。このため、縦方向に延びる配線パターンが実装面に集約され、横方向に延びる配線パターンがハンダ面に集約されることとなり、縦方向に延びる配線パターンと横方向に延びる配線パターンが交差する場合に配線パターンを迂回する等の設計を極力減らせるようになっている。

【５１３０】

また、図１６－９に示すように、ハンダ面に配置された配線パターンは、長辺と同じ横方向に延びる配線が多いため、実装面に配置された配線パターンよりも配線パターンの距離が長くなるものが多いが、前述のように、電子部品は実装面にのみ実装され、ハンダ面には実装されることがなく、ハンダ面に配置された比較的距離の長い配線パターンが電子部品によって阻害されることが回避されている。

【５１３１】

また、ハンダ面に形成された配線パターンを分岐させる際に、分岐先の配線パターンのうち一方はハンダ面に形成され、他方はスルーホールを通じて実装面に形成されるようになっており、分岐先の一方の配線パターンを迂回させたり、分岐先の一方の配線パターンと他方の配線パターンとを同一面で交差させたりすることなく分岐されるようになっている。

【５１３２】

図１６－１０は、本実施例における遊技制御基板１１に入力回路及び出力回路が実装さ

れた状態の実装面を示す図である。

【５１３３】

図１６－１０に示すように、遊技制御基板１１の実装面には、前述した遊技制御用マイクロコンピュータ１００や入力回路、出力回路等の電子部品が実装されている。これらの電子部品は、一の方向に並ぶ複数の端子からなる端子列が一列または複数列を備える電子部品を含む。そして、これらの端子列を備える電子部品は、その多くが、遊技制御基板１１の長辺に沿って、すなわち横方向に並ぶように配置されている。前述のように、実装面では、縦方向に延びる配線パターンの割合が多く、端子列を備える電子部品は、多くの場合、遊技制御基板１１の長辺にそって、すなわち横方向に並ぶように配置されることで、縦方向に延びる配線パターンの方向を変えることなく、そのまま横方向に並ぶ端子列に接続させることができるようになっている。

【５１３４】

また、端子列を備える電子部品のうち入力回路及び出力回路は、図１６－１０に示すように、長方形状に形成されるとともに、短辺側の一方に凹状の切欠が設けられるとともに、表面に型番が印字されており、切欠の向きと型番の印字方向により部品の向きが特定できるようになっている。そして、図１６－１０に示すように、入力回路は、図１６－１０中において切欠が左側となり、かつ型番の印字方向が左から右に向かう方向となるように配置される一方、出力回路は、図１６－１０中において切欠が右向きとなり、かつ型番の印字方向が右から左に向かう方向となるように配置されており、これらの電子部品が切欠の位置及び型番の印字方向によって入力回路であるか、出力回路であるか、が特定可能とされている。

【５１３５】

図１６－１１は、本実施例における遊技制御基板１１のハンダ面に形成されたデータバスの構成を示す図であり、図１６－１２は、本実施例における遊技制御基板１１の実装面においてデータバスから分岐した配線パターンを示す図である。

【５１３６】

遊技制御基板１１には、前述のように入力回路から遊技制御用マイクロコンピュータ１００への入力データの伝送及び遊技制御用マイクロコンピュータ１００から出力回路への出力データの伝送に共用されるデータバスが形成されている。本実施例の遊技制御基板１１に形成されたデータバスは、ハンダ面に形成された横方向に延びる８本の配線パターンにて構成されており、図１６－１１に示すように、遊技制御基板１１の左側に実装された遊技制御用マイクロコンピュータ１００の端子が接続されるスルーホールから右側に向けて横方向に延びるように形成された８本の配線パターンからなる。データバスと入力回路、出力回路等の電子部品とは、図１６－１２に示すように、スルーホールを通して実装面側に分岐し、上下方向に向けて縦方向に延びるように形成された配線パターンにより接続される。

【５１３７】

このように遊技制御用マイクロコンピュータ１００と横方向に離れた入力回路、出力回路等の電子部品とをデータバスを介して接続する場合に、まず、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の端子が横方向に延びるハンダ面のデータバスに接続され、電子部品が実装される位置でスルーホールを通して電子部品に向けて縦方向に延びる実装面側の配線パターンに分岐し、電子部品と接続されることとなる。このため、データバスから分岐した配線パターンを迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータ１００と横方向に離れた電子部品とを効率良く接続することができる。また、データバスを構成する配線パターンが、電子部品が実装されないハンダ面に形成されるので、データバスへの電子部品からのノイズの影響を受け難く、さらに、データバスと電子部品とは、スルーホールを通して実装面側に分岐した配線パターンにより接続されるので、実装面側の配線パターンが短くなり、この間の電子部品からのノイズの影響も受け難いようになっている。

【５１３８】

図１６－１１に示すように、データバスを構成する横方向に延びる配線パターンは、一

直線上に形成されるのではなく、横方向に延びる複数の配線パターンに分割して形成されている。分割されたそれぞれの配線パターンの長さ（Ｌ１～Ｌ８）は、データバスにおいてデータを伝送する際のバスクロック（データバスでデータを伝送する際に用いる周波数）に応じて共振が最大となるアンテナ長（λ（バスクロック）／２）よりも短く形成されている。このため、データバスを構成する配線パターンがバスクロックに対応するアンテナ長となって、共振により意図しない電波を発してしまうことが防止されるようになっている。さらに、バスクロックに対応するアンテナ長の１／２の長さとなった場合にも、基板の表面に反射して強い共振が発生してしまうことがあるため、分割されたそれぞれの配線パターンの長さ（Ｌ１～Ｌ８）は、バスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長の１／２とならない長さに形成されており、基板の表面に反射することにより強い共振が発生してしまい、電波を発してしまうことも防止されるようになっている。

【５１３９】

また、バスクロックは、実装される遊技制御用マイクロコンピュータ１００や発振器によって異なるが、分割されたそれぞれの配線パターンの長さ（Ｌ１～Ｌ８）は、そのうち想定される最大周波数となるバスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長よりも短く、さらに最大周波数となるバスクロックに応じて共振が最大となるアンテナ長の１／２とならない長さとなるように形成されている。このため、想定される最大周波数未満のバスクロックでデータが伝送される場合でも、意図しない電波を発生してしまうことが防止されるようになっている。

【５１４０】

図１６－１１に示すように、データバスを構成する複数に分割された横方向の配線パターン同士は、斜め右方向または斜め左方向、すなわち複数に分割された横方向の配線パターンの方向とは異なる方向に延びる配線パターンを挟んで接続されている。また、複数に分割された横方向の配線パターンと斜め右方向または斜め左方向の配線パターンとは、鈍角に屈曲して接続されている。このため、配線パターンの屈曲部分から意図しない電波を発してしまうことが防止される。

【５１４１】

また、図１６－１１に示すように、複数に分割された横方向の配線パターン同士を接続する斜め方向の配線パターン上に設けられたスルーホール（図１６－１１に示すＡ～Ｆ）を通して実装面側の配線パターン（図１６－１２に示すＡ～Ｆに接続される配線パターン）に分岐するようになっており、複数に分割された横方向の配線パターン同士を接続する斜め方向の配線パターンを利用してデータバスを構成する配線パターンが分岐されるようになっている。

【５１４２】

尚、実施例における遊技制御基板１１では、横方向の配線パターンの長さを共振が最大となるアンテナ長よりも短くするために、横方向の配線パターンを複数の配線パターンに分割するとともに、複数に分割された横方向の配線パターン同士を同じハンダ面上に形成された斜め方向の配線パターンにより接続する構成であるが、複数に分割された横方向の配線パターン同士を実装面側に形成された配線パターンにより接続する構成、すなわち横方向の配線パターンの長さを共振が最大となるアンテナ長よりも短くなるように、横方向の配線パターンをハンダ面と実装面に交互に形成する構成としても良い。このような構成においては、横方向の配線パターンがハンダ面または実装面から他方の面に切り替わる箇所で分岐させることが好ましく、このような構成とすることで、分岐後の配線パターンを迂回したり、同一面上で交差させることなくデータバスを構成する配線パターンを分岐させることが可能となる。

【５１４３】

図１６－１３は、本実施例における遊技制御基板１１の実装面に形成されたグランド領域の構成を示す図であり、図１６－１４は、本実施例における遊技制御基板１１のハンダ面に形成されたグランド領域の構成を示す図である。

【５１４４】

図１６－１３及び図１６－１４に示すように、遊技制御基板１１の実装面及びハンダ面において配線パターン及び絶縁領域が形成された領域以外のほぼ全域にわたってグランド領域が形成されている。遊技制御基板１１に形成されたグランド領域は、絶縁領域を介して電気的に隔てられた第１グランド領域と第２グランド領域とから構成される。実装面及びハンダ面のいずれにおいても、第１グランド領域は遊技制御基板１１の左側の領域に形成され、第２グランド領域は遊技制御基板１１の右側の領域に形成される。

【５１４５】

また、図１６－１３に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００や入力回路、出力回路等、低電圧（本実施例では、Ｖｃｃ（+５Ｖ））の信号が伝達される配線パターンが接続される電子部品（低電圧部品）は第１グランド領域が形成された左側の領域に実装され、低電圧部品のグランド端子は第１グランド領域に接続される。一方、モータやソレノイド等を動作させるための駆動回路等、高電圧（本実施例では、ＶＬＤ（+２４Ｖ））の信号が伝達される配線パターンが接続される電子部品（高電圧部品）は第２グランド領域が形成された右側の領域に実装され、高電圧部品のグランド端子は、第２グランド領域に接続される。このため、グランド領域を介して高電圧部品から低電圧部品に意図しない電流が逆流してしまうことが防止される。また、第１グランド領域と第２グランド領域が遊技制御基板１１の対向する辺側にそれぞれ形成されているので、一時的に電位差が生じても互いに干渉することが防止される。

【５１４６】

また、図１６－１５に示すように、第１グランド領域と第２グランド領域との間には、コンデンサが設けられているため、このコンデンサによって第１グランド領域と第２グランド領域との間に一時的に電位差が生じても一方のグランド領域から他方のグランド領域に電流が流れてしまうことが防止される。

【５１４７】

また、図１６－１３及び図１６－１４に示すように、実装面及びハンダ面には、第１グランド領域と第２グランド領域との間に配線パターンが形成されない絶縁領域が形成され、第１グランド領域と第２グランド領域が電気的に隔てられるようになっている。さらに、実装面における第１グランド領域及び第２グランド領域と、ハンダ面における第１グランド領域及び第２グランド領域と、が重なるように形成されているとともに、実装面において第１グランド領域と第２グランド領域を隔てる絶縁領域と、ハンダ面において第１グランド領域と第２グランド領域を隔てる絶縁領域も重なるように形成されているため、実装面及びハンダ面の一方の面から他方の面に対して一時的に電位差が生じても互いに干渉することが防止されるようになっている。

【５１４８】

図１６－１６は、本実施例における遊技制御基板１１の実装面に実装されたコネクタの構成を示す図であり、図１６－１７は、本実施例における遊技制御基板１１のハンダ面に形成されたコネクタ周辺の配線パターンを示す図であり、図１６－１８は、本実施例における遊技制御基板１１が基板ケースに収納された状態を示す図である。

【５１４９】

図１６－１６に示すように、遊技制御基板１１には、実装面の下辺寄りに、遊技制御基板１１外部からの配線を接続するための複数のコネクタＣＮ１～ＣＮ７が実装されている。遊技制御基板１１からの配線には、抽選の契機となる信号、抽選確率等の遊技者にとっての有利度を規定する設定値を変更可能な状態へ移行させるための信号、設定値を変更するための信号、遊技者にとって有利な情報を外部の表示器に表示させる信号等、遊技の有利度に関連する信号が入力または出力される配線、エラーの解除操作の検出信号が入力される配線、バックアップ電源の供給ラインとしての配線が含まれる。

【５１５０】

図１６－１６に示すように、コネクタＣＮ１～ＣＮ７に設けられた端子は、実装面、すなわちコネクタＣＮ１～ＣＮ７が実装された側の面に形成された配線パターンには直接接続されず、図１６－１７に示すように、ハンダ面、すなわちコネクタＣＮ１～ＣＮ７が実

装された面とは反対側の面に形成された配線パターンに接続される。一方、図１６－１６に示すように、実装面におけるコネクタＣＮ１～ＣＮ７の実装部分の周辺には、配線パターンは形成されておらず、その周辺には、コネクタナンバ等のコネクタに関する情報が印字されている。尚、コネクタＣＮ１～ＣＮ７の実装部分の周辺に印字される情報は、コネクタナンバに限らず、端子の数やコネクタの方向、接続先に関する情報等が印字される構成でも良い。

【５１５１】

図１６－１７に示すように、ハンダ面においてコネクタＣＮ１～ＣＮ７に設けられた端子と接続された配線パターンは、端子と接続された側とは反対側の端部においてスルーホールを通して実装面の配線パターンに接続される。特に、図１６－１６及び図１６－１７に示すａ～ｈのスルーホールは、電子部品の端子が接続されるスルーホールであり、コネクタＣＮ１～ＣＮ７に設けられた端子と接続された配線パターンが最初に電子部品に接続される箇所に設けられている。このため、電子部品へ接続するためのスルーホールを利用してハンダ面から実装面の配線パターンに接続させることができる。

【５１５２】

図１６－１８（Ａ）（Ｂ）に示すように、遊技制御基板１１は、基板ケースに収納された状態で遊技機に取り付けられる。基板ケースは、ワンウェイネジ、封印シールまたは溶着等により封止可能とされており、一度封止されると、痕跡を残すことなく開放することが困難な構成である。このため、遊技制御基板１１を基板ケースに収納した状態で遊技機に取り付けることで、遊技制御基板１１に対する不正が防止される構造となっている。

【５１５３】

また、図１６－１８（Ａ）、（Ｂ）に示すように、基板ケースには、遊技制御基板１１を収納した状態においてコネクタＣＮ１～ＣＮ７周辺の領域を被覆する被覆部が設けられている。一方、図１６－１６に示すように、遊技制御基板１１の実装面のうち基板ケースの被覆部によって被覆される領域には、配線パターンが形成されず、当該領域を避けて配線パターンが形成されている。被覆部には、コネクタＣＮ１～ＣＮ７とほぼ同形の挿通孔が設けられており、これら挿通孔を通してコネクタＣＮ１～ＣＮ７が外部に露呈し、外部からの配線を接続可能とされている。

【５１５４】

このように基板ケースに遊技制御基板１１を収納した場合でも、コネクタＣＮ１～ＣＮ７を外部からの配線と接続するため、コネクタＣＮ１～ＣＮ７の周囲に若干の隙間が生じることとなるが、コネクタＣＮ１～ＣＮ７に設けられた端子は、実装面、すなわちコネクタＣＮ１～ＣＮ７が実装された側の面に形成された配線パターンには直接接続されず、ハンダ面、すなわちコネクタＣＮ１～ＣＮ７が実装された面とは反対側の面に形成された配線パターンに接続されるようになっており、基板ケースよりコネクタＣＮ１～ＣＮ７が露呈する部分の周囲からコネクタＣＮ１～ＣＮ７の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為が防止されるようになっている。

【５１５５】

また、実装面におけるコネクタＣＮ１～ＣＮ７の実装部分の周辺は基板ケースの被覆部によって被覆されるとともに、被覆部により被覆される領域には、コネクタＣＮ１～ＣＮ７に設けられた端子に接続される配線パターンを含むいずれの配線パターンも形成されず、コネクタＣＮ１～ＣＮ７に設けられた端子に接続された配線パターンは、被覆部以外の領域で実装面の配線パターンに接続されるようになっており、基板ケースよりコネクタＣＮ１～ＣＮ７が露呈する部分の周囲からコネクタＣＮ１～ＣＮ７の端子に接続される配線パターンを短絡させたり断線されたりする不正行為が確実に防止されるようになっている。

【５１５６】

図１６－１９は、本実施例における遊技制御基板１１に実装された遊技制御用マイクロコンピュータ１００へのバックアップ電源の供給に係る回路図である。

【５１５７】

図１６－１９に示すように、Ｖｃｃ（＋５Ｖ）は、電源基板にて生成されるとともに、遊技制御基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００の電源入力端子Ｖｃｃに接続される。また、Ｖｃｃ（＋５Ｖ）は、電源基板において遊技制御用マイクロコンピュータ１００に供給されるラインと分岐し、逆流防止用ダイオードを介して充電用コンデンサに接続されており、逆流防止用ダイオードと充電用コンデンサとの間で分岐したラインが遊技制御用マイクロコンピュータ１００のバックアップ電源入力端子ＶＢＢに接続される。

【５１５８】

電力が供給されている間は、Ｖｃｃ（＋５Ｖ）が遊技制御用マイクロコンピュータ１００の駆動用電源として供給されるとともに、充電用コンデンサに充電される。一方、電力の供給が停止した場合には、Ｖｃｃ（＋５Ｖ）の供給が停止することで、充電用コンデンサに充電されたバックアップ電源ＶＢＢが遊技制御用マイクロコンピュータ１００に供給されるようになっており、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、バックアップ電源ＶＢＢの供給を受けることで、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭに格納されたデータが保持されるようになっている。尚、本実施例では、バックアップ電源が、遊技制御基板１１外の電源基板から供給される構成であるが、遊技制御基板１１内に設けられた回路から供給される構成でも良い。

【５１５９】

図１６－２０は、本実施例における遊技制御基板１１のハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンを示す図であり、図１６－２１は、本実施例における遊技制御基板１１の実装面に形成された配線パターンとハンダ面に形成された電源供給用の配線パターンとの関係を示す図である。

【５１６０】

図１６－２０に示すように、遊技制御基板１１のハンダ面には、電源供給用ラインを構成する配線パターンとして、通常電源を供給する配線パターンＶｃｃ１～３と、バックアップ電源を供給する配線パターンＶＢＢと、が形成されている。配線パターンＶｃｃ１～３は、図１６－２０及び図１６－２１に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンと実装面に形成された配線パターンとによって構成され、遊技制御基板１１に実装された電子部品に接続される。一方、配線パターンＶＢＢは、図１６－２０に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンのみから構成される。すなわち配線パターンＶＢＢは、実装面に形成された配線パターンと接続されることなく、ハンダ面に形成された配線パターンのみを通って遊技制御用マイクロコンピュータ１００のバックアップ電源入力端子ＶＢＢに接続される。すなわち、電源基板からのバックアップ電源ＶＢＢが供給される配線パターンＶＢＢはハンダ面のみに形成されている。このため、バックアップ電源ＶＢＢが供給される配線パターンＶＢＢは、実装面に実装された電子部品を迂回する必要がなく、遊技制御用マイクロコンピュータ１００までの配線パターンの距離を短くできるため、外部からのノイズを受けにくく、ノイズによってＲＡＭに記憶されているデータが破損してしまうことが防止されるようになっている。

【５１６１】

また、図１６－２１に示すように、実装面において、ハンダ面側に配線パターンＶＢＢが形成された部分には、ベタグランドが形成されている。このため、実装面に形成されたベタグランドによってノイズが遮断されることで、ハンダ面側の配線パターンＶＢＢがノイズの影響を受けにくいようになっている。また、図１６－２１に示すように、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、バックアップ電源を供給する配線パターンＶＢＢの方が、通常電源を供給する配線パターンＶｃｃ１～３よりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された配線パターン、特に信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成されている。このため、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからのバックアップ電源が供給される配線パターンＶＢＢに対するノイズの影響が極力抑えられるようになっている。

【５１６２】

尚、本実施例では、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、バックアップ電源を供給する配線パターンＶＢＢの方が、通常電源を供給する配線パターンＶｃｃ１～３よりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成であるが、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、抽選の契機となる信号等、遊技者の利益に関わる信号が伝送される配線パターンの方が、出力部品の制御を行う信号等、直接遊技者の履歴に関わらない信号が伝送される配線パターンよりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成とすることで、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからの遊技者の利益に関わる信号が伝送される配線パターンに対するノイズの影響が極力抑えられる。

【５１６３】

また、ハンダ面に形成された配線パターンのうち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に対するリセット信号が伝送される配線パターンや遊技制御用マイクロコンピュータ１００に対して動作クロックを与える配線パターン等の比較的重要度の高い信号が伝送される配線パターンの方が、その他の信号が伝送される配線パターンよりも、実装面側の対応する領域において実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンと交差する箇所が少なくなる位置に形成される構成とすることで、実装面側に形成された信号の伝送に用いられる配線パターンからの比較的重要度の高い信号が伝送される配線パターンに対するノイズの影響が極力抑えられる。

【５１６４】

次に、本実施例における実装面での配線パターンと、ハンダ面での配線パターンとの交差態様について、図１６－８、図１６－９における遊技制御基板１１の図中左上部を例に説明する。

【５１６５】

先ず、本実施例における遊技制御基板１１は、図１６－２３～図１６－２５に示すように、ガラスクロスに樹脂を含浸させて加熱加工処理を行う等により形成された電導性を有さない基板１１ａの両面に銅等の電導性が高い金属により構成された導体層１１ｂが積層されている。該導体層１ｂによって前述した配線パターンやグランド領域が形成されている。更に、導体層１１ｂの一部には、電導性を有さないカバーレイ層１１ｃが積層されており、これらカバーレイ層１１ｃによって遊技制御基板１１の実装面及びハンダ面における配線パターンが電気的、機械的、化学的、熱的に保護されている。

【５１６６】

尚、各配線パターンやグランド領域の境界部は、導体層１１ｂが積層されていない間隙１１ｄに形成されてるため、隣接する配線パターンやグランド領域の間は絶縁されている。

【５１６７】

図１６－２２は、図１６－８、図１６－９における遊技制御基板１１の図中左上部の拡大図である。実装面には、配線パターンの一部として、信号伝達用の信号伝達用線が主に形成されており、ハンダ面には、配線パターンの一部として、電源基板１７を介した外部からの電力を該遊技制御基板１１に実装されている電子部品に供給するための電力供給線Ｖが主に形成されている。

【５１６８】

尚、図１６－２２に示すように、電力供給線Ｖの一部は、遊技制御基板１１に形成されたスルーホールを介して実装面にも形成されており、信号伝達用線の一部は、遊技制御基板１１に形成されたスルーホールＳ１、Ｓ２、Ｓ３を介してハンダ面にも形成されている。

【５１６９】

本実施例における信号伝達用線は、主に遊技制御用マイクロコンピュータ１００から出力される信号、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される信号を伝達するため

の配線である。
【５１７０】
信号伝達用線によって伝達される信号は、例えば、スイッチ回路１１０を介したゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、第１カウントスイッチ２３、第２カウントスイッチ２４からの遊技球を検出したことにもとづく信号や、出力回路１１１を介したソレノイド８１、８２、８３のＯＮ・ＯＦＦを切り替えるための信号、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０において特別図柄や普通図柄の可変表示を実行するための信号等、パチンコ遊技機１の遊技の進行に用いられる信号を含んでいる。
【５１７１】
これら信号を伝達するために要する電圧は、遊技制御基板１１に実装される他の電子部品に要する駆動用の電源電圧（電力供給線Ｖに印加される電圧）よりも低電圧であるため、信号伝達用線に印加される電圧は、電力供給線Ｖに印加される電圧よりも低電圧となっている（各配線で印加される電圧の比較：電力供給線Ｖ＞信号伝達用線）。
【５１７２】
尚、本実施例において信号伝達用線によって伝達される信号は、上記したようにパチンコ遊技機１の遊技の進行に用いられる信号である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、信号伝達用線によって伝達される信号は、中継基板１５を介して演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）に対して図１６－３に示すような可変表示の開始、変動パターン、可変表示結果、可変表示の停止、遊技状態、大当り遊技の開始タイミング、大当り遊技の終了タイミング、遊技球が特定の入賞口に入賞したこと（遊技球が特定のスイッチで検出されたこと）、保留記憶数等、演出を実行するために用いられる信号（コマンド）を含んでいてもよい。
【５１７３】
上記したように電力供給線Ｖには信号伝達用線よりも高い電圧が印加されるため、従来の遊技制御基板においては、電力供給線Ｖや電子部品にて生じるノイズが信号伝達用線に干渉することで該パチンコ遊技機１の制御に影響してしまう虞がある。このため、詳細は後述するが、本実施例に記載の発明では、信号伝達用線へのノイズの干渉がパチンコ遊技機１の制御に影響してしまう虞を低減するようになっている。
【５１７４】
尚、上記したように電力供給線Ｖは、遊技制御用マイクロコンピュータ１００等の遊技を進行するための電子部品に電力を供給するための配線であることから、信号伝達用線とともに極めて重要な役割を有する配線である。しかしながら、信号伝達用線と同様に、該信号伝達用線や電子部品にて生じるノイズが電力供給線に干渉することで電子部品への安定した電力供給に影響してしまう虞がある。このため、詳細は後述するが、本実施例の記載の発明では、電力供給線Ｖへのノイズの干渉がパチンコ遊技機１内の電子部品（遊技制御基板１１に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ１００等）への安定した電力供給に影響してしまう虞を低減するようになっている。
【５１７５】
電力供給線Ｖは、図１６－２６に示すように、例えば、５Ｖの定格電圧を電子部品（低電圧部品）やグランドに接続されている配線であり、瞬時に発生する過渡的な異常電圧が印加されることを防止するサージアブソーバに電気接続されている。
【５１７６】
これら信号伝達用線及び電力供給線Ｖの長手方向の途上や端部には、スルーホールを含む実装電極が形成されており、実装面側において２の実装電極間を跨ぐように電子部品が接続されるようになっている。
【５１７７】
具体的には、図１６－２２～図１６－２５に示すように、遊技制御基板１１の左上部における実装面側には、それぞれ２端子のダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１が配置されている。これらダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１は、遊技制御基板

１１上で長手方向側が同一方向を向く状態（図１６－２２に示す例では、ダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１は、長手方向が紙面上側を向く状態）で整列配置されている。

【５１７８】

ダイオードＤ１は、長手方向一端側の端子が、信号伝達用線の一方側（図１６－２２に示す例では紙面下側）のスルーホールＳ１に挿通された状態でハンダ面側からハンダ付けされており、長手方向他方側の端子が、信号伝達用線の他方側（図１６－２２に示す例では紙面上側）のスルーホールＳ２に挿通された状態でハンダ面側からハンダ付けされている。

【５１７９】

抵抗器Ｒ１は、長手方向一端側の端子が、信号伝達用線の一方側（図１６－２２に示す例では紙面下側）のスルーホールＳ３に挿通された状態でハンダ面側からハンダ付けされており、長手方向他方側の端子が、信号伝達用線の他方側（図１６－２２に示す例では紙面上側）のスルーホールＳ４に挿通された状態でハンダ面側からハンダ付けされている。

【５１８０】

コンデンサＣ１は、長手方向一端側の端子が、信号伝達用線の一方側（図１６－２２に示す例では紙面下側）のスルーホールＳ５に挿通された状態でハンダ面側からハンダ付けされており、長手方向他方側の端子が、信号伝達用線の他方側（図１６－２２に示す例では紙面上側）のスルーホールＳ６に挿通された状態でハンダ面側からハンダ付けされている。つまり、図１６－２２に示すように、スルーホールＳ１に接続されている信号伝達用線とスルーホールＳ２に接続されている信号伝達用線とは、実装面側に配置されたダイオードＤ１によって電気的に接続されており、スルーホールＳ３に接続されている信号伝達用線は、実装面側に配置された抵抗器Ｒ１によってスルーホールＳ４（図１６－２７に示すグランド）に電気的に接続されており、スルーホールＳ５に接続されている信号伝達用線とスルーホールＳ６に接続されている信号伝達用線とは、実装面側に配置されたコンデンサＣ１によって電気的に接続されている。

【５１８１】

図１６－２３～図１６－２５に示すように、スルーホールＳ１～Ｓ６の内周面は導電性の金属膜１１ｅによって被覆されている。つまり、ダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１の各端子は、ハンダ面側からハンダ付けされたことによりスルーホールＳ１～Ｓ６内に入り込んだハンダによって固定されているとともに、これらハンダ及び金属膜１１ｅを介して信号伝達用線に電気的に接続されている。

【５１８２】

これらスルーホールＳ１～Ｓ６はいずれも同一の直径（Ｌ１）を有し且つ平面視円形状の丸孔であり、実装面側端部やハンダ面側端部は、内周面に形成された金属膜１１ｅが実装面やハンダ面に形成されたグランド領域や配線に電気的に接続されている一方で、これらグランド領域や配線との接続部を除く部分の周囲に前述した間隙１１ｄが形成されており、隣接するグランド領域や配線と絶縁されている。

【５１８３】

尚、図１６－２３～図１６－２５に示すように、ダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１の各端子の先端部は、これらダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１が固定された状態においてハンダ面側に突出しており、これらダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１の長手方向の中心側に向けて屈曲されている。

【５１８４】

図１６－２７及び図１６－２８に示すように、実装面側に配置され信号伝達用線に電気接続されるこれらダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１のうち、ダイオードＤ１は電流の整流に使用される電子部品であり、抵抗器Ｒ１は２のデバイス間においてプルダウン抵抗として使用される電子部品であり、コンデンサＣ１は瞬間的な蓄電に使用される電子部品である。

【５１８５】

また、これらダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１を流れる定格電流は、主にハンダ面において電力供給に使用される電力供給線Ｖを流れる定格電流よりも小さい。同様に、ダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１に印加される定格電圧は、主にハンダ面において電力供給に使用される電力供給線Ｖに印加される定格電圧よりも小さい。

【５１８６】

ダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１においては、ダイオードＤ１とコンデンサＣ１とに流れる定格電流は同一であり、抵抗器Ｒ１に流れる定格電流はダイオードＤ１とコンデンサＣ１とに流れる定格電流よりも小さい（定格電流の関係：電力供給線Ｖ＞ダイオードＤ１＝コンデンサＣ１＞抵抗器Ｒ１）。更に、ダイオードＤ１とコンデンサＣ１とに印加される定格電圧は同一であり、抵抗器Ｒ１に印加される定格電圧はダイオードＤ１とコンデンサＣ１とに印加される定格電圧よりも小さい（定格電圧の関係：電力供給線Ｖ＞ダイオードＤ１＝コンデンサＣ１＞抵抗器Ｒ１）。

【５１８７】

図１６－２２に示すように、遊技制御基板１１の実装面のうち、ダイオードＤ１と対向する領域（スルーホールＳ１、Ｓ２間の領域）、抵抗器Ｒ１と対向する領域（スルーホールＳ３、Ｓ４間の領域）、コンデンサＣ１と対向する領域（スルーホールＳ５、Ｓ６間の領域）は、いずれの配線パターンを構成する導体も形成されていない非導体領域Ｕ１、Ｕ２、Ｕ３を構成している。これら非導体領域Ｕ１、Ｕ２、Ｕ３のうち、非導体領域Ｕ１におけるスルーホールＳ２近傍には、該非導体領域Ｕ１と対向する位置がダイオードＤ１の実装位置であることを示す「Ｄ１」の文字が印字されており、非導体領域Ｕ２におけるスルーホールＳ４近傍には、該非導体領域Ｕ２と対向する位置が抵抗器Ｒ１の実装位置であることを示す「Ｒ１」の文字が印字されており、非導体領域Ｕ３におけるスルーホールＳ６近傍には、該非導体領域Ｕ３と対向する位置がコンデンサＣ１の実装位置であることを示す「Ｃ１」の文字が印字されている。

【５１８８】

より正確には、図１６－２２に示すように、非導体領域Ｕ１内におけるスルーホールＳ２の近傍位置にダイオードＤ１の実装位置であることを示す「Ｄ１」の文字が印字されており、非導体領域Ｕ２内におけるスルーホールＳ４の近傍位置に抵抗器Ｒ１の実装位置であることを示す「Ｒ１」の文字が印字されており、非導体領域Ｕ３内におけるスルーホールＳ６の近傍位置にコンデンサＣ１の実装位置であることを示す「Ｃ１」の文字が印字されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１の実装位置を示す文字は、これら電子部品の実装位置を特定可能であれば、各非導体領域Ｕ１～Ｕ３内だけでなく、ハンダ面の電力供給線Ｖと重複する位置に印字されていてもよい。

【５１８９】

また、本実施例では、ダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１の実装位置を「Ｃ１」、「Ｒ１」、「Ｃ１」等の文字により示しているが本発明はこれに限定されるものではなく、これらダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１の実装位置は、各電子部品を模式化した記号やマーク等、文字以外のものであってもよい。

【５１９０】

次に、電力供給線Ｖについて説明する。図１６－２２～図１６－２５に示すように、遊技制御基板１１のハンダ面には、電力供給線Ｖが形成されている。該電力供給線Ｖの幅寸法Ｈ１は、信号伝達用線のスルーホールを除く幅寸法Ｈ２よりも長寸に形成されているため、電力供給線Ｖには、信号伝達用線よりも多くの電流が流れるようになっている（電流量の関係：電力供給線Ｖ＞信号伝達用線）。これら、電力供給線Ｖの一部は、ハンダ面において、実装面の非導体領域Ｕ１、Ｕ２、Ｕ３に跨って延設されている。

【５１９１】

つまり、本実施例の電力供給線Ｖの一部は、実装面側において整列配置されたダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１について、ダイオードＤ１の端子が接続されるスルーホールＳ１、Ｓ２間、抵抗器Ｒ１の端子が接続されるスルーホールＳ３、Ｓ４間、コン

デンサＣ１の端子が接続されるスルーホールＳ５、Ｓ６間を通過するようにハンダ面に延設されている。

【５１９２】

また、遊技制御基板１１のハンダ面において、実装面のダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１と対向しており、これらダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１と電力供給線Ｖとの距離は、遊技制御基板１１の厚みよりも長寸に形成されている。更に、電力供給線Ｖは、非導体領域Ｕ１、Ｕ２、Ｕ３跨って延設されていることでダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１を除く信号伝達用線との距離も遊技制御基板１１の厚みよりも長寸に形成されている。これらにより、本実施例においては、信号伝達用線やダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１にて生じたノイズが電力供給線Ｖに干渉して遊技制御用マイクロコンピュータ１００等への安定した電力供給に影響を及ぼしてしまう虞を低減しているとともに、電力供給線Ｖにて生じたノイズが信号伝達用線やダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１に干渉してパチンコ遊技機１の制御に影響を及ぼしてしまう虞を低減している。

【５１９３】

更に、本実施例では、図１６－２２に示すように、電力供給線Ｖがハンダ面において実装面の非導体領域Ｕ１、Ｕ２、Ｕ３に跨って延設されること、すなわち、電力供給線ＶとダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１とが遊技制御基板１１を挟んで対向することで、ダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１と電力供給線Ｖとが遊技制御基板１１の同一面側で対向する場合と比較して、電力供給線Ｖからの放熱がダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１に影響を及ぼしてしまう虞を低減しつつ、ダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１からの放熱が電力供給線Ｖに影響を及ぼしてしまう虞も低減することができるようになっている。

【５１９４】

尚、ダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１の各端子の先端部は、ハンダ面に形成された電力供給線Ｖや信号伝達用線に不適切に接触しないよう各非導体領域Ｕ１、Ｕ２、Ｕ３の長手方向内側（ハンダ面において各非導体領域Ｕ１、Ｕ２、Ｕ３に跨って延設されている電力供給線Ｖ側）に向けて屈曲されている。

【５１９５】

尚、前述したように、本実施例では、図１６－２２に示すように、ハンダ面に形成された電力供給線ＶとダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１を除く実装面に形成された信号伝達用線は交差していない一方で、ハンダ面に形成された信号伝達用線と実装面に形成された信号伝達用線（図１６－２２に示す例では、スルーホールＳ２に接続された信号伝達用線とスルーホールＳ６に接続された信号伝達用線の組み合わせ、及び、スルーホールＳ３に接続された信号伝達用線とスルーホールＳ５に接続された信号伝達用線の組み合わせ）については交差している。これは、ハンダ面に形成された信号伝達用線と実装面に形成された信号伝達用線とが用途の共通した配線であるからである。

【５１９６】

尚、本実施例では、上記したように、ハンダ面に形成された電力供給線Ｖと実装面に形成された信号伝達用線とは交差しない一方で、ハンダ面に形成された信号伝達用線と実装面に形成された信号伝達用線とが交差する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ハンダ面に形成された電力供給線Ｖと実装面に形成された電力供給線Ｖについても交差する部分を設けてもよい。

【５１９７】

また、遊技制御基板１１の四隅（図１６－２２に示す遊技制御基板１１の端縁部）には、スルーホールＳ１～Ｓ６と同一方向に該遊技制御基板１１を貫通する取付孔ＳＡが形成されている。取付孔ＳＡは、図示しないボルトを螺挿することによって遊技制御基板１１を基板ケース（図１６－１８参照）内に取り付けるための孔である。取付孔ＳＡは、スルーホール１～Ｓ６よりも長寸の内径を有する丸孔である。尚、前述したようにスルーホールＳ１～６は、内周面が金属膜１１ｅによって被覆されているが、取付孔ＳＡはボルトが

螺挿される孔であるため、スルーホールＳ１～Ｓ６とは異なり内周面は金属膜によって被覆されていない。

【５１９８】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【５１９９】

例えば、前記実施例では、本発明をパチンコ遊技機１の遊技制御基板１１に適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定するものではなく、本発明はパチンコ遊技機１における演出制御基板１２等の他の基板に適用してもよいし、スロットマシン等のパチンコ遊技機１以外の遊技機を構成する基板に適用してもよい。

【５２００】

また、前記実施例では、本発明の特別配線パターンである電力供給線Ｖが過電圧防止回路であるサージアブソーバに電気接続されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１として、本発明の特別配線パターンである電力供給線Ｖは、過電圧防止回路に加えて、或いは替えて、過電流防止回路に電気接続されていてもよい。このようにすることで、電力供給線Ｖに過電流が流れることによる不具合の発生を防止できる。

【５２０１】

尚、前記実施例や前記変形例１では、電力供給線Ｖに過電圧防止回路や過電流防止回路が電気接続される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、信号伝達用線等の電力供給線Ｖの配線に過電圧防止回路や過電流防止回路が電気接続されていてもよい。

【５２０２】

また、前記実施例は、本発明における特定配線パターンを信号伝達用線、特別配線パターンを電力供給線Ｖとする、つまり、特定配線パターンを、各ソレノイド等の電子部品への信号伝達を行う配線パターンとし、特別配線パターンを、各電子部品への電力供給を行う配線パターンとしたが、変形例２として図１６－２９に示すように、特定配線パターンを、第２始動入賞口や大入賞口の開放制御を行うためのソレノイド以外の電子部品に信号伝達を行うための配線パターン、特別配線パターンを、第２始動入賞口や大入賞口の開放制御を行うためのソレノイドに信号伝達を行う配線パターンとしてもよいし、特定配線パターンを、特別図柄を構成するＬＥＤ等への発光出力信号を伝達するための配線パターン、特別配線パターンを、各入賞口からの信号（入賞信号）を伝達するための配線パターンとしても良いし、前記実施例とは逆に、特定配線パターンを、各電子部品への電力供給を行う配線パターンとし、特別配線パターンを、各ソレノイド等の電子部品への信号伝達を行う配線パターンとしてもよい。尚、特定配線パターンを、各電子部品への電力供給を行う配線パターンとし、特別配線パターンを、各ソレノイド等の電子部品への信号伝達を行う配線パターンとする場合は、特定配線パターンに過電圧防止回路や過電流防止回路を電気接続してもよい。

【５２０３】

また、前記実施例では、図１６－２２に示すように、非導体領域Ｕ１内に、スルーホールＳ１、Ｓ２に電気接続されるダイオードＤ１を示す「Ｄ１」の文字、非導体領域Ｕ２内に、スルーホールＳ３、Ｓ４に電気接続される抵抗器Ｒ１を示す「Ｒ１」の文字、非導体領域Ｕ３内に、スルーホールＳ５、Ｓ６に電気接続されるコンデンサＣ１を示す「Ｃ１」の文字がそれぞれ印字されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例３として、抵抗器Ｒ１とコンデンサＣ１が二端子間の向き（どちらの端子がスルーホールＳ４、Ｓ６に接続されるか）がこれら抵抗器Ｒ１やコンデンサＣ１の機能に影響しない電子部品であることから、非導体領域Ｕ２内に抵抗器Ｒ１を示す「Ｒ１」、非導体領域Ｕ３内にコンデンサＣ１を示す「Ｃ１」をそれぞれ印字する一方で、ダイオードＤ１は二端子間の向き（どちらの端子がスルーホールＳ２に接続されるか）が該ダイオー

ドＤ１の機能に影響する（どちらの方向に電流を一方的に流すかが異なる）電子部品であることから、非導体領域Ｕ１内には、ダイオードＤ１を示す「Ｄ１」の文字に替えて、或いは加えて、該ダイオードＤ１の接続方向を示す文字や記号を記してもよい。

【５２０４】

更に、本実施例では、コンデンサＣ１を、二端子間の向き（どちらの端子がスルーホールＳ４、Ｓ６に接続されるか）が該コンデンサＣ１の機能に影響しない電子部品として説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、コンデンサＣ１を電解コンデンサ等とする場合は、二端子間の向きが該コンデンサＣ１の機能に影響することから、非導体領域Ｕ３内にコンデンサＣ１を示す「Ｃ１」の文字に替えて、或いは加えて、該コンデンサＣ１の接続方向を示す文字や記号を記してもよい。

【５２０５】

また、前記実施例では、遊技制御基板１１の表面（実装面）の配線としてダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１が電気接続される信号伝達用線、裏面の配線として電力供給線Ｖが形成されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例４として、遊技制御基板１１の表面（実装面）の配線としては、上記実施例の信号伝達用線とは異なる位置に本発明の非特定配線パターンとしての配線が設けられるとともに、裏面の配線としては、上記実施例の電力供給線Ｖとは異なる位置に本発明の非特別配線パターンとしての配線が設けられていてもよい。

【５２０６】

尚、これら非特定配線パターンとしての配線と非特別配線パターンとしての配線とは、図１６－２９に示す特定配線パターンと特別配線パターンの組み合わせのように用途の異なる配線であってもよいし、用途の共通する配線であってもよい。特に、非特定配線パターンとしての配線と非特別配線パターンとしての配線との用途が共通の場合においては、非特定配線パターンとしての配線と非特別配線パターンとしての配線の少なくとも一部は、図１６－２２に示すような平面視において交差または重複していてもよい。

【５２０７】

また、前記実施例では、遊技制御基板１１の実装面に電子部品としてダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１を実装する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例５として、遊技制御基板１１の実装面に実装する電子部品は、トランジスタやレギュレータ等、上記したダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１以外のものを含んでいてもよい。

【５２０８】

尚、遊技制御基板１１に実装する電子部品に一部のトランジスタのようにボルトやネジ等により実装位置を定める（位置決めを行う）ものがある場合については、変形例５として、遊技制御基板１１に、これら電子部品の位置決めを行うための位置決め孔を形成してもよい。

【５２０９】

尚、遊技制御基板１１に位置決め孔を形成する場合は、スルーホールＳ１～Ｓ６の内周面のような金属膜を位置決め孔の内周面に被覆しないようにすることで遊技制御基板１１の製造コストを抑えてもよいし、位置決め孔をスルーホールＳ１～Ｓ６とは異なる直径の丸孔とすることで、電子部品の実装作業時に作業者が位置決め孔とスルーホールＳ１～Ｓ６との区別を容易に行えるようにしてもよい。

【５２１０】

また、前記実施例では、電力供給線Ｖの幅寸法を信号伝達用線の幅寸法よりも長寸とすることで、電力供給線Ｖに信号伝達用線よりも多くの電流が流れるようにしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、電力供給線Ｖについては、幅寸法に加えて、或いは替えて、厚み寸法を信号伝達用線の厚み寸法よりも長寸とすることで、電力供給線Ｖに信号伝達用線よりも多くの電流が流れるようにしてもよい。

【５２１１】

また、前記実施例では、図１６－２２に示すように、実装面側で端子が各スルーホール

に接続されたダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１と対向するように、ハンダ面側において１の電力供給線Ｖが延設される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、実装面側で端子が各スルーホールに接続されたダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１と対向するように、ハンダ面側において電力供給線Ｖを含む複数の配線が延設されるようにしてもよい。更に、上記したように実装面側で端子が各スルーホールに接続されたダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１と対向するように、ハンダ面側において電力供給線Ｖを含む複数の配線が延設されるようにする場合は、電力供給線Ｖと共にダイオードＤ１と対向する配線、電力供給線Ｖと共に抵抗器Ｒ１と対向する配線、電力供給線Ｖと共にコンデンサＣ１と対向する配線、はそれぞれ異なっていてもよい。

【５２１２】

また、前記実施例では、図１６－２２に示すように、実装面に形成された複数の非導体領域Ｕ１、Ｕ２、Ｕ３に跨るように、ハンダ面側において電力供給線Ｖが延設される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、非導体領域Ｕ１、Ｕ２、Ｕ３のそれぞれにおいて、ハンダ面側の電力供給線Ｖを交差する電力供給線や信号伝達用線が延設されてもよい。

【５２１３】

また、前記実施例では、本発明の電子部品に該当するダイオードＤ１、抵抗器Ｒ１、コンデンサＣ１の第１端子が接続される第１実装電極をスルーホールＳ１、Ｓ３、Ｓ５、第２端子が接続される第２実装電極をスルーホールＳ２、Ｓ４、Ｓ６とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、電子部品の第１端子が接続される第１実装電極や第２端子が接続される第２実装電極については、上記したスルーホールＳ１～Ｓ６等の孔状のものに限らず、電子部品の第１端子や第２端子を挟み込むクリップ状のもの等であってもよい。

【５２１４】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【５２１５】

（特徴Ａと特徴Ｉの関係）

特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｉは、基板の回路構成について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ａおよび特徴Ｉの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【５２１６】

（特徴Ａと特徴Ｉの関係）

（具体的な説明）

特徴Ａおよび特徴Ｉの双方の特徴を備える遊技機としては、遊技を行い、その後、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。さらに、特徴Ｉのような回路構成の基板を備えている。

具体的には、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。基板の回路構成については、図１６－８～図１６－２９のような回路構成となっている。

（効果）特徴Ａおよび特徴Ｉの双方の特徴を備えることで、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うとともに、適切な回路構成の基板を遊技機が備えることにより、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【５２１７】
（特徴Ｂと特徴Ｉの関係）
特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｉは、基板の回路構成について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｂおよび特徴Ｉの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【５２１８】
（特徴Ｂと特徴Ｉの関係）
（具体的な説明）
特徴Ｂおよび特徴Ｉの双方の特徴を備える遊技機としては、大当りまたは、はずれとなる変動において、特徴Ｂにおける種々のエフェクトを行う。さらに、特徴Ｉのような回路構成の基板を備えている。
具体的には、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトを行う。基板の回路構成については、図１６－８～図１６－２９のような回路構成となっている。
（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｉの双方の特徴を備えることで、変動中に種々のエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めるとともに、適切な回路構成の基板を遊技機が備えることにより、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【５２１９】
（特徴Ｆと特徴Ｉの関係）
特徴Ｆは、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｉは、基板の回路構成について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｆおよび特徴Ｉの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【５２２０】
（特徴Ｆと特徴Ｉの関係）
（具体的な説明）
大当たり中に玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴Ｆを備えるとともに、特徴Ｉのような回路構成の基板を備えている。
具体的には、大当たり中に例えば球が詰まることによってエラーとして満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図１３－２２～図１３－６９のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しないとともに、基板の回路構成については、図１６－８～図１６－２９のような回路構成となっている。
（効果）特徴Ｆおよび特徴Ｉの双方の特徴を備えることで、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るとともに、適切な回路構成の基板を遊技機が備えることにより、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【５２２１】
（特徴Ｇと特徴Ｉの関係）
特徴Ｇは、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｉは、基板の回路構成について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｇおよび特徴Ｉの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【５２２２】
（特徴Ｇと特徴Ｉの関係）
（具体的な説明）

特徴Ｇおよび特徴Ｉの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、変動中に歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴Ｇを備え、さらに、特徴Ｉのような回路構成の基板を備えている。

具体的には、変動が行われ、図１４－３５～図１４－１３０に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲と、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音や演出を、図１４－３５～図１４－１３０に示されるような関係性となるように制御する。基板の回路構成については、図１６－８～図１６－２９のような回路構成となっている。

（効果）特徴Ｇおよび特徴Ｉの双方の特徴を備えることで、変動中の楽曲の出力制御による興趣を向上させることができるとともに、適切な回路構成の基板を遊技機が備えることにより、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【５２２３】

（特徴Ｈと特徴Ｉとの関係）

特徴Ｈは、コンプリート機能について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｉは、基板の回路構成について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｈおよび特徴Ｉの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【５２２４】

（特徴Ｈと特徴Ｉとの関係）

（具体的な説明）

特徴Ｈおよび特徴Ｉの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、コンプリート機能に関連する制御を行う場合には、特徴Ｈにおけるコンプリート機能に関連する制御や見せ方を行う。さらに、特徴Ｉのような回路構成の基板を備えている。

具体的には、例えば大当たり中以外や大当たり中にコンプリート機能に関連する制御を行う場合には、図１５－１３４～図１５－２６８に示される制御や見せ方を用いるようにする。基板の回路構成については、図１６－８～図１６－２９のような回路構成となっている。

（効果）特徴Ｈおよび特徴Ｉの双方の特徴を備えることで、コンプリート機能に関連する報知に関して好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができるとともに、適切な回路構成の基板を遊技機が備えることにより、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【５２２５】

本遊技機の特徴Ｊを以下に説明する。

【５２２６】

［特徴Ｊ１］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）

特徴Ｊ１の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始される特定演出を実行可能であり

、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替えwる最初の切り替えの期間が終了した以降に開始される特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－８０、図１７－８１、図１７－１７６
【５２２７】
［特徴Ｊ２］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）
特徴Ｊ２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始される特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始される特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－８０、図１７－８１、図１７－１７６
【５２２８】
［特徴Ｊ３］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）
特徴Ｊ３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始される特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、

前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始される特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－５４、図１７－８０、図１７－８１、図１７－１７６

【５２２９】
［特徴Ｊ１］～［特徴Ｊ３］の手段（保留アニメーション）
保留表示のアニメーションの態様の初期態様から最終態様までの最初の切り替え期間が終了するまでに前記特定演出を開始可能である。

【５２３０】
［特徴Ｊ１］～［特徴Ｊ３］の手段（サブ側の第４図柄ユニット）
前記演出制御手段により制御される演出制御側発光手段を備え、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に対応して前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、
前記遊技制御手段側発光手段の態様の初期態様から最終態様までの最初の切り替えの期間が終了した後に開始される特定演出を実行可能であり、
前記演出制御手段側発光手段の態様の初期態様から最終態様までの最初の切り替えの期間が終了した後に前記特定演出を開始可能である。

【５２３１】
［特徴Ｊ４］（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となる前に開始される）
特徴Ｊ４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となる前に開始される特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の透過率が第２透過率となる前に開始される特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－８０、図１７－１７７

【５２３２】
［特徴Ｊ５］（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となる前に開始される）
特徴Ｊ５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となる前に開始される特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の透過率が第２透過率となる前に開始される特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－８０、図１７－１７７
【５２３３】
［特徴Ｊ６］（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となる前に開始される）
特徴Ｊ６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となる前に開始される特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の透過率が第２透過率となる前に開始される特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－５４、図１７－８０、図１７－１７７
【５２３４】
［特徴Ｊ７］（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）

特徴Ｊ７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始される特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始される特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－８１、図１７－１７８
【５２３５】
［特徴Ｊ８］（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）
特徴Ｊ８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始される特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始される特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－８１、図１７－１７８
【５２３６】
［特徴Ｊ９］（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）
特徴Ｊ９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され

る特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始される特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－５４、図１７－８１、図１７－１７８
【５２３７】
［特徴Ｊ４］～［特徴Ｊ９］の手段（装飾識別情報の可変表示の位一連の流れ詳細）
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を非透過である第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させ、その後該第１透過率に再度戻すことで装飾識別情報の可変表示を実行することが可能である。
【５２３８】
［特徴Ｊ１０］（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力する）
特徴Ｊ１０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力する特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－８２、図１７－１７９
【５２３９】
［特徴Ｊ１１］（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力する）
特徴Ｊ１１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力する特定演出を実行可能であり、

前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力する特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－８２、図１７－１７９
【５２４０】
［特徴Ｊ１２］（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力する）
特徴Ｊ１２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力する特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－５４、図１７－８２、図１７－１７９
【５２４１】
［特徴Ｊ１３］（ＢＧＭを聞こえないようにしつつ、対応する音を出力する）
特徴Ｊ１３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力せず、演出に対応する音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力せず、演出に対

応する音を出力する特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－８２、図１７－１８０
【５２４２】
［特徴Ｊ１４］（ＢＧＭを聞こえないようにしつつ、対応する音を出力する）
特徴Ｊ１４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力せず、演出に対応する音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力せず、演出に対応する音を出力する特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－８２、図１７－１８０
【５２４３】
［特徴Ｊ１５］（ＢＧＭを聞こえないようにしつつ、対応する音を出力する）
特徴Ｊ１５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力せず、演出に対応する音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力せず、演出に対応する音を出力する特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－５４、図１７－８２、図１７－１８０
【５２４４】

［特徴Ｊ１６］（ＢＧＭ再生のみで、対応する音は出力しない）
特徴Ｊ１６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力しない特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力しない特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－８２、図１７－１８１
【５２４５】
［特徴Ｊ１７］（ＢＧＭ再生のみで、対応する音は出力しない）
特徴Ｊ１７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力しない特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力しない特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－８２、図１７－１８１
【５２４６】
［特徴Ｊ１８］（ＢＧＭ再生のみで、対応する音は出力しない）
特徴Ｊ１８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力しない特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特

定演出と、
　前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
　前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
　を含む、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力しない特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
　対応図面：図１７－５４、図１７－８２、図１７－１８１
【５２４７】
　［特徴Ｊ１０］～［特徴Ｊ１８］の手段（ＢＧＭ、対応する音詳細）
　前記第１演出モードに対応するＢＧＭと、前記第２演出モードに対応するＢＧＭと、は異なり、
　特定演出に対応する音は、前記第１演出モードに対応するＢＧＭおよび前記第２演出モードに対応するＢＧＭよりも聞き取りやすいように設計されている、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、結果として好適な遊技機を提供することができる。
【５２４８】
　［特徴Ｊ１９］（背景表示を暗くする）
　特徴Ｊ１９の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出制御手段と、
　を備え、
　第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
　前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応する背景表示の明度を低下させつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
　前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、制御されている演出モードに対応する背景表示の明度を低下させつつ、特定表示を行う特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
　対応図面：図１７－７８、図１７－１８２
【５２４９】
　［特徴Ｊ２０］（背景表示を暗くする）
　特徴Ｊ２０の遊技機は、
　有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出制御手段と、
　を備え、
　第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
　前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応する背景表示の明度を低下させつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、

前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応する背景表示の明度を低下させつつ、特定表示を行う特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－７８、図１７－１８２
【５２５０】
［特徴Ｊ２１］（背景表示を暗くする）
特徴Ｊ２１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応する背景表示の明度を低下させつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応する背景表示の明度を低下させつつ、特定表示を行う特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－５５、図１７－７８、図１７－１８２
【５２５１】
［特徴Ｊ２２］（背景表示を暗くしない）
特徴Ｊ２２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応する背景表示の明度を維持しつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応する背景表示の明度を維持しつつ

、特定表示を行う特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－７８、図１７－７９、図１７－１８３
【５２５２】
［特徴Ｊ２３］（背景表示を暗くしない）
特徴Ｊ２３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応する背景表示の明度を維持しつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応する背景表示の明度を維持しつつ、特定表示を行う特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－７８、図１７－７９、図１７－１８３
【５２５３】
［特徴Ｊ２４］（背景表示を暗くしない）
特徴Ｊ２４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応する背景表示の明度を維持しつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応する背景表示の明度を維持しつつ、特定表示を行う特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－５５、図１７－７８、図１７－７９、図１７－１８３
【５２５４】

［特徴Ｊ２５］（背景表示を視認不能とする）
特徴Ｊ２５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認不能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認不能としつつ、特定表示を行う特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－７８、図１７－１８５
【５２５５】
［特徴Ｊ２６］（背景表示を視認不能とする）
特徴Ｊ２６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認不能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認不能としつつ、特定表示を行う特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－７８、図１７－１８５
【５２５６】
［特徴Ｊ２７］（背景表示を視認不能とする）
特徴Ｊ２７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認不能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特

定演出と、
　前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
　前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認不能としつつ、特定表示を行う特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－５５、図１７－７８、図１７－１８５
【５２５７】
［特徴Ｊ２８］（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ２８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－７８、図１７－１８４
【５２５８】
［特徴Ｊ２９］（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ２９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１７－７８、図１７－１８４
【５２５９】
［特徴Ｊ３０］（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ３０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－５５、図１７－７８、図１７－１８４
【５２６０】
［特徴Ｊ３１］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力する）
特徴Ｊ３１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力する特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１８６
【５２６１】
［特徴Ｊ３２］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力する）
特徴Ｊ３２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力する特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１８６
【５２６２】
［特徴Ｊ３３］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力する）
特徴Ｊ３３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発

光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力する特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力する特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－５６、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１８６

【５２６３】
［特徴Ｊ３４］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（ＢＧＭ再生のみで、対応する音は出力しない）
特徴Ｊ３４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力しない特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力しない特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１８７
【５２６４】
［特徴Ｊ３５］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（ＢＧＭ再生のみで、対応する音は出力しない）
特徴Ｊ３５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力しない特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力しない特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１８７
【５２６５】
［特徴Ｊ３６］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（ＢＧＭ再生のみで、対応する音は出力しない）
特徴Ｊ３６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発

光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力しない特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力しない特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－５６、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１８７

【５２６６】
［特徴Ｊ３７］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ３７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１７－１８、図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－１８８

【５２６７】

［特徴Ｊ３８］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（背景表示を視認可能とする）

特徴Ｊ３８の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、

第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、

前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１７－１８、図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－１８８

【５２６８】

［特徴Ｊ３９］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（背景表示を視認可能とする）

特徴Ｊ３９の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複

数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降であり、かつ装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－５６、図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－１８８
【５２６９】
［特徴Ｊ４０］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力する）（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ４０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力し、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力し、制御されている演出モードに対応

する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１８９
【５２７０】
［特徴Ｊ４１］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力する）（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ４１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力し、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力し、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１８９
【５２７１】
［特徴Ｊ４２］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力する）（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ４２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力し、制御されている演出モード

に対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力し、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－５７、図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１８９
【５２７２】
［特徴Ｊ４３］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（ＢＧＭ再生のみで、対応する音は出力しない）（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ４３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力せず、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力せず、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１９０
【５２７３】
［特徴Ｊ４４］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（ＢＧＭ

再生のみで、対応する音は出力しない）（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ４４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力せず、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力せず、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１９０
【５２７４】
［特徴Ｊ４５］（特定識別情報の点灯周期が１周期終了した後に開始される）（ＢＧＭ再生のみで、対応する音は出力しない）（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ４５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力せず、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モ

ード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替える最初の切り替えの期間が終了した以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力せず、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１８、図１７－５７、図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１９０
【５２７５】
［特徴Ｊ４６］（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力する）（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ４６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力し、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力し、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１９１
【５２７６】
［特徴Ｊ４７］（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力する）（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ４７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され

、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力し、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力し、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１９１

【５２７７】
［特徴Ｊ４８］（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力する）（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ４８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力し、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力しつつ、演出に対応する音を出力し、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－５８、図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１９１

【５２７８】
［特徴Ｊ４９］（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力しない）（背景表示を視認可能とする）

特徴Ｊ４９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力せず、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第３演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力せず、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１９２

【５２７９】
［特徴Ｊ５０］（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力しない）（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ５０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力せず、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第３演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力せず、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１９２

【５２８０】

［特徴Ｊ５１］（装飾識別情報がほぼ透過する透過率となった後に開始される）（ＢＧＭ再生をしつつ、対応する音を出力しない）（背景表示を視認可能とする）
特徴Ｊ５１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率を第１透過率から該第１透過率よりも高い第２透過率に変化させることで、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、
第１演出モードと、第２演出モードと、第３演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、装飾識別情報の透過率が前記第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力せず、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、装飾識別情報の透過率が第２透過率となった以降に開始され、制御されている演出モードに対応するＢＧＭを出力し、演出に対応する音を出力せず、制御されている演出モードに対応する背景表示を視認可能としつつ、特定表示を行う特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－５８、図１７－７８、図１７－７９、図１７－８１、図１７－８２、図１７－１９２
【５２８１】
［特徴Ｊ５２］（消灯態様の輝度データが複数用いられる）
特徴Ｊ５２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記発光制御手段により前記発光手段を消灯態様にするための輝度データがあり、
前記演出制御手段は、複数の前記輝度データを含んで構成される輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、消灯態様にするための輝度データを複数含んで構成される輝度データテーブルが用いられる特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演

出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－１９７
【５２８２】
［特徴Ｊ５３］（消灯態様の輝度データが複数用いられる）
特徴Ｊ５３の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記発光制御手段により前記発光手段を消灯態様にするための輝度データがあり、
前記演出制御手段は、複数の前記輝度データを含んで構成される輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、消灯態様にするための輝度データを複数含んで構成される輝度データテーブルが用いられる特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－１９７
【５２８３】
［特徴Ｊ５４］（消灯態様の輝度データが複数用いられる）
特徴Ｊ５４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記発光制御手段により前記発光手段を消灯態様にするための輝度データがあり、
前記演出制御手段は、複数の前記輝度データを含んで構成される輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、消灯態様にするための輝度データを複数含んで構成される輝度データテーブルが用いられる特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果

として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－１９７
【５２８４】
［特徴Ｊ５５］（演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも消灯態様の輝度データが多く用いられる）
特徴Ｊ５５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記発光制御手段は、
前記第１演出モードの可変表示中において、該第１演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記第２演出モードの可変表示中において、該第２演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび前記第２演出モードに対応する輝度データテーブルよりも消灯態様を表す輝度データを多く含む輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび第２演出モードに対応する輝度データテーブルよりも消灯態様を表す輝度データを多く含む輝度データテーブルが用いられる特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－１９８
【５２８５】
［特徴Ｊ５６］（演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも消灯態様の輝度データが多く用いられる）
特徴Ｊ５６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記発光制御手段は、
前記第１演出モードの可変表示中において、該第１演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記第２演出モードの可変表示中において、該第２演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび前記第２演出モードに対応する輝度データテーブルよりも消灯態様を表す輝度データを多く含む輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モード

において実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび第２演出モードに対応する輝度データテーブルよりも消灯態様を表す輝度データを多く含む輝度データテーブルが用いられる特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－１９８
【５２８６】
［特徴Ｊ５７］（演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも消灯態様の輝度データが多く用いられる）
特徴Ｊ５７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記発光制御手段は、
前記第１演出モードの可変表示中において、該第１演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記第２演出モードの可変表示中において、該第２演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび前記第２演出モードに対応する輝度データテーブルよりも消灯態様を表す輝度データを多く含む輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび第２演出モードに対応する輝度データテーブルよりも消灯態様を表す輝度データを多く含む輝度データテーブルが用いられる特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－１９８
【５２８７】
［特徴Ｊ５８］（演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも輝度データの平均使用時間が短い）
特徴Ｊ５８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、

発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記発光制御手段は、
前記第１演出モードの可変表示中において、該第１演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記第２演出モードの可変表示中において、該第２演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび前記第２演出モードに対応する輝度データテーブルにおける輝度データの平均使用時間よりも輝度データの平均使用時間が短くなるように設定されている輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび第２演出モードに対応する輝度データテーブルにおける輝度データの平均使用時間よりも輝度データの平均使用時間が短くなるように設定されている輝度データテーブルが用いられる特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－１９９
【５２８８】
［特徴Ｊ５９］（演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも輝度データの平均使用時間が短い）
特徴Ｊ５９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記発光制御手段は、
前記第１演出モードの可変表示中において、該第１演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記第２演出モードの可変表示中において、該第２演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび前記第２演出モードに対応する輝度データテーブルにおける輝度データの平均使用時間よりも輝度データの平均使用時間が短くなるように設定されている輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび第２演出モードに対応する輝度データテーブルにおける輝度データの平均使用時間よりも輝度データの平均使用時間が短くなるように設定されている輝度データテーブルが用いられる特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。

対応図面：図１７－１９６、図１７－１９９
【５２８９】
［特徴Ｊ６０］（演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも輝度データの平均使用時間が短い）
特徴Ｊ６０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記発光制御手段は、
前記第１演出モードの可変表示中において、該第１演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記第２演出モードの可変表示中において、該第２演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび前記第２演出モードに対応する輝度データテーブルにおける輝度データの平均使用時間よりも輝度データの平均使用時間が短くなるように設定されている輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび第２演出モードに対応する輝度データテーブルにおける輝度データの平均使用時間よりも輝度データの平均使用時間が短くなるように設定されている輝度データテーブルが用いられる特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－１９９
【５２９０】
［特徴Ｊ６１］（演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも輝度データの輝度値の種類（発光色の種類）が少ない）
特徴Ｊ６１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記発光制御手段は、

前記第１演出モードの可変表示中において、該第１演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記第２演出モードの可変表示中において、該第２演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび前記第２演出モードに対応する輝度データテーブルにおける輝度データの輝度値の種類数よりも輝度データの輝度値の種類数が少なくなるように設定されている輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび第２演出モードに対応する輝度データテーブルにおける輝度データの輝度値の種類数よりも輝度データの輝度値の種類数が少なくなるように設定されている輝度データテーブルが用いられる特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－２００
【５２９１】
［特徴Ｊ６２］（演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも輝度データの輝度値の種類（発光色の種類）が少ない）
特徴Ｊ６２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記発光制御手段は、
前記第１演出モードの可変表示中において、該第１演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記第２演出モードの可変表示中において、該第２演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび前記第２演出モードに対応する輝度データテーブルにおける輝度データの輝度値の種類数よりも輝度データの輝度値の種類数が少なくなるように設定されている輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび第２演出モードに対応する輝度データテーブルにおける輝度データの輝度値の種類数よりも輝度データの輝度値の種類数が少なくなるように設定されている輝度データテーブルが用いられる特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－２００
【５２９２】
［特徴Ｊ６３］（演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも輝度データの輝度値の種類（発光色の種類）が少ない）
特徴Ｊ６３の遊技機は、

有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記発光制御手段は、
前記第１演出モードの可変表示中において、該第１演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記第２演出モードの可変表示中において、該第２演出モードに対応する輝度データテーブルを用いて、前記発光手段を制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび前記第２演出モードに対応する輝度データテーブルにおける輝度データの輝度値の種類数よりも輝度データの輝度値の種類数が少なくなるように設定されている輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１演出モードに対応する輝度データテーブルおよび第２演出モードに対応する輝度データテーブルにおける輝度データの輝度値の種類数よりも輝度データの輝度値の種類数が少なくなるように設定されている輝度データテーブルが用いられる特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－２００
【５２９３】
［特徴Ｊ６４］（ループする輝度データテーブルのほうが多い）
特徴Ｊ６４の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、繰り返し用いられる輝度データのほうが繰り返し用いられない輝度データよりも多く備える輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、繰り返し用いられる輝度データのほうが繰り返し用いられない輝度データよりも多く備える輝度データテーブルが用いられる特定演出の実行割合が演出モー

ドによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－２０１
【５２９４】
［特徴Ｊ６５］（ループする輝度データテーブルのほうが多い）
特徴Ｊ６５の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、繰り返し用いられる輝度データのほうが繰り返し用いられない輝度データよりも多く備える輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、繰り返し用いられる輝度データのほうが繰り返し用いられない輝度データよりも多く備える輝度データテーブルが用いられる特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－２０１
【５２９５】
［特徴Ｊ６６］（ループする輝度データテーブルのほうが多い）
特徴Ｊ６６の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、繰り返し用いられる輝度データのほうが繰り返し用いられない輝度データよりも多く備える輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、繰り返し用いられる輝度データのほうが繰り返し用いられない輝度データよりも多く備える輝度データテーブルが用いられる特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－２０１

【５２９６】
［特徴Ｊ６７］（ループしない輝度データテーブルのほうが多い）
特徴Ｊ６７の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、繰り返し用いられない輝度データのほうが繰り返し用いられる輝度データよりも多く備える輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、前記第２演出モードにおける前記特定演出の実行割合と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、繰り返し用いられない輝度データのほうが繰り返し用いられる輝度データよりも多く備える輝度データテーブルが用いられる特定演出の実行割合が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－２０２
【５２９７】
［特徴Ｊ６８］（ループしない輝度データテーブルのほうが多い）
特徴Ｊ６８の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、
前記演出制御手段は、繰り返し用いられない輝度データのほうが繰り返し用いられる輝度データよりも多く備える輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記第１演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、前記第２演出モードにおいて実行可能な前記特定演出の種類数と、が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、繰り返し用いられない輝度データのほうが繰り返し用いられる輝度データよりも多く備える輝度データテーブルが用いられる特定演出の種類数が演出モードによって異なることにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－２０２
【５２９８】
［特徴Ｊ６９］（ループする輝度データテーブルのほうが多い）
特徴Ｊ６９の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
第１演出モードと、第２演出モードと、を備え、

前記演出制御手段は、繰り返し用いられない輝度データのほうが繰り返し用いられる輝度データよりも多く備える輝度データテーブルが用いられる特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記第１演出モードおよび前記第２演出モードのいずれにおいても実行可能な共通特定演出と、
前記第１演出モードで実行可能であり、前記第２演出モードで実行不能な第１演出モード用特定演出と、
前記第２演出モードで実行可能であり、前記第１演出モードで実行不能な第２演出モード用特定演出と、
を含む、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、繰り返し用いられない輝度データのほうが繰り返し用いられる輝度データよりも多く備える輝度データテーブルが用いられる特定演出について、第１演出モードと第２演出モードにおいて共通で実行される特定演出と、第１演出モード専用の特定演出と、第２モード専用の特定演出と、を含むことにより、演出モードによって演出の趣向を異ならせることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１９６、図１７－２０２
【５２９９】
［特徴Ｊ７０］（予告のパート毎の輝度データテーブル）
特徴Ｊ７０の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、導入パートと、結果パートを含んで構成され、
前記特定演出の導入パートは、第１パターンと、第２パターンと、を含んで構成され、
前記特定演出の結果パートは、第１パターンと、第２パターンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記特定演出の導入パートが第１パターンで実行される場合、第１導入パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特定演出の導入パートが第２パターンで実行される場合、第２導入パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特定演出の結果パートが第１パターンで実行される場合、第１結果パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特定演出の導入パートが第２パターンで実行される場合、第２結果パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、導入パート、結果パートとでそれぞれ複数のパターンを持ち、それらのパターンに応じた発光態様での発光を可能とすることにより、各パートでの発光態様に注目させることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１０６～図１７－１７３
【５３００】
［特徴Ｊ７１］（予告の輝度データテーブル　導入パートのパターンによって、テーブルの構造、輝度データが異なる）
特徴Ｊ７１の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、

演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、導入パートと、結果パートを含んで構成され、
前記特定演出の導入パートは、第１パターンと、第２パターンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記特定演出の導入パートが第１パターンで実行される場合、第１導入パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特定演出の導入パートが第２パターンで実行される場合、第２導入パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１導入パート用輝度データテーブルと、前記第２導入パート用輝度データテーブルと、はそれぞれの輝度データテーブルを構成する複数の輝度データを用いる時間の設定が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、導入パートのパターンによって、輝度データを用いる時間を異ならせることで発光態様を異ならせることにより、多彩な演出を見せることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１１９～図１７－１４０、図１７－１９４
【５３０１】
［特徴Ｊ７２］（予告の輝度データテーブル　結果パートのパターンによってテーブルの構造は同じで、輝度データの輝度値が異なる）
特徴Ｊ７２の遊技機は、
有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、特定演出を実行可能であり、
前記特定演出は、導入パートと、結果パートを含んで構成され、
前記特定演出の結果パートは、第１パターンと、第２パターンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記特定演出の結果パートが第１パターンで実行される場合、第１結果パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特定演出の導入パートが第２パターンで実行される場合、第２結果パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１結果パート用輝度データテーブルと、前記第２結果パート用輝度データテーブルと、はそれぞれの輝度データテーブルを構成する複数の輝度データを用いる時間の設定が同じであり、それぞれの輝度データテーブルを構成する複数の輝度データの輝度値が異なる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、結果パートのパターンによって、発光する時間については同じようにしつつ、輝度値を異ならせることで発光態様を異ならせることにより、多彩な演出を見せることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
対応図面：図１７－１４１～図１７－１５０、図１７－１６０～図１７－１７３、図１７－１９５
【５３０２】
（用語の説明）

ＢＧＭとは、演出ステージ毎に出力される音楽のことを指す。背景表示がされている状態であれば出力される。可変表示中であって、演出が実行されていないまたは演出音を伴わない演出が実行される場合も出力される。歌声が入っていても入っていなくてもよい。遊技者がＢＧＭを選択可能なようにしてもよい。

【５３０３】

背景画像（背景表示）とは、演出ステージ毎に表示される画像のことを指す。主に景色や風景を表す画像が用いられる。図１７－７８に示すように、一番優先度の低いレイヤに表示される。

【５３０４】

本発明のパチンコ遊技機１を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【５３０５】

（パチンコ遊技機１の構成等）

図１７－１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【５３０６】

遊技盤２の所定位置（図１７－１に示す例では、遊技領域の左下方）には、特図ユニット２０１が設けられている。該特図ユニット２０１は、図１７－１８（Ａ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ、ラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９から構成されている。

【５３０７】

（特別図柄表示装置）

第１特別図柄表示装置４Ａは８つのＬＥＤにより構成され、第２特別図柄表示装置４Ｂも８つのＬＥＤにより構成される。８つのＬＥＤ１つ１つを特定識別情報（特別図柄）と呼ぶ。また、８つのＬＥＤのまとまりを複数種類の特定識別情報（複数種類の特別図柄）と呼ぶ。第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂは、第１始動入賞口や第２始動入賞口への入賞が発生（始動条件が成立）することで、複数種類の特別図柄の可変表示を行い、特別図柄の組合せ（８つのＬＥＤの点灯、消灯の組合せ）が該パチンコ遊技機１であらかじめ定められた組合せとなることで、「大当り」や「はずれ」となったことを示す装置である。

【５３０８】

（特別図柄の可変表示）

特別図柄の「可変表示」とは、８つのＬＥＤをあらかじめ定められた法則で点灯や消灯させることにより、特別図柄の組合せが出るまでの期間であることを示すものである。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【５３０９】

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

【５３１０】

（保留表示器）

第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとは、それぞれ２つのＬＥＤから構成されている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって、第１特図保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって、第２特図保留記憶数を表示する。例えば、第１保留表示器２５Ａや第２保留表示器２５Ｂは

、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって特図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで特図保留記憶数が４個であることを示す。

【５３１１】

（普通図柄表示器）

また、普通図柄表示器２０は、４つのＬＥＤから構成され、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【５３１２】

普図保留表示器２５Ｃは、例えば２つのＬＥＤから構成されており、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって表示する。例えば、普図保留表示器２５Ｃは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって普図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって普図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって普図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで普図保留記憶数が４個であることを示す。

【５３１３】

（ラウンド数表示器）

ラウンド数表示器２６は、５つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯・消灯の組み合わせによって後述する大当り遊技状態におけるラウンド数を報知する。当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９は、それぞれ１つのＬＥＤである。当り表示灯２７は、後述する大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、右打ち表示灯２８は、後述する時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、状態表示灯は、後述する時短状態及び確変状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【５３１４】

（画像表示装置）

図１７－１に示すように、遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【５３１５】

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

【５３１６】

画像表示装置５の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留記憶表示（以下、保留表示と表記する場合もある）や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆ）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とに共通の保留記憶表示エリア５Ｕが設けられているが、第１特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第１保留表示が表示される第１特図保留記憶表示エリアと、第２特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第２保留表示が表示される第２特図保留記憶表示エリ

アと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【５３１７】

（入賞球装置）

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

【５３１８】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。尚、本実施の形態における入賞球装置６Ａは、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置５の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能なように配置されている。

【５３１９】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１７－２参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【５３２０】

遊技盤２の所定位置（図１７－１に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる普通入賞口１０が設けられる。この場合には、普通入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【５３２１】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図１７－２参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【５３２２】

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

【５３２３】

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

【５３２４】
普通入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。尚、本実施の形態における可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７は、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置５の右側の領域（右遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能であるとともに、画像表示装置５の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞不能或いは入賞困難なように配置されている。
【５３２５】
（通過ゲート）
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【５３２６】
（アウト口）
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【５３２７】
（その他演出装置）
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。これら遊技機用枠３に設けられるメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ及びボタンランプ９ｅは「枠ランプ」とも称される。
【５３２８】
遊技盤２の所定位置（図１７－１では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図１７－２参照）。また、各種ランプについては後述する。
【５３２９】
遊技機用枠３の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）３０が設けられている。
【５３３０】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠３には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。
【５３３１】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１７－２参照）により検出される。

【５３３２】
遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１７－２参照）により検出される。
【５３３３】
パチンコ遊技機１では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ３１Ａやプッシュボタン３１Ｂが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。
【５３３４】
（遊技の進行の概略）
パチンコ遊技機１が備える打球操作ハンドル３０への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート４１を通過すると、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。
【５３３５】
この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置６Ｂを所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第２始動入賞口が開放状態になる）。
【５３３６】
入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。
【５３３７】
可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に遊技球が進入すると、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図ゲームが開始される。
【５３３８】
尚、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば４）までその実行が保留される。
【５３３９】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。
【５３４０】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。
【５３４１】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１０回や２回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【５３４２】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【５３４３】
尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【５３４４】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【５３４５】
時短状態では、平均的な特図可変表示時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【５３４６】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の確変状態は、時短状態よりも平均的な特図可変表示時間が短縮される遊技状態である。
【５３４７】
つまり、本実施の形態における通常状態は、主に遊技者が画像表示装置５の左側の遊技領域（左遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、第１特別図柄の可変表示が実行される遊技状態であって、本実施の形態における時短状態や確変状態は、主に遊技者が画像表示装置５の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、第２特別図柄の可変表示が実行される遊技状態である。また、本実施の形態における大当り遊技状態は、主に遊技者が画像表示装置５の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、大入賞口に遊技球を入賞させることによって多くの賞球の払い出しを得ることができる遊技状態である。
【５３４８】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【５３４９】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【５３５０】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状

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

【５３５１】

尚、本実施の形態における通常状態は、遊技者が遊技球を主に左遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第１始動入賞口に入賞可能である一方で、遊技者が遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第２始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。また、本実施の形態における時短状態や確変状態は、遊技者が遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第２始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第１始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。

【５３５２】

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

【５３５３】

（演出の進行など）

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

【５３５４】

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

【５３５５】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて同一の飾り図柄が停止表示、或いは揺動表示されている一方で、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて未だ飾り図柄の可変表示が継続している態様などのことである。

【５３５６】

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

【５３５７】

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

上に同一の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示される。
【５３５８】
大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「７」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「６」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。
【５３５９】
特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう。）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。
【５３６０】
パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。
【５３６１】
また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。
【５３６２】
大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。
【５３６３】
また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。
【５３６４】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図１７－２及び図１７－３に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。
【５３６５】
電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種

制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【５３６６】

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

【５３６７】

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

【５３６８】

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

【５３６９】

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

【５３７０】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、普通入賞口スイッチ２４や、エラーを検出するための図示しない磁石センサ、電波センサ、近接センサ、枠近接センサからの各種信号がスイッチ回路１１０を介して入力される入力ポート１０５ａと、ソレノイド８１、８２や特図ユニット２０１を構成する各表示器、表示装置、表示灯を制御（駆動）するための信号が出力回路１１１を介して出力される（伝送される）出力ポート１０５ｂと、を含んで構成される。

【５３７１】

スイッチ回路１１０は、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、普通入賞口スイッチ２４からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで入力ポート１０５ａに伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【５３７２】

尚、本実施の形態におけるゲートスイッチ２１は、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを検知するためのスイッチであり、第１始動口スイッチ２２Ａは、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、第２始動口スイッチ２２Ｂは遊技球が第２始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、カウントスイッチ２３は遊技球が大入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、普通入賞口スイッチ２４は、遊技球が普通入賞口１０に入賞したことを検知するためのスイッチである。

【５３７３】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【５３７４】
出力回路１１１は、出力回路１１１からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。
【５３７５】
シリアル通信回路１０６は、全二重方式、非同期方式および標準ＮＲＺ（ノンリターンゼロ）符号化を用いたデータフォーマットで、各制御基板（例えば、図示しない払出制御基板や演出制御基板１２）のＣＰＵ（演出制御基板１２であれば演出制御用ＣＰＵ１２０）とシリアル通信を行う。シリアル通信回路１０６は、各制御基板のマイクロコンピュータに各種データ（例えば、払出信号（賞球個数コマンド）や演出制御コマンド）を送信する送信部と、各制御基板のマイクロコンピュータからの各種データ（例えば、賞球ＡＣＫコマンド）を受信する受信部とを含む。
【５３７６】
また、本実施の形態における主基板１１上には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００にて処理するためのデータを一時的に保存するための外部ＲＡＭ１０７も設けられている。更に、主基板１１には、特に図示しないが、パチンコ遊技機１の設定値を設定可能な設定値設定状態に切り替えるための設定キースイッチと、設定値設定状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するためのタッチスイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠３の開放を検知するための扉・枠開放スイッチ、本パチンコ遊技機におけるベース値等を表示可能な表示モニタも接続されている。尚、設定キースイッチ、設定切替スイッチ、表示モニタは、遊技者から操作不能なようにパチンコ遊技機１の背面側に設けられている。
【５３７７】
パチンコ遊技機１の背面側には、図示しない払出制御基板が設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。
【５３７８】
また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル３０を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。
【５３７９】
主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマ

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

【５３８０】

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

【５３８１】

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

【５３８２】

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

【５３８３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。また、プッシュボタン３１Ｂ内には振動用モータ３６が設けられている。該振動用モータ３６は、演出制御基板１２と接続されており、演出制御用ＣＰＵ１２０から駆動信号を受信することで駆動可能となっている。つまり、本実施の形態のプッシュボタン３１Ｂは、振動用モータ３６の駆動によって振動することがある。

【５３８４】

更に、画像表示装置５の右下方位置には、演出用表示ユニット２０２が設けられている。該演出用表示ユニット２０２は、図１７－１８（Ｃ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ及び第２演出表示灯１５２Ｂ、第１サブ保留表示器１５１Ａ及び第２サブ保留表示器１５１Ｂ、右打ちランプ１５３から構成されている。

【５３８５】

第１演出表示灯１５２Ａは、第１特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置であり、また、第２演出表示灯１５２Ｂは、第２特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置である。これらはそれぞれ１つのＬＥＤから構成されている。

【５３８６】

第１サブ保留表示器１５１Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能とするための表示器であり、また、第２サブ保留表示器１５１Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能とするための表示器である。これらはそれぞれ２つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数を表示可能となっている。例えば、第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって特図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで特図保留記憶数が４個であることを示す。

【５３８７】

また、右打ちランプ１５３は、１つのＬＥＤであって、が時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【５３８８】

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

【５３８９】

表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、Ｖブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、あるＶブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のＶブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前のＶブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【５３９０】

また、図１７－４に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位のレイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位のレイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【５３９１】

特に、図１７－５に示すように、ＶＲＡＭ領域には、アクティブ表示エリア５Ｆにけるアクティブ表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕからアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動する１個目の保留表示と、を描画・配置するためのアクティブ表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた１個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示と、を描画・配置するための第１保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた２個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示と、を描画・配置するための第２保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた３個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示と、を描画・配置するための第３保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた４個目の保留表示を描画・配置するための第４保留表示画像描画領域がそれぞれ配置されている。

【５３９２】

本実施の形態では、アクティブ表示画像描画領域、第１保留表示画像描画領域～第４保留表示画像描画領域において描画・配置された各画像に加えて、背景画像を描画・配置するための背景画像描画領域や、飾り図柄画像を描画・配置するための飾り図柄画像描画領域等において描画・配置された画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図１７－５に示すように、アクティブ表示画像描画領域、第１保留表示画像描画領域～第４保留表示画像描画領域においては、アクティブ表示画像描画領域にて描画される画像の表示優先度が最も高く設定されており、第１保留表示画像描画領域に描画される画像はアクティブ表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第２保留表示画像描画領域に描画される画像は第１保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており

、第３保留表示画像描画領域に描画される画像は第２保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第４保留表示画像描画領域に描画される画像は第３保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されている。

【５３９３】

つまり、保留表示及びアクティブ表示に関する画像のうち、４個目の保留表示の表示位置に表示される画像は最も下層に表示される画像であり、３個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示の画像は、４個目の保留表示の表示位置に表示される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、２個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の画像は、３個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像は、２個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、アクティブ表示の表示位置（アクティブ表示エリア５Ｆ）に表示される画像及びアクティブ表示の表示位置に向けて移動する１個目の保留表示の画像は、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。

【５３９４】

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

【５３９５】

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

【５３９６】

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

【５３９７】

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

【５３９８】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。

【５３９９】

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

れるもの）であってもよい。
【５４００】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【５４０１】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。
【５４０２】
図１７－６（Ａ）は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図１７－６（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。
【５４０３】
図１７－６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第１可変表示開始指定である。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第２可変表示開始指定である。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【５４０４】
コマンド８ＣＸＸＨは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図１７－６（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。
【５４０５】
可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１７－６（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＡ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第２可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＢ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第３可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りＣ」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第４可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第５可変表示結果指定コマンドである。
【５４０６】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【５４０７】

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

【５４０８】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「０」～「１０」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。

【５４０９】

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

【５４１０】

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

応して送信されるようにしてもよい。
【５４１１】
コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、はずれとなる可変表示においてリーチとなるか否か（リーチ演出が実行されるか否か）及びいずれの種別のリーチが実行されるか否か（ノーマルリーチのリーチ演出とスーパーリーチのリーチ演出とのどちらが実行されるか）の判定結果を示すはずれ演出パターンコマンドである。
【５４１２】
第１特図保留記憶数通知コマンドや第２特図保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。
【５４１３】
尚、図１７－６（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。
【５４１４】
図１７－７は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１７－７に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６、上記した乱数値ＭＲ１及び乱数値ＭＲ６の初期値決定用乱数値ＭＲ７のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。
【５４１５】
乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ７の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば、後述する遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ７の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。
【５４１６】
特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。
【５４１７】
はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなるか否かを予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなる場合にノーマルリーチ、スーパーリーチのどちらとなるか

や、実行されるスーパーリーチの種別を予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【５４１８】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【５４１９】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。初期値決定用の乱数値ＭＲ７は、上記した乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ７の初期値を決定するために用いられる乱数値であり、例えば、「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。

【５４２０】

図１７－８は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【５４２１】

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

【５４２２】

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

【５４２３】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルで２２は、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【５４２４】

図１７－９（Ａ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第１特図（第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲーム）であるか第２特図（第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りＡ」、「確変

大当りＢ」、「確変大当りＣ」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。
【５４２５】
ここで、本実施の形態における大当り種別について、図１７－９（Ｂ）を用いて説明すると、本実施の形態では、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において確変制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。
【５４２６】
「確変大当りＡ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが１０回（いわゆる１０ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りＢ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りＣ」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが２回（いわゆる２ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが５回（いわゆる５ラウンド）、繰り返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りＡ」を１０ラウンド（１０Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＢ」を５ラウンド（５Ｒ）確変大当りと呼称し、「確変大当りＣ」を２ラウンド（２Ｒ）確変大当りと呼称する場合がある。
【５４２７】
確変大当りＡ～確変大当りＣの大当り遊技状態の終了後において開始される確変制御と時短制御とは、大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。また、非確変大当りの大当り遊技状態の終了後において開始される時短制御は、１００回の可変表示が終了すること、または、該１００回の可変表示が終了する迄に大当り遊技状態に制御されることを条件に終了される。よって、再度発生した大当りが確変大当りＡ～確変大当りＣのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、確変制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。つまり、本実施の形態における確変状態は、可変表示回数にかかわらず可変表示結果が大当りとなるまで継続する遊技状態である一方で、本実施の形態における時短状態は、可変表示結果が大当りとならなければ、１００回の可変表示が実行されることによって通常状態に制御される遊技状態である。このため、時短状態は、連荘状態が終了し得る際に制御される遊技状態でもある。
【５４２８】
図１７－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第１特図であるか第２特図であるかに応じて、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第１特図である場合には、所定範囲の判定値（「８１」～「１００」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第２特図である場合には、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第２特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、

得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【５４２９】

尚、図１７－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず同一とされている。

【５４３０】

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

【５４３１】

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

【５４３２】

図１７－１０は、ＲＯＭ１０１に記憶されるはずれ演出判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態におけるはずれ演出判定テーブルは、特図表示結果を「はずれ」とすると決定されたときに、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３に基づき、はずれ演出を非リーチとリーチのどちらにするか、つまり、可変表示においてリーチ演出を実行するか否かを決定するために参照されるテーブルである。例えば、乱数値ＭＲ３の値が１～８５の範囲内であれば、はずれ演出を非リーチ（リーチ演出を実行しないこと）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が８６～１００の範囲内であれば、はずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行すること）に決定する。

【５４３３】

図１７－１１（Ａ）～図１７－１１（Ｃ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される変動パターン種別判定テーブルの構成例を示している。変動パターン種別判定テーブルは、はずれ演出判定テーブルにおいてはずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行する）と決定した場合に、実行するリーチ（変動パターン種別）をノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγのいずれとするかを決定するためのテーブルである。本実施の形態では、遊技状態に応じて選択する変動パターン種別判定テーブルを異ならせている。

【５４３４】

具体的には、図１７－１１（Ａ）～図１７－１１（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定する。尚、変動パターン種別をノーマルリーチと決定することは、可変表示中においてノーマルリーチのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチαと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチαのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチβと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチβのリーチ演出を実行し

てはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチγと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチγのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することである。

【５４３５】

例えば、図１７－１１（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～８０の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値ＭＲ４の値が８１～９５の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチαに決定し、乱数値ＭＲ４の値が９６～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチβに決定する。また、図１７－１１（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～８０の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値ＭＲ４の値が８１～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチγに決定する。また、図１７－１１（Ｃ）に示すように、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定する。

【５４３６】

図１７－１２（Ａ）～図１７－１２（Ｃ）は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合、時短状態（低確高ベース状態）である場合、確変状態（高確高ベース状態）である場合で、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【５４３７】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【５４３８】

本実施の形態において遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、図１７－１２（Ａ）に示すように、特図可変表示時間が１４０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－１）、特図可変表示時間が７０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－２）、特図可変表示時間が３０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－３）、特図可変表示時間が２１０００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－１Ａ）、特図可変表示時間が２５０００ｍｓであって、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－１Ｂ）、特図可変表示時間が６００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２Ａ）、特図可変表示時間が６５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２Ｂ）、特図可変表示時間が７００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３Ａ）、特図可変表示時間が７５０００ｍｓであって、擬似連演出が３回実行された後にノーマルリーチ後にスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３Ｂ）、特図可変表示時間が２０００

０ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－１Ａ）、特図可変表示時間が２５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－１Ｂ）、特図可変表示時間が６００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２Ａ）、特図可変表示時間が６５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２Ｂ）、特図可変表示時間が７００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３Ａ）、特図可変表示時間が７５０００ｍｓであって、擬似連演出が３回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３Ｂ）が設けられている。

【５４３９】

また、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合については、図１７－１２（Ｂ）に示すように、特図可変表示時間が７０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－４）、特図可変表示時間が２０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－５）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４Ａ）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４Ｂ）、特図可変表示時間が３００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－５Ａ）、特図可変表示時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－５Ｂ）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４Ａ）、特図可変表示時間が１５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４Ｂ）、特図可変表示時間が３００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－５Ａ）、特図可変表示時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－５Ｂ）が設けられている。

【５４４０】

更に、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合については、図１７－１２（Ｃ）に示すように、特図可変表示時間が３０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－６）、特図可変表示時間が５００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－７）、特図可変表示時間が５０００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－６）、特図可変表示時間が５０００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－６）が設けられている。

【５４４１】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高く設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図可変表示時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。更に、遊技状態が通常状態である場合については、スーパーリーチβの方がスーパーリーチαよりも変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高く設定されている。

【５４４２】

また、本実施の形態においては、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５に加えて、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４を用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンは、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を含む２個以下の乱数値を用いて決定してもよいし、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を含む４個以下の乱数値を用いて決定してもよい。

【５４４３】
図１７－１３～図１７－１６は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態、はずれ演出、変動パターン種別等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。
【５４４４】
具体的には、図１７－１３（Ａ）～図１７－１３（Ｆ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチαである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＥと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチβである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＦと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。
【５４４５】
また、図１７－１４（Ａ）～図１７－１４（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＧと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＨと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＩと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がスーパーリーチγである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＪと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。
【５４４６】
更に、図１７－１５（Ａ）～図１７－１５（Ｃ）に示すように、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＫと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が２個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＬと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＭと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。
【５４４７】
そして、図１７－１６（Ａ）～図１７－１６（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パター

ン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。
【５４４８】
例えば、図１７－１３（Ａ）～図１７－１３（Ｆ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＥを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＦを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３Ｂ）に決定する。
【５４４９】
また、図１７－１４（Ａ）～図１７－１４（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＧを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＨを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－５）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＩを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９２０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－４Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９２１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－４Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＪを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９５０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－５Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９５１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－５Ｂ）に決定する。
【５４５０】
また、図１７－１５（Ａ）～図１７－１５（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＫを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－６）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＬを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－７）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＭを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－６）に決定する。
【５４５１】
また、図１７－１６（Ａ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３１～８０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が８１～１７０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が１７１～３２０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２Ｂ

）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３２１～６００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３Ｂ）に決定する。

【５４５２】

また、図１７－１６（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～９０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－４Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９１～２８０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－４Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２８１～５８０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５８１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５Ｂ）に決定する。

【５４５３】

また、図１７－１６（Ｃ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－６）に決定する。

【５４５４】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらない１の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【５４５５】

また、図１７－１７に示すように、本実施の形態における通常状態は、主に第１特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で最も平均特図可変表示時間が長い遊技状態でもある。また、本実施の形態における時短状態は、主に第２特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が通常状態よりも短く確変状態よりも長い遊技状態である。そして、本実施の形態における確変状態は、主に第２特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が通常状態や時短状態よりも高い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が最も短い遊技状態である。

【５４５６】

ここで、本実施の形態における第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示について説明する。図１７－１８（Ｂ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂには、前述したように８つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって特別図柄が構成されている。第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、４０ｍｓが経過する度に１個ずつ点灯させるＬＥＤを切り替えていき、８個目のＬＥＤの点灯開始から４０ｍｓが経過することで再度１個目のＬＥＤの点灯が開始されるようになっている。つまり、本実施の形態においては、点灯対象のＬＥＤが１個目、２個目、３個目...８個目と順に変遷していく過程を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が実行される。

【５４５７】

また、図１７－１８（Ｄ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂには、それぞれ１つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによってサブ図柄が

構成されている。第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂにおいては、６０ｍｓ毎にＬＥＤの点灯と消灯を切り替える。つまり、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、ＬＥＤの２４０ｍｓに亘る点灯と２４０ｍｓに亘る消灯を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることによりサブ図柄の可変表示が実行される。

【５４５８】

図１７－２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【５４５９】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１７－１９に示すような遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０が設けられている。図１７－１９に示す遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０は、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５とを備えている。

【５４６０】

第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【５４６１】

第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【５４６２】

一例として、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【５４６３】

また、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を示す数

値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【５４６４】

尚、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号０の数値データは、実行中の特別図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号１～４の数値データは、未だ実行されていない特別図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。

【５４６５】

こうして第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【５４６６】

尚、本実施の形態では、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【５４６７】

普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【５４６８】

尚、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃにおける保留番号０の数値データは、実行中の普通図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号１～４の数値データは、未だ実行されていない普通図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。

【５４６９】

遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【５４７０】

遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【５４７１】

遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【５４７２】

遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で

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

【５４７３】

遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【５４７４】

尚、本実施の形態における遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５には、乱数値ＭＲ１の数値を一時的に記憶するための特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、乱数値ＭＲ２の数値を一時的に記憶するための大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、乱数値ＭＲ３の数値を一時的に記憶するためのはずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、乱数値ＭＲ４の数値を一時的に記憶するための変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、乱数値ＭＲ５の数値を一時的に記憶するための変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅが設けられている。

【５４７５】

図１７－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【５４７６】

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

【５４７７】

図１７－２０は、入力ポート１０５ａのビット割り当ての例を示す説明図である。図１７－２０に示すように、入力ポート０において、ビット１にはカウントスイッチ２３、ビット２には図示しない排出口スイッチ、ビット３には特定領域スイッチ、ビット６には普通入賞口スイッチ２４からの信号が入力される。入力ポート１において、ビット２にはアウト確認スイッチ信号１、ビット３にはアウト確認スイッチ信号２、ビット５には磁石センサ信号、ビット７には枠電波センサ信号が入力される。また、入力ポート２において、ビット２には盤面近接センサエラー信号、ビット３には枠近接センサエラー信号が入力され、ビット４には設定キースイッチ、ビット５にはタッチスイッチ、ビット６には扉・枠開放スイッチ、ビット７にはクリアスイッチからの信号が入力される。また、入力ポート３において、ビット１には第１始動口スイッチ２２Ａ、ビット２には第２始動口スイッチ２２Ｂ、ビット３にはゲートスイッチ２１からの信号が入力される。また、ビット６には電源確認信号、ビット７には賞球制御信号ＲＸ０の信号が入力される。

【５４７８】

図１７－２１は、出力ポート１０５ｂのビット割り当ての例を示す説明図である。図１

７－２１に示すように、出力ポートＤＧ１においてビット１～ビット８からは、第１特別図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。出力ポートＤＧ２においてビット１～ビット８からは、第２特別図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。

【５４７９】

また、出力ポートＤＧ３において、ビット１からは第１特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯２（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット２からは第２特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯２（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット３からはゲート通過記憶数表示灯２（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット４からは第１特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯１（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、ビット５からは第２特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯１（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、ビット６からはゲート通過記憶数表示灯１（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、にそれぞれ信号が出力される。そして、出力ポートＤＧ４においてビット１～ビット４からは、普通図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。

【５４８０】

また、出力ポートＤＧ５において、ビット０～ビット４からは、ラウンド数表示器２６を構成する各ＬＥＤに信号が出力され、ビット５からは当り表示灯２７を構成するＬＥＤに信号が出力され、ビット６からは右打ち表示灯２８を構成するＬＥＤに信号が出力され、ビット７からは状態表示灯２９を構成するＬＥＤに信号が出力される。

【５４８１】

図１７－２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１７－２２（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００１ＳＧ１９０が設けられている。図１７－２２（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００１ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００１ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００１ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００１ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４とを備えている。

【５４８２】

演出制御フラグ設定部００１ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００１ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【５４８３】

演出制御タイマ設定部００１ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００１ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【５４８４】

演出制御カウンタ設定部００１ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００１ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【５４８５】

演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【５４８６】

本実施の形態では、図１７－２２（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ

００１ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１特図保留記憶数通知コマンドまたは第２特図保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【５４８７】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【５４８８】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の現在の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、保留記憶表示の最終的な表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる最終保留表示フラグと、保留記憶表示の表示パターンが最終的な表示パターンに変化するタイミング（可変表示）に応じたフラグ値がセットされる変化タイミングフラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【５４８９】

尚、後述する保留変化演出決定処理において、保留変化演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が保留表示フラグと最終保留表示フラグとの値として格納される。また、保留変化演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色や赤色）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（青色）または「２」（赤色）が最終保留表示フラグの値としてされるとともに、変化タイミングフラグの値として「０」または「１」が格納される。

【５４９０】

尚、変化タイミングフラグとして「０」が格納されるときは、更に該保留記憶の保留表示フラグとして最終保留表示フラグの値（「１」または「２」）がセットされる。一方で、変化タイミングフラグの値として「１」が格納されるときは、該保留記憶の保留表示フラグの値として一旦「０」が格納される。

【５４９１】

そして、保留変化演出決定処理の実行後は、更に後述する保留出現アニメーション処理、滞留アニメーション処理、シフトアニメーション処理等が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば遊技状態に応じた形状の白色、保留表示フラグの値が「１」であれば遊技

状態に応じた形状の青色、保留表示フラグの値が「２」であれば遊技状態に応じた形状の赤色）にて表示されるようになっている。

【５４９２】

尚、変化タイミングフラグの値として「１」が格納されている場合は、該保留記憶の可変表示中、つまり、該保留記憶の保留記憶表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに表示されている期間中の所定のタイミングにおいて最終保留表示フラグの値が保留表示フラグの値として格納される。このようにすることで次の滞留アニメーション処理の実行時からアクティブ表示の表示態様が最終保留表示フラグの値に応じた表示パターンに変化する。

【５４９３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順に格納されていくことになる。

【５４９４】

図１７－２２（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「１－１」または「２－１」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図１７－２２（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【５４９５】

本実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合、バッファ番号「１－０」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「１－１」～「１－４」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕに保留表示が表示されるようになっている。また、遊技状態が時短状態や確変状態である場合、バッファ番号「２－０」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「２－１」～「２－４」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕに保留表示が表示されるようになっている。

【５４９６】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【５４９７】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１７－２３は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【５４９８】

図１７－２３に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（ステップＳ１）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップＳ２）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（ＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【５４９９】

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

【５５００】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、遊技機用枠３が開放されているか否かや設定キースイッチの状態等にもとづいて設定値確認条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ４）。設定値確認条件が成立した場合には（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、設定値確認処理として表示モニタに現在設定されている設定値を表示する（ステップＳ５）。

【５５０１】

そして、設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立していない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）には、復旧処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ１２）を実行する。ステップＳ８の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【５５０２】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、遊技機用枠３が開放されているか否かや設定キースイッチの状態等にもとづいて設定値設定条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ７）。設定値設定条件が成立した場合には（ステップＳ７；Ｙｅｓ）、設定値設定処理を実行する（ステップＳ８）。本実施の形態の設定値設定処理では、例えば、タッチスイッチの操作及び設定キースイッチの操作によって設定されている設定値を設定可能とすればよい。

【５５０３】

設定値設定処理の実行後、または、設定値設定条件が成立しなかった場合には（ステップＳ７；Ｎｏ）、ステップＳ４及びステップＳ５と同様に設定値確認条件が成立したか否かの判定及び設定値確認処理を実行する（ステップＳ９、ステップＳ１０）。設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立しなかった場合（ステップＳ９；Ｎｏ）は、初期化処理（ステップＳ１１）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ１２）を実行する。

【５５０４】

ステップＳ１１の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッフ

ァをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【５５０５】

乱数回路設定処理（ステップＳ１２）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ１３）、割込みを許可する（ステップＳ１４）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば４ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【５５０６】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１７－２４のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１７－２４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、普通入賞口スイッチ２４といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、遊技に関する各種タイマ値（例えば、普通図柄プロセスタイマ、始動口２以上入賞エラー無効タイマ、セキュリティ情報タイマ、情報出力延長タイマ、不正入賞報知無効タイマの値）を減算するためのタイマ減算処理（ステップＳ２２）を実行した後に、第２始動入賞口への異常入賞が発生したか否かを監視するための始動口２異常入賞監視処理（ステップＳ２３）、遊技球が各種入賞口に入賞したことにもとづく入賞指定コマンドや異常入賞の発生にもとづいて該異常入賞を示すエラーコマンドを演出制御基板１２に対して送信するための入賞報知処理（ステップＳ２４）、磁石エラーの発生を報知するための磁石エラー報知処理（ステップＳ２５）、電波エラーの発生を報知するための電波エラー報知処理（ステップＳ２６）、各種スイッチの配線の断線や抜けを確認するためのスイッチエラー報知処理（ステップＳ２７）及びスイッチ異常エラー報知処理（ステップＳ２８）、排出球エラーを報知するための排出球エラー報知処理（ステップＳ２９）を実行することによりパチンコ遊技機１の異常診断を行うことで、診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能となっている。この後、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６といった遊技用乱数の少なくとも一部を更新するための乱数更新処理（ステップＳ３０）、乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ６の初期値決定用の乱数値ＭＲ７を更新するための初期値決定用乱数更新処理（ステップＳ３１）、特別図柄の可変表示や大当り遊技状態への制御等を行う特別図柄プロセス処理（ステップＳ３２）、普通図柄の可変表示を行う普通図柄プロセス処理（ステップＳ３３）、大当り遊技状態における大入賞口の開放制御や普図当りに応じた第２始動入賞口の開放制御としてソレノイド８１、８２の制御を行う役物ソレノイド制御処理（ステップＳ３４）、パチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する情報出力処理（ステップＳ３５）、各入賞口への入賞に応じて賞球を付与するための賞球処理（ステップＳ３６）、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤを点灯させるためのデータをセットする表示処理（ステップＳ３７）、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する試験端子処理（ステップＳ３８）、出力ポート０のＲＡＭ領域における接続信号に関する内容およびソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する出力処理（ステップＳ３９）、特図プロセスフラグの値に応じて特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理（ステップＳ４０）、普図プロセスフラグの値に応じて普通図柄の可変表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理（ステップＳ４１）、遊技機のエラー状態などを表示させるために遊技機

のエラー状態などを示す情報が設定されたコマンドを演出制御基板１２に対して送信する枠状態出力処理（ステップＳ４２）、出力バッファに設定されたデータにもとづいて第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ等を構成するＬＥＤの点灯制御をおこなう表示制御処理（ステップＳ４３）設定キースイッチの状態を確認する設定キー確認処理（ステップＳ４４）、パチンコ遊技機１の背面側に設けられた表示モニタにベース値等を表示する性能表示モニタ制御処理（ステップＳ４５）を実行し、割込みを許可してから（ステップＳ４６）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【５５０７】

（スイッチ処理）

次に、タイマ割込み処理におけるスイッチ処理（ステップＳ２１）を説明する。本実施の形態では、入賞検出またはゲート通過に関わる各スイッチの検出信号のオン状態が所定時間継続すると、確かにスイッチがオンしたと判定されスイッチオンに対応した処理が開始される。図１７－２５は、スイッチ処理で使用されるＲＡＭ１０２に形成される各２バイトのバッファを示す説明図である。前回ポートバッファは、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果が格納されるバッファである。ポートバッファは、今回入力したポート３の内容が格納されるバッファである。スイッチオンバッファは、スイッチのオンが検出された場合に対応ビットが１に設定され、スイッチのオフが検出された場合に対応ビットが０に設定されるバッファである。

【５５０８】

図１７－２６は、ステップＳ２１のスイッチ処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、入力ポート３に入力されているデータを入力し（ステップＳ５１）、入力したデータをポートバッファにセットする（ステップＳ５２）。

【５５０９】

次いで、ＲＡＭ１０２に形成されるウェイトカウンタの初期値をセットし（ステップＳ５３）、ウェイトカウンタの値が０になるまで、ウェイトカウンタの値を１ずつ減算する（ステップＳ５４，Ｓ５５）。

【５５１０】

ウェイトカウンタの値が０になると、再度、入力ポート３のデータを入力し（ステップＳ５６）、入力したデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップＳ５７）。そして、論理積の演算結果を、ポートバッファにセットする（ステップＳ５８）。ステップＳ５３～Ｓ５８の処理によって、ほぼ［ウェイトカウンタの初期値×（ステップＳ１０４，Ｓ１０５の処理時間）］の時間間隔を置いて入力ポート０から入力した２回の入力データのうち、２回とも「１」になっているビットのみが、ポートバッファにおいて「１」になる。つまり、所定期間としての［ウェイトカウンタの初期値×（ステップＳ５４，Ｓ５５の処理時間）］だけスイッチの検出信号のオン状態が継続すると、ポートバッファにおける対応するビットが「１」になる。

【５５１１】

さらに、ＣＰＵ１０３は、前回ポートバッファにセットされているデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に排他的論理和をとる（ステップＳ５９）。排他的論理和の演算結果において、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果と、今回オンと判定されたスイッチオン／オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビットが「１」になる。ＣＰＵ１０３は、さらに、排他的論理和の演算結果と、ポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップＳ６０）。この結果、前回のスイッチオン／オフの判定結果と今回オンと判定されたスイッチオン／オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビット（排他的論理和演算結果による）のうち、今回オンと判定されたスイッチに対応したビット（論理積演算による）のみが「１」として残る。

【５５１２】

そして、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ６０における論理積の演算結果をスイッチオンバッファにセットし（ステップＳ６１）、ステップＳ１０８における演算結果がセットされているポートバッファの内容を前回ポートバッファにセットする（ステップＳ６２）。

【５５１３】

以上の処理によって、所定期間継続してオン状態であったスイッチのうち、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果がオフであったスイッチ、すなわち、オフ状態からオン状態に変化したスイッチに対応したビットが、スイッチオンバッファにおいて「１」になっている。

【５５１４】

（乱数更新処理）

次に、タイマ割込み処理における乱数更新処理（ステップＳ３０）を説明する。図１７－２７には、乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。乱数更新処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値ＭＲ１の値）を特定し（ステップＳ７１）、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップＳ７２）。特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップＳ７２；Ｎ）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値を＋１してステップＳ７５に進み（ステップＳ７３）、特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップＳ７２；Ｙ）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である１をセットしてステップＳ７５に進む（ステップＳ７４）。

【５５１５】

ステップＳ７５においてＣＰＵ１０３は、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップＳ７５）。そして、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップＳ７６）。現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップＳ７６；Ｙ）は、特図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の初期値決定用の乱数である乱数値ＭＲ７値を抽出し（ステップＳ７７）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を特図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップＳ７８）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶する（ステップＳ７９）。

【５５１６】

ステップＳ７９の実行後、または、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップＳ７６；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値ＭＲ６の値）を特定し（ステップＳ８０）、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップＳ８１）。普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップＳ８１；Ｎ）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値を＋１してステップＳ８４に進み（ステップＳ８２）、普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップＳ８１；Ｙ）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である１をセットしてステップＳ８４に進む（ステップＳ８３）。

【５５１７】

ステップＳ８４においてＣＰＵ１０３は、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップＳ８４）。そして、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップＳ８５）。現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップＳ８５；Ｙ）は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６の初期値決定用の乱数である乱数値ＭＲ７値を抽出し（ステップＳ８６）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を普図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップＳ８７）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を普図表示結果判定用乱数

カウンタの初期値として記憶し（ステップＳ８８）、乱数更新処理を終了する。尚、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップＳ８５；Ｎ）は、ステップＳ８６～ステップＳ８８を実行せずに乱数更新処理を終了する。

【５５１８】

尚、本実施の形態では、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６とは共に１～６５５３６の値をとるため、上記したステップＳ７４では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を１、上記したステップＳ８３では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を１にそれぞれセットする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６との取り得る値の範囲を０～６５５３５とし、上記したステップＳ７４では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を０、上記したステップＳ８３では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を０にそれぞれセットしてもよい。

【５５１９】

（特別図柄プロセス処理）

図１７－２８は、特別図柄プロセス処理として、図１７－２４に示すステップＳ３２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図１７－２０に示す入力ポート３を参照する等することで、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞したか否か、つまり、始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップＳ１００）。第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞した場合（ステップＳ１００；Ｙ）は、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【５５２０】

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

【５５２１】

ステップＳ１０１にて始動口スイッチ通過処理を実行した後、または、第１始動入賞口と第２始動入賞口のどちらにも遊技球が入賞していない場合（ステップＳ１００；Ｎ）ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１６の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１６）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信する処理が行われる。

【５５２２】

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

【５５２３】
乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ＲＯＭ１０１に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板１１における他の決定、演出制御基板１２における各種の決定についても同じである。演出制御基板１２においては、各種のテーブルがＲＯＭ１２１に格納されている。
【５５２４】
また、特別図柄通常処理では、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理（変動パターン設定）も行われる。
【５５２５】
変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図可変表示時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。
【５５２６】
ステップＳ１１１の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図可変表示時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図可変表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【５５２７】
ステップＳ１１２の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、表示結果が「はずれ」である場合には特図プロセスフラグの値が"０"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。
【５５２８】
ステップＳ１１３の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"４"に更新され、大入賞口開放前処理は終了する。
【５５２９】
ステップＳ１１４の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放中処理は終了する。

【５５３０】
ステップＳ１１５の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"４"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"６"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。
【５５３１】
ステップＳ１１６の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"６"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。
【５５３２】
（始動口スイッチ通過処理）
図１７－２９は、図１７－２８に示す始動口スイッチ通過処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００１ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた第１特図保留記憶数カウンタの格納値である第１特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００１ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００１ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００１ＳＧＳ１０３）。
【５５３３】
００１ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００１ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００１ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００１ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００１ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた第２特図保留記憶数カウンタの格納値である第２特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００１ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００１ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００１ＳＧＳ１０６）。
【５５３４】
００１ＳＧＳ１０３，００１ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（００１ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１特図保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときに

は第２特図保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１特図保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２特図保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００１ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【５５３５】

００１ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５抽出し、抽出した乱数値ＭＲ１を特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、抽出した乱数値ＭＲ２を大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、抽出した乱数値ＭＲ３をはずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、抽出した乱数値ＭＲ４を変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、抽出した乱数値ＭＲ５を変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅにそれぞれ格納する（００１ＳＧＳ１０９～００１ＳＧＳ１１８）。

【５５３６】

また、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値と該始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値から第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の転送先をセットする（００１ＳＧＳ１１９）。そして、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をステップ００１ＳＧＳ１９においてセットした転送先に転送する（００１ＳＧＳ１２０）。

【５５３７】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００１ＳＧＳ１０９～００１ＳＧＳ１２０の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出し、保留情報（保留記憶）として記憶する。

【５５３８】

つまり、本実施の形態の始動口スイッチ通過処理においては、図１７－３０（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、第１始動口への入賞が発生したことにもとづいて、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を抽出し、これら抽出した乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を一旦遊技制御バッファ設定部００１ＳＧＳ１５５内の特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納する。そして、ＣＰＵ１０３は、図１７－３０（Ｂ）に示すように、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「１」～「４」のエントリのうちの空きエントリの先頭に、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ０

０１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を転送し、保留記憶として記憶する。

【５５３９】

尚、図１７－３０の例では、第１始動口への入賞が発生した場合の乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値の格納・転送について説明したが、第２始動口への入賞が発生した場合は、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値の転送先が第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂとなるのみであるので、説明を省略する。

【５５４０】

図１７－２９においてＣＰＵ１０３は、入賞時演出処理（００１ＳＧＳ１２２）を実行した後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信する（００１ＳＧＳ１２３）。

【５５４１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００１ＳＧＳ１２４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００１ＳＧＳ１２４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００１ＳＧＳ１２６）、２３９０ＳＧＳ１０４の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（００１ＳＧＳ１２４；Ｎ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００１ＳＧＳ１２５）、始動入賞処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【５５４２】

（入賞時演出処理）

図１７－３１（Ａ）は、入賞時演出処理として、図１７－２９のステップ００１ＳＧＳ１２２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００１ＳＧＳ１１２の入賞時演出処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのはずれ演出パターンとなるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【５５４３】

図１７－３１（Ａ）に示す入賞時演出処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の設定されている設定値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ１３１）。該ステップ００１ＳＧＳ１３１の処理では、例えば、設定されている設定値が正常な値（例えば「１」）がセットされているか否かを特定すればよい。また、設定値として異常な値がセットされている場合は、該異常な値がセッ

トされている旨を示すコマンドを外部に出力する処理を実行してもよい。

【５５４４】

ステップ００１ＳＧＳ１３１の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００１ＳＧＳ１３２）。その後、図１７－２９のステップ００１ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３３）。大当り判定範囲には、ステップ００１ＳＧＳ１３２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【５５４５】

ステップ００１ＳＧＳ１３３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００１ＳＧＳ１３３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信を実行し（ステップ００１ＳＧＳ１３４）、図１７－１０に示すはずれ演出判定テーブルを選択する（ステップ００１ＳＧＳ１３５）。そして、図１７－２９のステップ００１ＳＧＳ１１３にて抽出されたはずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３６）。乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲内である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３６；Ｙ）は、非リーチに応じたはずれ演出パターン指定コマンド（図１７－３１（Ｂ）参照）を送信して入賞時演出処理を終了し（ステップ００１ＳＧＳ１４４）、乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲外である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３６；Ｎ）は、確変フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３７）。

【５５４６】

確変フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ１３７；Ｙ）は、図１７－１１（Ｃ）に示す変動パターン種別判定テーブルＣをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進み（ステップ００１ＳＧＳ１４１）、確変フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ１３７；Ｎ）は、更に時短フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３８）。時短フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ１３８；Ｎ）は、図１７－１１（Ａ）に示す変動パターン種別判定テーブルＡをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進み（ステップ００１ＳＧＳ１３９）、
時短フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ１３８；Ｙ）は、図１７－１１（Ｂ）に示す変動パターン種別判定テーブルＢをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進む（ステップ００１ＳＧＳ１４０）。

【５５４７】

ステップ００１ＳＧＳ１４２においてＣＰＵ１０３は、上記ステップ００１ＳＧＳ１３９～ステップ００１ＳＧＳ１４１のいずれかにおいてセットした変動パターン種別判定テーブルと乱数値ＭＲ４の数値データにもとづいてはずれ演出パターンを判定する（ステップ００１ＳＧＳ４２）。そして、乱数値ＭＲ４の数値データがノーマルリーチの判定値の範囲内である場合は、ノーマルリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド、乱数値ＭＲ４の数値データがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγの判定値の範囲内である場合は、スーパーリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド（図１７－３１（Ｂ）参照）を演出制御基板１２に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ００１

ＳＧＳ１４３）。
【５５４８】
尚、ステップ００１ＳＧＳ１３３において乱数値ＭＲ１の数値データが大当りの判定範囲内である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３３；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ２の数値データと図１７－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルとにより大当り種別を判定し（ステップ００１ＳＧＳ１４５）、該判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンドを演出制御基板１２に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１４６）。
【５５４９】
（特別図柄通常処理）
図１７－３２は、特別図柄通常処理として、図１７－２８のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１７－３２に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１５１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００１ＳＧＳ１５１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。
【５５５０】
ステップ００１ＳＧＳ１５１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００１ＳＧＳ１５１；Ｎ）、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００１ＳＧＳ１５３）、ステップ００１ＳＧＳ１５７に進む。
【５５５１】
一方、第２特図保留記憶数が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１５１；Ｙ）は、更に、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１５４）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００１ＳＧＳ１５４の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第１特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。
【５５５２】
ステップ００１ＳＧＳ１５４にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００１ＳＧＳ１５４；Ｎ）、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（ステップ００１ＳＧＳ１５６）、ステップ００１ＳＧＳ１５７に進む。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。
【５５５３】
尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。
【５５５４】
ステップ００１ＳＧＳ１５７の処理では、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を－１する。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合は第１特図保留記憶数カウント値を－１し、変動特図指定バッファ値が「２」である場合は第１特図保留記憶数カウント値を－１すればよい。
【５５５５】
そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示結果が大当りとはずれのどちらかとなるかを判定する特別図柄判定処理（ステップ００１ＳＧＳ１５８）、変動パターンを決定する変動パタ

ーン設定処理（ステップ００１ＳＧＳ１５９）を実行した後、特図プロセスフラグ値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１６０）。

【５５５６】

尚、ステップ００１ＳＧＳ１５４において第１特図保留記憶数が０である場合（ステップ００１ＳＧＳ１５４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、デモ表示演出を実行するための設定やコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）の送信を実行して特別図柄通常処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１６１）。尚、ステップ００１ＳＧＳ６１においてＣＰＵ１０３がデモ表示演出を実行するための設定やコマンドの送信を実行した場合は、特別図柄の可変表示を実行可能な状態であるものの、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が０個であることによって特別図柄の可変表示が実行されていない客待ち状態となる。

【５５５７】

（特別図柄判定処理）

図１７－３３は、図１７－３２に示す特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄バッファシフト処理を実行する（ステップ００１ＳＧＳ１７１）。特別図柄バッファシフト処理は、例えば、図１７－３４に示すように、変動特図指定バッファ値が「１」であるか否か、つまり、これらか実行する可変表示が第１特別図柄の可変表示であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１８１）。

【５５５８】

変動特図指定バッファ値が「１」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１８１；Ｙ）は、図１７－１９に示す第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「１」のエントリ内容を保留番号「０」のエントリの内容として上書きする（ステップ００１ＳＧＳ１８２）。更に、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「２」のエントリの内容を保留番号「１」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８３）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「３」のエントリの内容を保留番号「２」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８４）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「４」のエントリの内容を保留番号「３」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８５）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「４」のエントリの内容をクリアする（ステップ００１ＳＧＳ１８６）。

【５５５９】

このように、ステップ００１ＳＧＳ１８２～ステップ００ＳＧＳ１８６の処理を実行することで、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおいて保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【５５６０】

そして、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおいて乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の数値データが格納されているエントリ数に応じた第１特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１８７）。

【５５６１】

一方で、変動特図指定バッファ値が「２」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１８１；Ｎ）は、図１７－１９に示す第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「１」のエントリ内容を保留番号「０」のエントリの内容として上書きする（ステップ００１ＳＧＳ１８８）。更に、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「２」のエントリの内容を保留番号「１」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８９）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「３」のエントリの内容を保留番号「２」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１９０）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「４」のエントリの内容を保留番号「３」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１

９１）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「４」のエントリの内容をクリアする（ステップ００１ＳＧＳ１９２）。

【５５６２】

このように、ステップ００１ＳＧＳ１８８～ステップ００ＳＧＳ１９２の処理を実行することで、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおいて保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【５５６３】

そして、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおいて乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の数値データが格納されているエントリ数に応じた第２特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１９３）。

【５５６４】

つまり、本実施の形態における特別図柄バッファシフト処理では、図１７－３５（Ａ）～図１７－３５（Ｅ）及び図１７－３６（Ａ）～図１７－３６（Ｆ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄バッファ（図１７－３５、図１７－３６に示す例では第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ）において、記憶されている保留記憶数にかかわらず、先ず、保留番号「１」のエントリの記憶内容を保留番号「０」のエントリにコピーする処理を行う。次に、ＣＰＰＵ１０３は、保留番号「２」のエントリの記憶内容を保留番号「１」のエントリにコピーする処理、保留番号「３」のエントリの記憶内容を保留番号「２」のエントリにコピーする処理、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理を順次実行していく。

【５５６５】

尚、図１７－３６（Ｅ）に示すように、保留記憶数が４個であるときに特別図柄バッファ処理が実行される場合は、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理を実行すると、保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとに同一のデータが存在する（保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとの両方に特別図柄バッファ処理の実行前の保留番号「４」のエントリのデータが記憶されている）ことになる。このため、本実施の形態の特別図柄バッファ処理では、最後に保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去（クリア）することによって、保留記憶数の減少を行っている。

【５５６６】

更に尚、本実施の形態における特別図柄バッファシフト処理では、保留記憶数が４個である場合は図１７－３６（Ｅ）のように保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとに同一のデータが存在する状況が発生するため、保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要があるが、図１７－３５に示すように、保留記憶数が３個以下である場合は保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要が無い。しかしながら、仮に記憶されている保留記憶数に応じて特別図柄バッファシフト処理の処理内容を異ならせると該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量が多くなってしまうため、本実施の形態では、記憶されている保留記憶数にかかわらずに共通の処理（保留番号「２」のエントリの記憶内容を保留番号「１」のエントリにコピーする処理、保留番号「３」のエントリの記憶内容を保留番号「２」のエントリにコピーする処理、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理及び保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理）を実行することによって、該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量の増加を抑えている。

【５５６７】

図１７－３３の特別図柄判定処理に戻り、ＣＰＵ１０３は、変動特図指定バッファ値に応じた特別図柄バッファの保留番号「０」のエントリから、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５を読み出す（ステップ００１ＳＧＳ１７２）。そして設定されている設定値を特定するとともに（ステップ００１ＳＧＳ１７３）、該設定値に応じた表示結果判定テーブルを選択し（ステップ００１ＳＧＳ１７４）、読み出した乱数値ＭＲ１が選択した表示結果判定テーブル

における大当り判定値の範囲内であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１７５）。尚、該ステップ００ＳＧＳ１７５の処理では、遊技状態が通常状態や時短状態である場合は、乱数値ＭＲ１がこれら通常状態や時短状態における大当り判定値の範囲内であるか否かを判定し、遊技状態が確変状態である場合は、乱数値ＭＲ１が確変状態における大当り判定値の範囲内であるか否かを判定すればよい。

【５５６８】

乱数値ＭＲ１の値が大値の判定値の範囲内である場合は、可変表示結果が大当りであるとして、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００１ＳＧＳ１７６）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１７－９（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ００１ＳＧＳ１７７）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、読み出した大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りＡ」、「確変大当りＢ」、「確変大当りＣ」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ００１ＳＧＳ１７８）。

【５５６９】

ステップ００１ＳＧＳ１７８の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ００１ＳＧＳ１７９）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「０」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。

【５５７０】

また、ステップ００１ＳＧＳ１７９の実行後やステップ００１ＳＧＳ１７５にて乱数値ＭＲ１の値が大当りの判定値の範囲内ではない、すなわち、「はずれ」であると判定された場合（ステップ００１ＳＧＳ１７５；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定して特別図柄判定処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１８０）。ステップ００１ＳＧＳ１８０の処理では、例えば、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成するＬＥＤのうち左端部に配置された上下２個のＬＥＤを点灯することを決定し、特図表示結果を「大当り」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成する８個のＬＥＤを大当り種別に応じてそれぞれ異なる組み合わせで点灯する（上記したはずれの組み合わせを除外する）ことを決定すればよい。

【５５７１】

（変動パターン設定処理）

図１７－３７は、変動パターン設定処理として、図１７－３２のステップ００１ＳＧＳ１５９にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１７－３７に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、可変表示結果が大当りであるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０１）。可変表示結果が大当りではない、つまり、はずれである場合（ステップ００１ＳＧＳ２０１；Ｎ）は、図１７－１０に示すはずれ演出判定テーブルを選択し（ステップ００１ＳＧＳ２０２ａ）、図１７－３３のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ３と選択したはずれ演出判定テーブルにもとづいてはずれ演出（リーチ演出の有無）を決定する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｂ）。そして、リーチ演出を実行するか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ）。

【５５７２】
はずれ演出としてリーチ演出を実行しない場合、つまり、非リーチの変動パターンとする場合（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ；Ｎ）はステップ００１ＳＧＳ２０２ｆに進み、はずれ演出としてリーチ演出を実行する場合、つまり、ノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンとする場合（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ；Ｙ）は、遊技状態に応じた変動パターン種別判定テーブル（図１７－１１参照）を選択する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｄ）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、遊技状態が確変状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＣを選択すればよい。

【５５７３】
そして、図１７－３３のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ４と選択した変動パターン種別判定テーブルにもとづいて変動パターン種別（実行するリーチ演出）を決定してステップ００１ＳＧＳ２０２ｆに進む（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｅ）。

【５５７４】
ステップ００１ＳＧＳ２０２ｆにおいてＣＰＵ１０３は、上記したはずれ演出、変動パターン種別に加えて、遊技状態、保留記憶数等の状況に応じたはずれ用の変動パターン判定テーブル（図１７－１３～図１７－１５参照）を選択してステップ００１ＳＧＳ２０３に進む（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｆ）。

【５５７５】
一方で、可変表示結果が大当りの場合（ステップ００１ＳＧＳ２０１；Ｙ）は、遊技状態に応じた大当り用の変動パターン判定テーブル（図１７－１６参照）を選択してステップ００１ＳＧＳ２０３に進む。

【５５７６】
そして、ステップ００１ＳＧＳ２０３の処理においてＣＰＵ１０３は、図１７－３３のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ５と選択した変動パターン判定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。

【５５７７】
ステップ００１ＳＧＳ２０３にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００１ＳＧＳ２０４）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【５５７８】
ステップ００１ＳＧＳ２０４の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信する（ステップ００１ＳＧＳ２０５）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１特図保留記憶数通知コマンドを順次に送信する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２特図保留記憶数通知コマンドを順次に送信する。

【５５７９】
ステップ００１ＳＧＳ２０５の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定して変動パターン設定処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２０６）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結

果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。
【５５８０】
（特別図柄変動処理）
図１７－３８は、特別図柄変動処理として、図１７－２８のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、可変表示時間タイマ値を－１し（ステップ００１ＳＧＳ２０７）、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ；Ｎ）は特別図柄変動処理を終了し、可変表示時間タイマがタイマアウトした場合（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ；Ｙ）は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理に応じた値に更新して特別図柄変動処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ０８ｂ）。
【５５８１】
（特別図柄停止処理）
図１７－３９は、特別図柄停止処理として、図１７－２８のステップＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００１ＳＧＳ２１１）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する（ステップ００１ＳＧＳ２１２）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２１３）。
【５５８２】
大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００１ＳＧＳ２１３；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００１ＳＧＳ２１４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）のいずれかを送信する（ステップ００１ＳＧＳ２１５）。
【５５８３】
更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００１ＳＧＳ２１６）。
【５５８４】
そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００１ＳＧＳ２１７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットする（ステップ００１ＳＧＳ２１８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ１１３）に対応した値である"４"に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２１９）。
【５５８５】
一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００１ＳＧＳ２１３；Ｎ）、ステップ００１ＳＧＳ２２０において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２２０）。時短フラグがオフである場合（ステップ００１ＳＧＳ２２０；Ｎ）は、ステップ００１ＳＧＳ２５に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００１ＳＧＳ２２０；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２２１）。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ２２１；Ｙ）には、ステップ００１ＳＧＳ２２５に進む。
【５５８６】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２２１；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００１ＳＧＳ２２２）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００１ＳＧＳ２２３）、「０」でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２２３；Ｎ）にはステップ００１ＳＧＳ２２５に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ２２３；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態としてステップ００１ＳＧＳ２２５に進む（ステップ００１ＳＧＳ２２４）。

【５５８７】

ステップ００１ＳＧＳ２２５では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２２６）。

【５５８８】

（大当り終了処理）

図１７－４０は、大当り終了処理として、図１７－２８のステップＳ１１６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【５５８９】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２３１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２３１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００１ＳＧＳ２３２）、処理を終了する。

【５５９０】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００１ＳＧＳ２３１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００１ＳＧＳ２３３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００１ＳＧＳ２３４）。経過していなければ処理を終了する。

【５５９１】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００１ＳＧＳ２３４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２３５）。

【５５９２】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ００１ＳＧＳ２３５；Ｎ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００１ＳＧＳ２３７、ステップ００１ＳＧＳ２３８）。また、時短回数カウンタに「０」をセットし（ステップ００１ＳＧＳ２３９）、ステップ００１ＳＧＳ２４２に進む。

【５５９３】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ００１ＳＧＳ２３５；Ｙ）には、ステップ００１ＳＧＳ２４０とステップ００１ＳＧＳ２４１を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ００１ＳＧＳ２４２に進む。

【５５９４】

ステップ００１ＳＧＳ２４２では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信を行う（ステップ００１ＳＧＳ２４３）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信を行った後（ステップ００１ＳＧＳ２４４）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終

了する（ステップ００１ＳＧＳ２４５）。
【５５９５】
（表示処理）
図１７－４１は、表示処理として図１７－２４のステップＳ３７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。表示処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、始動口バッファ値と特図プロセスフラグ値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５１、ステップ００１ＳＧＳ２５２）。また、第１特図保留記憶数カウント値及び第２特図保留記憶数カウント値、つまり、第１特図保留菊数と第２特図保留記憶数とを特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５３）。そして、これら特定した内容に応じて第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５ＢにおけるＬＥＤの点灯データをセットする。
【５５９６】
例えば、図１７－４２（Ａ）に示すように、始動口バッファ値が１，第２特図保留記憶数が０個であるとき、特図プロセスフラグ値が０、第１特図保留記憶数が１である場合は、仮に第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを保留記憶数１個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによってＬＥＤの消灯が行われる（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤ全てが消灯される）ことから、第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が０～６、第１特図保留記憶数が２～４個である場合は、仮に次の割込み時に１個目の第１特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。
【５５９７】
また、図１７－４２（Ｂ）に示すように、始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶数が１個以上であるときは、第２特別図柄の可変表示が優先して実行されることから、特図プロセスフラグ値、第１特図保留記憶数にかかわらず、保留記憶の合計数に応じた態様で第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。
【５５９８】
また、図１７－４２（Ｃ）に示すように、始動口バッファ値が２であるときは、特図プロセスフラグ値が０、第２特図保留記憶数１個である場合は、仮に第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを保留記憶数１個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによってＬＥＤの消灯が行われる（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ全てが消灯される）ことから、第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が０～６、第２特図保留記憶数が２～４個である場合は、仮に次の割込み時に１個目の第２特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。
【５５９９】
そして、ＣＰＵ１０３は、普図保留記憶数に応じて普図保留表示器２５ＣにおけるＬＥＤの点灯データをセットする（ステップ００１ＳＧＳ２５５）。
【５６００】
尚、上記した第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５ＣのＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図１７－２１に示す出力ポートＤＧ３において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。
【５６０１】
更にＣＰＵ１０３は、遊技状態を特定するとともに、特定した遊技状態が大当り遊技状態である場合は更に大当り種別を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５６）。そして、これら特定した遊技状態や大当り種別に応じてラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９における各ＬＥＤの点灯データをセットして表示処理を

終了する（ステップ００１ＳＧＳ２５７）。
【５６０２】
尚、上記したラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９のＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図１７－２１に示す出力ポートＤＧ５において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。
【５６０３】
（特別図柄表示制御処理）
図１７－４３は、特別図柄表示制御処理として図１７－２４のステップＳ４０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄プロセスフラグの値が１であるか否か、つまり、いずれかの特別図柄の可変表示中であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２６１）。特別図柄プロセスフラグの値が１ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２６１；Ｎ）は特別図柄表示制御処理を終了し、特別図柄プロセスフラグの値が１である場合（ステップ００１ＳＧＳ２６１；Ｙ）は、変動特図指定バッファ値、つまり、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれの可変表示が実行されているかを特定し（ステップ００１ＳＧＳ２６２）、また、可変表示時間タイマの値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２６３）。そして、これら特定した変動特図指定バッファ値とか変表示時間タイマの値に応じて第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４ＢにおけるＬＥＤの点灯データのセットを行って特別図柄表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２６４）。
【５６０４】
尚、上記した第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４ＢのＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図１７－２１に示す出力ポートＤＧ１や出力ポートＤＧ２において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。
【５６０５】
尚、特に図示しないが普通図柄表示制御処理（ステップＳ４１）では、普通図柄の可変表示の実行中であるか否かや、普通図柄の可変表示時間タイマの値にもとづいて普通図柄表示器２０におけるＬＥＤの点灯データをセット（図１７－２１に示す出力ポートＤＧ４において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセット）すればよい。
【５６０６】
（表示制御処理）
図１７－４４は、表示制御処理として図１７－２４のステップＳ４３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。表示制御処理は、前述した表示処理及び特図表示制御処理で作成されたデータ（図１７－２１に示す各出力ポートＤＧのビットにセットされた「１」または「０」）にもとづいて、特図ユニット２０１を構成する各ＬＥＤを点灯させるための処理である。表示制御処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、ＤＧカウンタ値が最大値である４であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２７１）。尚、ＤＧカウンタは、図１７－２１に示す出力ポートＤＧ１、出力ポートＤＧ２、出力ポートＤＧ３、出力ポートＤＧ４のいずれの出力ポートに応じたＬＥＤを点灯させるかを選択するためのカウンタ、すなわち、第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂと普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのいずれかを点灯対象とするかを決定するためのカウンタである。
【５６０７】
ＤＧカウンタ値が４である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７１；Ｙ）は、ＤＧカウンタ値を１にセットしてステップ００１ＳＧＳ２７４に進み（ステップ００１ＳＧＳ２７２）、ＤＧカウンタ値が４以外である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７１；Ｎ）は、ＤＧカウンタ値を＋１してステップ００１ＳＧＳ２７４に進む（ステップ００１ＳＧＳ２７３）。

【５６０８】
ステップ００１ＳＧＳ２７４においてＣＰＵ１０３は、ＤＧカウンタ値が１であるか否かを判定する。ＤＧカウンタ値が１である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７４；Ｙ）は、出力ポートＤＧ５からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２７５）、出力ポートＤＧ１からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２７６）。つまり、ＤＧカウンタ値が１である場合は、出力ポートＤＧ１からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ１の各ビットに応じたＬＥＤ（第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【５６０９】
また、ＤＧカウンタ値が１ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２７４；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が２であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２７７）。ＤＧカウンタ値が２である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７７；Ｙ）は、出力ポートＤＧ１からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２７８）、出力ポートＤＧ２からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２７９）。つまり、ＤＧカウンタ値が２である場合は、出力ポートＤＧ２からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ２の各ビットに応じたＬＥＤ（第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【５６１０】
また、ＤＧカウンタ値が２ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２７７；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が３であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２８０）。ＤＧカウンタ値が３である場合（ステップ００１ＳＧＳ２８０；Ｙ）は、出力ポートＤＧ２からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８１）、出力ポートＤＧ３からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８２）。つまり、ＤＧカウンタ値が３である場合は、出力ポートＤＧ３からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ３の各ビットに応じたＬＥＤ（第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【５６１１】
また、ＤＧカウンタ値が３ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２８０；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が４であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２８３）。ＤＧカウンタ値が４である場合（ステップ００１ＳＧＳ２８３；Ｙ）は、出力ポートＤＧ３からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８４）、出力ポートＤＧ４からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８５）。つまり、ＤＧカウンタ値が４である場合は、出力ポートＤＧ４からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ４の各ビットに応じたＬＥＤ（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【５６１２】
また、ＤＧカウンタ値が４ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２８３；Ｎ）は、ＤＧカウンタ値が５であるとして、出力ポートＤＧ４からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８６）、出力ポートＤＧ５からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８７）。つまり、ＤＧカウンタ値が５である場合は、出力ポートＤＧ５からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ５の各ビットに応じたＬＥＤ（ラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９を構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【５６１３】
つまり、本実施の形態において、第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂと普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤ、ラウンド数表示器２６と当り表示灯２７と右打ち表示灯２８と状態表示灯２９を構成するＬＥＤについては、ＣＰＵ１０３の割込み周期である４ｍｓ毎に発光対象のＬＥＤを変化させることによって、１６ｍｓの消灯状態と４ｍｓの点灯状態を周期的に繰り返すようになって

いる。
【５６１４】
　また、本実施の形態では、図１７－２４に示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行することによって、始動入賞が発生した場合は、図１７－４５（Ａ）に示すように、始動口スイッチ通過処理において始動入賞の発生判定と該始動入賞の発生に応じたコマンド（始動口入賞指定コマンド）の送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該始動入賞に応じた保留表示器（第１保留表示器２５Ａまたは第２保留表示器２５Ｂ）の発光制御が開始されるようになっている。
【５６１５】
　また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図１７－４５（Ｂ）に示すように、特別図柄通常処理内で特別図柄判定処理、バッファシフト処理が実行されることで保留記憶数通知コマンドの送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該可変表示の開始に応じて保留表示器において保留記憶数減算後の態様での発光制御が開始されるようになっている。
【５６１６】
　また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図１７－４５（Ｃ）に示すように、特別図柄表示制御処理及び表示制御処理が実行されることによって、該可変表示に応じた特別図柄表示装置の発光制御が開始された後、特別図柄変動処理において可変表示時間（可変表示時間タイマ）の減算が開始されるようになっている。
【５６１７】
　尚、本実施の形態では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示が実行されているときに新たな保留記憶が発生したことにもとづいて該新たな保留記憶を含む保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数増加通知コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信してもよい。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数増加通知コマンドを受信したことにもとづいて第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。
【５６１８】
　更に、本実施の形態では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、該特別図柄の可変表示開始後の保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、単に保留記憶数が減少したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数減少通知コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信してもよい。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数減少通知コマンドを受信したことにもとづいて第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを特別図柄の可変表示の開始後の保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。
【５６１９】
　（演出制御基板１２の主要な動作）
　次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１７－４６のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１７－４６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ１５１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。
【５６２０】
　その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ１５３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグが

オフであれば（ステップＳ１５３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【５６２１】

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

【５６２２】

ステップＳ１５３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ１５３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ１５４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ１５５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【５６２３】

ステップＳ１５５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ１５６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【５６２４】

ステップＳ１５６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ１５７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ１５７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ１５８）と、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付ける操作受付制御処理（ステップＳ１５８ａ）、画像表示装置５において表示されている背景画像を他の背景画像に更新する背景表示更新処理（ステップＳ１５９）と、が実行される。その後、ステップＳ１５３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【５６２５】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からデモ表示演出を実行するためのコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）を受信したことにもとづいて、新たな保留記憶が発生することなく３０秒（３００００ｍｓ）が経過したこ

とを条件に画像表示装置５において案内表示を表示する制御を実行し、更に新たな保留記憶が発生することなく３０秒（３００００ｍｓ）が経過したことを条件に画像表示装置５においてデモ表示演出の画像を表示する制御を実行すればよい。また、案内表示やデモ表示演出の画像の表示中に新たな保留記憶が発生した場合は、これら案内表示やデモ表示演出の画像の表示を停止する制御を実行すればよい。

【５６２６】

また、操作受付処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が０個でありいずれの特別図柄の可変表示も実行されていないときにプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付けたことにもとづいて画像表示装置５においてメニュー画面を表示し、更に該メニュー画面が表示されている状態でプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付けることによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の音量や遊技効果ランプ９の輝度を変更する制御を実行すればよい。

【５６２７】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、遊技状態の変化や可変表示開始時における演出モードの変更が決定されたことにもとづいて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【５６２８】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【５６２９】

（演出制御プロセス処理）

図１７－４７は、演出制御プロセス処理として、図１７－４６のステップＳ１５６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１７－４６に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、可変表示を実行する際の演出モードを決定するための演出モード決定処理（ステップＳ１６０）、保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留変化演出決定処理（ステップＳ１６１）、可変表示の開始時に該可変表示中においてリーチ前演出を実行するためのリーチ前演出決定処理（ステップＳ１６２）、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて保留表示を出現表示させるための出現アニメーション処理（ステップＳ１６４）、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示を保留表示フラグの値に応じた表示パターン（表示態様）にて滞留表示させるための滞留アニメーション処理（ステップＳ１６５）、保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示を該保留記憶表示エリア５Ｕ上の１つ前の表示位置やアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動表示（シフト）させるためのシフトアニメーション処理（ステップＳ１６６）、アクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示の表示を終了させるための終了アニメーション処理（ステップＳ１６７）、第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤを保留記憶数にもとづいて点灯制御するためのサブ保留表示器点灯制御処理（ステップＳ１６８）を実行する。

【５６３０】

本実施の形態における保留変化演出は、新たな始動入賞が発生した際に、始動入賞時受信コマンドバッファに新たに格納された図柄指定コマンドやはずれ演出パターンコマンドにもとづいて当該始動入賞にもとづく保留記憶表示の表示パターン（表示態様）を、これら保留記憶表示の表示開始時やアクティブ表示としての表示中において青色や赤色に変化させる演出である。本実施の形態では、これら保留記憶表示やアクティブ表示の表示パタ

ーン（表示態様）が青色や赤色となることによって、可変表示結果が大当りとなることを示唆している。

【５６３１】

尚、本実施の形態では、保留変化演出が実行されずに保留記憶表示やアクティブ表示が白色で表示される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が低く、保留変化演出が実行されて保留記憶表示やアクティブ表示が赤色で表示される場合が最も可変表示結果が大当りとなる割合が高くなるように設定されている（保留変化演出に関する大当り期待度：保留変化演出実行且つ保留記憶表示アクティブ表示が赤色＞保留変化演出実行且つ保留記憶表示アクティブ表示が青色＞保留変化演出非実行（保留記憶表示アクティブ表示が白色））。

【５６３２】

リーチ前演出とは、飾り図柄の可変表示開始からリーチとなるまでの期間中において、主に画像表示装置５の表示領域における画像の表示や音出力、遊技効果ＬＥＤの発光等によって、可変表示結果が大当りとなることや、保留変化演出が実行されること、当該可変表示において擬似連演出が実行されることを示唆する演出である。尚、本実施の形態のリーチ前演出は、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンでの可変表示にて実行可能であるとともに、非リーチの変動パターンでの可変表示においても実行可能となっている。非リーチの変動パターンでの可変表示におけるリーチ前演出は、可変表示開始から可変表示停止までの期間において実行される演出となる。

【５６３３】

サブ保留表示器点灯制御処理は、後述する表示領域５Ｓにおいて第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶の表示を更新する処理を実行する処理でもある。

【５６３４】

サブ保留表示器点灯制御処理の実行後は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。

【５６３５】

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

【５６３６】

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

【５６３７】

ステップＳ１７２のリーチ前演出処理は、演出プロセスフラグの値が"２"のときに実行される処理である。このリーチ前演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を指示することで、ステップＳ１７１にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置５の表示画面に表示させることや、可動体３２を駆動させること、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから

音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。また、本実施の形態におけるリーチ前演出処理では、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂを構成するＬＥＤの点灯制御も実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板１１から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が"３"に更新され、リーチ前演出処理は終了する。尚、本実施の形態におけるステップＳ１７２の処理は、後述する表示領域５Ｓにおいて小図柄の可変表示を実行するための処理も行う。

【５６３８】

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

【５６３９】

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

【５６４０】

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

【５６４１】

（演出モード決定処理）

図１７－４８に示すように、本実施の形態では遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合について、第１演出モード、第２演出モード、第３演出モードが設けられており、演出モード決定処理（ステップＳ１６０）では、特定の条件が成立することにもとづいてこれら演出モードの切り替えを行っている。

【５６４２】

例えば、演出モード決定処理では、クリアスイッチ９２を操作することなく電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアしないホットスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、クリアスイッチ９２を操作しながら電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアするコールドスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、において演出モードを第１演出モードに設定する処理を行う。つまり、第１演出モードは、本パチンコ遊技機１の起動時において必ず最初に開始

される初期演出モードに設定されている。
【５６４３】
　また、演出モード決定処理では、確変状態や時短状態等の高ベース状態が終了したことや、第３演出モードにおける２０回の可変表示が終了したことにもとづいて、次の可変表示開始時から演出モードを第１演出モードに設定する処理を行う。
【５６４４】
　また、演出モード決定処理では、第１演出モードにおける２０回の可変表示が終了したことにもとづいて、次の可変表示開始時から演出モードを第２演出モードに設定する処理を行い、第２演出モードにおける２０回の可変表示が終了したことにもとづいて、次の可変表示開始時から演出モードを第３演出モードに設定する処理を行う。
【５６４５】
　つまり、本実施の形態における通常状態においては、パチンコ遊技機１に電源が投入されると、先ず第１演出モードの設定が行われ、以降は遊技状態が変化しない限り２０回の可変表示が終了する毎に、第１演出モード→第２演出モード→第３演出モード→第１演出モード→...とこれら第１～第３演出モードが順番に設定されるようになっている。
【５６４６】
　これら第１～第３演出モードは、後述するように実行可能なリーチ前演出の数が異なっているとともに、各演出モードについては、それぞれの演出モード専用のリーチ前演出を実行可能となっているため、遊技中に同じようなリーチ前演出が実行されることによる遊技者の興趣が低下してしまう虞を低減することが可能となっている。
【５６４７】
　尚、本実施の形態では、通常状態における演出モードとして第１～第３演出モードの計３個の演出モードを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態における演出モードは、２個以下または４個以上設けてもよい。
【５６４８】
　また、本実施の形態では、通常状態において２０回の可変表示が終了する毎に演出モードが切り替わる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示を実行する毎に抽選を行い、該抽選結果にもとづいて演出モードの切り替えを実行してもよいし、いずれの可変表示も実行されておらず且つ大当り遊技状態ではない非遊技状態において遊技者がプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａ等の操作手段を操作することによって演出モードの切り替えを実行してもよい。
【５６４９】
　尚、本実施の形態における第１～第３演出モードは、図１７－４９に示すように、画像表示装置５に表示される背景画像が異なっているとともに、飾り図柄の可変表示方向が異なっている。例えば、図１７－４９（Ａ１）及び図１７－４９（Ａ２）に示すように、第１演出モードでは、画像表示装置５の背景画像として都市の画像が表示されるとともに、飾り図柄は画像表示装置５の表示領域において上方から下方に向けてスクロール表示されるようになっている。また、図１７－４９（Ｂ１）及び図１７－４９（Ｂ２）に示すように、第２演出モードでは、画像表示装置５の背景画像として砂漠の画像が表示されるとともに、飾り図柄は画像表示装置５の表示領域において画面奥側から手前側に向けてスクロール表示されるようになっている。
【５６５０】
　そして、図１７－４９（Ｃ１）及び図１７－４９（Ｃ２）に示すように、第３演出モードでは、画像表示装置５の背景画像として海の画像が表示されるとともに、飾り図柄は画像表示装置５の表示領域において上下方向（垂直方向）を向く軸を中心に回転表示されるようになっている。
【５６５１】
　（飾り図柄の可変表示態様）
　次に、本実施の形態における飾り図柄の可変表示態様について説明する。図１７－５０に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信すると、該可

変表示開始指定コマンドの受信に基づく可変表示の一部として、小図柄の高速可変表示が開始されるとともに、保留記憶表示のシフトアニメーションの表示が実行される。

【５６５２】

次いで、該可変表示の開始から１５フレームまでの期間（例えば、可変表示の開始から１０フレームの期間）が経過したタイミングから。左飾り図柄、右飾り図柄、中飾り図柄の変動開始アクション（例えば、これら左飾り図柄、右飾り図柄、中飾り図柄が一旦停止位置から所定距離上昇するアニメーション）の表示が開始された後、これら左飾り図柄、右飾り図柄、中飾り図柄の可変表示が同時に開始される。

【５６５３】

尚、図１７－５０に示すように、左飾り図柄、右飾り図柄、中飾り図柄は、上記変動開始アクションが終了した後は、演出モードに応じた方向に向けて可変表示の表示速度を加速していくようになっており（図１７－５０に示す「低速」から「中速」、「高速」に変化する期間）、該加速期間においてこれら左飾り図柄、右飾り図柄、中飾り図柄の透過率が０％から本発明における所定の透過率である９０％に変化していくようになっている。尚、所定の透過率は９０％以外の数値であってもよい。その際は、８０～１００の間が好ましい。

【５６５４】

尚、本実施の形態において、「透過率０％」は対象画像が全く透過していない状態（飾り図柄の透過率が０％であれば、飾り図柄を通して背景画像が全く視認できない状態）を指し、「透過率９０％」は対象画像がほぼ透過している状態であり背景画像や演出にかかわる画像の表示を殆ど妨げていない状態（飾り図柄の透過率が９０％であれば、飾り図柄を通して背景画像や演出にかかわる画像を飾り図柄を通してほぼ支障なく視認可能な状態）を指す。

【５６５５】

尚、本実施の形態では、可変表示の開始に伴い飾り図柄の透過率を０％から９０％まで変化させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の開始に伴い飾り図柄の透過率を０％からより１００％に近い値や９０％未満の値に変化させてもよい。

【５６５６】

つまり、本実施の形態においては、新たな可変表示が開始されると、左飾り図柄、右飾り図柄、中飾り図柄の可変表示が同時に開始されるとともに、これら左飾り図柄、右飾り図柄、中飾り図柄の可変表示方向への加速と透明化が同時に実行される。

【５６５７】

尚、飾り図柄の可変表示が停止する際には、先ず、各飾り図柄の透過率が９０％から０％に変化する。そして、左飾り図柄を対象とした可変表示の減速及び停止位置（仮停止位置）における変動停止アクションの表示が実行される。そして、該左飾り図柄の変動停止アクション期間中に右飾り図柄を対象とした可変表示の減速及び停止位置（仮停止位置）における変動停止アクションの表示、該右飾り図柄の変動停止アクション期間中に中飾り図柄を対象とした可変表示の減速及び停止位置（仮停止位置）における変動停止アクションの表示がそれぞれ実行される。

【５６５８】

以降は、演出制御用ＣＰＵ１２０が図柄確定コマンドを受信する、または、変動パターンに応じた可変表示時間が経過するまで、左飾り図柄、右飾り図柄、中飾り図柄の停止位置（仮停止位置）において各飾り図柄のループアクション（例えば、これら左飾り図柄、右飾り図柄、中飾り図柄が停止位置において揺動するアニメーション）の表示が実行される。

【５６５９】

尚、図１７－５０は、ノーマルリーチの可変表示における各飾り図柄の可変表示態様の例を示す図であることから可変表示の停止の際に変動停止アクションの表示を実行しているが、短縮非リーチの可変表示については、可変表示時間が極めて短いため、変動停止ア

クションの表示を実行しないようになっている。
【５６６０】
（リーチ前演出）
本実施の形態の、リーチ前演出についての特徴を詳しく述べる。リーチ前演出は遊技者が遊技をしているときに一番目にしたり、耳にしたりする演出である。そのため、リーチ前演出の作り込みによって、遊技機が繰り返し遊技されるかどうかが決まるといっても過言ではない。よって本実施の形態では、リーチ前演出の種々の特徴の詳細について記載していく。
【５６６１】
まず、リーチ前演出決定処理（ステップＳ１６２）におけるリーチ前演出の実行の有無及び各演出種別の決定割合について説明する。図１７－５１及び図１７－５２に示すように、本実施の形態におけるリーチ前演出は、第１演出モード、第２演出モード、第３演出モードのいずれにおいても共通して実行可能な共通演出と、第１演出モードのみにおいて実行可能な第１演出モード専用演出と、第２演出モードのみにおいて実行可能な第２演出モード専用演出と、第３演出モードのみにおいて実行可能な第３演出モード専用演出と、から構成されている。
【５６６２】
このうち共通演出には、ステップアップ演出、セリフ演出、パワフルの...演出、インフォメーションウィンドウ演出が含まれている。また、第１演出モード専用演出には、夢夢ファッション演出、夢夢仕事演出、夢夢格言演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出が含まれてる。また、第２演出モード専用演出には、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出が含まれている。更に、第３演出モード専用演出には、ナナ想像演出、ナナ月夜演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出が含まれている。
【５６６３】
尚、第１演出モードは、上記した第１演出モード専用演出としてキャラクタ「夢夢」を表示する演出モードでもあり、第２演出モードは、上記した第２演出モード専用演出としてキャラクタ「ジャム」を表示する演出モードでもあり、第３演出モードは、上記した第３演出モード専用演出としてキャラクタ「ナナ」を表示する演出モードでもある。
【５６６４】
図１７－５３に示すように、ステップアップ演出は、味方キャラクタが登場して敵キャラクタを撃退できるか否かを段階的に表示することで大当り期待度を示唆する演出である。セリフ演出は、キャラクタの音声とともにセリフ字幕を表示し、該セリフの内容によって大当り期待度を示唆する演出である。パワフルの...演出は、キャラクタの音声とともにセリフ字幕を表示し、該セリフの内容によって大当り期待度を示唆する演出である。尚、セリフ演出はキャラクタの表示を行う一方で、パワフルの...演出はキャラクタの表示を行わずにセリフ字幕のみを表示する点で異なっている。インフォメーションウィンドウ演出は、画像表示装置５の表示領域の右下部分においてウィンドウを表示するとともに、該ウィンドウ内において表示する画像によって大当り期待度を示唆可能な他、パチンコ遊技機１や該パチンコ遊技機１の元となった版権作品の紹介等の紹介画像を表示可能な演出である。
【５６６５】
図１７－５３に示すように、夢夢ファッション演出は、キャラクタ（夢夢）が服装を披露し、その時着用している帽子に書かれている文字の内容によって大当り期待度を示唆する演出である。夢夢仕事演出は、キャラクタ（夢夢）が仕事を行い、仕事中に用いた書類の内容によって大当り期待度を示唆する演出である。夢夢格言演出は、キャラクタ（夢夢）が話す内容によって大当り期待度を示唆する演出である。第１演出モード対応ミニキャラ演出は、キャラクタ（夢夢）に因んだミニキャラクタやアイテムが表示され、該表示さ

れた内容によって大当り期待度を示唆する演出である。夢夢アイテム作り演出は、キャラクタ（夢夢）がアイテムを作成し、完成したアイテムによって大当り期待度を示唆する演出である。夢夢荷物整理演出は、キャラクタ（夢夢）がロッカーの荷物の整理を行い、最終的に取り出すものによって大当り期待度を示唆する演出である。夢夢買い物演出は、キャラクタ（夢夢）が買い物に行き、買ってくる物によって大当り期待度を示唆する演出である。夢夢スポーツ演出は、キャラクタ（夢夢）が行うスポーツの種類によって大当り期待度を示唆する演出である。夢夢天気予報演出は、キャラクタ（夢夢）が予報する天気によって大当り期待度を示唆する演出である。夢夢プラカード演出は、ミニキャラクタ（他の演出よりも小サイズの夢夢）が持っているプラカードの内容によって大当り期待度を示唆する演出である。夢夢張り紙演出は、キャラクタ（夢夢）の模様が描かれた紙が飛んでくる演出であり、該紙に書かれた内容によって大当り期待度を示唆する演出である。

【５６６６】

ジャム料理演出は、キャラクタ（ジャム）が料理を行い、料理とともに表示されるアイコンによって大当り期待度を示唆する演出である。ジャム電話演出は、キャラクタ（ジャム）が電話対応し、電話相手のメッセージによって大当り期待度を示唆する演出である。ジャム〇〇ガール演出は、キャラクタ（ジャム）が「わたしは〇〇ガールよ」といったセリフを発し、〇〇の内容によって大当り期待度を示唆する演出である。第２演出モード対応ミニキャラ演出は、キャラクタ（ジャム）に因んだミニキャラクタやアイテムが表示され、表示された内容によって大当り期待度を示唆する演出である。ジャムお出かけ演出は、キャラクタ（ジャム）が外出し、行先によって大当り期待度を示唆する演出である。ジャム手紙演出は、キャラクタ（ジャム）が書いた手紙が表示され、該手紙の内容によって大当り期待度を示唆する演出である。

【５６６７】

ナナ想像演出は、キャラクタ（ナナ）が考え事をし、頭の中に思い描いた内容によって大当り期待度を示唆する演出である。ナナ月夜演出は、キャラクタ（ナナ）が夜の月を見て発するセリフによって大当り期待度を示唆する演出である。第３演出モード対応ミニキャラ演出は、キャラクタ（ナナ）に因んだミニキャラクタやアイテムが表示され、表示された内容によって大当り期待度を示唆する演出である。

【５６６８】

リーチ前演出決定処理において、実行する可変表示の変動パターンがＰＡ１－１である場合、つまり、非リーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合は、図１７－５１に示すように、第１演出モード中であれば、リーチ前演出の非実行を１０％の割合で決定するとともにリーチ前演出の実行を９０％の割合で決定し、第２演出モード中であれば、リーチ前演出の非実行を５０％の割合で決定するとともにリーチ前演出の実行を５０％の割合で決定し、第３演出モード中であれば、リーチ前演出の非実行を７０％の割合で決定するとともにリーチ前演出の実行を３０％の割合で決定する。

【５６６９】

第１演出モード中においてリーチ前演出の実行を決定する場合の９０％の内訳としては、ステップアップ演出、セリフ演出、パワフルの...演出、インフォメーションウィンドウ演出についてそれぞれ７．５％の割合で実行を決定し、夢夢ファッション演出、夢夢仕事演出、夢夢格言演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出についてそれぞれ５％の割合で実行を決定する。

【５６７０】

また、第２演出モード中においてリーチ前演出の実行を決定する場合の５０％の内訳としては、ステップアップ演出、セリフ演出、パワフルの...演出、インフォメーションウィンドウ演出についてそれぞれ３．７５％の割合で実行を決定し、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出についてそれぞれ５％の割合で実行を決定するとともに、第２演出モード対応ミニキャラ演出について１０％の割合で実行を決定する。

【５６７１】
　また、第３演出モード中においてリーチ前演出の実行を決定する場合の３０％の内訳としては、ステップアップ演出、セリフ演出、パワフルの...演出、インフォメーションウィンドウ演出についてそれぞれ３．７５％の割合で実行を決定し、ナナ想像演出、ナナ月夜演出についてそれぞれ４％の割合で実行を決定するとともに、第３演出モード対応ミニキャラ演出について７％の割合で実行を決定する。
【５６７２】
　リーチ前演出決定処理において、実行する可変表示の変動パターンがＰＡ１－１である場合、つまり、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンにて可変表示が実行される場合は、図１７－５２に示すように、第１演出モード中、第２演出モード中、第３演出モード中のいずれであっても、リーチ前演出の非実行を０％の割合で決定するとともにリーチ前演出の実行を１００％の割合で決定する。
【５６７３】
　第１演出モード中においてリーチ前演出の実行を決定する場合の１００％の内訳としては、ステップアップ演出、セリフ演出、パワフルの...演出、インフォメーションウィンドウ演出についてそれぞれ７．５％の割合で実行を決定し、夢夢仕事演出、夢夢格言演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出についてそれぞれ５％の割合で実行を決定するとともに、夢夢ファッション演出について１５％の割合で実行を決定する。
【５６７４】
　また、第２演出モード中においてリーチ前演出の実行を決定する場合の１００％の内訳としては、ステップアップ演出、セリフ演出、パワフルの...演出、インフォメーションウィンドウ演出についてそれぞれ１２％の割合で実行を決定し、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出についてそれぞれ７．５％の割合で実行を決定する。
【５６７５】
　また、第３演出モード中においてリーチ前演出の実行を決定する場合の１００％の内訳としては、ステップアップ演出、セリフ演出、パワフルの...演出、インフォメーションウィンドウ演出についてそれぞれ１７．５％の割合で実行を決定し、ナナ想像演出、ナナ月夜演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出について１０％の割合で実行を決定する。
【５６７６】
　つまり、本実施の形態では、図１７－５１及び図１７－５２に示すように、各演出モードについては、第１演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出数が最も多く、第３演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出数が最も少なく設定されている（実行可能なリーチ前演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード）。
【５６７７】
　更に、各演出モードについては、図１７－５１及び図１７－５２に示すように、変動パターンが非リーチであるＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外である場合、つまり、変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチである場合は、演出モードにかかわらず１００％の割合でいずれかのリーチ前演出の実行が決定されるようになっている。一方で、変動パターンが非リーチであるＰＡ１－１である場合については、第１演出モードにおけるリーチ前演出の実行決定割合が最も高く、第３演出モードにおけるリーチ前演出の実行決定割合が最も低く設定されている。つまり、変動パターン全体においては、第１演出モードにおけるリーチ前演出の実行決定割合が最も高く、第３演出モードにおけるリーチ前演出の実行決定割合が最も低く設定されている（演出モード毎のリーチ前演出の実行決定割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード）。
【５６７８】
　このように、本実施の形態では、実行可能なリーチ前演出数については、第１演出モードが最も多く且つ第３演出モードが最も少なく設定されており、リーチ前演出の実行決定

割合については第１演出モードが最も高く且つ第３演出モードが最も低く設定されているので、演出モード毎に異なるリーチ前演出を実行可能とするとともに、演出モード毎にリーチ前演出の実行頻度を変化させて遊技が単調となってしまうことによる遊技興趣の低下を抑えている。

【５６７９】

（第１演出モードのリーチ前演出の実行割合が高いことに関する設計思想）

本実施の形態において、第１演出モードの演出の実行割合が高い設計となっている。この設計思想は、第１演出モードがクリアスイッチ９２を操作することなく電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアしないホットスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、クリアスイッチ９２を操作しながら電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアするコールドスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、において演出モードを第１演出モードに設定する処理が行われることに準拠している。開店を迎えた後、遊技者が遊技を開始するときの演出モードが上記処理により、第１演出モードとなるため、第１演出モードにおけるリーチ前演出の実行割合を高くすることで開店直後の遊技におけるリーチ前演出の発生率を高めることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

【５６８０】

（第１演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出の演出数が多いことに関する設計思想）

本実施の形態において、第１演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出の演出数が多い設計となっている。この設計思想は、第１演出モードがクリアスイッチ９２を操作することなく電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアしないホットスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、クリアスイッチ９２を操作しながら電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアするコールドスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、において演出モードを第１演出モードに設定する処理が行われることに準拠している。開店を迎えた後、遊技者が遊技を開始するときの演出モードが上記処理により、第１演出モードとなるため、第１演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出の種類数を多くすることで開店直後の遊技において多彩なリーチ前演出を見せることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

【５６８１】

（第１演出モードのリーチ前演出の実行割合が高く、第１演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出の演出数が多いことに関する設計思想）

本実施の形態において、第１演出モードの演出の実行割合が高く、第１演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出の演出数が多い設計となっている。この設計思想は、第１演出モードがクリアスイッチ９２を操作することなく電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアしないホットスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、クリアスイッチ９２を操作しながら電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアするコールドスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、において演出モードを第１演出モードに設定する処理が行われることに準拠している。開店を迎えた後、遊技者が遊技を開始するときの演出モードが上記処理により、第１演出モードとなるため、第１演出モードにおけるリーチ前演出の実行割合を高くすることおよび第１演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出の演出数が多くすることで開店直後の遊技におけるリーチ前演出を多様化することおよびリーチ前演出の発生率を高めることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

【５６８２】

図１７－５４～図１７－５８は、リーチ前演出が備える特徴構成（以下、パラメータとも称する）、備えない特徴構成について、表で示した図である。

【５６８３】
（リーチ前演出の演出種別毎の開始タイミングに関する比較）
図１７－５４に示すように、これらリーチ前演出の開始タイミングのパラメータについて比較すると、リーチ前演出に含まれる全ての演出は、特別図柄の可変表示が１周期（図１７－１８（Ｂ）参照）終了したタイミング以降から開始される演出である。また、ステップアップ演出、インフォメーションウィンドウ演出、夢夢ファッション演出、夢夢仕事演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢スポーツ演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、ナナ月夜演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出は、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となる前から開始される演出であり、セリフ演出、パワフルの...演出、夢夢格言演出、夢夢天気予報演出、ジャム〇〇ガール演出は、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される演出である。なお、後述する図１７－８０及び図１７－８１に詳細を記載している。
【５６８４】
（特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される）
特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される思想を演出に取り入れることにより、特別図柄の可変表示を少なくとも１周期分、視認させてから演出が実行される流れとなるため、可変表示が開始したことを認識させた上で、当該可変表示に対応する演出が開始されたことを認識させることができ、興趣を向上させることができるといった効果を奏する。
【５６８５】
（飾り図柄が所定の透過率（９０％）となる前から開始される）
飾り図柄が所定の透過率（９０％）となる前から開始される思想を演出に取り入れることにより、飾り図柄の可変表示に注目しているタイミングで演出が開始されるため、注目させる対象を飾り図柄から演出に切り替えさせることができ、興趣を向上させることができるといった効果を奏する。なお、９０％となる前のタイミングとしては、透過率が０％である状態、透過率が２５％である状態、透過率が５０％である状態、透過率が７５％である状態、透過率が８９％である状態を含む。
【５６８６】
（飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される）
飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される思想を演出に取り入れることにより、飾り図柄が９０％というほぼ透過している状態となった以降に、実行されることで、当該演出の表示が邪魔されにくい状態で演出に注目させることができ、さらに、可変表示の開始タイミングにおいて演出が実行されていないため、この可変表示において予告が出ないのではないかと思った遊技者に意外性を与えることができるといった効果を奏する。
【５６８７】
（リーチ前演出の演出種別毎の音に関する比較）
出力音のパラメータについて比較すると、ステップアップ演出、セリフ演出、夢夢ファッション演出、夢夢格言演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、ナナ月夜演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出は、演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力する演出である。また、パワフルの...演出、夢夢仕事演出、夢夢スポーツ演出、ナナ月夜演出は、演出開始に伴いＢＧＭを可聴不能（ＢＧＭの音量を０）とするとともに演出音の出力を開始する演出であり、インフォメーションウィンドウ演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャム手紙演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出は、演出開始に伴いＢＧＭを

出力するが演出音の出力は行わない演出である。尚、後述する図１７－７６、図１７－７７、図１７－８２に詳細を記載している。

【５６８８】

（演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力する）

演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力する思想を演出に取り入れることにより、ＢＧＭを堪能させつつ、演出が実行を演出音で示唆することができ、興趣が向上するといった効果を奏する。また、演出を実行する際にＢＧＭについて煩雑な制御をしなくてもよいようにできるといった効果を奏する。

【５６８９】

（演出開始に伴いＢＧＭを可聴不能（ＢＧＭの音量を０）とするとともに演出音の出力を開始する）

演出開始に伴いＢＧＭを可聴不能（ＢＧＭの音量を０）とするとともに演出音の出力を開始する思想を演出に取り入れることにより、演出音を鮮明に聞かせることができ、さらに、それまで聞こえていたＢＧＭが聞こえなくなることにより、演出が実行されることが示唆され、遊技者に意外性を与えることができるといった効果を奏する。

【５６９０】

（演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音の出力は行わない）

演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音の出力は行わない思想を演出に取り入れることにより、演出の実行は演出音により示唆されないこととなるため、表示や発光により注目させることができ、興趣の向上をさせることができるといった効果を奏する。

【５６９１】

（リーチ前演出の演出種別毎の背景画像に関する比較）

次に、図１７－５５に示すように、背景画像のパラメータについて比較すると、ステップアップ演出、セリフ演出、インフォメーションウィンドウ演出、夢夢ファッション演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出は、背景画像とともに演出画像の表示が行われる演出である。尚、後述する図１７－７７、図１７－７８に詳細を記載している。

【５６９２】

（背景画像とともに演出画像の表示が行われる）

背景画像とともに演出画像の表示が行われる思想を演出に取り入れることにより、背景および演出のいずれの表示も視認させることができるため、背景表示を視認している遊技者に対して自然と演出に注目させることができ、興趣の向上をさせることができるといった効果を奏する。

【５６９３】

また、ステップアップ演出、セリフ演出、夢夢ファッション演出、夢夢格言演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢天気予報演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、ジャムお出かけ演出、ナナ想像演出は、背景画像を暗くすることで遊技者からの背景画像の視認性を低下させつつ演出画像の表示が行われる演出である一方で、インフォメーションウィンドウ演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャム手紙演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出は、背景画像を暗くすることなく演出画像の表示が行われる演出である。

【５６９４】

（背景画像を暗くすることで遊技者からの背景画像の視認性を低下させつつ演出画像の表示が行われる）

背景画像を暗くすることで遊技者からの背景画像の視認性を低下させつつ演出画像の表示が行われる思想を演出に取り入れることにより、背景および演出のいずれの表示も視認

させることができるため、背景表示を視認している遊技者に対して自然と演出に注目させることができ、その上で、背景画像を暗くすることにより演出の表示を視認しやすくすることができ、興趣の向上をさせることができるといった効果を奏する。

【５６９５】

（背景画像を暗くすることなく演出画像の表示が行われる）

背景画像を暗くすることなく演出画像の表示が行われる思想を演出に取り入れることにより、背景および演出のいずれの表示も視認させることができるため、背景表示を視認している遊技者に対して自然と演出に注目させることができ、興趣の向上をさせることができるといった効果を奏する。

【５６９６】

また、パワフルの...演出、夢夢仕事演出、夢夢格言演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、ナナ月夜演出は、背景画像を非表示として演出画像の表示が行われる演出である。

【５６９７】

（背景画像を非表示として演出画像の表示が行われる）

背景画像を非表示として演出画像の表示が行われる思想を演出に取り入れることにより、背景表示が切り替わることによるインパクトを与えるとともに、演出の表示により注目させることができ、興趣の向上をさせることができるといった効果を奏する。

【５６９８】

（背景画像を非表示として演出画像の表示が行われる演出と、背景画像とともに演出画像の表示が行われる演出と、の関係）

背景画像を非表示として演出画像の表示が行われる演出と、背景画像とともに演出画像の表示が行われる演出と、を比較したときに、背景画像とともに演出画像の表示が行われる演出よりも背景画像を非表示として演出画像の表示が行われる演出のほうが演出画像の表示期間を長くなるようにしてもよい。具体的には、ステップアップ演出、セリフ演出、インフォメーションウィンドウ演出、夢夢ファッション演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出のうちいずれかの演出に対応する演出画像よりもパワフルの...演出、夢夢仕事演出、夢夢格言演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、ナナ月夜演出のうちいずれかの演出に対応する演出画像のほうが長い期間表示されるようにすることが該当する。このようにすることにより、背景が表示されていない状態で、演出画像の表示を長い期間注目させることができ、背景が表示されている状態で表示される演出画像は表示を短い期間にすることで演出画像が背景に紛れてしまい見にくくなってしまうことを防ぐといった効果を奏する。なお、ステップアップ演出、セリフ演出、インフォメーションウィンドウ演出、夢夢ファッション演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出のすべての演出の演出画像よりもパワフルの...演出、夢夢仕事演出、夢夢格言演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、ナナ月夜演出のすべての演出の演出画像のほうが長い期間表示されるようになっていてもよい。

【５６９９】

図１７－５６～図１７－５８に示すように、ステップアップ演出、インフォメーションウィンドウ演出、夢夢ファッション演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出は、特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される演出であり、飾り図柄が

所定の透過率（９０％）となった後から開始される演出であり、演出の開始に伴いＢＧＭと演出音の両方が出力される演出である。

【５７００】

（特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される演出であり、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される演出であり、演出の開始に伴いＢＧＭと演出音の両方が出力される）

特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される思想、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される思想、演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力する思想を演出に取り入れることにより、特別図柄の可変表示を少なくとも１周期分、視認させてから演出が実行される流れとなるため、可変表示が開始したことを認識させた上で、当該可変表示に対応する演出が開始されたことを認識させることができ、飾り図柄が９０％というほぼ透過している状態となった以降に、実行されることで、当該演出の表示が邪魔されにくい状態で演出に注目させることができ、さらに、可変表示の開始タイミングにおいて演出が実行されていないため、この可変表示において予告が出ないのではないかと思った遊技者に意外性を与えることができ、演出が実行を演出音で示唆することができ、興趣が向上するといった効果を奏する。また、演出を実行する際にＢＧＭについて煩雑な制御をしなくてもよいようにでき、結果として興趣を向上させることができるといった効果を奏する。

【５７０１】

また、インフォメーションウィンドウ演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャム手紙演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出は、特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される演出であり、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される演出であり、演出の開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しない演出である。

【５７０２】

（特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される演出であり、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される演出であり、演出の開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しない）

特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される思想、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される思想、演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音の出力は行わない思想を演出に取り入れることにより、特別図柄の可変表示を少なくとも１周期分、視認させてから演出が実行される流れとなるため、可変表示が開始したことを認識させた上で、当該可変表示に対応する演出が開始されたことを認識させることができ、飾り図柄が９０％というほぼ透過している状態となった以降に、実行されることで、当該演出の表示が邪魔されにくい状態で演出に注目させることができ、さらに、可変表示の開始タイミングにおいて演出が実行されていないため、この可変表示において予告が出ないのではないかと思った遊技者に意外性を与えることができ、演出の実行は演出音により示唆されないこととなるため、表示や発光により注目させることができ、結果として興趣を向上させることができるといった効果を奏する。

【５７０３】

また、ステップアップ演出、インフォメーションウィンドウ演出、夢夢ファッション演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出は、特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される演出であり、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される演出であり、背景画像とともに演出画像が表示される演出である。

【５７０４】

（特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される演出であり、飾

り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される演出であり、背景画像とともに演出画像が表示される）

特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される思想、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される思想、背景画像とともに演出画像の表示が行われる思想を演出に取り入れることにより、特別図柄の可変表示を少なくとも１周期分、視認させてから演出が実行される流れとなるため、可変表示が開始したことを認識させた上で、当該可変表示に対応する演出が開始されたことを認識させることができ、飾り図柄が９０％というほぼ透過している状態となった以降に、実行されることで、当該演出の表示が邪魔されにくい状態で演出に注目させることができ、さらに、可変表示の開始タイミングにおいて演出が実行されていないため、この可変表示において予告が出ないのではないかと思った遊技者に意外性を与えることができ、背景および演出のいずれの表示も視認させることができるため、背景表示を視認している遊技者に対して自然と演出に注目させることができ、結果として興趣を向上させることができるといった効果を奏する。

【５７０５】

また、ステップアップ演出、セリフ演出、夢夢ファッション演出、夢夢遊技説明演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、ジャムお出かけ演出、ナナ想像演出は、特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される演出であり、演出開始とともにＢＧＭと演出音の両方を出力する演出であり、背景画像とともに演出画像が表示される演出である。

【５７０６】

（特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される演出であり、演出開始とともにＢＧＭと演出音の両方を出力する演出であり、背景画像とともに演出画像が表示される）

特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される思想、演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力する思想、背景画像とともに演出画像の表示が行われる思想を演出に取り入れることにより、特別図柄の可変表示を少なくとも１周期分、視認させてから演出が実行される流れとなるため、可変表示が開始したことを認識させた上で、当該可変表示に対応する演出が開始されたことを認識させることができ、ＢＧＭを堪能させつつ、演出が実行を演出音で示唆することができ、演出を実行する際にＢＧＭについて煩雑な制御をしなくてもよいようにでき、背景および演出のいずれの表示も視認させることができるため、背景表示を視認している遊技者に対して自然と演出に注目させることができ、結果として興趣を向上させることができるといった効果を奏する。

【５７０７】

また、インフォメーションウィンドウ演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャム手紙演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出は、特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される演出であり、演出開始とともにＢＧＭを出力するが演出音を出力しない演出であり、背景画像とともに演出画像が表示される演出である。

【５７０８】

（特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される演出であり、演出開始とともにＢＧＭを出力するが演出音を出力しない演出であり、背景画像とともに演出画像が表示される）

特別図柄の可変表示が１周期終了したタイミング以降から開始される思想、演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音の出力は行わない思想、背景画像とともに演出画像の表示が行われる思想を演出に取り入れることにより、特別図柄の可変表示を少なくとも１周期分、視認させてから演出が実行される流れとなるため、可変表示が開始したことを認識させた上で、当該可変表示に対応する演出が開始されたことを認識させることができ、演出の実行は演出音により示唆されないこととなるため、表示や発光により注目させることができ、背景および演出のいずれの表示も視認させることができるため、背景表示を視認し

ている遊技者に対して自然と演出に注目させることができ、結果として興趣を向上させることができるといった効果を奏する。

【５７０９】

また、ステップアップ演出、夢夢ファッション演出、夢夢遊技説明演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャムお出かけ演出、ナナ想像演出は、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される演出であり、演出開始とともにＢＧＭと演出音の両方を出力する演出であり、背景画像とともに演出画像が表示される演出である。

【５７１０】

（飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される演出であり、演出開始とともにＢＧＭと演出音の両方を出力する演出であり、背景画像とともに演出画像が表示される）

飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される思想、演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力する思想、背景画像とともに演出画像の表示が行われる思想を演出に取り入れることにより、飾り図柄が９０％というほぼ透過している状態となった以降に、実行されることで、当該演出の表示が邪魔されにくい状態で演出に注目させることができ、さらに、可変表示の開始タイミングにおいて演出が実行されていないため、この可変表示において予告が出ないのではないかと思った遊技者に意外性を与えることができ、ＢＧＭを堪能させつつ、演出が実行を演出音で示唆することができ、演出を実行する際にＢＧＭについて煩雑な制御をしなくてもよいようにでき、背景および演出のいずれの表示も視認させることができるため、背景表示を視認している遊技者に対して自然と演出に注目させることができ、結果として興趣を向上させることができるといった効果を奏する。

【５７１１】

また、インフォメーションウィンドウ演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャム手紙演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出は、飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される演出であり、演出開始とともにＢＧＭを出力するが演出音を出力しない演出であり、背景画像とともに演出画像が表示される演出である。

【５７１２】

（飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される演出であり、演出開始とともにＢＧＭを出力するが演出音を出力しない演出であり、背景画像とともに演出画像が表示される）

飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後から開始される思想、演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音の出力は行わない思想、背景画像とともに演出画像の表示が行われる思想を演出に取り入れることにより、飾り図柄が９０％というほぼ透過している状態となった以降に、実行されることで、当該演出の表示が邪魔されにくい状態で演出に注目させることができ、さらに、可変表示の開始タイミングにおいて演出が実行されていないため、この可変表示において予告が出ないのではないかと思った遊技者に意外性を与えることができ、演出の実行は演出音により示唆されないこととなるため、表示や発光により注目させることができ、背景および演出のいずれの表示も視認させることができるため、背景表示を視認している遊技者に対して自然と演出に注目させることができ、結果として興趣を向上させることができるといった効果を奏する。

【５７１３】

（演出モード毎の態様別リーチ前演出実行割合）

ここまで説明した特徴構成（パラメータ）をさらに詳細に説明する図が図１７－１７６～図１７－１９２である。

【５７１４】

図１７－１７６～図１７－１９２の図の構成について、説明すると、それぞれの図は（Ａ）～（Ｃ）の表で構成される。（Ａ）は種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行

割合（変動パターンがＰＡ１－１の場合）、（Ｂ）は種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）、（Ｃ）は種々のパラメータを備えるリーチ前演出の数で構成されている。（Ａ）～（Ｃ）はすべて演出モード毎に共通演出と専用演出と合算（共通＋専用）の項目に分け記載されている。そして、共通演出としての実行割合、専用演出としての実行割合、リーチ前演出（合算）としての実行割合を演出モード毎に不等号を付し、割合の比較をしている。（Ａ）においてＰＡ１－１、（Ｂ）においてＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の実行割合を示しているため、変動時間が短いＰＡ１－２、ＰＡ１－３は種々のリーチ前演出が実行できないことを鑑みると、（Ａ）、（Ｂ）により、リーチ前演出を実行可能な状況すべてを鑑みた実行割合が算出されていることとなる。

【５７１５】

このうち、特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するといったパラメータを備えるリーチ前演出を例に説明すると、図１７－１７６（Ａ）～図１７－１７６（Ｃ）に示すように、特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出は、変動パターンがＰＡ１－１である場合には、第１演出モードにおいて、共通演出として３０％、専用演出として６０％、リーチ前演出全体では９０％の割合で実行され、第２演出モードにおいて、共通演出として１５％、専用演出として３５％、リーチ前演出全体では５０％の割合で実行され、第３演出モードにおいて、共通演出として１５％、専用演出として１５％、リーチ前演出全体では３０％の割合で実行される。この割合は、図１７－５１及び図１７－５２の実行割合、図１７－５４～図１７－５８の各リーチ前演出が備えるパラメータ・備えないパラメータの図から導き出すことができる。

【５７１６】

つまり、変動パターンがＰＡ１－１であるとき、特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出が共通演出として実行される割合は、第１演出モードが最も高く且つ第２演出モードと第３演出モードが最も低く設定されており（第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード）、特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出が専用演出として実行される割合は、第１演出モードが最も高く且つ第３演出モードが最も低く設定されており（第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード）、リーチ前演出全体として特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出が実行される割合は、第１演出モードが最も高く、第３演出モードが最も低く設定されている（第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード）。

【５７１７】

また、特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出は、変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外である場合には、第１演出モードにおいて、共通演出として３０％、専用演出として７０％、リーチ前演出全体では１００％の割合で実行され、第２演出モードにおいて、共通演出として５５％、専用演出として４５％、リーチ前演出全体では１００％の割合で実行され、第３演出モードにおいて、共通演出として７０％、専用演出として３０％、リーチ前演出全体では１００％の割合で実行される。

【５７１８】

つまり、変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外であるとき、特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出が共通演出として実行される割合は、第３演出モードが最も高く且つ第１演出モードが最も低く設定されており（第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード）、特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出が専用演出として実行される割合は、第１演出モードが最も高く且つ第３演出モードが最も低く設定されており（第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード）、リーチ前演出全体として特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出が共通演出として実行される割合は、演出モードにかかわらず同一割合に設定されている（第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード）。

【５７１９】

そして、図１７－１７６（Ａ）及び図１７－１７６（Ｂ）を考慮すると、通常状態における可変表示において特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出の実行割合は、第１演出モードが最も高く且つ第３演出モードが最も低く設定されている（第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード）。

【５７２０】

尚、変動パターンにかかわらず、第１演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出のうち、共通演出として４個、専用演出として１２個、リーチ前演出全体では１６個が特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出となっている。また、第２演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出のうち、共通演出として４個、専用演出として６個、リーチ前演出全体では１０個が特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出となっている。また、第３演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出のうち、共通演出として４個、専用演出として３個、リーチ前演出全体では７個が特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出となっている。

【５７２１】

変動パターンの決定はＣＰＵ１０３が行う処理であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は該ＣＰＵ１０３の決定した変動パターンに従って、演出モードに応じたリーチ前演出を実行するか否かを決定する処理を行うものであるため、１の始動入賞による変動パターンが非リーチの変動パターン（ＰＡ１－１等）に決定される事象は演出モードにかかわらず一定の確率で行われる。これは１の始動入賞による変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンに決定される事象についても同様である。

【５７２２】

尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３による変動パターンの決定にもとづいてリーチ前演出の実行の有無、いずれのリーチ前演出を実行するのかを決定するため、該実行が決定されたリーチ前演出が有するパラメータがいずれかであるかに応じて、本実施の形態における特徴Ｊ１～特徴Ｊ７２を満たすリーチ前演出の実行割合が異なっている。

【５７２３】

図１７－１７６を例にとり説明したが、図１７－１７７～図１７－１９２の種々のパラメータについても図１７－５１及び図１７－５２の実行割合、図１７－５４～図１７－５８の各リーチ前演出が備えるパラメータ・備えないパラメータの図から導き出している。

【５７２４】

（種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合は第１演出モードが高いことに関する設計思想）

図１７－１７６～図１７－１９２を参照すると、種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合は第１演出モードが高い設計となっている。この設計思想は、第１演出モードがクリアスイッチ９２を操作することなく電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアしないホットスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、クリアスイッチ９２を操作しながら電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアするコールドスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、において演出モードを第１演出モードに設定する処理が行われることに準拠している。開店を迎えた後、遊技者が遊技を開始するときの演出モードが上記処理により、第１演出モードとなるため、第１演出モードにおける種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合を高くすることで開店直後の遊技における種々のパラメータを備えるリーチ前演出の発生率を高めることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

【５７２５】

（種々のパラメータを備えるリーチ前演出の中で実行可能な演出数は第１モードが多いことに関する設計思想）

図１７－１７６～図１７－１９２を参照すると、種々のパラメータを備えるリーチ前演出の中で実行可能な演出数は第１モードが多い設計となっている。この設計思想は、第１演出モードがクリアスイッチ９２を操作することなく電源スイッチ９１を操作することで

パチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアしないホットスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、クリアスイッチ９２を操作しながら電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアするコールドスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、において演出モードを第１演出モードに設定する処理が行われることに準拠している。開店を迎えた後、遊技者が遊技を開始するときの演出モードが上記処理により、第１演出モードとなるため、第１演出モードにおいて実行可能な種々のパラメータを備えるリーチ前演出の種類数を多くすることで開店直後の遊技において多彩なリーチ前演出を見せることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

【５７２６】

（種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合は第１演出モードが高く、種々のパラメータを備えるリーチ前演出の中で実行可能な演出数は第１モードが多いことに関する設計思想）

図１７－１７６～図１７－１９２を参照すると、種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合は第１演出モードが高く、種々のパラメータを備えるリーチ前演出の中で実行可能な演出数は第１モードが多い設計となっている。この設計思想は、第１演出モードがクリアスイッチ９２を操作することなく電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアしないホットスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、クリアスイッチ９２を操作しながら電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアするコールドスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、において演出モードを第１演出モードに設定する処理が行われることに準拠している。開店を迎えた後、遊技者が遊技を開始するときの演出モードが上記処理により、第１演出モードとなるため、第１演出モードにおける種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合を高くすることおよび第１演出モードにおいて実行可能な種々のパラメータを備えるリーチ前演出の演出数が多くすることで開店直後の遊技におけるリーチ前演出を多様化することおよびリーチ前演出の発生率を高めることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

【５７２７】

（各リーチ前演出の詳細）

次に、リーチ前演出の詳細について、主な演出を例に説明する。尚、以下に説明する各種リーチ前演出は、大当り遊技状態に制御される可能性を報知する導入パート（例えば、図１７－６２（Ｂ）、（Ｆ）、（Ｊ）など）と、導入パートの後に実行され、該導入パートの結果を報知する結果パート（例えば、図１７－６２（Ｃ）、（Ｇ）、（Ｋ）など）と、から主に構成されており、導入パートにおいては、複数種類の導入用演出パターンのうちからいずれかが実行され、結果パートにおいては、複数種類の結果用演出パターンのうちからいずれかが実行されるようになっている。また、以下においては、導入パートや結果パートを「Ｘ段階目」（Ｘは１～４）と称することもある。

【５７２８】

また、各演出パターンには、遊技効果ランプ９のランプ制御に用いる輝度データテーブル（図１７－９４～図１７－１７３参照）が設定されている。そして、表示制御部１２３が、各パートに対応する表示制御を開始する際に演出表示（演出シーン）に対応して送信した拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したことに基づき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出表示（演出シーン）に対応する輝度データテーブルを特定し、該特定した輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。尚、図１７－６１～図１７－７５には、各演出パターンに対応する輝度データテーブルのデータ名及び拡張コマンドが図示されているが、輝度データテーブルの設定内容の詳細については、図１７－８３以降で説明する。

【５７２９】

（ステップアップ演出）

図１７－５９に示すように、本実施の形態におけるステップアップ演出は、前述したように、演出態様が複数回発展（ステップアップ）していくことで大当り期待度を示唆する演出であり、最大で４ステップまで発展することがある。

【５７３０】

例えば、図１７－５９及び図１７－６０（Ａ）に示すように、ステップアップ演出としては、味方キャラクタが登場するステップ１のみで終了するパターン１（図１７－５９（Ａ）～図１７－５９（Ｂ）のガセパターン）、ステップ１の後に更に敵キャラクタが登場するステップ２において該敵キャラクタが逃走して終了するパターン２（図１７－５９（Ａ）、図１７－５９（Ｃ）、図１７－５９（Ｄ）のガセパターン）、ステップ２において敵キャラクタが逃走せず、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃を行うステップ３において敵キャラクタを倒すことができずに終了するパターン３（図１７－５９（Ａ）、図１７－５９（Ｃ）、図１７－５９（Ｅ）、図１７－５９（Ｆ））、ステップ３における味方キャラクタの攻撃がヒットして敵キャラクタを倒して終了するステップ４（図１７－５９（Ａ）、図１７－５９（Ｃ）、図１７－５９（Ｅ）、図１７－５９（Ｇ））が設けられている。

【５７３１】

ステップアップ演出がパターン３にて実行された場合は、ステップアップ演出の終了後に該ステップアップ演出の開始直前に表示された背景画像の可変表示画面に戻る、或いは、飾り図柄の仮停止及び再可変表示（擬似連演出）が実行される（図１７－５９（Ｈ）、図１７－５９（Ｉ））。また、ステップアップ演出がパターン４にて実行された場合は、ステップアップ演出の終了後にリーチ演出または疑似連演出が実行される（図１７－５９（Ｊ）、図１７－５９（Ｋ））。

【５７３２】

これらステップアップ演出について、パターン１で実行された場合は最も大当り期待度が低く、パターン２で実行された場合はパターン１で実行された場合よりも大当り期待度が高く、パターン３で実行された場合はパターン２で実行されたｂ場合よりも大当り期待度が高く、パターン４で実行された場合が最も大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（ステップアップ演出における大当り期待度：パターン４（ステップ４まで発展）＞パターン３（ステップ３まで発展）＞パターン２（ステップ２まで発展）＞パターン１（発展せず））。

【５７３３】

尚、図１７－６０（Ｂ）に示すように、非リーチの変動パターンでの可変表示は、ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンでの可変表示と比較して可変表示時間が極めて短くステップアップ演出のステップ２以降を実行することが困難であるため、非リーチの変動パターンでの可変表示ではステップアップ演出をパターン１でのみ実行可能となっている。

【５７３４】

また、ステップアップ演出においては、各ステップの演出態様に応じても大当り期待度が異なっている。例えば、図１７－６０（Ｃ）に示すように、ステップ１において登場する味方キャラクタとしてはパターンＡ～Ｃの３パターンが設けられている。ステップ１において、パターンＡは味方キャラクタとして夢夢のみが登場する通常パターンであり、パターンＢは味方キャラクタとして夢夢とジャムが登場するチャンスパターンであり、パターンＣは味方キャラクタとして夢夢とナナが登場するチャンスパターンである。

【５７３５】

尚、ステップ１がパターンＡで実行された場合は最も大当り期待度が低く、ステップ１がパターンＣで実行された場合は最も大当り期待度が低くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（ステップアップ演出のステップ１における大当り期待度：パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７３６】

図１７－６０（Ｄ）に示すように、ステップ２において登場する敵キャラクタとしては

パターンＡ～Ｃの３パターンが設けられている。ステップ２において、パターンＡは敵キャラクタの服の色が黒色である通常パターンであり、パターンＢは敵キャラクタの服の色が青色であるチャンスパターンであり、パターンＣは敵キャラクタの服の色が赤色である激熱パターンである。

【５７３７】

尚、ステップ２がパターンＡで実行された場合は最も大当り期待度が低く、ステップ１２パターンＣで実行された場合は最も大当り期待度が低くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（ステップアップ演出のステップ２における大当り期待度：パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７３８】

図１７－６０（Ｅ）に示すように、ステップ３における味方キャラクタの攻撃結果としてはパターンＡ、Ｂの２パターンが設けられている。ステップ３において、パターンＡは味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットしないパターンであり、パターンＢは味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットするパターンである。尚、ステップ３におけるパターンＡはステップ１で味方キャラクタが夢夢のみ登場した場合（ステップ１がパターンＡで実行された場合）にのみ実行されるパターンであり、ステップ３におけるパターンＢは、ステップ１で味方キャラクタとして夢夢とジャム、或いは夢夢とナナが登場した場合（ステップ１がパターンＢまたはパターンＣで実行された場合）に実行されるパターンである。つまり、ステップ１でパターンＡが実行された場合はステップ３で自ずとパターンＡが決定され、ステップ１でパターンＢまたはパターンＣが実行された場合はステップ３で自ずとパターンＢが決定されるので、ステップ３がパターンＢで実行される場合はステップ３がパターンＡで実行される場合よりも大当り期待度が高く設定されている（ステップアップ演出のステップ３における大当り期待度：パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７３９】

（セリフ演出）

セリフ演出は、図１７－６１（Ａ）～図１７－６１（Ｃ）に示すように、可変表示の開始後、背景画像を暗くした状態でキャラクタとセリフの画像が表示される演出であり、演出終了後には背景画像が元の明るさで表示されるようになっている。

【５７４０】

セリフ演出の演出パターンとしては、表示されるキャラクタやセリフ、セリフの文字の色の組み合わせによってパターン１～パターン１３までの１３パターンが設けられている。

【５７４１】

パターン１は、登場キャラクタとして夢夢、セリフとして文字色が白色のセリフＡが表示される演出パターンであり、パターン２は、登場キャラクタとして夢夢、セリフとして文字色が白色のセリフＢが表示される演出パターンであり、パターン３は、登場キャラクタとして夢夢、セリフとして文字色が赤色のセリフＣが表示される演出パターンである。尚、これらパターン１～パターン３について、セリフ演出がパターン３で実行された場合はセリフ演出がパターン１やパターン２で実行された場合よりも大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（セリフ演出における大当り期待度：パターン３＞パターン１、パターン３＞パターン２）。

【５７４２】

パターン４は、登場キャラクタとしてジャム、セリフとして文字色が白色のセリフＤが表示される演出パターンであり、パターン５は、登場キャラクタとしてジャム、セリフとして文字色が白色のセリフＥが表示される演出パターンであり、パターン６は、登場キャラクタとしてジャム、セリフとして文字色が赤色のセリフＥが表示される演出パターンである。尚、これらパターン４～パターン６について、セリフ演出がパターン６で実行された場合はセリフ演出がパターン４やパターン５で実行された場合よりも大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（セリフ演出における大当り期待度：パターン６＞パターン４、パターン６＞パターン４）。

【５７４３】
パターン７は、登場キャラクタとしてナナ、セリフとして文字色が白色のセリフＧが表示される演出パターンであり、パターン８は、登場キャラクタとしてナナ、セリフとして文字色が白色のセリフＨが表示される演出パターンであり、パターン９は、登場キャラクタとしてナナ、セリフとして文字色が赤色のセリフＩが表示される演出パターンである。尚、これらパターン７～パターン９について、セリフ演出がパターン９で実行された場合はセリフ演出がパターン７やパターン８で実行された場合よりも大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（セリフ演出における大当り期待度：パターン９＞パターン７、パターン９＞パターン８）。
【５７４４】
パターン１０は、登場キャラクタとして敵キャラクタＡ、セリフとして文字色が白色のセリフＪが表示される演出パターンであり、パターン１１は、登場キャラクタとして敵キャラクタＡ、セリフとして文字色が白色のセリフＫが表示される演出パターンであり、パターン１２は、登場キャラクタとして敵キャラクタＢ、セリフとして文字色が白色のセリフＬが表示される演出パターンであり、パターン１３は、登場キャラクタとして敵キャラクタＢ、セリフとして文字色が白色のセリフＭが表示される演出パターンである。尚、これらパターン１０～パターン１３については、いずれもセリフ演出がパターン１、パターン２、パターン４、パターン５、パターン７、パターン８で実行された場合と同等の大当り期待度となるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている。（セリフ演出における大当り期待度：パターン１０＝パターン１１＝パターン１２＝パターン１３）。
【５７４５】
（パワフルの...演出）
パワフルの...演出は、図１７－６２（Ａ）～図１７－６２（Ｌ）に示すように、可変表示が開始された後に、飾り図柄や演出モードに応じた背景画像の表示（図１７－６２（Ａ）、図１７－６２（Ｅ）、図１７－６２（Ｉ））に替えて（飾り図柄や背景画像を非表示として）１段階目（導入パート）の演出画像の表示（図１７－６２（Ｂ）、図１７－６２（Ｆ）、図１７－６２（Ｊ））、２段階目の演出画像の表示（図１７－６２（Ｃ）、図１７－６２（Ｇ）、図１７－６２（Ｋ））を行う演出である。尚、２段階目（結果パート）の演出画像を表示して演出を終了する際には、再度飾り図柄や背景画像の表示が開始される（図１７－６２（Ｄ）、図１７－６２（Ｈ）、図１７－６２（Ｌ））。
【５７４６】
図１７－６３（Ａ）に示すように、パワフルの...演出の１段階目としては、演出パターンとしてパターンＡとパターンＢが設けられている。パターンＡは、画像表示装置５において「パワフルの...」の表示が行われる演出パターンであり、パターンＢは、画像表示装置５において「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の表示が行われる演出パターンである。尚、これらパターンＡとパターンＢとについて、パワフルの...演出の１段階目がパターンＢで実行された場合はパワフルの...演出の１段階目がパターンＡで実行された場合よりも大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（パワフルの...演出の１段階目における大当り期待度：パターンＢ＞パターンＡ）。
【５７４７】
つまり、本実施の形態におけるパワフルの...演出の１段階目としては、画像表示装置５において「パワフルの...」が表示されるパターンＡは通常パターンであり、画像表示装置５において「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」が表示されるパターンＢはパターンＡよりも大当り期待度が高いことを遊技者に示唆するチャンスパターンである。
【５７４８】
図１７－６３（Ｂ）に示すように、パワフルの...演出の２段階目としては、演出パターンとしてパターンＡ～Ｈまでの８個の演出パターンが設けられている。
【５７４９】

パターンＡは、画像表示装置５において「普通」の文字が白色で表示されるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、画像表示装置５において「まあまあ」の文字が白色で表示されるガセパターンである。

【５７５０】

パターンＣは、画像表示装置５において「リーチ」の文字が白色で表示されるリーチ示唆パターンであり、パターンＤは、画像表示装置５において「チャンス」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＥは、画像表示装置５において「熱」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＦは、「激熱」の文字が金色で表示される激熱示唆パターンである。

【５７５１】

これらパターンＡ～パターンＦについて、パワフルの...演出の２段階目がパターンＡで実行された場合が最も大当り期待度が低く、パワフルの...演出の２段階目がパターンＢで実行された場合はパワフルの...演出がパターンＡで実行された場合よりも大当り期待度が高く、パワフルの...演出の２段階目がパターンＣで実行された場合はパワフルの...演出がパターンＢで実行された場合よりも大当り期待度が高く、パワフルの...演出の２段階目がパターンＤで実行された場合はパワフルの...演出の２段階目がパターンＣで実行された場合よりも大当り期待度が高く、パワフルの...演出の２段階目がパターンＥで実行された場合はパワフルの...演出の２段階目がパターンＤで実行された場合よりも大当り期待度が高く、パワフルの...演出の２段階目がパターンＦで実行された場合が最も大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（パワフルの...演出の２段階目における大当り期待度：パターンＦ＞パターンＥ＞パターンＤ＞パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７５２】

パワフルの...演出の２段階目において、パターンＧは、擬似連演出を含む変動パターンにおいて可変表示が実行される場合にて、画像表示装置５において「ＮＥＸＴ」の文字が白色で表示される疑似連示唆パターンであり、パターンＨは、実行中の可変表示において保留表示（アクティブ表示）の表示態様の変化が実行される場合にて、画像表示装置５において「変化」の文字が白色で表示される保留変化示唆パターンである。これらパターンＧ、パターンＨは擬似連演出や保留変化を示唆するため、間接的には大当り期待度を示唆するパターンではあるものの、直接的に大当り期待度を示唆するパターンではないが、本発明はこれに限定されるものではなく、パターンＧの「ＮＥＸＴ」の表示や、パターンＨの「変化」の表示の文字色として赤色や金色を設け、これら「ＮＥＸＴ」の表示や「変化」の表示の文字色に応じて直接的に大当り期待度を示唆してもよい。

【５７５３】

（夢夢ファッション演出）

夢夢ファッション演出は、図１７－６４（Ａ）～図１７－６４（Ｈ）に示すように、可変表示が開始された後に、画像表示装置５の表示領域該から帽子が飛来するとともに飾り図柄や演出モードに応じた背景画像の表示が暗くなる１段階目（導入パート）と、キャラクタ（夢夢）が帽子を被る２段階目（導入パート）と、キャラクタ（夢夢）に所定の文言（文字）が重複表示される３段階目（導入パート）と、キャラクタ（夢夢）の顔及び帽子が拡大表示されるとともに該帽子に書かれている文字によって大当り期待度等を示唆する４段階目（結果パート）と、から構成されている。尚、夢夢ファッション演出の終了後は、画像表示装置５における飾り図柄や演出モードに応じた背景画像の表示が元の明るさに戻る。

【５７５４】

図１７－６５（Ａ）に示すように、夢夢ファッション演出の１段階目としては、演出パターンとしてパターンＡとパターンＢの２個の演出パターンが設けられている。

【５７５５】

パターンＡは、夢夢ファッション演出の導入として帽子が飛来するもそのまま表示領域

外に移動して消えて演出終了となるガセパターンであり、パターンＢは、夢夢ファッション演出の導入として帽子が飛来して２段階目に繋がる通常パターン（結果表示パターン）である。これらパターンＡ、パターンＢについて、夢夢ファッション演出の１段階目がパターンＢで実行された場合は、夢夢ファッション演出の１段階目がパターンＡで実行された場合よりも大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（夢夢ファッション演出の１段階目の大当り期待度：パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７５６】

図１７－６５（Ｂ）に示すように、夢夢ファッション演出の２段階目としては、演出パターンとしてパターンＡとパターンＢの２個の演出パターンが設けられている。

【５７５７】

パターンＡは、キャラクタ（夢夢）がつなぎを着て登場する通常パターンであり、パターンＢは、キャラクタ（夢夢）がうさぎの格好（服装）で登場するチャンスアップパターンである。これらパターンＡ、パターンＢについて、夢夢ファッション演出の２段階目がパターンＢで実行された場合は、夢夢ファッション演出の２段階目がパターンＡで実行された場合よりも大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（夢夢ファッション演出の２段階目の大当り期待度：パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７５８】

図１７－６５（Ｃ）に示すように、夢夢ファッション演出の３段階目については、演出パターンＡとパターンＢの２個の演出パターンが設けられている。

【５７５９】

パターンＡは、２段階目で表示されたキャラクタ（夢夢）のセリフとして「私たちの一番の目的は」の文字が白色で表示される通常パターンであり、パターンＢは、２段階目で表示されたキャラクタ（夢夢）のセリフとして「私たちの一番の目的は」の文字が赤色で表示されるチャンスアップパターンである。これらパターンＡ、パターンＢについて、夢夢ファッション演出の３段階目がパターンＢで実行された場合は、夢夢ファッション演出の３段階目がパターンＡで実行された場合よりも大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（夢夢ファッション演出の３段階目の大当り期待度：パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７６０】

図１７－６５（Ｄ）に示すように、夢夢ファッション演出の４段階目としては、演出パターンとしてパターンＡ～Ｈまでの８個の演出パターンが設けられている。

【５７６１】

パターンＡは、帽子に「普通」の文字が白色で表示されるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、帽子に「まあまあ」の文字が白色で表示されるガセパターンである。

【５７６２】

パターンＣは、帽子に「リーチ」の文字が白色で表示されるリーチ示唆パターンであり、パターンＤは、帽子に「チャンス」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＥは、帽子に「熱」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＦは、帽子に「激熱」の文字が金色で表示される激熱示唆パターンである。

【５７６３】

これらパターンＡ～パターンＦについて、夢夢ファッション演出の４段階目がパターンＡで実行された場合が最も大当り期待度が低く、夢夢ファッション演出の４段階目がパターンＢで実行された場合は夢夢ファッション演出の４段階目がパターンＡで実行された場合よりも大当り期待度が高く、夢夢ファッション演出の４段階目がパターンＣで実行された場合は夢夢ファッション演出の４段階目がパターンＢで実行された場合よりも大当り期待度が高く、夢夢ファッション演出の４段階目がパターンＤで実行された場合は夢夢ファッション演出の４段階目がパターンＣで実行された場合よりも大当り期待度が高く、夢夢

ファッション演出の４段階目がパターンＥで実行された場合は夢夢ファッション演出の４段階目がパターンＤで実行された場合よりも大当り期待度が高く、夢夢ファッション演出の４段階目がパターンＦで実行された場合が最も大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（夢夢ファッション演出の４段階目における大当り期待度：パターンＦ＞パターンＥ＞パターンＤ＞パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７６４】

夢夢ファッション演出の４段階目において、パターンＧは、擬似連演出を含む変動パターンにおいて可変表示が実行される場合にて、帽子に「ＮＥＸＴ」の文字が白色で表示される疑似連示唆パターンであり、パターンＨは、実行中の可変表示において保留表示（アクティブ表示）の表示態様の変化が実行される場合にて、帽子に「変化」の文字が白色で表示される保留変化示唆パターンである。これらパターンＧ、パターンＨは擬似連演出や保留変化を示唆するため、間接的には大当り期待度を示唆するパターンではあるものの、直接的に大当り期待度を示唆するパターンではないが、本発明はこれに限定されるものではなく、パターンＧの「ＮＥＸＴ」の表示や、パターンＨの「変化」の表示の文字色として赤色や金色を設け、これら「ＮＥＸＴ」の表示や「変化」の表示の文字色に応じて直接的に大当り期待度を示唆してもよい。

【５７６５】

（夢夢仕事演出）

本実施の形態における夢夢仕事演出は、図１７－６６（Ａ）～図１７－６６（Ｄ）に示すように可変表示開始後の所定のタイミングから、キャラクタ（夢夢）が書類を探す１段階目（導入パート）と、キャラクタ（夢夢）が書類を発見する２段階目（結果パート）と、から構成されており、発見した書類に書かれている文字によって大当り期待度を示唆する演出である。尚、夢夢仕事演出の１段階目については、キャラクタ（夢夢）が表示されずに該夢夢仕事演出が終了するガセパターンも存在する。

【５７６６】

図１７－６６（Ｅ）に示すように、夢夢仕事演出の１段階目としては、演出パターンとしてパターンＡ～Ｃの３個の演出パターンが設けられている。

【５７６７】

パターンＡは、夢夢仕事演出の導入として該演出が開始されるもキャラクタ（夢夢）が登場せずに演出終了となるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、夢夢仕事演出の導入として多量の書類とともにキャラクタ（夢夢）が表示される通常パターンであり、パターンＣは、夢夢仕事演出の導入としてパターンＢよりも少量の書類とともにキャラクタ（夢夢）が表示されるチャンスアップパターンである。これらパターンＡ～Ｃについて、夢夢ファッション演出の１段階目がパターンＡで実行される場合が最も大当り期待度が低く、夢夢ファッション演出の１段階目がパターンＣで実行される場合が最も大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（夢夢仕事演出の１段階目における大当り期待度：パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７６８】

図１７－６６（Ｆ）に示すように、夢夢仕事演出の２段階目としては、演出パターンとしてパターンＡ～Ｈまでの８個の演出パターンが設けられている。

【５７６９】

パターンＡは、書類に「普通」の文字が白色で表示されるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、書類に「まあまあ」の文字が白色で表示されるガセパターンである。

【５７７０】

パターンＣは、書類に「リーチ」の文字が白色で表示されるリーチ示唆パターンであり、パターンＤは、書類に「チャンス」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＥは、書類に「熱」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであ

り、パターンＦは、書類に「激熱」の文字が金色で表示される激熱示唆パターンである。
【５７７１】
これらパターンＡ～パターンＦについて、夢夢仕事演出の２段階目がパターンＡで実行された場合が最も大当り期待度が低く、夢夢仕事演出の２段階目がパターンＢで実行された場合は夢夢仕事演出の２段階目がパターンＡで実行された場合よりも大当り期待度が高く、夢夢仕事演出の２段階目がパターンＣで実行された場合は夢夢仕事演出の２段階目がパターンＢで実行された場合よりも大当り期待度が高く、夢夢仕事演出の２段階目がパターンＤで実行された場合は夢夢仕事演出の２段階目がパターンＣで実行された場合よりも大当り期待度が高く、夢夢仕事演出の２段階目がパターンＥで実行された場合は夢夢仕事演出の２段階目がパターンＤで実行された場合よりも大当り期待度が高く、夢夢仕事演出の２段階目がパターンＦで実行された場合が最も大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（夢夢仕事演出の２段階目における大当り期待度：パターンＦ＞パターンＥ＞パターンＤ＞パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。
【５７７２】
夢夢仕事演出の２段階目において、パターンＧは、擬似連演出を含む変動パターンにおいて可変表示が実行される場合にて、書類に「ＮＥＸＴ」の文字が白色で表示される疑似連示唆パターンであり、パターンＨは、実行中の可変表示において保留表示（アクティブ表示）の表示態様の変化が実行される場合にて、書類に「変化」の文字が白色で表示される保留変化示唆パターンである。これらパターンＧ、パターンＨは擬似連演出や保留変化を示唆するため、間接的には大当り期待度を示唆するパターンではあるものの、直接的に大当り期待度を示唆するパターンではないが、本発明はこれに限定されるものではなく、パターンＧの「ＮＥＸＴ」の表示や、パターンＨの「変化」の表示の文字色として赤色や金色を設け、これら「ＮＥＸＴ」の表示や「変化」の表示の文字色に応じて直接的に大当り期待度を示唆してもよい。
【５７７３】
（夢夢格言演出）
本実施の形態における夢夢格言演出は、図１７－６７（Ａ）～図１７－６７（Ｄ）に示すように可変表示開始後の所定のタイミングから、飾り図柄や演出モードに応じた背景画像が非表示となり、キャラクタ（夢夢）が登場した後にエフェクトと共に格言（文字）が表示される演出である。尚、夢夢格言演出の終了後は、再度飾り図柄や演出モードに応じた背景画像の表示が開始される。
【５７７４】
図１７－６７（Ｅ）に示すように、夢夢格言演出としては、演出パターンとしてパターンＡ～Ｈまでの８個の演出パターンが設けられている。
【５７７５】
パターンＡは、「普通」の文字が白色で表示されるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、「まあまあ」の文字が白色で表示されるガセパターンである。
【５７７６】
パターンＣは、「リーチ」の文字が白色で表示されるリーチ示唆パターンであり、パターンＤは、「チャンス」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＥは、「熱」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＦは、「激熱」の文字が金色で表示される激熱示唆パターンである。
【５７７７】
これらパターンＡ～パターンＦについて、夢夢格言演出がパターンＡで実行された場合が最も大当り期待度が低く、夢夢格言演出がパターンＢで実行された場合は夢夢格言演出がパターンＡで実行された場合よりも大当り期待度が高く、夢夢格言演出がパターンＣで実行された場合は夢夢格言演出がパターンＢで実行された場合よりも大当り期待度が高く、夢夢格言演出がパターンＤで実行された場合は夢夢格言演出がパターンＣで実行された

場合よりも大当り期待度が高く、夢夢格言演出がパターンＥで実行された場合は夢夢格言演出がパターンＤで実行された場合よりも大当り期待度が高く、夢夢格言演出がパターンＦで実行された場合が最も大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（夢夢格言演出における大当り期待度：パターンＦ＞パターンＥ＞パターンＤ＞パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７７８】

夢夢格言演出において、パターンＧは、擬似連演出を含む変動パターンにおいて可変表示が実行される場合にて、書類に「継続」の文字が白色で表示される疑似連示唆パターンであり、パターンＨは、実行中の可変表示において保留表示（アクティブ表示）の表示態様の変化が実行される場合にて、書類に「変化」の文字が白色で表示される保留変化示唆パターンである。これらパターンＧ、パターンＨは擬似連演出や保留変化を示唆するため、間接的には大当り期待度を示唆するパターンではあるものの、直接的に大当り期待度を示唆するパターンではないが、本発明はこれに限定されるものではなく、パターンＧの「継続」の表示や、パターンＨの「変化」の表示の文字色として赤色や金色を設け、これら「継続」の表示や「変化」の表示の文字色に応じて直接的に大当り期待度を示唆してもよい。

【５７７９】

（夢夢遊技説明演出）

本実施の形態における夢夢遊技説明演出は、図１７－６８（Ａ）～図１７－６８（Ｄ）に示すように可変表示開始後の所定のタイミングから、飾り図柄や演出モードに応じた背景画像とともにキャラクタ（夢夢）とホワイトボードが登場した後、該キャラクタ（夢夢）がホワイトボードの裏面を遊技者が視認できるよう該ホワイトボードを回転させる１段階目（導入パート）と、回転したホワイトボードに遊技説明を表示する２段階目（結果パート）と、から構成されている。

【５７８０】

図１７－６８（Ｅ）に示すように、夢夢遊技説明演出の１段階目としては、演出パターンとして前述したようにキャラクタ（夢夢）がホワイトボードを回転させるパターンＡのみ設けられている。

【５７８１】

図１７－６８（Ｆ）に示すように、夢夢遊技説明演出の２段階目としては、演出パターンとしてパターンＡ～Ｈの８個の演出パターンが設けられている。パターンＡ～Ｈは、それぞれ異なる遊技説明（遊技説明Ａ～Ｈ）が白色で表示される演出パターンである。また、夢夢遊技説明演出におけるこれらパターンＡ～Ｈについては、可変表示結果や変動パターンに関わらず同一の大当り期待度となるように決定割合が設定されている。

【５７８２】

（ジャム料理演出）

本実施の形態におけるジャム料理演出は、図１７－６９（Ａ）～図１７－６９（Ｅ）に示すように可変表示開始後の所定タイミングから、キャラクタ（ジャム）が登場するとともに飾り図柄や演出モードに応じた背景画像が暗くなる１段階目（導入パート）と、ジャムが料理を行う２段階目（導入パート）と、完成した料理とともに文字が表示される３段階目（結果パート）と、から構成されており、表示される文字によって大当り期待度等が示唆される演出である。尚、ジャム料理演出の１段階目については、キャラクタ（ジャム）が登場するもののそのまま該ジャム料理演出が終了するガセパターンも存在する。

【５７８３】

図１７－７０（Ａ）に示すように、ジャム料理演出の１段階目としては、演出パターンとしてパターンＡとパターンＢとが設けられている。

【５７８４】

パターンＡは、ジャム料理演出の導入としてキャラクタ（ジャム）が登場するも料理を開始せずに演出終了となるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、ジャム料理演出の導

入としてキャラクタ（ジャム）が登場して２段階目に続く通常パターンである。これらパターンＡ及びパターンＢについて、ジャム料理演出の１段階目がパターンＢにて実行される場合は、ジャム料理演出の１段階目がパターンＡにて実行される場合よりも大当り期待度が高くなるように決定割合が設定されている（ジャム料理演出の１段階目における大当り期待度：パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７８５】

図１７－７０（Ｂ）に示すように、ジャム料理演出の２段階目としては、演出パターンとしてパターンＡとパターンＢとが設けられている。

【５７８６】

パターンＡは、キャラクタ（ジャム）が通常速度で料理を行う通常パターンであり、パターンＢは、キャラクタ（ジャム）がパターンＡよりも高速で料理を行うチャンスアップパターンである。これらパターンＡ及びパターンＢについて、ジャム料理演出の２段階目がパターンＢにて実行される場合は、ジャム料理演出の２段階目がパターンＡにて実行される場合よりも大当り期待度が高くなるように決定割合が設定されている。

【５７８７】

図１７－７０（Ｃ）に示すように、ジャム料理演出の３段階目としては、演出パターンとしてパターンＡ～Ｈまでの８個の演出パターンが設けられている。

【５７８８】

パターンＡは、料理とともに「普通」の文字が白色で表示されるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、料理とともに「まあまあ」の文字が白色で表示されるガセパターンである。

【５７８９】

パターンＣは、料理とともに「リーチ」の文字が白色で表示されるリーチ示唆パターンであり、パターンＤは、料理とともに「チャンス」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＥは、料理とともに「熱」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＦは、料理とともに「激熱」の文字が金色で表示される激熱示唆パターンである。

【５７９０】

これらパターンＡ～パターンＦについて、ジャム料理演出の３段階目がパターンＡで実行された場合が最も大当り期待度が低く、ジャム料理演出の３段階目がパターンＢで実行された場合はジャム料理演出の３段階目がパターンＡで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ジャム料理演出の３段階目がパターンＣで実行された場合はジャム料理演出の３段階目がパターンＢで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ジャム料理演出の３段階目がパターンＤで実行された場合はジャム料理演出の３段階目がパターンＣで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ジャム料理演出の３段階目がパターンＥで実行された場合はジャム料理演出の３段階目がパターンＤで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ジャム料理演出の３段階目がパターンＦで実行された場合が最も大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（ジャム料理演出の３段階目における大当り期待度：パターンＦ＞パターンＥ＞パターンＤ＞パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７９１】

ジャム料理演出の３段階目において、パターンＧは、擬似連演出を含む変動パターンにおいて可変表示が実行される場合にて、料理とともに「ＮＥＸＴ」の文字が白色で表示される疑似連示唆パターンであり、パターンＨは、実行中の可変表示において保留表示（アクティブ表示）の表示態様の変化が実行される場合にて、料理とともに「変化」の文字が白色で表示される保留変化示唆パターンである。これらパターンＧ、パターンＨは擬似連演出や保留変化を示唆するため、間接的には大当り期待度を示唆するパターンではあるものの、直接的に大当り期待度を示唆するパターンではないが、本発明はこれに限定されるものではなく、パターンＧの「ＮＥＸＴ」の表示や、パターンＨの「変化」の表示の文字

色として赤色や金色を設け、これら「ＮＥＸＴ」の表示や「変化」の表示の文字色に応じて直接的に大当り期待度を示唆してもよい。

【５７９２】

（ジャム電話演出）

本実施の形態におけるジャム電話演出は、図１７－７１（Ａ）～図１７－７１（Ｆ）に示すように可変表示開始後の所定タイミングから、電話器が登場して鳴り始める１段階目（導入パート）と、キャラクタ（ジャム）が電話に出るとともに該キャラクタ（ジャム）と電話相手のキャラクタとの受け答えが行われる２段階目（結果パート）と、から構成されており、電話相手のセリフとして表示される文字によって大当り期待度等が示唆される演出である。尚、ジャム電話演出の１段階目については、キャラクタ（ジャム）が電話に出ずそのまま該ジャム電話演出が終了するガセパターンも存在する。

【５７９３】

図１７－７１（Ｇ）に示すように、ジャム電話演出の１段階目としては、演出パターンとしてパターンＡ～パターンＣの３個の演出パターンが設けられている。

【５７９４】

パターンＡは、ジャム電話演出の導入として電話が通常の態様で鳴り始めるもキャラクタ（ジャム）が電話に出ず演出終了となるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、ジャム電話演出の導入として電話が通常の態様で鳴り始めた後にキャラクタ（ジャム）が電話に出る通常パターンであり、パターンＣは、ジャム電話演出の導入として電話がパターンＡやパターンＢよりも派手な態様（例えば、演出音がパターンＡやパターンＢよりも大きい、表示されるエフェクトがパターンＡやパターンＢよりも多い等）で鳴り始めた後にキャラクタ（ジャム）が電話に出るチャンスアップパターンである。これらパターンＡ～パターンＣについて、ジャム電話演出の１段階目がパターンＣにて実行される場合が最も大当り期待度が高く、ジャム電話演出の１段階目がパターンＡにて実行される場合が最も大当り期待度が低くなるように決定割当が設定されている（ジャム電話演出の１段階目における大当り期待度：パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７９５】

図１７－７１（Ｈ）に示すように、ジャム電話演出の２段階目としては、演出パターンとしてパターンＡ～Ｈまでの８個の演出パターンが設けられている。

【５７９６】

パターンＡは、電話相手のセリフとして「普通だね」の文字が白色で表示されるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、電話相手のセリフとして「まあまあだね」の文字が白色で表示されるガセパターンである。

【５７９７】

パターンＣは、電話相手のセリフとして「立直だね」の文字が白色で表示されるリーチ示唆パターンであり、パターンＤは、電話相手のセリフとして「チャンスだね」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＥは、電話相手のセリフとして「熱いね」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＦは、電話相手のセリフとして「激熱だね」の文字が金色で表示される激熱示唆パターンである。

【５７９８】

これらパターンＡ～パターンＦについて、ジャム電話演出の２段階目がパターンＡで実行された場合が最も大当り期待度が低く、ジャム電話演出の２段階目がパターンＢで実行された場合はジャム電話演出の２段階目がパターンＡで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ジャム電話演出の２段階目がパターンＣで実行された場合はジャム電話演出の２段階目がパターンＢで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ジャム電話演出の２段階目がパターンＤで実行された場合はジャム電話演出の２段階目がパターンＣで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ジャム電話演出の２段階目がパターンＥで実行された場合はジャム電話演出の２段階目がパターンＤで実行された場合よりも大当り期待度が

高く、ジャム電話演出の２段階目がパターンＦで実行された場合が最も大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（ジャム電話演出の２段階目における大当り期待度：パターンＦ＞パターンＥ＞パターンＤ＞パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。

【５７９９】

ジャム電話演出の２段階目において、パターンＧは、擬似連演出を含む変動パターンにおいて可変表示が実行される場合にて、電話相手のセリフとして「継続だね」の文字が白色で表示される疑似連示唆パターンであり、パターンＨは、実行中の可変表示において保留表示（アクティブ表示）の表示態様の変化が実行される場合にて、電話相手のセリフとして「変化だね」の文字が白色で表示される保留変化示唆パターンである。これらパターンＧ、パターンＨは擬似連演出や保留変化を示唆するため、間接的には大当り期待度を示唆するパターンではあるものの、直接的に大当り期待度を示唆するパターンではないが、本発明はこれに限定されるものではなく、パターンＧの「継続だね」の表示や、パターンＨの「変化だね」の表示の文字色として赤色や金色を設け、これら「継続だね」の表示や「変化だね」の表示の文字色に応じて直接的に大当り期待度を示唆してもよい。

【５８００】

（ジャム○○ガール演出）

本実施の形態におけるジャム〇〇ガール演出は、図１７－７２（Ａ）～図１７－７２（Ｄ）に示すように可変表示開始後の所定タイミングからキャラクタ（ジャム）が登場し、「今日の私は」の文字が表示された後に更に「○○ガールよ！」の文字が表示される演出である。該ジャム〇〇ガール演出としては、「○○ガールよ！」の表示の「〇〇」に入る文字によって大当り期待度等を示唆する演出である。

【５８０１】

図１７－７２（Ｅ）に示すように、ジャム〇〇ガール演出としては、演出パターンとしてパターンＡ～Ｈまでの８個の演出パターンが設けられている。

【５８０２】

パターンＡは、キャラクタ（ジャム）のセリフとして「普通ガールよ！」の文字が白色で表示されるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、キャラクタ（ジャム）のセリフとして「まあまあガールよ！」の文字が白色で表示されるガセパターンである。

【５８０３】

パターンＣは、キャラクタ（ジャム）のセリフとして「立直ガールよ！」の文字が白色で表示されるリーチ示唆パターンであり、パターンＤは、キャラクタ（ジャム）のセリフとして「チャンスガールよ！」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＥは、キャラクタ（ジャム）のセリフとして「熱いガールよ！」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＦは、キャラクタ（ジャム）のセリフとして「激熱ガールよ！」の文字が金色で表示される激熱示唆パターンである。

【５８０４】

これらパターンＡ～パターンＦについて、ジャム〇〇ガール演出がパターンＡで実行された場合が最も大当り期待度が低く、ジャム〇〇ガール演出がパターンＢで実行された場合はジャム〇〇ガール演出がパターンＡで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ジャム〇〇ガール演出がパターンＣで実行された場合はジャム〇〇ガール演出がパターンＢで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ジャム〇〇ガール演出がパターンＤで実行された場合はジャム〇〇ガール演出がパターンＣで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ジャム〇〇ガール演出がパターンＥで実行された場合はジャム〇〇ガール演出がパターンＤで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ジャム〇〇ガール演出がパターンＦで実行された場合が最も大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（ジャム〇〇ガール演出における大当り期待度：パターンＦ＞パターンＥ＞パターンＤ＞パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。

【５８０５】

ジャム〇〇ガール演出において、パターンＧは、擬似連演出を含む変動パターンにおいて可変表示が実行される場合にて、キャラクタ（ジャム）のセリフとして「継続ガールよ！」の文字が白色で表示される疑似連示唆パターンであり、パターンＨは、実行中の可変表示において保留表示（アクティブ表示）の表示態様の変化が実行される場合にて、キャラクタ（ジャム）のセリフとして「変化ガールよ！」の文字が白色で表示される保留変化示唆パターンである。これらパターンＧ、パターンＨは擬似連演出や保留変化を示唆するため、間接的には大当り期待度を示唆するパターンではあるものの、直接的に大当り期待度を示唆するパターンではないが、本発明はこれに限定されるものではなく、パターンＧの「継続ガールよ！」の表示や、パターンＨの「変化ガールよ！」の表示の文字色として赤色や金色を設け、これら「継続ガールよ！」の表示や「変化ガールよ！」の表示の文字色に応じて直接的に大当り期待度を示唆してもよい。

【５８０６】

（ナナ想像演出）

本実施の形態におけるナナ想像演出は、図１７－７３（Ａ）～図１７－７３（Ｅ）に示すように可変表示開始後の所定タイミングから、キャラクタ（ナナ）が花を伴い登場するとともに飾り図柄や演出モードに応じた背景画像が暗くなる１段階目（導入パート）と、キャラクタ（ナナ）の頭部内に文字が表示される２段階目（結果パート）と、から構成されており、表示される文字によって大当り期待度等が示唆される演出である。尚、ナナ想像演出の１段階目については、キャラクタ（ナナ）が登場するもののそのまま該ナナ想像演出が終了するガセパターンも存在する。

【５８０７】

図１７－７４（Ａ）に示すように、ナナ想像演出の１段階目としては、演出パターンとしてパターンＡ～パターンＣの３個の演出パターンが設けられている。

【５８０８】

パターンＡは、ナナ想像演出の導入として通常量の花が登場するもキャラクタ（ナナ）が登場せず演出終了となるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、ナナ想像演出の導入として通常量の花とキャラクタ（ナナ）が登場する通常パターンであり、パターンＣは、ナナ想像演出の導入としてパターンＡやパターンＢよりも多量の花とともにキャラクタ（ナナ）が登場するチャンスアップパターンである。これらパターンＡ～パターンＣについて、ナナ想像演出の１段階目がパターンＣにて実行される場合が最も大当り期待度が高く、ナナ想像演出の１段階目がパターンＡにて実行される場合が最も大当り期待度が低くなるように決定割当が設定されている（ナナ想像演出の１段階目における大当り期待度：パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。

【５８０９】

図１７－７４（Ｂ）に示すように、ナナ想像演出の２段階目としては、演出パターンとしてパターンＡ～Ｈまでの８個の演出パターンが設けられている。

【５８１０】

パターンＡは、キャラクタ（ナナ）の頭部内に「普通」の文字が白色で表示されるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、キャラクタ（ナナ）の頭部内に「まあまあ」の文字が白色で表示されるガセパターンである。

【５８１１】

パターンＣは、キャラクタ（ナナ）の頭部内に「リーチ」の文字が白色で表示されるリーチ示唆パターンであり、パターンＤは、キャラクタ（ナナ）の頭部内に「チャンス」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＥは、キャラクタ（ナナ）の頭部内に「熱い」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＦは、キャラクタ（ナナ）の頭部内に「激熱」の文字が金色で表示される激熱示唆パターンである。

【５８１２】

これらパターンＡ～パターンＦについて、ナナ想像演出の２段階目がパターンＡで実行された場合が最も大当り期待度が低く、ナナ想像演出の２段階目がパターンＢで実行された場合はナナ想像演出の２段階目がパターンＡで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ナナ想像演出の２段階目がパターンＣで実行された場合はナナ想像演出の２段階目がパターンＢで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ナナ想像演出の２段階目がパターンＤで実行された場合はナナ想像演出の２段階目がパターンＣで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ナナ想像演出の２段階目がパターンＥで実行された場合はナナ想像演出の２段階目がパターンＤで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ナナ想像演出の２段階目がパターンＦで実行された場合が最も大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（ナナ想像演出の２段階目における大当り期待度：パターンＦ＞パターンＥ＞パターンＤ＞パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。

【５８１３】

ナナ想像演出の２段階目において、パターンＧは、擬似連演出を含む変動パターンにおいて可変表示が実行される場合にて、キャラクタ（ナナ）の頭部内に「ＮＥＸＴ」の文字が白色で表示される疑似連示唆パターンであり、パターンＨは、実行中の可変表示において保留表示（アクティブ表示）の表示態様の変化が実行される場合にて、キャラクタ（ナナ）の頭部内に「変化」の文字が白色で表示される保留変化示唆パターンである。これらパターンＧ、パターンＨは擬似連演出や保留変化を示唆するため、間接的には大当り期待度を示唆するパターンではあるものの、直接的に大当り期待度を示唆するパターンではないが、本発明はこれに限定されるものではなく、パターンＧの「ＮＥＸＴ」の表示や、パターンＨの「変化」の表示の文字色として赤色や金色を設け、これら「ＮＥＸＴ」の表示や「変化」の表示の文字色に応じて直接的に大当り期待度を示唆してもよい。

【５８１４】

（ナナ月夜演出）

本実施の形態におけるナナ月夜演出は、図１７－７５（Ａ）～図１７－７５（Ｃ）に示すように可変表示開始後の所定タイミングから、月が表示された後にキャラクタ（ナナ）が登場する１段階目（導入パート）と、キャラクタ（ナナ）が拡大表示された後に該キャラクタ（ナナ）のセリフ音声の出力とともに該セリフに応じた文字が表示される２段階目（結果パート）と、から構成されており、セリフの内容（出力されるセリフ音声と該セリフに応じた文字）によって大当り期待度等が示唆される演出である。尚、ナナ月夜演出の１段階目については、キャラクタ（ナナ）が登場せずに該ナナ想像演出が終了するガセパターンも存在する。

【５８１５】

図１７－７５（Ｄ）に示すように、ナナ月夜演出の１段階目としては、演出パターンとしてパターンＡ、パターンＢの２個の演出パターンが設けられている。

【５８１６】

パターンＡは、ナナ月夜演出の導入として月が表示されるもキャラクタ（ナナ）が登場せず演出終了となるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、ナナ月夜演出の導入として月が表示された後にキャラクタ（ナナ）が登場する通常パターンである。これらパターンＡ、パターンＢについて、ナナ月夜演出の１段階目がパターンＢにて実行される場合は、ナナ月夜演出の１段階目がパターンＡにて実行される場合よりも大当り期待度が高くなるように決定割合が設定されている（ナナ月夜演出の１段階目における大当り期待度：パターンＢ＞パターンＡ）。

【５８１７】

図１７－７５（Ｅ）に示すように、ナナ月夜演出の２段階目としては、演出パターンとしてパターンＡ～Ｈまでの８個の演出パターンが設けられている。

【５８１８】

パターンＡは、キャラクタ（ナナ）のセリフとして「普通だね」の文字が白色で表示さ

れるガセパターン（リーチや擬似連、保留変化等の遊技者にとって有利ないずれの内容も示唆しないパターン）であり、パターンＢは、キャラクタ（ナナ）のセリフとして「まあまあだね」の文字が白色で表示されるガセパターンである。

【５８１９】

パターンＣは、キャラクタ（ナナ）のセリフとして「リーチだね」の文字が白色で表示されるリーチ示唆パターンであり、パターンＤは、キャラクタ（ナナ）のセリフとして「チャンスだね」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＥは、キャラクタ（ナナ）のセリフとして「熱いね」の文字が赤色で表示されるチャンス示唆パターンであり、パターンＦは、キャラクタ（ナナ）のセリフとして「激熱だね」の文字が金色で表示される激熱示唆パターンである。

【５８２０】

これらパターンＡ～パターンＦについて、ナナ月夜演出の２段階目がパターンＡで実行された場合が最も大当り期待度が低く、ナナ月夜演出の２段階目がパターンＢで実行された場合はナナ月夜演出の２段階目がパターンＡで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ナナ月夜演出の２段階目がパターンＣで実行された場合はナナ月夜演出の２段階目がパターンＢで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ナナ月夜演出の２段階目がパターンＤで実行された場合はナナ月夜演出の２段階目がパターンＣで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ナナ月夜演出の２段階目がパターンＥで実行された場合はナナ月夜演出の２段階目がパターンＤで実行された場合よりも大当り期待度が高く、ナナ月夜演出の２段階目がパターンＦで実行された場合が最も大当り期待度が高くなるように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる決定割合が設定されている（ナナ月夜演出の２段階目における大当り期待度：パターンＦ＞パターンＥ＞パターンＤ＞パターンＣ＞パターンＢ＞パターンＡ）。

【５８２１】

ナナ月夜演出の２段階目において、パターンＧは、擬似連演出を含む変動パターンにおいて可変表示が実行される場合にて、キャラクタ（ナナ）のセリフとして「継続だね」の文字が白色で表示される疑似連示唆パターンであり、パターンＨは、実行中の可変表示において保留表示（アクティブ表示）の表示態様の変化が実行される場合にて、キャラクタ（ナナ）のセリフとして「変化だね」の文字が白色で表示される保留変化示唆パターンである。これらパターンＧ、パターンＨは擬似連演出や保留変化を示唆するため、間接的には大当り期待度を示唆するパターンではあるものの、直接的に大当り期待度を示唆するパターンではないが、本発明はこれに限定されるものではなく、パターンＧの「継続だね」の表示や、パターンＨの「変化だね」の表示の文字色として赤色や金色を設け、これら「継続だね」の表示や「変化だね」の表示の文字色に応じて直接的に大当り期待度を示唆してもよい。

【５８２２】

（各ステージ対応ミニキャラ演出）

本実施の形態におけるミニキャラ演出は、図１７－７９（Ａ）～図１７－７９（Ｃ）に示すように、第１演出モード、第２演出モード、第３演出モードのそれぞれで、背景画像を非表示や暗くすることなく、各演出モードに対応したミニキャラクタ（背景画像に対応したミニキャラクタ）が表示される演出である。具体的には、背景画像として市街地の画像が表示される第１演出モードにおいて実行される第１演出モード対応ミニキャラ演出は、ミニキャラクタとしての車が通過する演出であり、背景画像として砂漠の画像が表示される第２演出モードにおいて実行される第２演出モード対応ミニキャラ演出は、ミニキャラクタとしてのサボテンが表示される演出であり、背景画像として海辺の画像が表示される第３演出モードにおいて実行される第３演出モード対応ミニキャラ演出は、ミニキャラクタとしてのカニが表示される演出である。

【５８２３】

これら各演出モードに対応したミニキャラクタ演出については、ミニキャラクタ演出が実行される場合はミニキャラクタ演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高くなる

ように可変表示結果や変動パターンに応じて異なる実行決定割合が設定されている。
【５８２４】
（飾り図柄の透過率が９０％となる前に開始されるリーチ前演出について）
上記したように本実施の形態におけるリーチ前演出としては、飾り図柄の透過率が９０％となる前のタイミングから開始される演出が設けられている。飾り図柄の透過率が９０％となる前に開始されるリーチ前演出の一例として夢夢ファッション演出を例に説明すると、図１７－７６（Ａ）～図１７－７６（Ｆ）に示すように、先ず、特別図柄の可変表示が開始されると、画像表示装置５の表示領域においてはずれの組み合わせで停止表示されている飾り図柄において変動アクション表示（各飾り図柄に数字とともに表示されているキャラクタが特定動作を行うアニメーション表示）が開始されるとともに、保留記憶表示のシフト表示（保留記憶表示エリア５Ｕに表示されている保留記憶表示が該保留記憶表示襟５Ｕ内でアクティブ表示エリア５Ｆに向けて１段階移動していくアニメーション表示や、保留記憶表示エリア５Ｕに表示されている保留記憶表示がアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動していくアニメーション表示）が行われる。
【５８２５】
そして、これら変動アクション表示やシフト表示が終了すると、各飾り図柄が停止位置から一旦上昇した後、各演出モードに応じた方向に向けて可変表示を開始する（図１７－７６（Ｂ）～図１７－７６（Ｄ））。このとき、各飾り図柄は演出モードに応じた方向に向けての可変表示速度を低速表示から高速表示に向けて加速させていくとともに、透過率を０％から９０％に向けて上昇させていく（各飾り図柄を漸次透過させていく）。
【５８２６】
ここで、当該可変表示に開始タイミングにおいて飾り図柄の透過率が９０％となる前に開始されるリーチ前演出（図１７－７６に示す例では夢夢ファッション演出）の開始が決定されている場合は、図１７－７６（Ｄ）～図１７－７６（Ｆ）に示すように、各飾り図柄の加速中且つ透過中のタイミングからリーチ前演出が開始される。
【５８２７】
（飾り図柄の透過率が９０％となった後に開始されるリーチ前演出について）
尚、本実施の形態においては、上記したように飾り図柄の透過率が９０％となった後に開始されるリーチ前演出も設けられている。飾り図柄の透過率が９０％となった後に開始されるリーチ前演出については、図１７－７７（Ａ）～図１７－７７（Ｃ）に示すように、各飾り図柄の可変表示速度の加速が完了し且つ透過率が９０％に透過した後のタイミングであって、可変表示の停止タイミング（非リーチの変動パターンでの可変表示の場合）やリーチタイミング（ノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンでの可変表示の場合）までに演出を終了可能であれば任意のタイミングから演出を開始してよい。
【５８２８】
（各リーチ前演出と背景画像との関係）
また、本実施の形態におけるリーチ前演出としては、演出開始に応じて演出モードに応じた背景画像を非表示とする演出（例えば、図１７－７８（Ａ）に示すパワフルの...演出）と、演出開始に応じて演出モードに応じた背景画像を暗くする演出（例えば、図１７－７８（Ｂ）に示す夢夢ファッション演出）と、演出開始に応じた演出モードに応じた背景画像を非表示や暗くすることなく演出画像とともに表示する演出（例えば、第１演出モード対応ミニキャラ演出）と、が設けられている。
【５８２９】
これらリーチ前演出としては、図１７－７８（Ａ）～図１７－７８（Ｃ）に示すように、ＶＲＡＭ（図１７－４照）内に背景画像を描画する背景画像レイヤ（背景画像描画領域）、背景画像よりも表示優先度の高いフィルタ画像を表示するためのフィルタレイヤ（フィルタ画像描画領域）、フィルタ画像よりも表示優先度の高いリーチ前演出の演出画像（オブジェクト画像）を表示するためのオブジェクト画像レイヤ（オブジェクト画像描画領域）を設け、フィルタレイヤで描画されるフィルタ画像の透過率を変化させることによって、演出開始に応じて演出モードに応じた背景画像を非表示とする演出と、演出開始に応

じて演出モードに応じた背景画像を暗くする演出と、演出開始に応じた演出モードに応じた背景画像と非表示や暗くすることなく演出画像とともに表示する演出とが実行可能となっている。

【５８３０】

（特別図柄表示装置とリーチ前演出開始タイミングとの関係）

次に、本実施の形態における特別図柄表示装置とリーチ前演出開始タイミングとの関係について説明する。まず、前述したように、本実施の形態における特別図柄表示装置４Ａ、４Ｂでは、４０ｍｓが経過する度に１個ずつ点灯させるＬＥＤを切り替えていき、８個目のＬＥＤの点灯開始から４０ｍｓが経過することで再度１個目のＬＥＤの点灯が開始されるようになっている。つまり、本実施の形態においては、点灯対象のＬＥＤが１個目、２個目、３個目...８個目と順に変遷していく３２０ｍｓの過程を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が実行される。

【５８３１】

ここで、図１７－８０に示すように、特別図柄表示装置（以下、本実施の形態では第１特別図柄表示装置４Ａにて例示）における１周期のＬＥＤの点灯（１周期目の特別図柄の可変表示）が終了したタイミングから本実施の形態における飾り図柄の可変表示が開始される。更に、画像表示装置５においては、第１特別図柄表示装置４Ａにおける３周期のＬＥＤの点灯（３周期目の特別図柄の可変表示）が終了したタイミングから３２０ｍｓ、すなわち、第１特別図柄表示装置４Ａにおける４周期のＬＥＤの点灯（４周期目の特別図柄の可変表示）が終了するタイミングにかけて飾り図柄の透過率が０％から９０％に変化していく。

【５８３２】

尚、本実施の形態におけるリーチ前演出としては、図１７－８０に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａにおける３周期のＬＥＤの点灯（３周期目の特別図柄の可変表示）が終了したタイミング以降である飾り図柄の透過率が０％から９０％に変化する途上のタイミングから開始される演出（例えば、図１７－５４に示すように、ステップアップ演出、インフォメーションウィンドウ演出、夢夢ファッション演出、夢夢仕事演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ナナ想像演出、ナナ月夜演出等）と、図１７－８１に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａにおける３周期のＬＥＤの点灯（３周期目の特別図柄の可変表示）が終了したタイミング以降であれば、飾り図柄の透過率が９０％に変化した後のタイミングから開始される演出（例えば、図１７－５４に示すように、セリフ演出、パワフルの...演出、夢夢格言演出、夢夢天気予報演出、ジャム〇〇ガール演出）がある。

【５８３３】

尚、図１７－１８（Ｄ）に示したように、本実施の形態における演出表示灯１５２Ａ、１５２Ｂは、２４０ｍｓ間隔で点灯と消灯を繰り返す表示灯である。つまり、これら演出表示灯１５２Ａ、１５２Ｂは４８０ｍｓを１周期としている表示等であるため、図１７－８０及び図１７－８１に示すように、本実施の形態における全てのリーチ前演出は、これら可変表示の開始から演出表示灯１５２Ａ、１５２Ｂは、２４０ｍｓの１周期の点灯が終了した後に開始される演出である。

【５８３４】

（ＢＧＭとリーチ前演出の演出音の関係）

図１７－５４に示したように、本実施の形態におけるリーチ前演出には、演出音を出力する演出が複数含まれており、これら演出音を出力するリーチ前演出には、演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力するものがある。このようなリーチ前演出は、図１７－８２（Ａ）に示すように、リーチ前演出の開始タイミングから演出音の出力を開始して該演出音の音量を最大音量に向けて増大させていくとともに、ＢＧＭについては演出開始前の音量にて出力を継続する。また、リーチ前演出の終了の際には、演出音の音量を最大音量から0に向けて低下させていくとともに、ＢＧＭについては演出開始前の音量にて出力を継続する。

【５８３５】

また、演出音を出力するリーチ前演出には、演出開始とともにＢＧＭを遊技者が可聴不能な音量にまで低下させる（音量を０にする）ものがある。このようなリーチ前演出は、図１７－８２（Ｂ）に示すように、リーチ前演出の開始タイミングから演出音の出力を開始して該演出音の音量を増大させていくとともに、ＢＧＭの音量を低下させていく。そして、演出音の音量が最大音量に到達したタイミングでＢＧＭの音量を０にする。また、リーチ前演出の終了の際には、演出音の音量を最大音量から低下させていくとともにＢＧＭの音量を０から増大させていき、リーチ前演出の終了タイミングにおいて演出音の音量が０且つＢＧＭの音量が最大音量に到達する。

【５８３６】

また、図１７－８２（Ｃ）に示すように、演出音が出力されないリーチ前演出については、リーチ前演出の開始タイミングから終了タイミングまで、ＢＧＭが音量を変化させることなく出力される。

【５８３７】

尚、本実施の形態では、演出音を出力するリーチ前演出として、演出開始とともにＢＧＭを遊技者から可聴不能とするために、該ＢＧＭの音量を０にするものが含まれている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出音を出力するリーチ前演出として、演出開始とともにＢＧＭを遊技者から可聴不能とする形態としては、ＢＧＭの出力自体を停止するものや、遊技者から可聴不能な極めて小さい音量で出力するものを設けてもよい。

【５８３８】

また、本実施の形態では、演出音を出力するリーチ前演出として、ＢＧＭの音量を０にするものが含まれている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図１７－８２（Ｄ）に示すように、演出音を出力するリーチ前演出としては、該リーチ前演出の開始に際してＢＧＭの音量を視聴者が可聴可能な音量に低下させるものを設けてもよい。

【５８３９】

（演出開始に伴いＢＧＭを可聴不能（ＢＧＭの音量を０）とするとともに演出音の出力を開始する演出と、演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力する演出と、の関係）

尚、本実施の形態では、図１７－８２に示すように、リーチ前演出として、演出開始に伴いＢＧＭを可聴不能として演出音を出力する演出と、演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力する演出と、を実行可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出開始に伴いＢＧＭを可聴不能として演出音を出力する演出における演出音は、演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力する演出における演出音よりも遊技者に聞かせたい音であるので、演出開始に伴いＢＧＭを可聴不能として演出音を出力する演出では、演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力する演出よりも演出音を長期間に亘って出力してもよい。

【５８４０】

具体的には、ステップアップ演出、セリフ演出、夢夢ファッション演出、夢夢格言演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、ナナ月夜演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出のうちいずれかの演出に対応する演出音よりもパワフルの...演出、夢夢仕事演出、夢夢スポーツ演出、ナナ月夜演出のうちいずれかの演出に対応する演出音のほうが長い期間出力されるようにすることが該当する。このようにすることにより、ＢＧＭが可聴不能となっている状態で鮮明な演出音を長い時間聞かせることができ、ＢＧＭを出力している状態で出力される演出音は短い時間とすることにより、演出音が聞き取りにくくなってしまうことを防ぐといった効果を奏する。なお、ステップアップ演出、セリフ演出、夢夢ファッション演出、夢夢格言演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演

出、夢夢張り紙演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、第２演出モード対応ミニキャラ演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、ナナ月夜演出、第３演出モード対応ミニキャラ演出のすべての演出の演出音よりもパワフルの...演出、夢夢仕事演出、夢夢スポーツ演出、ナナ月夜演出のすべての演出の演出音のほうが長い期間出力されるようになっていてもよい。

【５８４１】

（遊技状態に対応したランプの発光態様）

次に、遊技状態に対応したランプの発光態様について、図１７－８３に基づいて説明する。図１７－８３は、（Ａ）はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、（Ｂ）は（Ａ）の概略図である。

【５８４２】

図１７－８３に示すように、パチンコ遊技機１に配置された盤ランプや枠ランプは、パチンコ遊技機１の状態、例えば、コールドスタートに伴い初期化報知が行われるときと、低ベース状態に制御されているときと、高ベース状態に制御されているときと、デモムービー表示が表示されているときと後述するエラー報知が行われているときと、で異なる態様で発光するようになっている。

【５８４３】

具体的には、初期化報知の実行期間では、初期化報知用輝度データテーブル（輝度データテーブル：初期化報知）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、ボタンランプ９ｅは「赤色」点滅する。

【５８４４】

低ベース状態では、演出モードに応じた通常背景用輝度データテーブル（輝度データテーブル：通常変動＿第１演出モード背景、通常変動＿第２演出モード背景、通常変動＿第３演出モード背景）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは、第１演出モード背景は「緑色」、第２演出モード背景は「紫色」、第３演出モード背景は「緑色」を主要色としてモヤ点灯し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。

【５８４５】

低確高ベース状態（時短状態）では、時短背景用輝度データテーブル（輝度データテーブル：背景時短）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「緑色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。また、高確高ベース状態（確変状態）では、確変背景用輝度データテーブル（輝度データテーブル：背景確変）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「紫色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。尚、以下においては、これら時短背景用輝度データテーブルと確変背景用輝度データテーブルとをまとめて、高ベース背景用輝度データテーブル（または高Ｂ背景用輝度データテーブル）と称することもある。

【５８４６】

デモ演出（デモムービー表示）の実行期間では、客待ちデモ用輝度データテーブル（輝度データテーブル：客待ちデモ）が用いられ、盤ランプ、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂは「白色」を主要色として発光態様が変化し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。

【５８４７】

エラー報知の実行期間では、エラー用輝度データテーブル（輝度データテーブル：エラー）が用いられ、盤ランプ及びサイドランプ９ｂは「状態（低ベース状態、高ベース状態、デモ演出）に応じた色」にて点灯する一方で、メインランプ９ａは「赤色」にて点滅し、ボタンランプ９ｅは「白色」点灯する。

【５８４８】

尚、「主要色」とは、各期間における全体の色彩の基調をなす色であって、例えば、各期間において発光時間及び発光領域（ランプ数）の占有率が最も高い色であればよく、上記した色以外の色で発光することがあってもよい。また、所定の色相において輝度、明度

、彩度などが異なっている複数の色を含んでいてもよく、主要色が「青色」の場合は「青色」の同系色であればよい。

【５８４９】

ここで、同系色について説明する。色には、色相（色味）、明度（輝度、明るさ）、彩度（鮮やかさ）の３つの属性があり、「同系色」とは、１．トーン（輝度、明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、２．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、３．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

【５８５０】

上記「１．トーン（明度（輝度、明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図１７－９２（Ａ）、（Ｂ）に基づいて説明すると、所定数（ここでは２４色）の色相環において、光の三原色である赤（Ｒ）［Ｆ００］、緑（Ｇ）［０Ｆ０］、青（Ｂ）［００Ｆ］を１２０度の角度間隔で配置した場合、各３色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

【５８５１】

例えば、赤（Ｒ）を基準色とした場合、黄（Ｙ）側に３０度、水色（Ｃ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が赤（Ｒ）と同系色となり、緑（Ｇ）を基準色とした場合、赤紫（Ｍ）側に３０度、黄（Ｙ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が緑（Ｇ）の同系色となり、青（Ｂ）を基準色とした場合、水色（Ｃ）側に３０度、赤紫（Ｍ）側に３０度（計６０度）の範囲に属する色が青（Ｂ）の同系色となる。よって、色相環の色数が２４色未満あるいは２４色以上であった場合でも、色相環の角度で３０～６０度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

【５８５２】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

【５８５３】

次に、図１７－８３（Ａ）に示すように、パチンコ遊技機１において、盤ランプは、遊技盤２の右下部に設けられた特別可変入賞球装置７に内蔵されたアタッカランプ９ｃ、画像表示装置５の上部に設けられた可動体３２に内蔵された可動体ランプ９ｄ、画像表示装置５の左側に設けられた装飾体に内蔵された装飾ランプ９ｆが含まれる。尚、遊技盤２に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、入賞装置に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【５８５４】

また、枠ランプは、遊技機用枠３の上部に設けられたメインランプ９ａ、左右に設けられたサイドランプ９ｂ、プッシュボタン３１Ｂに設けられたボタンランプ９ｅが含まれる。尚、遊技機用枠３に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、打球操作ハンドル３０やスピーカ８Ｌ、８Ｒに内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【５８５５】

また、盤ランプのアタッカランプ９ｃは複数（例えば、４個）のＬＥＤから構成され、可動体ランプ９ｄは複数（例えば、６個）のＬＥＤから構成され、装飾ランプ９ｆは複数（例えば、５個）のＬＥＤから構成され、メインランプ９ａは複数のＬＥＤから構成され、サイドランプ９ｂは複数（例えば、９個）のＬＥＤから構成され、ボタンランプ９ｅは複数のＬＥＤから構成されている。

【５８５６】

また、図１７－８３（Ｂ）は、図１７－８３（Ａ）に示す各種ランプの配置態様を示す概略図であり、以後の説明においては、説明の便宜上、図１７－８３（Ｂ）に示す概略図

を用いて表すことがある。
【５８５７】
［ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み］
図１７－８４は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９に含まれる複数のＬＥＤのうちの１または複数のＬＥＤを点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用ＣＰＵ１２０によってＬＥＤなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ９に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ９は、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。
【５８５８】
より具体的に説明すると、演出制御基板１２のＲＯＭ１２１には、各遊技効果ランプ９をランプ制御するための輝度データが格納された輝度データテーブルが記憶されている。輝度データテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用輝度データテーブルと、各種演出の実行中において用いられる演出用輝度データテーブル（図１７－９４～図１７－１７３参照）と、スーパーリーチ中において用いられるＳＰリーチ用輝度データテーブルと、背景用輝度データテーブルとを含む。
【５８５９】
さらに、背景用輝度データテーブルは、通常状態（第１演出モード、第２演出モード、第３演出モード）において用いられる通常背景用輝度データテーブルと、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態のラウンド中において用いられる大当り背景用輝度データテーブルと、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディンング背景用輝度データテーブルと、確変状態において用いられる確変背景用輝度データテーブルと、時短状態において用いられる時短背景用輝度データテーブルと、客待ち状態において用いられる客待ち用輝度データテーブルと、を含む。
【５８６０】
上述した背景用輝度データテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、確変状態、時短状態、および客待ち状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているか、また、通常状態において複数種類のうちのいずれの演出モードに制御されているかに応じて、いずれかの背景用輝度データテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用輝度データテーブルを用いて、当該背景用輝度データテーブルに基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。
【５８６１】
さらに、エラー用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル、ＳＰリーチ用輝度データテーブル、および背景用輝度データテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図１７－８４に示すように、エラー用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル並びにＳＰリーチ用輝度データテーブル、背景用輝度データテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。
【５８６２】
例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにリーチ前演出を実行した場合、当該リーチ前演出に対応する演出用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該演出用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効

果ランプ９がランプ制御されているときにリーチ前演出を開始すると、遊技効果ランプ９のうち演出用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用輝度データテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうち演出用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、演出用輝度データテーブルに基づきリーチ前演出に対応する態様でランプ制御される。尚、演出用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間において、演出用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されず、リーチ前演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【５８６３】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、リーチ前演出を開始すると、当該リーチ前演出に対応する演出用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、演出用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ前演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。尚、遊技効果ランプ９のうち演出用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データをＬＥＤドライバに出力し続ける。

【５８６４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを通常背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用輝度データテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用輝度データテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様でランプ制御される。尚、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間において、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されず、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。また、スーパーリーチ演出が終了した後、大当りとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、いずれのランプについてもファンファーレ背景用輝度データテーブルに基づく態様でランプ制御される。

【５８６５】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用輝度デー

タテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用輝度データテーブルに含まれる輝度データをＬＥＤドライバに出力し続ける。

【５８６６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときや、リーチ前演出中において演出用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときや、スーパーリーチ演出中においてＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、遊技効果ランプ９のうちエラー用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル及びＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちエラー用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを背景用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル及びＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用輝度データテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、遊技効果ランプ９のうちエラー用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル及びＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちエラー用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、エラー用輝度データテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御される。尚、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間において、エラー用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル及びＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されず、エラーが解除されて再び通常状態やリーチ前演出やスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、背景用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル及びＳＰリーチ用輝度データテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【５８６７】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態に対応するランプ制御や制御中のリーチ前演出やスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該通常状態に対応する通常背景用輝度データテーブル、リーチ前演出に対応する演出用輝度データテーブル及びスーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用輝度データテーブルを、背景用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル及びＳＰリーチ用輝度データテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル及びＳＰリーチ用輝度データテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御

用ＣＰＵ１２０は、エラー用輝度データテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル及びＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル及びＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データは、エラー用輝度データテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル及びＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル及びＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ９のうちエラー用輝度データテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用輝度データテーブル、演出用輝度データテーブル及びＳＰリーチ用輝度データテーブルに含まれる輝度データをＬＥＤドライバに出力し続ける。

【５８６８】

［遊技効果ランプの点灯態様］

本実施例においては、上述したような演出制御用ＣＰＵ１２０によるＬＥＤドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ９の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ９の態様を「点灯態様」とも称する。

【５８６９】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しておらず輝度が０となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「１」）となる状態を含む。

【５８７０】

例えば、輝度データとして規定されるＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、該当するＬＥＤは「消灯」する。また、輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「１１１」である場合、該当するＬＥＤは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなＲＧＢのデータが「１１１」となるＬＥＤの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【５８７１】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ９が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ９に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ９の点灯を含む。尚、輝度データは、１６進数のデータであって「０」から「Ｆ」まで指定することができ、「０」が輝度がなく、「１」が最も輝度が低く、「Ｆ」が最も輝度が高くなる。

【５８７２】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ９が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第１輝度と当該第１輝度よりも高い第２輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「０」や「１」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施例においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【５８７３】

［遊技効果ランプに関する説明］
次に、遊技効果ランプ９のランプ制御について、図１７－８５～図１７－９１を参照しながら説明する。
【５８７４】
［輝度データテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について］
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に格納された輝度データテーブルを用いて、遊技効果ランプ９に含まれる複数のランプのうちの１または複数のランプをランプ制御によって点灯／点滅／消灯させる。
【５８７５】
具体的には、表示制御部１２３は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の１フレーム（３３ｍｓ）で１減算されるカウンタである。表示制御部１２３は、サブ変動時間が各パートに対応する表示を開始するタイミングとなったときに、ＲＯＭ１２１に格納された画像データ（動画データ、アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置５の表示制御を行う。表示制御部１２３は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置５に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンド（例えば、拡張コマンドＢＸＸＸなど（「Ｘ」は任意の値（０～Ｆ））を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部１２３によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。
【５８７６】
図１７－８５は、輝度データテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図１７－８５に示すように、例えば、表示制御部１２３が所定の表示制御を行う場合、当該表示制御を指定するための拡張コマンド（ＢＸＸＸ）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３から受信した拡張コマンドに基づき、所定の表示制御に対応する親テーブル（ＸＸＸ（親））のアドレスを特定する。
【５８７７】
親テーブルでは、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所または消灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報（子テーブルを用いる時間を指定する情報）とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。
【５８７８】
例えば、図１７－８７に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象としてサイドランプ９ｂが指定されている。また、サイドランプ９ｂに対応して子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されており、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として６０００００ｍｓ（600000/10）が指定されている。尚、親テーブルにおいて、遊技効果ランプ９のうち対応する情報が格納されていないランプ（図１７－８７では、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ）については、それ以前に最後に設定された親テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。
【５８７９】
また、（600000/10）は、60000という数値データを意味する。この60000は、60000回このデータを使用するといった意味を持つ。ランプ制御は10ｍｓ毎に更新される（10ｍｓ毎のタイマ割込みによる更新が行われるため）。よって60000回このデータを用いることで、時間としては600000ｍｓ指定された子テーブルが用いられることとなる。孫テーブルや輝度データについても、この（数値／10）といった記述は同じ意味合いで用いられる。

【５８８０】
図１７－８５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として６０００００ｍｓ（１０分間）が指定されている場合には、この６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するために１０ｍｓごとにカウンタを１減算する。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、カウンタの減算処理を６００００回実行することで、６０００００ｍｓ（１０分間）を計時したことになる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓ（１０分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンドを受信した後、最大６０００００ｍｓ（１０分間）を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示（演出シーン）に６０００００ｍｓ要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い６０００００ｍｓを設定しており、演出制御用ＣＰＵ１２０が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大６０００００ｍｓ（１０分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。
【５８８１】
子テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、子テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。
【５８８２】
例えば、図１７－８８に示す子テーブルにおいては、サイドランプ９ｂ（ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ）に対応して、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_１とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_２とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_３とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＢＸＸＸ_２とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、子テーブルにおいて、遊技効果ランプ９のうち対応する情報が格納されていないランプ（図１７－８８では、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ）については、それ以前に最後に設定された子テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。
【５８８３】
図１７－８５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図１７－８８に示す子テーブルであれば、サイドランプ９ｂについて、最初に５００ｍｓを計時するまで孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_１によるランプ制御を行い、次に５００ｍｓを計時するまで孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２によるランプ制御を行い、次に２３０ｍｓを計時するまで孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_３によるランプ制御を行い、次に６０００００ｍｓを計時するまで孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に６０００００ｍｓ要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を

行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い６０００００ｍｓを設定することで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大６０００００ｍｓ（１０分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【５８８４】

また、子テーブルでは、サイドランプ９ｂをランプ制御の対象とする場合に、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして、例えば、図１７－８９に示すように、１つの孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１が指定される場合と、図示しないが、２つの孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１及びＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿２＿ＸＸＸ＿１が指定される場合がある。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、この１つの孫テーブルを用いて左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂの双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして２つの孫テーブルが指定されている場合には、２つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて左側のサイドランプ９ｂのランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて右側のサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。このため、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で共通のランプ制御が行われる一方、２つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

【５８８５】

孫テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、孫テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【５８８６】

例えば、図１７－８９に示す孫テーブル（ＸＸＸ（孫）１）においては、サイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１）に対応して、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000,0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。

【５８８７】

この孫テーブル（ＸＸＸ（孫）１）における各輝度データによるランプ制御が行われる実行時間の合計時間（５００ｍｓ）は、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値である５００ｍｓと同じであるため、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合に再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始しない（ループしない）輝度データテーブルである。また、図１７－９０に示す孫テーブル（ＸＸＸ（孫）２）における各輝度データによるランプ制御が行われる実行時間の合計時間（４００ｍｓ）は、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値である５００ｍｓ及び６０００００ｍｓより短いため、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合に再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する（ループする）輝度データテーブルである。また、

図１７－９１に示す孫テーブル（ＸＸＸ（孫）３）における各輝度データによるランプ制御が行われる実行時間の合計時間（２３０ｍｓ）は、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値である２３０ｍｓと同じであるため、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合に再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始しない（ループしない）輝度データテーブルである。

【５８８８】

尚、孫テーブルにおいて、遊技効果ランプ９のうち対応する情報が格納されていないランプ（図１７－８９では、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ）については、それ以前に最後に設定された孫テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【５８８９】

図１７－８９～図１７－９１に示す孫テーブルの左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１）の輝度データにおいては、上から１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から６番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から７番目のランプのＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から８番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から９番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。

【５８９０】

また、特に図示しないが、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で別の孫テーブルが指定される場合に、左側のサイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿～）の輝度データにおいては、上から１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から６番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から７番目のランプのＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から８番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から９番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、右側のサイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿２＿～）の輝度データにおいては、上から１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上

から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から６番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から７番目のランプのＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から８番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から９番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。

【５８９１】

また、可動体ランプ９ｄを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＬＯＧＯ１＿～）の輝度データにおいては（例えば、図１７－９６参照）、左から１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から４番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から５番目のランプの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から６番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、特に図示しないが、メインランプ９ａを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿～）の輝度データにおいては、下位１桁目～３桁目の値がメインランプ９ａのＲＧＢの値を示すものである。また、装飾ランプ９ｆを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＳＬＭＰ＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、アタッカランプ９ｃを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＡＴＡＫ＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、ボタンランプ９ｅを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＰＵＳＨ＿～）の輝度データにおいては、下位１桁目～３桁目の値がボタンランプ９ｅのＲＧＢの値を示すものである。

【５８９２】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅは、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」といった３つの素子からなるＬＥＤによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、０～Ｆまでの１６段階に電流値が分かれており、輝度データが０の場合は電流値が最低値（例えば、０）となり、輝度データがＦの場合は電流値が最大値となる。例えば、「Ｒ」の素子に「Ａ」の輝度データが出力されると、当該「Ａ」の輝度データに対応する電流が「Ｒ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「１」の輝度データが出力されると、当該「１」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「Ｆ」の輝度データが出力されると、当該「Ｆ」の輝度データに

対応する電流が「Ｇ」の素子に流れる。
【５８９３】
メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅは、ＲＧＢの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅは、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクタに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「Ｆ００」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤色に点灯する。また、輝度データとして「Ｆ０Ｆ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「ＦＦ０」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが黄色に点灯する。
【５８９４】
図１７－８５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図１７－８８に示す子テーブルであれば、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂについて、最初に１００ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ： 0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ： 0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AAをＬＥＤドライバに出力し、次に４０ｍｓを計時するまで0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AA5AA，0x5AAをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。
【５８９５】
上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、１０ｍｓ周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。
【５８９６】
具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が未だ残っていれば、再び当該孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が０になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。
【５８９７】
演出制御用ＣＰＵ１２０による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図１７－８６は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御

の一例を説明するための図である。図１７－８６に示すように、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＸＸＸにおいては、サイドランプ９ｂに対して最初にランプ制御が行われる時間として５００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_１が指定されており、２番目にランプ制御が行われる時間として５００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２が指定されており、３番目にランプ制御が行われる時間として２３０ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_３が指定されており、４番目にランプ制御が行われる時間として６０００００ｍｓが指定され、かつ孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２が指定されている。２番目及び４番目の孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２においては、サイドランプ９ｂについて、輝度データ（ＲＧＢのデータ）として「0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x388499，0x388」、「0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499388，0x499」、「0x388499，0x5AA499，0x388499，0x5AA499，0x5AA」、「0x499388，0x4995AA，0x499388，0x4995AA，0x499」の順番で１００ｍｓ間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の１００ｍｓにおける輝度データをデータ１、２番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ２、３番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ３、４番目の１００ｍｓにおける輝度データをデータ４と称する。

【５８９８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＸＸＸの２番目に指定された孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２についてのランプ制御を行う場合に、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで指定された５００ｍｓを計時し、当該計時が５００ｍｓに到達するまで、：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２に基づき１００ｍｓ間隔でデータ１、データ２、データ３、データ４の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ４まで出力した後、未だ計時が５００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、やがて、計時が５００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_３に基づく輝度データの出力を開始する。

【５８９９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＸＸＸの４番目に指定された孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２についてのランプ制御を行う場合に、１０ｍｓごとにカウンタを１減算することで指定された６０００００ｍｓを計時し、当該計時が６０００００ｍｓに到達するまで、：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２に基づき１００ｍｓ間隔でデータ１、データ２、データ３、データ４の輝度データをＬＥＤドライバに出力するが、データ１からデータ４まで出力した後、未だ計時が６０００００ｍｓに到達していなければ、再度、最初のデータ１から順に輝度データをＬＥＤドライバに出力する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、計時が６０００００ｍｓに到達すると、その時点で孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_２に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＸＸＸ_１に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が６０００００ｍｓに到達することがなく、計時が６０００００ｍｓに到達する前に、表示制御部１２３から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

【５９００】

尚、図１７－８７に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては６０００００ｍｓ（１０分）が指定されており、このような親テーブルにおける１０分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用ＣＰＵ１２０が主基板１１からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、１

０分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

【５９０１】

また、図１７－８８に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては６０００００ｍｓ（１０分）が指定されており、このような子テーブルにおける１０分データは、子テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【５９０２】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として６０００００ｍｓ（１０分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける１０分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを１０分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に６０００００ｍｓ（１０分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。

【５９０３】

［輝度データテーブルの設定内容について］

次に、本実施例において用いられる複数の輝度データテーブルのうち、背景用輝度データテーブル及び演出用輝度データテーブルの設定内容について、後述する各輝度データテーブルの設定内容（図１７－９４～図１７－１７３参照）を参照しながら、図１７－９３に示す輝度データテーブルの設定内容の比較図に基づいて説明する。

【５９０４】

本実施例では、可変表示中背景用（可変表示中において演出が実行されていないときやランプを伴わない演出が実行されているとき、非可変表示中において客待ちデモ演出が実行されていないときなどに用いる）として背景用輝度データテーブルが設定されている。また、リーチ前演出は、ランプを伴う演出とランプを伴わない演出とを有しており、ランプを伴うリーチ前演出用としてリーチ前演出用輝度データテーブルが設定されている。

【５９０５】

（ランプを伴う演出）

ランプを伴う演出は以下である。

共通演出：セリフ演出、パワフルの...演出

第１演出モード専用演出：夢夢ファッション演出、夢夢仕事演出、夢夢格言演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出

第２演出モード専用演出：ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム○○ガール演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出

第３演出モード専用演出：ナナ想像演出、ナナ月夜演出

ランプを伴う演出は、当該演出が実行されることにより、それまで用いられていた背景用輝度データテーブルから当該演出に対応する輝度データテーブルに輝度データテーブルが切り替えられ、ランプの制御が実行される。

【５９０６】

（ランプを伴わない演出）

ランプを伴わない演出は以下である。

共通演出：ステップアップ演出、インフォメーションウィンドウ演出

第１演出モード専用演出：夢夢遊技説明演出、第１演出モード対応ミニキャラ演出

第２演出モード専用演出：第２演出モード対応ミニキャラ演出

第３演出モード専用演出：第３演出モード対応ミニキャラ演出
ランプを伴わない演出は、当該演出が実行される場合であっても、それまで用いられていた背景用輝度データテーブルを継続して用いるようにランプの制御が実行される。
【５９０７】
以下において、背景用輝度データテーブルについては、通常状態に用いられる通常背景用輝度データテーブルとして、通常変動＿第１演出モード背景、通常変動＿第２演出モード背景及び通常変動＿第３演出モード背景各々に対応する輝度データテーブルを例示し、リーチ前演出用輝度データテーブルについては、共通演出であるパワフルの...演出、第１演出モード専用演出である夢夢ファッション演出、第２演出モード専用演出であるジャム料理演出、各々に対応する輝度データテーブルを例示している。前述したランプを伴う演出のうち、セリフ演出、夢夢仕事演出、夢夢格言演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ジャム電話演出、ジャム○○ガール演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、ナナ月夜演出については、各々に対応する輝度データテーブルを例示することはしないが、後述する図１７－１９６に記載の通り、種々の特徴構成を備える輝度データテーブルとなっている。
【５９０８】
また、パワフルの...演出、夢夢ファッション演出及びジャム料理演出については、複数の演出パターン各々に対応する輝度データテーブルが設定されているが、複数の演出パターンのうち以下に説明する演出パターンに類似する演出パターンについては、輝度データテーブルの図示及び説明を省略する。尚、図１７－９４～図１７－１７３には、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ９のうち、枠ランプとしてのサイドランプ９ｂ及び盤ランプとしての可動体ランプ９ｄ各々に対応する輝度データテーブルを図示し、他のメインランプ９ａ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅに対応する輝度データテーブルの図示及び説明は省略する。尚、図１７－９４～図１７－１７３に示す輝度データテーブルにおいて、枠ランプの代表としてのサイドランプ９ｂは「ＬＷＵ」と表記され、盤ランプの代表としての可動体ランプ９ｄは「ＬＬＯＧ１」と表記されている。また、サイドランプ９ｂに対応する輝度データテーブルについては図面に基づいて説明するが、可動体ランプ９ｄに対応する輝度データテーブルについては図示のみで説明は省略する。
【５９０９】
［輝度データテーブルの設定内容の比較］
図１７－９３は、可変表示中背景用及びリーチ前演出に対応する輝度データテーブルの設定内容の比較図である。具体的には、可変表示中背景用に対応する輝度データテーブルとして、拡張コマンドＢ１０２を受信した場合に用いられる通常変動＿第１演出モード背景、拡張コマンドＢ１０３を受信した場合に用いられる通常変動＿第２演出モード背景、拡張コマンドＢ１０４を受信した場合に用いられる通常変動＿第３演出モード背景がある。
【５９１０】
また、パワフルの...演出に対応する輝度データテーブルとして、拡張コマンドＢ３３２を受信した場合に用いられるパワフルの...演出＿導入、拡張コマンドＢ３３６を受信した場合に用いられるパワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用、拡張コマンドＢ３３９を受信した場合に用いられるパワフルの...演出＿結果＿リーチ示唆、拡張コマンドＢ３３８を受信した場合に用いられるパワフルの...演出＿結果＿擬似連示唆、拡張コマンドＢ３３Ａを受信した場合に用いられるパワフルの...演出＿結果＿保留変化、拡張コマンドＢ３３７を受信した場合に用いられるパワフルの...演出＿結果＿チャンス、拡張コマンドＢ３３Ｄを受信した場合に用いられるパワフルの...演出＿結果＿激熱がある。
【５９１１】
また、夢夢ファッション演出に対応する輝度データテーブルとして、拡張コマンドＢ３４９を受信した場合に用いられる夢夢ファッション演出＿導入、拡張コマンドＢ３４Ａを受信した場合に用いられる夢夢ファッション演出＿導入チャンスアップ＿赤文字、拡張コ

マンドＢ３４Ｂを受信した場合に用いられる夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用、拡張コマンドＢ３４Ｃを受信した場合に用いられる夢夢ファッション演出＿成功＿リーチ示唆、拡張コマンドＢ３４Ｄを受信した場合に用いられる夢夢ファッション演出＿成功＿擬似連示唆、拡張コマンドＢ３４Ｅを受信した場合に用いられる夢夢ファッション演出＿成功＿保留変化、拡張コマンドＢ３４Ｆを受信した場合に用いられる夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆、拡張コマンドＢ３５０を受信した場合に用いられる夢夢ファッション演出＿成功＿激熱がある。尚、以下の説明において、「導入チャンスアップ」を「導入ＣＵ」と略称することがある。

【５９１２】

また、ジャム料理演出に対応する輝度データテーブルとして、拡張コマンドＢ３５２を受信した場合に用いられるジャム料理演出＿導入、拡張コマンドＢ３５３を受信した場合に用いられるジャム料理演出＿導入ＣＵ＿赤文字、拡張コマンドＢ３５４を受信した場合に用いられるジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用、拡張コマンドＢ３５５を受信した場合に用いられるジャム料理演出＿成功＿リーチ示唆、拡張コマンドＢ３５６を受信した場合に用いられるジャム料理演出＿成功＿擬似連示唆、拡張コマンドＢ３５７を受信した場合に用いられるジャム料理演出＿成功＿保留変化、拡張コマンドＢ３５８を受信した場合に用いられるジャム料理演出＿成功＿チャンス示唆、拡張コマンドＢ３５９を受信した場合に用いられるジャム料理演出＿成功＿激熱がある。

【５９１３】

また、これら各演出に対応する輝度データテーブルの設定内容の比較項目として、孫テーブルに設定されている消灯輝度データ数と、孫テーブルに設定されている各輝度データの平均使用時間と、孫テーブルを構成する輝度データが表す色（輝度値の種類）の総数（消灯輝度データを除く）と、ランプ制御が繰り返し行われる（ループする）孫テーブルの数と、ランプ制御が繰り返し行われない（ループしない）孫テーブルの数と、導入パート、結果パートごとに輝度データテーブルが異なるものと、導入パートの第１パターンと第２パターンとで輝度データテーブルの構造が異なるものと、結果パートの第１パターンと第２パターンとで輝度データテーブルの構造は同じで輝度値が異なるものと、がある。以下、各項目について説明する。

【５９１４】

まず、孫テーブルに設定されている消灯輝度データ数とは、サイドランプ９ｂの孫テーブルに設定されている輝度データ「０００」及び「１１１」の数である。通常変動＿第１演出モード背景（図１７－９６）、通常変動＿第２演出モード背景（図１７－９９、図１７－１００）、通常変動＿第３演出モード背景（図１７－１０４、図１７－１０５）は、全て０個である。一方、パワフルの...演出は、＿導入が５３個（図１７－１０８～図１７－１１０）、その他パターンは０個（図１７－１１７、図１７－１１８）、夢夢ファッション演出は、＿導入及び導入ＣＵ＿赤文字が各１０８個（図１７－１２１～図１７－１３０、図１７－１３３～図１７－１４０）、その他パターンが全て１８個（図１７－１４５、図１７－１４８～図１７－１５０）である。また、ジャム料理演出は、＿導入が２７個（図１７－１５３～図１７－１５６）、導入ＣＵ＿赤文字が０個（図１７－１５９）、その他パターンが全て９個（図１７－１６２～図１７－１６６、図１７－１６９～図１７－１７３）である。

【５９１５】

このように、背景用輝度データテーブルよりも、リーチ前演出用輝度データテーブルの方が、孫テーブルに設定されている消灯輝度データ（「０００」及び「１１１」）の数が多く設定されている。これによれば、可変表示中背景用では、消灯により飾り図柄の可変表示が中断した印象を与えにくくなる一方で、リーチ前演出では、消灯により演出にメリハリを与えることができる。

【５９１６】

また、リーチ前演出用輝度データテーブルにおける結果パートよりも、導入パートの方が消灯輝度データ数が多く設定されていることで、導入シーンにおいて消灯が発生するこ

とで、演出の態様がいずれとなるかを好適に煽ることができる。

【５９１７】

次に、孫テーブルに設定されている各輝度データの平均使用時間、つまり、孫テーブルに設定されている複数のうち１の輝度データの平均実行時間とは、孫テーブルにおける全ての輝度データによるランプ制御が行われる実行時間の合計値を輝度データ数で除算した値である。具体的に説明すると、例えば、通常変動＿第１演出モード背景の孫テーブル（図１７－９６）は、３００ｍｓの輝度データ数が４６個、１１０ｍｓの輝度データ数が３個、３９０ｍｓの輝度データ数が１個、２００ｍｓの輝度データ数が１個であり、輝度データ数の合計は５１個、実行時間の合計は１４，７２０ｍｓである。また、親テーブルに指定された実行時間中に孫テーブルによるランプ制御は約３．７回（５５２２０ｍｓ÷１４７２０ｍｓ　３．７回）繰り返し実行される。よって、親テーブルに指定された実行時間（５５２２０ｍｓ）を、輝度データ数の合計値（５１個×３．７回　１８９個）で除算した値である約２９２ｍｓ（５５２２０ｍｓ÷１８９個　２９２ｍｓ）が輝度データの平均使用時間となる。

【５９１８】

尚、通常変動＿第２演出モード背景の孫テーブルのように孫テーブルが複数ある場合（図１７－９９及び図１７－１００）、各孫テーブルにおける全ての輝度データによるランプ制御が行われる実行時間及び輝度データ数を合計する。また、上記のように、親テーブルに指定された実行時間中に孫テーブルによるランプ制御が複数回にわたり繰り返し実行される場合、輝度データ数の合計値に孫データが繰り返し実行される回数（以下、ループ回数と言う）を乗算する。

【５９１９】

図１７－９３に示すように、各輝度データテーブルの平均使用時間は、可変表示中背景用では、２９３ｍｓ、１０７ｍｓ、１５０ｍｓで、全て１００ｍｓ以上であるのに対し、リーチ前演出では、３０ｍｓ、３９ｍｓ、５０ｍｓ、５７ｍｓ、５９ｍｓ、６０ｍｓで、全て６０ｍｓ以下となっている。つまり、可変表示中背景用では、サイドランプ９ｂにおける発光色の切替りが遅く、発光色がゆっくりとグラデーションすることが多いのに対し、リーチ前演出では、サイドランプ９ｂにおける発光色の切替りが速く、発光色が次々と変化することが多い。

【５９２０】

次に、孫テーブルを構成する輝度データが表す色の総数とは、輝度値が異なる輝度データの種類数である。尚、本実施例では、消灯輝度データである「０００」または「１１１」を除いている。具体的に説明すると、例えば、通常変動＿第１演出モード背景の孫テーブル（図１７－９６）では、輝度値が異なる輝度データとして、040,050,060,070,080,090,0A0,0B0,0C0,0D0,0E0,0F0,282,181,171,272,383,373,119,282の２０種類が設定されている。尚、通常変動＿第２演出モード背景の孫テーブルのように孫テーブルが複数ある場合（図１７－９９及び図１７－１００）、複数の孫テーブルにおいて輝度値が異なる輝度データの合計値を算出する。

【５９２１】

尚、本実施例では、輝度データとして規定されるＲＧＢデータ（例えば、ＦＦ０など）において、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」のうち少なくともいずれか１つの輝度値が異なるデータを輝度値が異なる輝度データとして集計しているが、例えば、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」のうち２つまたは３つの輝度値が異なる輝度データを対象としてもよい。さらに、輝度値が「１」以上異なる輝度データだけでなく、輝度値が２以上（例えば、２～５など）異なる輝度データを対象としてもよい。

【５９２２】

図１７－９３に示すように、孫テーブルを構成する輝度データが表す色の総数は、可変表示中背景用では、２０種類、１５種類、１５種類で、全て１５種類以上であるのに対し、リーチ前演出では、６～９種類で、全て９種類以下となっている。つまり、可変表示中背景用では、サイドランプ９ｂを多数の色でゆっくりとグラデーション発光させるのに対

し、リーチ前演出では、サイドランプ９ｂを少ない色で次々と変化させる。
【５９２３】
次に、ランプ制御が繰り返し行われる（ループする）孫テーブルの数と、ランプ制御が繰り返し行われない（ループしない）孫テーブルの数と、について説明する。
【５９２４】
具体的には、例えば、通常変動＿第１演出モード背景の子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＩＣＨＩ（図１７－９５）には、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＬＯＧ１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＩＣＨＩ１_１の実行時間として６０００００ｍｓが指定されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＩＣＨＩが指定された後、５５２２０ｍｓ経過するまで、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＩＣＨＩ１_１によるランプ制御を行い、５５２２０ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＩＣＨＩを設定し、同様の制御を繰り返す。つまり、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＩＣＨＩ１_１によるランプ制御を繰り返し実行するループ制御を行う。よって、通常変動＿第１演出モード背景では、ループ制御が行われる孫テーブルの数は「１」、ループ制御が行われない孫テーブルはないので「０」とされている。
【５９２５】
また、通常変動＿第２演出モード背景の子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＮＩ（図１７－９８）には、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＮＩ１_１の実行時間として１０６４０ｍｓが指定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＮＩ１_２の実行時間として６７０ｍｓが指定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＮＩ１_１の実行時間として４５２２０ｍｓが指定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＮＩ１_３の実行時間として２８００ｍｓが指定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＮＩにおいて１番目と３番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＮＩ１_１によるランプ制御を繰り返し実行するループ制御を行う。よって、通常変動＿第２演出モード背景では、ループ制御が行われる孫テーブルの数は「２」とされ（１番目と３番目各々に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＮＩ１_１）、ループ制御が行われない孫テーブルの数は「２」とされている（２番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＮＩ１_２と、４番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＬＯＷ_Ｂ_ＢＧＭ_ＤＡＩＮＩ１_３）。
【５９２６】
図１７－９３に示すように、ランプ制御が繰り返し行われる（ループする）孫テーブルの数の方が、ランプ制御が繰り返し行われない（ループしない）孫テーブルの数よりも多い輝度データテーブルとして、例えば、通常変動＿第１演出モード背景、パワフルの...演出、ジャム料理演出に対応する輝度データテーブルなどがある。また、ランプ制御が繰り返し行われない（ループしない）孫テーブルの数の方が、ランプ制御が繰り返し行われる（ループする）孫テーブルの数よりも多い輝度データテーブルとして、例えば、通常変動＿第１演出モード背景、パワフルの...演出、ジャム料理演出に対応する輝度データテーブルなどがある。また、ランプ制御が繰り返し行われる（ループする）孫テーブルの数及びランプ制御が繰り返し行われない（ループしない）孫テーブルの数が同じ輝度データテーブルとして、例えば、夢夢ファッション演出＿導入、夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字に対応する輝度データテーブルがある。
【５９２７】
このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ループ制御が行われる孫データの数がループ制御が行われない孫テーブルの数よりも多い輝度データテーブルが設定されるリーチ前演出と、ループ制御が行われない孫データの数がループ制御が行われる孫テーブルの数よりも多い輝度データテーブルが設定されるリーチ前演出と、ループ制御が行われる孫データの数とループ制御が行われない孫テーブルの数とが同じ輝度データテーブルが設定されるリーチ前演出と、のうち少なくとも１のリーチ前演出を実行可能であればよい。

【５９２８】
尚、本実施例では、通常変動＿第２演出モード背景の子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＬＯＷ＿Ｂ＿ＢＧＭ＿ＤＡＩＮＩにおいて、１の孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＬＯＷ＿Ｂ＿ＢＧＭ＿ＤＡＩＮＩ１＿１が、１番目と３番目に設定されていることで、ランプ制御が繰り返し行われる（ループする）孫テーブルの数を「２」としているが、「１」として集計してもよい。
【５９２９】
また、輝度データが繰り返し用いられる輝度データテーブルとして、複数の輝度データが設定されてなる孫データを適用し、この孫データによるランプ制御を繰り返し行うことをループ制御と称しているが、例えば、孫テーブルを構成する複数の輝度データのうち、輝度値が同一の輝度データが時系列に複数設定されている場合、これら輝度値が同一の輝度データによるランプ制御を時系列に繰り返し行うことをループ制御としてもよい。
【５９３０】
次に、導入パート、結果パートごとに輝度データテーブルが異なるとは、リーチ前演出における導入パートと結果パートとで、輝度データテーブルが異なることである。具体的には、図１７－９３に示すように、例えば、パワフルの...演出は、導入パートに対応する輝度データテーブルとして、パワフルの...演出＿導入が設定され、結果パートに対応する輝度データテーブルとして、パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用、パワフルの...演出＿結果＿リーチ示唆、パワフルの...演出＿結果＿擬似連示唆、パワフルの...演出＿結果＿保留変化、パワフルの...演出＿結果＿チャンス、パワフルの...演出＿結果＿激熱が設定されている。つまり、導入パートと結果パートとで異なる輝度データテーブルが用いられるとともに、結果パートにおいては、演出パターンごとに異なる輝度データテーブルが用いられている。
【５９３１】
また、夢夢ファッション演出は、導入パートに対応する輝度データテーブルとして、夢夢ファッション演出＿導入、夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字が設定され、結果パートに対応する輝度データテーブルとして、夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用、夢夢ファッション演出＿成功＿リーチ示唆、夢夢ファッション演出＿成功＿擬似連示唆、夢夢ファッション演出＿成功＿保留変化、夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆、夢夢ファッション演出＿成功＿激熱が設定されている。つまり、導入パートと結果パートとで異なる輝度データテーブルが用いられるとともに、導入パートにおいては、通常パターンとチャンスアップパターンとで異なる輝度データテーブルが用いられているとともに、結果パートにおいては、演出パターンごとに異なる輝度データテーブルが用いられている。
【５９３２】
また、ジャム料理演出は、導入パートに対応する輝度データテーブルとして、ジャム料理演出＿導入、ジャム料理演出＿導入ＣＵ＿赤文字が設定され、結果パートとして、ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用、ジャム料理演出＿成功＿リーチ示唆、ジャム料理演出＿成功＿擬似連示唆、ジャム料理演出＿成功＿保留変化、ジャム料理演出＿成功＿チャンス示唆、ジャム料理演出＿成功＿激熱が設定されている。つまり、導入パートと結果パートとで異なる輝度データテーブルが用いられるとともに、導入パートにおいては、通常パターンとチャンスアップパターンとで異なる輝度データテーブルが用いられているとともに、結果パートにおいては、演出パターンごとに異なる輝度データテーブルが用いられている。
【５９３３】
図１７－９３に示すように、パワフルの...演出、夢夢ファッション演出及びジャム料理演出のいずれも、導入パートに対応する輝度データテーブルと、結果パートに対応する輝度データテーブルとは、それぞれ異なる輝度データテーブルが設定されている。
【５９３４】
例えば、夢夢ファッション演出では、図１７－１９３（Ａ）に示すように、導入パートにて通常パターンが実行される場合、輝度データテーブルとして、夢夢ファッション演出

＿導入の親テーブルが指定される。また、図１７－１９３（Ｂ）に示すように、導入パートにてチャンスアップパターンが実行される場合、輝度データテーブルとして、夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の親テーブルが指定される。また、図１７－１９３（Ｃ）に示すように、結果パートにてガセ・汎用パターンが実行される場合、輝度データテーブルとして、夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の親テーブルが指定される。また、図１７－１９３（Ｄ）に示すように、結果パートにてチャンス示唆パターンが実行される場合、輝度データテーブルとして、夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の親テーブルが指定される。

【５９３５】

また、パワフルの...演出においては、導入パートに対応する輝度データテーブルとして、パワフルの...演出＿導入のみ設定され、ＣＵ（チャンスアップ）パターンにも同一の輝度データテーブルが設定されている。一方、夢夢ファッション演出においては、導入パートに対応する輝度データテーブルとして、夢夢ファッション演出＿導入、夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字が設定され、ジャム料理演出においては、導入パートに対応する輝度データテーブルとして、ジャム料理演出＿導入、ジャム料理演出＿導入ＣＵ＿赤文字が設定されている。

【５９３６】

また、パワフルの...演出、夢夢ファッション演出及びジャム料理演出のいずれも、結果パートに対応する輝度データテーブルとして、成功＿ガセ・汎用、成功＿リーチ示唆、成功＿擬似連示唆、成功＿保留変化、成功＿チャンス示唆、成功＿激熱の各演出パターンに対応する輝度データテーブルが設定されている。

【５９３７】

次に、夢夢ファッション演出における導入パートに対応する夢夢ファッション演出＿導入（図１７－１１９～図１７－１３０）と、夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字（図１７－１３１～図１７－１４０）と、の輝度データテーブルについて、図１７－１９４（Ａ）、（Ｂ）を参照しながら比べてみる。

【５９３８】

まず、図１７－１９４（Ａ）、（Ｂ）に示すように、夢夢ファッション演出＿導入の子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ（図１７－１２０）と、夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤ（図１７－１３２）とを比較すると、夢夢ファッション演出＿導入の孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ１_１～Ａの数は１３個、夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤ１_３～Ａの数は１１個である。また、各孫テーブルにおける輝度データの実行時間が異なっている。また、夢夢ファッション演出＿導入の輝度データには、白色を基調とする輝度が設定され、夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の輝度データには、赤色を基調とする輝度が設定されている。

【５９３９】

詳しくは、図１７－１９４（Ａ）に示す夢夢ファッション演出＿導入（通常パターン）の輝度データテーブルにおける子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮは、指定されている孫テーブルの数が１３個、各輝度データによるランプ制御の実行時間が１８０ｍｓ、１５０ｍｓ、１７０ｍｓ、８００ｍｓ、２００ｍｓ、１０３０ｍｓ、１４０ｍｓ、１３０ｍｓ、５３０ｍｓ、１４０ｍｓ、３６０ｍｓ、１３７０ｍｓ、６０００００ｍｓとされている。一方、図１７－１９４（Ｂ）に示す夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字（チャンスアップパターン）の輝度データテーブルにおける子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤは、指定されている孫テーブルの数が１１個、各輝度データによるランプ制御の実行時間が１００ｍｓ、８００ｍｓ、２００ｍｓ、１０３０ｍｓ、１４０ｍｓ、１３０ｍｓ、５３０ｍｓ、１４０ｍｓ、３６０ｍｓ、１３７０ｍｓ、６０００００ｍｓとされている。つまり、指定されている孫テーブルの数及び実行時間等のテーブル構造は異なる。

【５９４０】
一方、図１７－１９４（Ｃ）に示すガセ・汎用パターン（通常パターン）の輝度データテーブルの孫テーブルのうち１番目の孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿１には、白色を基調とする輝度値（例えば、ＡＡＡ、４４４）が設定されているのに対し、図１７－１９４（Ｄ）に示す＿成功＿チャンス示唆（チャンスパターン）の輝度データテーブルの孫テーブルのうち１番目の孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤ１＿３には、赤色を基調とする輝度値（例えば、６００、Ａ００）が設定されている。つまり、輝度値（発光色）が異なる。また、輝度データによるランプ制御の実行時間及び輝度データの数が異なる。
【５９４１】
このように、パワフルの...演出、夢夢ファッション演出及びジャム料理演出各々の＿導入と＿導入ＣＵ＿赤文字とを比較すると、子テーブルに指定されている各孫テーブルの数及び実行時間が異なる一方で、一方の孫テーブルでは白色を基調とする輝度値が設定され、他方の孫テーブルでは赤色を基調とする輝度値が設定されている。
【５９４２】
また、夢夢ファッション演出＿導入において子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮに設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿４（図１７－１２４）は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて４番目、６番目、９番目及び１１番目に設定されており、このうちの４番目、６番目、９番目では実行時間が８００ｍｓ、１０３０ｍｓ、５３０ｍｓで繰り返し実行されるのに対し、１１番目では実行時間が３６０ｍｓで繰り返し実行されないテーブルとして設定されている。このように、１の孫テーブルをランプ制御の実行時間の設定によりループ制御と非ループ制御の双方に共通なテーブルとして設定することで、輝度データテーブルの容量を削減することができる。
【５９４３】
次に、ジャム料理演出における導入パートに対応するジャム料理演出＿導入（図１７－１５１～図１７－１５６参照）と、ジャム料理演出＿導入ＣＵ＿赤文字（図１７－１５７～図１７－１５９参照）と、の輝度データテーブルについて比べてみる。
【５９４４】
また、ジャム料理演出＿導入の子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ（図１７－１５２）と、ジャム料理演出＿導入ＣＵ＿赤文字の子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＣＨＡＮＣＥＵＰ（図１７－１５８）とを比較すると、ジャム料理演出＿導入の孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ１＿１～４の数は４個、ジャム料理演出＿導入ＣＵ＿赤文字の孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＣＨＡＮＣＥＵＰ１＿４の数は１個である。また、ジャム料理演出＿導入の輝度データには、白色を基調とする輝度が設定されているとともに、ジャム料理演出＿導入ＣＵ＿赤文字の輝度データには、赤色を基調とする輝度が設定されており、各孫テーブルの輝度データには異なる実行時間が設定されている。
【５９４５】
次に、パワフルの...演出における結果パートに対応する各輝度データテーブルのうち、パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用（図１７－１１１～図１７－１１４）と、パワフルの...演出＿結果＿チャンス（図１７－１１５～図１７－１１８）について、図１７－１９５（Ａ）、（Ｂ）を参照しながら比べてみる。尚、パワフルの...演出＿結果＿リーチ示唆、パワフルの...演出＿結果＿擬似連示唆、パワフルの...演出＿結果＿保留変化については、パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用と設定内容が類似するため説明は省略する。また、パワフルの...演出＿結果＿激熱については、パワフルの...演出＿結果＿チャンスと設定内容が類似するため説明は省略する。
【５９４６】
まず、図１７－１９５（Ａ）に示すように、夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ（図１７－１４

２）に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿１の実行時間は１８０ｍｓで、輝度データには白色を基調とする輝度が設定され（図１７－１９５（Ｃ）参照）、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿２の実行時間は３４５０ｍｓで、輝度データには白色を基調とする輝度が設定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿３の実行時間は６０００００ｍｓで、輝度データには白色を基調とする輝度が設定されている。一方、図１７－１９５（Ｂ）に示すように、夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤ（図１７－１４７）に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤ１＿１の実行時間は１８０ｍｓで、輝度データには赤色を基調とする輝度が設定され（図１７－１９５（Ｄ）参照）、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤ１＿２の実行時間は３４５０ｍｓで、輝度データには赤色を基調とする輝度が設定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤ１＿３の実行時間は６０００００ｍｓで、輝度データには赤色を基調とする輝度が設定されている。

【５９４７】

つまり、図１７－１９５（Ａ）に示す夢夢ファッション演出の＿結果＿ガセ・汎用（通常パターン）の輝度データテーブルにおける子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥは、指定されている孫テーブルの数が３個、各輝度データによるランプ制御の実行時間が１８０ｍｓ、３４５０ｍｓ、６０００００ｍｓとされている。一方、図１７－１９５（Ｂ）に示す夢夢ファッション演出の＿チャンス示唆（チャンスパターン）の輝度データテーブルにおける子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤは、指定されている孫テーブルの数が３個、各輝度データによるランプ制御の実行時間が１８０ｍｓ、３４５０ｍｓ、６０００００ｍｓとされている。つまり、指定されている孫テーブルの数及び実行時間等のテーブル構造は同一である。

【５９４８】

一方、図１７－１９５（Ｃ）に示す＿結果＿ガセ・汎用（通常パターン）の輝度データテーブルの孫テーブルのうち１番目の孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿１には、白色を基調とする輝度値（例えば、ＡＡＡ、４４４）が設定されているのに対し、図１７－１９５（Ｄ）に示す＿成功＿チャンス示唆（チャンスパターン）の輝度データテーブルの孫テーブルのうち１番目の孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤ１＿１には、赤色を基調とする輝度値（例えば、Ｆ００、１００）が設定されている。つまり、輝度値（発光色）が異なっている。また、輝度データによるランプ制御の実行時間及び輝度データの数が異なる。

【５９４９】

また、パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＰＯＷＥＦＵＬ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ（図１７－１１２）に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＰＯＷＥＦＵＬ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿１の実行時間は１８０ｍｓで、輝度データには白色を基調とする輝度が設定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＰＯＷＥＦＵＬ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿２の実行時間は６０００００ｍｓで、輝度データには白色を基調とする輝度が設定されている。一方、パワフルの...演出＿結果＿チャンスの子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＰＯＷＥＦＵＬ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤ（図１７－１１６）に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＰＯＷＥＦＵＬ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤ１＿１の実行時間は１８０ｍｓで、輝度データには赤色を基調とする輝度が設定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＰＯＷＥＦＵＬ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤ１＿２の実行時間は６０００００ｍｓで、輝度データには赤色を基調とする輝度が設定されている。

【５９５０】

次に、ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＷＨＩＴＥ（図１７－１６１）に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＷＨＩＴＥ１＿１の実行時間は１２０ｍｓで、輝度データには白色を基調とする輝度が設定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＷＨＩＴＥ１＿２の実行時間は１８０

ｍｓで、輝度データには白色を基調とする輝度が設定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＷＨＩＴＥ１＿３の実行時間は１３０ｍｓで、輝度データには白色を基調とする輝度が設定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＷＨＩＴＥ１＿４の実行時間は１８０ｍｓで、輝度データには白色を基調とする輝度が設定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＷＨＩＴＥ１＿５の実行時間は６０００００ｍｓで、輝度データには白色を基調とする輝度が設定されている。一方、ジャム料理演出＿チャンス示唆の子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ（図１７－１６８）に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ１＿１の実行時間は１２０ｍｓで、輝度データには赤色を基調とする輝度が設定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ１＿２の実行時間は１８０ｍｓで、輝度データには赤色を基調とする輝度が設定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ１＿３の実行時間は１３０ｍｓで、輝度データには赤色を基調とする輝度が設定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ１＿４の実行時間は１８０ｍｓで、輝度データには赤色を基調とする輝度が設定され、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ１＿５の実行時間は６０００００ｍｓで、輝度データには赤色を基調とする輝度が設定されている。

【５９５１】

このように、パワフルの...演出、夢夢ファッション演出及びジャム料理演出各々の＿結果＿ガセ・汎用と＿チャンス示唆とを比較すると、子テーブルに指定されている各孫テーブルには共通の実行時間が設定されている一方で、一方の孫テーブルでは白色を基調とする輝度値が設定され、他方の孫テーブルでは赤色を基調とする輝度値が設定されている。

【５９５２】

つまり、パワフルの...演出、夢夢ファッション演出及びジャム料理演出各々の＿結果＿ガセ・汎用（通常パターン）と＿チャンス示唆（チャンスパターン）は、子テーブルに設定されている孫テーブルの数や、各々の孫テーブルを構成する複数の輝度データの実行時間として共通の実行時間が設定されている一方で、複数の輝度データの輝度値（発光色）が異なることで、演出内容は共通で結果態様のみが異なる通常パターンとチャンスパターンとで輝度データテーブルの設計を容易にしつつ、発光色の違いのみでチャンスパターンか否かを好適に表現することができる。

【５９５３】

［リーチ前演出の演出種別毎の輝度データテーブルに関する比較］

次に、上記したリーチ前演出の輝度データテーブルについて、図１７－１９６に示す図に基づいて比較する。

【５９５４】

（消灯態様にするための輝度データを複数含んで構成される輝度データテーブル）

リーチ前演出に含まれる全ての演出のうち、セリフ演出、パワフルの...演出、夢夢ファッション演出、夢夢仕事演出、夢夢格言演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、ナナ月夜演出は、消灯態様にするための輝度データを複数含んで構成される輝度データテーブルが用いられる演出である。

【５９５５】

このように、消灯態様にするための輝度データを複数含んで構成される輝度データテーブルが用いられる思想を演出に取り入れることにより、実行される演出の発光態様にメリハリをつけることができ、興趣を向上させることができるといった効果を奏する。

【５９５６】

（演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも消灯態様の輝度データを多く含んで構成される輝度データテーブル）

リーチ前演出に含まれる全ての演出のうち、セリフ演出、パワフルの...演出、夢夢ファッション演出、夢夢仕事演出、夢夢格言演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演

出、夢夢買い物演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、ナナ月夜演出は、演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも消灯態様の輝度データを多く含んで構成される輝度データテーブルが用いられる演出である。

【５９５７】

このように、演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも消灯態様の輝度データを多く含んで構成される輝度データテーブルが用いられる思想を演出に取り入れることにより、演出モードの背景用の輝度データテーブルが用いられている状態で、演出が実行される場合、消灯態様の輝度データを多く含むことでメリハリのある発光態様とすることができ、演出が実行されていることを発光態様により知らせることができ、興趣を向上させることができるといった効果を奏する。

【５９５８】

（演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも輝度データの平均使用時間が短い輝度データテーブル）

リーチ前演出に含まれる全ての演出のうち、セリフ演出、パワフルの...演出、夢夢ファッション演出、夢夢仕事演出、夢夢格言演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、ナナ月夜演出は、演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも輝度データの平均使用時間が短い輝度データテーブルが用いられる演出である。

【５９５９】

このように、演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも輝度データの平均使用時間が短い輝度データテーブルが用いられる思想を演出に取り入れることにより、演出モードの背景用の輝度データテーブルが用いられている状態で、演出が実行される場合、輝度データの平均使用時間が短いことでメリハリのある発光態様とすることができ、演出が実行されていることを発光態様により知らせることができ、興趣を向上させることができるといった効果を奏する。

【５９６０】

（演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも輝度データの輝度値の種類（発光色の種類）が少ない輝度データテーブル）

リーチ前演出に含まれる全ての演出のうち、セリフ演出、パワフルの...演出、夢夢ファッション演出、夢夢仕事演出、夢夢格言演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出、ナナ想像演出、ナナ月夜演出は、演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも輝度データの輝度値の種類（発光色の種類）が少ない輝度データテーブルが用いられる演出である。

【５９６１】

このように、演出モードの背景用の輝度データテーブルよりも輝度データの輝度値の種類（発光色の種類）が少ない輝度データテーブルが用いられる思想を演出に取り入れることにより、演出モードの背景用の輝度データテーブルが用いられている状態で、演出が実行される場合、輝度データの輝度値の種類が少ないことで色の変化が少なくなる発光態様とすることができ、より実行される演出に注目させることができ、興趣を向上させることができるといった効果を奏する。

【５９６２】

（ループする輝度データテーブルのほうが多い）

リーチ前演出に含まれる全ての演出のうち、セリフ演出、ジャム料理演出、ジャム電話演出、ジャム〇〇ガール演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出は、ループする輝度

データテーブルのほうが多い輝度データテーブルが用いられる演出である。
【５９６３】
このように、ループする輝度データテーブルのほうが多い輝度データテーブルが用いられる思想を演出に取り入れることにより、輝度データテーブルの容量を削減しつつ、好適な発光態様とすることができ、興趣を向上させることができるといった効果を奏する。
【５９６４】
（ループしない輝度データテーブルのほうが多い）
リーチ前演出に含まれる全ての演出のうち、夢夢ファッション演出、夢夢仕事演出、夢夢格言演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出、ナナ想像演出、ナナ月夜演出は、ループしない輝度データテーブルのほうが多い輝度データテーブルが用いられる演出である。
【５９６５】
このように、ループしない輝度データテーブルのほうが多い輝度データテーブルが用いられる思想を演出に取り入れることにより、より繊細な発光態様とすることができ、実行される演出の趣向に沿った発光態様を遊技者に見せることができ、興趣を向上させることができるといった効果を奏する。
【５９６６】
（特徴構成が同じとなる輝度データテーブル）
図１７－１９６を参照し、種々の特徴構成を備える輝度データテーブルのうち、特徴構成が同じとなる演出について以下に記す。
グループ１：ジャム電話演出、ジャム○○ガール演出、ジャムお出かけ演出、ジャム手紙演出。
グループ２：夢夢ファッション演出、夢夢アイテム作り演出、夢夢荷物整理演出、夢夢買い物演出、夢夢スポーツ演出、夢夢天気予報演出、夢夢プラカード演出、夢夢張り紙演出。
グループ３：夢夢仕事演出、夢夢格言演出、ナナ想像演出、ナナ月夜演出。
【５９６７】
グループ１の第２演出モード専用演出は、ループする輝度データの方が多いのに対し、グループ２の第１演出モード専用演出及びグループ３の第３演出モード専用演出はループしない輝度データの方が多い。また、夢夢仕事演出及び夢夢格言演出を除くグループ２の第１演出モード専用演出は、演出のパート毎の輝度データテーブルが異なるとともに、導入パートのパターンによってテーブルの構造、輝度データが異なるのに対し、グループ３の第２演出モード専用演出及び第３演出モード専用演出は、演出のパート毎の輝度データテーブルが異なっていないとともに、導入パートのパターンによってテーブルの構造、輝度データが異なっていない。このように、異なる専用演出において共通の特徴構成を有することで、各々の演出の実行について、共通であることによる安心感をもたらすことができる一方で、異なる特徴構成により、各々の演出の実行について、違いを出すことによる演出の多様化を図ることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
【５９６８】
（パワフルの...演出と夢夢ファッション演出の輝度データテーブル）
パワフルの...演出と夢夢ファッション演出の輝度データテーブルの種々の特徴構成についての関係性を見ると、図１７－１９６からわかるように、同じ特徴構成を持ちながら、異なる特徴構成も持つ。特に、異なる特徴構成として、パワフルの...演出は、ループする輝度データテーブルのほうが多く、夢夢ファッション演出は、ループしない輝度データテーブルのほうが多いといった特徴構成があり、さらに、夢夢ファッション演出は、導入パートのパターンが複数あり、パターンによって輝度データテーブルの構造、輝度データが異なり、パワフルの...演出は、導入パートのパターンが複数あるが、パターンにかかわらず共通の輝度データテーブルを用いるといった特徴構成がある。このように、共通演出であるパワフルの...演出と専用演出である夢夢ファッション演出とで、共通の特徴

構成と異なる特徴構成を持つことで、共通の特徴構成により、各々の演出の実行について、共通であることによる安定感をもたらすことができ、異なる特徴構成により、各々の演出の実行について、違いを出すことによる演出の多様化を図ることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。
さらに、共通演出であるパワフルの...演出は、第１演出モードでも第２演出モードでも第３演出モードでも実行される演出であるため、遊技者が目にする機会が多くなる演出である。そのことから共通演出であるパワフルの...演出が備える特徴構成を専用演出である夢夢ファッション演出が備えることにより、各々演出が実行されるときに同じ特徴構成を持つ輝度データテーブルによる発光がされることにより、演出の共通性を与えることができ、演出が実行されるといったことについての印象を強く与えることができる。

【５９６９】

（パワフルの...演出とジャム料理演出の輝度データテーブル）

パワフルの...演出と夢夢ファッション演出の輝度データテーブルの種々の特徴構成についての関係性を見ると、図１７－１９６からわかるように、同じ特徴構成を持ちながら、異なる特徴構成も持つ。特に、異なる特徴構成として、ジャム料理演出は、導入パートのパターンが複数あり、パターンによって輝度データテーブルの構造、輝度データが異なり、パワフルの...演出は、導入パートのパターンが複数あるが、パターンにかかわらず共通の輝度データテーブルを用いるといった特徴構成がある。このように、共通演出であるパワフルの...演出と専用演出であるジャム料理演出とで、共通の特徴構成と異なる特徴構成を持つことで、共通の特徴構成により、各々の演出の実行について、共通であることによる安定感をもたらすことができ、異なる特徴構成により、各々の演出の実行について、違いを出すことによる演出の多様化を図ることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。さらに、共通演出であるパワフルの...演出は、第１演出モードでも第２演出モードでも第３演出モードでも実行される演出であるため、遊技者が目にする機会が多くなる演出である。そのことから共通演出であるパワフルの...演出が備える特徴構成を専用演出である夢夢ファッション演出が備えることにより、各々演出が実行されるときに同じ特徴構成を持つ輝度データテーブルによる発光がされることにより、演出の共通性を与えることができ、演出が実行されるといったことについての印象を強く与えることができる。

【５９７０】

（夢夢ファッション演出とジャム料理の輝度データテーブル）

夢夢ファッション演出とジャム料理演出の輝度データテーブルの種々の特徴構成についての関係性を見ると、図１７－１９６からわかるように、同じ特徴構成を持ちながら、異なる特徴構成も持つ。特に、異なる特徴構成として、ジャム料理演出は、ループする輝度データテーブルのほうが多く、夢夢ファッション演出は、ループしない輝度データテーブルのほうが多いといった特徴構成がある。このように、専用演出であるパワフルの...演出と専用演出である夢夢ファッション演出とで、共通の特徴構成と異なる特徴構成を持つことで、共通の特徴構成により、各々の演出の実行について、共通であることによる安定感をもたらすことができ、異なる特徴構成により、各々の演出の実行について、違いを出すことによる演出の多様化を図ることができ、結果として好適な遊技機を提供することができる。

【５９７１】

次に、上記図１７－１９６について纏めると、リーチ前演出を構成する共通演出及び専用演出の演出モード毎の実行割合は、図１７－１９７～図１７－２０２のようになっている。

【５９７２】

（演出モード毎の態様別リーチ前演出実行割合）

ここまで説明したランプに関する特徴構成（パラメータ）をさらに詳細に説明する図が図１７－１９７～図１７－２０２である。なお、図１７－１９７～図１７－２０２の構成は、前述した図１７－１７６～図１７－１９２の構成と同じである。

【５９７３】
図１７－１９７～図１７－２０２の図の構成について、説明すると、それぞれの図は（Ａ）～（Ｃ）の表で構成される。（Ａ）は種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合（変動パターンがＰＡ１－１の場合）、（Ｂ）は種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）、（Ｃ）は種々のパラメータを備えるリーチ前演出の数で構成されている。（Ａ）～（Ｃ）はすべて演出モード毎に共通演出と専用演出と合算（共通＋専用）の項目に分け記載されている。そして、共通演出としての実行割合、専用演出としての実行割合、リーチ前演出（合算）としての実行割合を演出モード毎に不等号を付し、割合の比較をしている。（Ａ）においてＰＡ１－１、（Ｂ）においてＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の実行割合を示しているため、変動時間が短いＰＡ１－２、ＰＡ１－３は種々のリーチ前演出が実行できないことを鑑みると、（Ａ）、（Ｂ）により、リーチ前演出を実行可能な状況すべてを鑑みた実行割合が算出されていることとなる。
【５９７４】
このうち、消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出を例に説明すると、図１７－１９７（Ａ）～図１７－１９７（Ｃ）に示すように、消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出は、変動パターンがＰＡ１－１である場合には、第１演出モードにおいて、共通演出として１５％、専用演出として５０％、リーチ前演出全体では６５％の割合で実行され、第２演出モードにおいて、共通演出として７．５％、専用演出として３０％、リーチ前演出全体では３７．５％の割合で実行され、第３演出モードにおいて、共通演出として７．５％、専用演出として８％、リーチ前演出全体では１５．５％の割合で実行される。この割合は、図１７－５１及び図１７－５２の実行割合、図１７－１９６の各リーチ前演出が備えるパラメータ・備えないパラメータの図から導き出すことができる。
【５９７５】
つまり、変動パターンがＰＡ１－１であるとき、消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出が共通演出として実行される割合は、第１演出モードが最も高く且つ第２演出モードと第３演出モードが最も低く設定されており（第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード）、消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出が専用演出として実行される割合は、第１演出モードが最も高く且つ第３演出モードが最も低く設定されており（第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード）、消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出として実行される割合は、第１演出モードが最も高く、第３演出モードが最も低く設定されている（第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード）。
【５９７６】
また、消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出は、変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外である場合には、第１演出モードにおいて、共通演出として１５％、専用演出として６０％、リーチ前演出全体では７５％の割合で実行され、第２演出モードにおいて、共通演出として２４％、専用演出として２２．５％、リーチ前演出全体では４６．５％の割合で実行され、第３演出モードにおいて、共通演出として３５％、専用演出として２０％、リーチ前演出全体では５５％の割合で実行される。
【５９７７】
つまり、変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外であるとき、消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出が共通演出として実行される割合は、第３演出モードが最も高く且つ第１演出モードが最も低く設定されており（第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード）、消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出が専用演出として実行される割合は、第１演出モードが最も高く且つ第３演出モードが最も低く設定されており（第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード）、消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出が実行される割合は、第１演出モードが最も高く且つ第２演出モードが最も低く設定されている（第１演出モード＞第

３演出モード＞第２演出モード）。
【５９７８】
そして、図１７－１９７（Ａ）及び図１７－１９７（Ｂ）を考慮すると、消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出の実行割合は、第１演出モードが最も高く且つ第３演出モードが最も低く設定されている（第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード）。
【５９７９】
尚、変動パターンにかかわらず、第１演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出のうち、共通演出として２個、専用演出として１０個、リーチ前演出全体では１２個が消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出となっている。また、第２演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出のうち、共通演出として２個、専用演出として５個、リーチ前演出全体では７個が特別図柄の可変表示が消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出となっている。また、第３演出モードにおいて実行可能なリーチ前演出のうち、共通演出として２個、専用演出として２個、リーチ前演出全体では４個が消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出となっている。
【５９８０】
変動パターンの決定はＣＰＵ１０３が行う処理であり、演出制御用ＣＰＵ１２０は該ＣＰＵ１０３の決定した変動パターンに従って、演出モードに応じたリーチ前演出を実行するか否かを決定する処理を行うものであるため、１の始動入賞による変動パターンが非リーチの変動パターン（ＰＡ１－１等）に決定される事象は演出モードにかかわらず一定の確率で行われる。これは１の始動入賞による変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチの変動パターンに決定される事象についても同様である。
【５９８１】
尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３による変動パターンの決定にもとづいてリーチ前演出の実行の有無、いずれのリーチ前演出を実行するのかを決定するため、該実行が決定されたリーチ前演出が有するパラメータがいずれかであるかに応じて、本実施の形態における特徴Ｊ１～特徴Ｊ７２を満たすリーチ前演出の実行割合が異なっている。
【５９８２】
図１７－１９７を例にとり説明したが、図１７－１９８～図１７－２０２の種々のパラメータについても図１７－５１及び図１７－５２の実行割合、図１７－１９６の各リーチ前演出が備えるパラメータ・備えないパラメータの図から導き出している。
【５９８３】
（種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合は第１演出モードが高いことに関する設計思想）
図１７－１９７～図１７－２００、図１７－２０２を参照すると、種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合は第１演出モードが高い設計となっている。この設計思想は、第１演出モードがクリアスイッチ９２を操作することなく電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアしないホットスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、クリアスイッチ９２を操作しながら電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアするコールドスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、において演出モードを第１演出モードに設定する処理が行われることに準拠している。開店を迎えた後、遊技者が遊技を開始するときの演出モードが上記処理により、第１演出モードとなるため、第１演出モードにおける種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合を高くすることで開店直後の遊技における種々のパラメータを備えるリーチ前演出の発生率を高めることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。
【５９８４】
（種々のパラメータを備えるリーチ前演出の中で実行可能な演出数は第１モードが多いことに関する設計思想）

図１７－１９７～図１７－２００、図１７－２０２を参照すると、種々のパラメータを備えるリーチ前演出の中で実行可能な演出数は第１モードが多い設計となっている。この設計思想は、第１演出モードがクリアスイッチ９２を操作することなく電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアしないホットスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、クリアスイッチ９２を操作しながら電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアするコールドスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、において演出モードを第１演出モードに設定する処理が行われることに準拠している。開店を迎えた後、遊技者が遊技を開始するときの演出モードが上記処理により、第１演出モードとなるため、第１演出モードにおいて実行可能な種々のパラメータを備えるリーチ前演出の種類数を多くすることで開店直後の遊技において多彩なリーチ前演出を見せることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

【５９８５】

（種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合は第１演出モードが高く、種々のパラメータを備えるリーチ前演出の中で実行可能な演出数は第１モードが多いことに関する設計思想）

図１７－１９７～図１７－２００、図１７－２０２を参照すると、種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合は第１演出モードが高く、種々のパラメータを備えるリーチ前演出の中で実行可能な演出数は第１モードが多い設計となっている。この設計思想は、第１演出モードがクリアスイッチ９２を操作することなく電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアしないホットスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、クリアスイッチ９２を操作しながら電源スイッチ９１を操作することでパチンコ遊技機１に電源投入を行った場合（ＲＡＭ１０２の記憶内容をクリアするコールドスタートにてパチンコ遊技機１を立ち上げた場合）と、において演出モードを第１演出モードに設定する処理が行われることに準拠している。開店を迎えた後、遊技者が遊技を開始するときの演出モードが上記処理により、第１演出モードとなるため、第１演出モードにおける種々のパラメータを備えるリーチ前演出の実行割合を高くすることおよび第１演出モードにおいて実行可能な種々のパラメータを備えるリーチ前演出の演出数が多くすることで開店直後の遊技におけるリーチ前演出を多様化することおよびリーチ前演出の発生率を高めることができ、結果として、好適な遊技機を提供することができる。

【５９８６】

［輝度データテーブル：通常変動＿第１演出モード背景］

図１７－９４は、拡張コマンド：Ｂ１０２を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：通常変動＿第１演出モード背景の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－９５は、輝度データテーブル：通常変動＿第１演出モード背景の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－９６は、輝度データテーブル：通常変動＿第１演出モード背景の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【５９８７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が第１演出モード背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１０２を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ１０２に基づいて通常変動＿第１演出モード背景の親テーブルを指定する。通常変動＿第１演出モード背景の親テーブルには、図１７－９４に示すように、サイドランプ９ｂについて５５２２０ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHIを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ１０２を受信した場合に、通常変動＿第１演出モード背景の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHIを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。

【５９８８】

子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHIには、図１７－９５に示すよ

うに、参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。
【５９８９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHIに設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHI1_1（図１７－９６）を参照してランプ制御を行う。
【５９９０】
孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHI1_1には、図１７－９６に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHI1_1に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHI1_1に設定された輝度データは、緑色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、緑色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。
【５９９１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHIが指定された後、５５２２０ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHI1_1によるランプ制御を行い、５５２２０ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHIを設定し、同様の制御を繰り返すループ制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHIが指定された後、５５２２０ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。
【５９９２】
尚、通常変動＿第１演出モード背景の親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。
【５９９３】
通常変動＿第１演出モード背景の子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、緑色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、緑色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、通常変動＿第１演出モード背景の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されている輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。
【５９９４】
［輝度データテーブル：通常変動＿第２演出モード背景］
図１７－９７は、拡張コマンド：Ｂ１０３を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：通常変動＿第２演出モード背景の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－９８は、輝度データテーブル：通常変動＿第２演出モード背景の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－９９～図１７－１０１は、輝度データテーブル：通常変動＿第２演出モード背景の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【５９９５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が第２演出モード背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１０３を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ１０３に基づいて通常変動＿第２演出モード背景の親テーブルを指定する。通常変

動＿第２演出モード背景の親テーブルには、図１７－９７に示すように、サイドランプ９ｂについて５９３３０ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAINIを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ１０３を受信した場合に、通常変動＿第２演出モード背景の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAINIを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。

【５９９６】

子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAINIには、図１７－９８に示すように、参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【５９９７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAINIにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1（図１７－９９）を参照してランプ制御を行う。

【５９９８】

孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1には、図１７－９９に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1に設定された輝度データは、紫色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、紫色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【５９９９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1によるランプ制御を繰り返し行い、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1の実行時間である１０６４０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAINIにおいて２番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_2（図１７－１００）を参照してランプ制御を行う。

【６０００】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_2の実行時間である６７０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAINIにおいて３番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1（図１７－９９）を参照してランプ制御を行う。

【６００１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1によるランプ制御を繰り返し行い、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1の実行時間である４５２２０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAINIにおいて４番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_3（図１７－１０１）を参照してランプ制御を行う。

【６００２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_3の実行時間である２８００ｍｓ計時し、子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAINIが指定された後、５９３３０ｍｓが経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAINIを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAINIが指定された後、５９３３０ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。

【６００３】

尚、通常変動＿第２演出モード背景の親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されて

おり（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【６００４】

通常変動＿第２演出モード背景の子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、紫色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、紫色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、通常変動＿第２演出モード背景の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されている輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【６００５】

［輝度データテーブル：通常変動＿第３演出モード背景］

図１７－１０２は、拡張コマンド：Ｂ１０４を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：通常変動＿第３演出モード背景の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１０３は、輝度データテーブル：通常変動＿第３演出モード背景の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１０４、図１７－１０５は、輝度データテーブル：通常変動＿第３演出モード背景の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【６００６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が第３演出モード背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１０４を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ１０４に基づいて通常変動＿第３演出モード背景の親テーブルを指定する。通常変動＿第３演出モード背景の親テーブルには、図１７－１０２に示すように、サイドランプ９ｂについて、最初に設定されている子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_INを参照するランプ制御を行った後、８５１６０ｍｓにわたり２番目に設定されている子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ１０３を受信した場合に、通常変動＿第３演出モード背景の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_IN及びXD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_LOOPを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。

【６００７】

子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_IN及びXD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_LOOPには、図１７－１０３に示すように、参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【６００８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_INに設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN1_1（図１７－１０４）を参照してランプ制御を行う。

【６００９】

孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN1_1には、図１７－１０４に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN1_1に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN1_1に設定された輝度データは、緑色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、緑色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【６０１０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_D

AISAN1_1の実行時間である１１７０ｍｓ計時すると、親テーブルにおける２番目の子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN1_2（図１７－１０５）を参照してランプ制御を行う。

【６０１１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN1_2の実行時間である８５１６０ｍｓ計時するまで、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN1_2を参照するランプ制御を繰り返し行う。その後、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN1_2の実行時間である８５１６０ｍｓ計時した場合には、再度子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_INを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_INやXD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_LOOPが指定された後、８６３３０ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。

【６０１２】

尚、通常変動＿第３演出モード背景の親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【６０１３】

通常変動＿第３演出モード背景の子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、緑色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、緑色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、通常変動＿第３演出モード背景の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されている輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【６０１４】

［輝度データテーブル：パワフルの...演出＿導入］

図１７－１０６は、拡張コマンド：Ｂ３３２を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：パワフルの...演出＿導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１０７は、輝度データテーブル：パワフルの...演出＿導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１０８～図１７－１１０は、輝度データテーブル：パワフルの...演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【６０１５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３がパワフルの...演出＿導入画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ３３２を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ３３２に基づいてパワフルの...演出＿導入の親テーブルを指定する。パワフルの...演出＿導入の親テーブルには、図１７－１０６に示すように、サイドランプ９ｂについて４０００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_1stを参照するランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ３３２を受信した場合に、パワフルの...演出＿導入の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_1stを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。

【６０１６】

子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_1stには、図１７－１０７に示すように、

参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。
【６０１７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_1stにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_1（図１７－１０８）を参照してランプ制御を行う。
【６０１８】
孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_1には、図１７－１０８に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_1に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_1に設定された輝度データは、白色（消灯を含む）を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、白色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。
【６０１９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_1の実行時間である２４０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_1stにおいて２番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_2（図１７－１０９）を参照してランプ制御を行う。
【６０２０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_2によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１８０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_1stにおいて３番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_3（図１７－１１０）を参照してランプ制御を行う。
【６０２１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_1stが指定された後、４０００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_3によるランプ制御を繰り返し行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_1stが指定された後、４０００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。
【６０２２】
尚、パワフルの...演出＿導入の親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。
【６０２３】
パワフルの...演出＿導入の子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、白色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、白色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、パワフルの...演出＿導入の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されている輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。
【６０２４】
［輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用］

図１７－１１１は、拡張コマンド：Ｂ３３６を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１１２は、輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１１３～図１７－１１４は、輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【６０２５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３がパワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ３３６を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ３３６に基づいてパワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の親テーブルを指定する。パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の親テーブルには、図１７－１１１に示すように、サイドランプ９ｂについて２８００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITEを参照するランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ３３６を受信した場合に、パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITEを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。

【６０２６】

子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITEには、図１７－１１２に示すように、参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【６０２７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITEにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_1（図１７－１１３）を参照してランプ制御を行う。

【６０２８】

孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_1には、図１７－１１３に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_1に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_1に設定された輝度データは、白色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、白色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【６０２９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_1によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１８０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITEにおいて２番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_2（図１７－１１４）を参照してランプ制御を行う。

【６０３０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITEが指定された後、２８００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_2によるランプ制御を繰り返し行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITEが指定された後、２８００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。

【６０３１】

尚、パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子

テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【６０３２】

パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、白色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、白色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されている輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【６０３３】

［輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿チャンス］

図１７－１１５は、拡張コマンド：Ｂ３３７を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿チャンスの親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１１６は、輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿チャンスの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１１７～図１７－１１８は、輝度データテーブル：パワフルの...演出＿結果＿チャンスの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【６０３４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３がパワフルの...演出＿結果＿チャンス画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ３３７を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ３３７に基づいてパワフルの...演出＿結果＿チャンスの親テーブルを指定する。パワフルの...演出＿結果＿チャンスの親テーブルには、図１７－１１５に示すように、サイドランプ９ｂについて２８００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_REDを参照するランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ３３７を受信した場合に、パワフルの...演出＿結果＿チャンスの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_REDを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。

【６０３５】

子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_REDには、図１７－１１６に示すように、参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【６０３６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_REDにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_RED1_1（図１７－１１７）を参照してランプ制御を行う。

【６０３７】

孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_RED1_1には、図１７－１１７に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_RED1_1に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_RED1_1に設定された輝度データは、赤色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、赤色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【６０３８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_RED1_1によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１８０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_REDにおいて２番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_RED1_2（図１７－１１８）を参照してランプ制御を行う。

【６０３９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＰＯＷＥＦＵＬ_ＲＥＳＵＬＴ_ＲＥＤが指定された後、２８００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＰＯＷＥＦＵＬ_ＲＥＳＵＬＴ_ＲＥＤ１_２によるランプ制御を繰り返し行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＰＯＷＥＦＵＬ_ＲＥＳＵＬＴ_ＲＥＤが指定された後、２８００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。
【６０４０】
尚、パワフルの...演出＿結果＿チャンスの親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。
【６０４１】
パワフルの...演出＿結果＿チャンスの子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、赤色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、パワフルの...演出＿結果＿チャンスの親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されている輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。
【６０４２】
［輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入］
図１７－１１９は、拡張コマンド：Ｂ３４９を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１２０は、輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１２１～図１７－１３０は、輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【６０４３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が夢夢ファッション演出＿導入画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ３４９を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ３４９に基づいて夢夢ファッション演出＿導入の親テーブルを指定する。夢夢ファッション演出＿導入の親テーブルには、図１７－１１９に示すように、サイドランプ９ｂについて最大で６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮを参照するランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ３４９を受信した場合に、夢夢ファッション演出＿導入の親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。
【６０４４】
子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮには、図１７－１２０に示すように、参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。
【６０４５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮにおいて最初に設定されている孫テーブル：ＸＤ___ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ１_１（図１７－１２１）を参照してランプ制御を行う。
【６０４６】

孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿１には、図１７－１２１に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿１に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿１に設定された輝度データは、白色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、白色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【６０４７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿１によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１８０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて２番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿２（図１７－１２２）を参照してランプ制御を行う。

【６０４８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿２の実行時間である１５０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて３番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿３（図１７－１２３）を参照してランプ制御を行う。

【６０４９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿３の実行時間である１７０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて４番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿４（図１７－１２４）を参照してランプ制御を行う。

【６０５０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿４によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である８００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて５番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿５（図１７－１２５）を参照してランプ制御を行う。

【６０５１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿５の実行時間である２００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて６番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿４（図１７－１２４）を参照してランプ制御を行う。

【６０５２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿４によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１０３０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて７番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿６（図１７－１２６）を参照してランプ制御を行う。

【６０５３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿６の実行時間である１４０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて８番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿７（図１７－１２７）を参照してランプ制御を行う。

【６０５４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿７の実行時間である１３０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて９番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿４（図１７－１２４）を参照してランプ制御を行う。

【６０５５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿４によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である５３０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて１０番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿８（図１７－１２８）を参照してランプ制御を行う。
【６０５６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿８の実行時間である１４０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて１１番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿４（図１７－１２４）を参照してランプ制御を行う。
【６０５７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿４によるランプ制御を行い、実行時間である３６０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて１２番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿９（図１７－１２９）を参照してランプ制御を行う。
【６０５８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿４の実行時間である３６０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて１３番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿９（図１７－１２９）を参照してランプ制御を行う。
【６０５９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿９によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１３７０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮにおいて１３番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿Ａ（図１７－１３０）を参照してランプ制御を行う。
【６０６０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ１＿Ａによるランプ制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。
【６０６１】
尚、夢夢ファッション演出＿導入の親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。
【６０６２】
夢夢ファッション演出＿導入の子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、白色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、白色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、夢夢ファッション演出＿導入の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されてい

る輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。
【６０６３】
［輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字］
図１７－１３１は、拡張コマンド：Ｂ３４Ａを受信した場合に用いられる輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１３２は、輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１３３～図１７－１４０は、輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【６０６４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ３４Ａを受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ３４Ａに基づいて夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の親テーブルを指定する。夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の親テーブルには、図１７－１３１に示すように、サイドランプ９ｂについて最大で６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤを参照するランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ３４Ａを受信した場合に、夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。
【６０６５】
子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤには、図１７－１３２に示すように、参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。
【６０６６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤにおいて最初に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤ１_３（図１７－１３３）を参照してランプ制御を行う。
【６０６７】
孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤ１_３には、図１７－１３３に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤ１_３に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤ１_３に設定された輝度データは、赤色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、赤色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。
【６０６８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤ１_３の実行時間である１００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤにおいて２番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤ１_４（図１７－１３４）を参照してランプ制御を行う。
【６０６９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤ１_４によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である８００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮにおいて３番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤ１_５（図１７－１３５）を参照してランプ制御を行う。
【６０７０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤ１_５の実行時間である２００ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＭＵＭＵ_ＦＡＳＨＩＯＮ_ＲＥＤにおいて４番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_Ｍ

UMU_FASHION_RED1_4（図１７－１３４）を参照してランプ制御を行う。
【６０７１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_4によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１０３０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_REDにおいて５番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_6（図１７－１３６）を参照してランプ制御を行う。
【６０７２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_6の実行時間である１４０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_REDにおいて６番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_7（図１７－１３７）を参照してランプ制御を行う。
【６０７３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_7の実行時間である１３０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_REDにおいて７番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_4（図１７－１３４）を参照してランプ制御を行う。
【６０７４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_4によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である５３０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_REDにおいて８番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_8（図１７－１３８）を参照してランプ制御を行う。
【６０７５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_8の実行時間である１４０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_REDにおいて９番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_4（図１７－１３４）を参照してランプ制御を行う。
【６０７６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_4によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である３６０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_REDにおいて１０番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_9（図１７－１３９）を参照してランプ制御を行う。
【６０７７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_9によるランプ制御を行い、実行時間である１３７０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_REDにおいて１１番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_A（図１７－１４０）を参照してランプ制御を行う。
【６０７８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_REDが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_Aによるランプ制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_REDが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。
【６０７９】
尚、夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブル

が設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【６０８０】

夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、赤色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、夢夢ファッション演出＿導入ＣＵ＿赤文字の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されている輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【６０８１】

［輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用］

図１７－１４１は、拡張コマンド：Ｂ３４Ｂを受信した場合に用いられる輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１４２は、輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１４３～図１７－１４５は、輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【６０８２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ３４Ｂを受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ３４Ｂに基づいて夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の親テーブルを指定する。夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の親テーブルには、図１７－１４１に示すように、サイドランプ９ｂについて３９３０ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITEを参照するランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ３４Ｂを受信した場合に、パワフルの...演出＿結果＿ガセ・汎用の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITEを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。

【６０８３】

子テーブル：XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITEには、図１７－１４２に示すように、参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【６０８４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITEにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_1（図１７－１４３）を参照してランプ制御を行う。

【６０８５】

孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_1には、図１７－１４３に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_1に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_1に設定された輝度データは、白色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、白色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【６０８６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿１によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１８０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥにおいて２番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿２（図１７－１４４）を参照してランプ制御を行う。
【６０８７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿２によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である３４５０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥにおいて３番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿３（図１７－１４５）を参照してランプ制御を行う。
【６０８８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥが指定された後、３９３０ｍｓ経過するまで、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿３によるランプ制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥが指定された後、３９３０ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。
【６０８９】
尚、夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。
【６０９０】
夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、白色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、白色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されている輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。
【６０９１】
［輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆］
図１７－１４６は、拡張コマンド：Ｂ３４Ｆを受信した場合に用いられる輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１４７は、輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１４８～図１７－１５０は、輝度データテーブル：夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【６０９２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ３４Ｆを受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ３４Ｆに基づいて夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の親テーブルを指定する。夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の親テーブル

には、図１７－１４６に示すように、サイドランプ９ｂについて３９３０ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤを参照するランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ３４Ｆを受信した場合に、夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。

【６０９３】

子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤには、図１７－１４７に示すように、参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【６０９４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤにおいて最初に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤ１＿１（図１７－１４８）を参照してランプ制御を行う。

【６０９５】

孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤ１＿１には、図１７－１４８に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤ１＿１に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤ１＿１に設定された輝度データは、赤色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、赤色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【６０９６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿１によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１８０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤにおいて２番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿２（図１７－１４９）を参照してランプ制御を行う。

【６０９７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿２によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である３４５０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤにおいて３番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿３（図１７－１５０）を参照してランプ制御を行う。

【６０９８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤが指定された後、３９３０ｍｓ経過するまで、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＷＨＩＴＥ１＿３によるランプ制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＭＵＭＵ＿ＦＡＳＨＩＯＮ＿ＲＥＳＵＬＴ＿ＲＥＤが指定された後、３９３０ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。

【６０９９】

尚、夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【６１００】
夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、赤色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されている輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。
【６１０１】
［輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入］
図１７－１５１は、拡張コマンド：Ｂ３５２を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１５２は、輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１５３～図１７－１５６は、輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【６１０２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３がジャム料理演出＿導入画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ３５２を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ３５２に基づいてジャム料理演出＿導入の親テーブルを指定する。ジャム料理演出＿導入の親テーブルには、図１７－１５０に示すように、サイドランプ９ｂについて最大で６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_JAM_RYORIを参照するランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ３５２を受信した場合に、ジャム料理演出＿導入の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_JAM_RYORIを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。
【６１０３】
子テーブル：XD_J_LWU_1_JAM_RYORIには、図１７－１５２に示すように、参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。
【６１０４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAM_RYORIにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_JAM_RYORI1_1（図１７－１５３）を参照してランプ制御を行う。
【６１０５】
孫テーブル：XD___LWU_1_JAM_RYORI1_1には、図１７－１５３に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LWU_1_JAM_RYORI1_1に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LWU_1_JAM_RYORI1_1に設定された輝度データは、白色（消灯を含む）を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、白色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。
【６１０６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_JAM_RYORI1_1によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１７０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAM_RYORIにおいて２番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_JAM_RYORI1_2（図１７－１５４）を参照してランプ制御を行う。
【６１０７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_JAM_RYORI1_1によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１８０ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAM_RYORIにおいて３番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_JAM_RYORI1_3（図１７－１５５）を参照してランプ制御を行う。

【６１０８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ１＿３によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１１５０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩにおいて４番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ１＿４（図１７－１５６）を参照してランプ制御を行う。
【６１０９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ１＿４によるランプ制御を繰り返し行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。
【６１１０】
尚、ジャム料理演出＿導入の親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。
【６１１１】
ジャム料理演出＿導入の子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、白色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、白色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、ジャム料理演出＿導入の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されている輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。
【６１１２】
［輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入ＣＵ］
図１７－１５７は、拡張コマンド：Ｂ３５３を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１５８は、輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入ＣＵの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１５９は、輝度データテーブル：ジャム料理演出＿導入ＣＵの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【６１１３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３がジャム料理演出＿導入ＣＵ画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ３５３を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ３５３に基づいてジャム料理演出＿導入ＣＵの親テーブルを指定する。ジャム料理演出＿導入ＣＵの親テーブルには、図１７－１５７に示すように、サイドランプ９ｂについて最大で６０００００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＣＨＡＮＣＥＵＰを参照するランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ３５３を受信した場合に、ジャム料理演出＿導入ＣＵの親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＣＨＡＮＣＥＵＰを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。
【６１１４】
子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＣＨＡＮＣＥＵＰには、図１７－１５８に示すように、参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。
【６１１５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAM_RYORI_CHANCEUPにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_JAM_RYORI_CHANCEUP1_4（図１７－１５９）を参照してランプ制御を行う。

【６１１６】

孫テーブル：XD___LWU_1_JAM_RYORI_CHANCEUP1_4には、図１７－１５９に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LWU_1_JAM_RYORI_CHANCEUP1_4に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LWU_1_JAM_RYORI_CHANCEUP1_4に設定された輝度データは、赤色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、赤色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【６１１７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAM_RYORI_CHANCEUPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LWU_1_JAM_RYORI_CHANCEUP1_4によるランプ制御を繰り返し行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LWU_1_JAM_RYORI_CHANCEUPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。

【６１１８】

尚、ジャム料理演出＿導入ＣＵの親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【６１１９】

ジャム料理演出＿導入ＣＵの子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、赤色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、ジャム料理演出＿導入ＣＵの親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されている輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【６１２０】

［輝度データテーブル：ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用］

図１７－１６０は、拡張コマンド：Ｂ３５４を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１６１は、輝度データテーブル：ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１６２～図１７－１６６は、輝度データテーブル：ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【６１２１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３がジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ３５４を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ３５４に基づいてジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の親テーブルを指定する。ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の親テーブルには、図１７－１６０に示すように、サイドランプ９ｂについて３７００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_JAM_RYORI_WHITEを参照するランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ３５４を受信した場合に、ジャム料理演出＿成功＿ガ

セ・汎用の親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。

【６１２２】

子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥには、図１７－１６１に示すように、参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【６１２３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥにおいて最初に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥ１_１（図１７－１６２）を参照してランプ制御を行う。

【６１２４】

孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥ１_１には、図１７－１６２に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥ１_１に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥ１_１に設定された輝度データは、白色（消灯を含む）を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、白色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【６１２５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥ１_１によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１２０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥにおいて２番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥ１_２（図１７－１６３）を参照してランプ制御を行う。

【６１２６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥ１_２の実行時間である１８０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥにおいて３番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥ１_３（図１７－１６４）を参照してランプ制御を行う。

【６１２７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥ１_３の実行時間である１３０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥにおいて４番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥ１_４（図１７－１６５）を参照してランプ制御を行う。

【６１２８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥ１_４によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１８０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥにおいて５番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥ１_５（図１７－１６６）を参照してランプ制御を行う。

【６１２９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥが指定された後、３７００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥ１_５によるランプ制御を繰り返し行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＷＨＩＴＥが指定された後、３７００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。

【６１３０】

尚、ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定さ

れており（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【６１３１】

ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、白色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、白色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、ジャム料理演出＿成功＿ガセ・汎用の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されている輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【６１３２】

［輝度データテーブル：ジャム料理演出＿チャンス示唆］

図１７－１６７は、拡張コマンド：Ｂ３５８を受信した場合に用いられる輝度データテーブル：ジャム料理演出＿チャンス示唆の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１６８は、輝度データテーブル：ジャム料理演出＿チャンス示唆の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１７－１６９～図１７－１７３は、輝度データテーブル：ジャム料理演出＿チャンス示唆の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【６１３３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３がジャム料理演出＿チャンス示唆画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ３５８を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ３５８に基づいてジャム料理演出＿チャンス示唆の親テーブルを指定する。ジャム料理演出＿チャンス示唆の親テーブルには、図１７－１６７に示すように、サイドランプ９ｂについて３７００ｍｓにわたり子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＲＥＤを参照するランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ３５８を受信した場合に、ジャム料理演出＿チャンス示唆の親テーブルにより指定された子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＲＥＤを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。

【６１３４】

子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＲＥＤには、図１７－１６８に示すように、参照するサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【６１３５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＲＥＤにおいて最初に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＲＥＤ１_１（図１７－１６９）を参照してランプ制御を行う。

【６１３６】

孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＲＥＤ１_１には、図１７－１６９に示すように、参照するサイドランプ９ｂの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＲＥＤ１_１に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＲＥＤ１_１に設定された輝度データは、赤色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂは、白色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【６１３７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＲＥＤ１_１によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１２０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ_Ｊ_ＬＷＵ_１_ＪＡＭ_ＲＹＯＲＩ_ＲＥＤにおいて２番目に設定されている孫テーブル

：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ１＿２（図１７－１７０）を参照してランプ制御を行う。

【６１３８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ１＿２の実行時間である１８０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤにおいて３番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ１＿３（図１７－１７１）を参照してランプ制御を行う。

【６１３９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ１＿３の実行時間である１３０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤにおいて４番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ１＿４（図１７－１７２）を参照してランプ制御を行う。

【６１４０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ１＿４によるランプ制御を繰り返し行い、実行時間である１８０ｍｓ計時すると、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤにおいて５番目に設定されている孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ１＿５（図１７－１７３）を参照してランプ制御を行う。

【６１４１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤが指定された後、３７００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤ１＿５によるランプ制御を繰り返し行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：ＸＤ＿Ｊ＿ＬＷＵ＿１＿ＪＡＭ＿ＲＹＯＲＩ＿ＲＥＤが指定された後、３７００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づく輝度データテーブルに基づくランプ制御を行う。

【６１４２】

尚、ジャム料理演出＿チャンス示唆の親テーブルには、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており（図示略）、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており（図示略）、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており（図示略）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【６１４３】

ジャム料理演出＿チャンス示唆の子テーブルがメインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、赤色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。尚、ジャム料理演出＿チャンス示唆の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されている輝度データテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【６１４４】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【６１４５】

例えば、前記実施の形態におけるパチンコ遊技機１では、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて未だ開始されていない可変表示に対応する保留記憶表示や、アクティブ表示エリア５Ｆにおいて実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示する形態を例示したが、本

発明はこれに限定されるものではなく、これら保留記憶表示やアクティブ表示は、静止画像ではなく表示位置において周期的に表示態様が変化する滞在アニメーション画像として表示してもよい。特に、このように保留記憶表示やアクティブ表示を周期的に表示態様が変化する滞在アニメーション画像として表示する場合は、図１７－１７４に示すように、可変表示開始にもとづく保留記憶表示やアクティブ表示のシフト表示（シフトアニメーション）の表示終了後、これら保留記憶表示やアクティブ表示の滞在アニメーション画像の１周期目の期間中にリーチ前演出を実行可能としてもよい。

【６１４６】

また、前記実施の形態におけるパチンコ遊技機１では、第１演出モード～第３演出モードを設け、各演出モードにおいて実行可能リーチ前演出の一部を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図１７－１７５に示すように、第１演出モードではスピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭとして楽曲Ａ、第２演出モードではスピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭとして楽曲Ｂ、第３演出モードではスピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭとして楽曲Ｃをそれぞれ出力してもよい。このように各演出モードにおいて表示される背景画像とスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されるＢＧＭ（楽曲）とを異ならせることで、遊技者にいずれの演出モードに制御されているかを容易に認識させることができる。

【６１４７】

更に、図１７－１７５に示すように、各演出モードにおいて出力されるＢＧＭ（楽曲）については、リーチ前演出の演出音よりも音量を小さくすることによって、リーチ前演出の演出音が各演出モードにおいて出力されるＢＧＭ（楽曲）に妨げられることなく遊技者に認識されやすくしてもよい。

【６１４８】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【６１４９】

また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や普通入賞口１０に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出されるようになる大当り遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態を有利状態としてもよい。

【６１５０】

また、本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【６１５１】

（各特徴の関連性）

ここまで、本遊技機が備える各特徴についての説明をした。本遊技機は、商品性を高めた遊技機を提供するといった課題を解決するために各特徴を備える。これらの特徴を備えることで、個々の効果を奏することはもちろんのこと、複数の特徴を備えることで、個々の効果による相乗効果を奏し、結果としてより商品性を高めることができる。また、以下に、複数の特徴による関連性をより詳細に記載する。

【６１５２】

（特徴Ａと特徴Ｊの関係）

特徴Ａは、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｊは、可変表示中に実行される演出について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ａおよび特徴Ｊの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【６１５３】
（特徴Ａと特徴Ｊの関係）
（具体的な説明）
特徴Ａおよび特徴Ｊの双方の特徴を備える遊技機としては、遊技を行い、可変表示中に実行される演出については、特徴Ｊのような演出が実行され、その後、大当りになることに起因して発生するファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方等は、特徴Ａにおける制御や見せ方により、一連の流れを見せるものとなる。
具体的には、図８－８～図８－７４に示されるファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間における制御や見せ方を用いるようにする。可変表示中の演出については、図１７－５３～図１７－８２のような演出を用いるようにする。
（効果）特徴Ａおよび特徴Ｊの双方の特徴を備えることで、ファンファーレ期間、大当りラウンド中、エンディング期間において、好適な報知を行うとともに、可変表示中の演出設計により、興趣を好適に高め、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【６１５４】
（特徴Ｂと特徴Ｊの関係）
特徴Ｂは、表示する文字やキャラクタ等のオブジェクトを強調するエフェクトについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｊは、可変表示中に実行される演出について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｂおよび特徴Ｊの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【６１５５】
（特徴Ｂと特徴Ｊの関係）
（具体的な説明）
特徴Ｂおよび特徴Ｊの双方の特徴を備える遊技機としては、可変表示中に実行される演出については、特徴Ｊのような演出が実行され、さらに、特徴Ｂのようなエフェクトが用いられる。
具体的には、図９－１０５～図９－１０８、図９－４２～図９－６８に示される種々のエフェクトを行う。可変表示中の演出については、図１７－５３～図１７－８２のような演出を用いるようにする。
（効果）特徴Ｂおよび特徴Ｊの双方の特徴を備えることで、変動中に種々のエフェクトを用いて好適に表現することで、変動中における興趣を高めるとともに、可変表示中の演出設計により、興趣を好適に高め、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【６１５６】
（特徴Ｆと特徴Ｊの関係）
特徴Ｆは、ドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しない位置に備えていることについて、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｊは、可変表示中に実行される演出について、鑑みられた技術的思想の創作である。
特徴Ｆおよび特徴Ｊの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【６１５７】
（特徴Ｆと特徴Ｊの関係）
（具体的な説明）
大当たり中に玉切れエラー報知、満タンエラーなどのエラーが発生して、エラー解消のためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する必要があるが、ドア枠、内枠のいずれかを開閉して想定よりも垂れ下がったとしても、部品同士が接触しない特徴Ｆを備えるとともに、

可変表示中に実行される演出については、特徴Ｊのような演出が実行される。
　具体的には、大当たり中に例えば球が詰まることによってエラーとして満タンエラーが発生した場合、エラー解消のために球詰まりを解消するためにドア枠、内枠のいずれかを開閉する場合には、図１３－２２～図１３－６９のようにドア枠、内枠のいずれかを開閉したときに想定よりも垂れ下がったとしても部品同士が接触しないとともに、可変表示中の演出については、図１７－５３～図１７－８２のような演出を用いるようにする。
　（効果）特徴Ｆおよび特徴Ｉの双方の特徴を備えることで、遊技機の劣化を防ぎつつ、遊技店員が作業をスムーズに行うことが出来るとともに、可変表示中の演出設計により、興趣を好適に高め、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【６１５８】
（特徴Ｇと特徴Ｊの関係）
　特徴Ｇは、歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力と歌唱を伴うボーカル楽曲の出力について、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｊは、可変表示中に実行される演出について、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｇおよび特徴Ｊの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【６１５９】
（特徴Ｇと特徴Ｊの関係）
（具体的な説明）
　特徴Ｇおよび特徴Ｊの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、可変表示中に実行される演出については、特徴Ｊのような演出が実行され、かつ歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力に関する制御を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音の出力やインストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる演出を行い、インストゥルメンタル楽曲と、ボーカル楽曲と、上記異なる音、上記異なる演出との関係性に特徴をもった特徴Ｇを備える。
　具体的には、可変表示中に、図１７－５３～図１７－８２のような演出を用い、図１４－３５～図１４－１３０に示されるように歌唱を伴わないインストゥルメンタル楽曲の出力や歌唱を伴うボーカル楽曲の出力を行うとともに、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲と、インストゥルメンタル楽曲やボーカル楽曲とは異なる音や演出を、図１４－３５～図１４－１３０に示されるような関係性となるように制御する。
　（効果）特徴Ｇおよび特徴Ｊの双方の特徴を備えることで、変動中の楽曲の出力制御による興趣を向上させることができるとともに、可変表示中の演出設計により、興趣を好適に高め、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。
【６１６０】
（特徴Ｈと特徴Ｊとの関係）
　特徴Ｈは、コンプリート機能について、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｊは、可変表示中に実行される演出について、鑑みられた技術的思想の創作である。
　特徴Ｈおよび特徴Ｊの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。
【６１６１】
（特徴Ｈと特徴Ｊとの関係）
（具体的な説明）
　特徴Ｈおよび特徴Ｊの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、可変表示中に実行される演出については、特徴Ｊのような演出が実行され、コンプリート機能に関連する制御を行う場合には、特徴Ｈにおけるコンプリート機能に関連する制御や見せ方を行う。
　具体的には、可変表示中に、図１７－５３～図１７－８２のような演出を用い、例えば大当たり中以外や大当たり中にコンプリート機能に関連する制御を行う場合には、図１５－１３４～図１５－２６８に示される制御や見せ方を用いるようにする。
　（効果）特徴Ｈおよび特徴Ｊの双方の特徴を備えることで、可変表示中の演出設計によ

り、興趣を好適に高め、コンプリート機能に関連する報知に関して好適な報知を行うことで、遊技者に不満を抱かせないようにすることができるとともに、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【６１６２】

（特徴Ｉと特徴Ｊとの関係）

特徴Ｉは、基板の回路構成について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｊは、可変表示中に実行される演出について、鑑みられた技術的思想の創作である。

特徴Ｉおよび特徴Ｊの双方の特徴を持つ遊技機も想定される。以下にその例を示す。

【６１６３】

（特徴Ｉと特徴Ｊとの関係）

（具体的な説明）

特徴Ｉおよび特徴Ｊの双方の特徴を備える遊技機における遊技としては、可変表示中に実行される演出については、特徴Ｊのような演出が実行され、さらに、特徴Ｉのような回路構成の基板を備えている。

具体的には、可変表示中に、図１７－５３～図１７－８２のような演出を用い、基板の回路構成については、図１６－８～図１６－２９のような回路構成となっている。

（効果）特徴Ｉおよび特徴Ｊの双方の特徴を備えることで、可変表示中の演出設計により、興趣を好適に高め、適切な回路構成の基板を遊技機が備えることにより、結果として、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【６１６４】

遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【６１６５】

遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非ＡＴ状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（ＡＴ）、特別状態はアシストタイム（ＡＴ）等が該当する。

【６１６６】

本遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンであってもよい。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

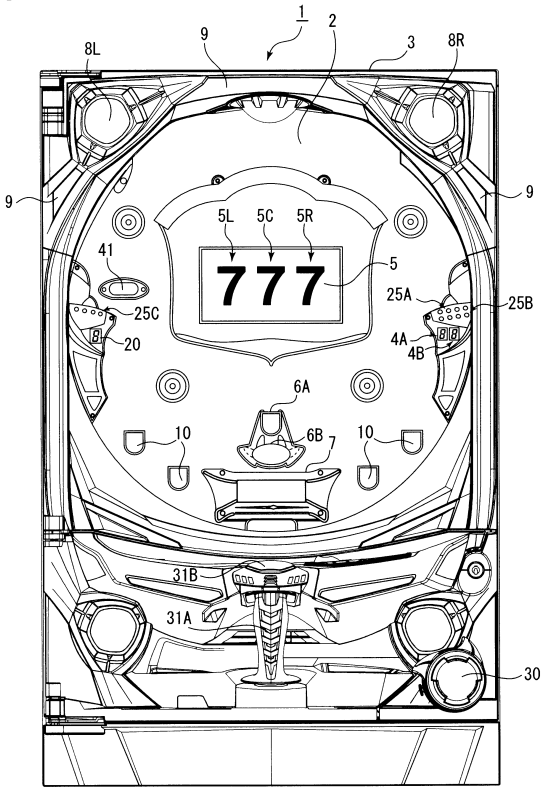
【６１６７】

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

【図面】

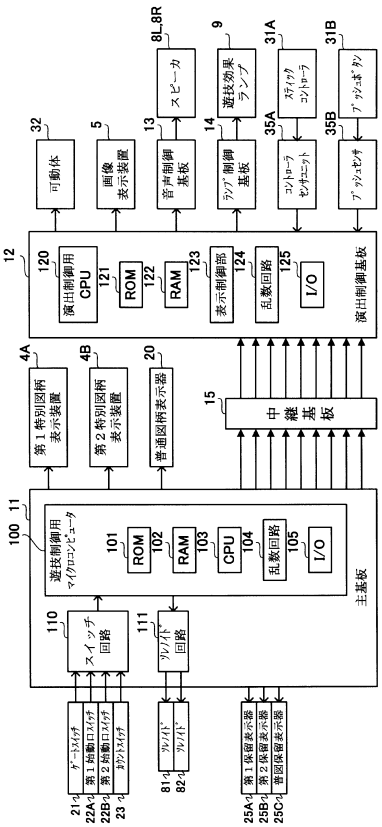
【図１】

【図1】



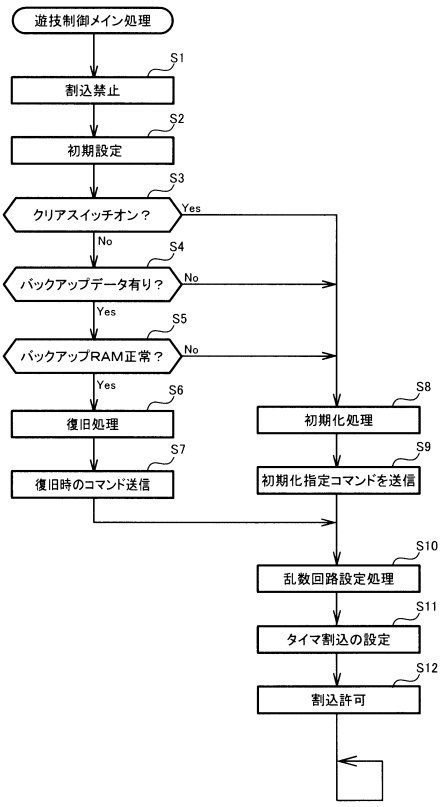
【図２】

【図2】



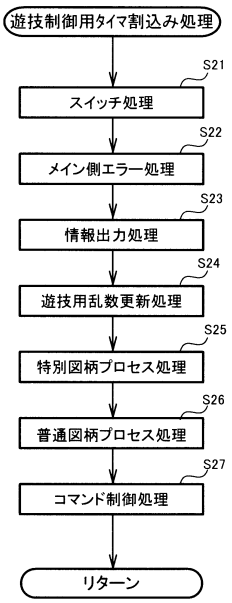
【図３】

【図3】



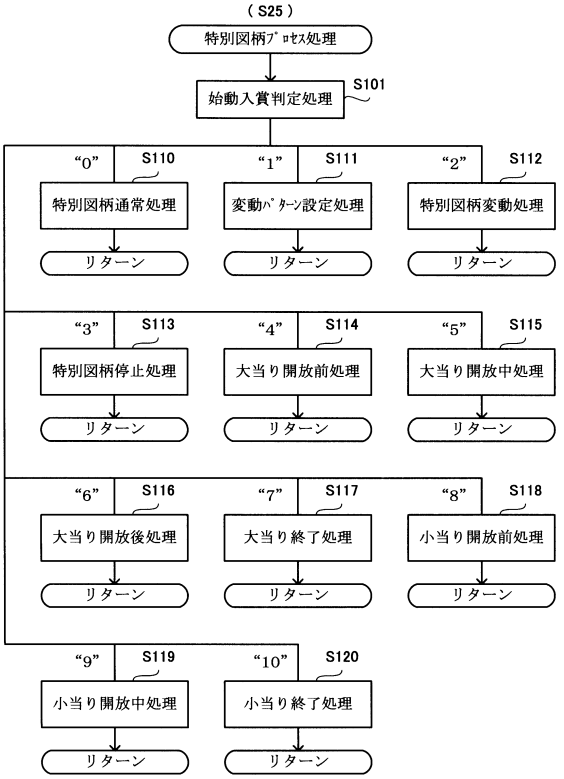
【図４】

【図4】



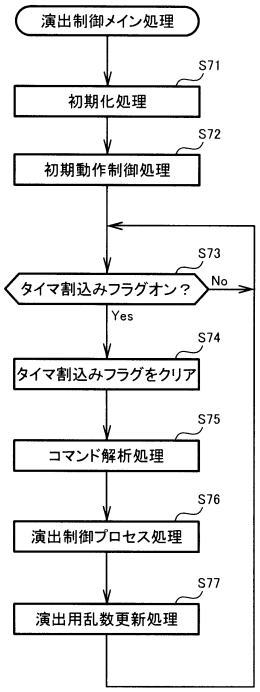
【図５】

【図5】



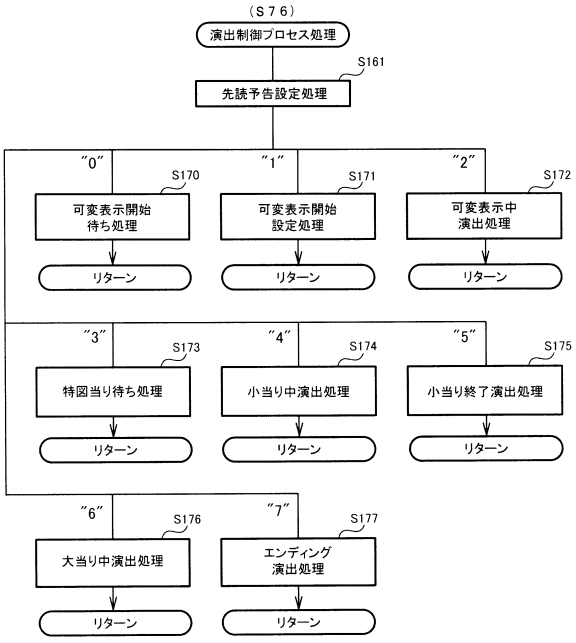
【図６】

【図6】



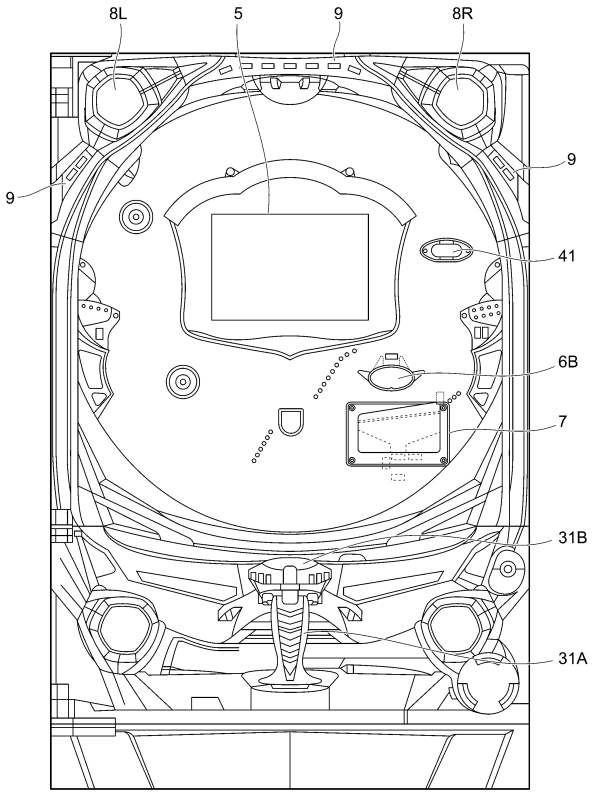
【図７】

【図7】



【図８－１】

【図8－1】



【図８－２】

【図8－2】

数乱	囲範	途用	算加
MR1	0～65535	特図表示結果判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR2	0～299	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR3	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算
MR4	3～23	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
MR5	3～23	MR4初期値決定用	0.002秒毎および割込処理 余り時間に1ずつ加算

【図８－３】

【図8－3】

(A)表示結果判定テーブル

(A1)　[第1特別図柄用]表示結果判定テーブル

遊技状態	判定結果 (表示結果)	MR1
低確状態	大当り	1020～1224
	はずれ	上記数値以外
高確状態	大当り	1020～1680
	はずれ	上記数値以外

(A2)　[第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

遊技状態	判定結果 (表示結果)	MR1
低確状態	大当り	1020～1224
	はずれ	上記数値以外
高確状態	大当り	1020～1680
	はずれ	上記数値以外

(B)大当り種別判定テーブル

(B1)　[第1特別図柄用]大当り種別判定テーブル

判定結果 (大当り種別)	MR2
大当りA (3R通常大当り)	0～149
大当りB (10R確変大当り)	150～299

(B2)　[第2特別図柄用]表示結果判定テーブル

判定結果 (大当り種別)	MR2
大当りC (10R確変大当り)	0～299

【図８－４】

【図8－4】

(1)[第1特別図柄用]大当り種別詳細情報テーブル

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目以降 開放対象	確変制御　※1	時短制御	ラウンド数 (付与賞球数)
大当りA (3R通常大当り)	大入賞口 (ソフタ:ショート開放)	大入賞口 (ソフタ:閉鎖)	154回 (154回以内の大当りまで)	100回	3 (450玉)
大当りB (10R確変大当り)	大入賞口 (ソフタ:ロング開放)	大入賞口 (ソフタ:閉鎖)	154回 (154回以内の大当りまで)	154回	10 (1500玉)

※1　1ラウンド目でのV入賞が条件

(2)[第2特別図柄用]大当り種別詳細情報テーブル

大当り種別	1ラウンド目 開放対象	2ラウンド目以降 開放対象	確変制御　※1	時短制御	ラウンド数 (付与賞球数)
大当りC (10R確変大当り)	大入賞口 (ソフタ:ロング開放)	大入賞口 (ソフタ:閉鎖)	154回 (154回以内の大当りまで)	154回	10 (1500玉)

※1　1ラウンド目でのV入賞が条件

【図８－５】

【図8－5】[通常状態(通常モード)用]変動パターン判定テーブル

(1)[はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
非リーチはずれ	5000	1～950
ノーマルリーチAはずれ	30000	951～990
SPリーチAはずれ	90000	991～997

(2)[大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
ノーマルリーチA大当り	35000	1～100
SPリーチA大当り	100000	101～997

【図８－６】

【図８－６】[時短状態(右打ちモード：時短モード)用]変動パターン判定テーブル

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速Bはずれ	3000	1～950
ノーマルリーチBはずれ	20000	951～990
SPリーチBはずれ	60000	991～997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速B大当り	5000	1～50
ノーマルリーチB大当り	22000	51～150
SPリーチB大当り	62000	151～997

【図８－７】

【図８－７】

(A) [ST状態(右打ちモード：STモード)＜1～153回転目＞用]変動パターン判定テーブル

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速Cはずれ	2000	1～970
ノーマルリーチCはずれ	15000	971～993
SPリーチCはずれ	45000	994～997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速C大当り	4000	1～300
ノーマルリーチC大当り	17000	301～600
SPリーチC大当り	47000	601～997

(B) [ST状態(右打ちモード：STモード)＜154回転目＞用]変動パターン判定テーブル

(1) [はずれ用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速Cはずれ リザルト表示	6000	1～997

(2) [大当り用]変動パターン判定テーブル

変動パターン	変動表示時間 (ms)	MR3
高速C大当り	4000	1～300
ノーマルリーチC大当り	17000	301～600
SPリーチC大当り	47000	601～997

【図８－８】

【図８－８】

(A)操作方法指示演出一覧テーブル

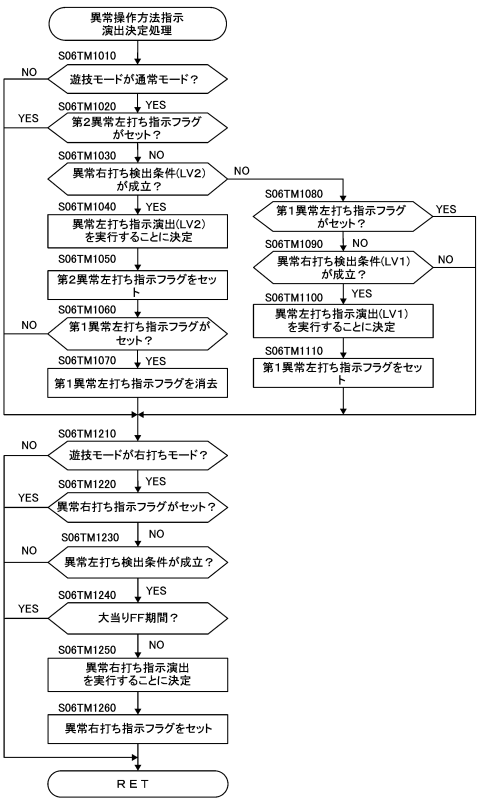
出演示指法方作操		実行タイミング	演出装置		演出内容例	演出実行期間
第1操作方法指示演出	通常操作方法指示	大当り開始時	画像表示装置5	スピーカ8L,8R	第1指示画像 第1指示音声「右打ちだ」	3000ms
第2操作方法指示演出		時短制御開始時	画像表示装置5	スピーカ8L,8R	第2指示画像 第2指示音声「右打ちだ」	3000ms
第3操作方法指示演出		時短制御終了時	画像表示装置5	スピーカ8L,8R	第3指示画像 第3指示音声「左打ちだ」	5000ms
第4操作方法指示演出	異常操作方法指示	右打ちモード中 異常左打ち検出時	画像表示装置5	スピーカ8L,8R	第4指示画像 第4指示音声「右打ちだ」	5000ms
第5操作方法指示演出		通常モード中 異常右打ち検出時	画像表示装置5	スピーカ8L,8R	第5指示画像 第5指示音声「左打ちだ」	5000ms (LV1ジョート) 10000ms (LV2ロング)

(B)エラー報知演出一覧テーブル

エラー報知演出		実行タイミング	演出装置		演出内容例	演出実行期間
第1エラー報知演出	エラー報知	玉切れエラー検出時	画像表示装置5	遊技効果ランプ9	第1エラー画像 赤色点滅	エラー解消まで
第2エラー報知演出		満タンエラー検出時	画像表示装置5	遊技効果ランプ9	第2エラー画像 赤色点滅	エラー解消まで
第3エラー報知演出		扉開放エラー検出時	画像表示装置5	遊技効果ランプ9	第3エラー画像 赤色点滅	エラー解消まで
第4エラー報知演出		磁気エラー検出時	画像表示装置5	遊技効果ランプ9	第4エラー画像 赤色点滅	エラー解消まで

【図８－９】

【図８－９】



【図８－１０】

【図8－10】

(A) 異常操作方法指示に関連する条件テーブル

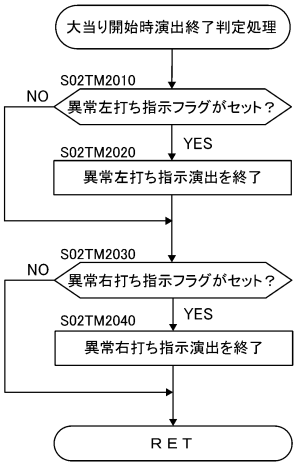
異常操作方法指示演出		条件
異常操作方法指示	異常右打ち指示	異常左打ち検出条件 ・右打ちモードで第1始動口スイッチからの信号を検出
	異常左打ち指示	異常右打ち検出条件（LV1：ショート） ・通常モードでゲートスイッチからの信号を連続して5回検出 異常右打ち検出条件（LV2：ロング） ・通常モードでゲートスイッチからの信号を連続して6回以上検出 または ・通常モードで第2始動口スイッチからの信号を検出

(B) エラー報知に関連する条件テーブル

エラー報知	条件	条件成立時にセットされるフラグ
第1エラー報知 （玉切れエラー報知）	第1エラー検出条件 ・玉切れエラー検出	第1エラー指定フラグ
第2エラー報知 （満タンエラー報知）	第2エラー検出条件 ・満タンエラー検出	第2エラー指定フラグ
第3エラー報知 （扉開放エラー報知）	第3エラー検出条件 ・扉開放エラー検出	第3エラー指定フラグ
第4エラー報知 （磁気エラー報知）	第4エラー検出条件 ・磁気エラー検出	第4エラー指定フラグ

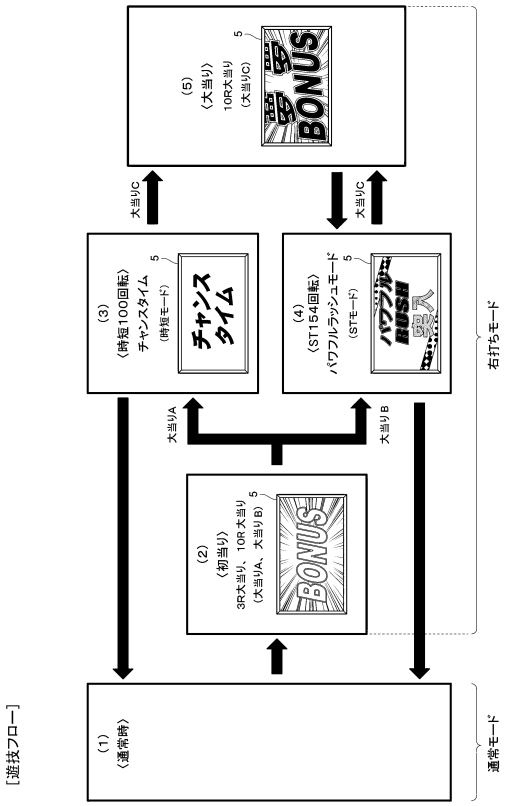
【図８－１１】

【図8－11】



【図８－１２】

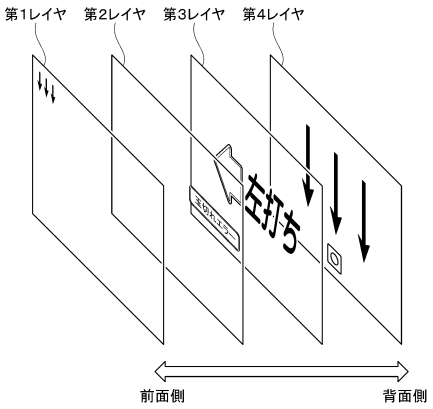
【図8－12】



【図８－１３】

【図8－13】

(A)

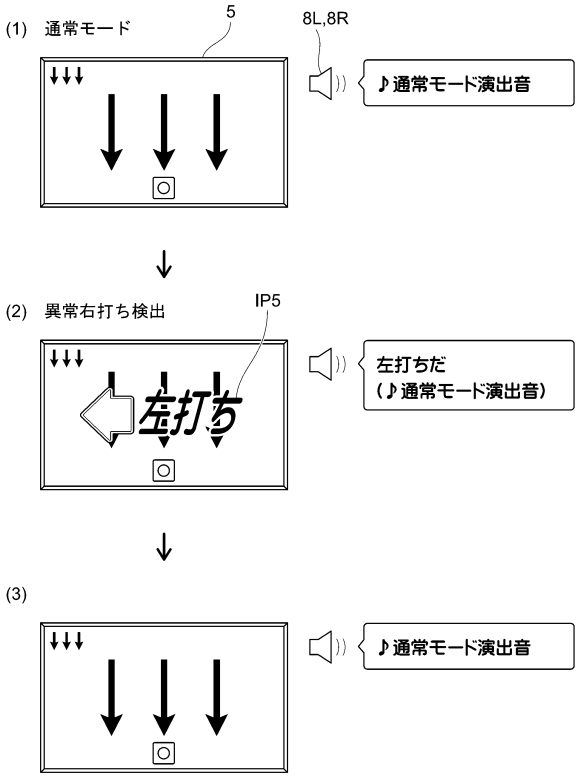


(B) 画像表示装置における各種画像のレイヤ構造

レイヤ名称	演出、報知、指示に係る画像例	表示優先度
第1レイヤ	小図柄等	高 （前面側）
第2レイヤ	エラー報知等	
第3レイヤ	指示画像、システム右打ち等	
第4レイヤ	飾り図柄、背景画像、キャラクタ、 保留表示、アクティブ表示等	低 （背面側）

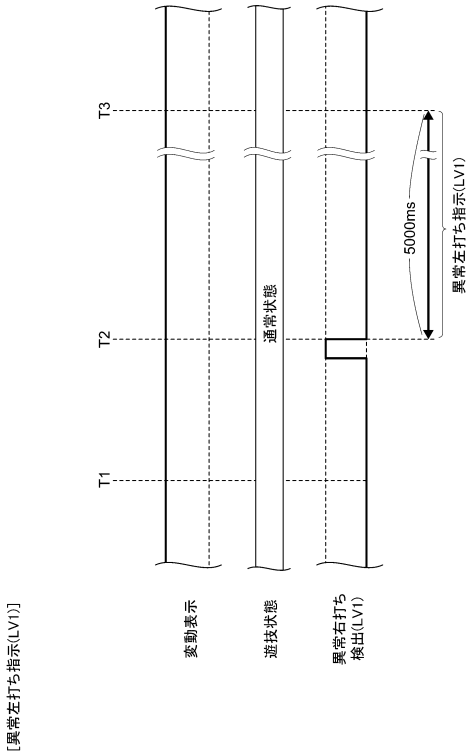
【図８－１４】

【図8－14】[通常モード:異常左打ち指示]



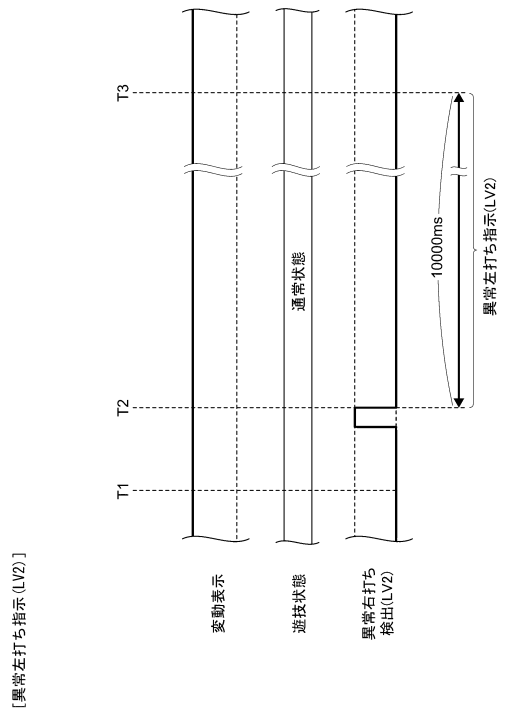
【図８－１５】

【図8－15】



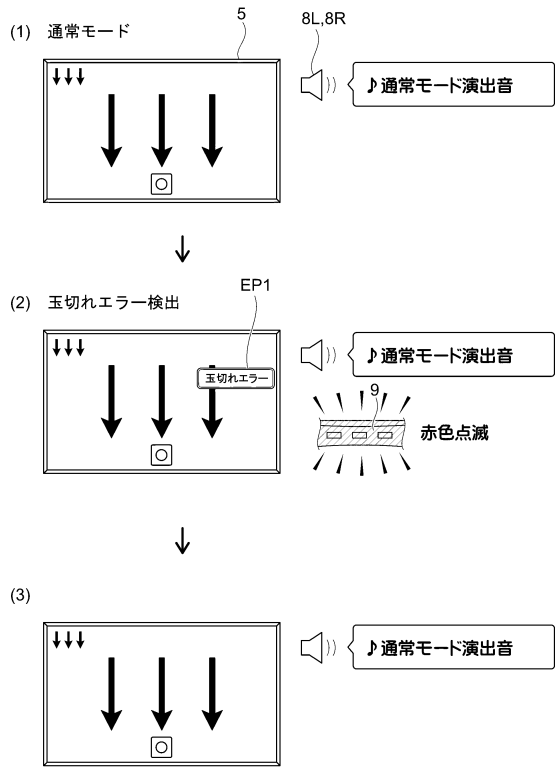
【図８－１６】

【図8－16】



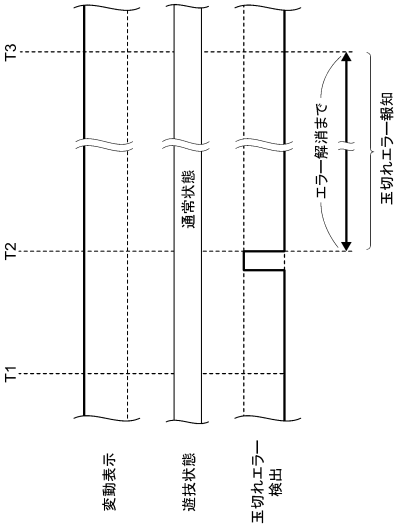
【図８－１７】

【図8－17】[通常モード:エラー報知]



【図８－１８】

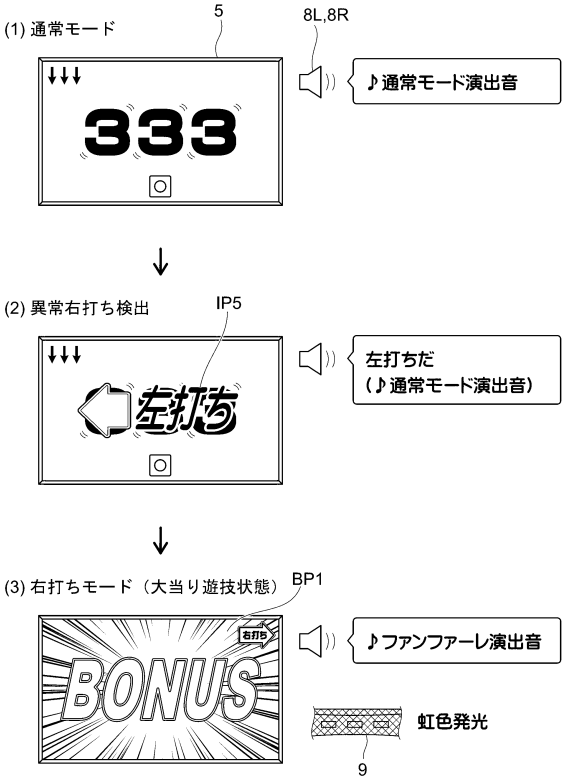
【図8－18】



［エラー報知］

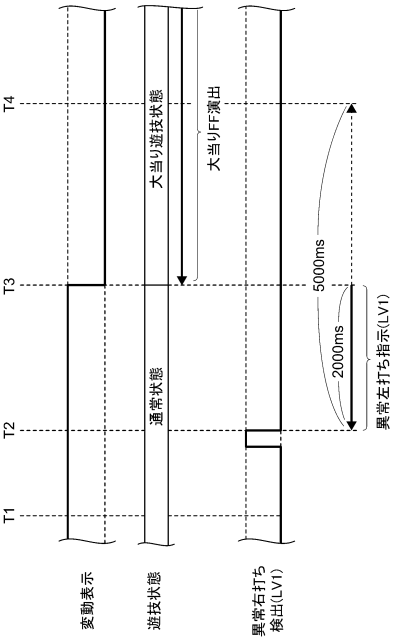
【図８－１９】

【図8－19】［通常モード：異常左打ち指示 → 右打ちモード：大当りFF演出］



【図８－２０】

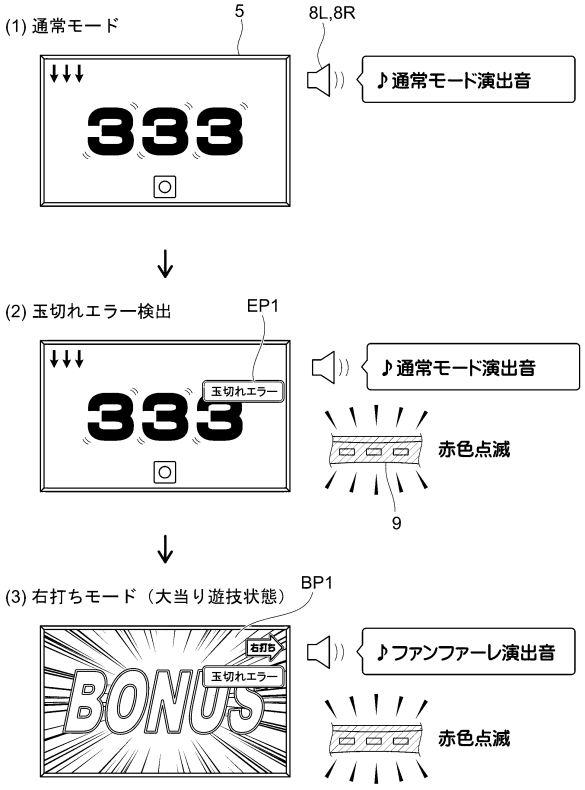
【図8－20】



［異常左打ち指示中の大当りFF演出］

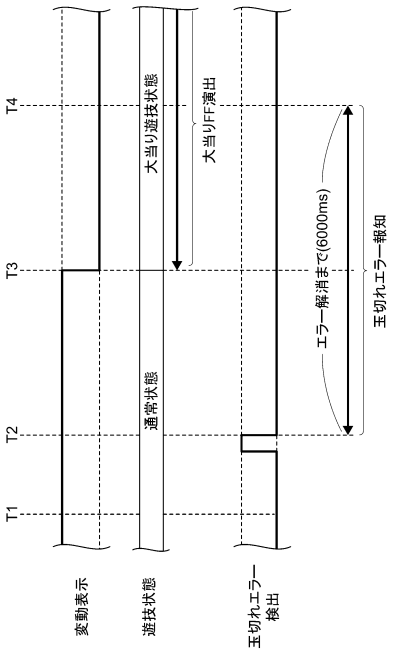
【図８－２１】

【図8－21】［通常モード：エラー報知 → 右打ちモード：大当りFF演出］



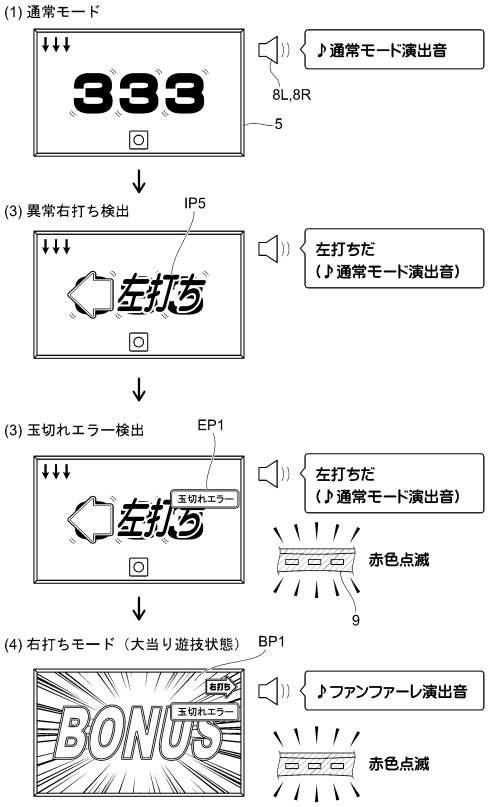
【図８－２２】

【図8－22】



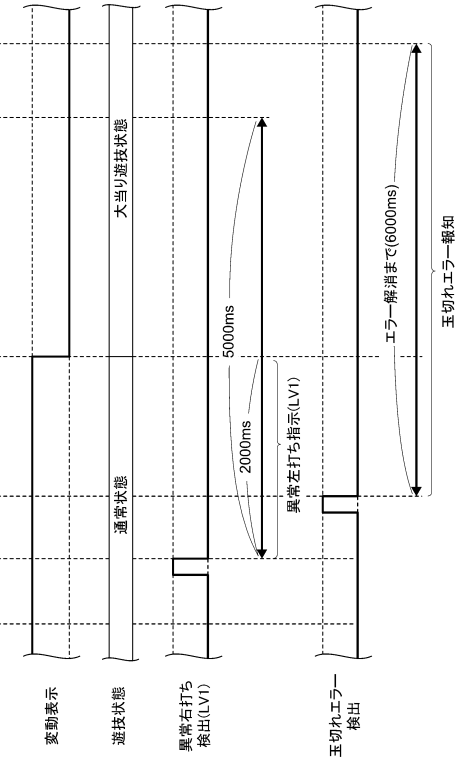
【図８－２３】

【図8－23】[通常モード：異常左打ち指示、エラー報知 → 右打ちモード：大当りFF演出]



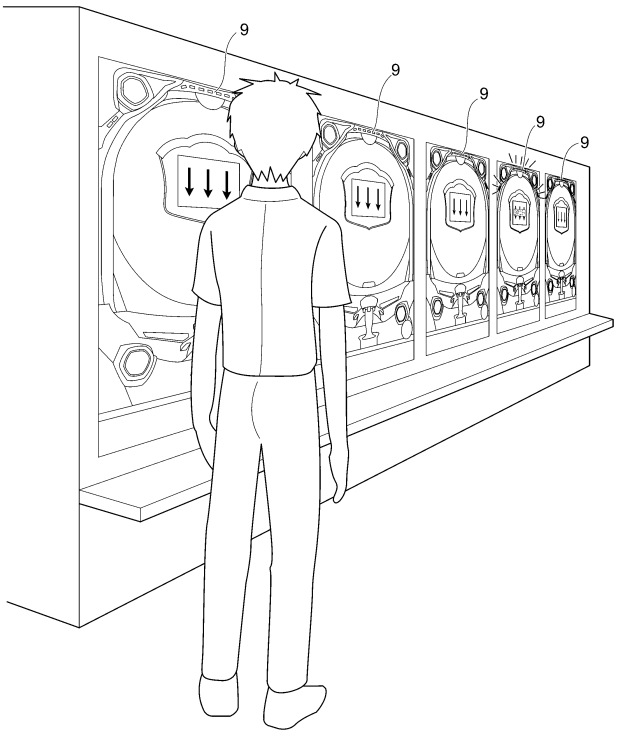
【図８－２４】

【図8－24】



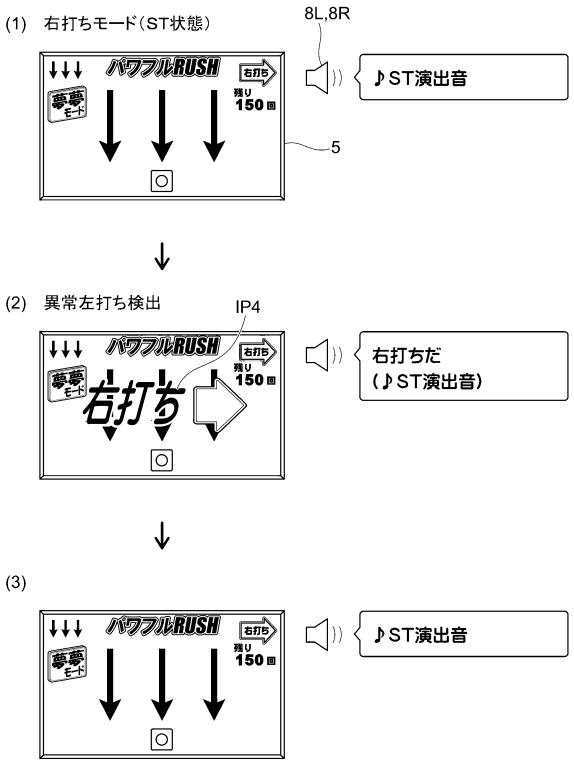
【図８－２５】

【図8－25】



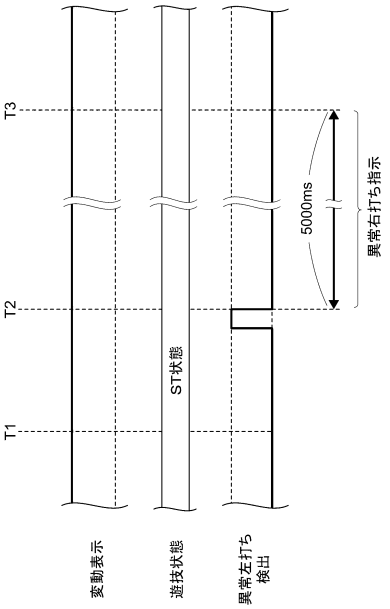
【図８－２６】

【図8－26】[右打ちモード：異常右打ち指示]



【図８－２７】

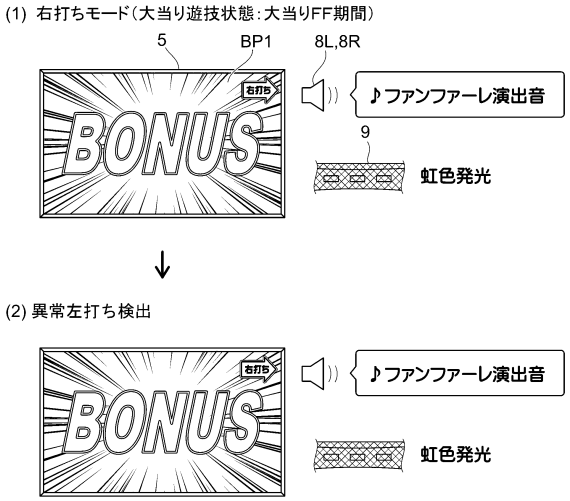
【図8－27】



[右打ちモード：異常右打ち指示]

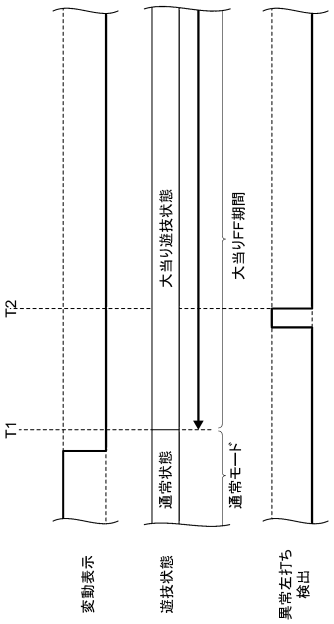
【図８－２８】

【図8－28】[大当りFF期間に異常左打ち検出]



【図８－２９】

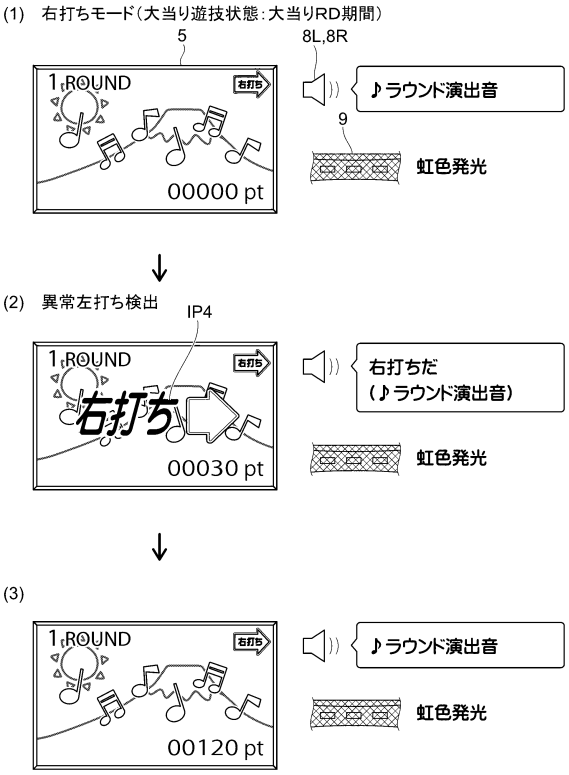
【図8－29】



[大当りFF期間に異常左打ち検出]

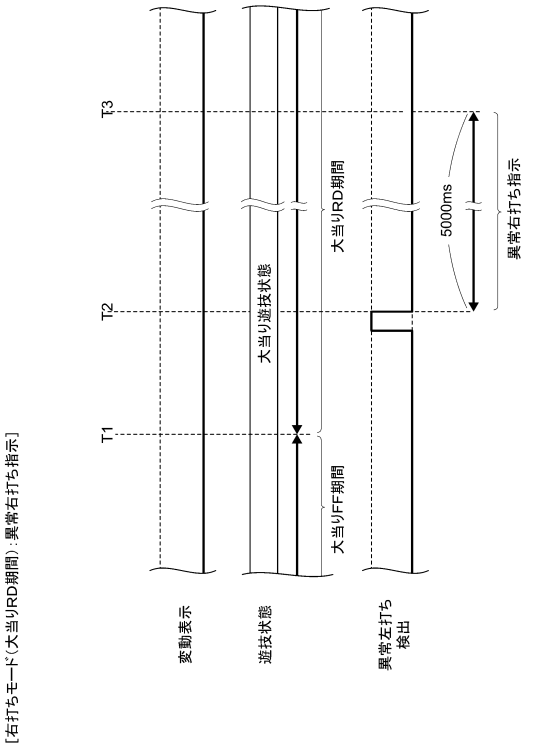
【図８－３０】

【図8－30】[右打ちモード（大当りRD期間）：異常右打ち指示]



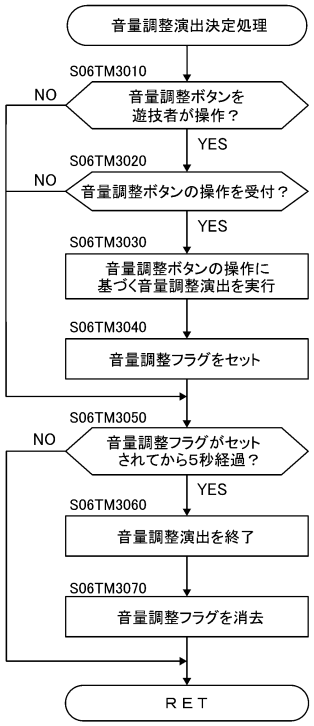
【図８－３１】

【図8－31】



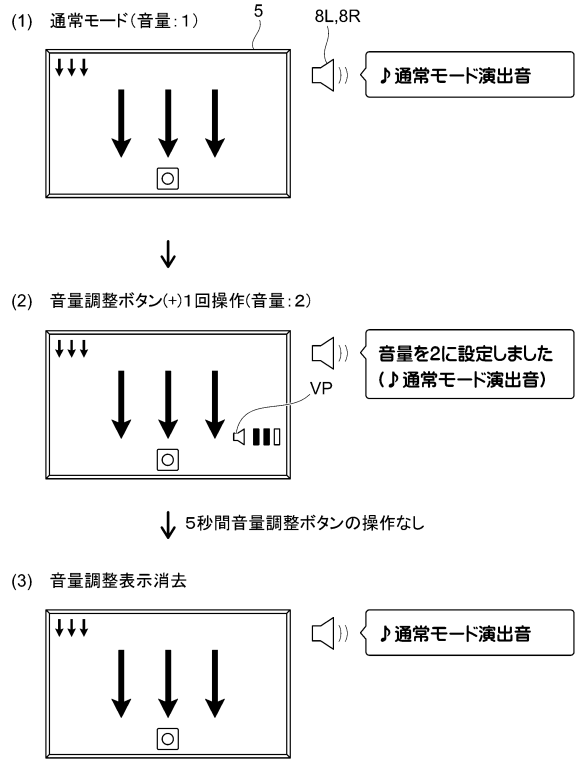
【図８－３２】

【図8－32】



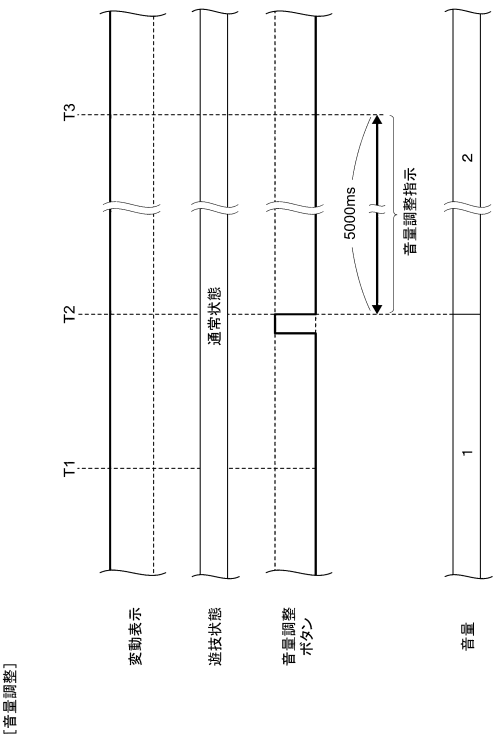
【図８－３３】

【図8－33】[音量調整]



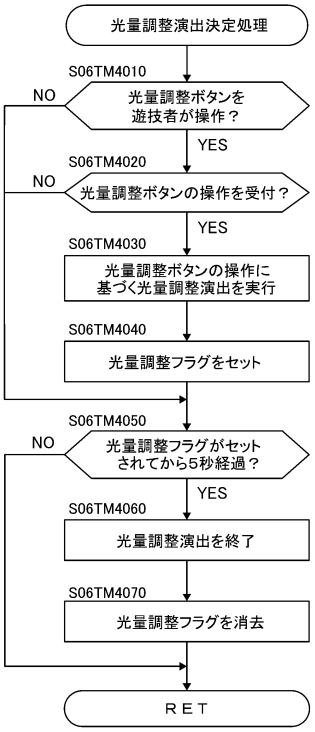
【図８－３４】

【図8－34】



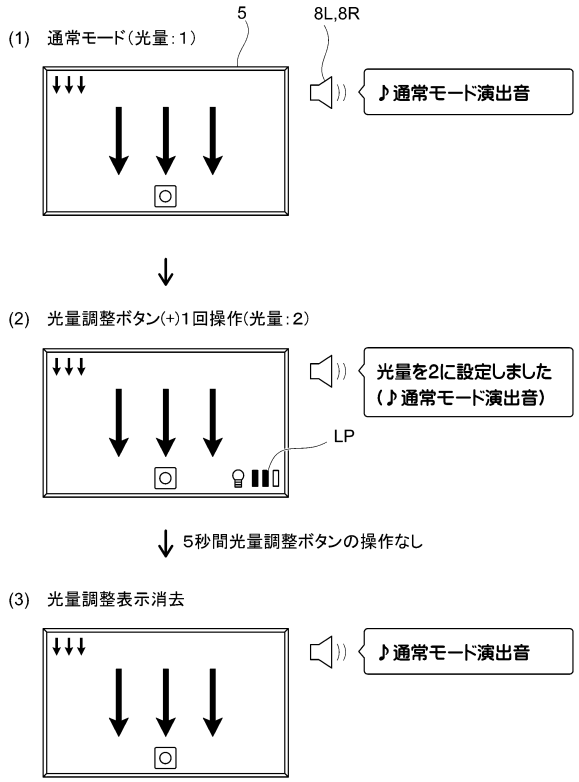
【図８－３５】

【図8－35】



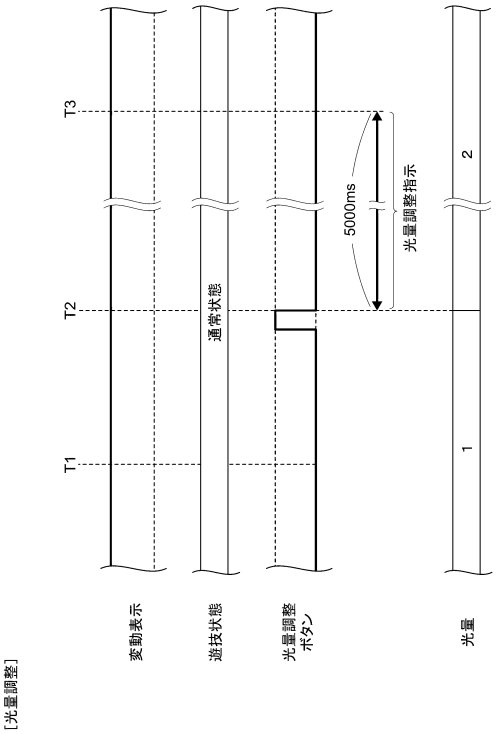
【図８－３６】

【図8－36】[光量調整]



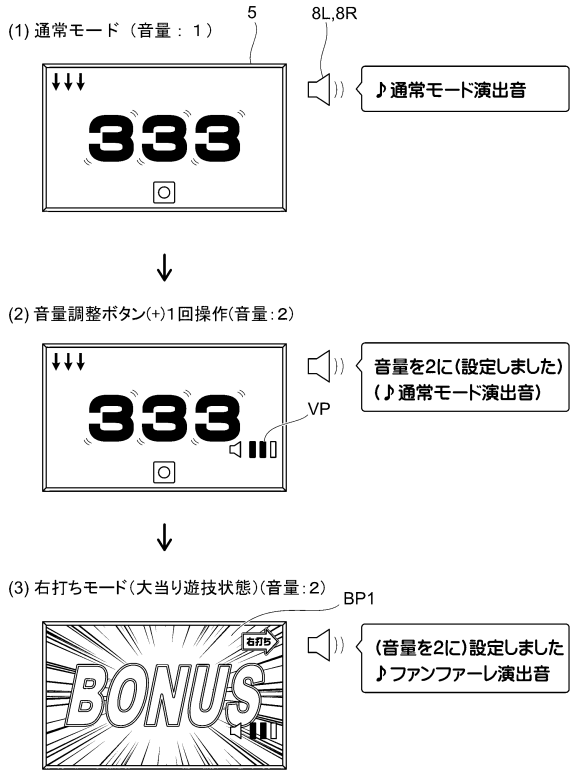
【図８－３７】

【図8－37】



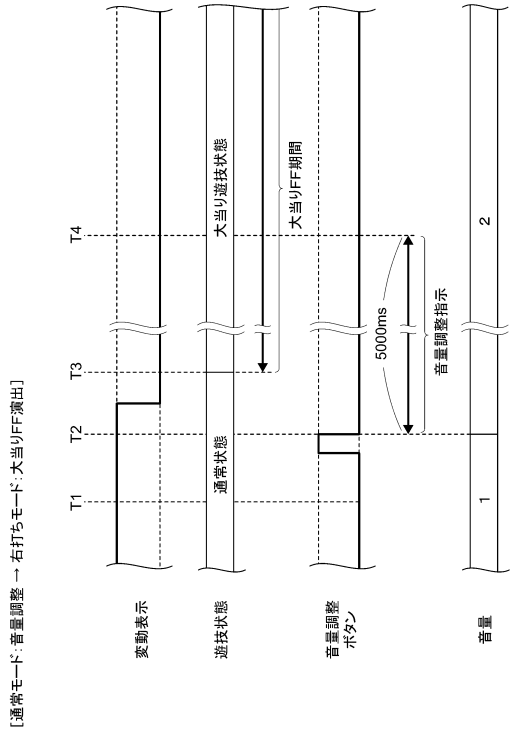
【図８－３８】

【図8－38】[通常モード：音量調整→右打ちモード：大当りFF演出]



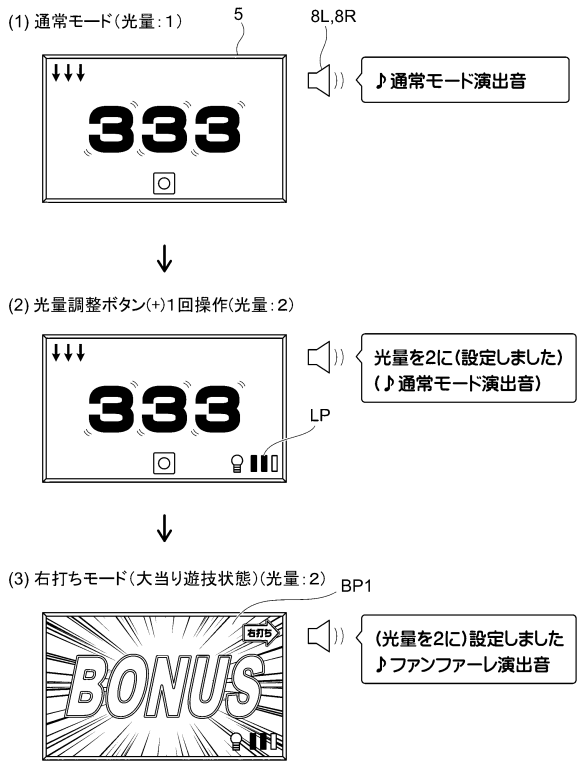
【図８－３９】

【図8－39】



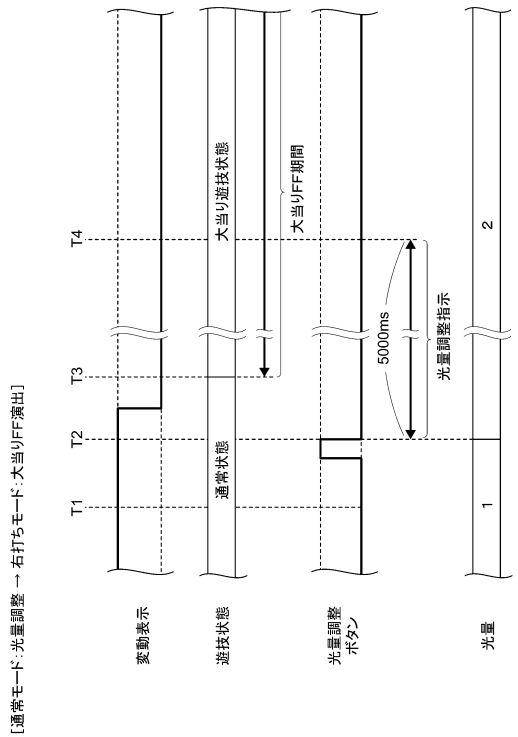
【図８－４０】

【図8－40】[通常モード：光量調整→右打ちモード：大当りFF演出]



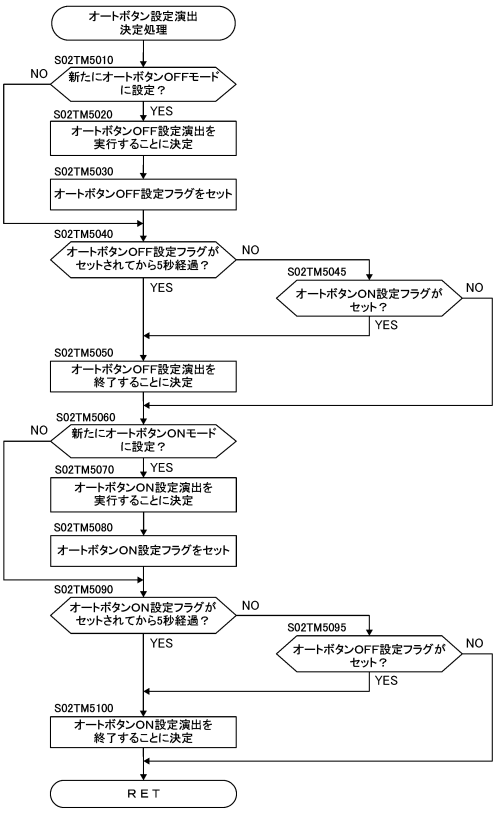
【図８－４１】

【図8－41】



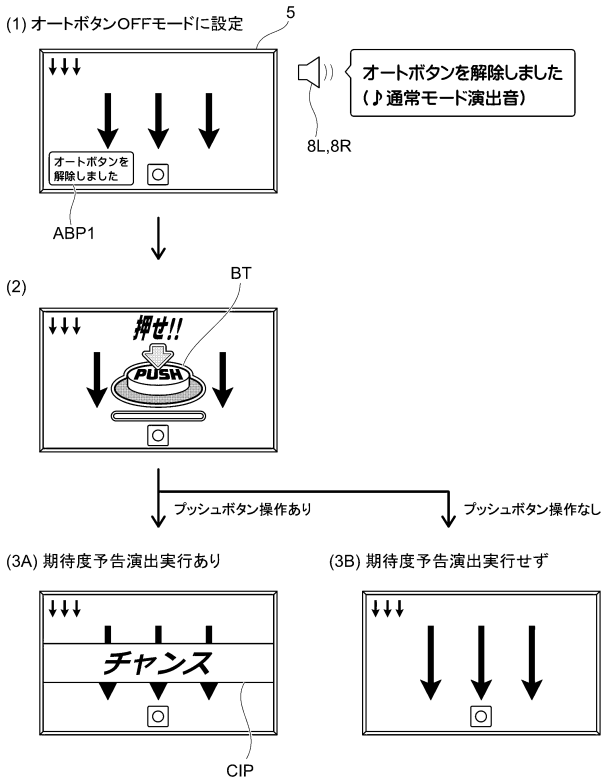
【図８－４２】

【図8－42】



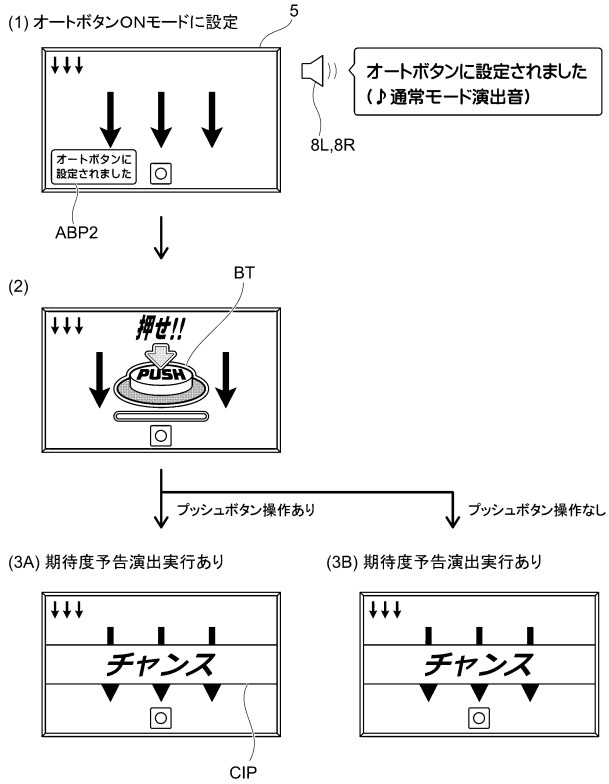
【図８－４３】

【図8－43】[オートボタンOFFモード]



【図８－４４】

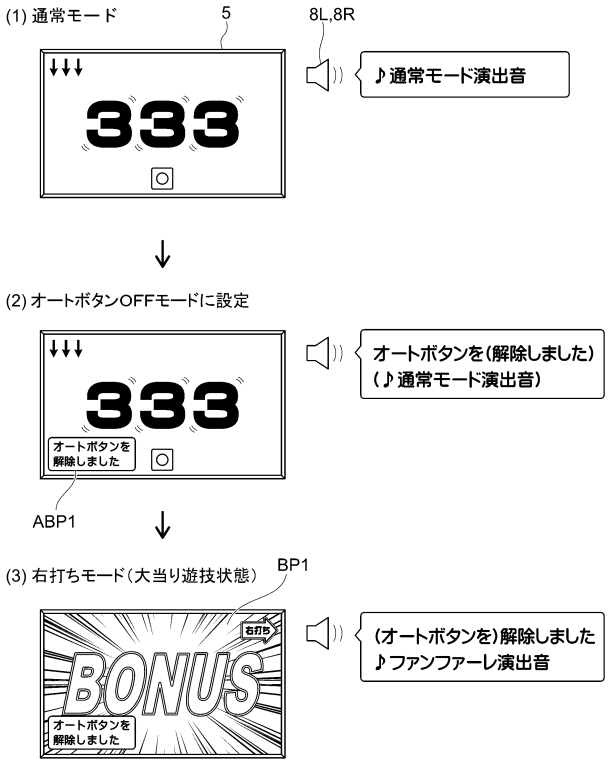
【図8－44】[オートボタンONモード]



【図８－４５】

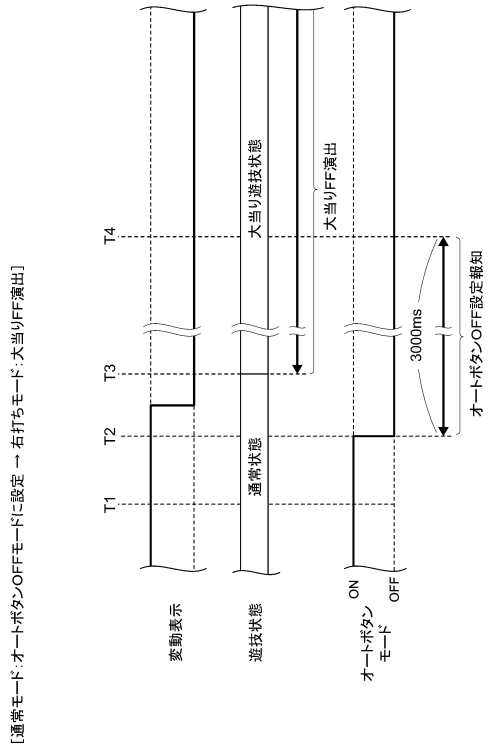
【図8－45】

［通常モード：オートボタンOFFモードに設定→右打ちモード：大当りFF演出］



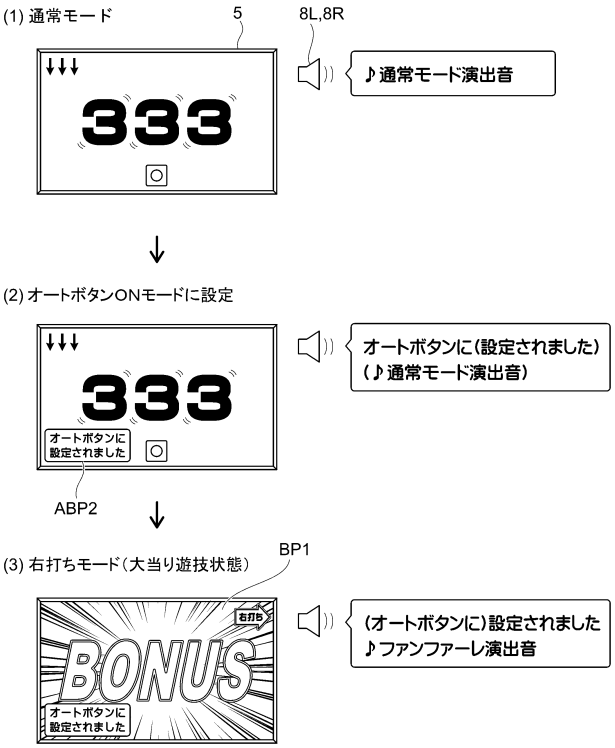
【図８－４６】

【図8－46】



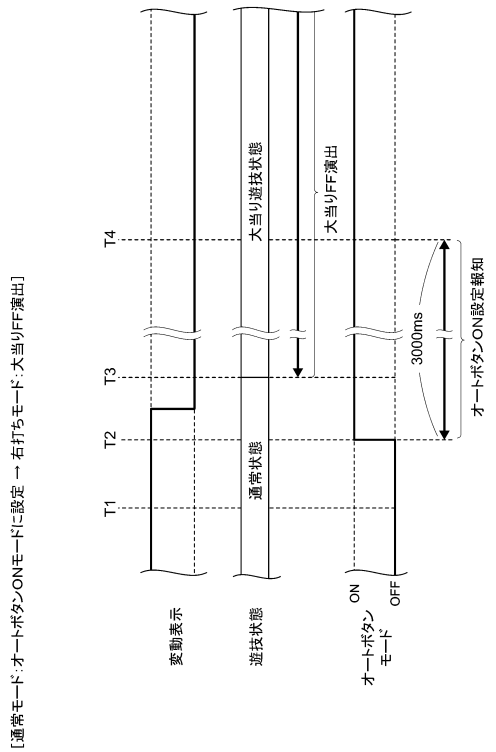
【図８－４７】

【図8－47】



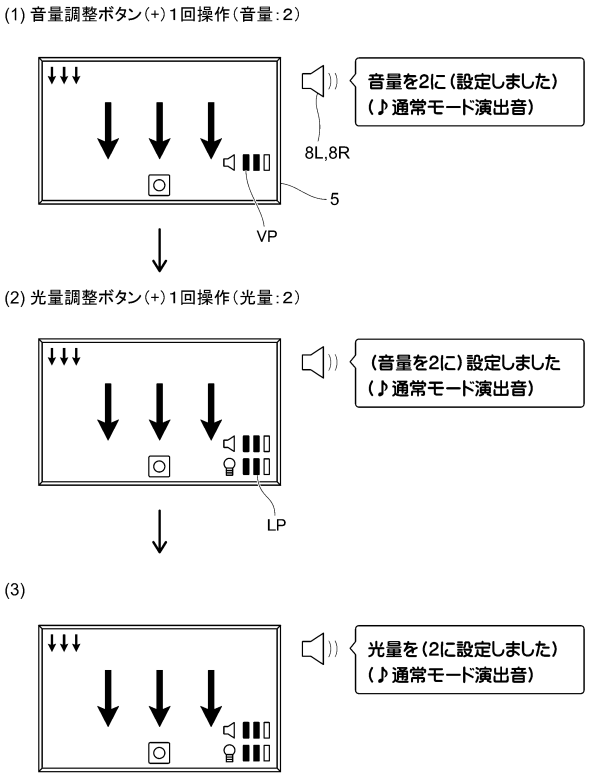
【図８－４８】

【図8－48】



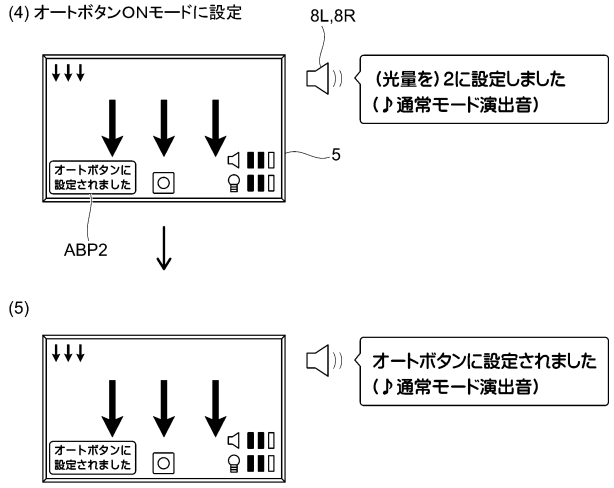
【図８－４９】

【図8－49】［音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合の演出例］



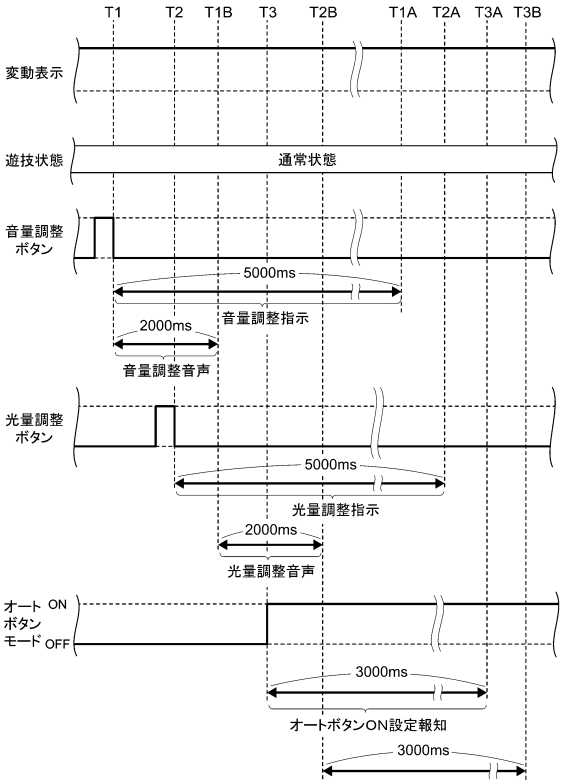
【図８－５０】

【図8－50】



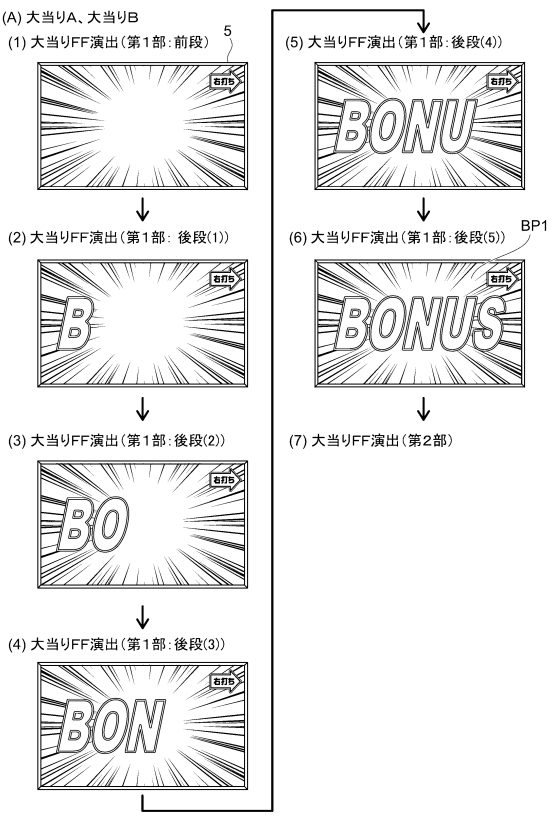
【図８－５１】

【図8－51】［音量調整表示、光量調整表示、オートボタン設定表示が同時に表示される場合のタイムチャート］



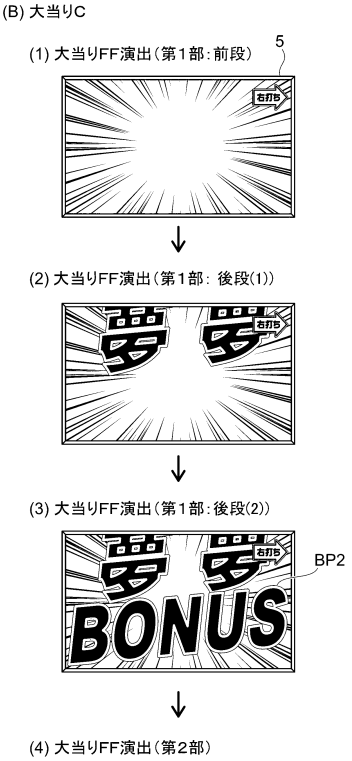
【図８－５２】

【図8－52】



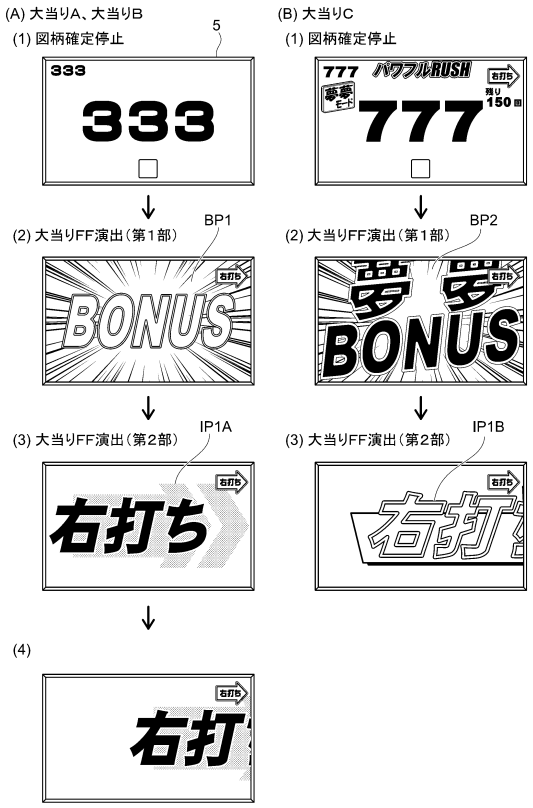
【図８－５３】

【図8－53】［大当りFF演出(第1部)］



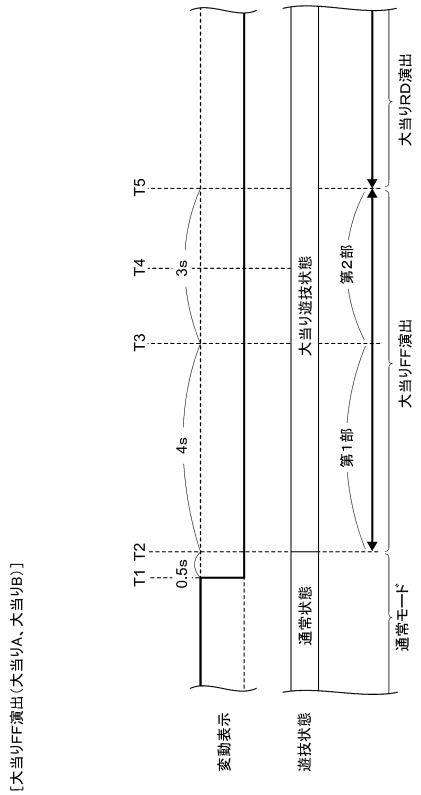
【図８－５４】

【図8－54】[大当りFF演出]



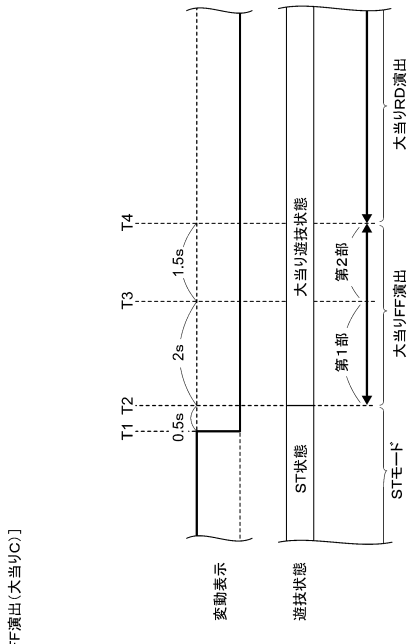
【図８－５５】

【図8－55】



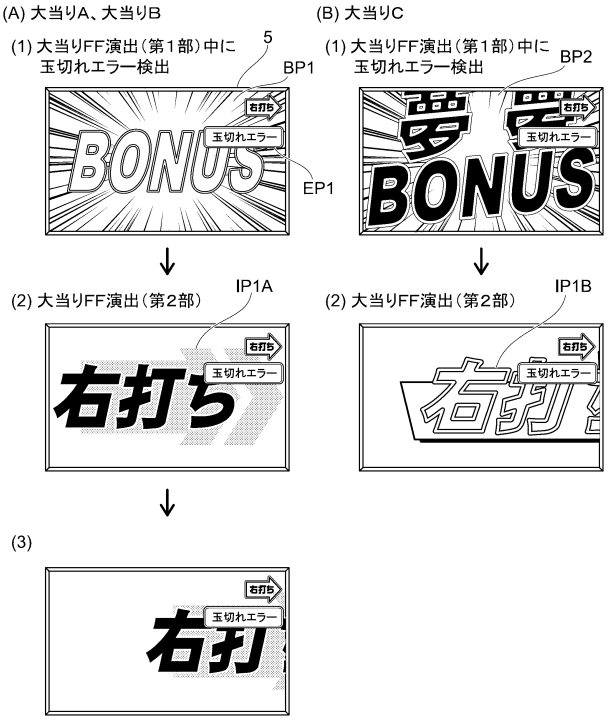
【図８－５６】

【図8－56】



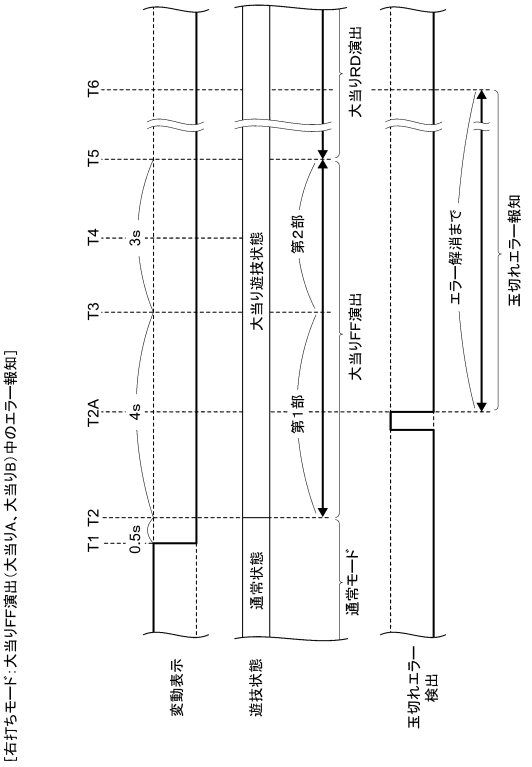
【図８－５７】

【図8－57】[右打ちモード：大当りFF演出中のエラー報知]



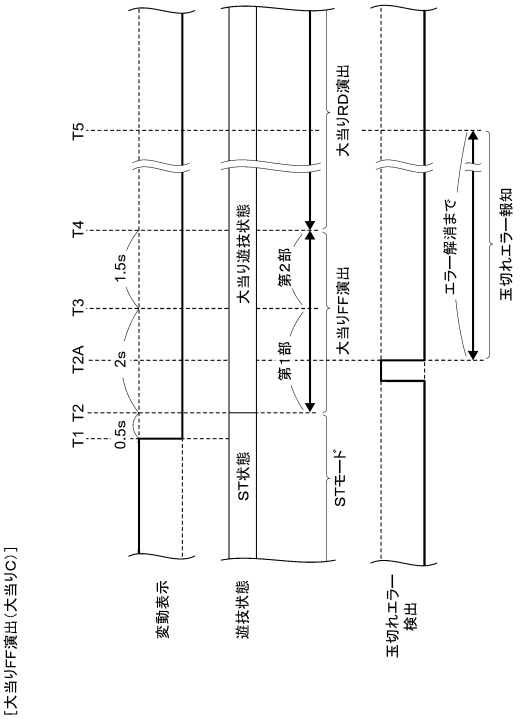
【図８－５８】

【図8－58】



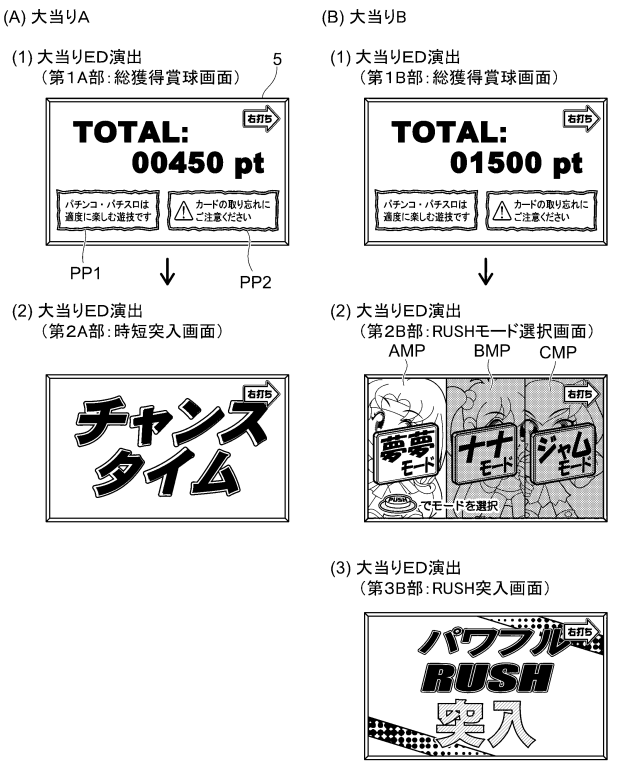
【図８－５９】

【図8－59】



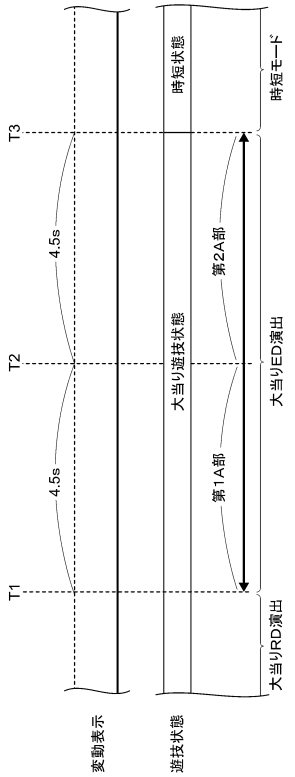
【図８－６０】

【図8－60】[大当りED演出]



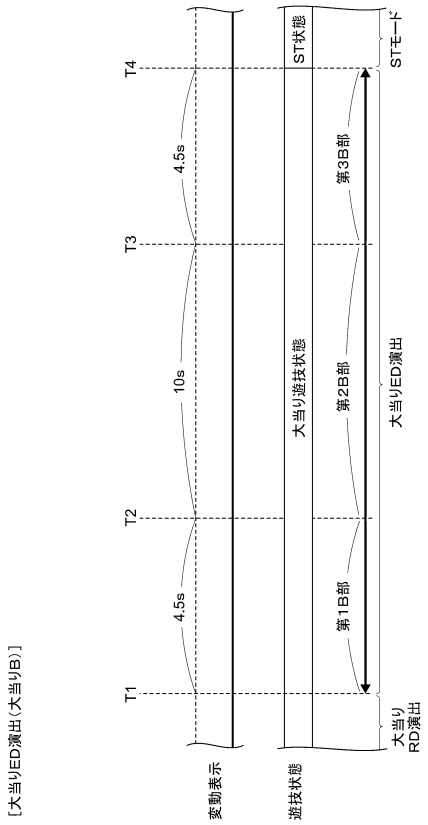
【図８－６１】

【図8－61】



【図８－６２】

【図8－62】

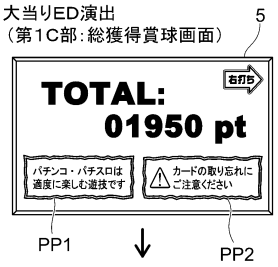


【図８－６３】

【図8－63】[大当りED演出]

(C) 大当りC

(1) 大当りED演出
（第1C部：総獲得賞球画面）

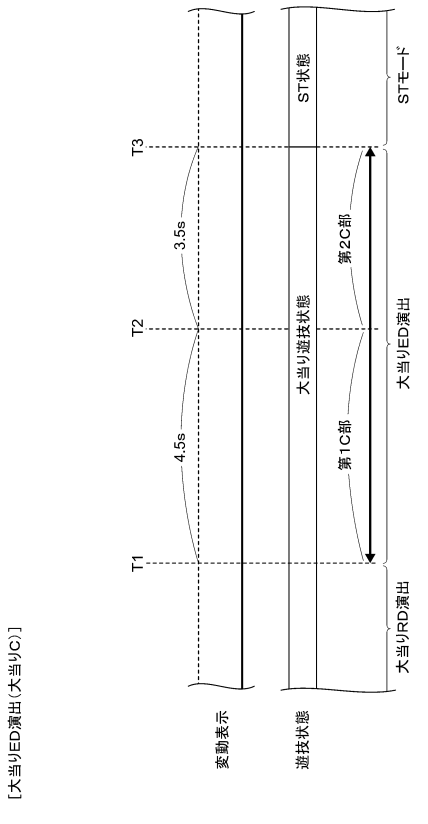


(2) 大当りED演出
（第2C部：RUSH継続画面）



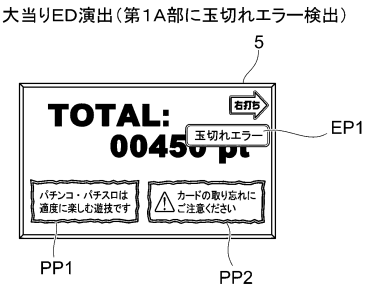
【図８－６４】

【図8－64】



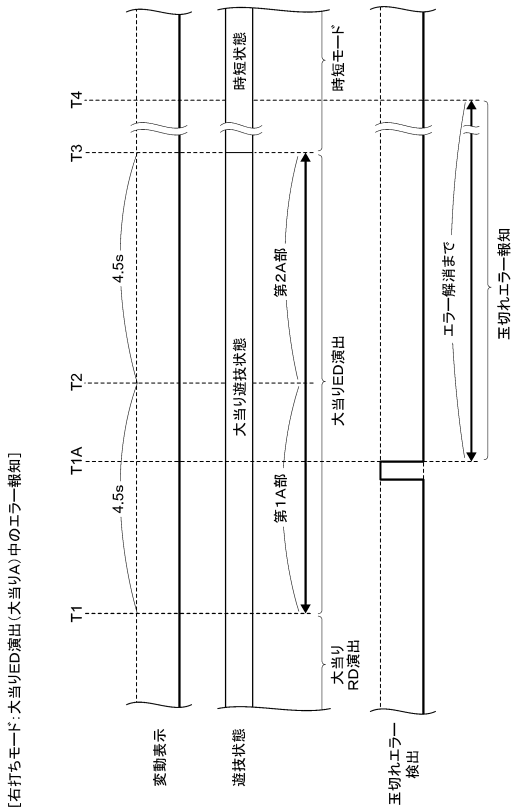
【図８－６５】

【図8－65】[右打ちモード：大当りED演出中のエラー報知]



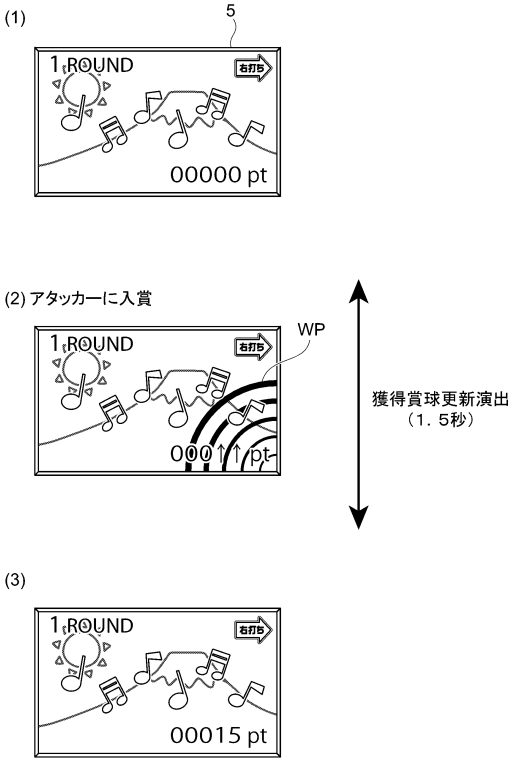
【図８－６６】

【図8－66】



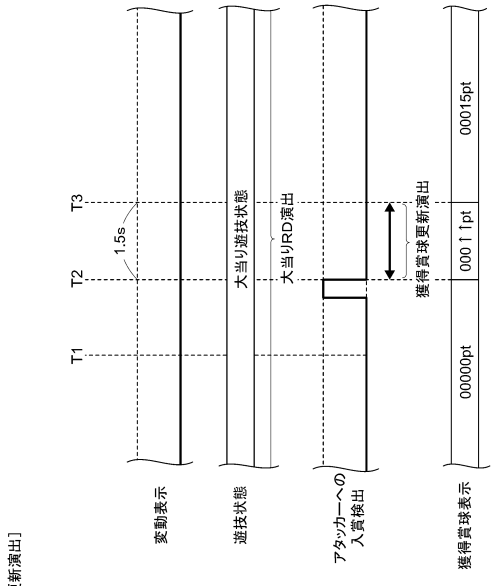
【図８－６７】

【図8－67】[獲得賞球更新演出]



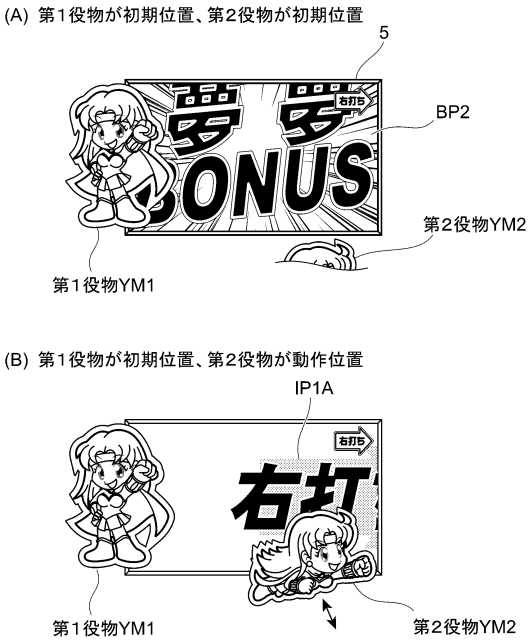
【図８－６８】

【図8－68】



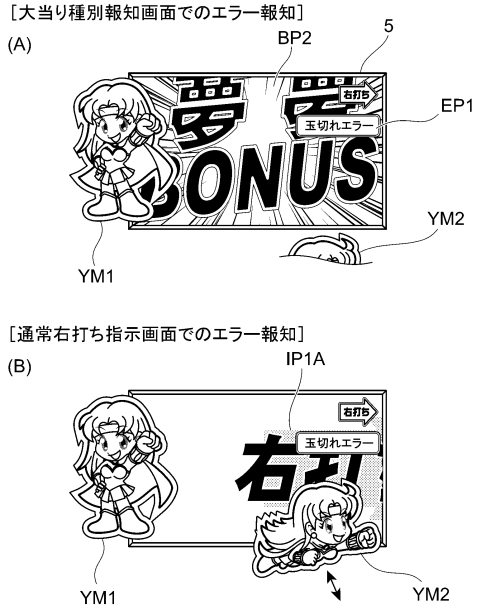
【図８－６９】

【図8－69】[第1役物、第2役物]



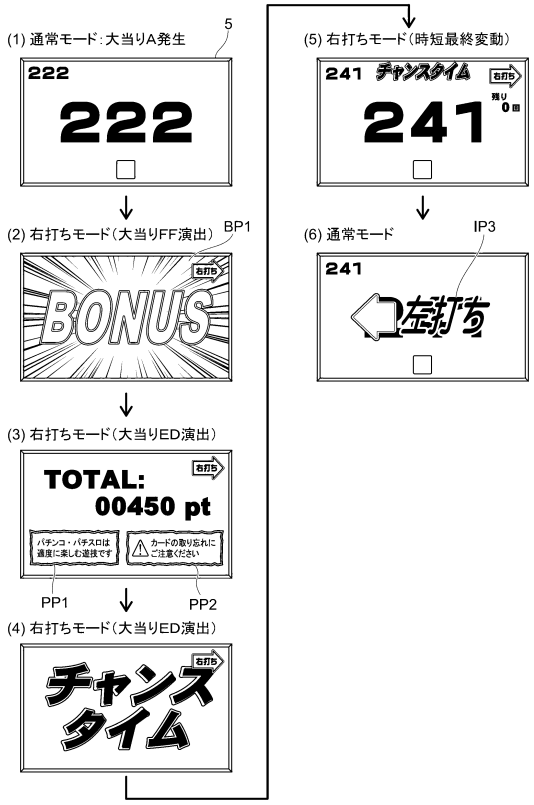
【図８－７０】

【図8－70】



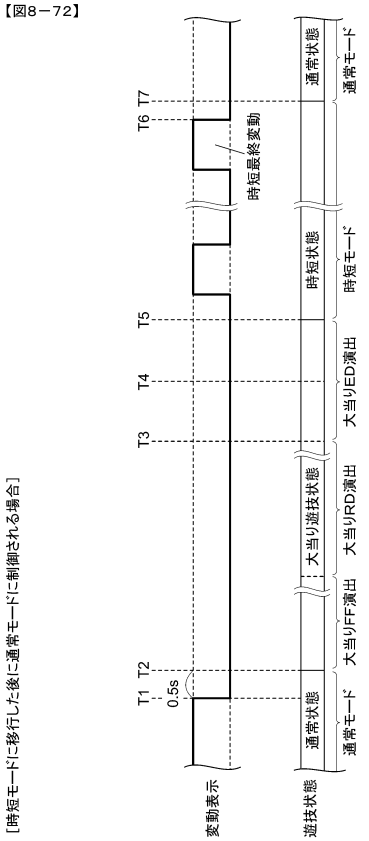
【図８－７１】

【図8－71】［時短モードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例］



【図８－７２】

【図8－72】

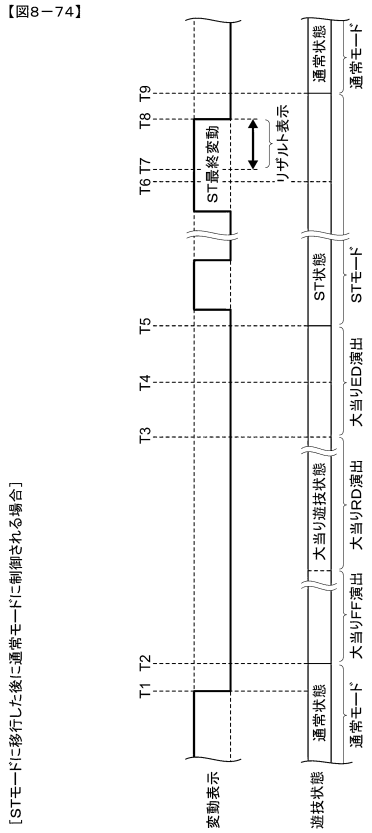


【図８－７３】

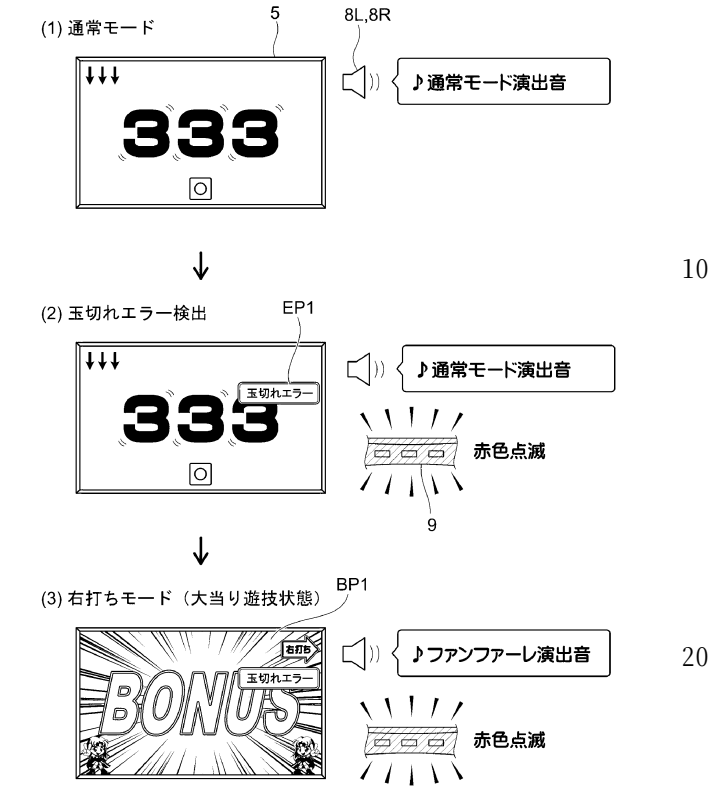
【図8－73】［STモードに移行した後に通常モードに制御される場合の演出例］



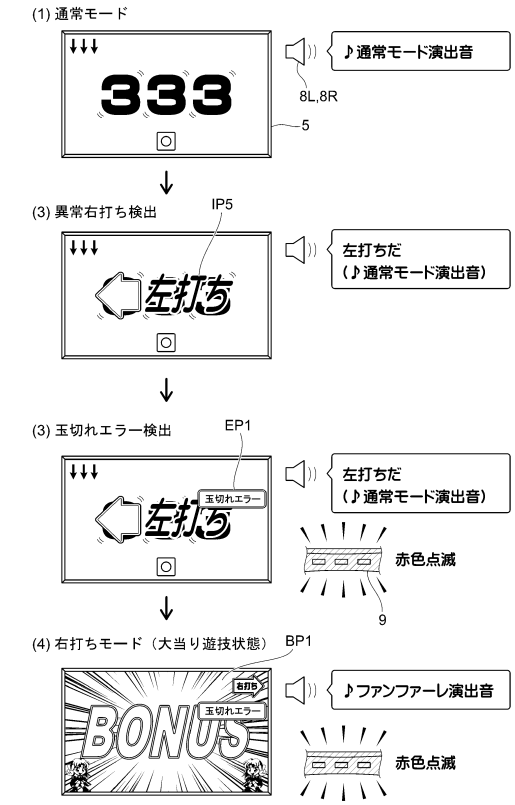
【図８－７４】



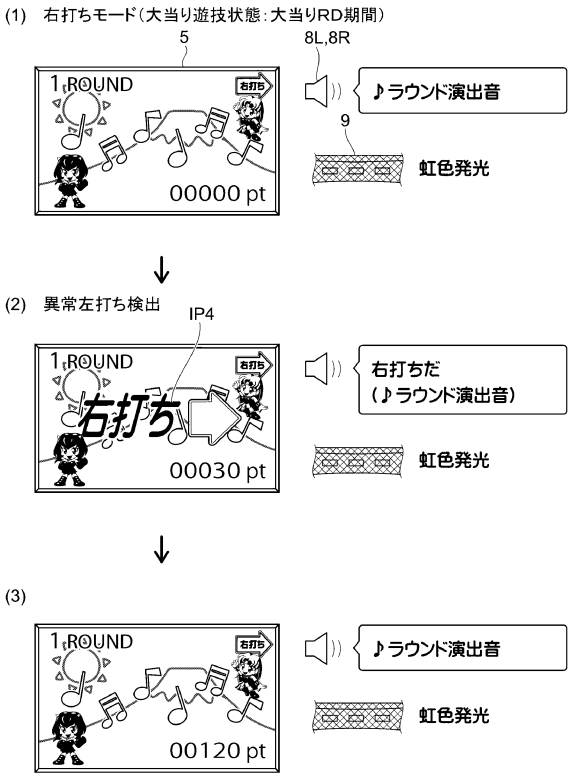
【図８－７５】



【図８－７６】

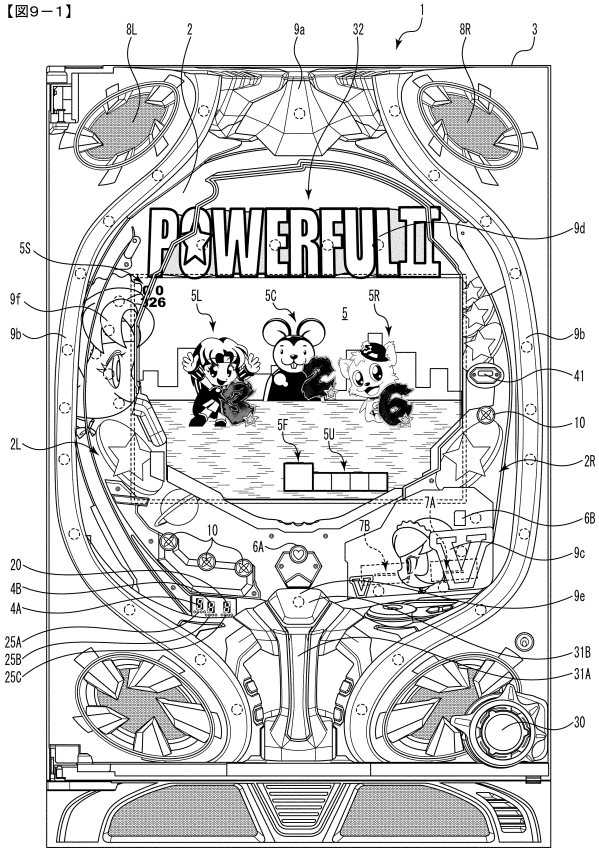


【図８－７７】



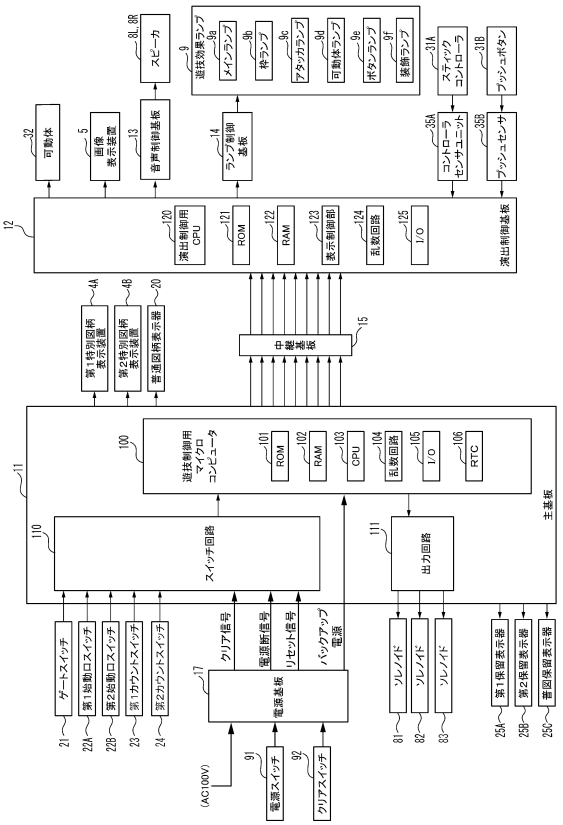
【図９－１】

【図９－１】



【図９－２】

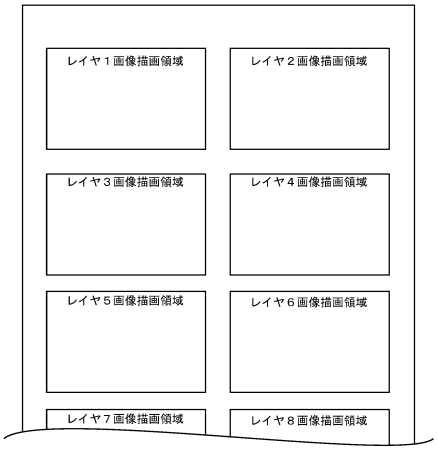
【図９－２】



【図９－３】

【図９－３】

ＶＲＡＭの内容



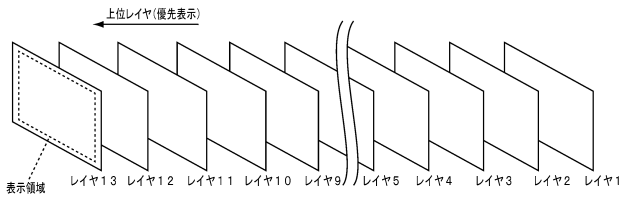
【図９－４】

【図９－４】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ５画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ６画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ７画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ８画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ９画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ１０画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ１１画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１２画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	
レイヤ１３画像描画領域	小図柄、保留球数表示	高

【図９－５】

【図９－５】



【図９－６】

【図９－６】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第１可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第２可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第１始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第２始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第１保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第２保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定
D0	00	Ｖ入賞通知	Ｖ入賞の発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第１可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第２可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第３可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第４可変表示結果指定	大当りC

【図９－７】

【図９－７】

乱数値	範囲	用途
MR1	0～65535	特図表示結果判定用
MR2	0～99	大当り種別判定用
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用
MR4	0～255	変動パターン判定用
MR5	3～13	普通図柄当り判定用
MR6	3～13	MR5初期値判定用

【図９－８】

【図９－８】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	0～218	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図９－９】

【図９－９】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第１特図	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第２特図	0～99	大当りC

（B）大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	10

※：大当りB、大当りCにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞（第2大入賞口への入賞）が条件

【図９－１０】

【図９－１０】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間（ms）	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮（通常状態）→非リーチ（はずれ）
	PA1-3	2000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
	PA1-4	8000	短縮（時短制御中）→非リーチ（はずれ）
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
	PA2-1B	35000	擬似連1回、ノーマルリーチ（はずれ）
	PA2-1C	50000	擬似連2回、ノーマルリーチ（はずれ）
低ベース弱スーパーリーチ	PA2-2	73000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-3	83000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-5	103000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
	PA2-6	40000+10000	低ベース強スーパーリーチA（はずれ）
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-8	113000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
	PA2-9	45000+10000	低ベース強スーパーリーチB（はずれ）
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-11	123000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
	PA2-12	50000+10000	低ベース強スーパーリーチC（はずれ）
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-14	133000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
	PA2-15	60000+10000	低ベース最強スーパーリーチ（はずれ）
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	高ベーススーパーリーチA（はずれ）
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	高ベーススーパーリーチB（はずれ）
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	高ベーススーパーリーチC（はずれ）
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	高ベーススーパーリーチD（はずれ）

【図９－１１】

【図９－１１】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間（ms）	内容
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-3	103000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA（大当り）
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA（大当り）
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-6	113000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB（大当り）
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB（大当り）
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-9	123000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC（大当り）
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC（大当り）
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-12	133000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ（大当り）
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA（大当り）
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB（大当り）
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC（大当り）
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD（大当り）

【図９－１２】

【図９－１２】

（A）はずれ用変動パターン種別判定テーブルA［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強スーパーリーチ	4095

（C）大当り用変動パターン種別判定テーブルA［通常状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
低ベース弱スーパーリーチA、B	－
低ベース強スーパーリーチA	0～975
低ベース強スーパーリーチB	976～2075
低ベース強スーパーリーチC	2076～3380
低ベース最強スーパーリーチ	3381～4095

（B）はずれ用変動パターン種別判定テーブルB［時短状態及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベーススーパーリーチA	4049～4066
高ベーススーパーリーチB	4067～4083
高ベーススーパーリーチC	4084～4094
高ベーススーパーリーチD	4095

（D）大当り用変動パターン種別判定テーブルB［時短状態及び確変状態］

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
高ベーススーパーリーチA	0～975
高ベーススーパーリーチB	976～2075
高ベーススーパーリーチC	2076～3380
高ベーススーパーリーチD	3381～4095

【図９－１３】

【図9－13】

（A）はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

（B）はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱 スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強 スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強 スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強 スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

【図９－１４】

【図9－14】

はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～200
	PA1-4	8000	201～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	0～255

【図９－１５】

【図9－15】

（A）大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

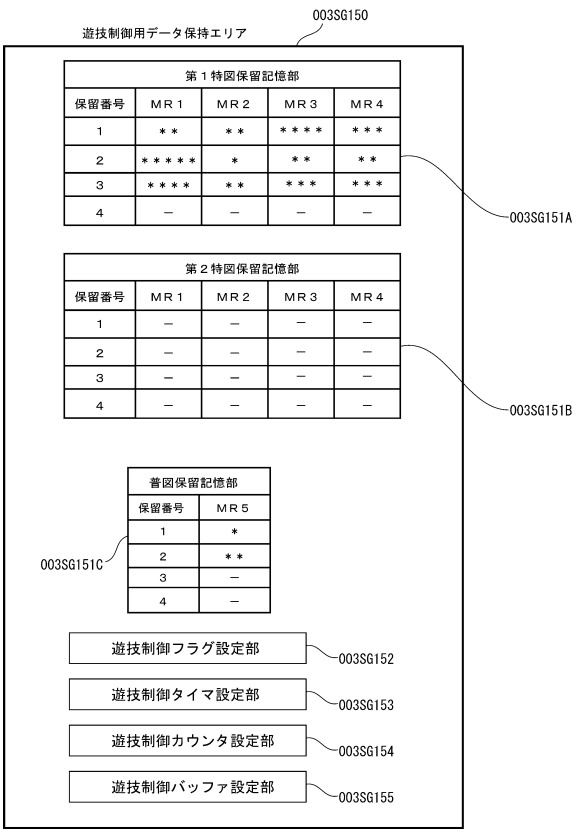
変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	0～81
	PB1-3	103000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	0～81
	PB1-6	113000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	0～81
	PB1-9	123000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	0～81
	PB1-12	133000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

（B）大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

【図９－１６】

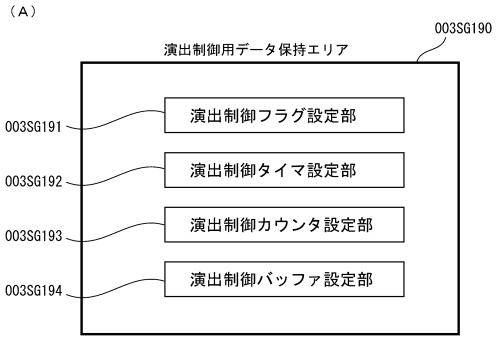
【図9－16】



【図９－１７】

【図9－17】

（Ａ）



（Ｂ）

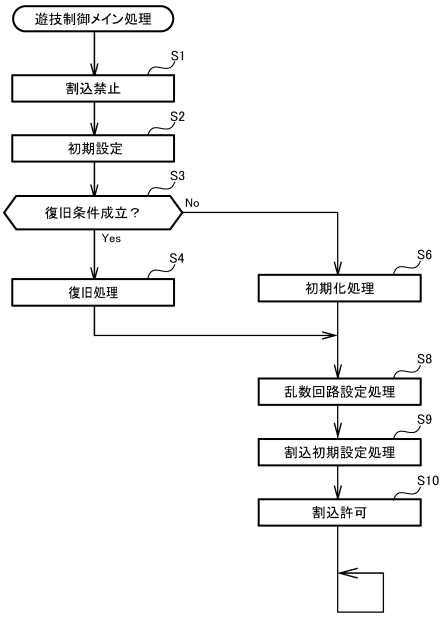
始動入賞時受信コマンドバッファ　003SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	保留表示最終態様フラグ	保留表示変化タイミングフラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	－
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	－
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１	１	２
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－	－	－
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－

保留表示フラグ〝０〟→ ○
保留表示フラグ〝１〟→ ◇
保留表示フラグ〝２〟→ ☆

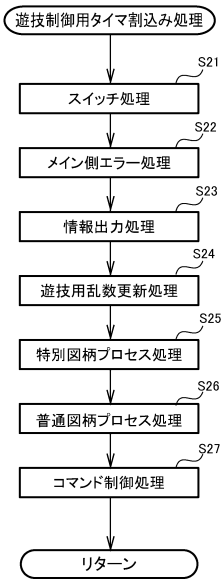
【図９－１８】

【図9－18】



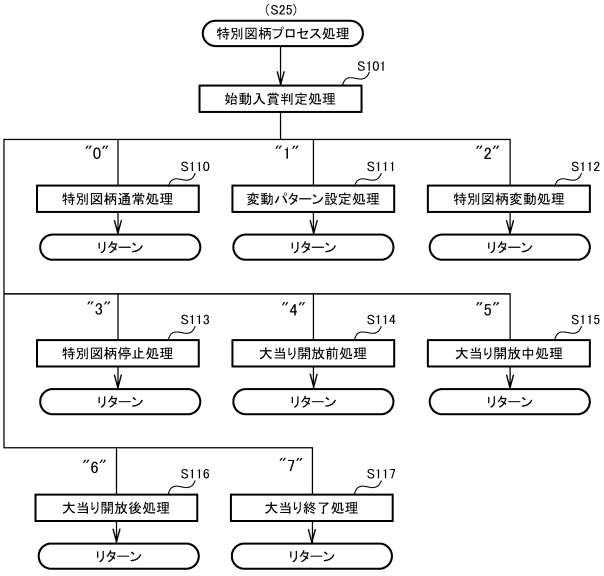
【図９－１９】

【図9－19】



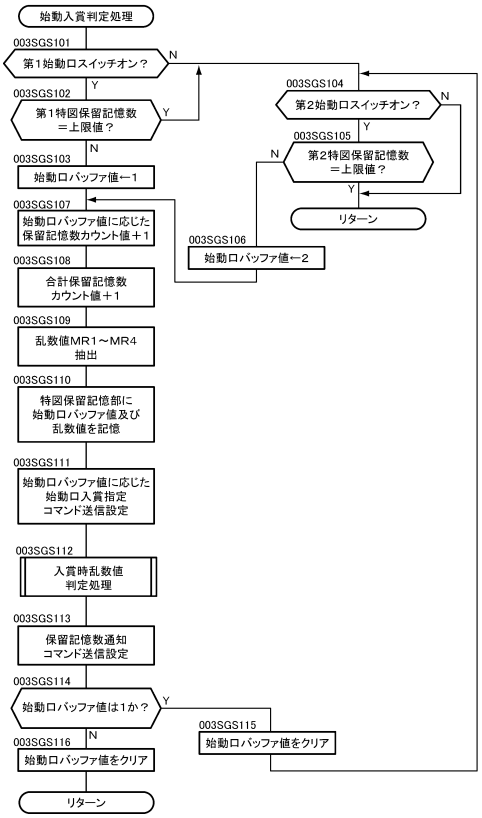
【図９－２０】

【図9－20】



【図９－２１】

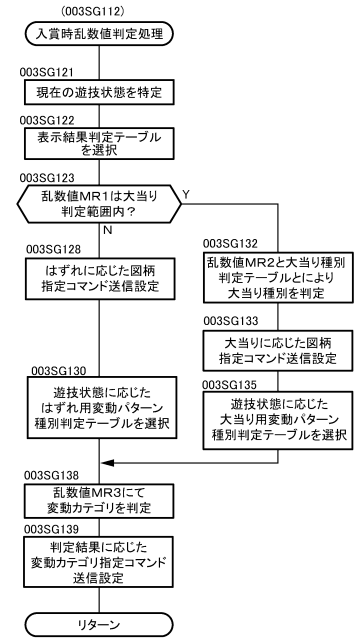
【図９－２１】



【図９－２２】

【図９－２２】

（A）

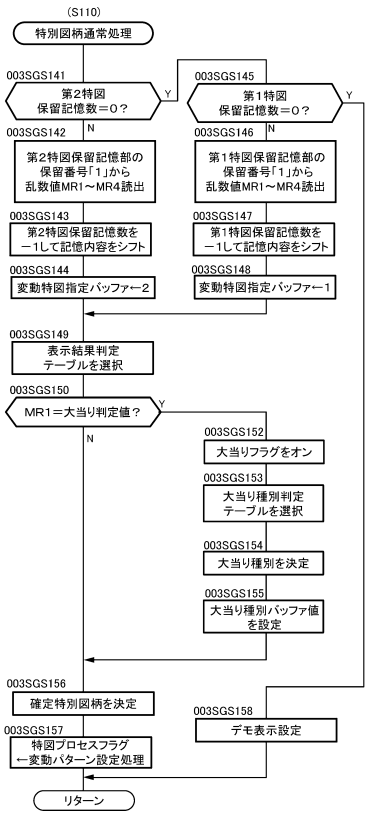


（B）

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

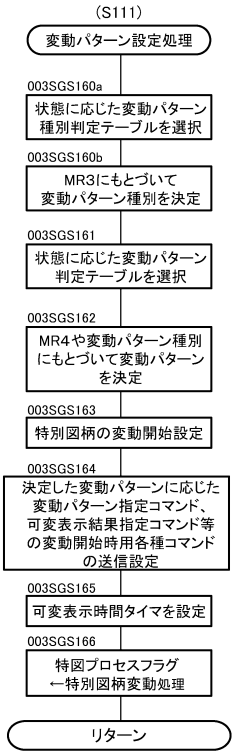
【図９－２３】

【図９－２３】



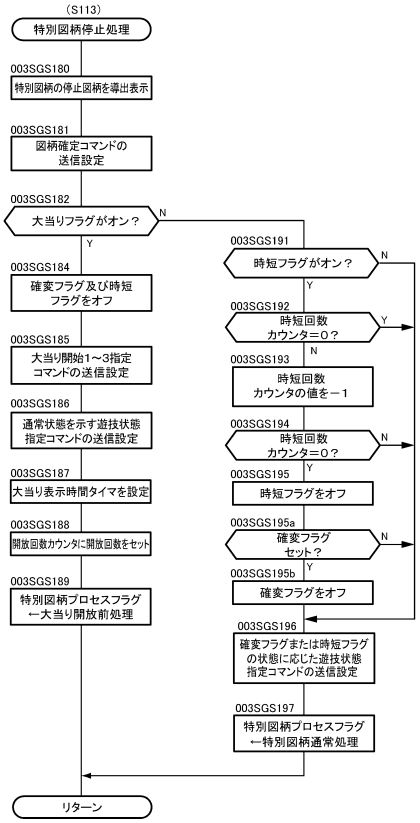
【図９－２４】

【図９－２４】



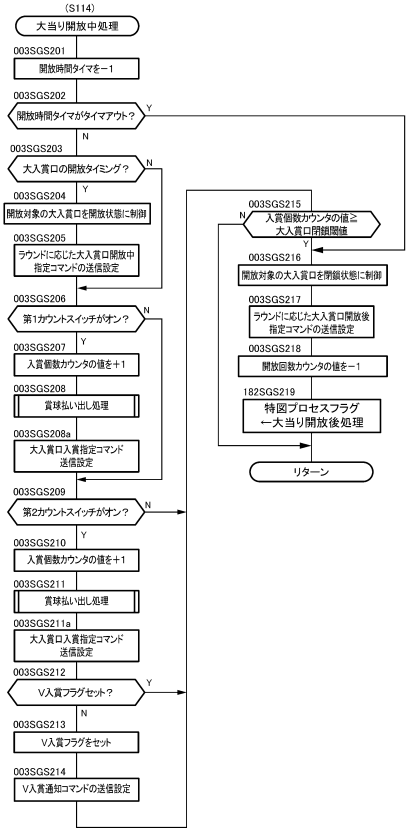
【図９－２５】

【図９－２５】



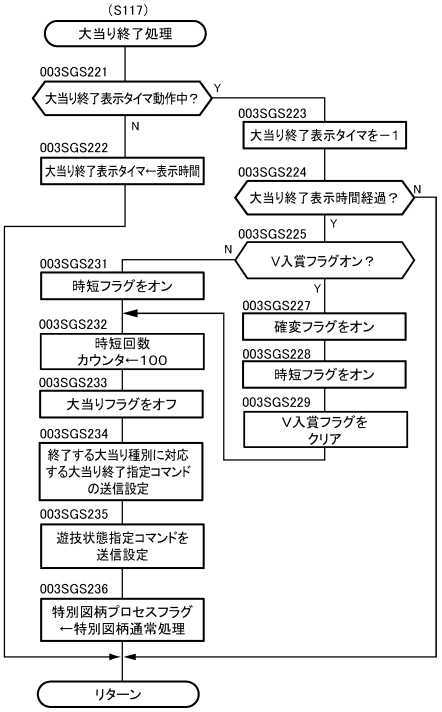
【図９－２６】

【図９－２６】



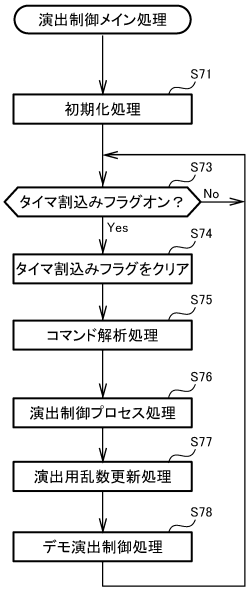
【図９－２７】

【図９－２７】



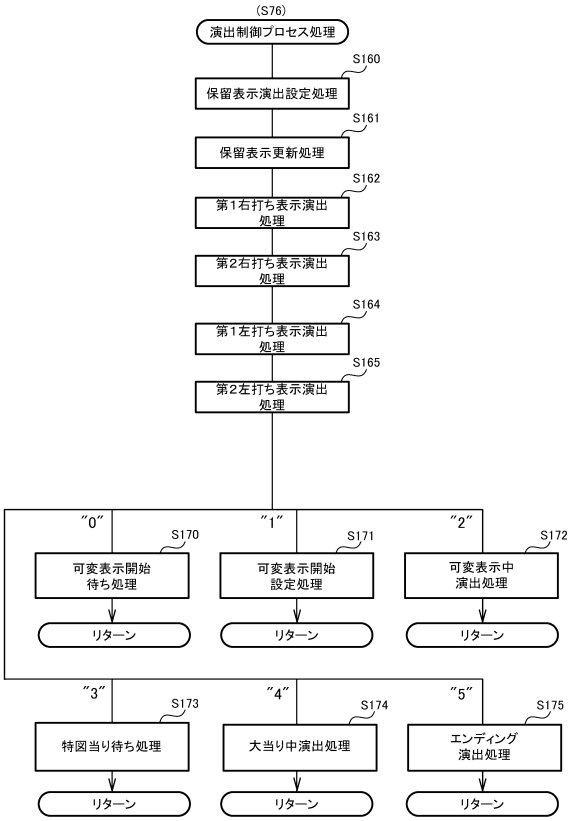
【図９－２８】

【図９－２８】



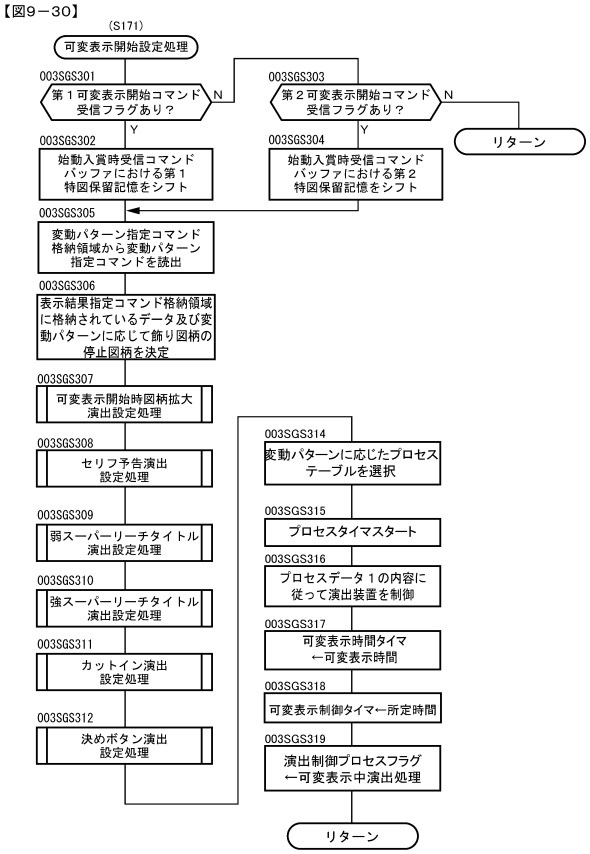
【図９－２９】

【図9－29】



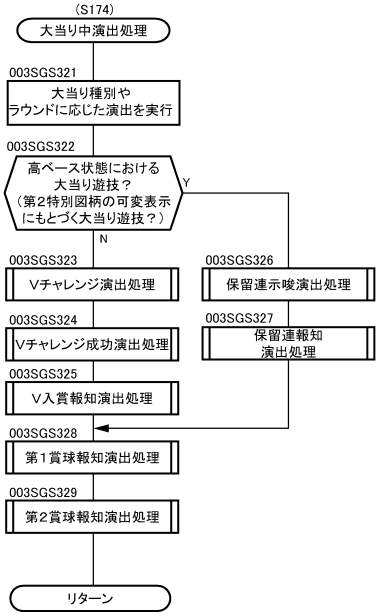
【図９－３０】

【図9－30】



【図９－３１】

【図9－31】



【図９－３２】

【図9－32】

○ 実行
△ 実行可能

演出パターン	特図変動図柄	特図変動表示	特図リーチ	特図リーチタイトル	特図SGS演出	特図SGS演出	特図保留表示	特図リーチタイトル	特図SGS演出	特図SGS演出	特図変動回数	特図リーチ	特図SGS演出	特図SGS演出	特図変動表示	特図変動表示	特図変動表示
PA1-1	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	△	△	－
PA1-2	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
PA1-3	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
PA1-4	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
PA2-1A	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	△	△	△
PA2-1B	－	－	－	－	－	－	○（1回）	－	－	－	－	－	－	－	△	△	△
PA2-1C	－	－	－	－	－	－	○（2回）	－	－	－	－	－	－	－	△	△	△
PA2-2	－	－	－	－	○	○	○（2回）	○（低ベース振A）	○	－	－	－	－	－	△	△	△
PA2-3	－	－	－	－	○	○	○（2回）	○（低ベース振B）	○	－	－	－	－	－	△	△	△
PA2-4	－	－	－	－	○	○	○（2回）	○（低ベース振A）	○	○（低ベース振A）	○	○（低ベース振A）	○	○（低ベース振A）	△	△	△
PA2-5	－	－	－	－	○	○	○（2回）	○（低ベース振B）	○	○（低ベース振A）	○	○（低ベース振A）	○	○（低ベース振B）	△	△	△
PA2-6	－	－	－	－	○	○	－	－	－	○（低ベース振A）	○	○（低ベース振A）	○	○（低ベース振B）	△	△	△
PA2-7	－	－	－	－	○	○	○（2回）	○（低ベース振A）	○	○（低ベース振B）	○	○（低ベース振B）	○	○（低ベース振B）	△	△	△
PA2-8	－	－	－	－	○	○	○（2回）	○（低ベース振B）	○	－	－	－	－	－	△	△	△
PA2-9	－	－	－	－	○	○	－	－	－	－	－	－	－	－	△	△	△

【図９－３３】

【図9－33】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Ｎリーチ演出	擬似連演出	弱ＳＰリーチ演出	弱ＳＰリーチタイトル演出	発展演出	強ＳＰリーチ演出	強ＳＰリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄揃い演出
PA2-10	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-11	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-12	△	△	—	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強C）	○	△	○	—
PA2-13	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-14	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-15	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強D）	○	△	○	—
PA2-16	△	—	△	—	—	—	—	—	—	○（高ベースA）	○	—	—	—
PA2-17	△	—	△	—	—	—	—	—	—	○（高ベースB）	○	—	—	—
PA2-18	△	△	—	—	—	—	—	—	—	○（高ベースC）	○	—	—	—
PA2-19	△	△	—	—	—	—	—	—	—	○（高ベースD）	○	—	—	—

○ 実行
△ 実行可能

【図９－３４】

【図9－34】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出	リーチ示唆演出	Ｎリーチ演出	擬似連演出	弱ＳＰリーチ演出	弱ＳＰリーチタイトル演出	発展演出	強ＳＰリーチ演出	強ＳＰリーチタイトル演出	カットイン演出	決め演出	図柄揃い演出
PB1-2	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-3	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-4	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強A）	○	△	○	○
PB1-5	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-6	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-7	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強B）	○	△	○	○
PB1-8	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-9	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-10	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強C）	○	△	○	○
PB1-11	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱A）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-12	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース弱B）	○	○	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-13	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース強D）	○	△	○	○
PB1-14	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースA）	○	△	○	○
PB1-15	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースB）	○	△	○	○
PB1-16	△	△	△	○	○	—	—	—	—	○（高ベースC）	○	△	○	○
PB1-17	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（高ベースD）	○	△	○	○

○ 実行
△ 実行可能

【図９－３５】

【図9－35】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
可変表示開始時飾り図柄拡大演出	○	○			○（第１）	飾り図柄	飾り図柄の拡大時
予告ボタン演出	○	○			○（弱発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時（第１セリフ、第２セリフ予告演出、カットイン演出前）
第１セリフ予告演出	○	○		○		第１セリフ	第１セリフ表示時
第２セリフ予告演出	○	○			○（第２）	第２セリフ	第２セリフ表示時
擬似連演出	○			○	○	擬似連図柄	擬似連図柄の拡大時及び縮小時（拡大エフェクト） 擬似連図柄の仮停止直前（装飾エフェクト）
リーチ示唆演出		○			○（第３）	「はずれ」報知画像	「はずれ」報知時
Ｎリーチ演出	○			○		飾り図柄	リーチ時
弱ＳＰリーチタイトル演出	○			○		弱ＳＰタイトル	弱ＳＰタイトル表示時
発展演出	○			○	○	発展図柄	発展図柄の拡大時
強ＳＰリーチタイトル演出	○	○		○	○	強ＳＰタイトル	強ＳＰタイトル表示時
カットイン演出	○	○		○		カットイン画像	カットイン画像表示時
決めボタン演出	○	○			○（強発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時
図柄揃い演出（大当り報知演出）	○	○		○	○	飾り図柄	飾り図柄揃い時（装飾エフェクト） 飾り図柄の縮小時（拡大エフェクト）
図柄停止時拡大演出	○	○			○（第４）	飾り図柄	飾り図柄の停止毎（ＳＰリーチ時の中図柄は実行せず）
保留表示出現演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示開始時
保留変化演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示態様変化時

※：第１～第４エフェクトは全て異なるエフェクト

【図９－３６】

【図9－36】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
第１右打ち表示演出			○		○	第１右打ち表示	第１右打ち表示の表示開始及び表示中
第２右打ち表示演出		○	○		○	第２右打ち表示	第２右打ち表示の表示中
第１左打ち表示演出	○				○	第１左打ち表示	第１左打ち表示の表示中
第２左打ち表示演出	○				○	第２左打ち表示	第２左打ち表示の表示中
ファンファーレ演出			○	○		「BONUS」表示	「BONUS」表示時
Ｖチャレンジ演出			○	○		「ボタンを連打しろ」等のメッセージ	メッセージ表示時
Ｖチャレンジ成功時演出			○	○	○	メータ	メータ満タン時
Ｖ入賞時演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
保留連示唆演出			○		○	操作促進画像	操作促進画像の表示時（装飾エフェクト） 操作促進画像の表示中（装飾エフェクト）
保留連報知演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
第１賞球報知演出			○		○	合計賞球数表示	賞球数の更新時
第２賞球報知演出			○		○	特定賞球数表示（「５０００」や「１００００」等）	特定賞球数表示の表示時
エンディング演出			○	○		制御される遊技状態に応じた表示（例：「BATTLE RUSH突入！！」）等	制御される遊技状態に応じた表示の縮小時（拡大した状態から戻る時）

【図９－３７】

【図9－37】

（Ａ）保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンＡ	演出パターンＢ
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

（Ｂ）保留表示の表示態様変化タイミング（保留表示演出の実行決定した場合）

入賞タイミング	出現表示と同時	変化対象となるシフト先			
		アクティブ表示	保留記憶数「１」	保留記憶数「２」	保留記憶数「３」
可変表示非実行且つ保留記憶数０	１００％	０％	０％	０％	０％
可変表示実行中且つ保留記憶数０	５０％	５０％	０％	０％	０％
保留記憶数１	３３％	３３％	３４％	０％	０％
保留記憶数２	２５％	２５％	２５％	２５％	０％
保留記憶数３	２０％	２０％	２０％	２０％	２０％

【図９－３８】

【図9－38】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無決定割合

可変表示結果・変動パターン	可変表示開始時飾り図柄拡大演出	
	実行	非実行
大当り	９０％	１０％
Ｎリーチはずれ	２０％	８０％
Ｓリーチはずれ	４０％	６０％

【図９－３９】

【図9－39】

（Ａ）セリフ予告演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出
大当り	１０％	６０％	３０％
はずれ	４５％	２０％	３５％

（Ｂ）第１セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＡ	セリフＢ
非リーチ・Ｎリーチ	９０％	１０％
Ｓリーチ	２０％	８０％

（Ｃ）第２セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＣ	セリフＤ
非リーチ・Ｎリーチ	８０％	２０％
Ｓリーチ	３０％	７０％

【図９－４０】

【図9－40】

（Ａ）弱スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

可変表示結果	タイトル表示色	
	白	赤
大当り	５０％	５０％
はずれ	８０％	２０％

（Ｂ）強スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

可変表示結果	タイトル表示色	
	白	赤
大当り	３０％	７０％
はずれ	９０％	１０％

【図９－４１】

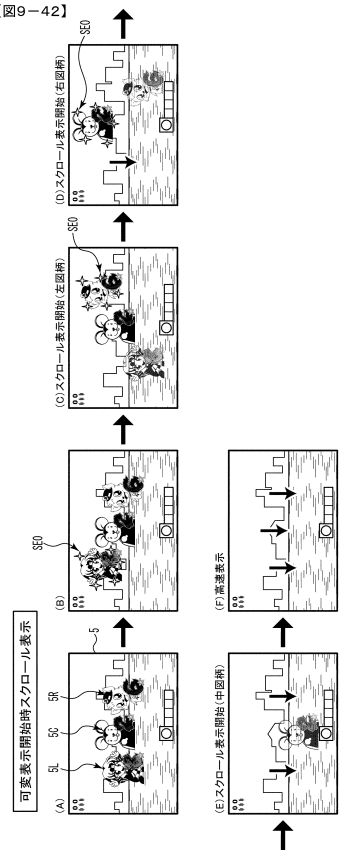
【図9－41】

カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		「熱！」表示	「激熱！」表示
大当り	１０％	２０％	７０％
はずれ	６０％	３５％	５％

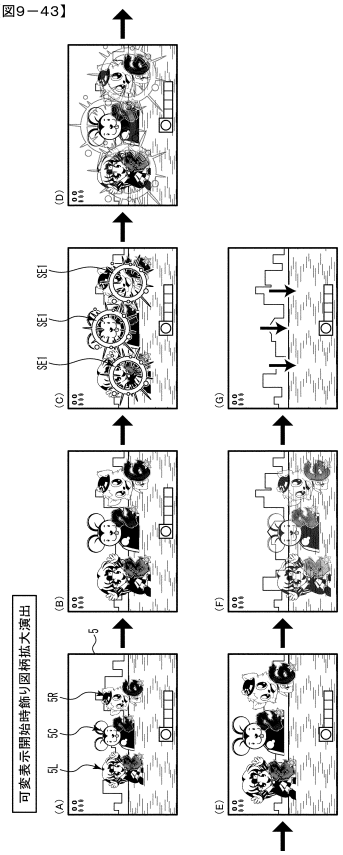
【図９－４２】

【図9－42】



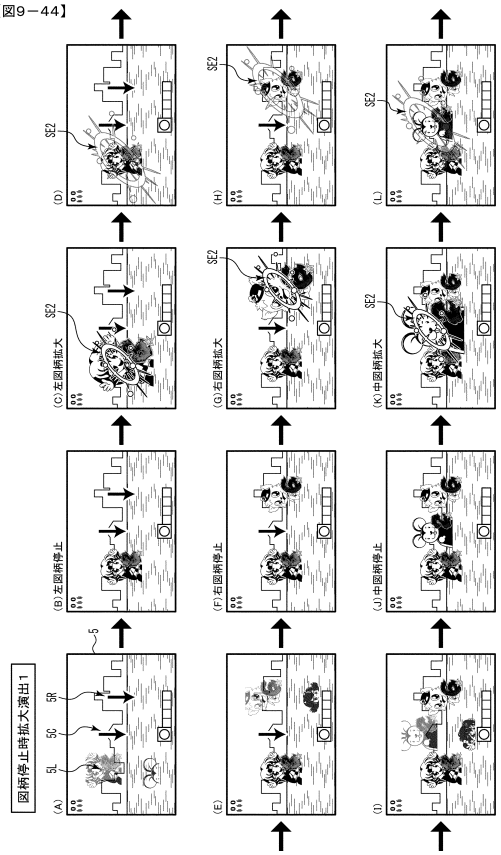
【図９－４３】

【図9－43】



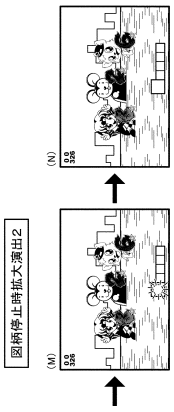
【図９－４４】

【図9－44】



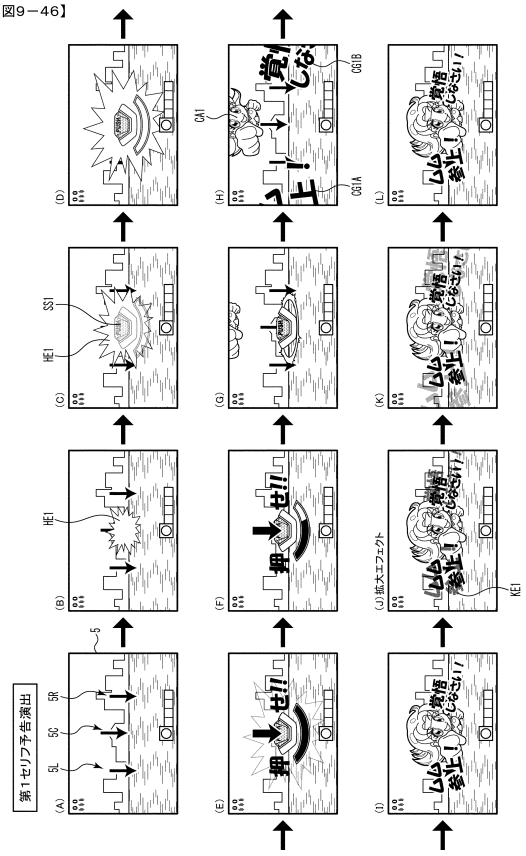
【図９－４５】

【図9－45】



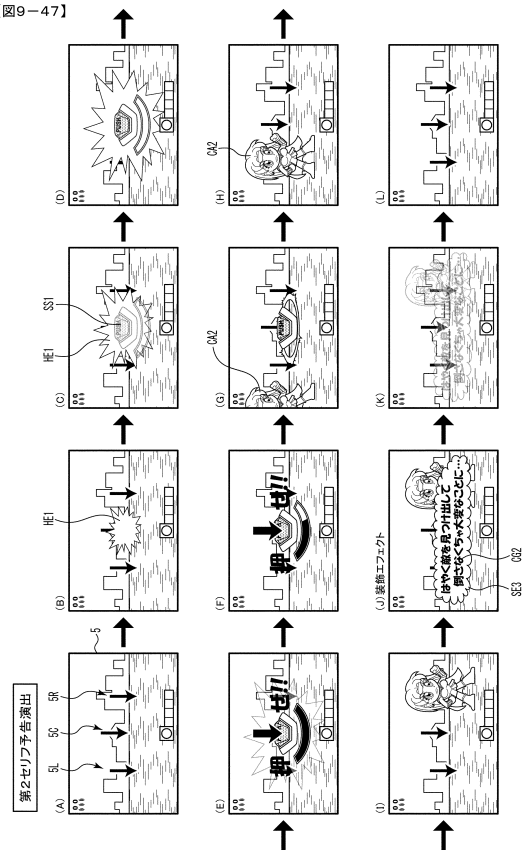
【図９－４６】

【図9－46】



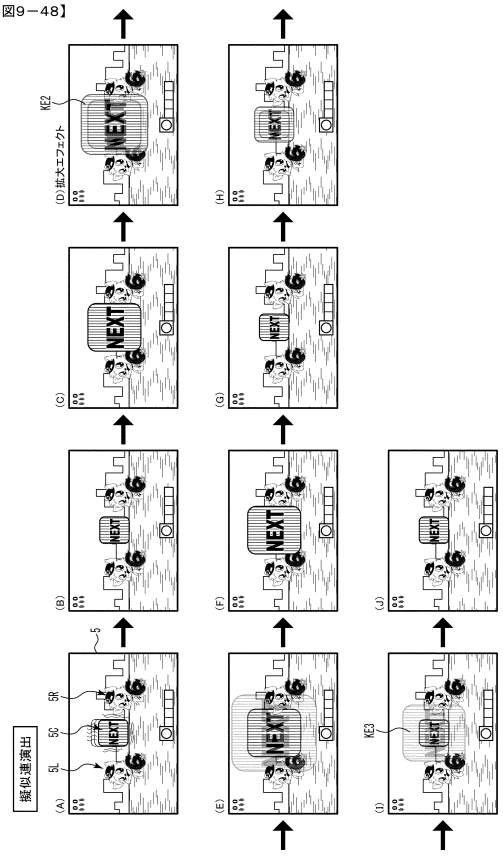
【図９－４７】

【図9－47】



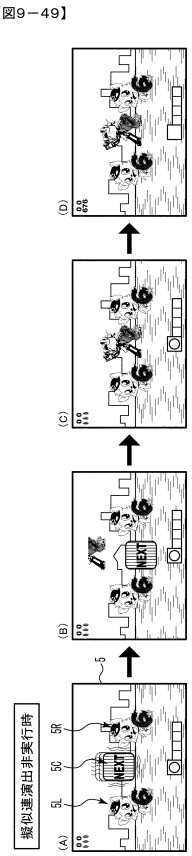
【図９－４８】

【図9－48】



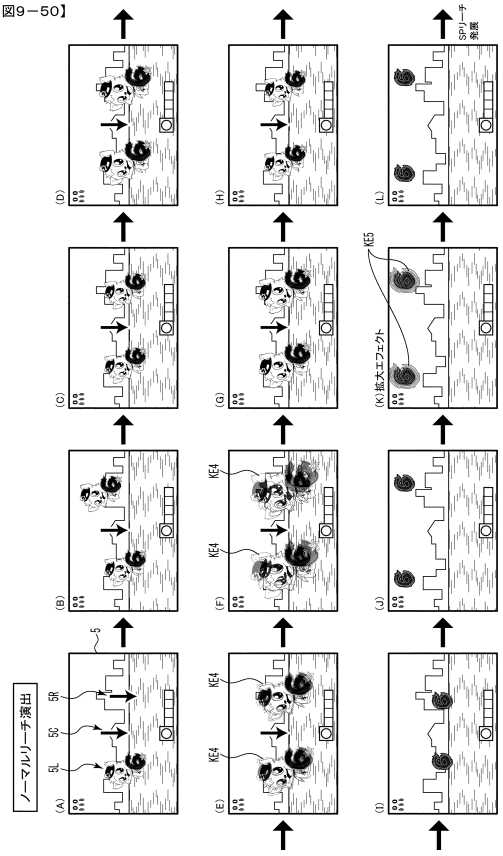
【図９－４９】

【図9－49】



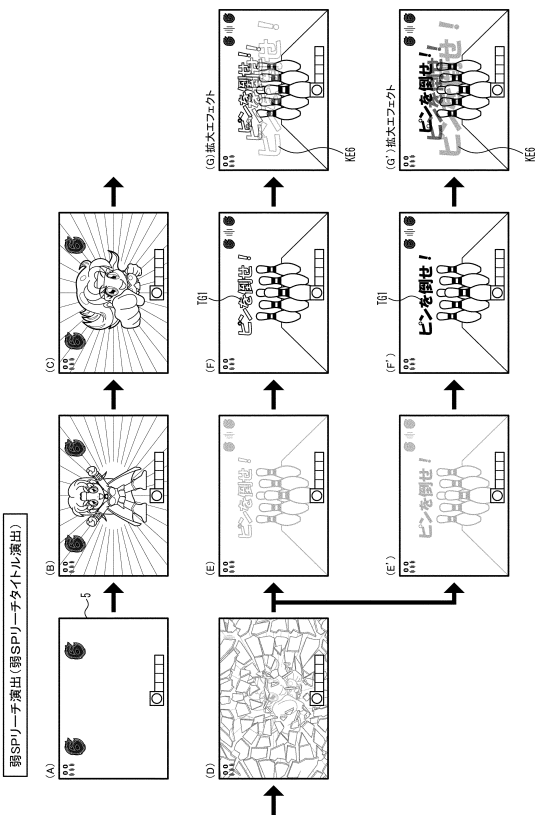
【図９－５０】

【図9－50】



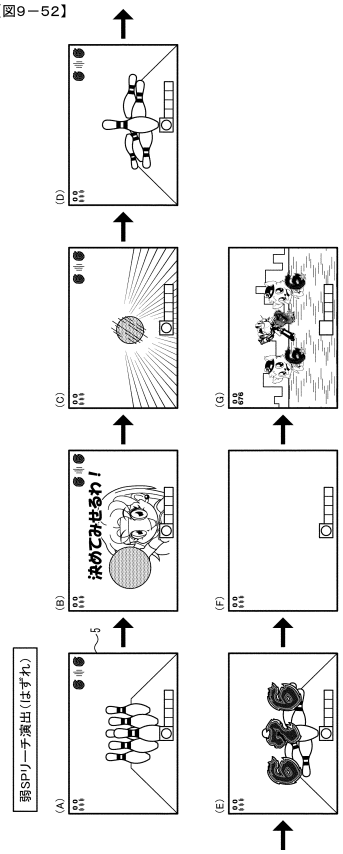
【図９－５１】

【図9－51】



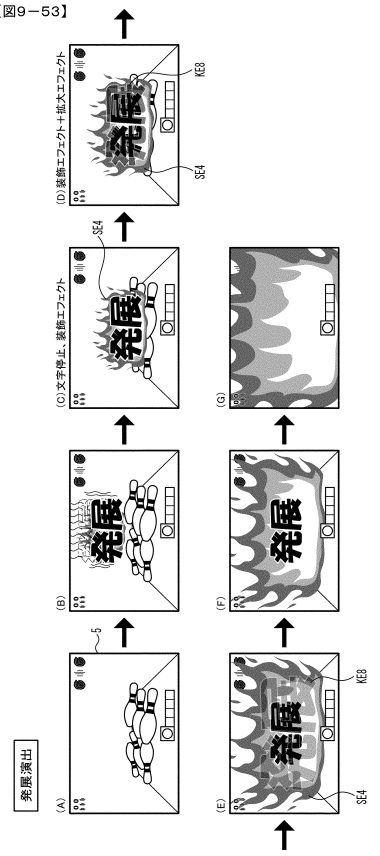
【図９－５２】

【図9－52】



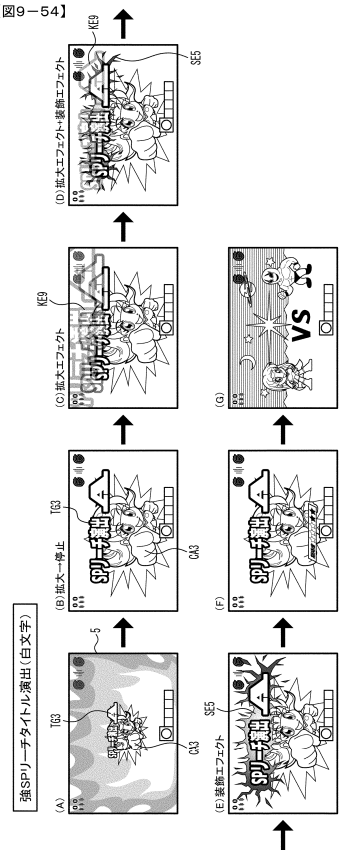
【図９－５３】

【図9－53】



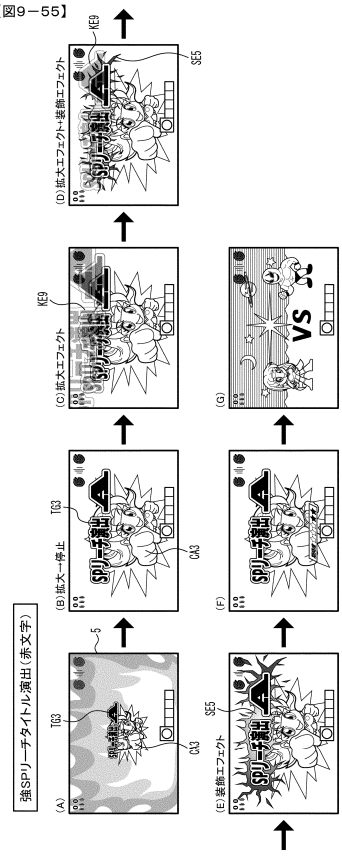
【図９－５４】

【図9－54】



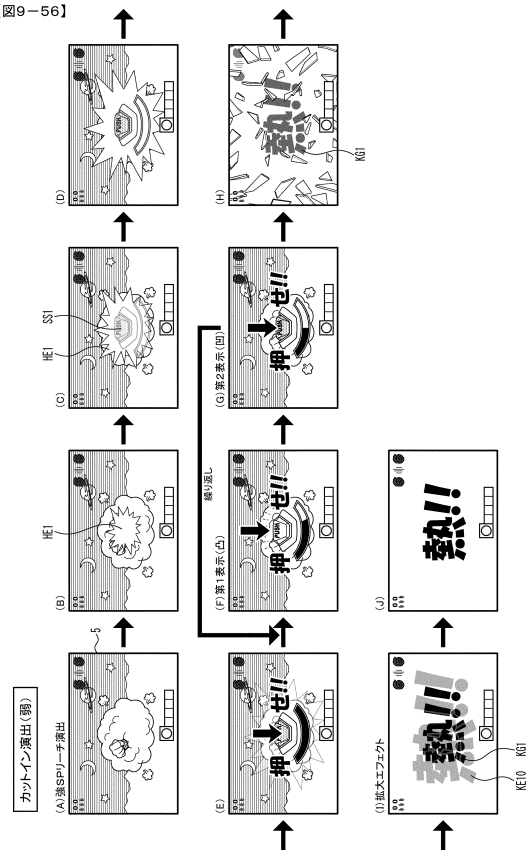
【図９－５５】

【図9－55】



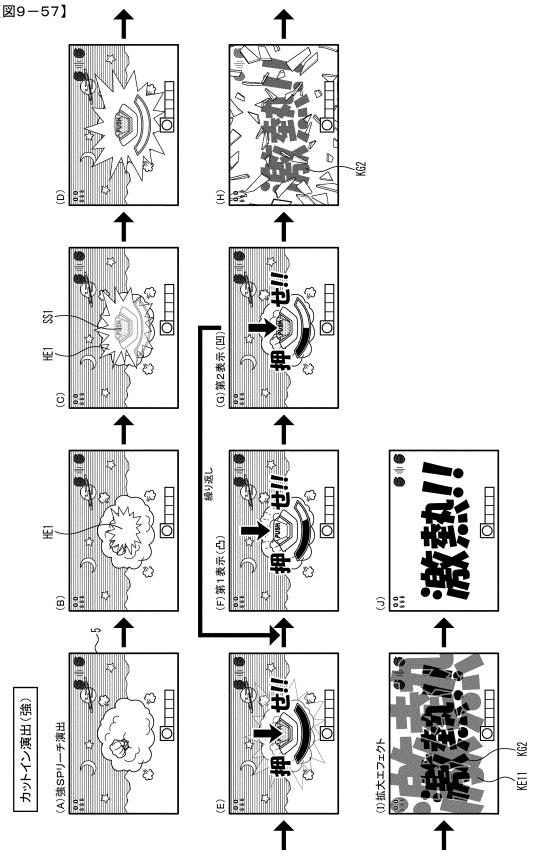
【図９－５６】

【図9－56】



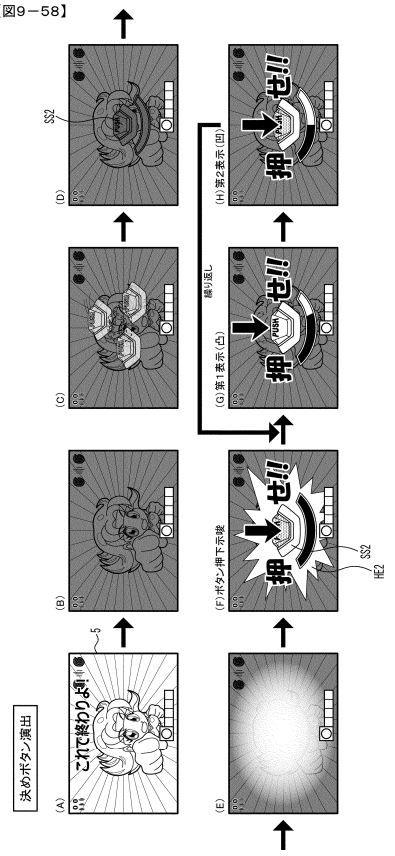
【図９－５７】

【図9－57】



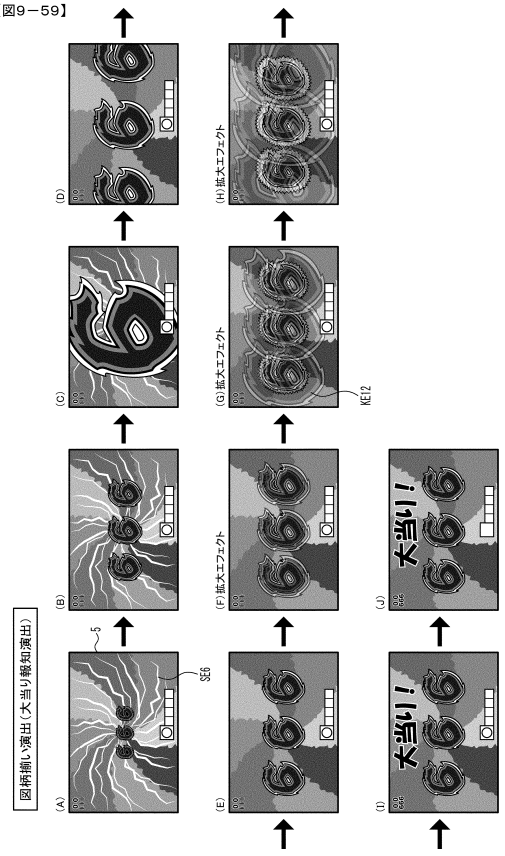
【図９－５８】

【図9－58】



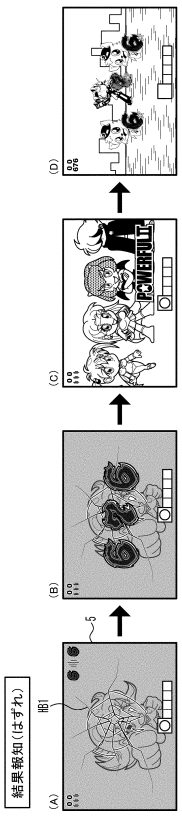
【図９－５９】

【図9－59】

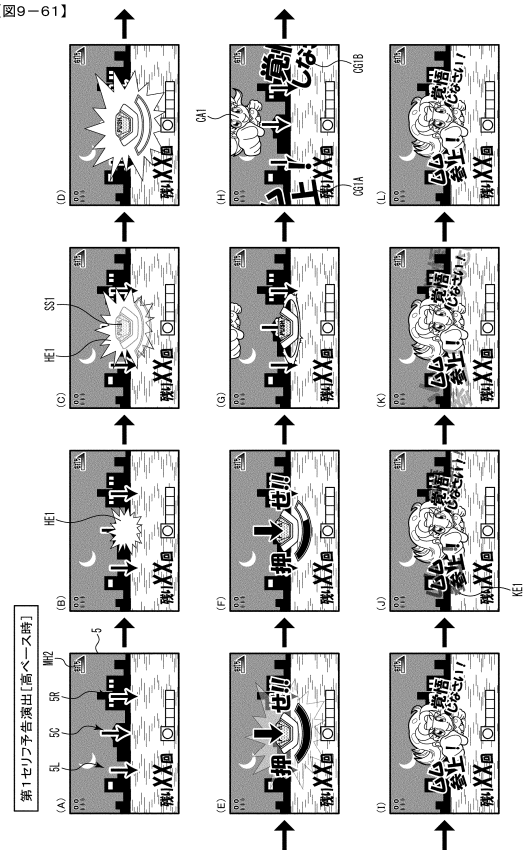


【図９－６０】

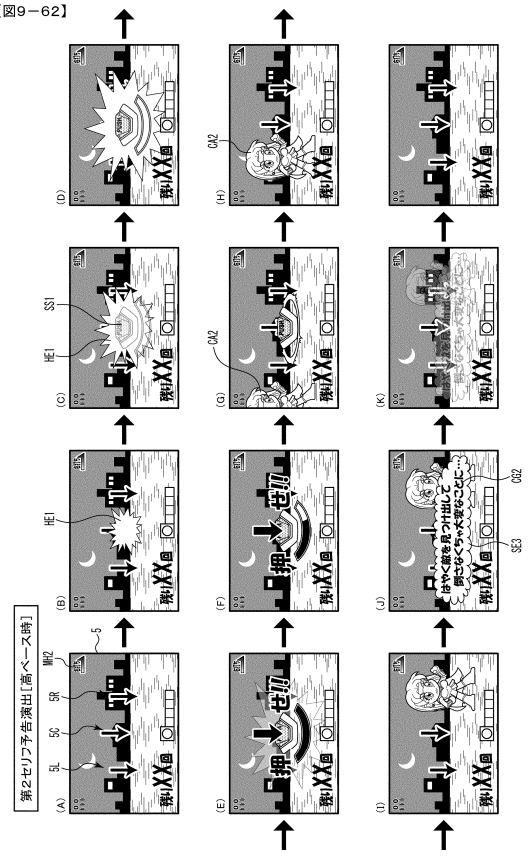
【図9－60】



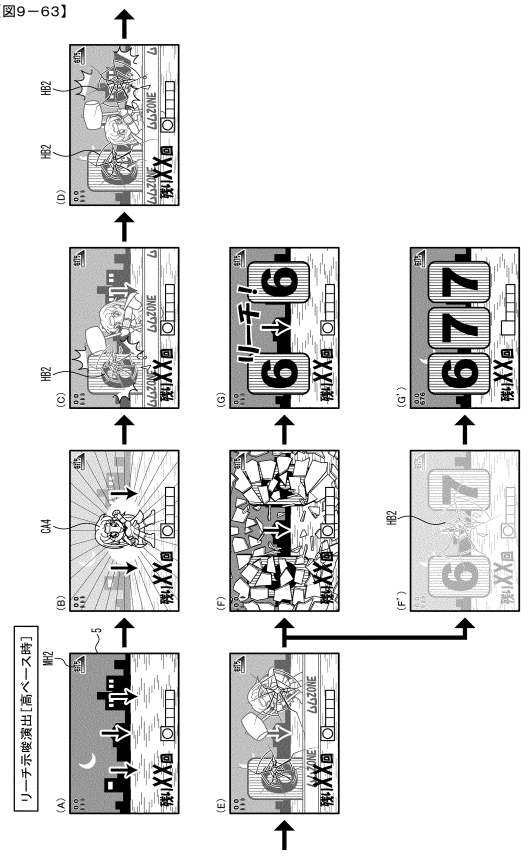
【図９－６１】



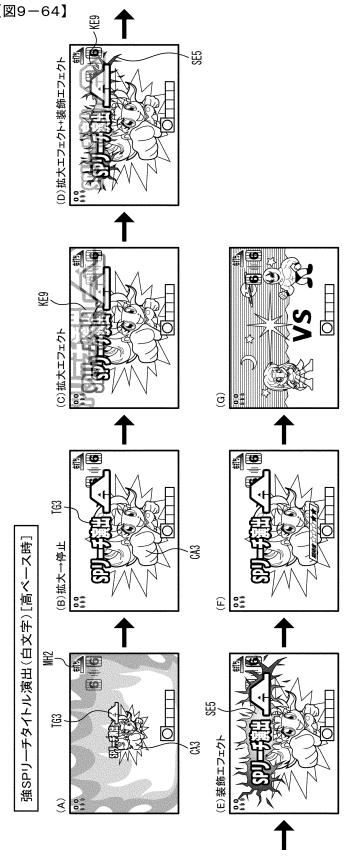
【図９－６２】



【図９－６３】

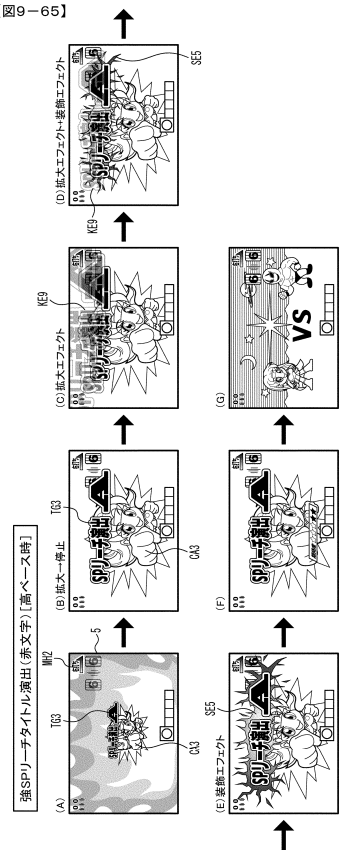


【図９－６４】



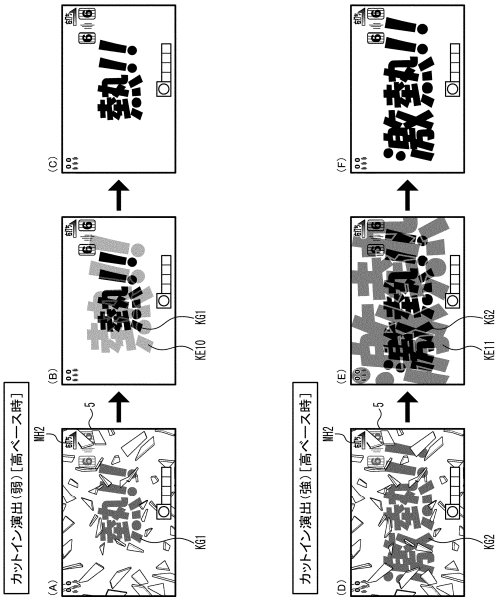
【図９－６５】

【図9－65】



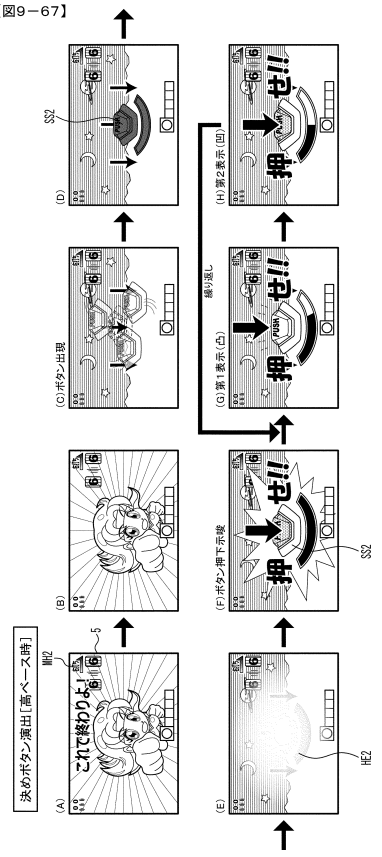
【図９－６６】

【図9－66】



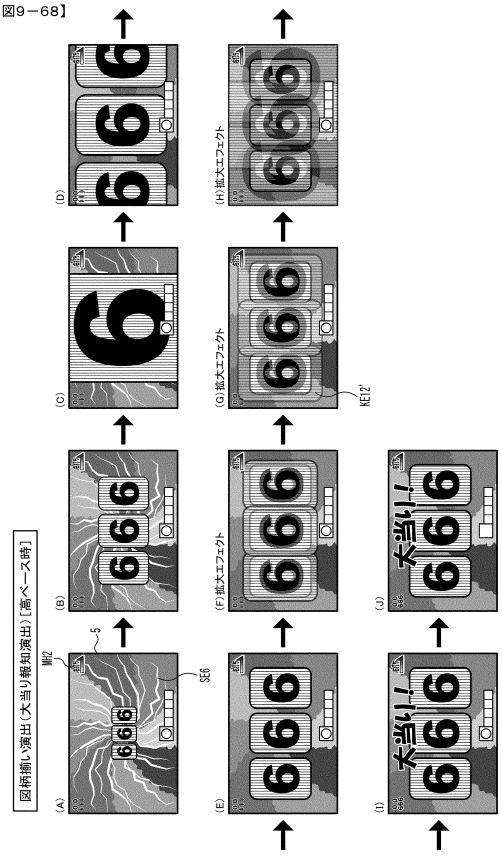
【図９－６７】

【図9－67】

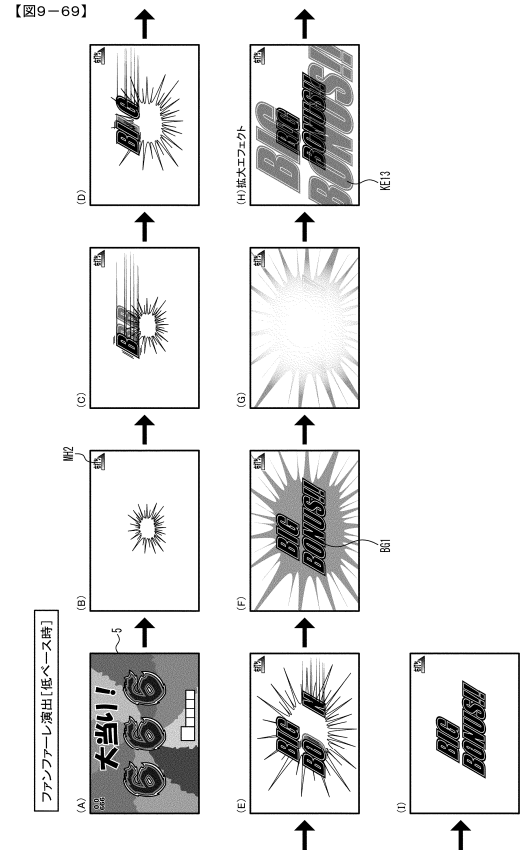


【図９－６８】

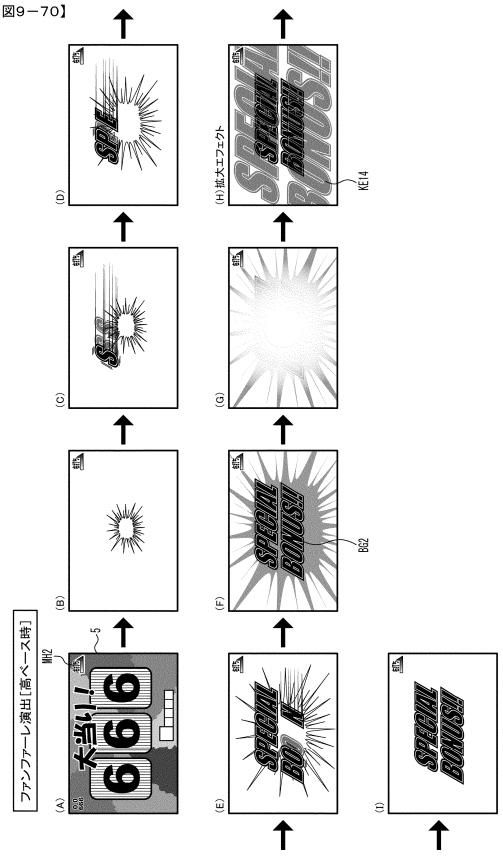
【図9－68】



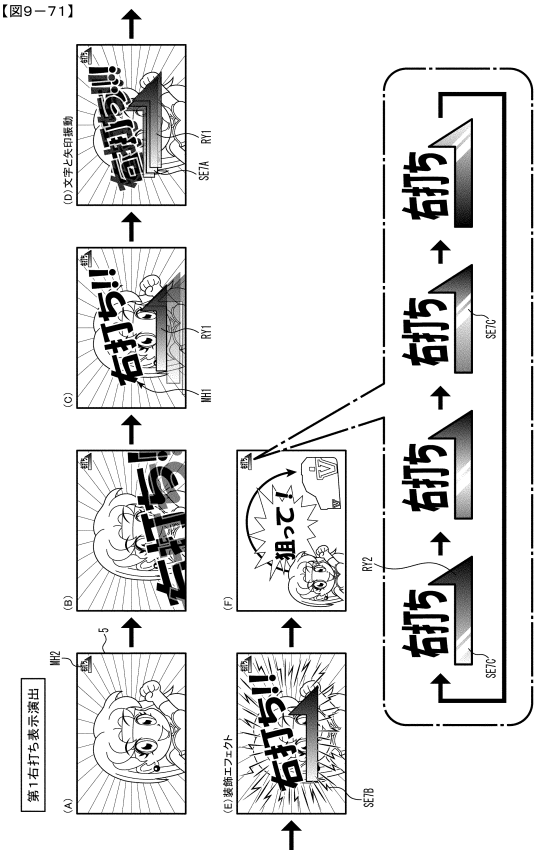
【図９－６９】



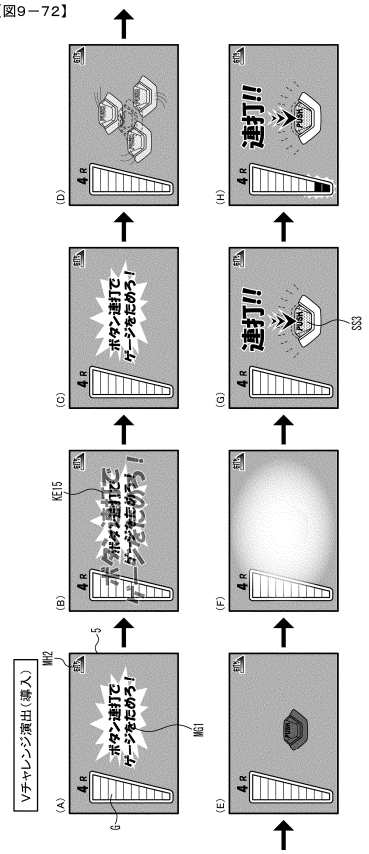
【図９－７０】



【図９－７１】

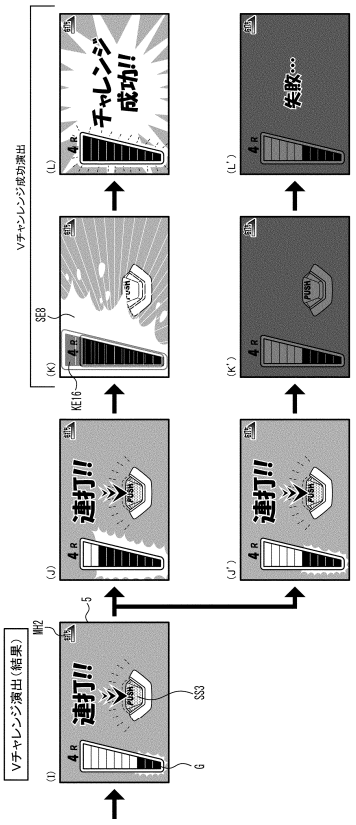


【図９－７２】



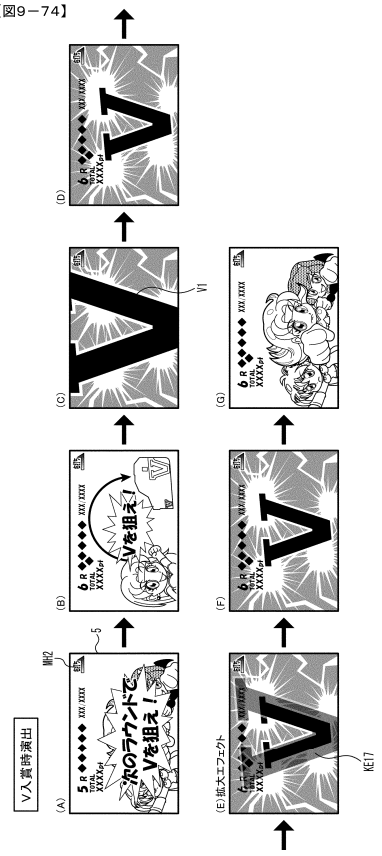
【図９－７３】

【図9－73】



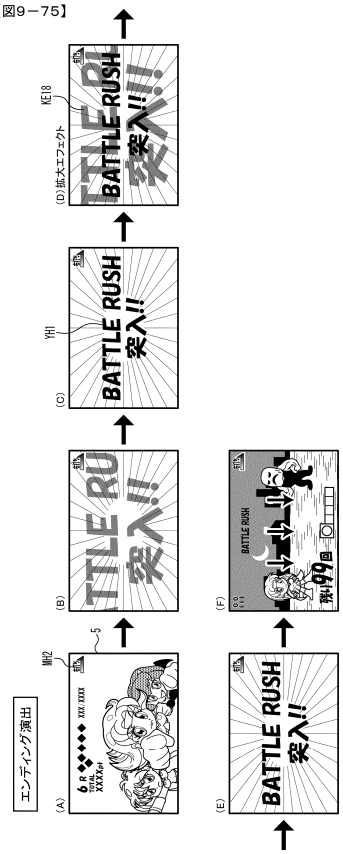
【図９－７４】

【図9－74】



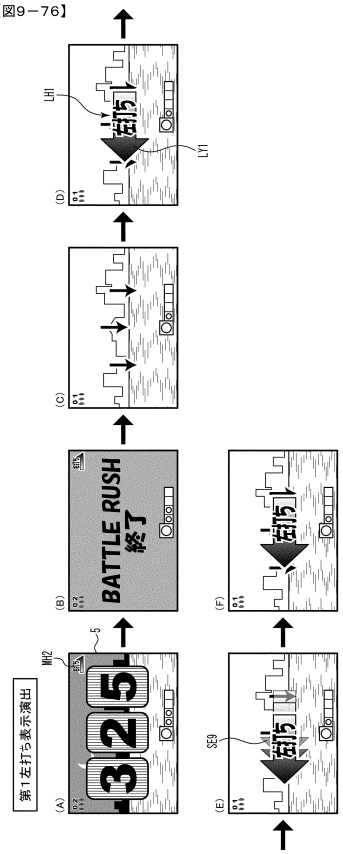
【図９－７５】

【図9－75】



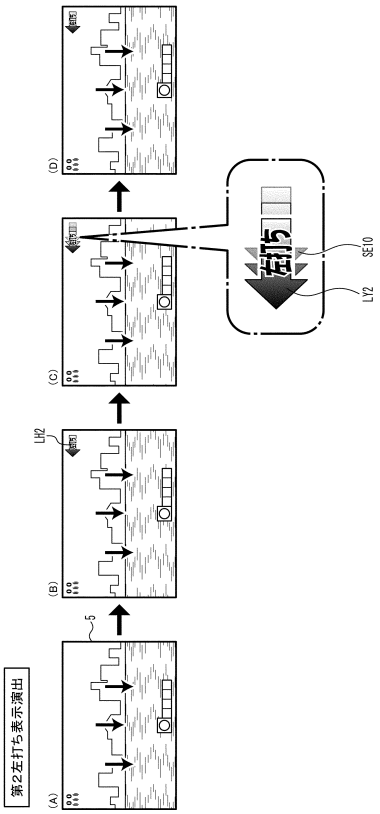
【図９－７６】

【図9－76】



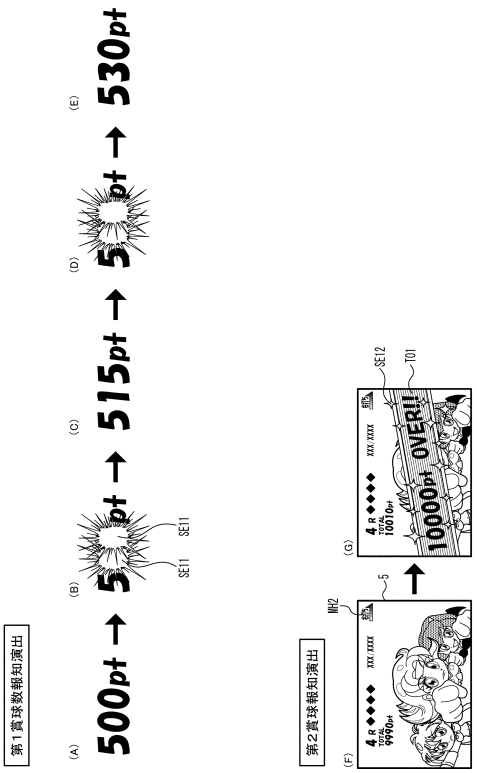
【図９－７７】

【図9－77】



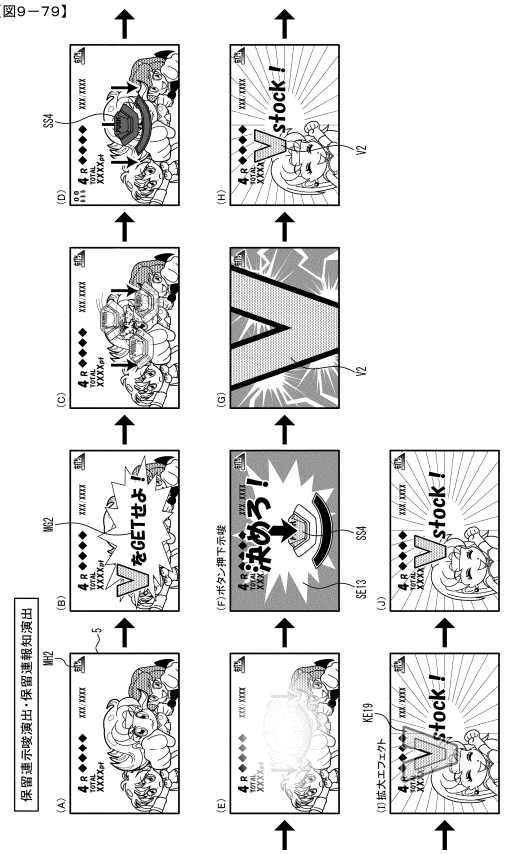
【図９－７８】

【図9－78】



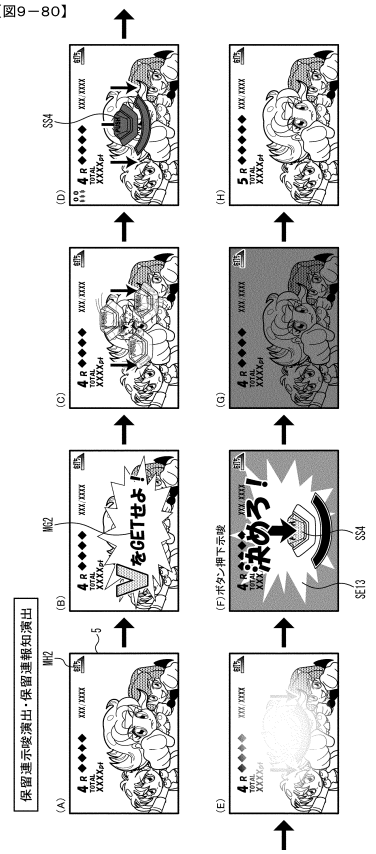
【図９－７９】

【図9－79】

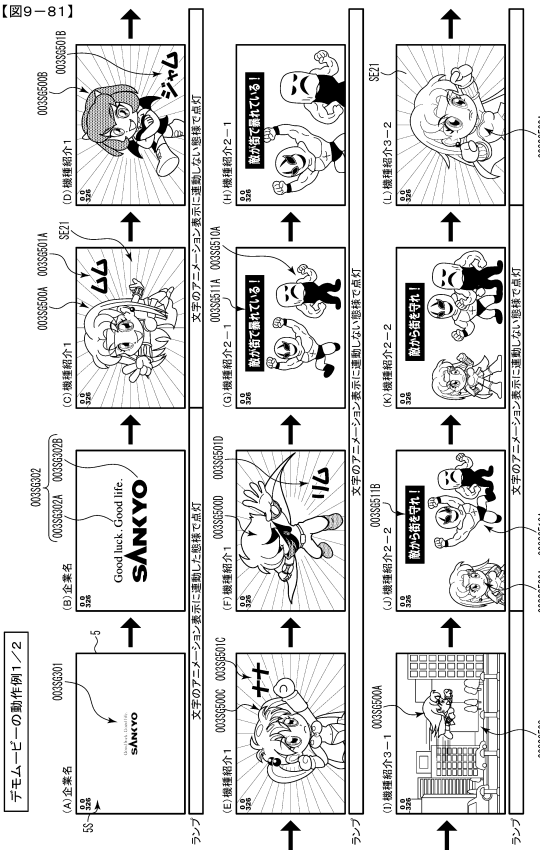


【図９－８０】

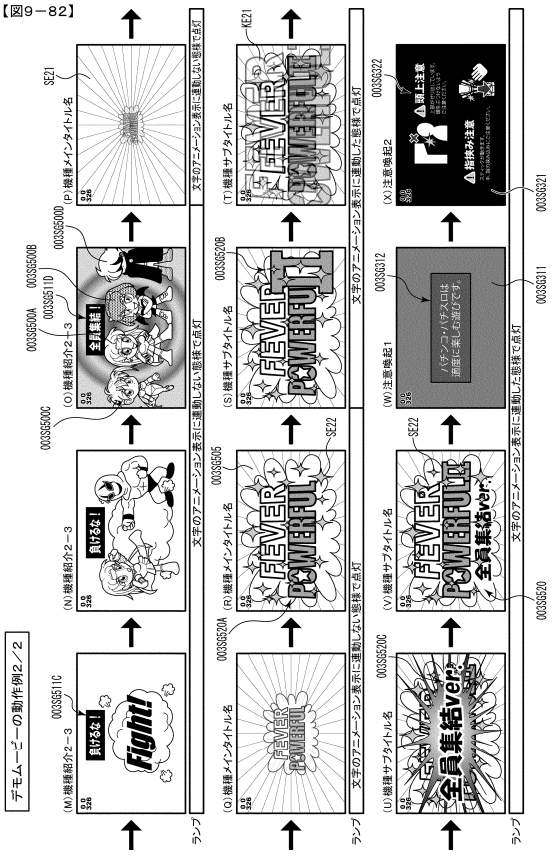
【図9－80】



【図９－８１】



【図９－８２】



【図９－８３】

【図9－83】

演出	拡大エフェクトの態様
デモ演出	KE21
第1セリフ予告演出	CG1A, CG1B, KE1
擬似連図柄停止演出	KE2, KE3
ノーマルリーチ演出	KE4, KE4

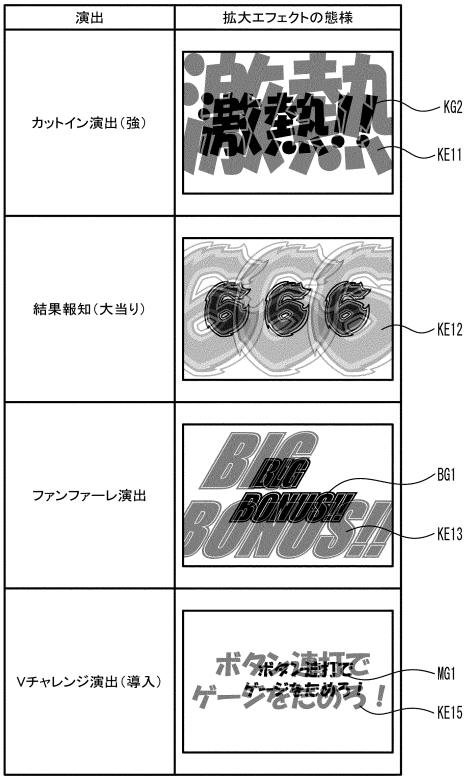
【図９－８４】

【図9－84】

演出	拡大エフェクトの態様
弱SPリーチタイトル演出	TG1, KE6
発展演出	SE4, KE8
強SPリーチタイトル演出	KE9, TG3
カットイン演出（弱）	KG1, KE10

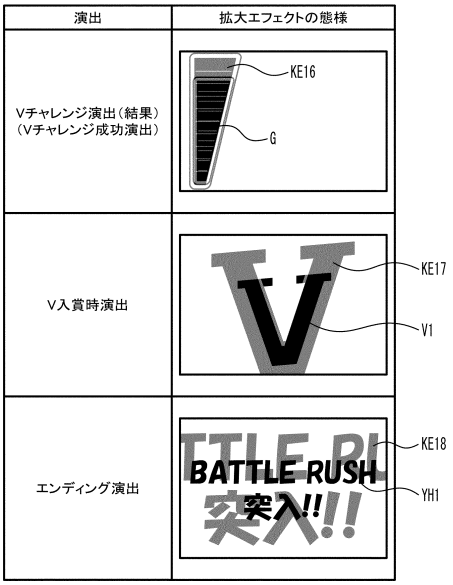
【図９－８５】

【図９－８５】



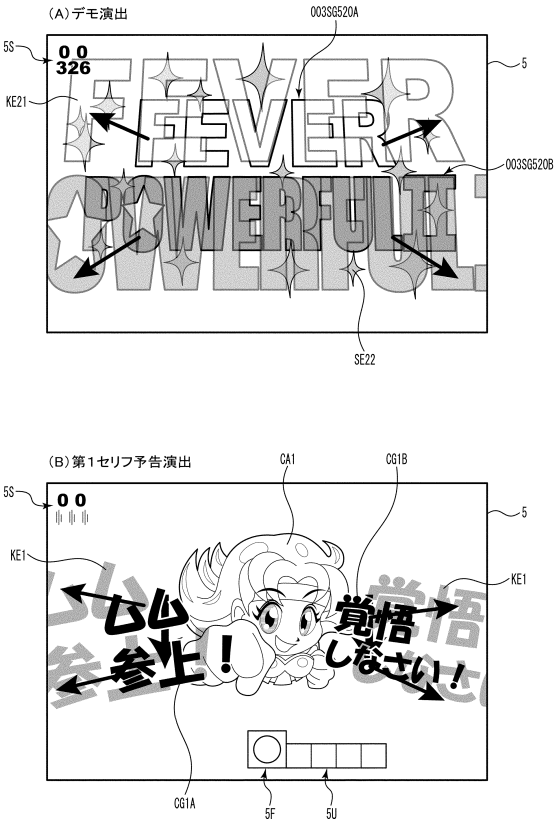
【図９－８６】

【図９－８６】



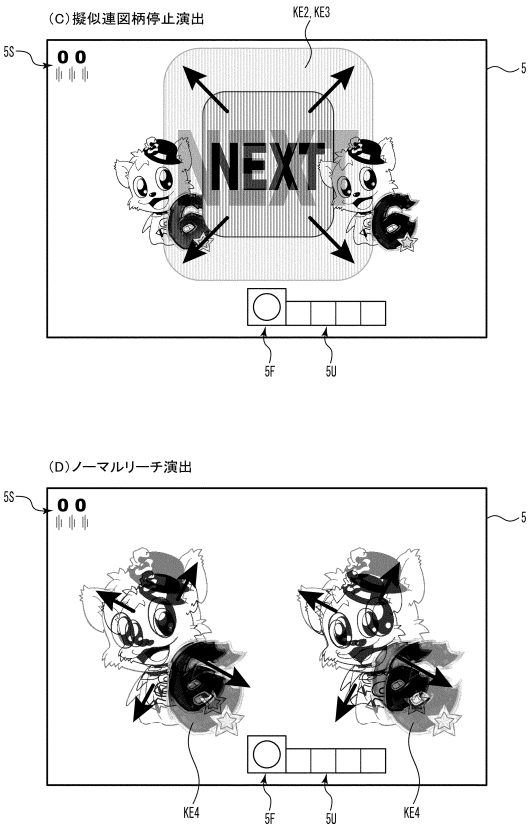
【図９－８７】

【図９－８７】



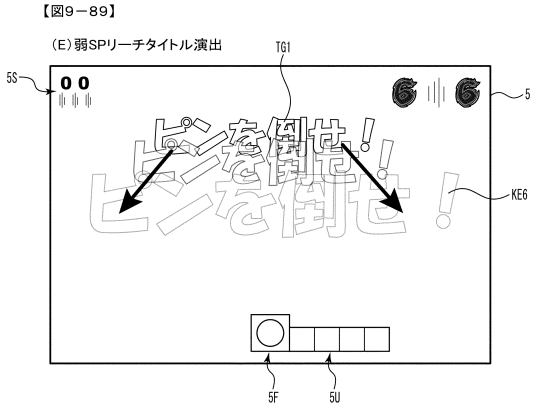
【図９－８８】

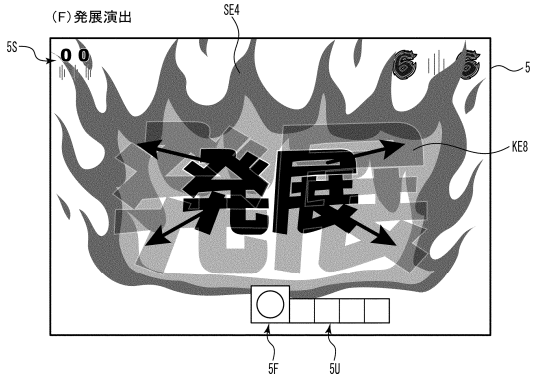
【図９－８８】



【図９－８９】

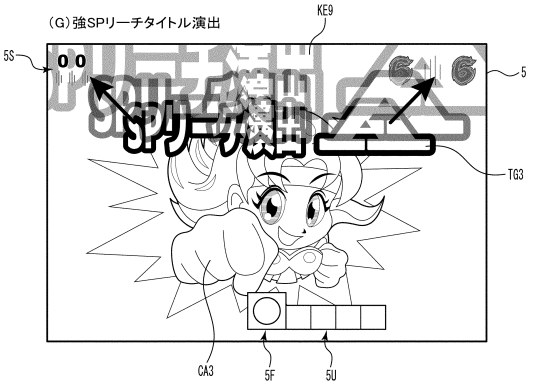
【図9－89】

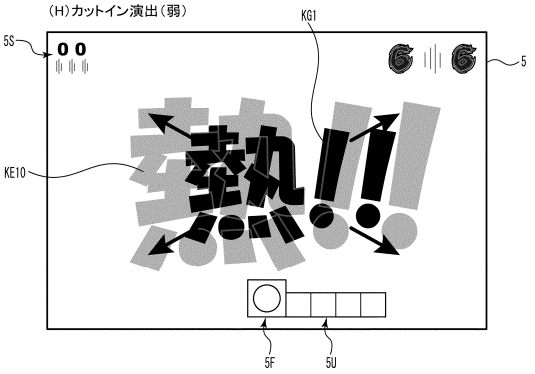




【図９－９０】

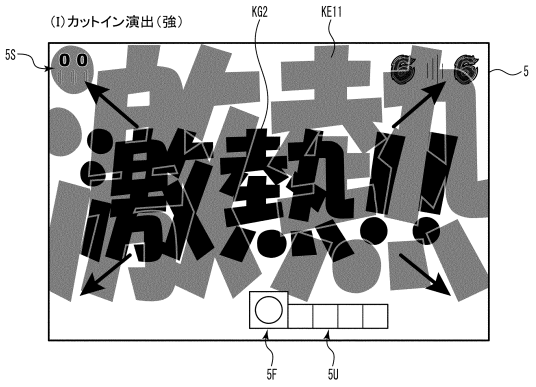
【図9－90】

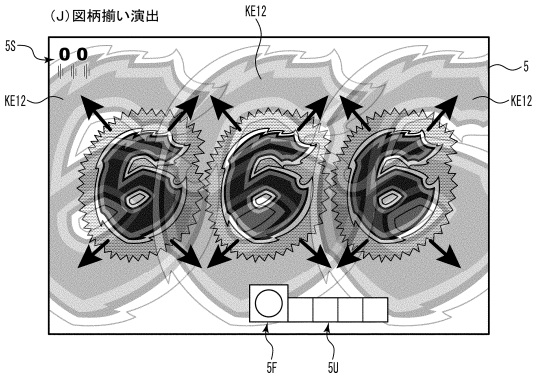




【図９－９１】

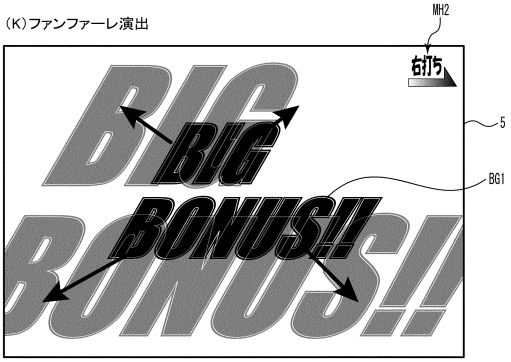
【図9－91】

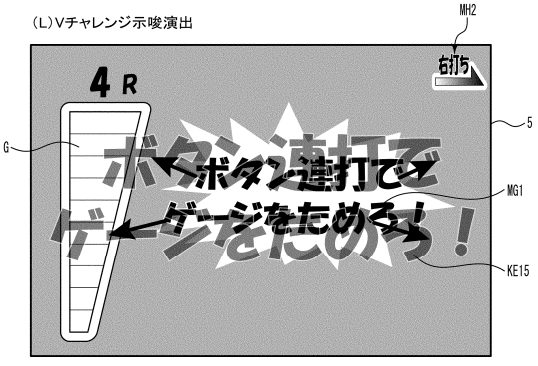




【図９－９２】

【図9－92】

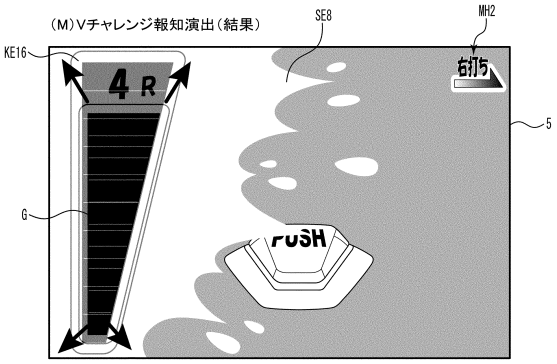




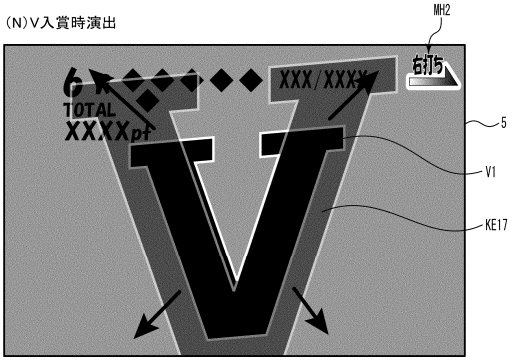
【図９－９３】

【図9－93】

(M)Vチャレンジ報知演出(結果)



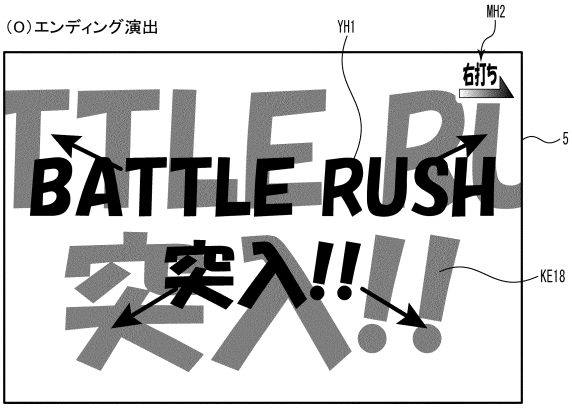
(N)V入賞時演出



【図９－９４】

【図9－94】

(O)エンディング演出



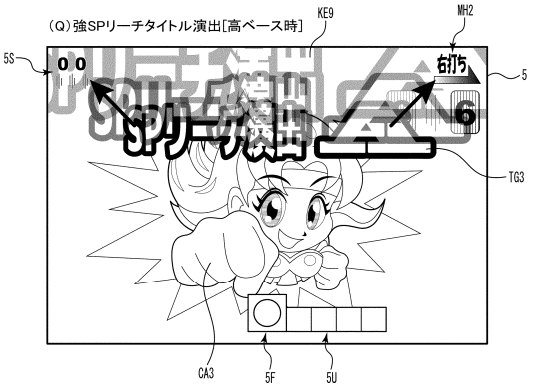
【図９－９５】

【図9－95】

(P)第1セリフ予告演出[高ベース時]



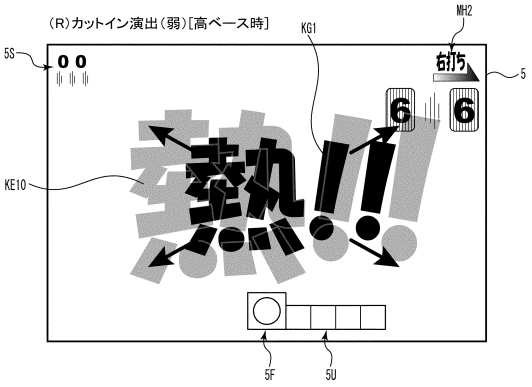
(Q)強SPリーチタイトル演出[高ベース時]



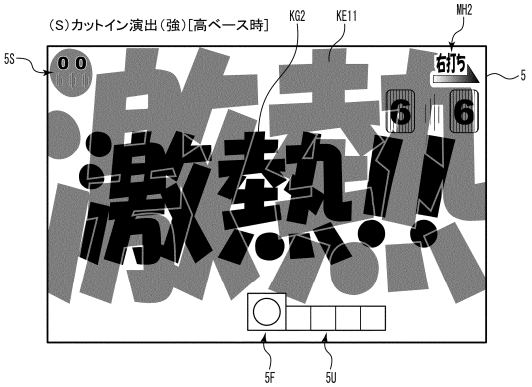
【図９－９６】

【図9－96】

(R)カットイン演出(弱)[高ベース時]

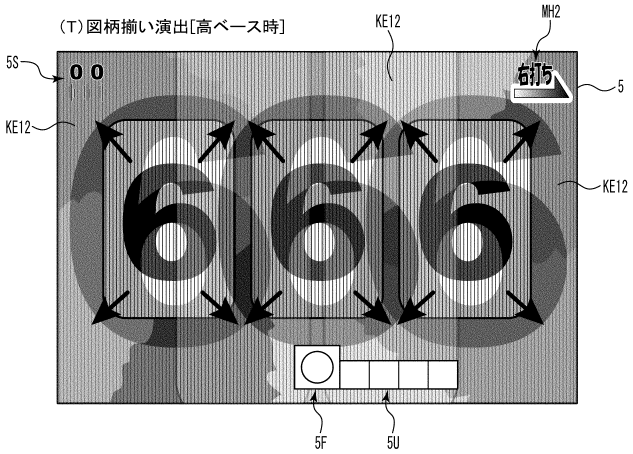


(S)カットイン演出(強)[高ベース時]



【図９－９７】

【図９－９７】



【図９－９８】

【図９－９８】

装飾エフェクトの種類

デモ演出	SE22
変動開始時（低ベース）	SE1
変動停止時（低ベース）	SE2
予告ボタン演出	HE1, SS1
セリフ予告演出②	SE3, CG2
リーチ示唆演出	HB1
発展演出	SE4
強SPリーチタイトル演出	TG3, SE5
決めボタン演出	HE2, SS2

【図９－９９】

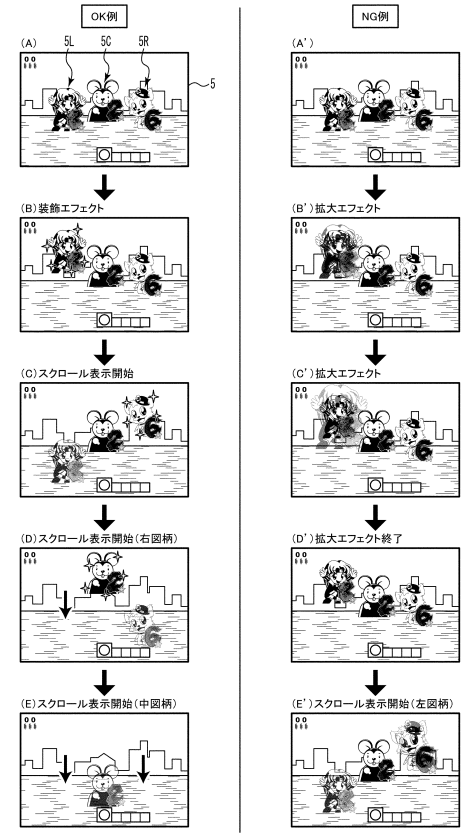
【図９－９９】

装飾エフェクトの種類

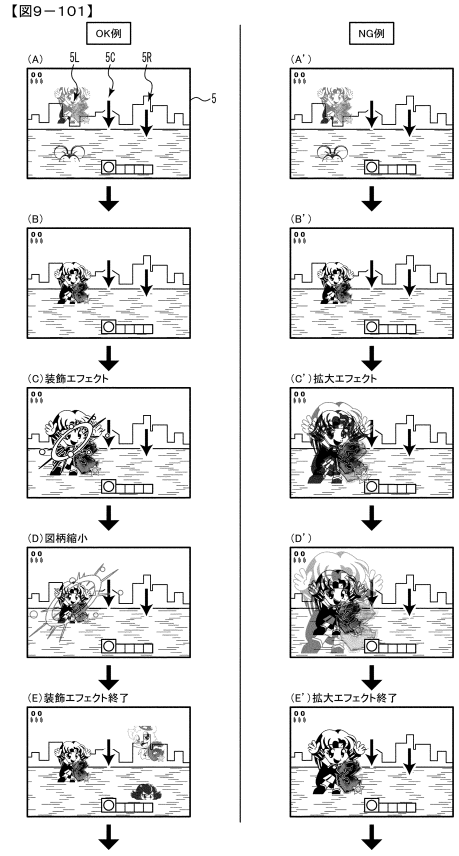
結果報知演出（大当り）	SE6
第1右打ち表示演出	SE7A, RY1
第1右打ち表示演出	SE7B
第2右打ち表示演出	RY2, SE7C
第1左打ち表示演出	LY1, SE9
第2左打ち表示演出	LY2, SE10
第1賞球数報知演出	SE11
第2右打ち表示演出	TO1, SE12

【図９－１００】

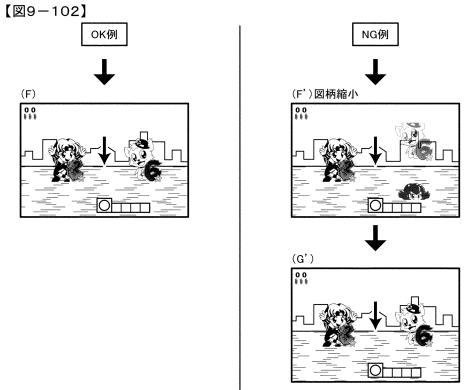
【図９－１００】



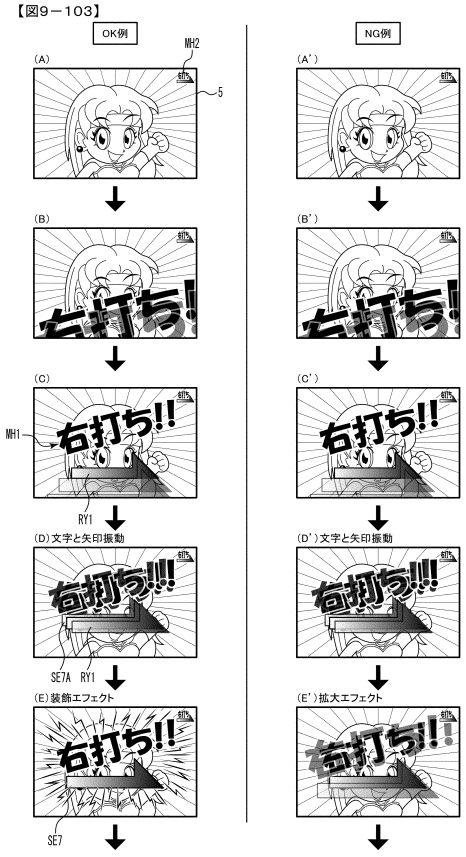
【図９－１０１】



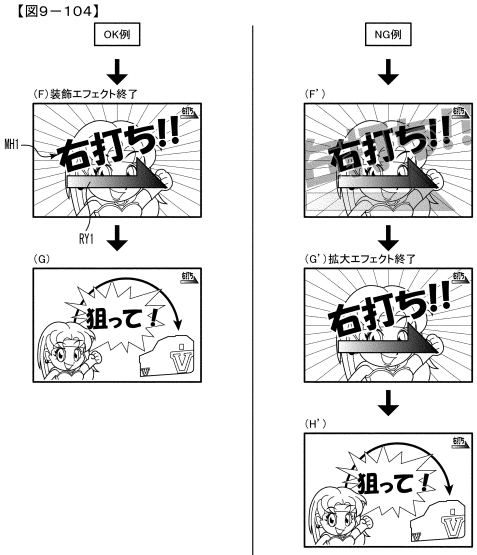
【図９－１０２】



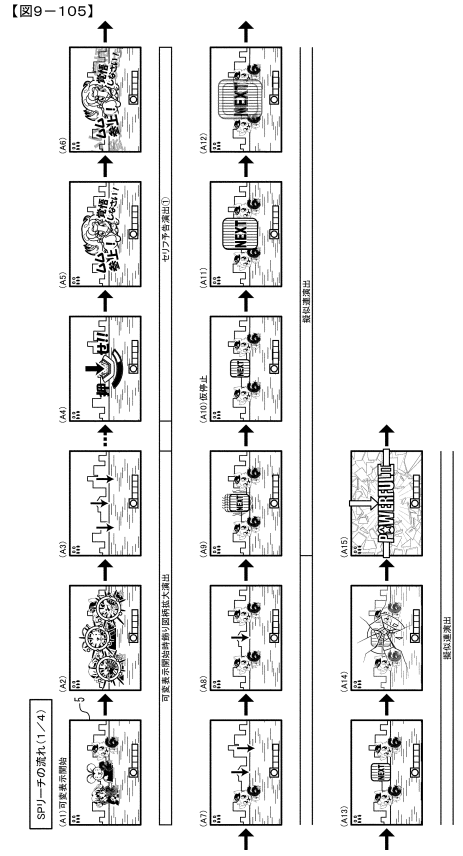
【図９－１０３】



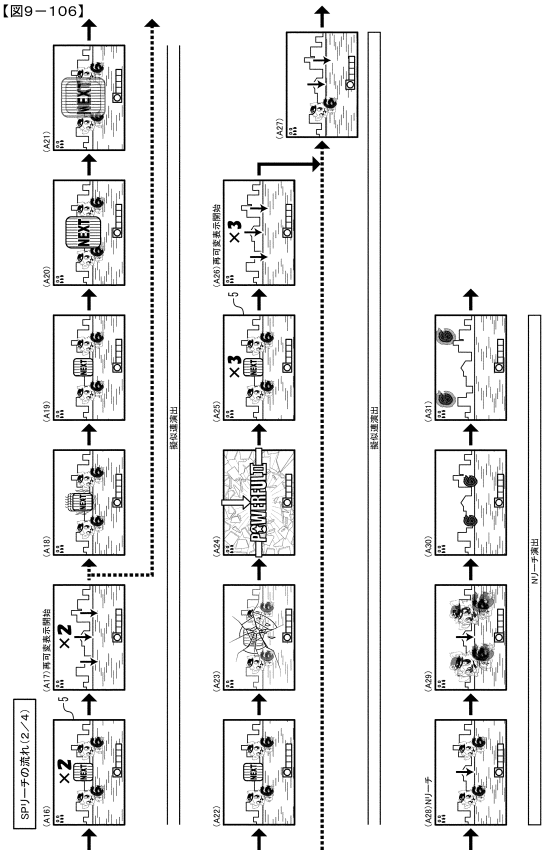
【図９－１０４】



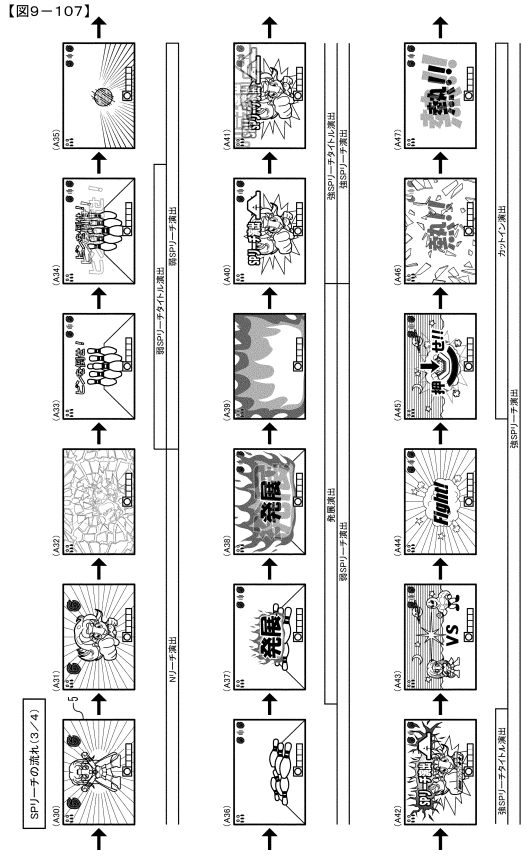
【図９－１０５】



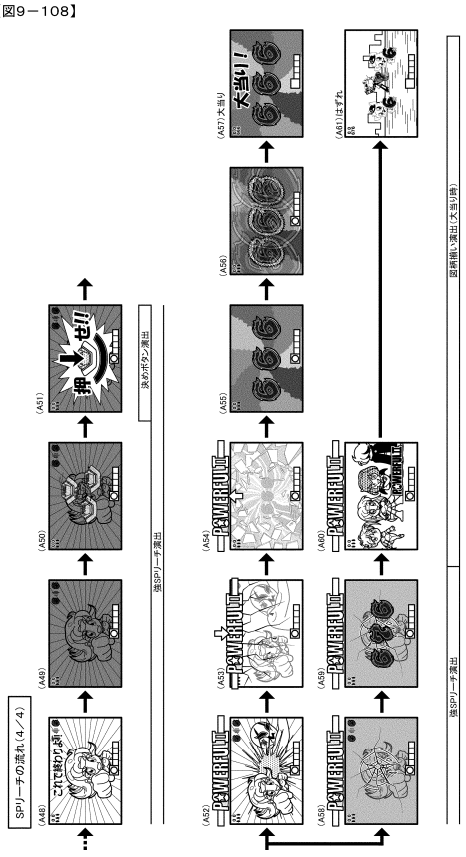
【図９－１０６】



【図９－１０７】



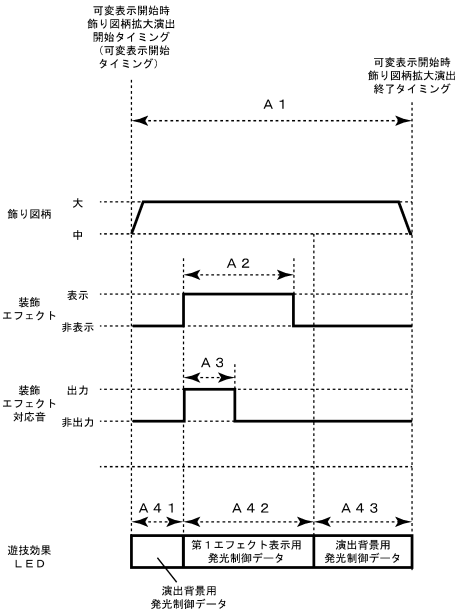
【図９－１０８】



【図９－１０９】

【図9－109】

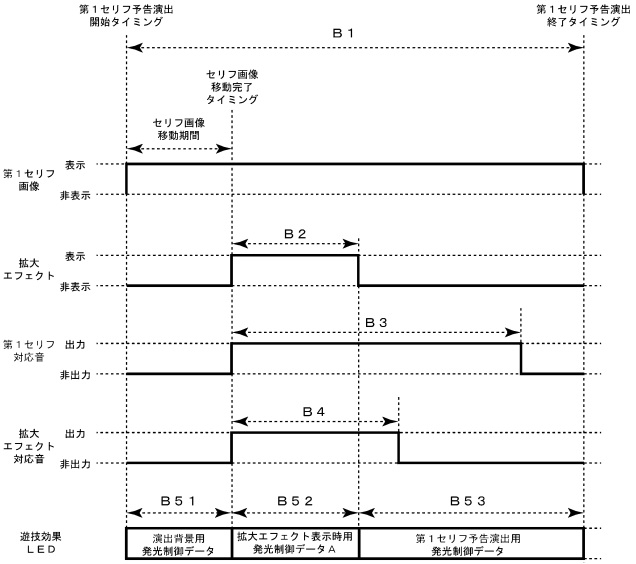
可変表示開始時飾り図柄拡大演出



【図９－１１０】

【図9－110】

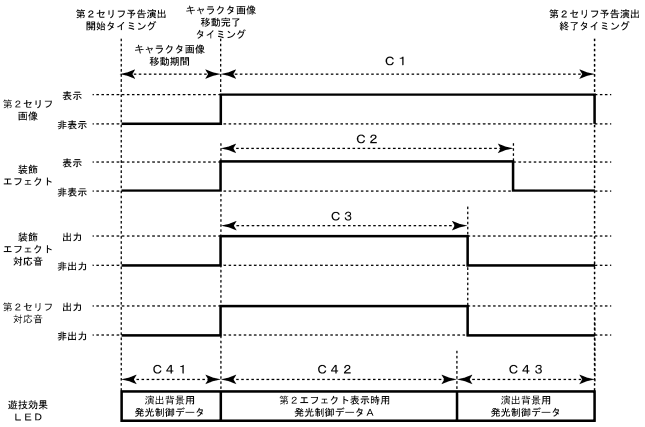
第１セリフ予告演出



【図９－１１１】

【図9－111】

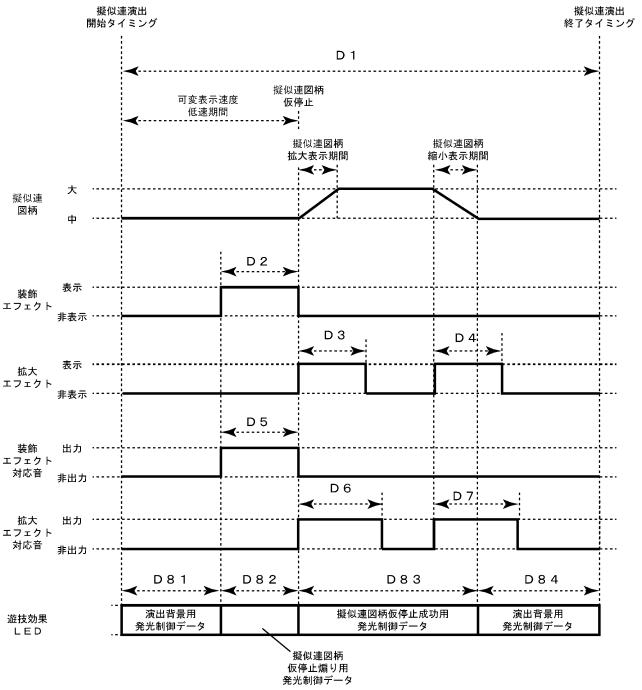
第２セリフ予告演出



【図９－１１２】

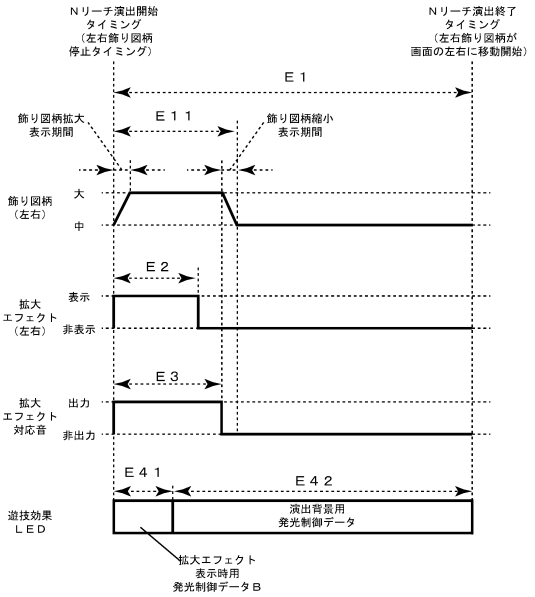
【図9－112】

擬似連演出



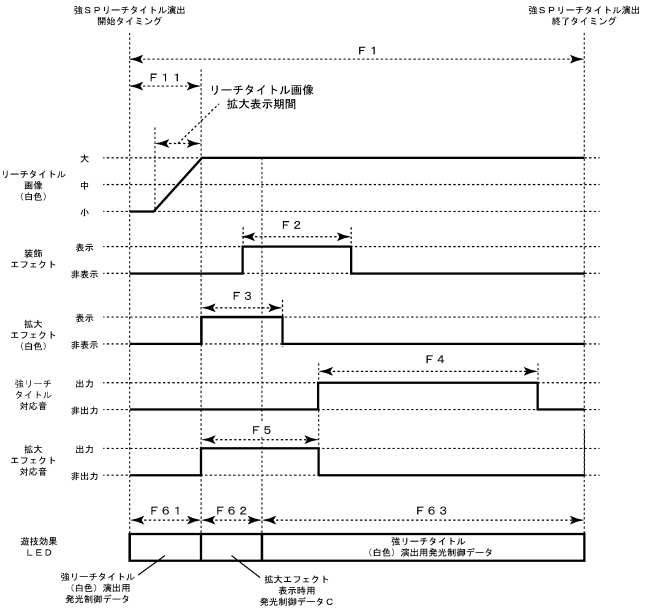
【図９－１１３】

【図9－113】
ノーマルリーチ演出



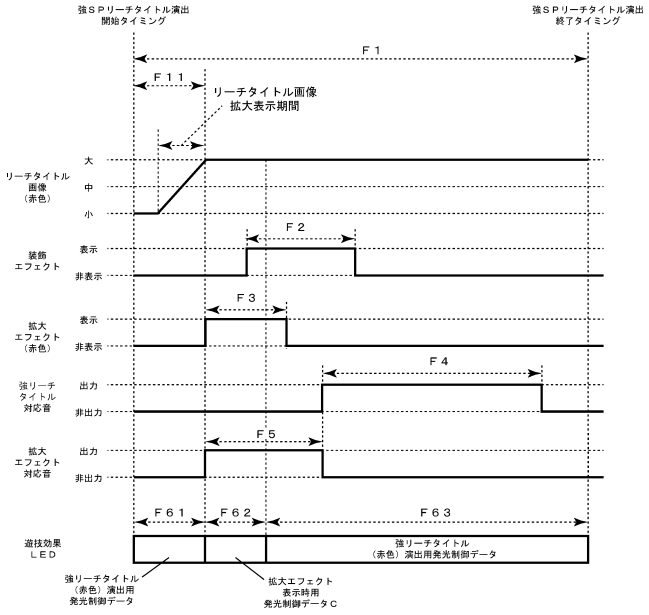
【図９－１１４】

【図9－114】
強ＳＰリーチタイトル演出



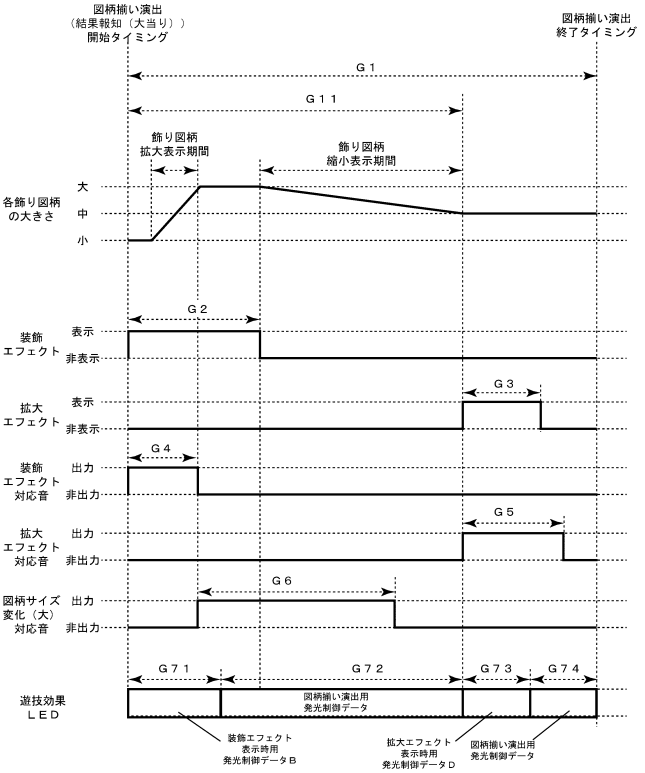
【図９－１１５】

【図9－115】
強ＳＰリーチタイトル演出



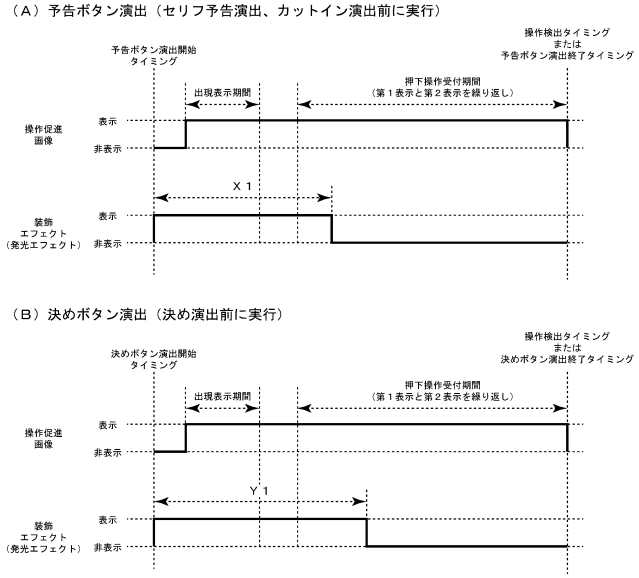
【図９－１１６】

【図9－116】
図柄揃い演出



【図９－１１７】

【図9－117】



【図９－１１８】

【図9－118】

	説明
Ａ１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間
Ａ２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間
Ａ３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ａ４１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における第１エフェクト表示用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ１	第１セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｂ２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｂ３	第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間
Ｂ４	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｂ５１	第１セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５３	第１セリフ予告演出における第１セリフ予告演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ１	第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｃ２	第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｃ３	第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間
Ｃ４１	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４２	第２セリフ予告演出における第２エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４３	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図９－１１９】

【図9－119】

	説明
Ｄ１	擬似連演出における「中」の飾り図柄（擬似連図柄）の表示期間
Ｄ２	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた装飾エフェクトの表示期間
Ｄ３	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ４	擬似連演出における擬似連図柄の縮小に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ５	擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｄ６	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ７	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ８１	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８２	擬似連演出における擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８３	擬似連演出における擬似連図柄仮停止成功用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８４	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間
Ｅ１１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間
Ｅ２	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間
Ｅ３	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｅ４１	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ４２	ノーマルリーチ演出における演出背景用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図９－１２０】

【図9－120】

	説明
Ｆ１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像の表示期間
Ｆ１１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間
Ｆ２	強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｆ３	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｆ４	強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間
Ｆ５	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｆ６１	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６２	強スーパーリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＣを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６３	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ１	図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間
Ｇ１１	図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間
Ｇ２	図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｇ３	図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｇ４	図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｇ５	図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｇ６	図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間
Ｇ７１	図柄揃い演出における装飾エフェクト表示用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７２	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７３	図柄揃い演出における拡大エフェクト変表示用発光制御データＤを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７４	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｘ１	予告ボタン演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｙ１	決めボタン演出における装飾エフェクトの表示期間

【図９－１２１】

【図9－121】

（Ａ）可変表示開始時飾り図柄拡大演出における各期間の関係
Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３
Ａ１－Ａ２＞Ａ２

（Ｂ）第１セリフ予告演出における各期間の関係
Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４
Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４
Ｂ１－Ｂ２＞Ｂ２

（Ｃ）第２セリフ予告演出における各期間の関係
Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３

（Ｄ）擬似連演出における各期間の関係
Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞Ｄ５、Ｄ１＞Ｄ６、Ｄ１＞Ｄ７
Ｄ３＝Ｄ４、Ｄ６＝Ｄ７
Ｄ２＝Ｄ５、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４
Ｄ１－Ｄ２＞Ｄ２、Ｄ１－Ｄ３＞Ｄ３、Ｄ１－Ｄ４＞Ｄ４
Ｄ２＞Ｄ３、Ｄ２＞Ｄ４

（Ｅ）ノーマルリーチ演出における各期間の関係
Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３
Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２
Ｅ１－Ｅ２＞Ｅ２

（Ｆ）強スーパーリーチタイトル演出における各期間の関係
Ｆ１＞Ｆ１１、Ｆ１＞Ｆ２、Ｆ１＞Ｆ３、Ｆ１＞Ｆ４、Ｆ１＞Ｆ５
Ｆ５＞Ｆ３
Ｆ１－Ｆ２＞Ｆ２、Ｆ１－Ｆ３＞Ｆ３
Ｆ２＞Ｆ３

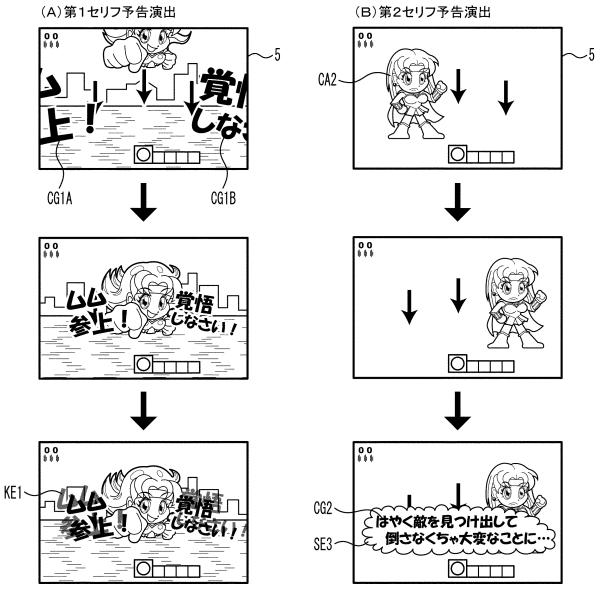
（Ｇ）図柄揃い演出における各期間の関係
Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６
Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３
Ｇ１－Ｇ２＞Ｇ２、Ｇ１－Ｇ３＞Ｇ３
Ｇ２＞Ｇ３

（Ｈ）予告ボタン演出と決めボタン演出における各期間の関係
Ｙ１＞Ｘ１

【図９－１２２】

【図9－122】

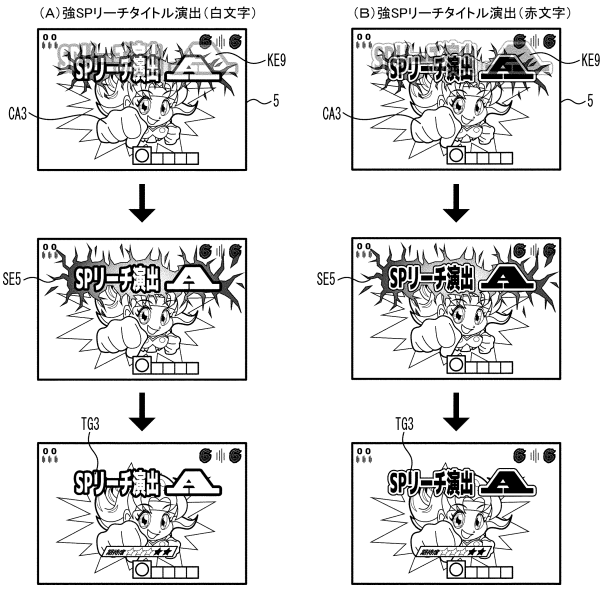
セリフ予告演出の比較



【図９－１２３】

【図9－123】

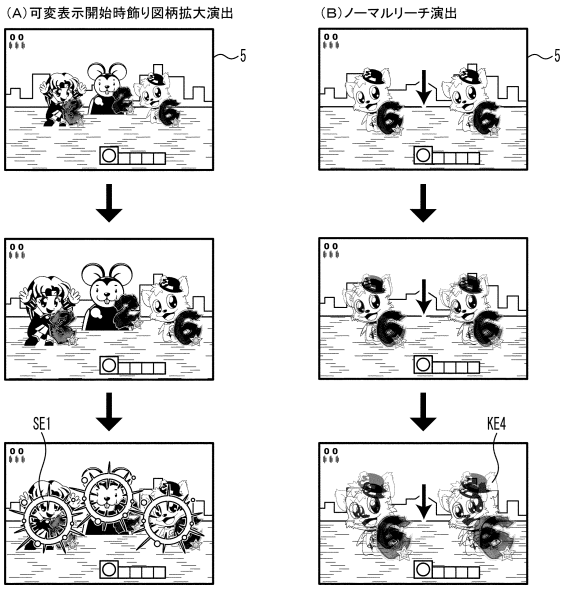
強SPリーチタイトル演出の比較



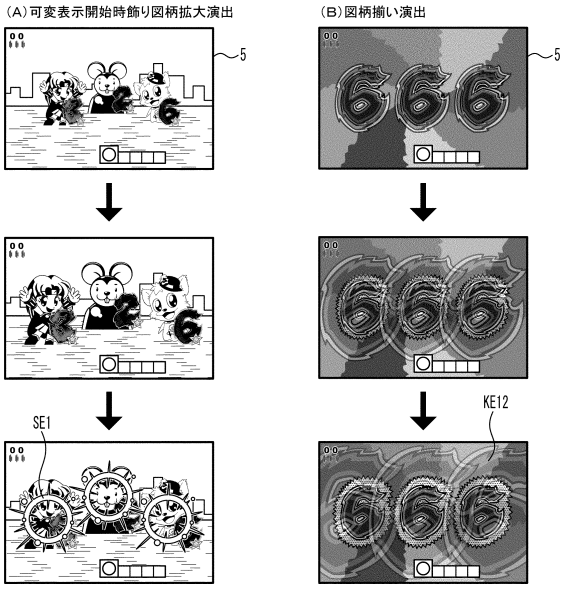
【図９－１２４】

【図9－124】

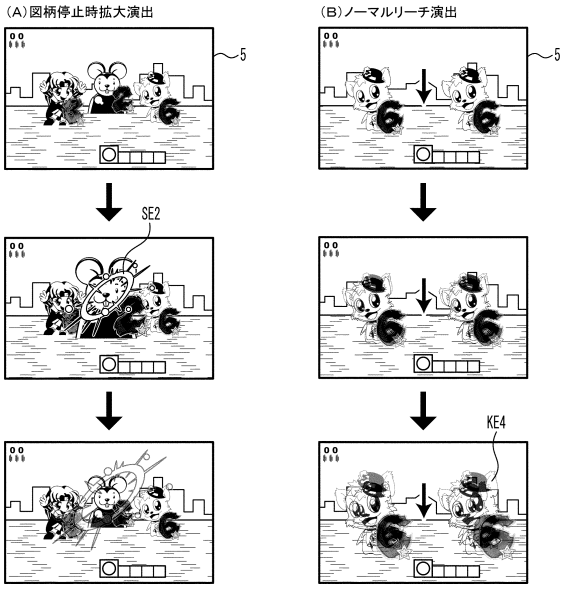
可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



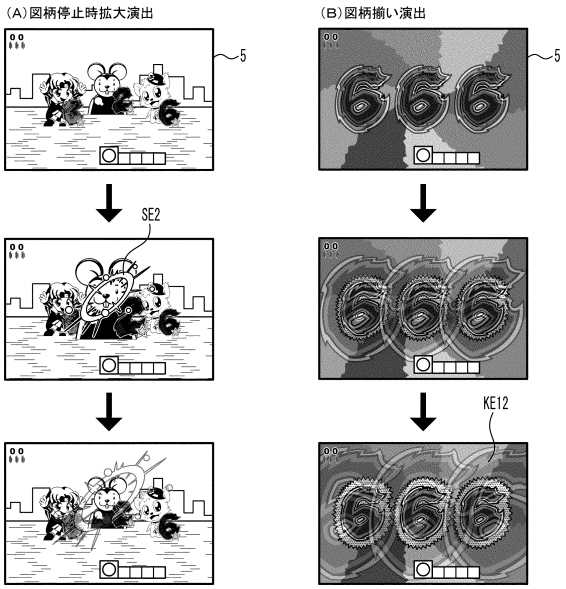
【図９－１２５】
【図9－125】
可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較



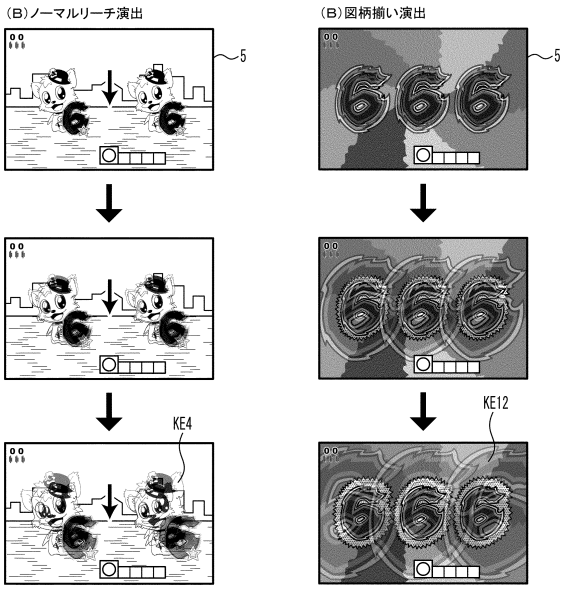
【図９－１２６】
【図9－126】
図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



【図９－１２７】
【図9－127】
図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較



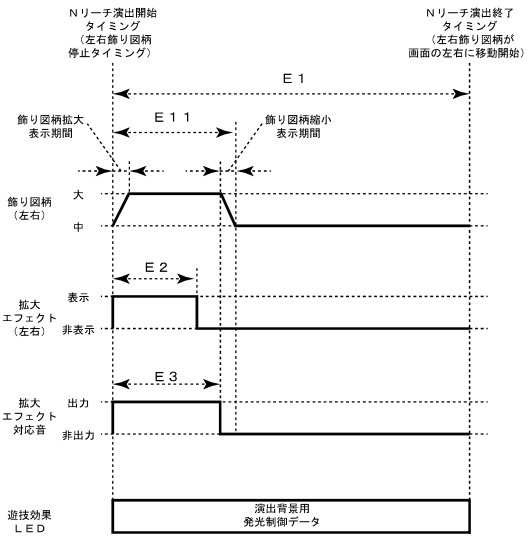
【図９－１２８】
【図9－128】
ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較



【図９－１２９】

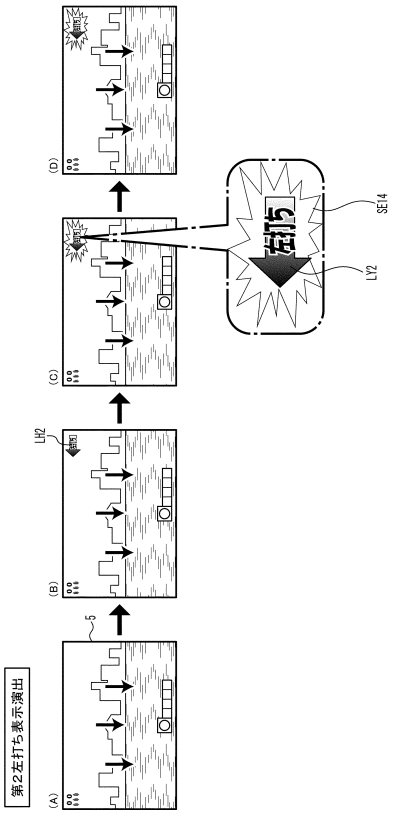
【図９－１２９】

ノーマルリーチ演出



【図９－１３０】

【図９－１３０】



【図９－１３１】

【図９－１３１】

（Ａ）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～49	大当りC
	50～99	大当りD

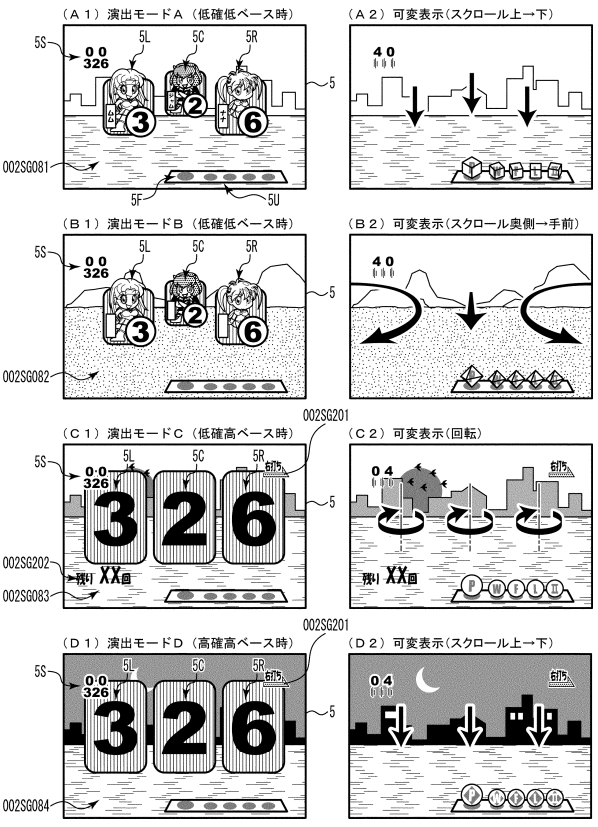
（Ｂ）大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	10
大当りD	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	8

※：大当りB～大当りDにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞（第2大入賞口への入賞）が条件

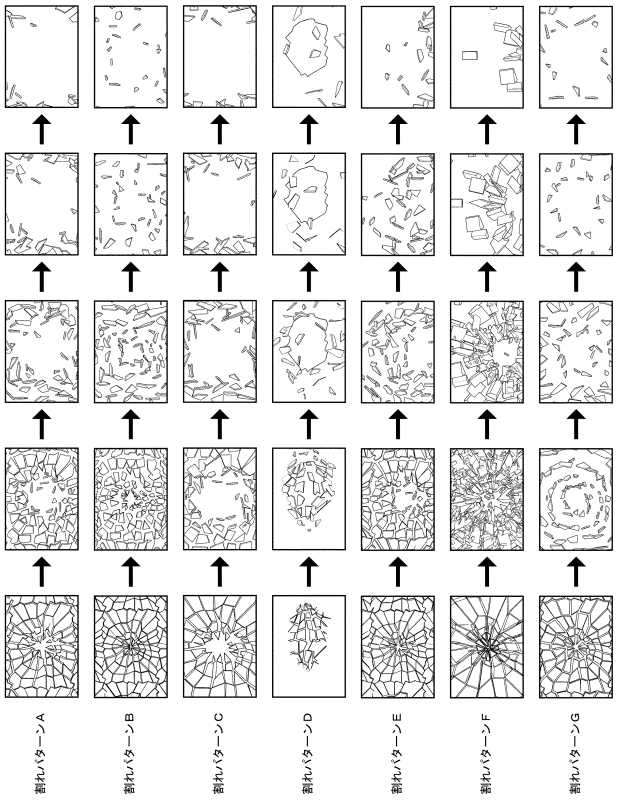
【図１０】

【図１０】



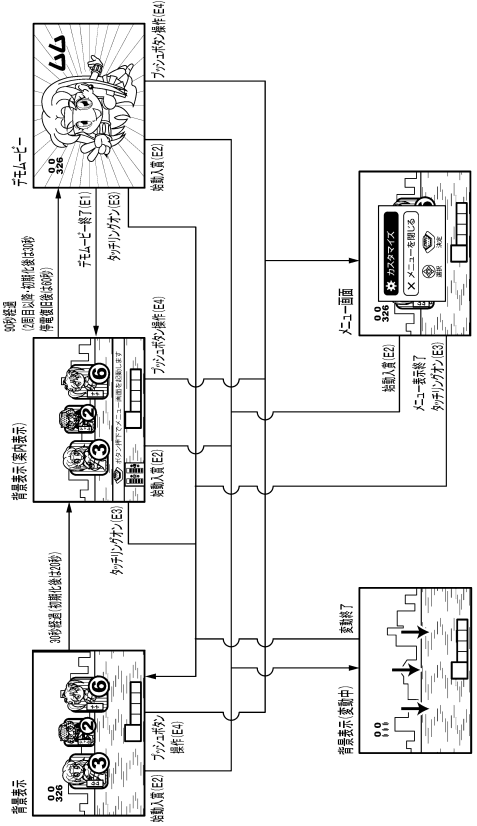
【図１１】

【図11】



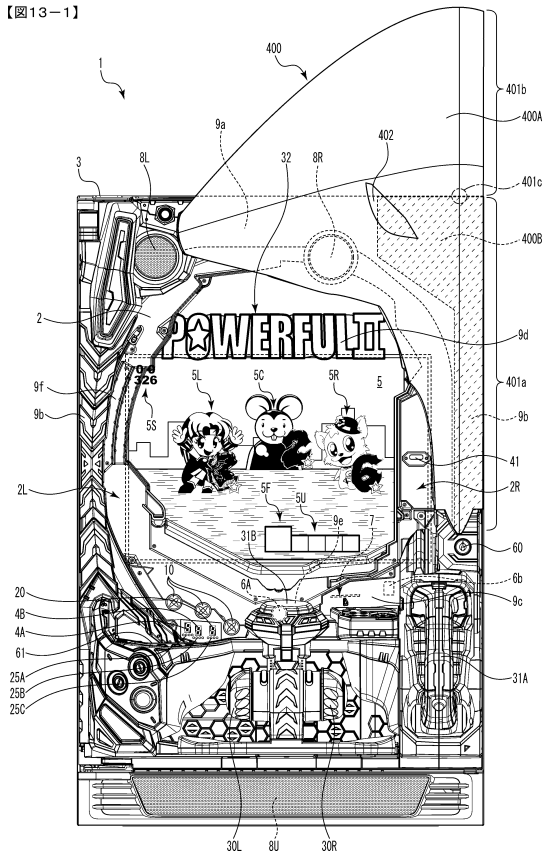
【図１２】

【図12】



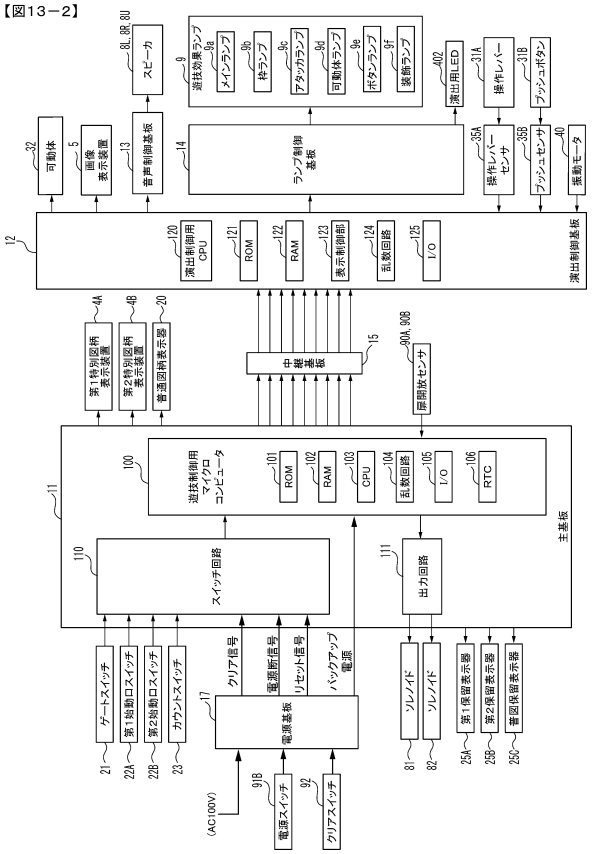
【図１３－１】

【図13－1】



【図１３－２】

【図13－2】



【図１３－３】

【図13－3】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生及び解除を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り（確変A）
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り（確変B）
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り（確変C）
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り（非確変）

【図１３－４】

【図13－4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１３－５】

【図13－5】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１３－６】

【図13－6】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図１３－７】

【図13－7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	短縮1(通常状態[保留2個])→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3000	短縮2(通常状態[保留3個]・時短状態)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	35000	スーパーリーチ(はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ(大当り)

【図１３－８】

【図13－8】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＡ
（低ベース状態用、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR3)	変動パターン
1~660	PA1-1
661~900	PA2-1
901~997	PA2-2

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＢ
（低ベース状態用、同種保留記憶数２個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~700	PA1-2
701~900	PA2-1
901~997	PA2-2

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＣ
（低ベース状態用、同種保留記憶数３個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~750	PA1-3
751~900	PA2-1
901~997	PA2-2

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＤ
（高ベース状態用）

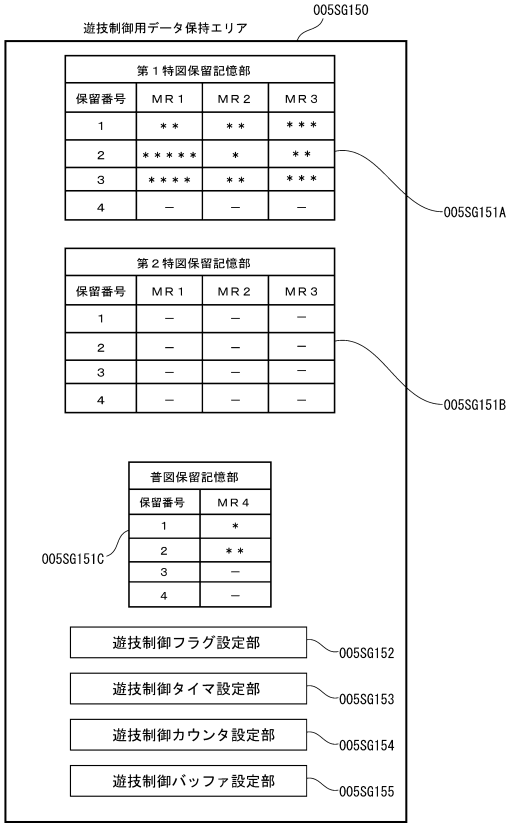
判定値(MR3)	変動パターン
1~750	PA1-3
751~900	PA2-1
901~997	PA2-2

（Ｅ）大当り用変動パターン判定テーブル
（低ベース状態、高ベース状態共通）

判定値(MR3)	変動パターン
1~30	PB1-1
31~997	PB1-2

【図１３－９】

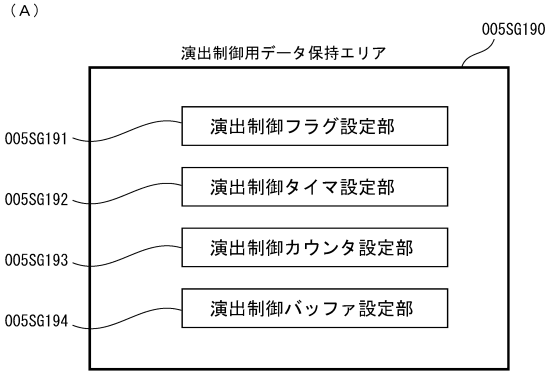
【図13－9】



【図１３－１０】

【図13－10】

（Ａ）

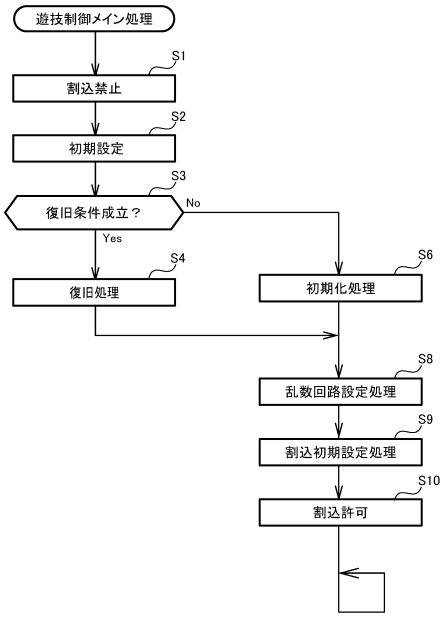


（Ｂ）

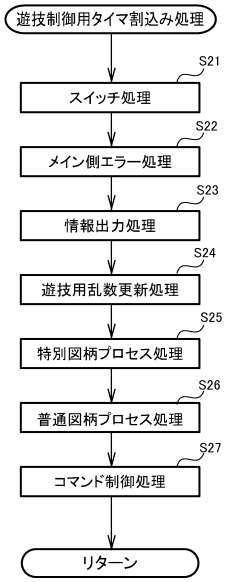
始動入賞時受信コマンドバッファ 005SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	先読み対象フラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－

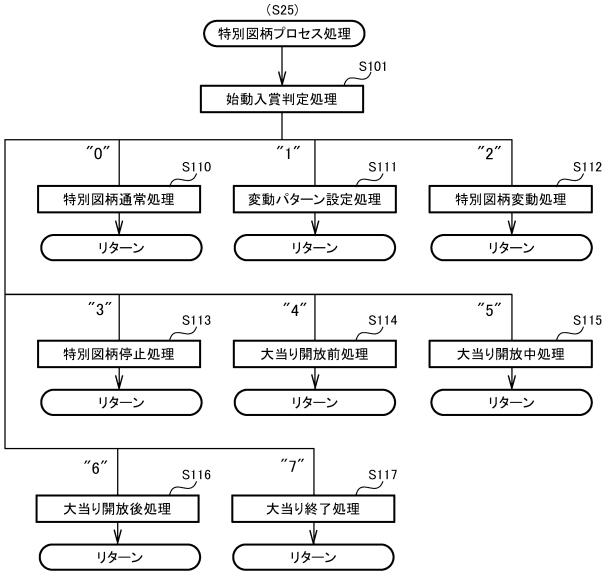
【図１３－１１】
【図13－11】



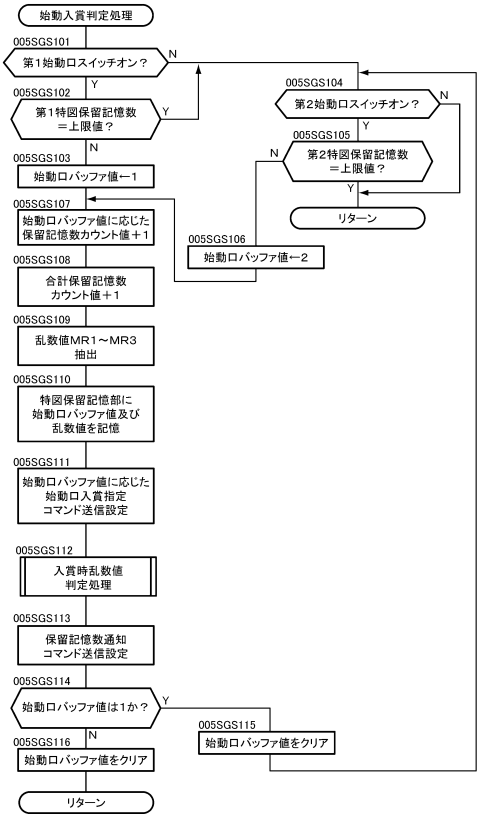
【図１３－１２】
【図13－12】



【図１３－１３】
【図13－13】

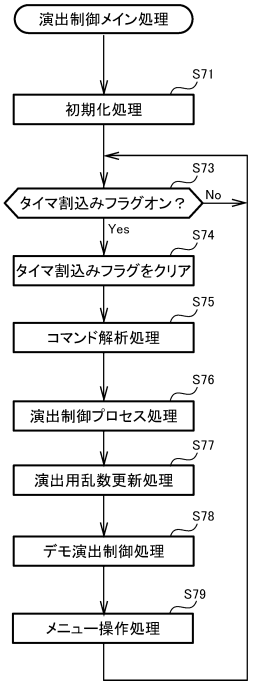


【図１３－１４】
【図13－14】



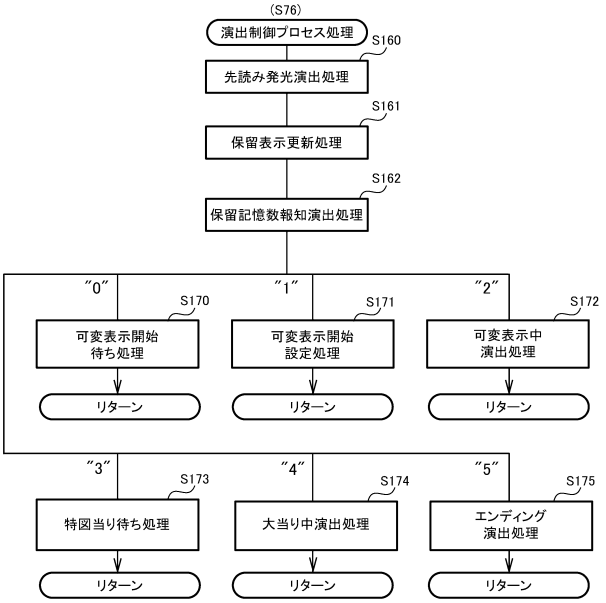
【図１３－１５】

【図13－15】



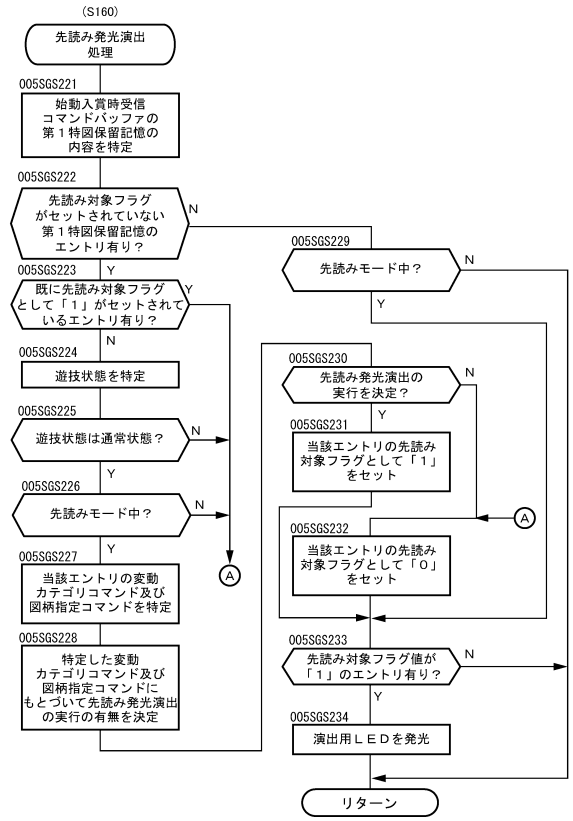
【図１３－１６】

【図13－16】



【図１３－１７】

【図13－17】



【図１３－１８】

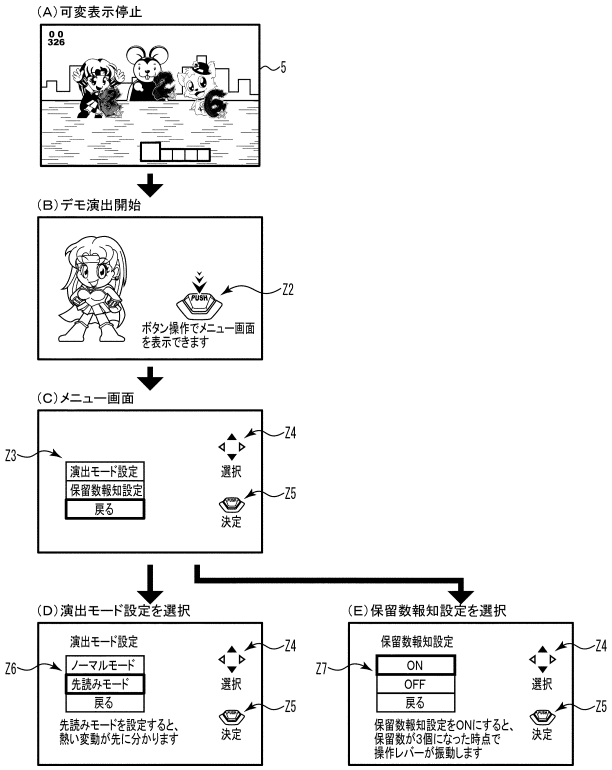
【図13－18】

先読み発光演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	先読み発光演出非実行	先読み発光演出実行
Ｎリーチ（大当り）	１００％	０％
Ｓリーチ（大当り）	１％	９９％
非リーチ（はずれ）	１００％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	１００％	０％
Ｓリーチ（はずれ）	９５％	５％

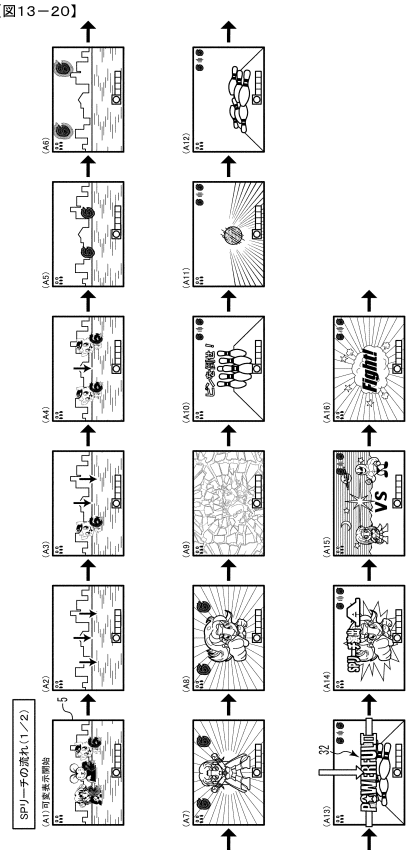
【図１３－１９】

【図13－19】



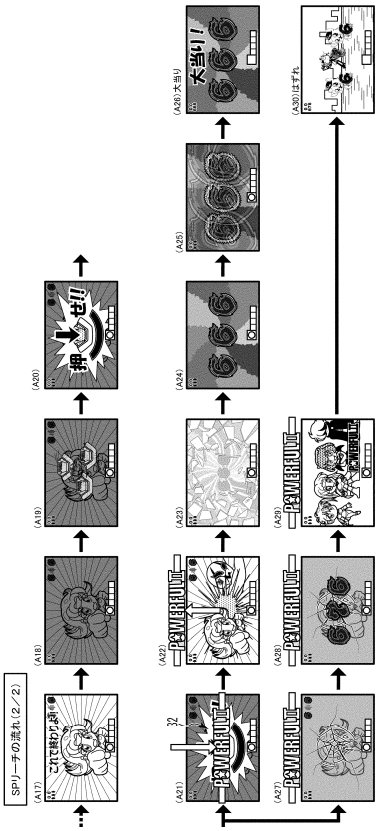
【図１３－２０】

【図13－20】



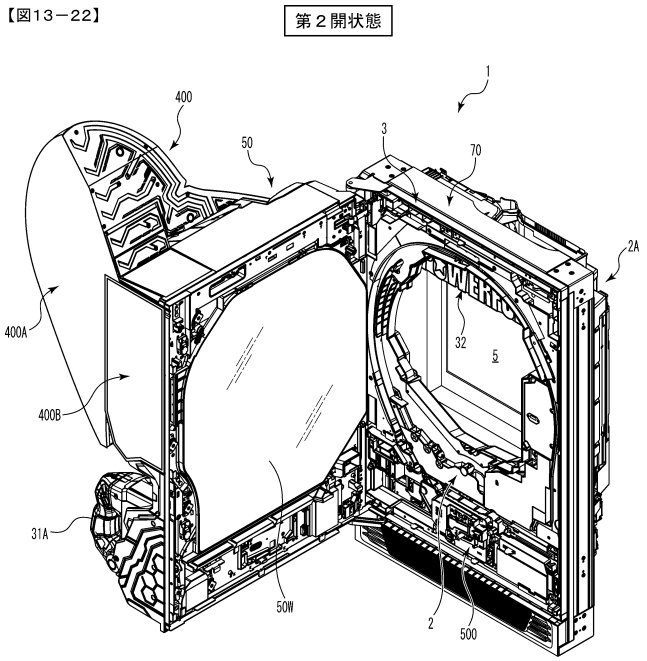
【図１３－２１】

【図13－21】



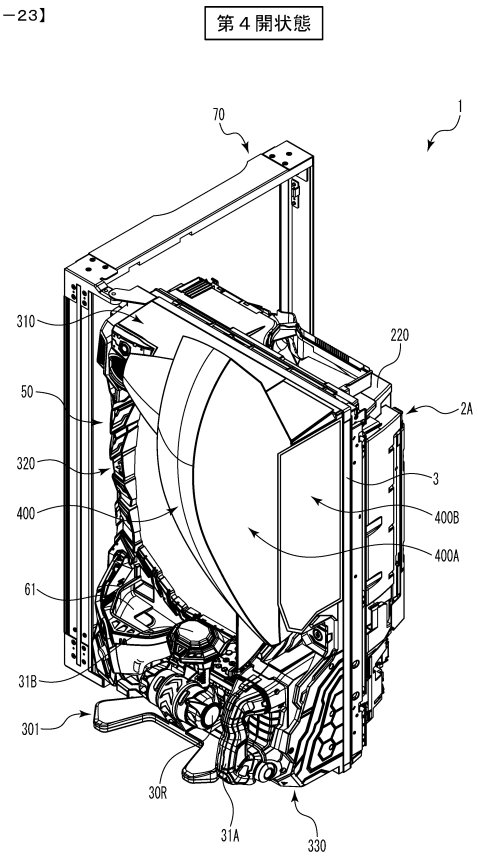
【図１３－２２】

【図13－22】



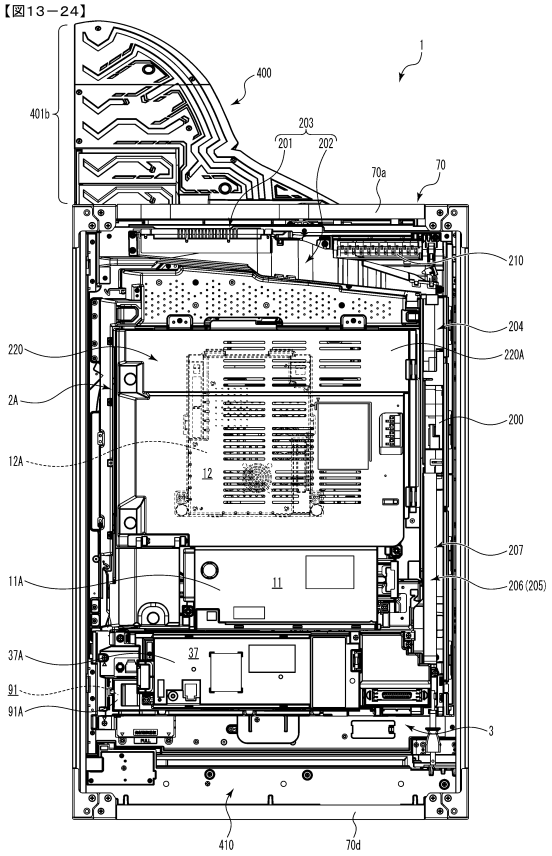
【図１３－２３】

【図13－23】



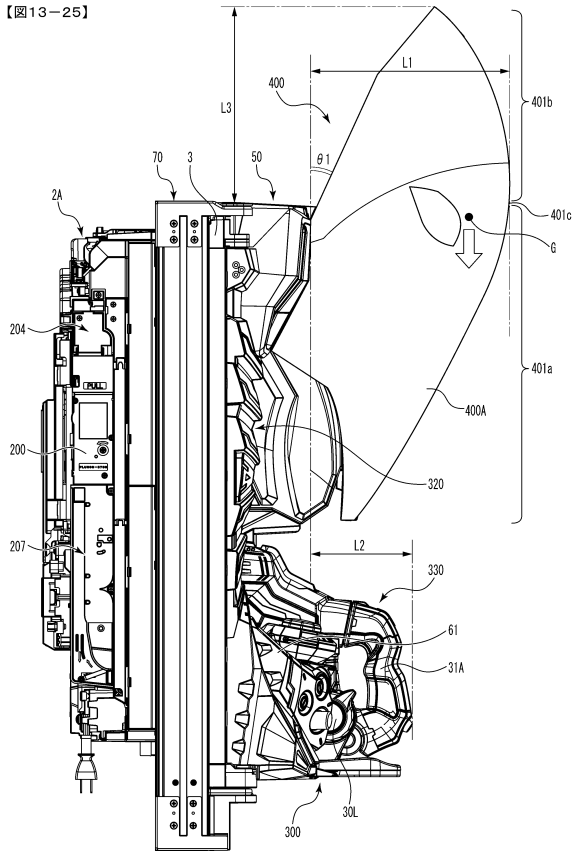
【図１３－２４】

【図13－24】



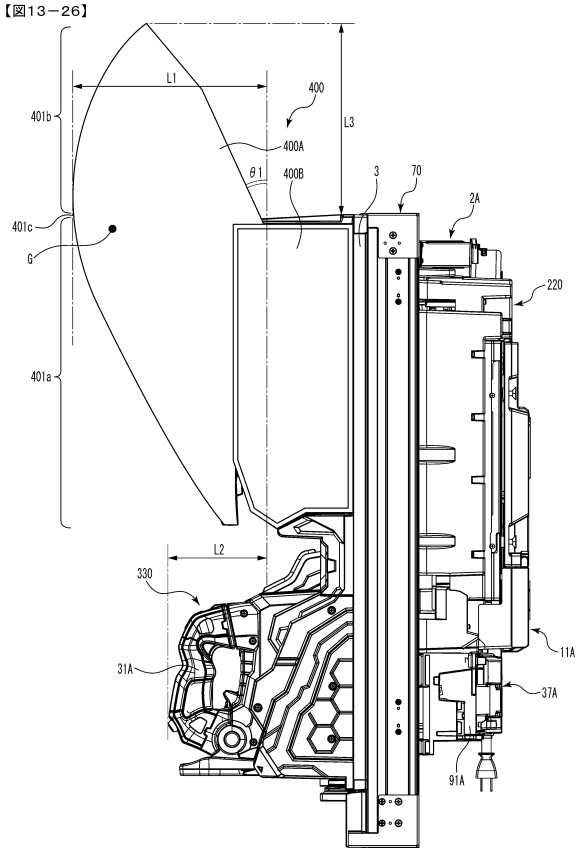
【図１３－２５】

【図13－25】

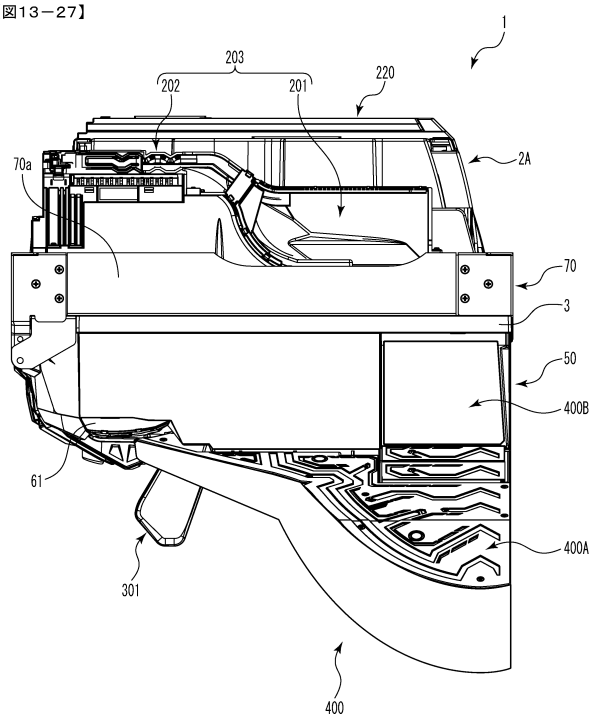


【図１３－２６】

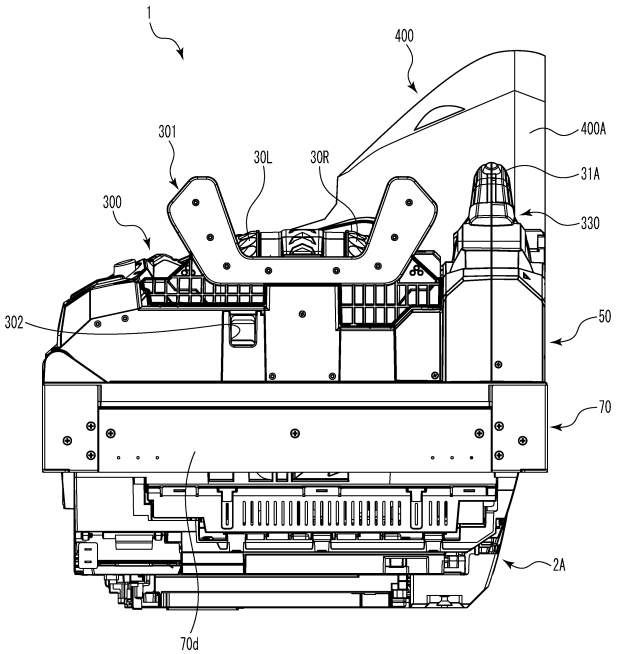
【図13－26】



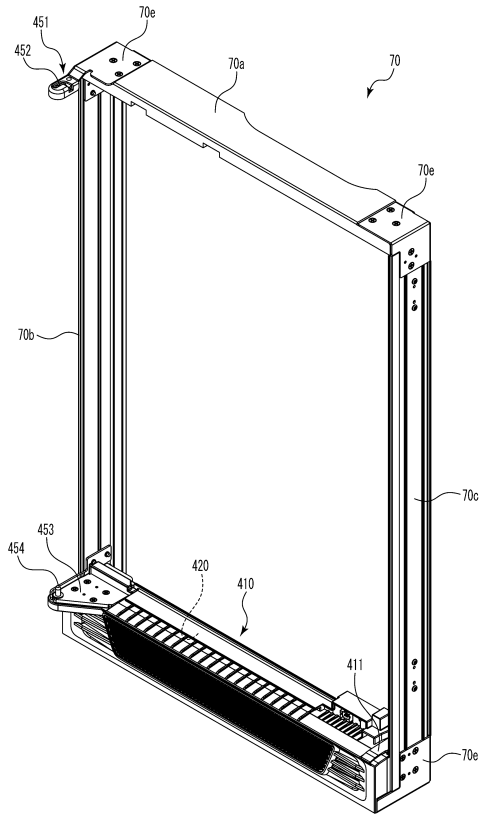
【図１３－２７】
【図13－27】



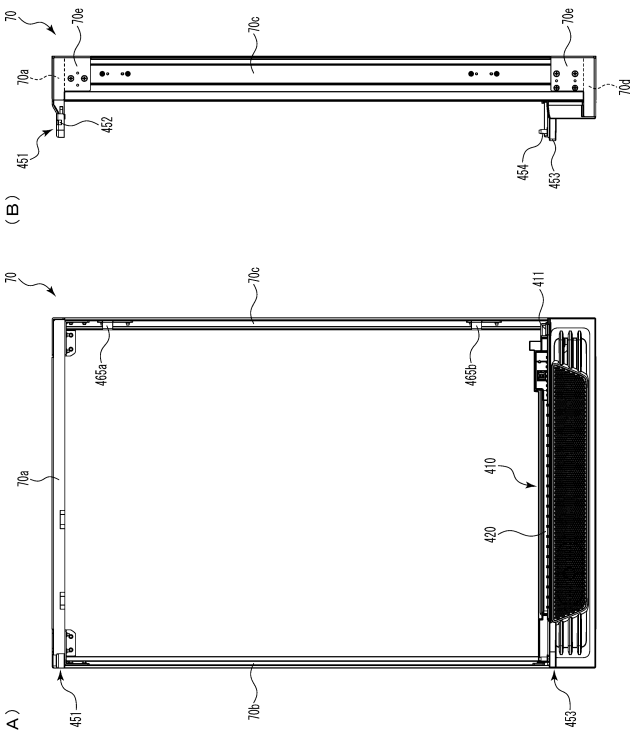
【図１３－２８】
【図13－28】



【図１３－２９】
【図13－29】

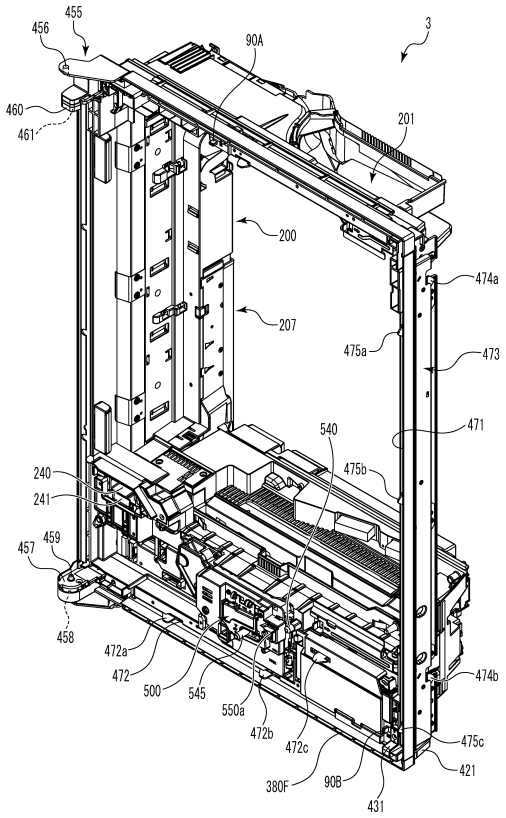


【図１３－３０】
【図13－30】



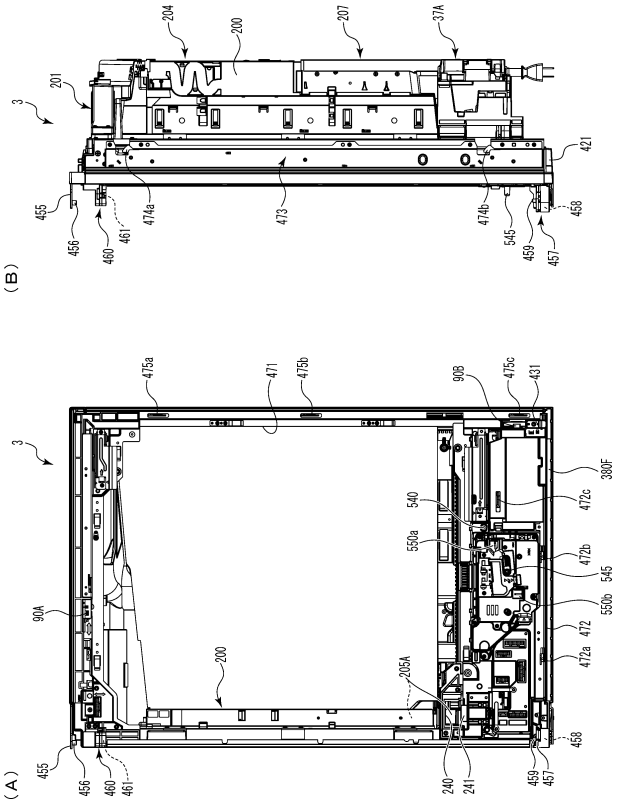
【図１３－３１】

【図13－31】



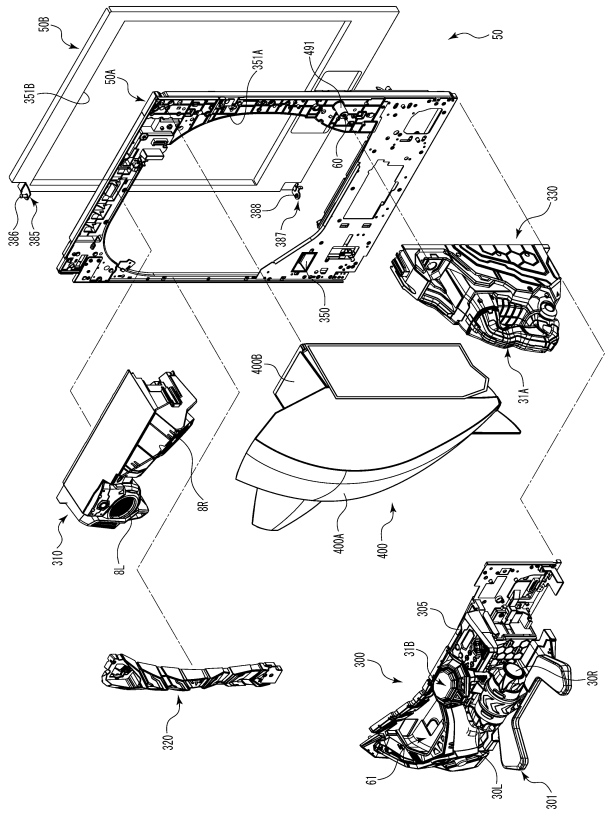
【図１３－３２】

【図13－32】



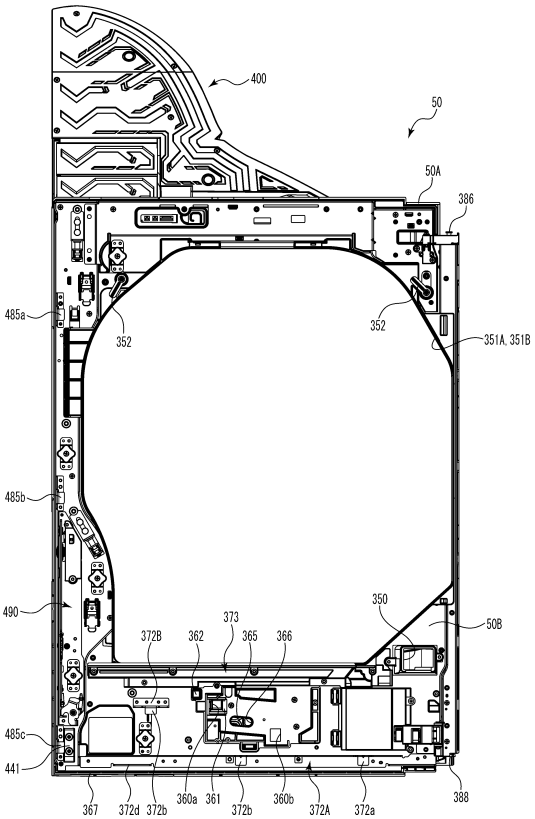
【図１３－３３】

【図13－33】



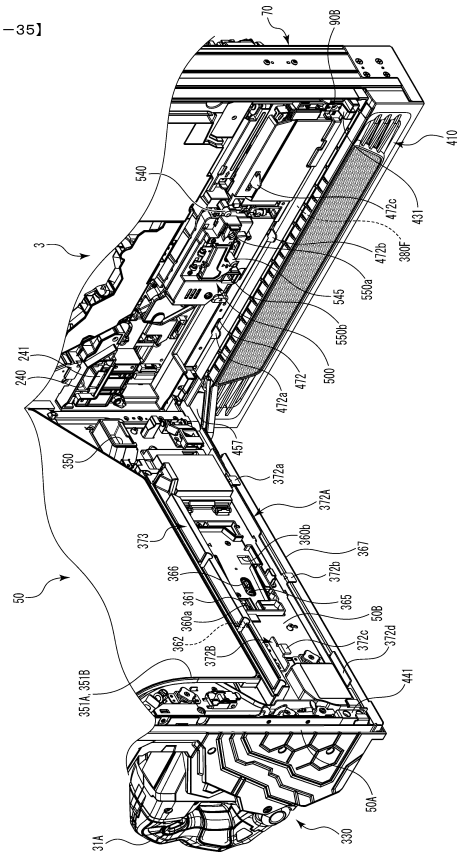
【図１３－３４】

【図13－34】



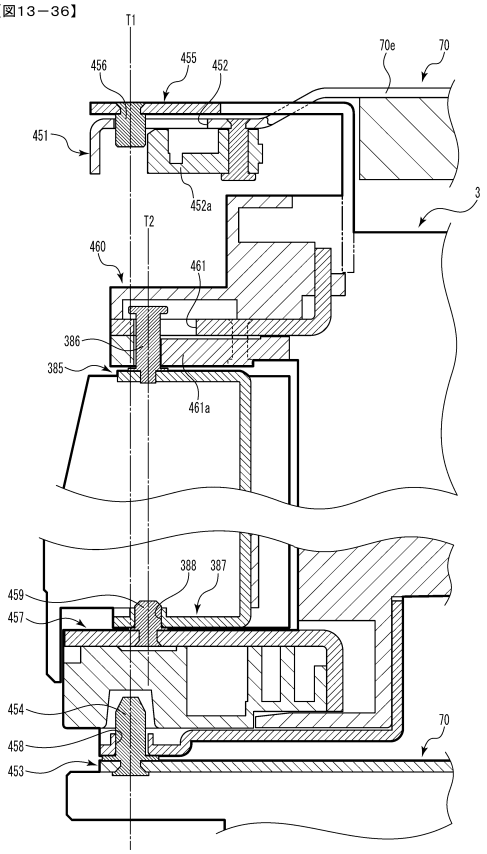
【図１３－３５】

【図13－35】



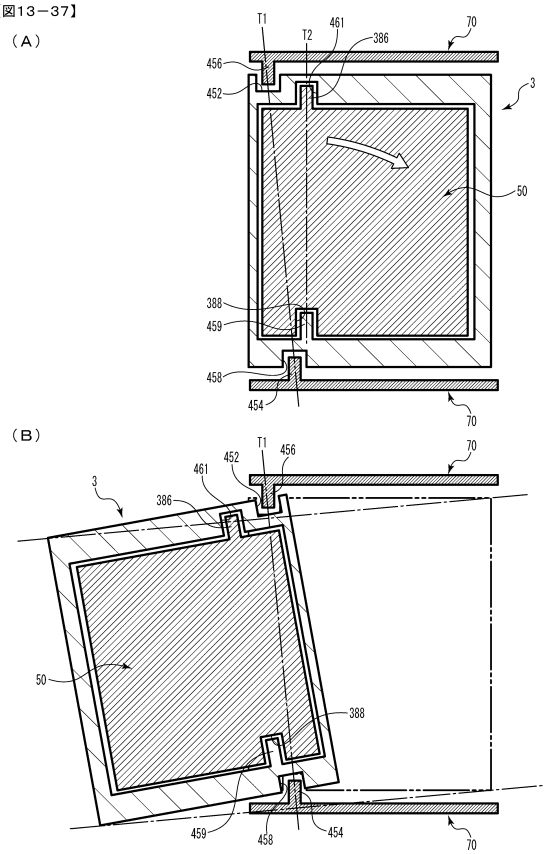
【図１３－３６】

【図13－36】



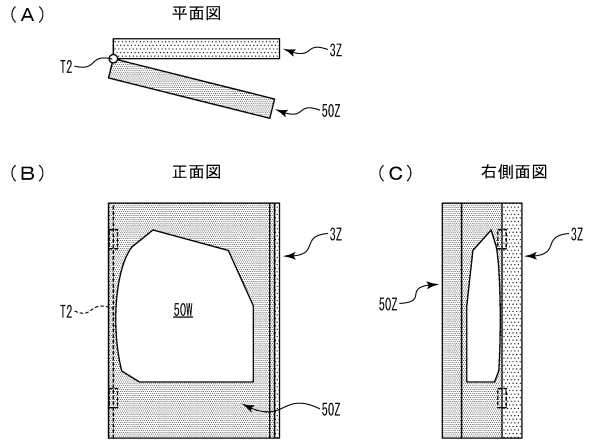
【図１３－３７】

【図13－37】



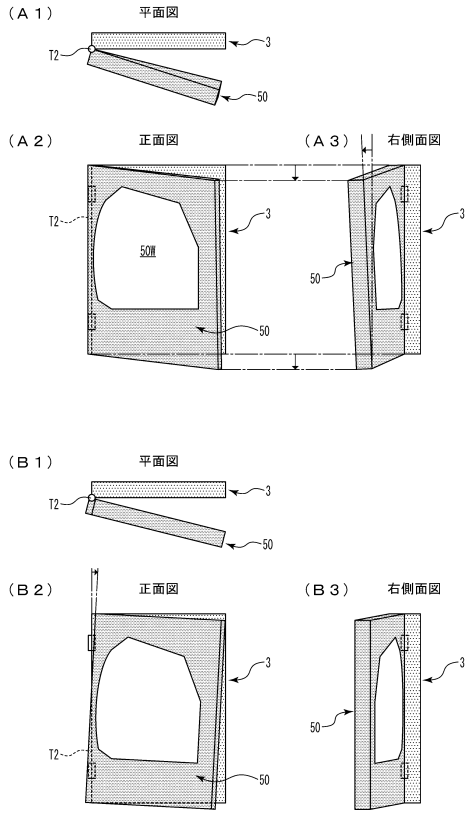
【図１３－３８】

【図13－38】　開閉扉枠の開放態様［垂れ下がりなし］



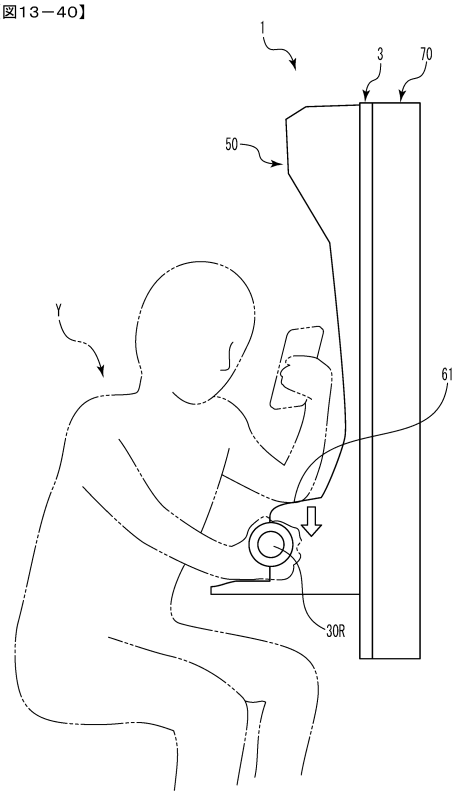
【図１３－３９】

【図13－39】　開閉扉枠の開放態様［垂れ下がりあり］



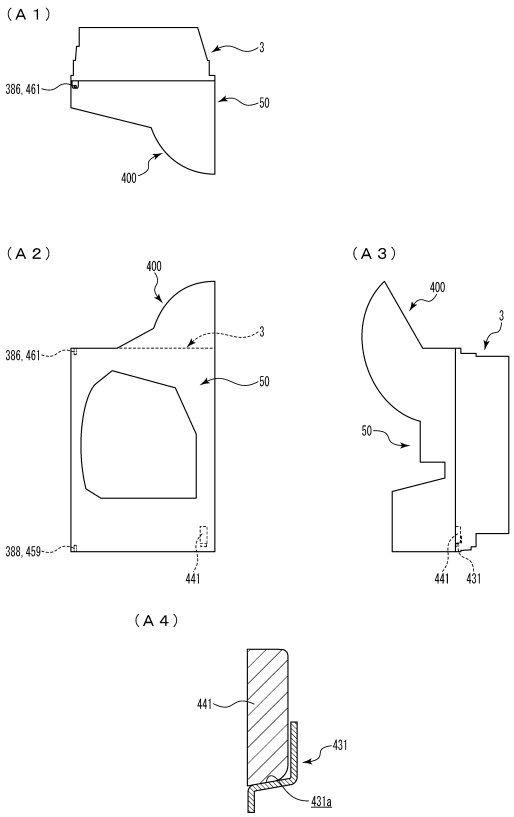
【図１３－４０】

【図13－40】



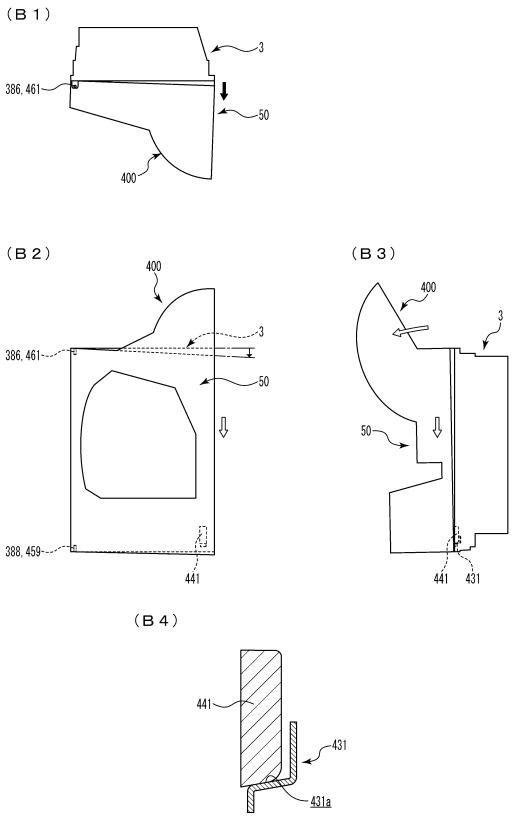
【図１３－４１】

【図13－41】　開閉扉枠［閉状態］



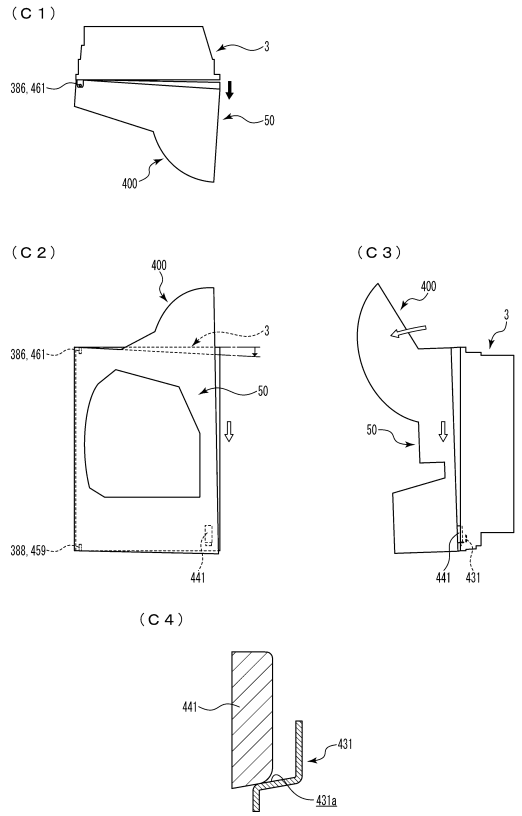
【図１３－４２】

【図13－42】　開閉扉枠［第１開状態（開放角度：約２度）］



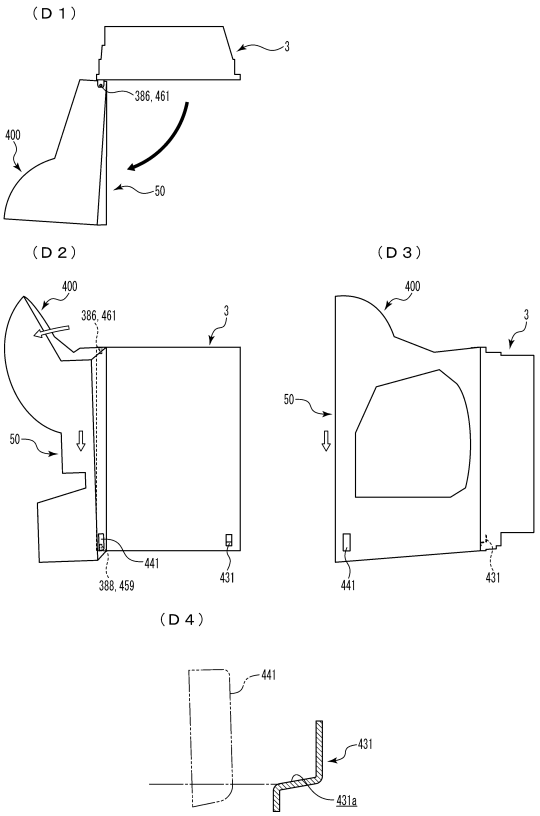
【図１３－４３】

【図13－43】 開閉扉枠［第１開状態（開放角度：約５度）］



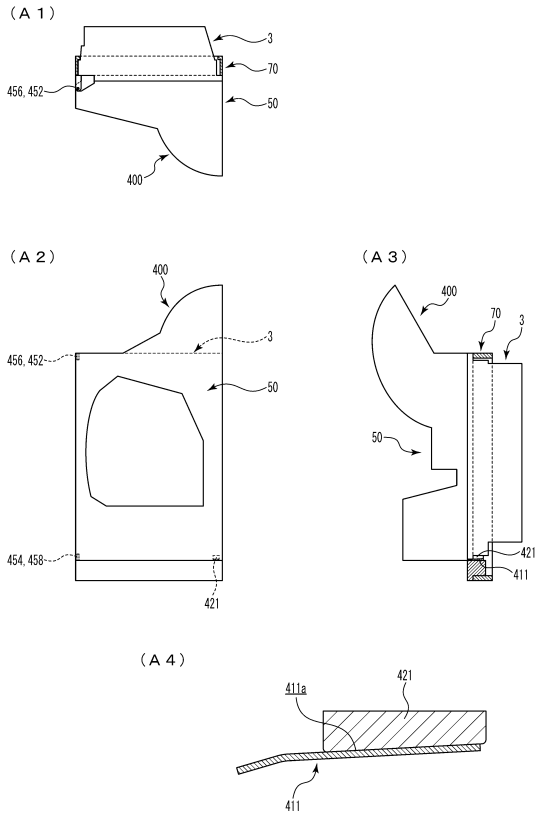
【図１３－４４】

【図13－44】 開閉扉枠［第２開状態（開放角度：約９０度）］



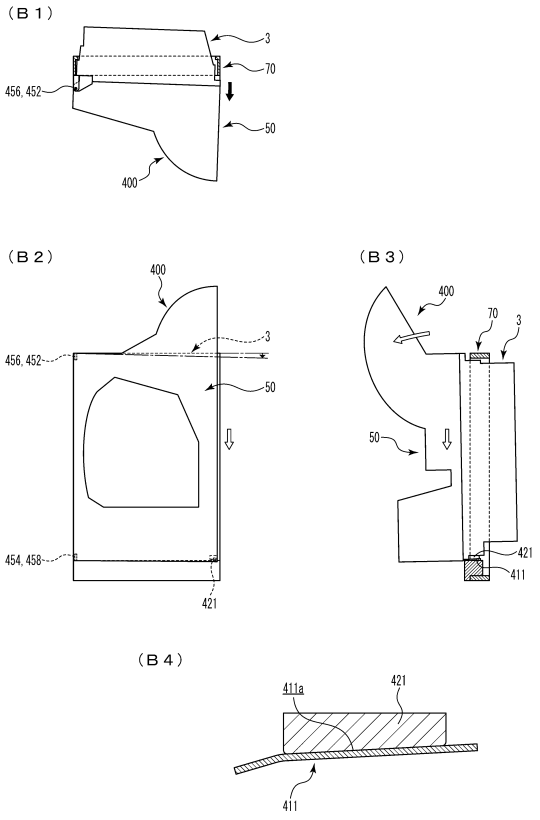
【図１３－４５】

【図13－45】 遊技機用枠＋開閉扉枠［閉状態］



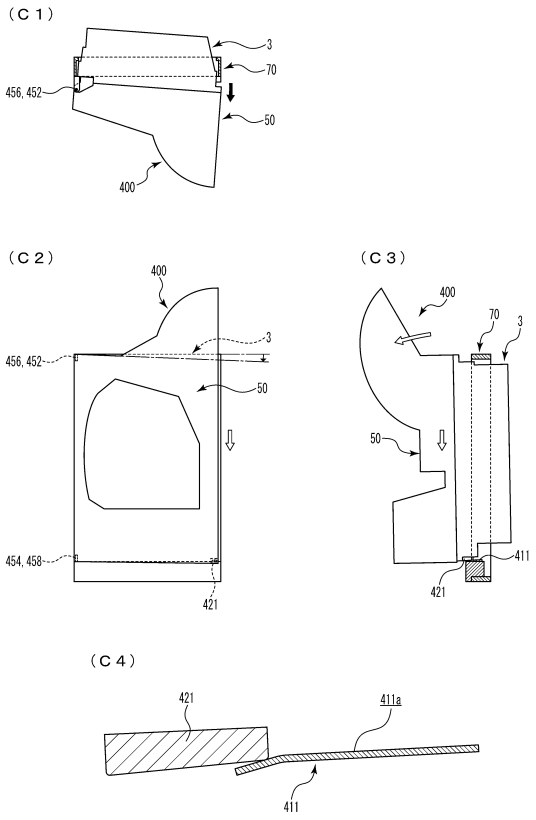
【図１３－４６】

【図13－46】 遊技機用枠＋開閉扉枠［第３開状態（開放角度：約２度）］



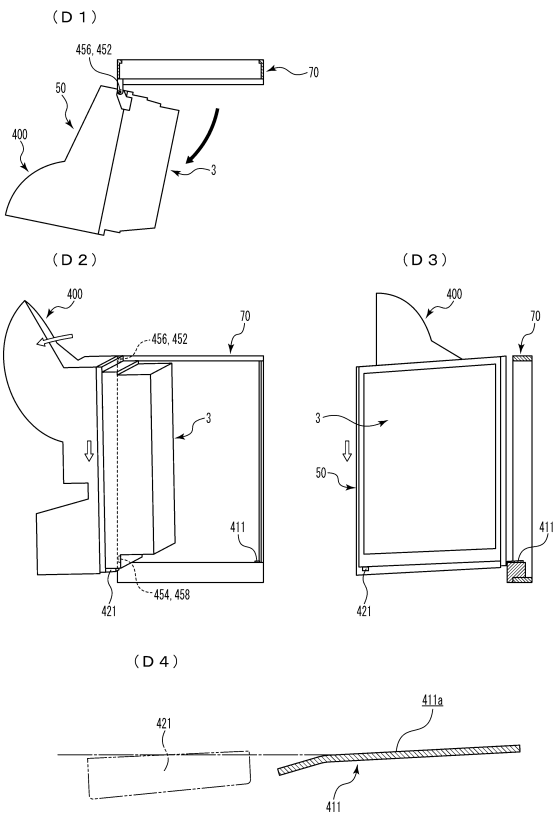
【図１３－４７】

【図13－47】遊技機用枠＋開閉扉枠［第３開状態（開放角度：約１０度）］



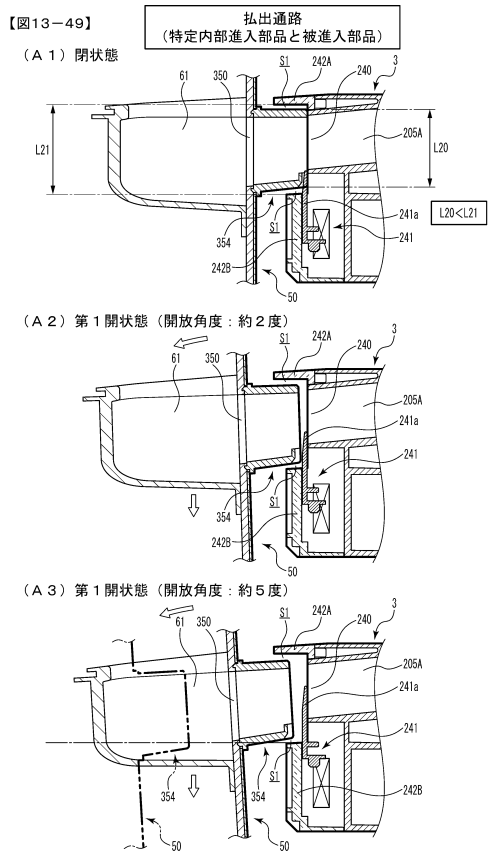
【図１３－４８】

【図13－48】遊技機用枠＋開閉扉枠［第４開状態（開放角度：約９０度）］



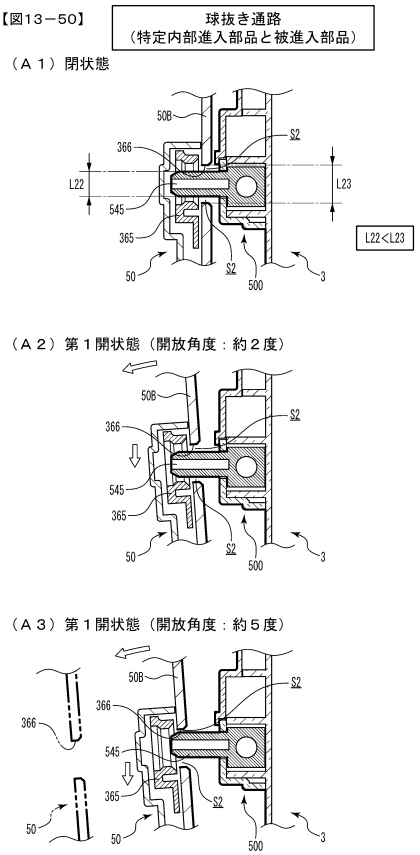
【図１３－４９】

【図13－49】 払出通路（特定内部進入部品と被進入部品）



【図１３－５０】

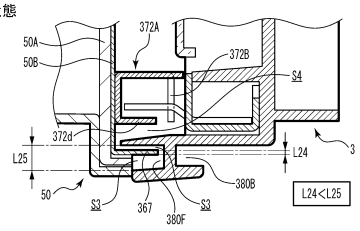
【図13－50】 球抜き通路（特定内部進入部品と被進入部品）



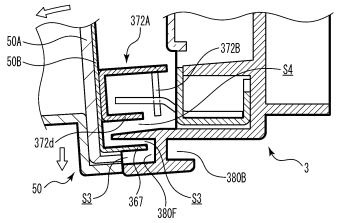
【図１３－５１】

【図13－51】 開閉扉枠底部品
（特定内部進入部品と被進入部品／ドア枠所定部品と内枠所定部品）

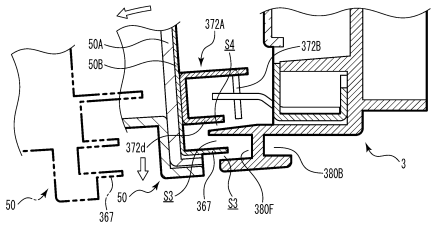
（Ａ１）閉状態



（Ａ２）第１開状態（開放角度：約２度）



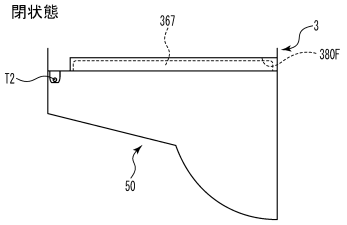
（Ａ３）第１開状態（開放角度：約５度）



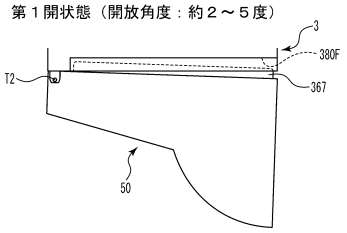
【図１３－５２】

【図13－52】 開閉扉枠底部品
（特定内部進入部品と被進入部品／ドア枠所定部品と内枠所定部品）

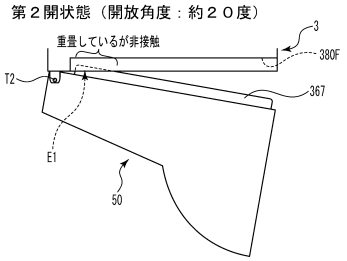
（Ｂ１）閉状態



（Ｂ２）第１開状態（開放角度：約２～５度）



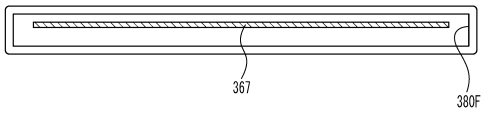
（Ｂ３）第２開状態（開放角度：約２０度）



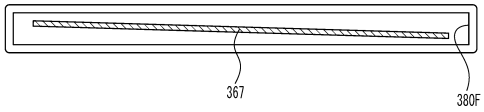
【図１３－５３】

【図13－53】 開閉扉枠底部品
（特定内部進入部品と被進入部品／ドア枠所定部品と内枠所定部品）

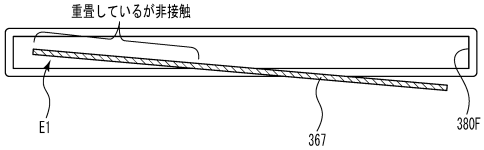
（Ｃ１）閉状態



（Ｃ２）第１開状態（開放角度：約２～５度）



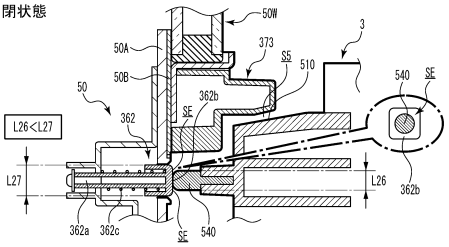
（Ｃ３）第２開状態（開放角度：約２０度）



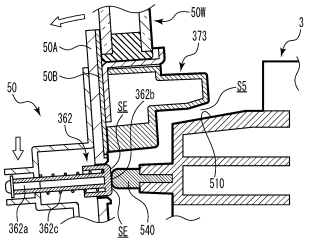
【図１３－５４】

【図13－54】 発射球通路
（スイッチと特別部品）

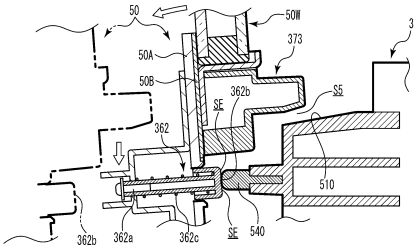
（Ａ１）閉状態



（Ａ２）第１開状態（開放角度：約２度）

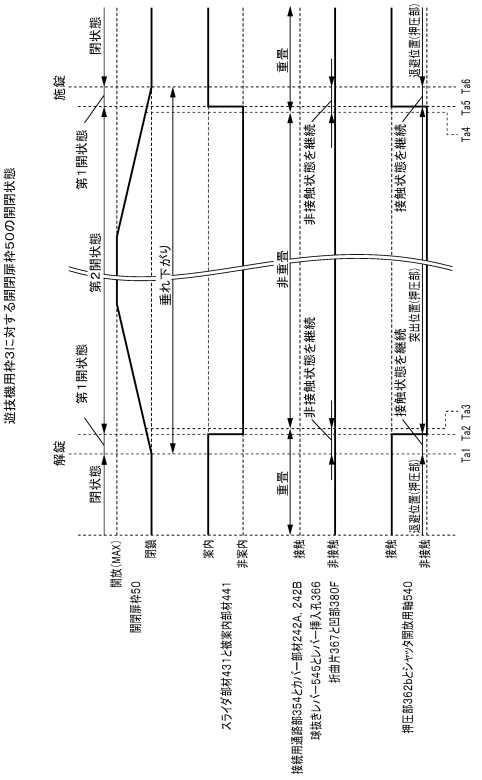


（Ａ３）第１開状態（開放角度：約５度）



【図１３－５５】

【図13－55】

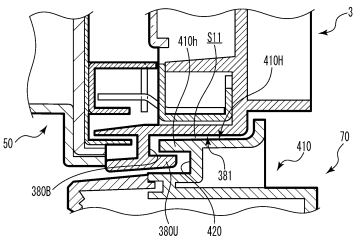


【図１３－５６】

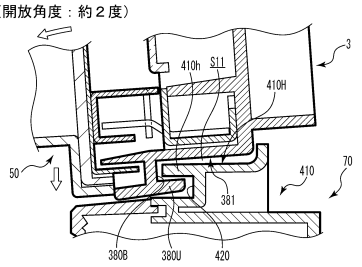
【図13－56】

遊技機用枠底部品
（内枠特定部品と外枠特定部品）

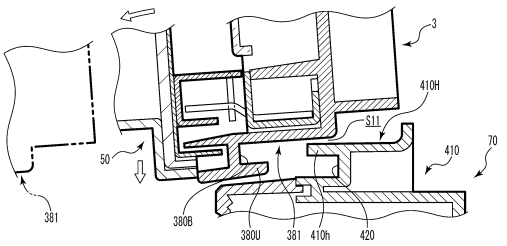
（Ａ１）閉状態



（Ａ２）第３開状態（開放角度：約２度）



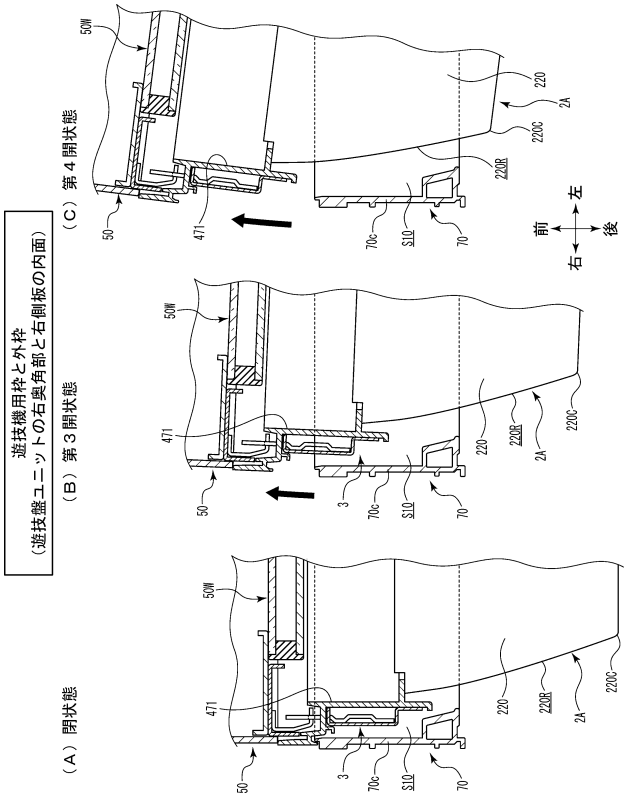
（Ａ３）第３開状態（開放角度：約１０度）



【図１３－５７】

【図13－57】

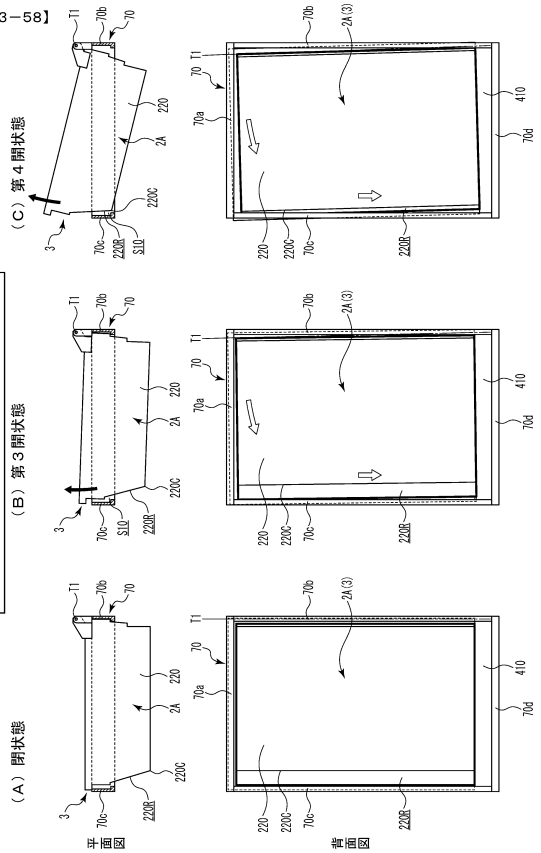
遊技機用枠と外枠
（遊技盤ユニットの右奥角部と右側板の内面）



【図１３－５８】

【図13－58】

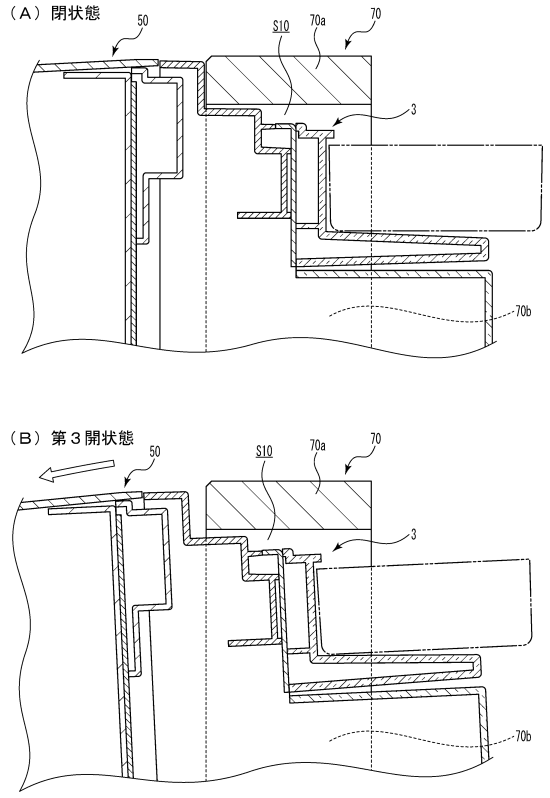
遊技機用枠と外枠
（遊技盤ユニットの右奥角部と右側板の内面）



【図１３－５９】

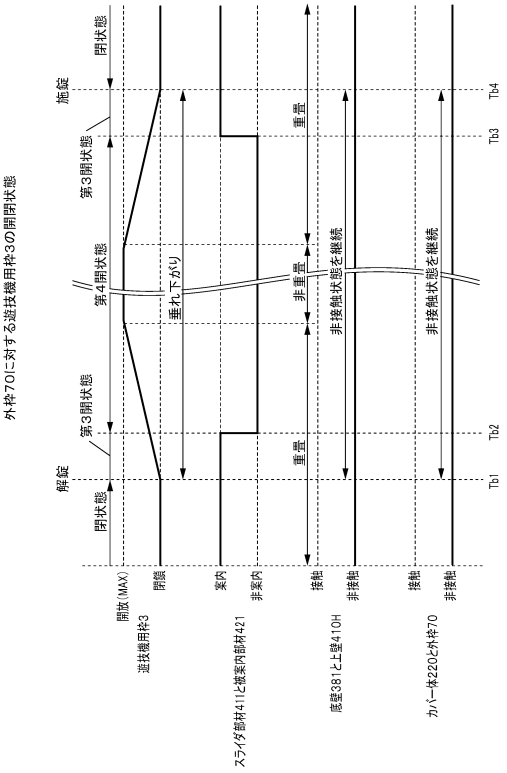
【図13－59】

遊技機用枠と外枠
（遊技盤ユニットの上部と上板の内面）



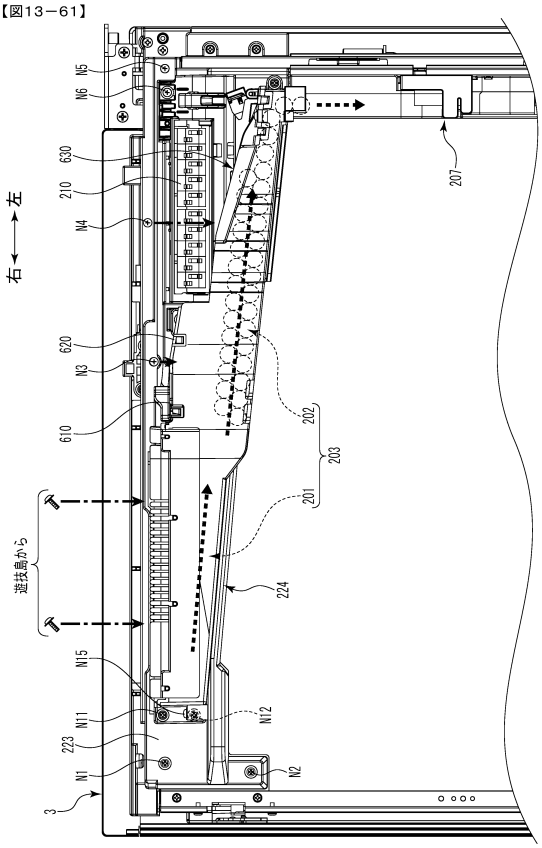
【図１３－６０】

【図13－60】



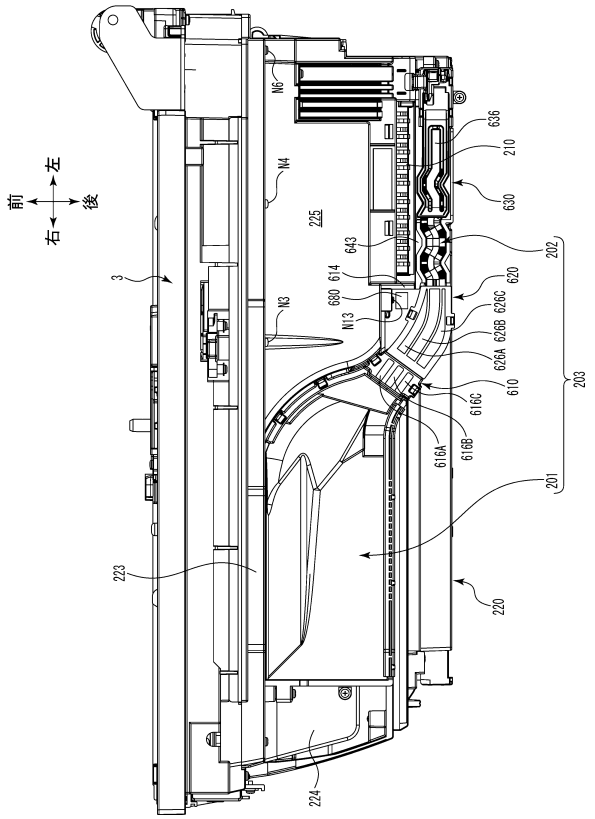
【図１３－６１】

【図13－61】



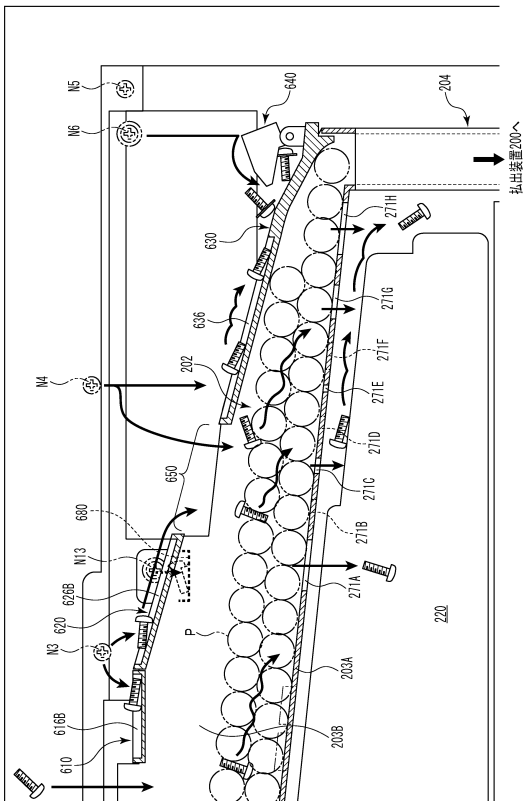
【図１３－６２】

【図13－62】



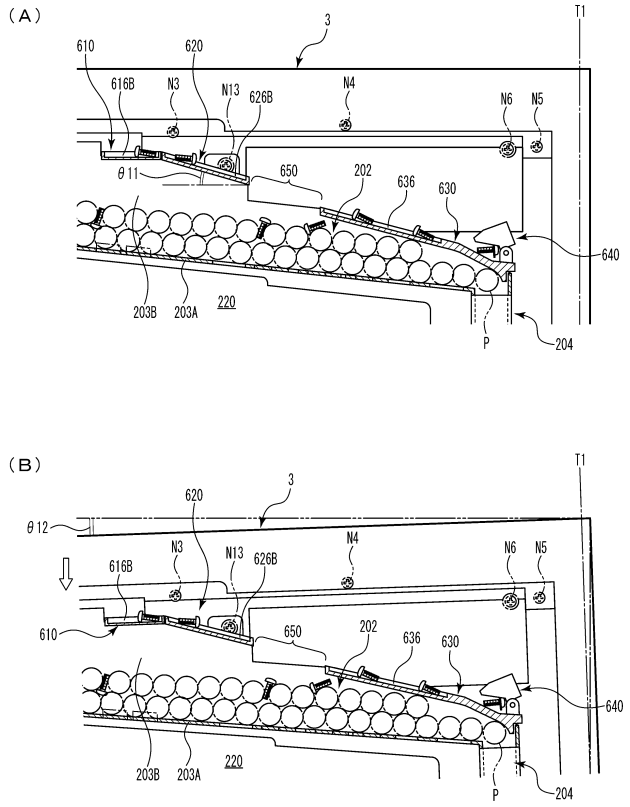
【図１３－６３】

【図13－63】



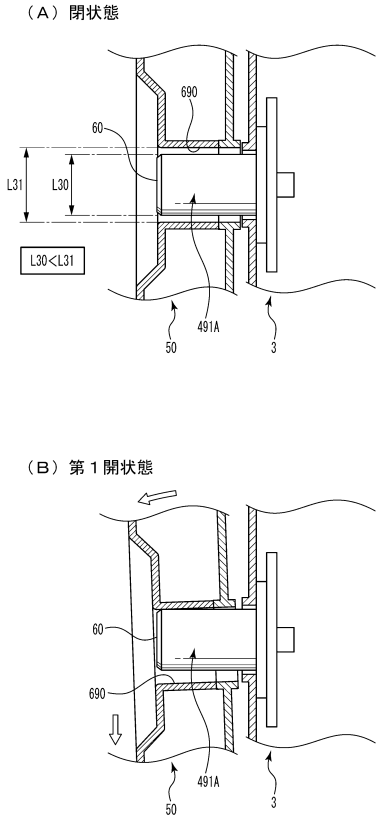
【図１３－６４】

【図13－64】



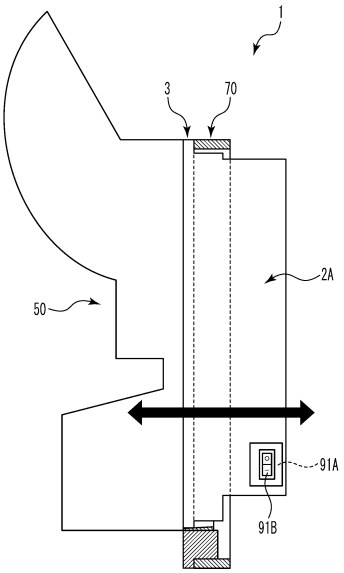
【図１３－６５】

【図13－65】　変形例１



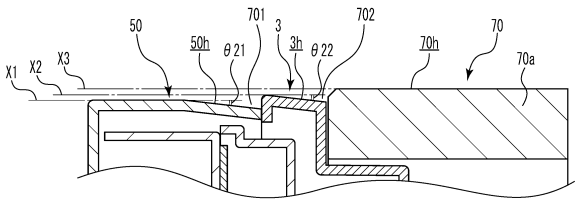
【図１３－６６】

【図13－66】　変形例２

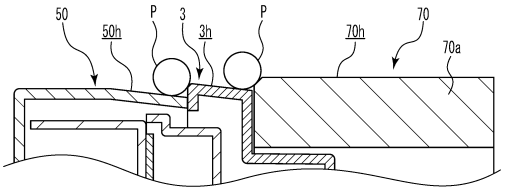


【図１３－６７】
【図13－67】 変形例３

（Ａ）閉状態



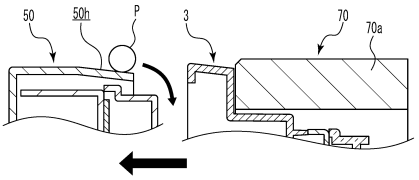
（Ｂ）



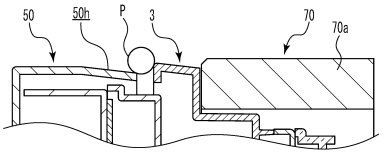
【図１３－６８】
【図13－68】 変形例３

開閉扉枠開放

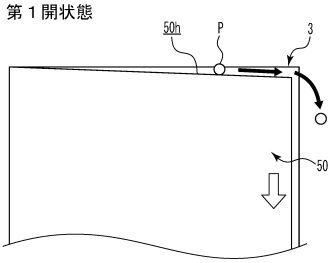
（Ａ）第２開状態



（Ｂ）第１開状態

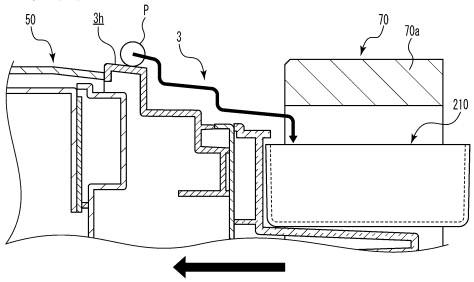


（Ｃ）第１開状態

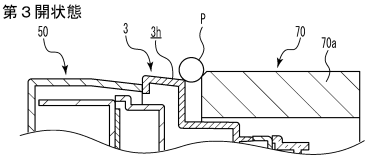


【図１３－６９】
【図13－69】 変形例３

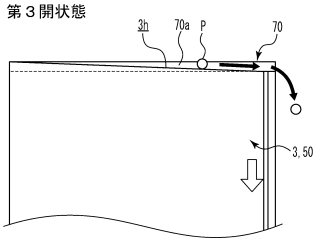
（Ａ）第４開状態



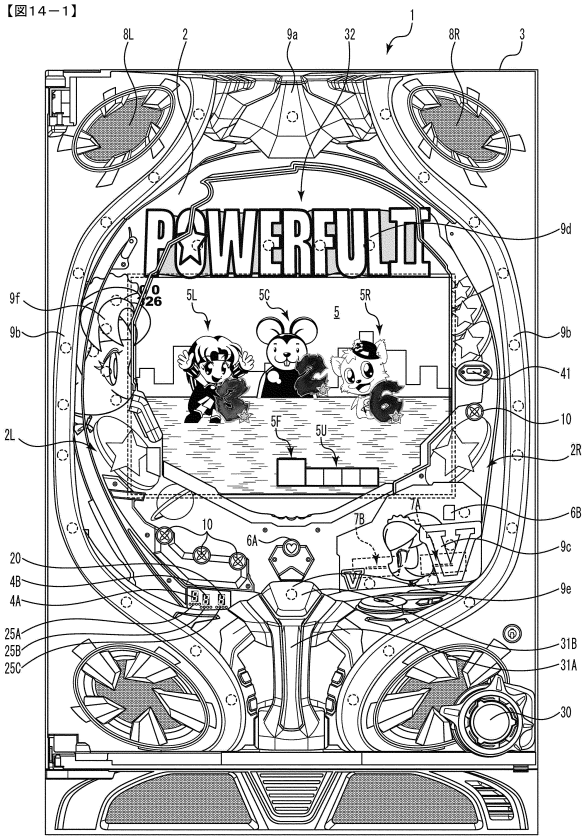
（Ｂ）第３開状態



（Ｃ）第３開状態

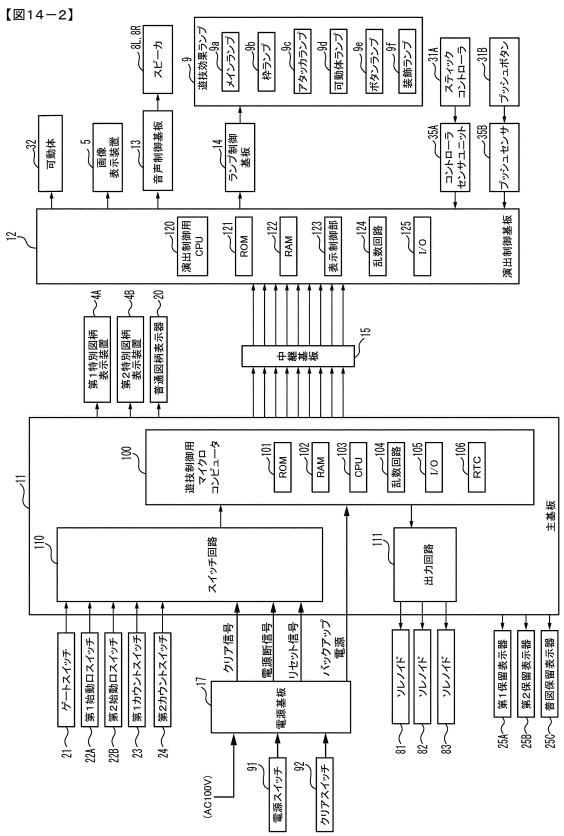


【図１４－１】
【図14－1】



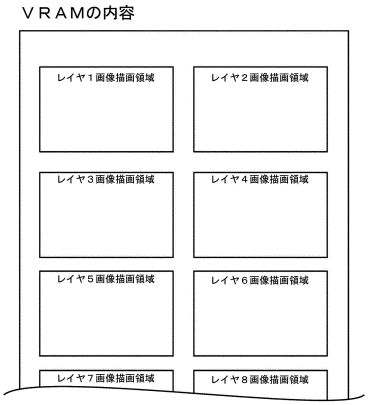
【図１４－２】

【図14－2】



【図１４－３】

【図14－3】



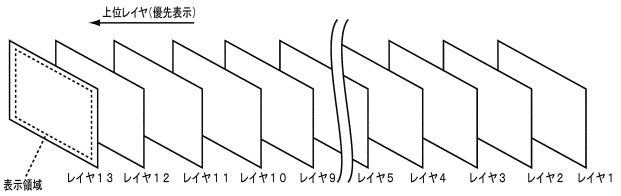
【図１４－４】

【図14－4】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ５画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ６画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ７画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ８画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ９画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ１０画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ１１画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１２画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	
レイヤ１３画像描画領域	小図柄、保留球数表示	高

【図１４－５】

【図14－5】



【図１４－６】

【図14－6】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定
D0	00	V入賞通知	V入賞の発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

【図１４－７】

【図14－7】

乱数値	範囲	用途
MR1	0～65535	特図表示結果判定用
MR2	0～99	大当り種別判定用
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用
MR4	0～255	変動パターン判定用
MR5	3～13	普通図柄当り判定用
MR6	3～13	MR5初期値判定用

【図１４－８】

【図14－8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態・時短状態	0～218	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１４－９】

【図14－9】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～99	大当りC

Sg2019-189 fig11-9

（B）大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	10

※：大当りB、大当りCにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞（第2大入賞口への入賞）が条件

【図１４－１０】

【図14－10】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
	PA1-4	8000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
	PA2-1B	35000	擬似連1回、ノーマルリーチ(はずれ)
	PA2-1C	50000	擬似連2回、ノーマルリーチ(はずれ)
低ベース弱スーパーリーチ	PA2-2	73000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-3	83000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-5	103000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-6	40000+10000	低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
	PA2-8	113000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
	PA2-9	45000+10000	低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
	PA2-11	123000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
	PA2-12	50000+10000	低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
	PA2-14	133000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000+10000	低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	高ベーススーパーリーチA(はずれ)
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	高ベーススーパーリーチB(はずれ)
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	高ベーススーパーリーチC(はずれ)
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	高ベーススーパーリーチD(はずれ)

【図１４－１１】

【図14－11】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA(大当り)
	PB1-3	103000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA(大当り)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA(大当り)
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB(大当り)
	PB1-6	113000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB(大当り)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB(大当り)
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC(大当り)
	PB1-9	123000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC(大当り)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC(大当り)
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
	PB1-12	133000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA(大当り)
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB(大当り)
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC(大当り)
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD(大当り)

【図１４－１２】

【図14－12】

(A)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強スーパーリーチ	4095

(C)大当り用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
低ベース弱スーパーリーチA、B	－
低ベース強スーパーリーチA	0～975
低ベース強スーパーリーチB	976～2075
低ベース強スーパーリーチC	2076～3380
低ベース最強スーパーリーチ	3381～4095

(B)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベーススーパーリーチA	4049～4066
高ベーススーパーリーチB	4067～4083
高ベーススーパーリーチC	4084～4094
高ベーススーパーリーチD	4095

(D)大当り用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
高ベーススーパーリーチA	0～975
高ベーススーパーリーチB	976～2075
高ベーススーパーリーチC	2076～3380
高ベーススーパーリーチD	3381～4095

【図１４－１３】

【図14－13】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

【図１４－１４】

【図14－14】

はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～200
	PA1-4	8000	201～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	0～255

【図１４－１５】

【図14－15】

（A）大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

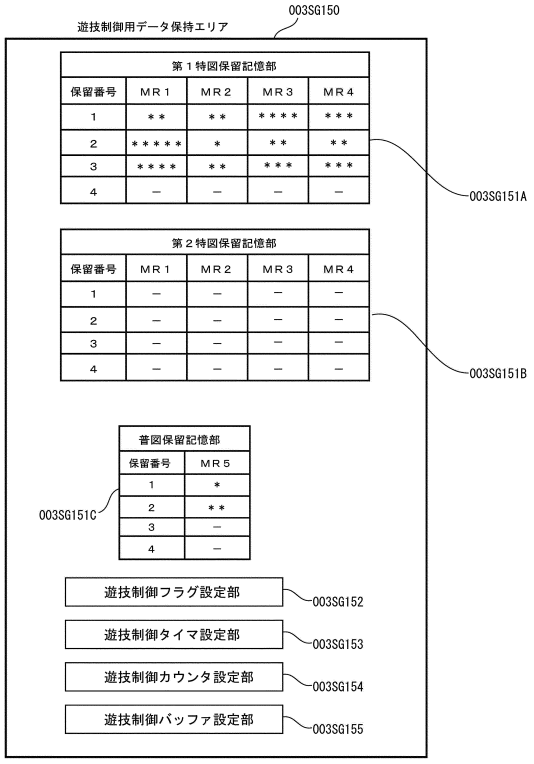
変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	0～81
	PB1-3	103000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	0～81
	PB1-6	113000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	0～81
	PB1-9	123000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	0～81
	PB1-12	133000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

（B）大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

【図１４－１６】

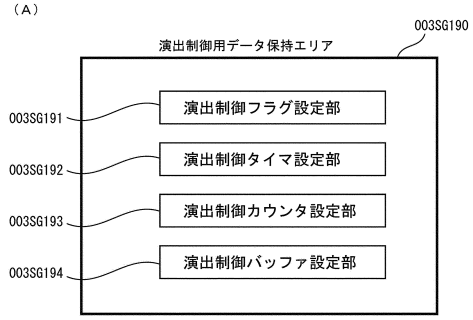
【図14－16】



【図１４－１７】

【図14－17】

（A）



（B）

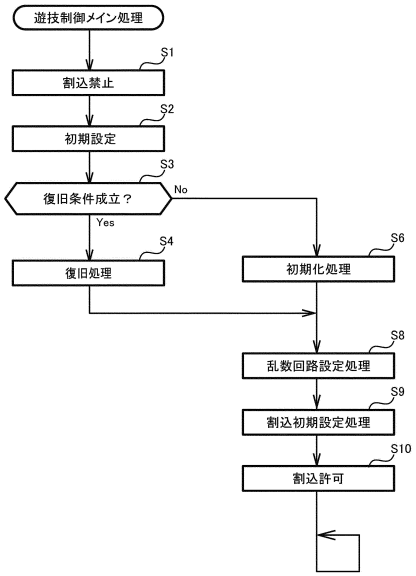
始動入賞時受信コマンドバッファ 003SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	保留表示最終態様フラグ	保留表示変化タイミングフラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	－
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	－
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１	１	２
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－	－	－
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－	－

保留表示フラグ“０”→ ○
保留表示フラグ“１”→ ◇
保留表示フラグ“２”→ ☆

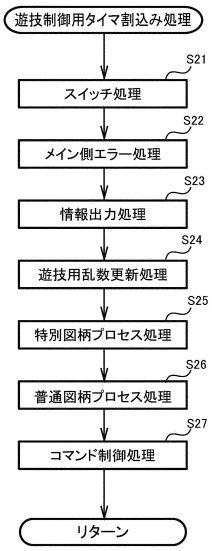
【図１４－１８】

【図14－18】



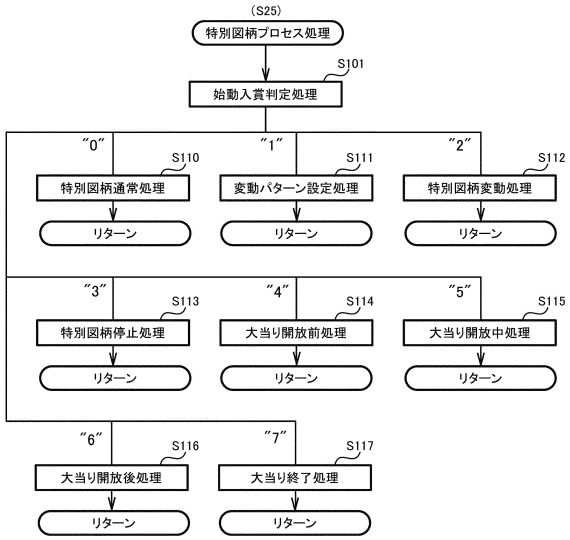
【図１４－１９】

【図14－19】



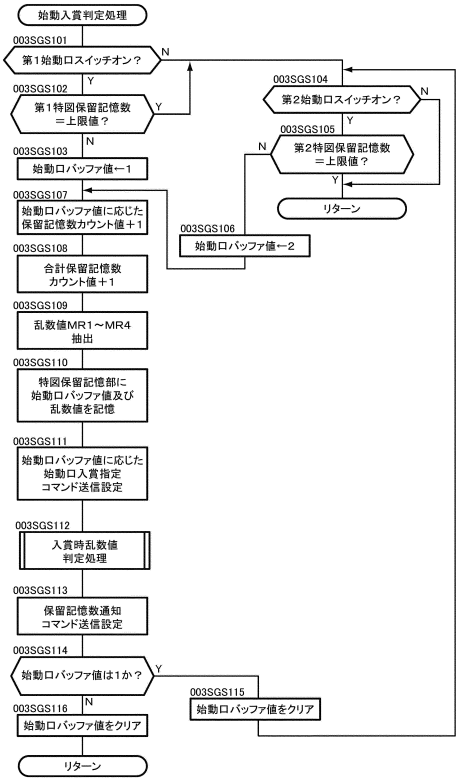
【図１４－２０】

【図14－20】



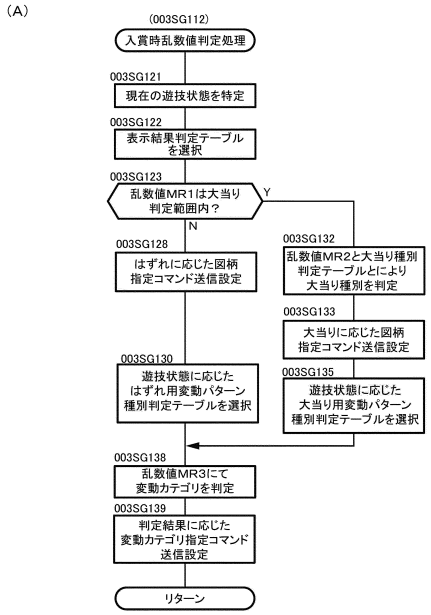
【図１４－２１】

【図14－21】



【図１４－２２】

【図14－22】

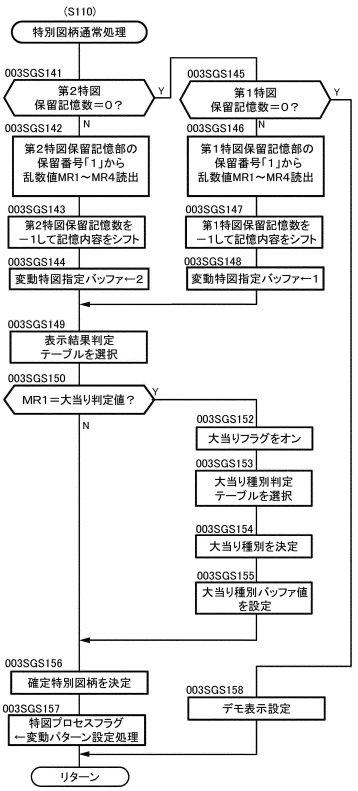


(B)

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

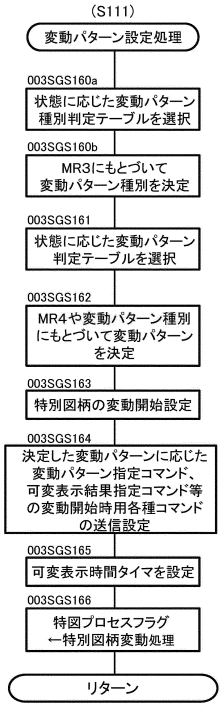
【図１４－２３】

【図14－23】



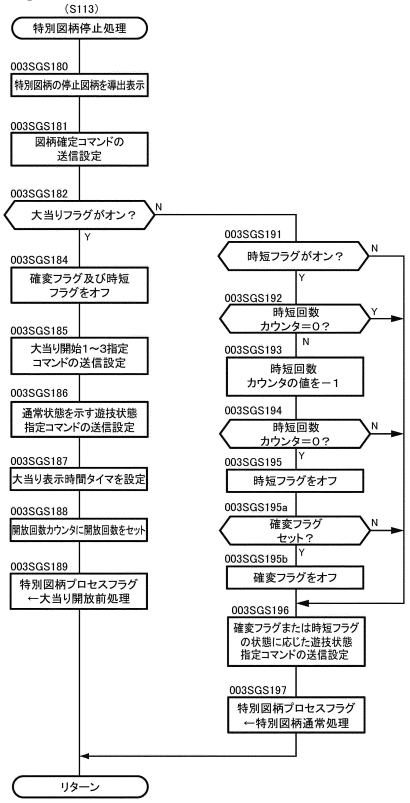
【図１４－２４】

【図14－24】



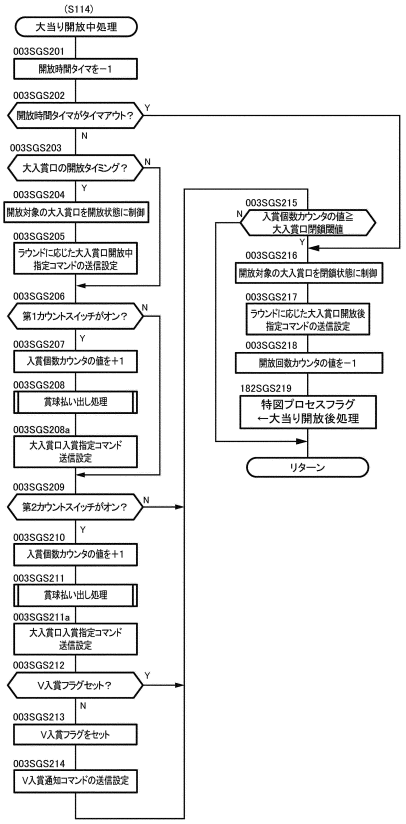
【図１４－２５】

【図14－25】



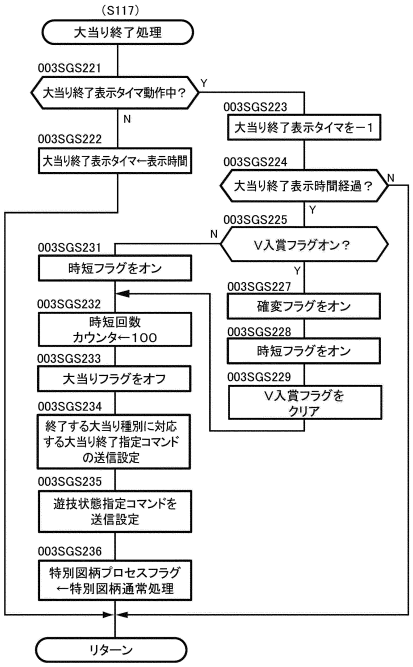
【図１４－２６】

【図14－26】



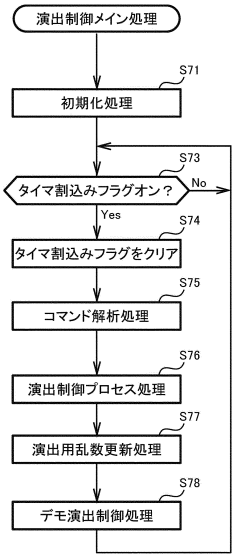
【図１４－２７】

【図14－27】



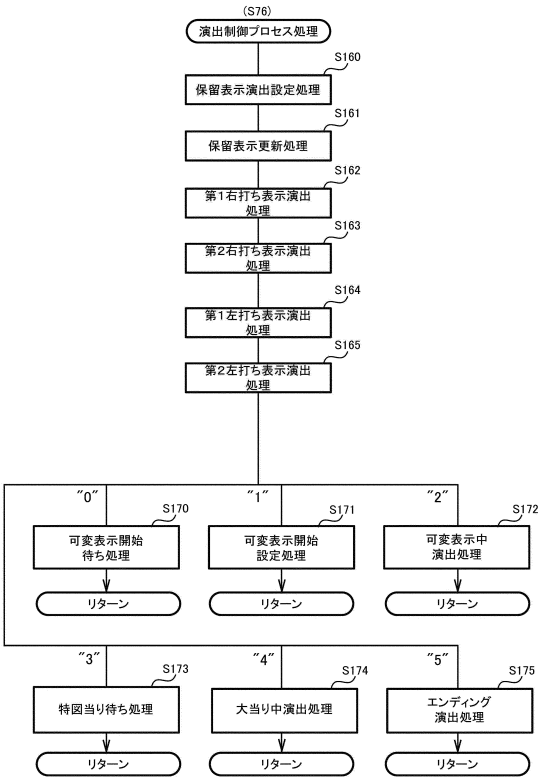
【図１４－２８】

【図14－28】



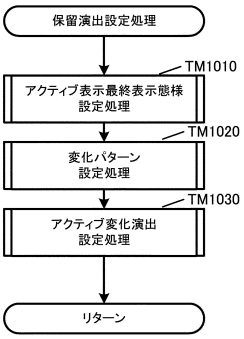
【図１４－２９】

【図14－29】



【図１４－３０】

【図14－30】



【図１４－３１】

【図14－31】

（Ａ）アクティブ表示の最終表示態様設定データ

表示結果	アクティブ表示の最終表示態様		
	通常態様	青色態様	赤色態様
はずれ	９０％	８％	２％
大当り	７５％	１０％	１５％

（Ｂ１）［保留１個用］変化パターン設定データ

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン１０１	通常→通常	１００％	４０％	２０％
変化パターン１０２	通常→青色		３０％	２０％
変化パターン１０３	青色→青色		３０％	２０％
変化パターン１０４	青色→赤色			２０％
変化パターン１０５	赤色→赤色			２０％

（Ｂ２）[保留２個用]変化パターン設定データ

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン２０１	通常→通常→通常	１００％	２５％	３０％
変化パターン２０２	通常→通常→青色		２５％	１０％
変化パターン２０３	通常→青色→青色		２５％	１０％
変化パターン２０４	青色→青色→青色		２５％	１０％
変化パターン２０５	通常→青色→赤色			１０％
変化パターン２０６	青色→青色→赤色			１０％
変化パターン２０７	青色→赤色→赤色			１０％
変化パターン２０８	赤色→赤色→赤色			１０％

【図１４－３２】

【図14－32】

（Ｂ３）[保留３個用]変化パターン設定データ

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン３０１	通常→通常→通常→通常	１００％	２５％	３０％
変化パターン３０２	通常→通常→青色→青色		２５％	１０％
変化パターン３０３	通常→青色→青色→青色		２５％	１０％
変化パターン３０４	青色→青色→青色→青色		２５％	１０％
変化パターン３０５	通常→青色→赤色→赤色			１０％
変化パターン３０６	青色→青色→赤色→赤色			１０％
変化パターン３０７	青色→赤色→赤色→赤色			１０％
変化パターン３０８	赤色→赤色→赤色→赤色			１０％

（Ｂ４）[保留４個用]変化パターン設定データ

変化パターン名	変化パターンの内容（入賞時～アクティブシフト時）	アクティブ表示の最終表示態様		
		通常態様	青色態様	赤色態様
変化パターン４０１	通常→通常→通常→通常→通常	１００％	２０％	１２％
変化パターン４０２	通常→通常→通常→青色→青色		２０％	８％
変化パターン４０３	通常→通常→青色→青色→青色		２０％	８％
変化パターン４０４	通常→青色→青色→青色→青色		２０％	８％
変化パターン４０５	青色→青色→青色→青色→青色		２０％	８％
変化パターン４０６	通常→通常→青色→赤色→赤色			８％
変化パターン４０７	通常→青色→青色→赤色→赤色			８％
変化パターン４０８	通常→青色→赤色→赤色→赤色			８％
変化パターン４０９	青色→青色→青色→赤色→赤色			８％
変化パターン４１０	青色→青色→赤色→赤色→赤色			８％
変化パターン４１１	青色→赤色→赤色→赤色→赤色			８％
変化パターン４１２	赤色→赤色→赤色→赤色→赤色			８％

【図１４－３３】

【図14－33】

（A）[アクティブ変化演出の実行有無及び演出態様設定データ]

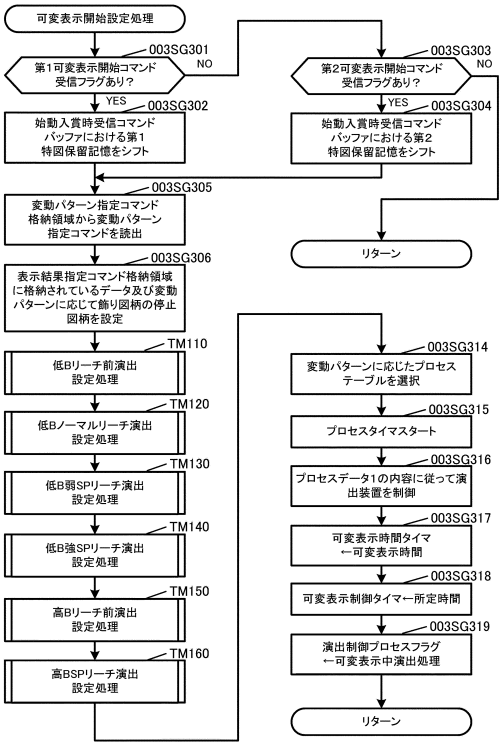
アクティブ表示の最終表示態様	変化パターン	アクティブ変化演出		
		実行なし	実行あり	
			青変化	赤変化
通常態様	全ての変化パターン	100%	0%	0%
青色態様	変化パターン101、201、301、401	0%	100%	0%
	上記以外	100%	0%	0%
赤色態様	変化パターン101～103、201～204 変化パターン301～304、401～405	0%	0%	100%
	上記以外	100%	0%	0%

（B）[アクティブ変化煽り演出の実行有無及び演出態様設定データ]

アクティブ変化演出	アクティブ変化煽り演出		
	実行なし	実行あり	
		弱変化煽り	強変化煽り
実行なし	80%	18% 失敗パターン	2% 失敗パターン
青変化	0%	100% 成功パターン	0%
赤変化	0%	20% 成功パターン	80% 成功パターン

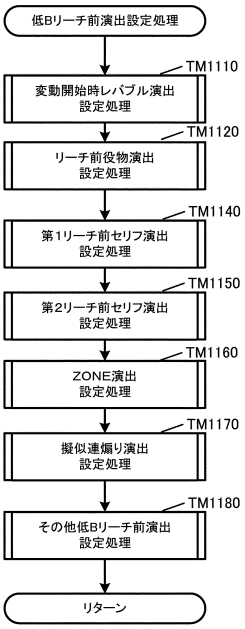
【図１４－３４】

【図14－34】



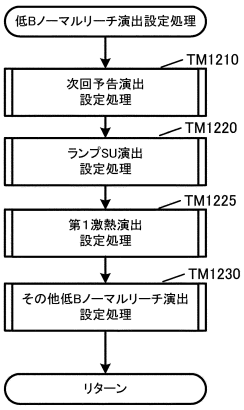
【図１４－３５】

【図14－35】



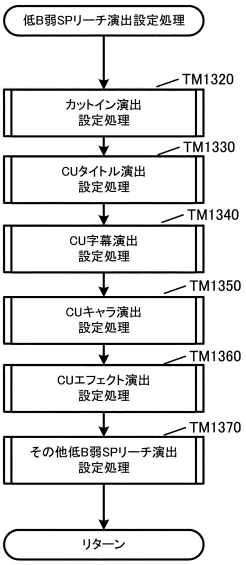
【図１４－３６】

【図14－36】



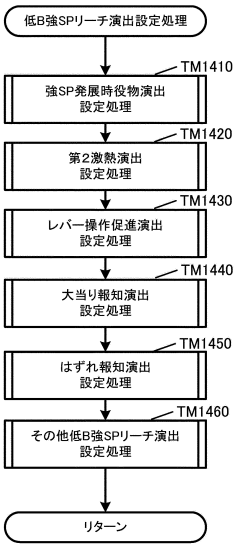
【図１４－３７】

【図14－37】



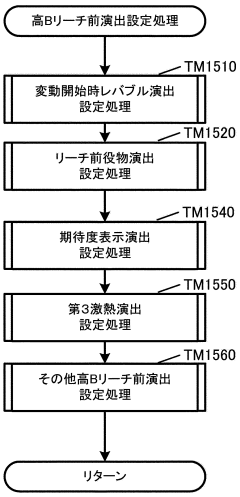
【図１４－３８】

【図14－38】



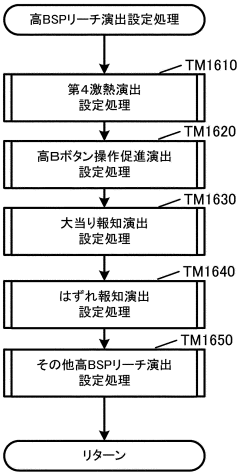
【図１４－３９】

【図14－39】



【図１４－４０】

【図14－40】



【図１４－４１】

【図14－41】

［低B：変動開始時レバブル演出の実行有無設定データ］

表示結果	変動開始レバブル演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	90%	10%
大当り	30%	70%

【図１４－４２】

【図14－42】

［低B:リーチ前役物演出の実行有無設定データ］

表示結果	リーチ前役物演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当り	50%	50%

通常ボタン操作促進演出

【図１４－４３】

【図14－43】

［第1リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データ］

表示結果	第1リーチ前セリフ演出		
	実行なし	実行あり	
		白セリフ	赤セリフ
はずれ	60%	30%	10%
大当り	20%	10%	70%

通常ボタン操作促進演出　チャンスボタン操作促進演出

【図１４－４４】

【図14－44】

［第2リーチ前セリフ演出の実行有無及び演出態様設定データ］

表示結果	第2リーチ前セリフ演出			
	実行なし	実行あり		
		紫セリフ	赤セリフ	金セリフ
はずれ	70%	20%	8%	2%
大当り	40%	10%	20%	30%

【図１４－４５】

【図14－45】

［第2リーチ前セリフ演出の演出態様データ］

第2リーチ前セリフ演出			
キャラクタ	紫セリフ	赤セリフ	金セリフ
キャラA	「チャンス！」	「大チャンス！」	「あついあつい！」
キャラB	「いい感じ♪」	「かなり期待できちゃうかも♪」	「この後ドキドキの展開だ！」
⋮	⋮	⋮	⋮

【図１４－４６】

【図14－46】

［ZONE演出の実行有無設定データ］

表示結果	ZONE演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
大当り	40%	60%

【図１４－４７】

【図14－47】

［ZONE煽り演出の実行有無設定データ］

ZONE演出	ZONE煽り演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	80%	20% （失敗パターン）
実行あり	0%	100% （成功パターン）

【図１４－４８】

【図14－48】

［擬似連煽り演出の実行有無設定データ］

擬似連演出	擬似連煽り演出	
	実行なし	実行あり
実行なし	60%	40% （失敗パターン）
実行あり	0%	100% （成功パターン）

【図１４－４９】

【図14－49】

［次回予告演出の実行有無設定データ］

表示結果	次回予告演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
大当り	70%	30%

通常ボタン操作促進演出

【図１４－５０】

【図14－50】

［ランプSU演出の実行有無及び演出態様設定データ］

表示結果	ランプSU演出			
	実行なし	実行あり		
		1段階発光	2段階発光	3段階発光
はずれ	20%	50%	30%	10%
大当り	10%	20%	30%	40%

通常ボタン操作促進演出

【図１４－５１】

【図14－51】

［第1激熱演出の実行有無設定データ］

表示結果	第1激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	95%	5%
大当り	20%	80%

【図１４－５２】

【図14－52】

［カットイン演出の実行有無設定データ］

表示結果	カットイン演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	70%	30%
大当り	40%	60%

【図１４－５３】

【図14－53】

［CUタイトル演出の実行有無設定データ］

表示結果	CUタイトル演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	60%	40%
大当り	40%	60%

【図１４－５４】

【図14－54】

［CU字幕演出の実行有無設定データ］

表示結果	第1激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	60%	40%
大当り	40%	60%

【図１４－５５】

【図14－55】

［CUキャラ演出の実行有無設定データ］

表示結果	CUキャラ演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	60%	40%
大当り	40%	60%

【図１４－５６】

【図14－56】

［CUエフェクト演出の実行有無設定データ］

表示結果	CUエフェクト演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	60%	40%
大当り	40%	60%

【図１４－５７】

【図14－57】

［第2激熱演出の実行有無設定データ］

表示結果	第2激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	97%	3%
大当り	30%	70%

【図１４－５８】

【図14－58】

［レバー操作促進演出の実行有無設定データ］

表示結果	レバー操作促進演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	90%	10%
大当り	40%	60%

【図１４－５９】

【図14－59】

［高B：変動開始レバブル演出の実行有無設定データ］

表示結果	変動開始レバブル演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	100%	0%
大当り	90%	10%

【図１４－６０】

【図14－60】

［高B:リーチ前役物演出の実行有無設定データ］

表示結果	リーチ前役物演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当り	40%	60%

通常ボタン操作促進演出

【図１４－６１】

【図14－61】

［高B:期待度表示演出の実行有無及び演出態様設定データ］

表示結果	期待度表示演出				
	実行なし	実行あり			
		第1態様(30%)	第2態様(50%)	第3態様(70%)	第4態様(99%)
はずれ	55%	30%	10%	5%	0%
大当り	10%	40%	10%	35%	5%

通常ボタン操作促進演出

【図１４－６２】

【図14－62】

［高B:第3激熱演出の実行有無設定データ］

表示結果	第3激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	100%	0%
大当り	90%	10%

【図１４－６３】

【図14－63】

［高B:第4激熱演出の実行有無設定データ］

表示結果	第4激熱演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	100%	0%
大当り	98%	2%

【図１４－６４】

【図14－64】

［高B：高Bボタン操作促進演出の実行有無設定データ］

表示結果	ボタン操作促進演出	
	実行なし	実行あり
はずれ	80%	20%
大当り	30%	70%

【図１４－６５】

【図14－65】

［音声データ］

音声種別	CH	音声名	基本音量	チャンネル設定割合	音量値	出力音量
楽曲系音声	００１	第Ａインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００２	第Bインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００３	第Cインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００４	弱ＳＰインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００５	強ＳＰボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００６	擬似連ボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００７	第Ｘボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００８	第Ｙボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	００９	第Ｚボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	０１０	高Ｂ ＳＰインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	０１１	大当りＦＦインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	０１２	大当りＥＤボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	０１３	大当りＲＤインスト楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	０１４	大当りＲＤボーカル楽曲	3	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～15
	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・

ＣＨ００１～００６：低Ｂの楽曲系音声
ＣＨ００７～０１０：高Ｂの楽曲系音声

【図１４－６６】

【図14－66】

［音声データ］

音声種別	CH	音声名	基本音量	チャンネル設定割合	音量値	出力音量
演出系音声	１０１	ノーマルリーチ演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０２	弱ＳＰリーチ演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０３	強ＳＰリーチ演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０４	通常ﾎﾞﾀﾝ操作促進演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０５	ﾁｬﾝｽﾎﾞﾀﾝ操作促進演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０６	レバー操作促進演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０７	変化演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０８	変化煽り演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１０９	リーチ前セリフ演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１０	ZONE煽り演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１１	ZONE図柄停止音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１２	ZONE演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１３	ランプSU演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１４	次回予告演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１５	カットイン演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20

【図１４－６７】

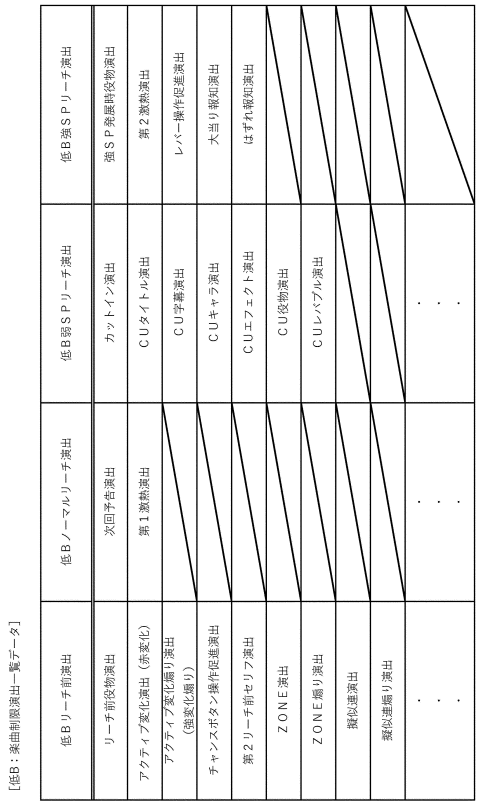
【図14－67】

［音声データ］

音声種別	CH	音声名	基本音量	チャンネル設定割合	音量値	出力音量
演出系音声	１１６	激熱演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１７	レバブル演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１８	リーチ前役物演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１１９	強ＳＰ発展時役物演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１２０	擬似連煽り演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１２１	擬似連演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１２２	大当り報知演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	１２３	はずれ報知演出音	4	0～1 (0~100%)	1~5 (1,2,3,4,5)	0～20
	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・
エラー系音声	２０１	異常入賞エラー報知音	5	1 (100%)	5 (5)	25
	２０２	磁気検出エラー報知音	5	1 (100%)	5 (5)	25
	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・

【図１４－６８】

【図14－68】



【図１４－６９】

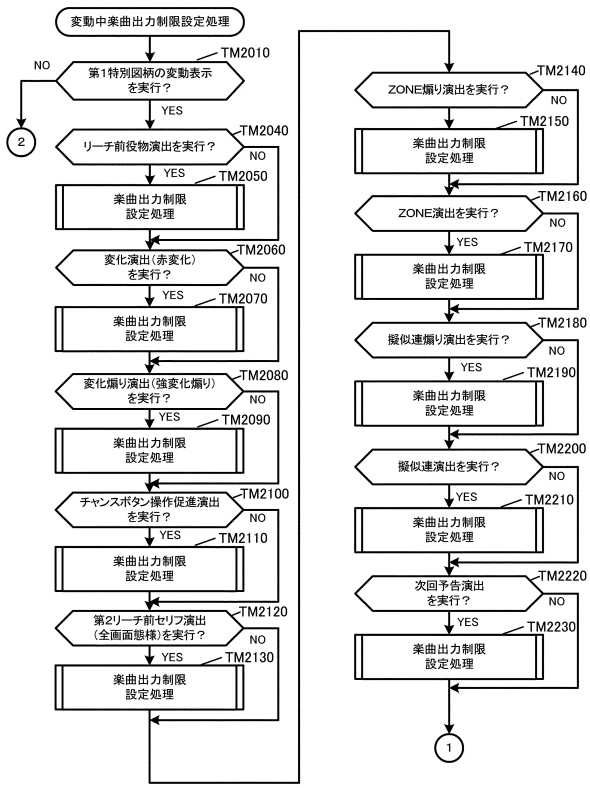
【図14－69】

［高Ｂ：楽曲制限演出一覧データ］

高Ｂリーチ前演出	高ＢＳＰリーチ演出
リーチ前役物演出	第４激熱演出
アクティブ変化演出（赤変化）	高Ｂボタン操作促進演出
アクティブ変化煽り演出（強変化煽り）	大当り報知演出
期待度表示演出	はずれ報知演出
第３激熱演出	
・ ・ ・	

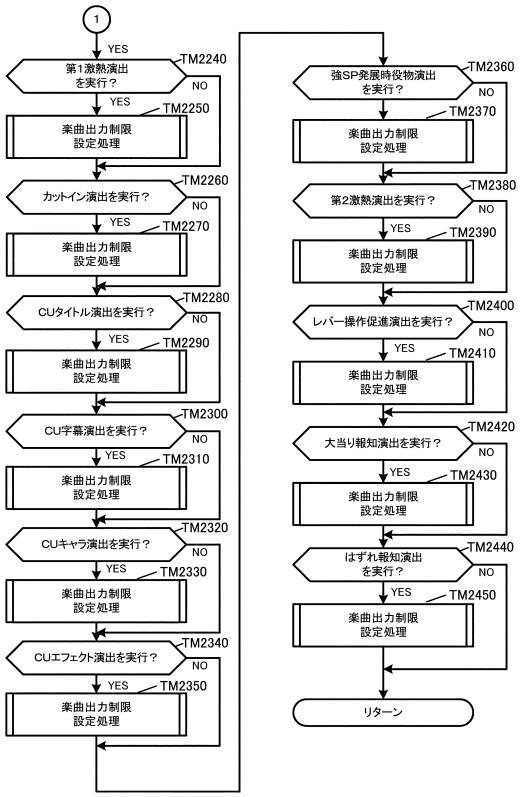
【図１４－７０】

【図14－70】



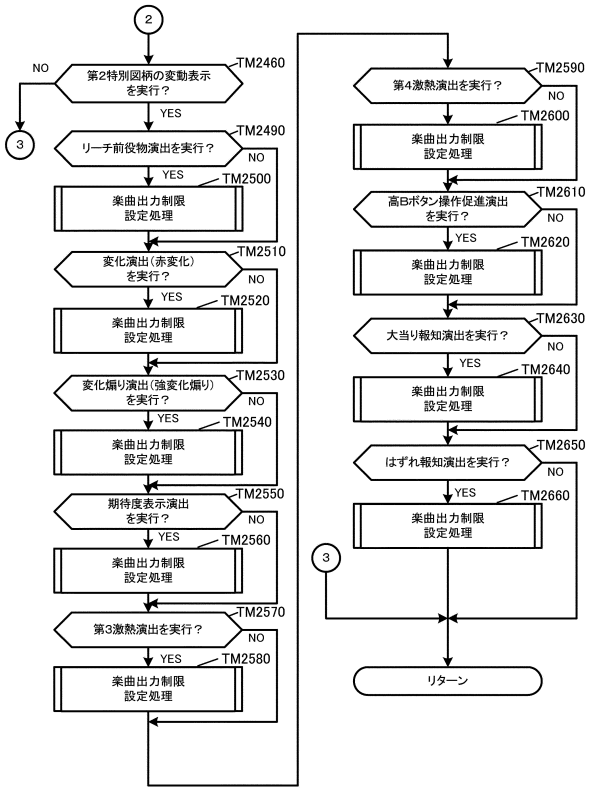
【図１４－７１】

【図14－71】



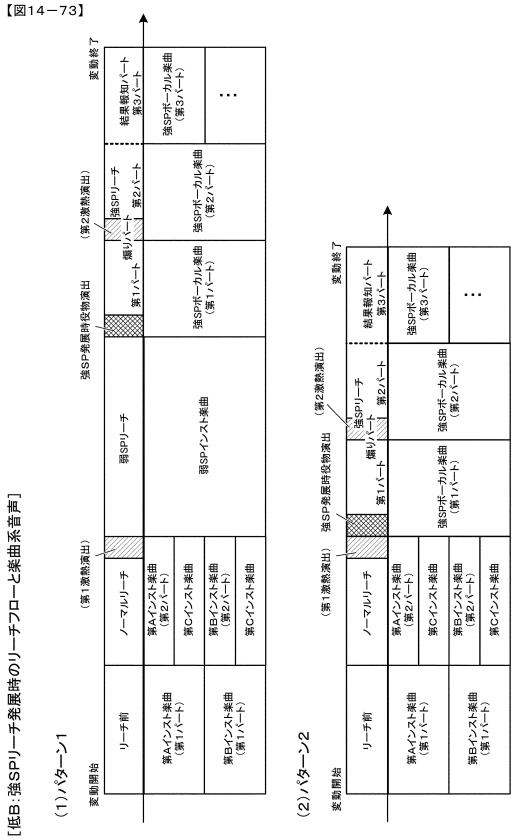
【図１４－７２】

【図14－72】



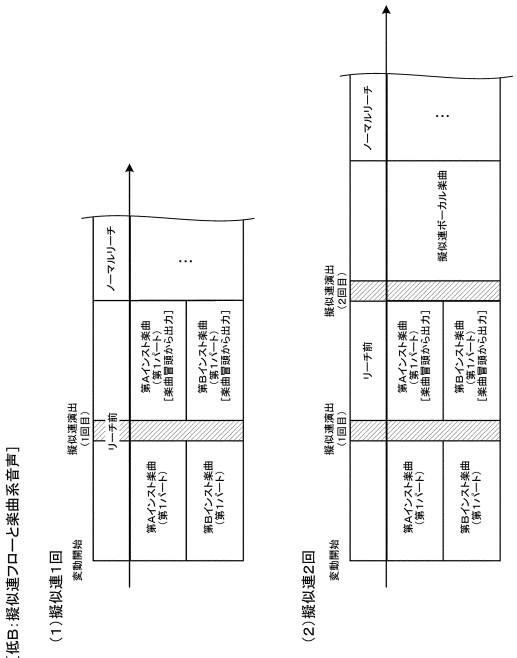
【図１４－７３】

【図14－73】



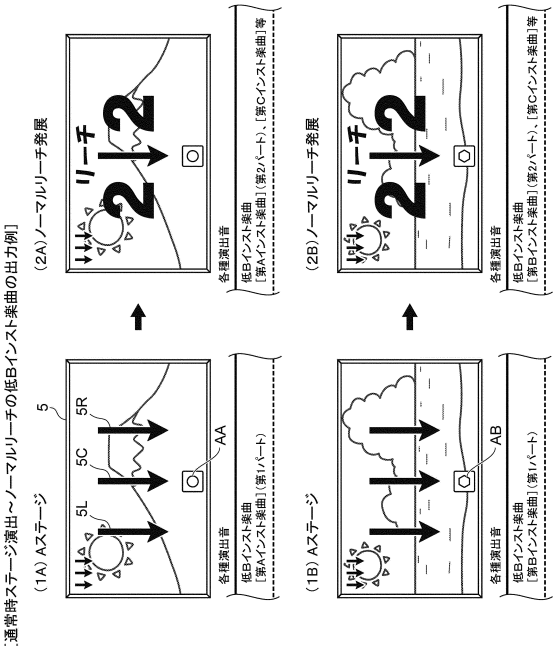
【図１４－７４】

【図14－74】

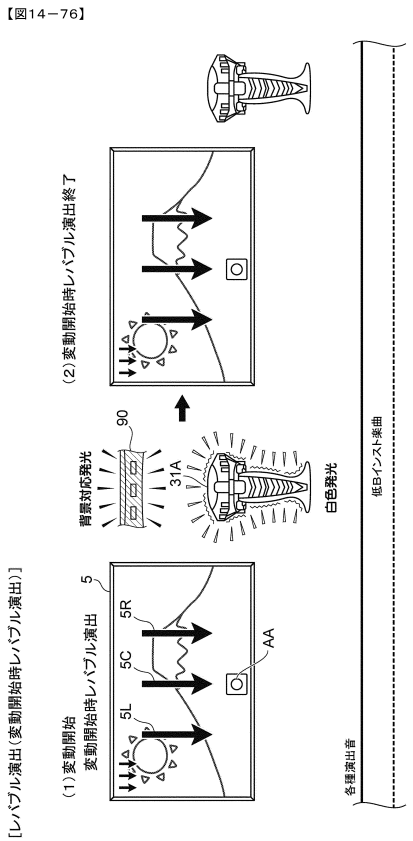


【図１４－７５】

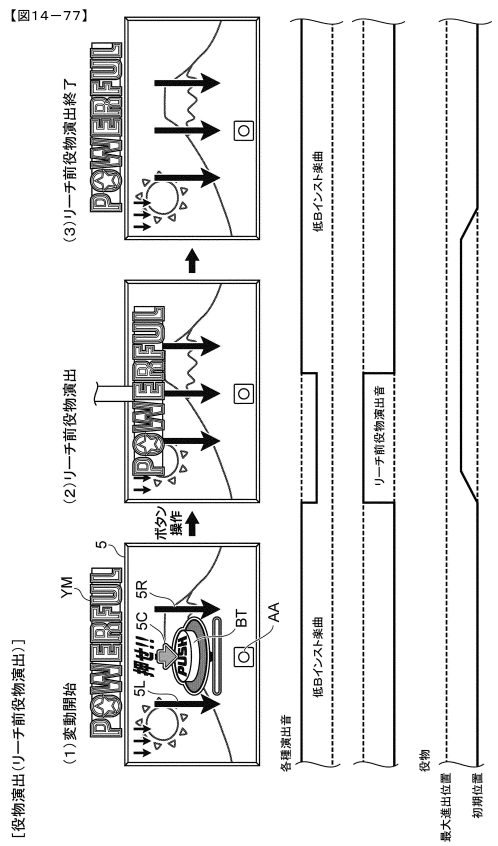
【図14－75】



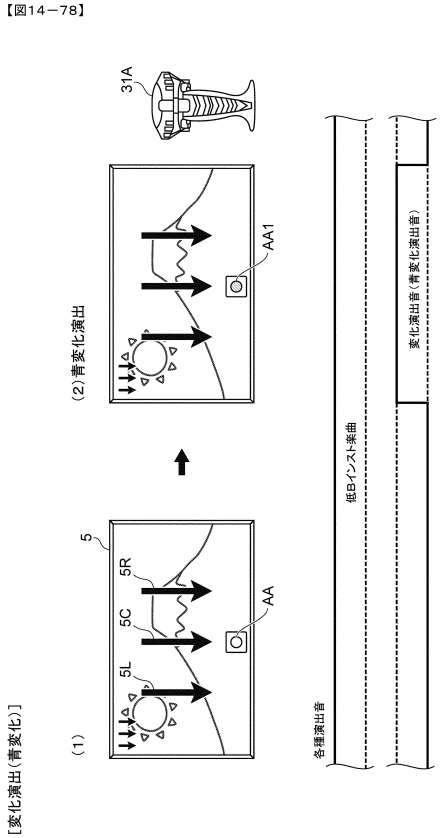
【図１４－７６】



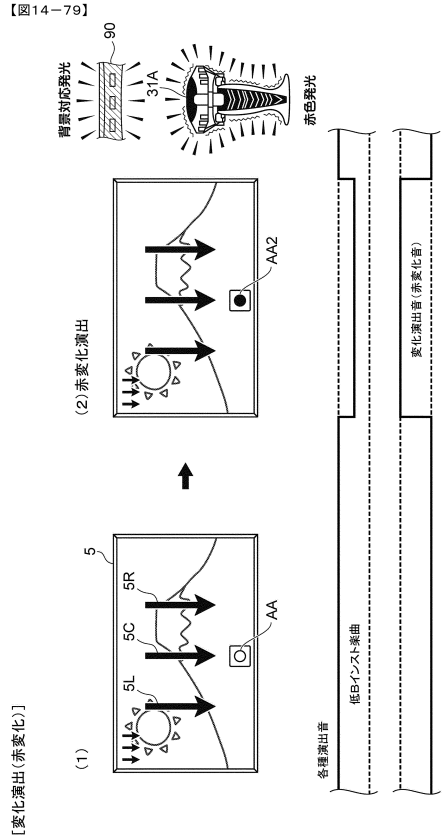
【図１４－７７】



【図１４－７８】

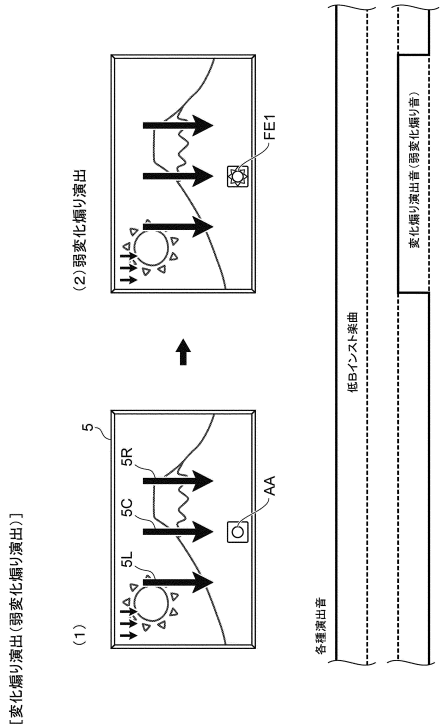


【図１４－７９】



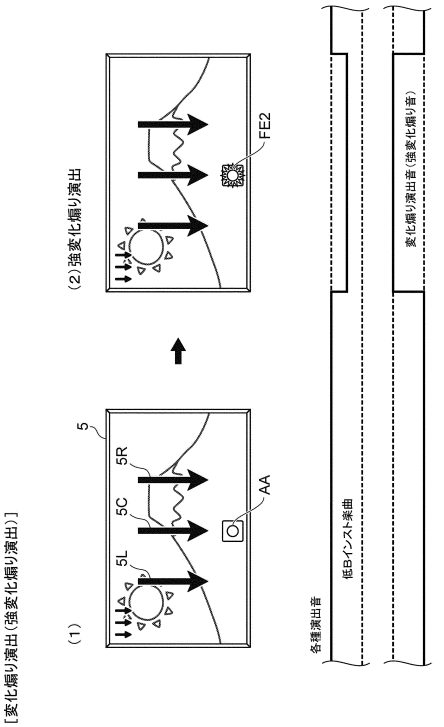
【図１４－８０】

【図14－80】



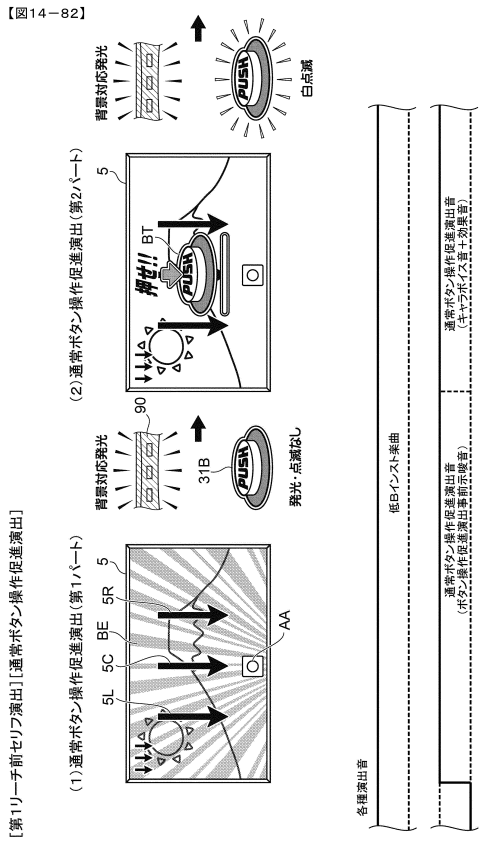
【図１４－８１】

【図14－81】



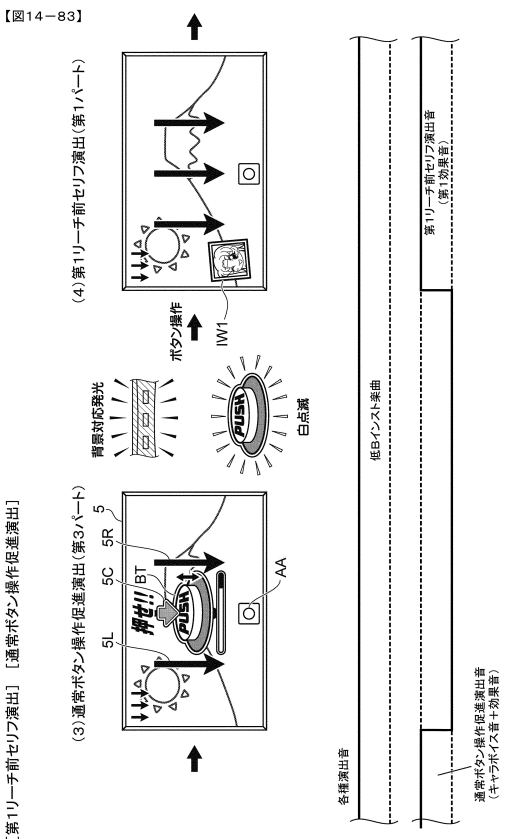
【図１４－８２】

【図14－82】



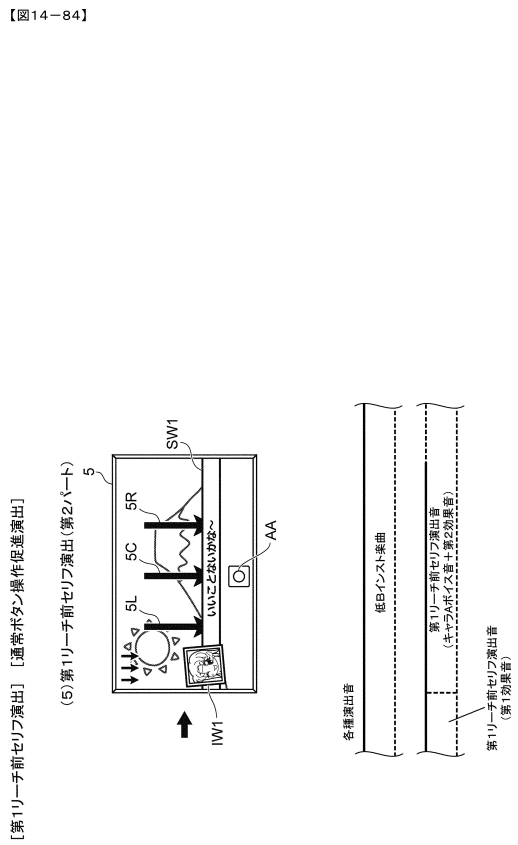
【図１４－８３】

【図14－83】



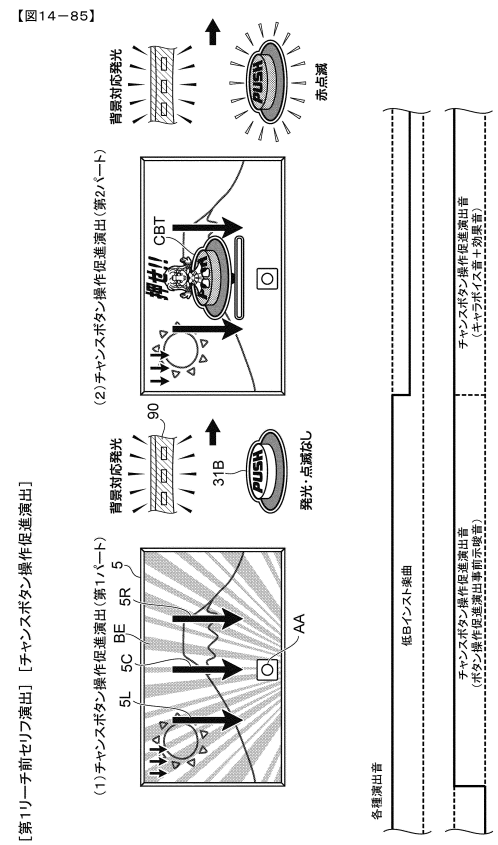
【図１４－８４】

【図14－84】



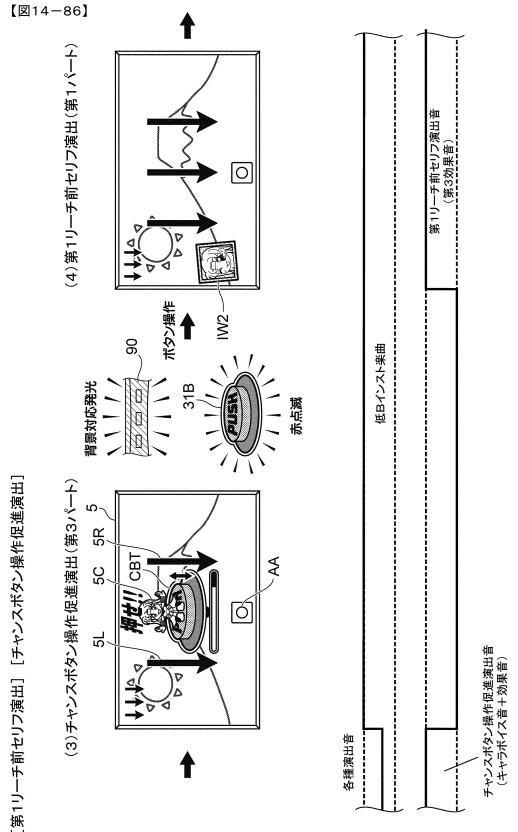
【図１４－８５】

【図14－85】



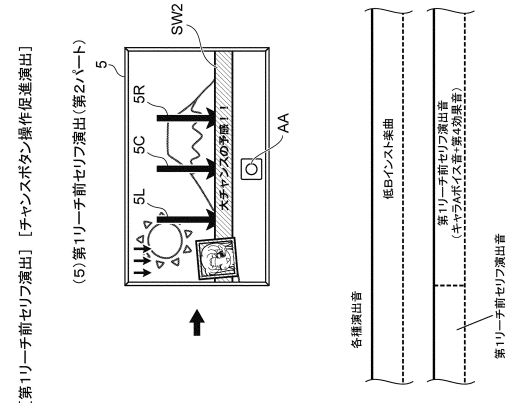
【図１４－８６】

【図14－86】

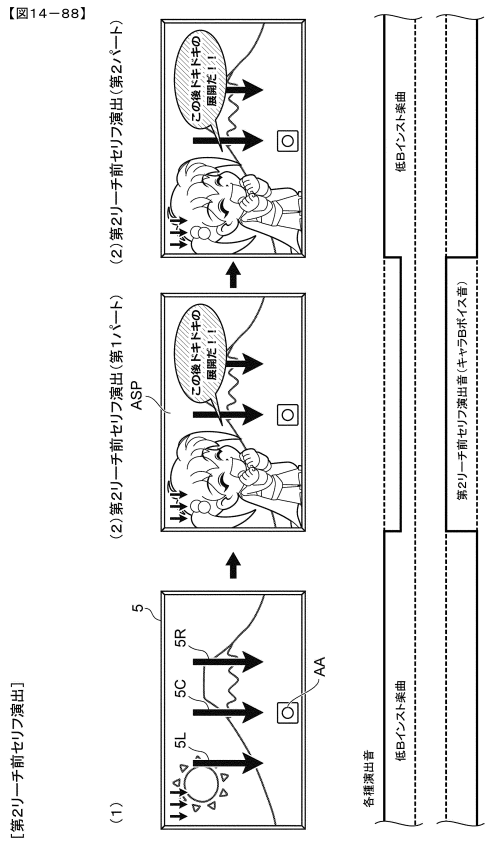


【図１４－８７】

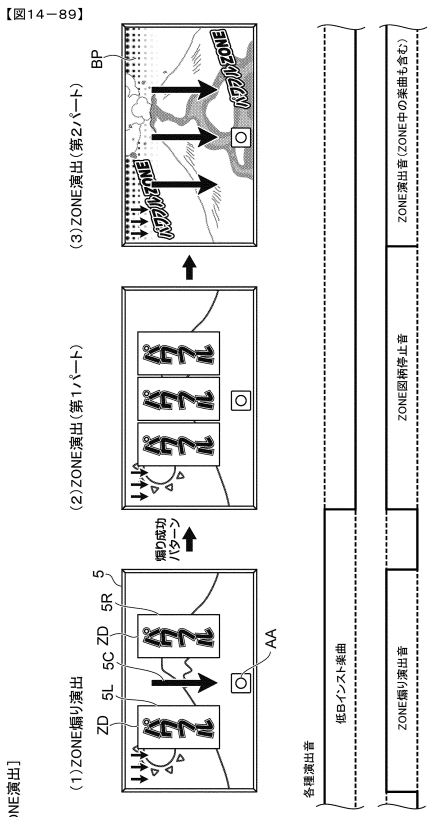
【図14－87】



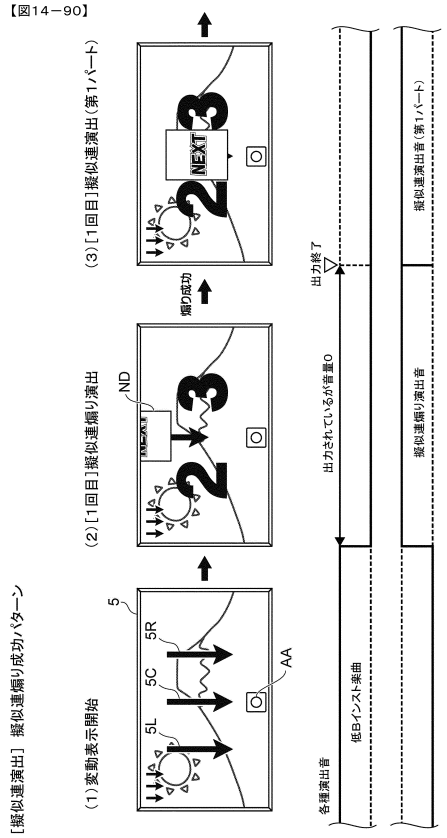
【図１４－８８】



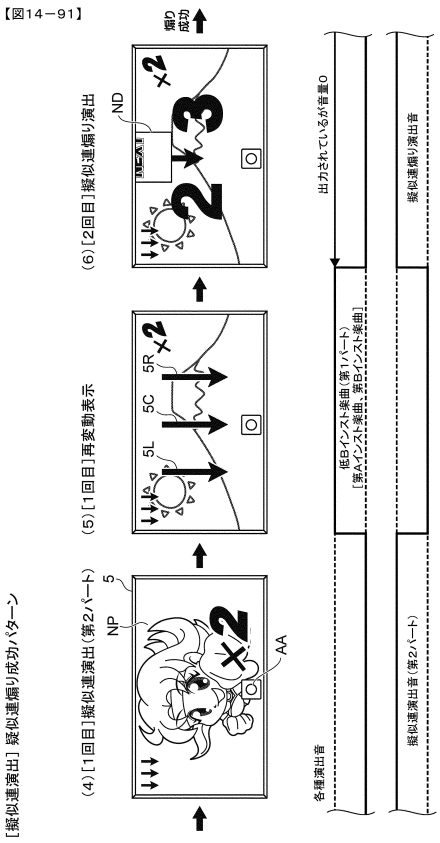
【図１４－８９】



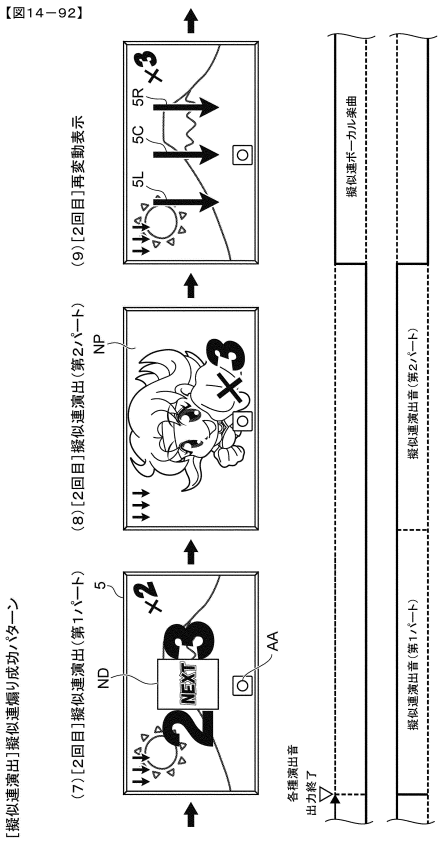
【図１４－９０】



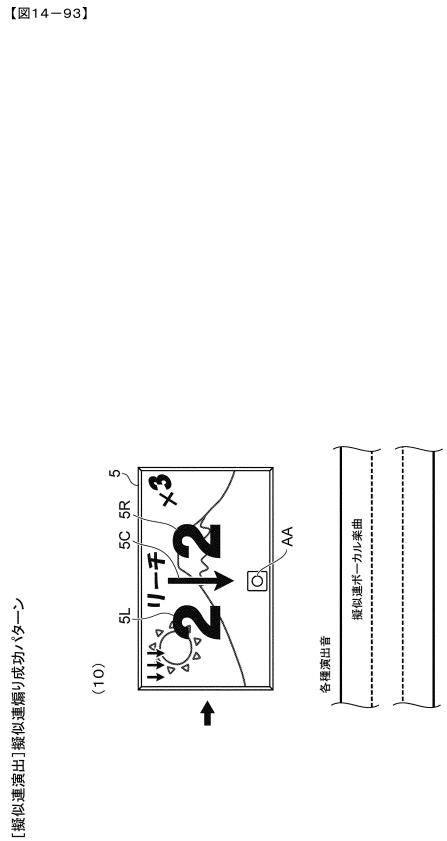
【図１４－９１】



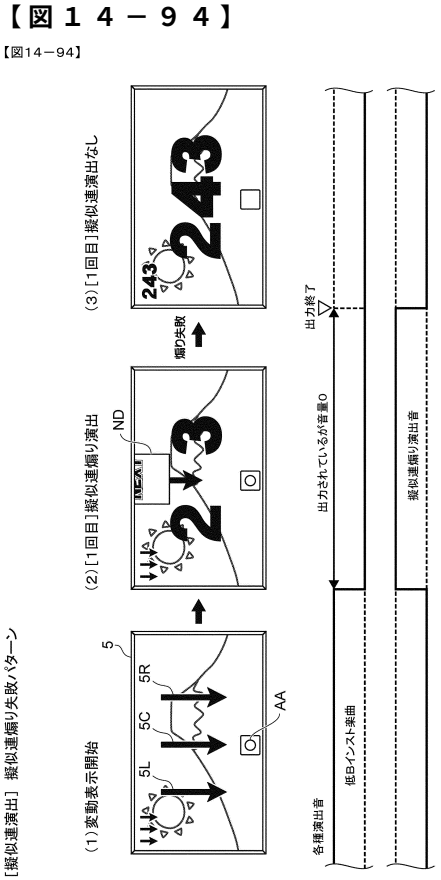
【図１４－９２】



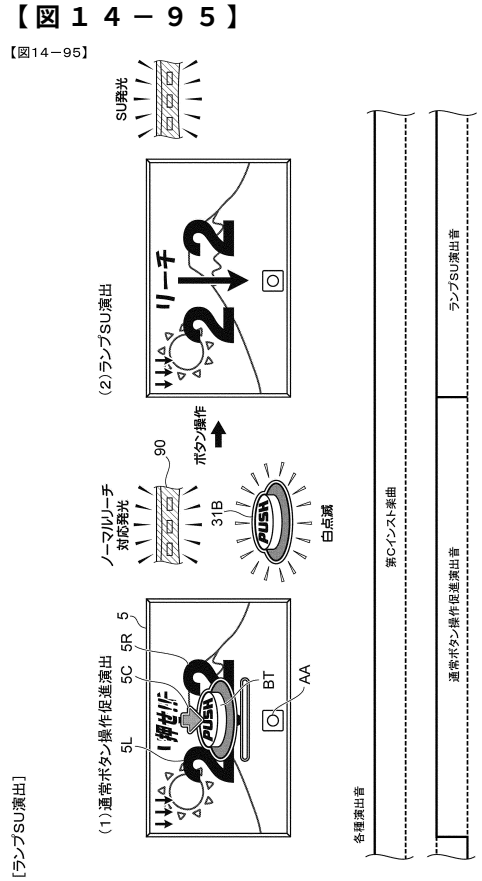
【図１４－９３】



【図１４－９４】

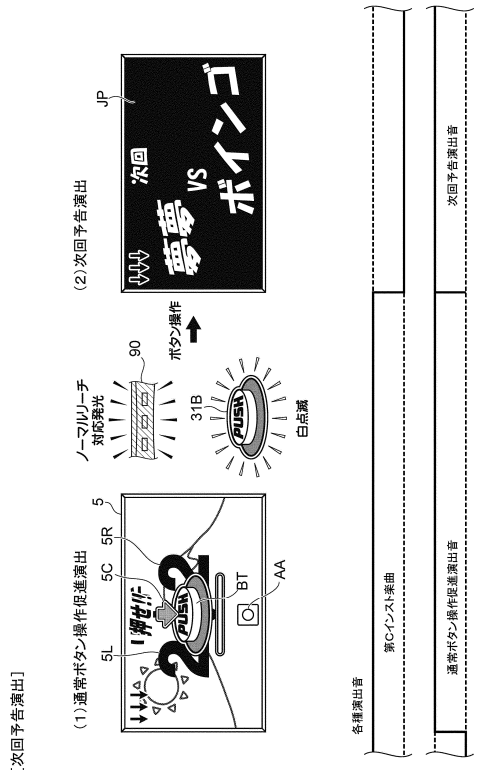


【図１４－９５】



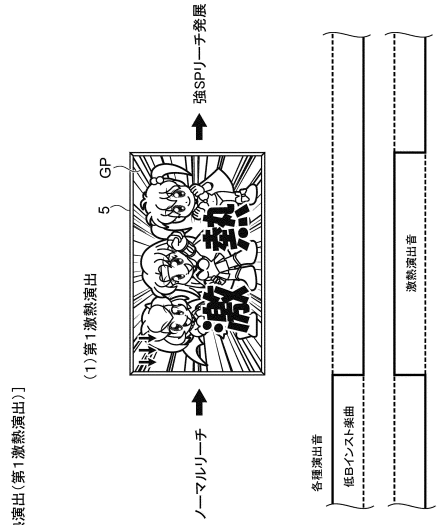
【図１４－９６】

【図14－96】



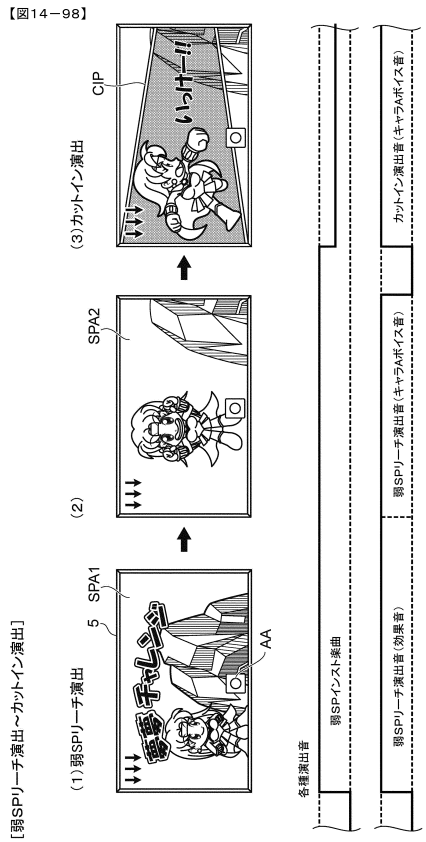
【図１４－９７】

【図14－97】



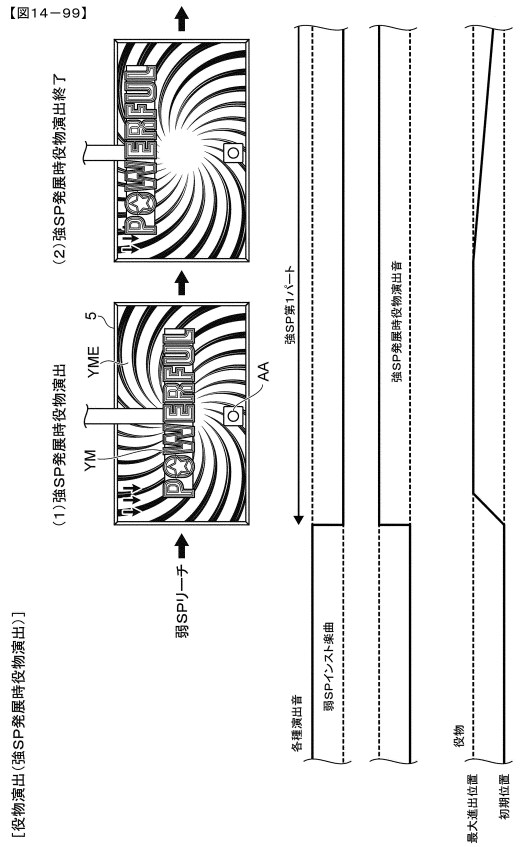
【図１４－９８】

【図14－98】

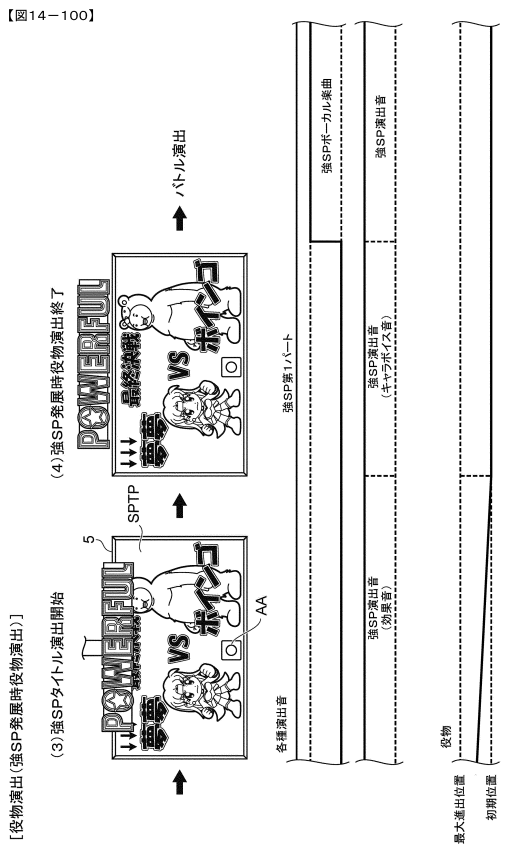


【図１４－９９】

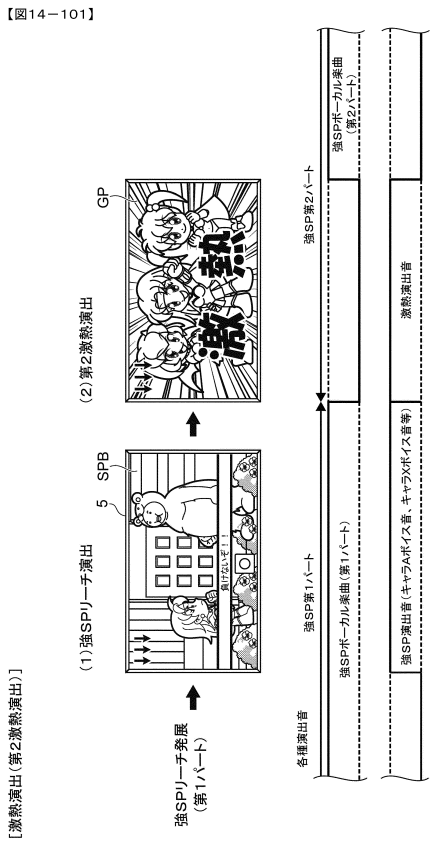
【図14－99】



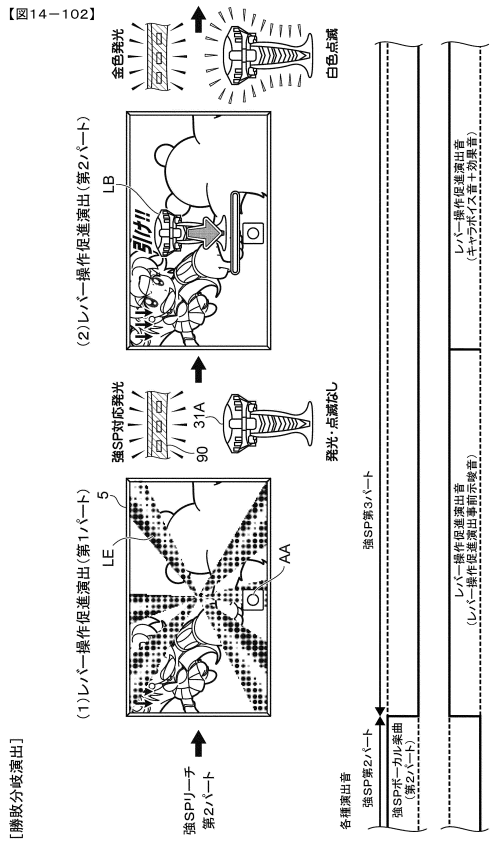
【図１４－１００】



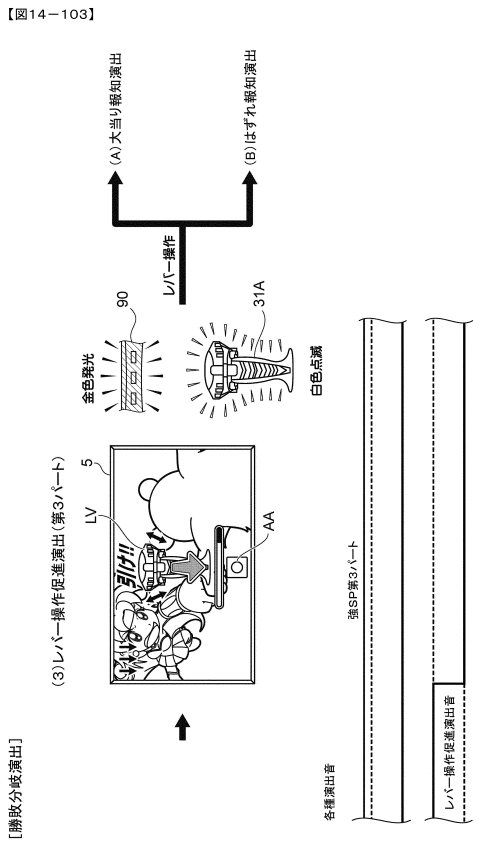
【図１４－１０１】



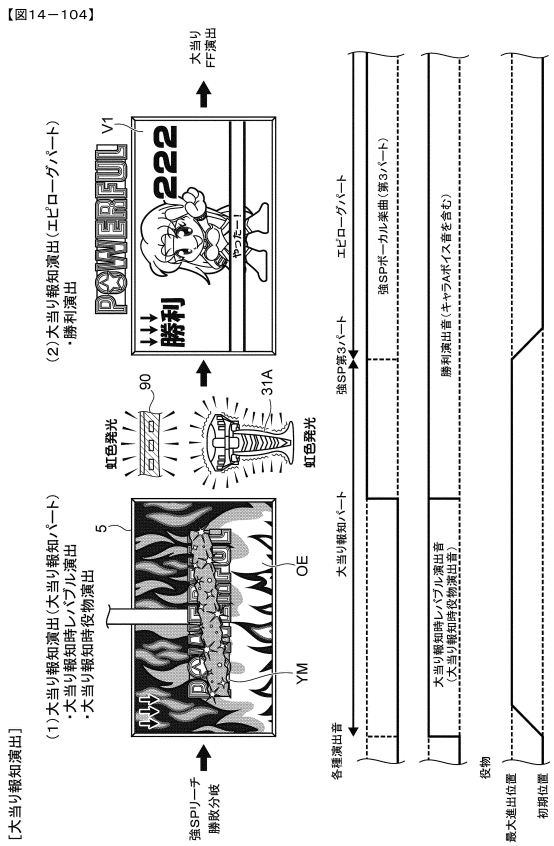
【図１４－１０２】



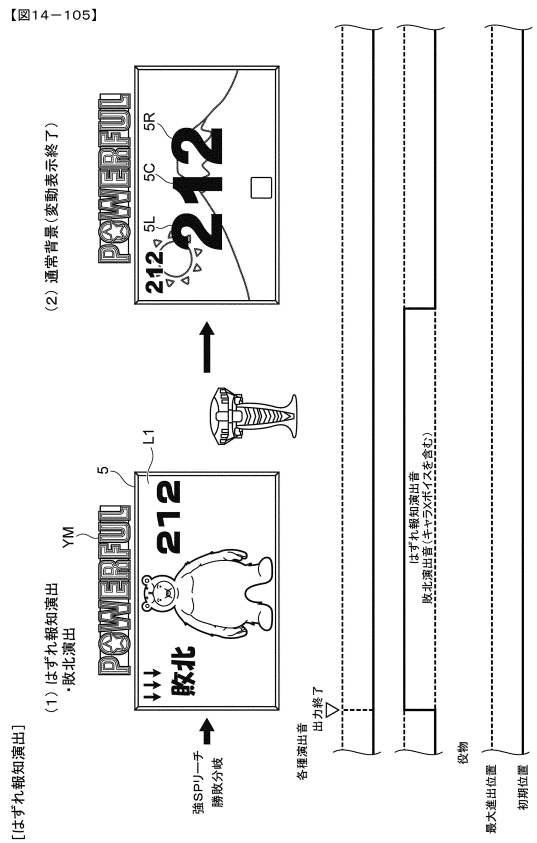
【図１４－１０３】



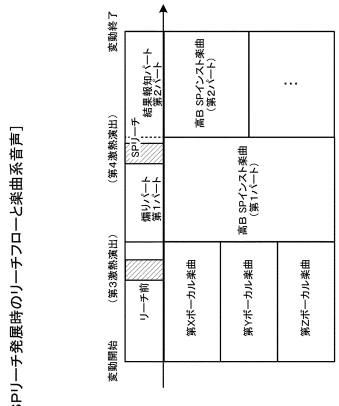
【図１４－１０４】



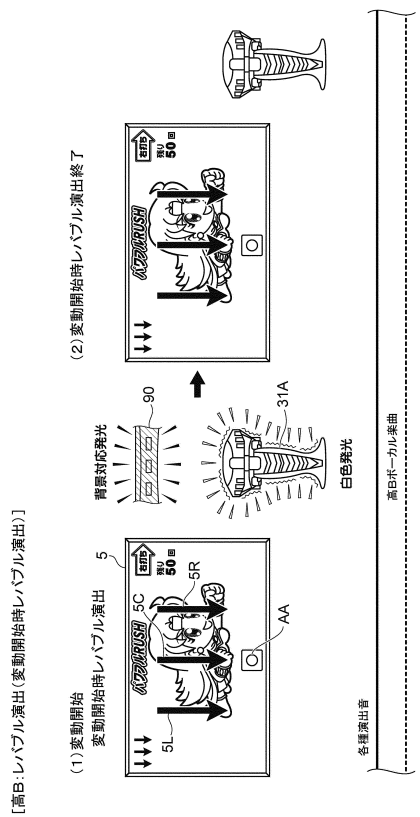
【図１４－１０５】



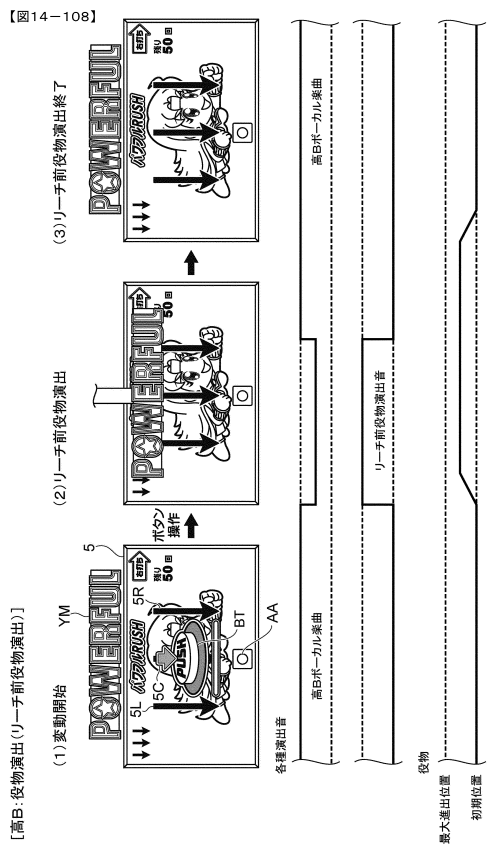
【図１４－１０６】



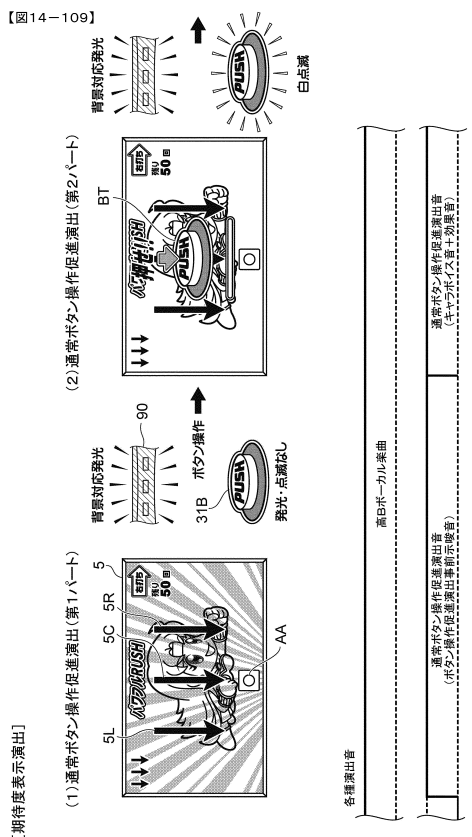
【図１４－１０７】



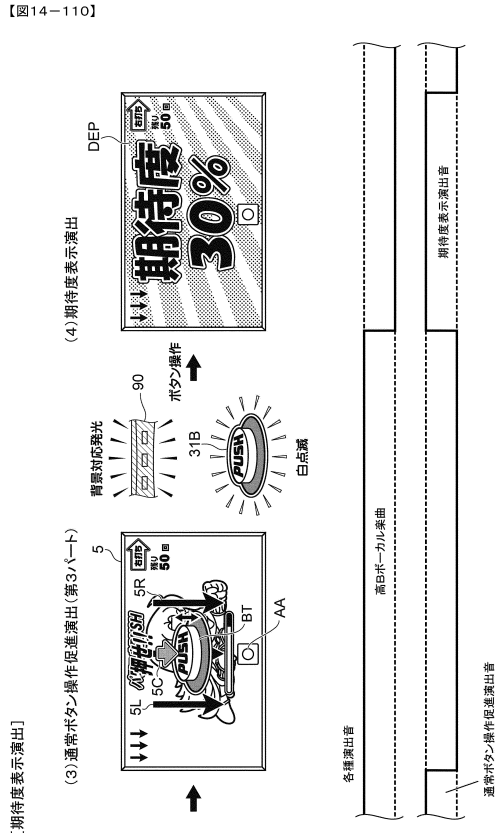
【図１４－１０８】



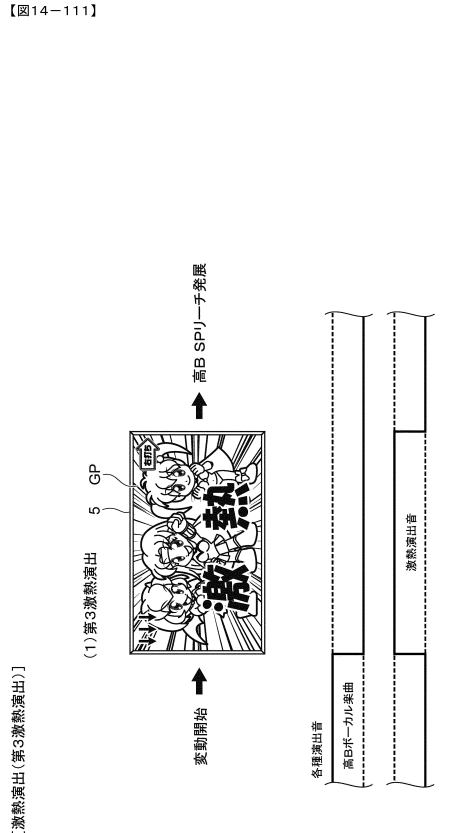
【図１４－１０９】



【図１４－１１０】

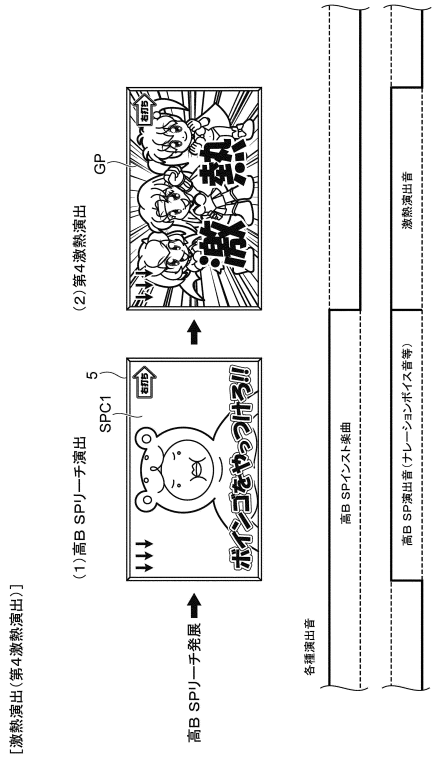


【図１４－１１１】



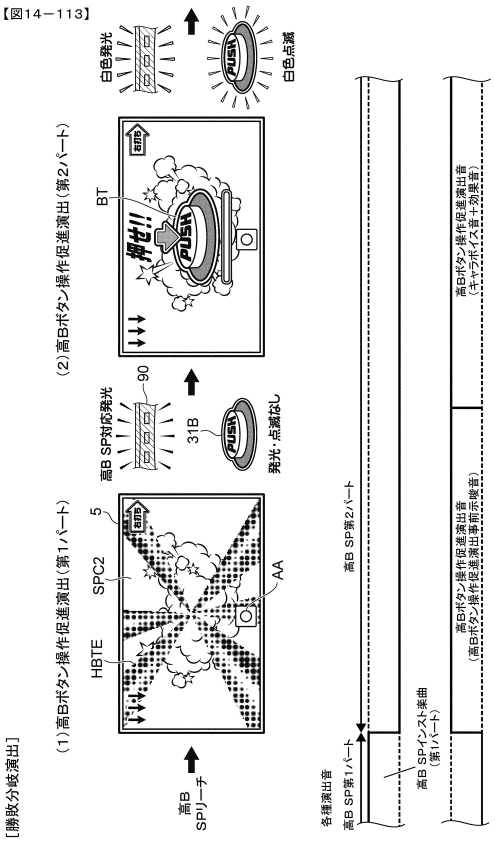
【図１４－１１２】

【図14－112】



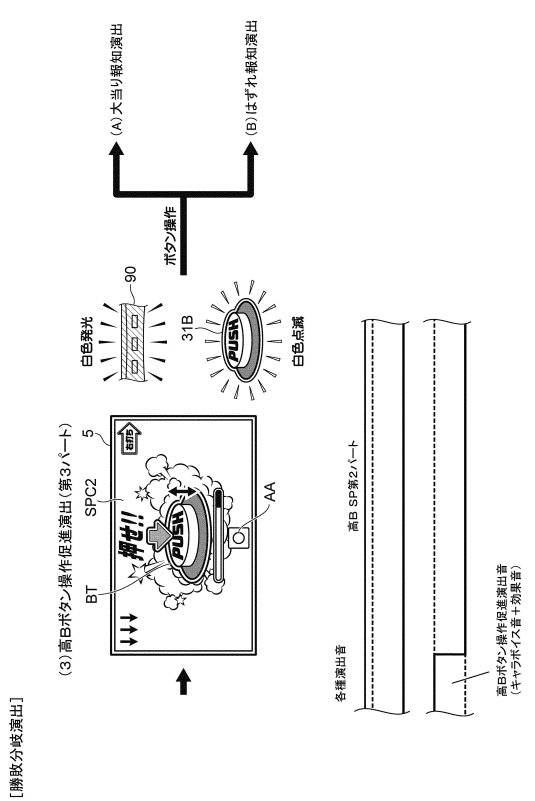
【図１４－１１３】

【図14－113】



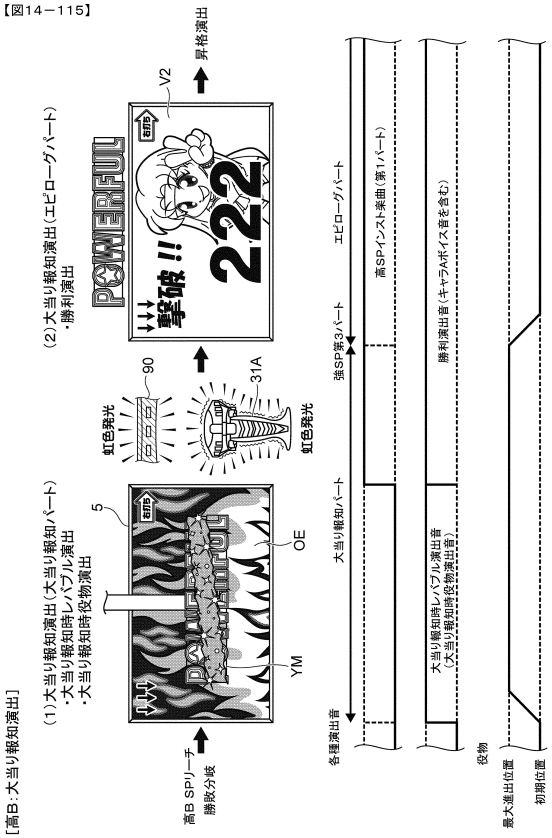
【図１４－１１４】

【図14－114】



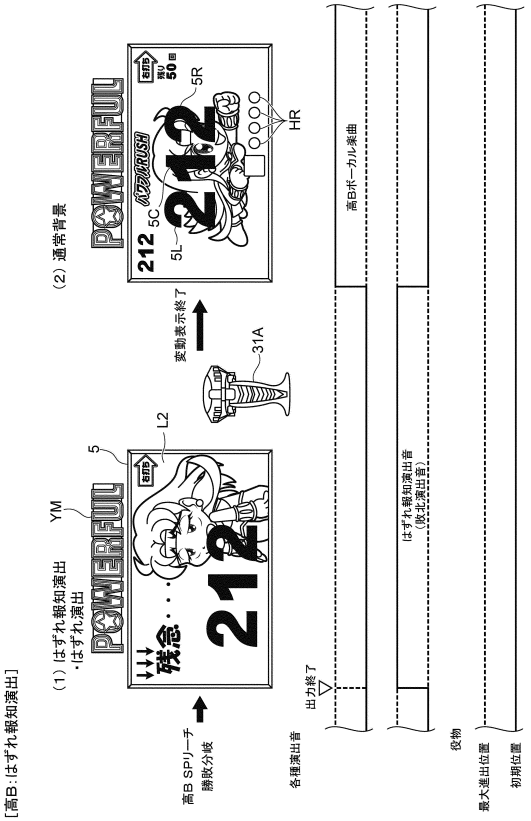
【図１４－１１５】

【図14－115】



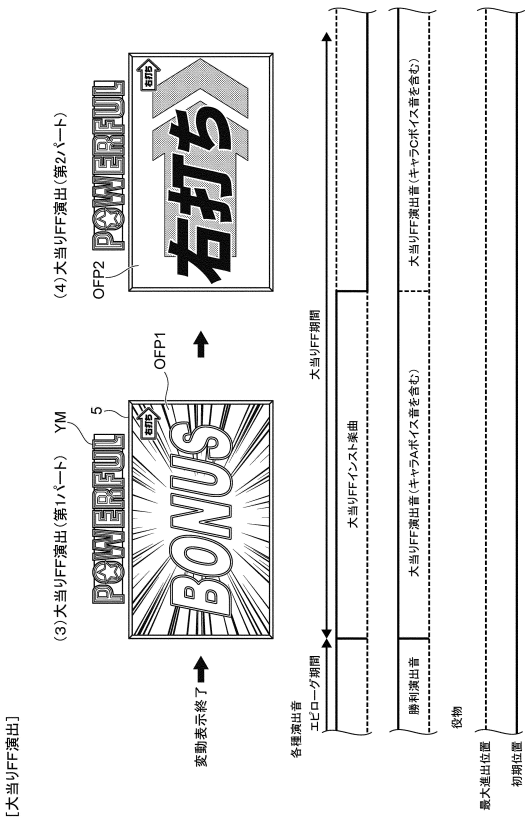
【図１４－１１６】

【図14－116】



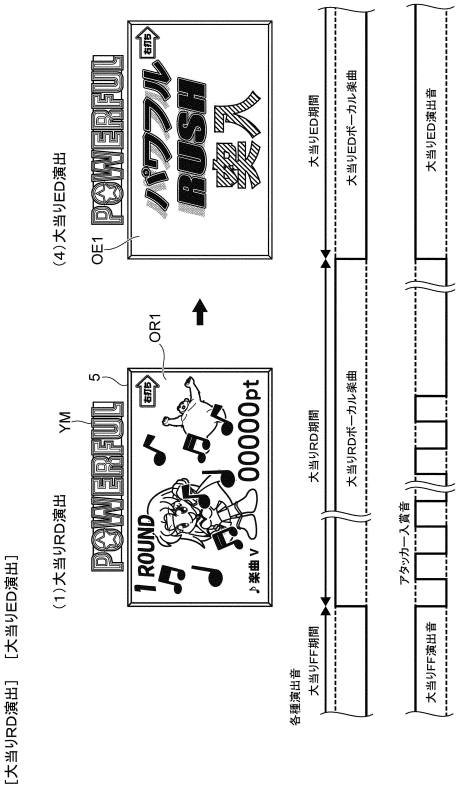
【図１４－１１７】

【図14－117】



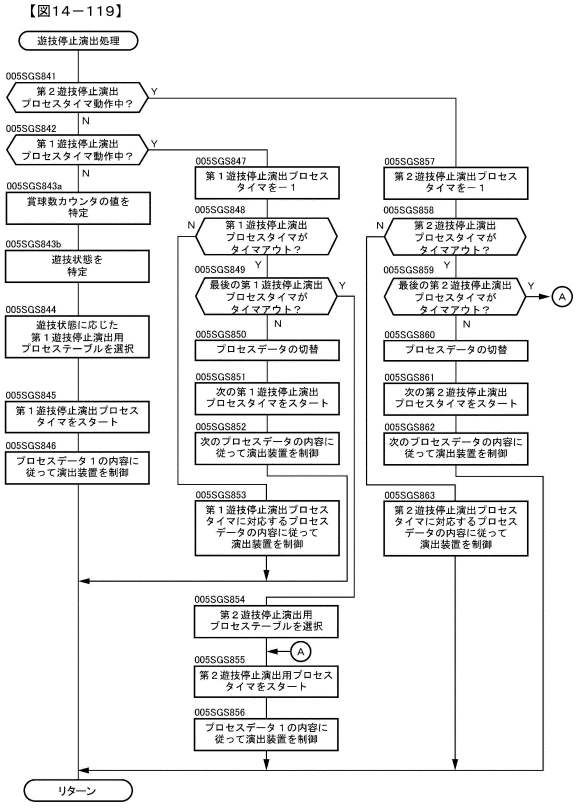
【図１４－１１８】

【図14－118】



【図１４－１１９】

【図14－119】



【図１４－１２０】

【図14－120】

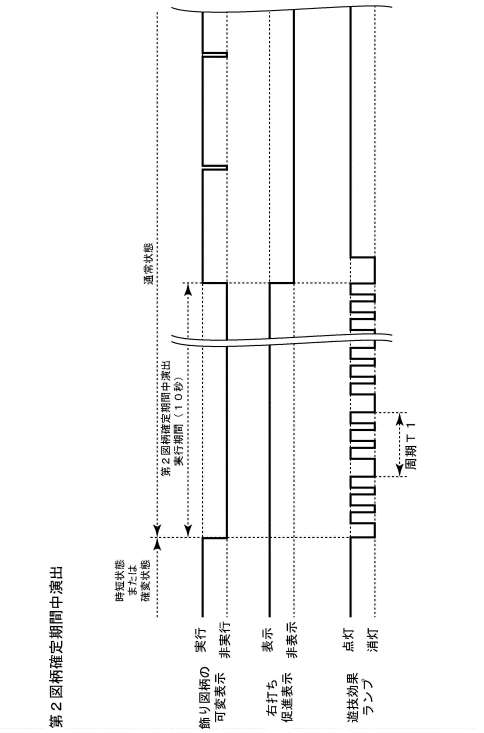
図柄確定期間中演出、エンディング演出、遊技停止演出の実行期間及び演出内容

演出	実行期間	演出内容
第１図柄確定期間中演出	可変表示の停止後の０．５秒間	無し（次の可変表示まで確定停止図柄を表示）
第２図柄確定期間中演出	確変状態または時短状態の１００回目のはずれ可変表示停止後の１０秒	遊技状態が時短状態や確変状態から通常状態に制御される旨、賞球数カウンタの値（初当りを含む遊走中の大当り遊技中に獲得した賞球数）を表示
エンディング演出	大当り遊技終了後の２０秒間	遊技状態が時短状態または確変状態に制御される旨を表示
第１遊技停止演出	遊技停止後の１５秒間	遊技が停止された旨及び賞球数カウンタの値（初当りを含む遊走中の大当り遊技中に獲得した賞球数）を表示 ※
第２遊技停止演出	第１遊技停止演出後から電源断まで	プリペイドカード取り忘れ防止の報知

※：賞球数カウンタの値は時短状態・確変状態でのみ表示

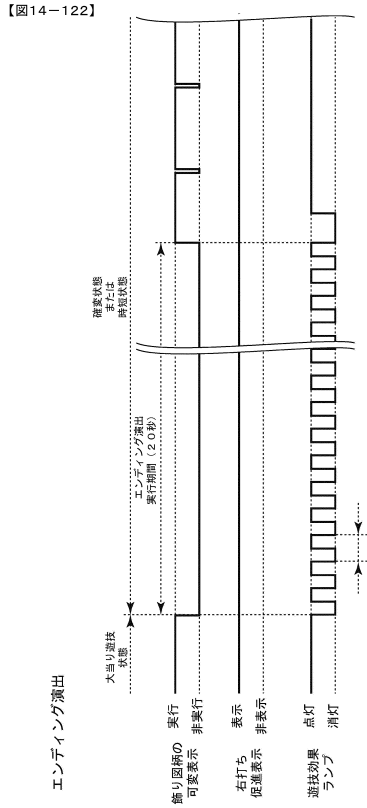
【図１４－１２１】

【図14－121】



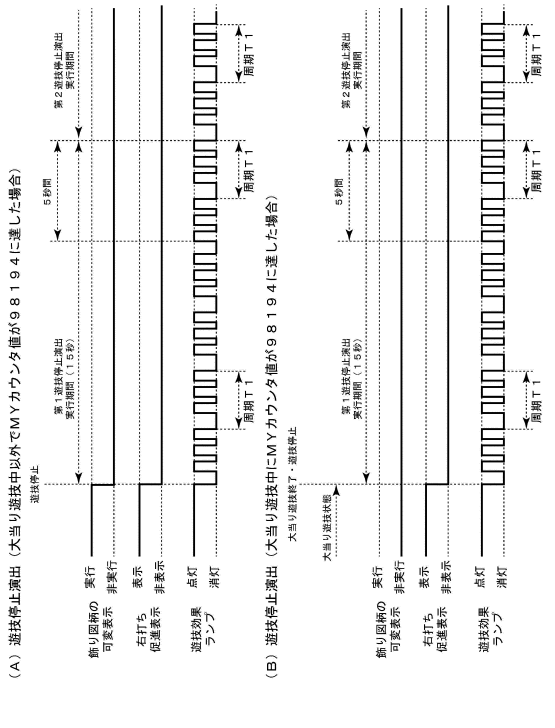
【図１４－１２２】

【図14－122】

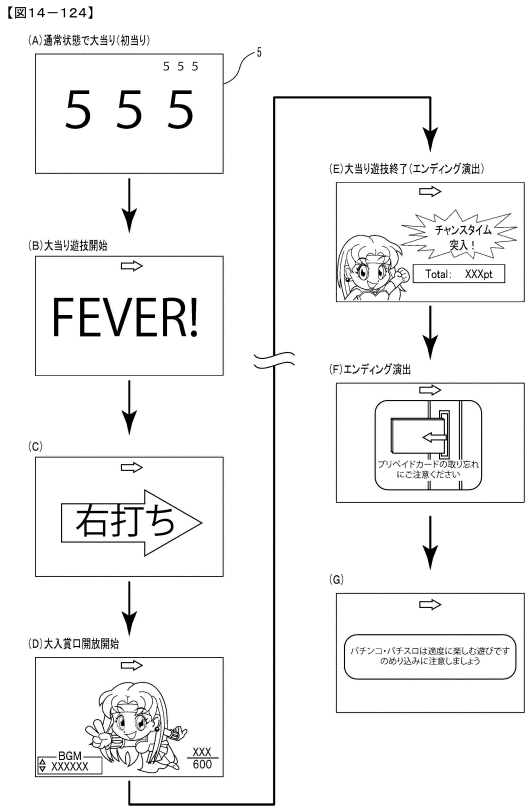


【図１４－１２３】

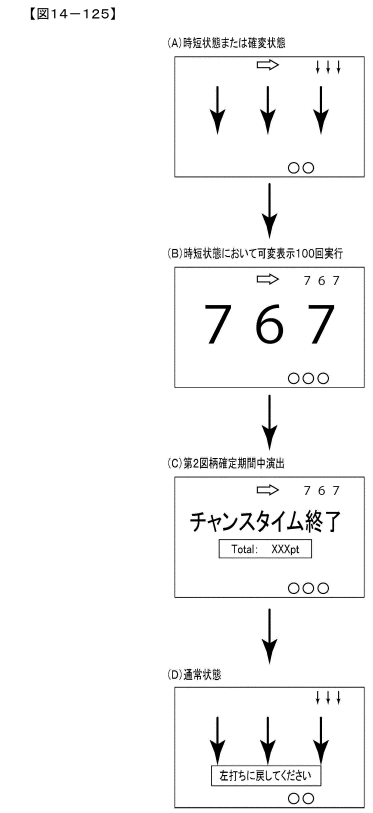
【図14－123】



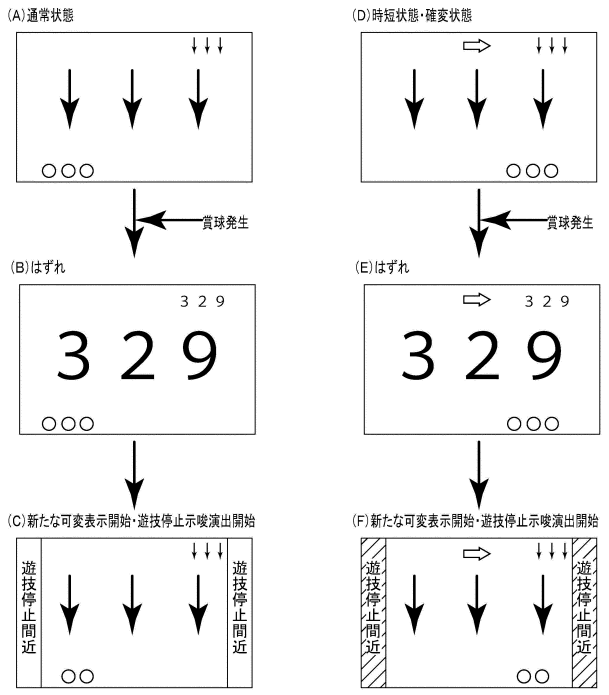
【図１４－１２４】



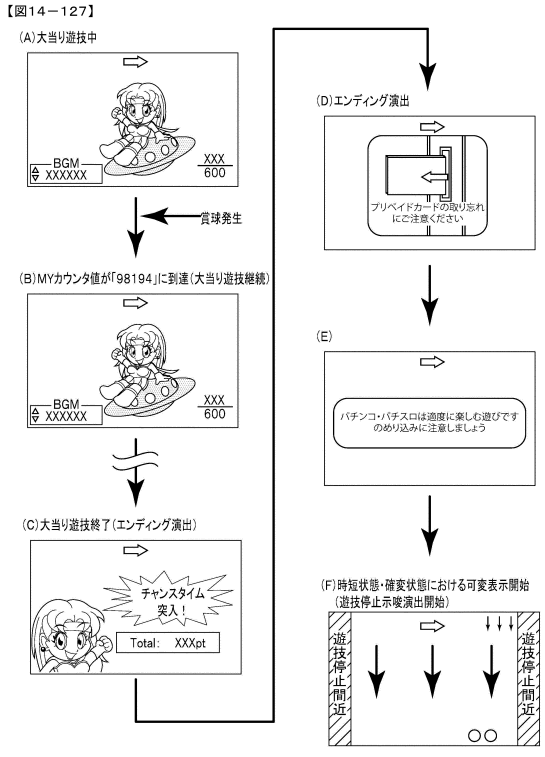
【図１４－１２５】



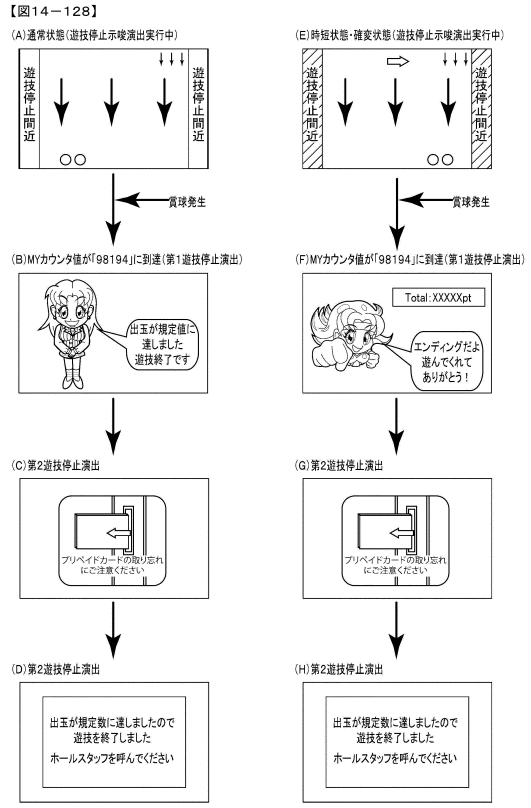
【図１４－１２６】



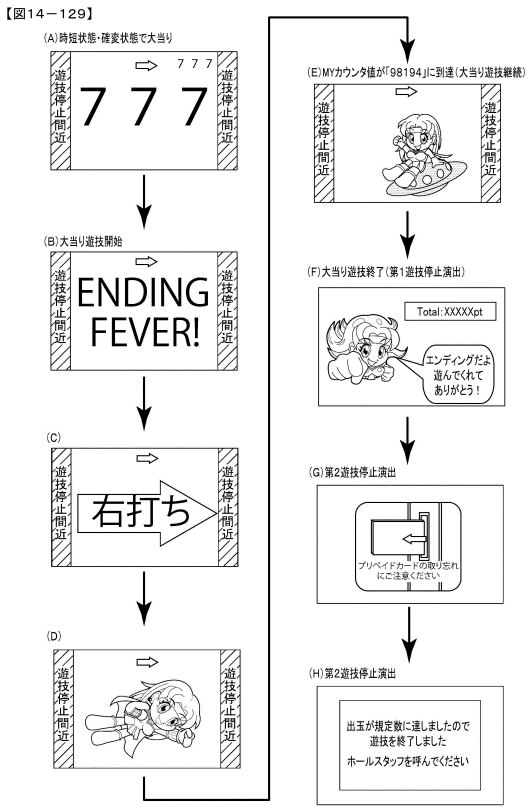
【図１４－１２７】



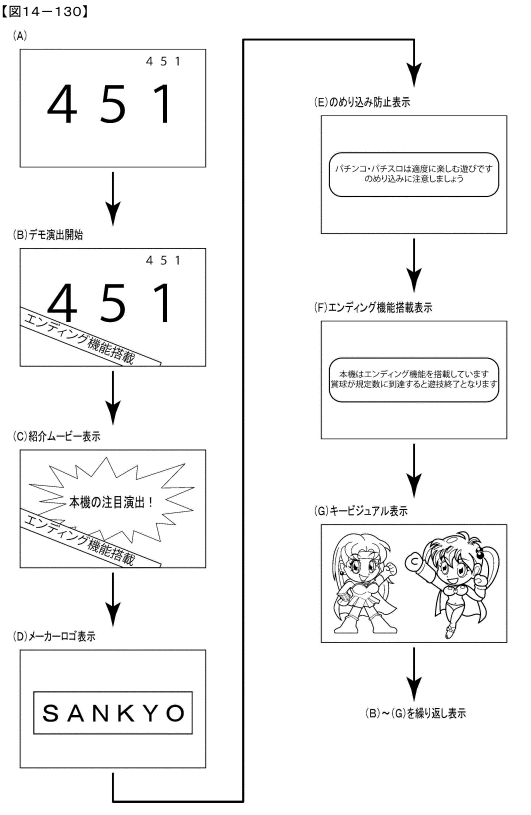
【図１４－１２８】



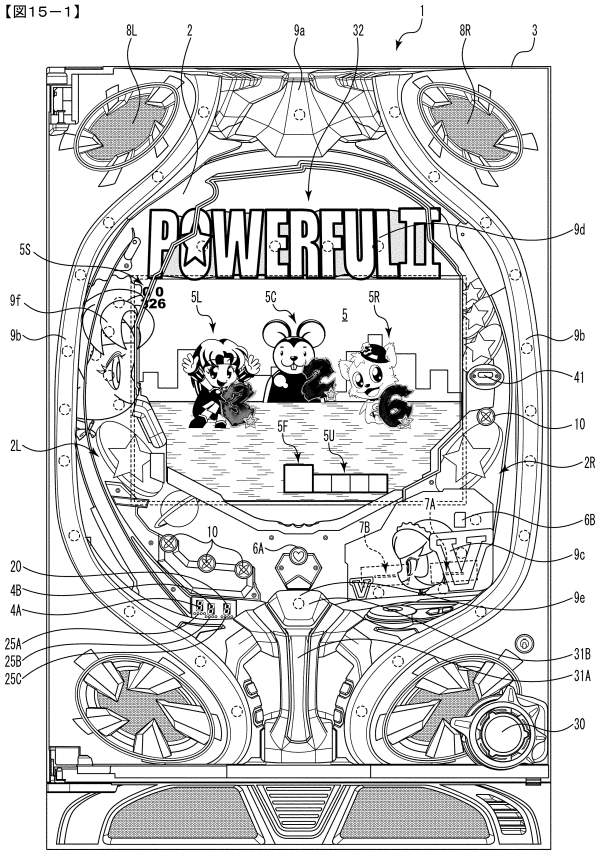
【図１４－１２９】



【図１４－１３０】

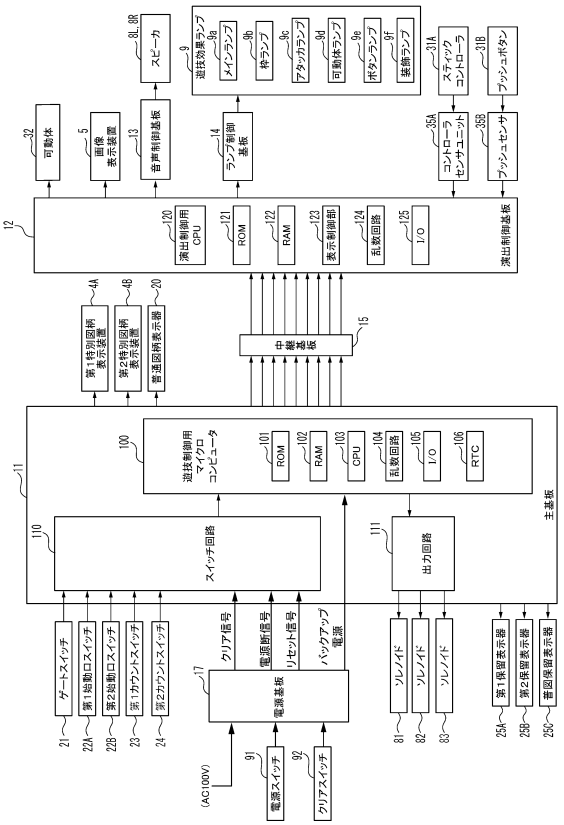


【図１５－１】



【図１５－２】

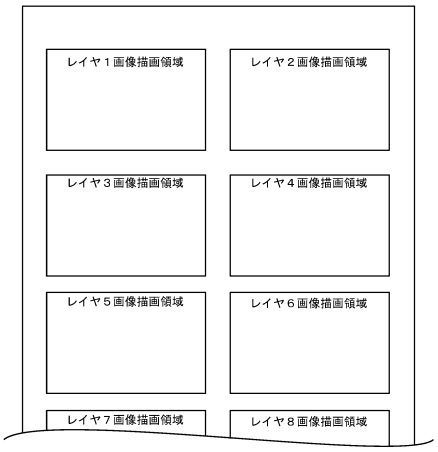
【図15－2】



【図１５－３】

【図15－3】

ＶＲＡＭの内容



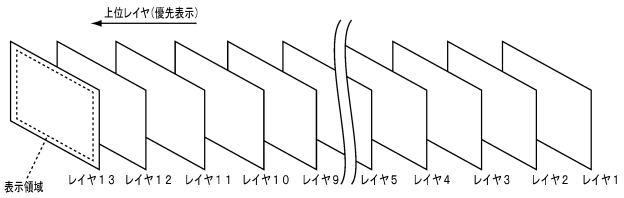
【図１５－４】

【図15－4】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ５画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ６画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ７画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ８画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ９画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ１０画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ１１画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１２画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	
レイヤ１３画像描画領域	小図柄、保留球数表示	高

【図１５－５】

【図15－5】



【図１５－６】

【図15－6】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定
D0	00	V入賞通知	V入賞の発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

【図１５－７】

【図15－7】

乱数値	範囲	用途
MR1	0～65535	特図表示結果判定用
MR2	0～99	大当り種別判定用
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用
MR4	0～255	変動パターン判定用
MR5	3～13	普通図柄当り判定用
MR6	3～13	MR5初期値判定用

【図１５－８】

【図15－8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態・時短状態	0～218	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１５－９】

【図15－9】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～99	大当りC

（B）大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	10

※：大当りB、大当りCにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞（第2大入賞口への入賞）が条件

【図１５－１０】

【図15－10】

はずれ変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
非リーチ	PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-2	5000	可変表示対象保留3個以上短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
	PA1-3	2000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
	PA1-4	8000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
	PA2-1B	35000	擬似連1回、ノーマルリーチ(はずれ)
	PA2-1C	50000	擬似連2回、ノーマルリーチ(はずれ)
低ベース弱スーパーリーチ	PA2-2	73000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-3	83000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-5	103000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
	PA2-6	40000+10000	低ベース強スーパーリーチA(はずれ)
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
	PA2-8	113000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
	PA2-9	45000+10000	低ベース強スーパーリーチB(はずれ)
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
	PA2-11	123000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
	PA2-12	50000+10000	低ベース強スーパーリーチC(はずれ)
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
	PA2-14	133000+10000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
	PA2-15	60000+10000	低ベース最強スーパーリーチ(はずれ)
高ベーススーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	高ベーススーパーリーチA(はずれ)
高ベーススーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	高ベーススーパーリーチB(はずれ)
高ベーススーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	高ベーススーパーリーチC(はずれ)
高ベーススーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	高ベーススーパーリーチD(はずれ)

【図１５－１１】

【図15－11】

大当り変動パターン

変動パターン種別	変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
低ベース強スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチA(大当り)
	PB1-3	103000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチA(大当り)
	PB1-4	40000+15000	低ベース強スーパーリーチA(大当り)
低ベース強スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチB(大当り)
	PB1-6	113000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチB(大当り)
	PB1-7	45000+15000	低ベース強スーパーリーチB(大当り)
低ベース強スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース強スーパーリーチC(大当り)
	PB1-9	123000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース強スーパーリーチC(大当り)
	PB1-10	50000+15000	低ベース強スーパーリーチC(大当り)
低ベース最強スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチA→低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
	PB1-12	133000+15000	擬似連2回、低ベース弱スーパーリーチB→低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
	PB1-13	60000+15000	低ベース最強スーパーリーチ(大当り)
高ベーススーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	高ベーススーパーリーチA(大当り)
高ベーススーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	高ベーススーパーリーチB(大当り)
高ベーススーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	高ベーススーパーリーチC(大当り)
高ベーススーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	高ベーススーパーリーチD(大当り)

【図１５－１２】

【図15－12】

(A)はずれ用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3299
ノーマルリーチ	3300～4053
低ベース弱スーパーリーチA、B	4054～4073
低ベース強スーパーリーチA	4074～4081
低ベース強スーパーリーチB	4082～4089
低ベース強スーパーリーチC	4090～4094
低ベース最強スーパーリーチ	4095

(C)大当り用変動パターン種別判定テーブルA
[通常状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
低ベース弱スーパーリーチA、B	－
低ベース強スーパーリーチA	0～975
低ベース強スーパーリーチB	976～2075
低ベース強スーパーリーチC	2076～3380
低ベース最強スーパーリーチ	3381～4095

(B)はずれ用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	0～3849
ノーマルリーチ	3850～4048
高ベーススーパーリーチA	4049～4066
高ベーススーパーリーチB	4067～4083
高ベーススーパーリーチC	4084～4094
高ベーススーパーリーチD	4095

(D)大当り用変動パターン種別判定テーブルB
[時短状態及び確変状態]

変動パターン種別	MR3
非リーチ	－
ノーマルリーチ	－
高ベーススーパーリーチA	0～975
高ベーススーパーリーチB	976～2075
高ベーススーパーリーチC	2076～3380
高ベーススーパーリーチD	3381～4095

【図１５－１３】

【図15－13】

(A)はずれ用変動パターン判定テーブルA[通常状態、可変表示対象保留0～2]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-1	12000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

(B)はずれ用変動パターン判定テーブルB[通常状態、可変表示対象保留3]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-2	5000	0～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～140
	PA2-1B	35000	141～220
	PA2-1C	50000	221～255
低ベース弱スーパーリーチA、B	PA2-2	73000	0～199
	PA2-3	83000	200～255
低ベース強スーパーリーチA	PA2-4	93000+10000	0～88
	PA2-5	103000+10000	89～173
	PA2-6	40000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチB	PA2-7	108000+10000	0～88
	PA2-8	113000+10000	89～173
	PA2-9	45000+10000	174～255
低ベース強スーパーリーチC	PA2-10	118000+10000	0～88
	PA2-11	123000+10000	89～173
	PA2-12	50000+10000	174～255
低ベース最強スーパーリーチ	PA2-13	128000+10000	0～88
	PA2-14	133000+10000	89～173
	PA2-15	60000+10000	174～255

【図１５－１４】

【図15－14】

はずれ用変動パターン判定テーブルC[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
非リーチ	PA1-3	2000	0～200
	PA1-4	8000	201～255
ノーマルリーチ	PA2-1A	20000	0～255
高ベース スーパーリーチA	PA2-16	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PA2-17	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PA2-18	30000+10000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PA2-19	30000+10000	0～255

【図１５－１５】

【図15－15】

（A）大当り用変動パターン判定テーブルA[通常状態]

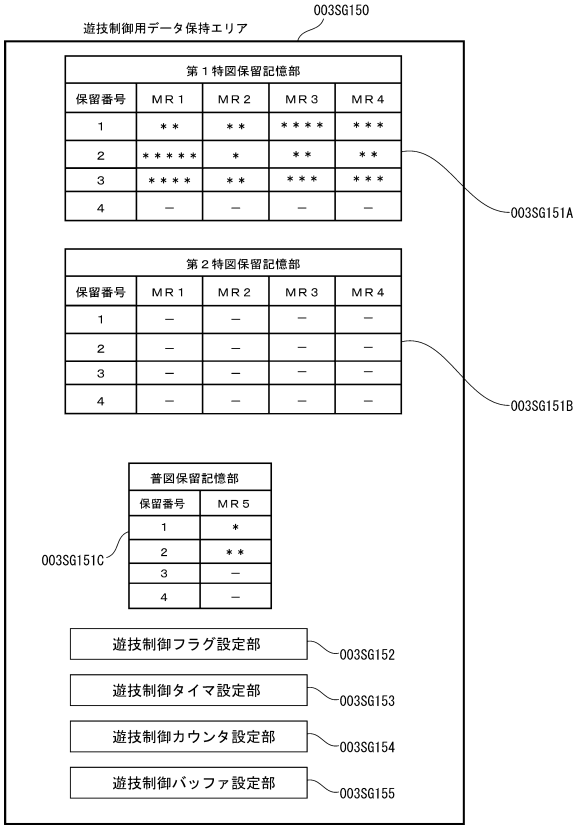
変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
低ベース強 スーパーリーチA	PB1-2	93000+15000	0～81
	PB1-3	103000+15000	82～166
	PB1-4	40000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチB	PB1-5	108000+15000	0～81
	PB1-6	113000+15000	82～166
	PB1-7	45000+15000	167～255
低ベース強 スーパーリーチC	PB1-8	118000+15000	0～81
	PB1-9	123000+15000	82～166
	PB1-10	50000+15000	167～255
低ベース最強 スーパーリーチ	PB1-11	128000+15000	0～81
	PB1-12	133000+15000	82～166
	PB1-13	60000+15000	167～255

（B）大当り用変動パターン判定テーブルB[時短状態または確変状態]

変動パターン種別	変動パターン	特図時間(ms)	MR4
高ベース スーパーリーチA	PB1-14	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチB	PB1-15	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチC	PB1-16	30000+15000	0～255
高ベース スーパーリーチD	PB1-17	30000+15000	0～255

【図１５－１６】

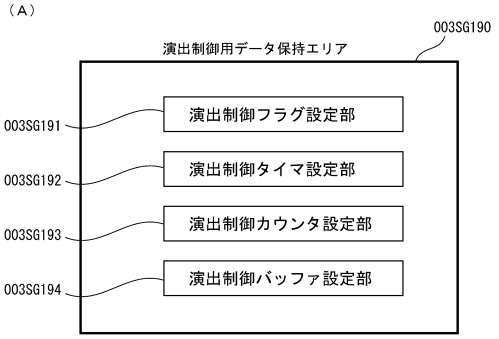
【図15－16】



【図１５－１７】

【図15－17】

（A）



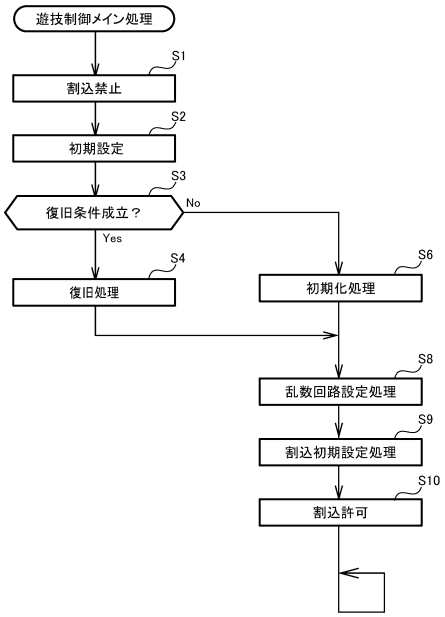
（B）

始動入賞時受信コマンドバッファ 003SG194A

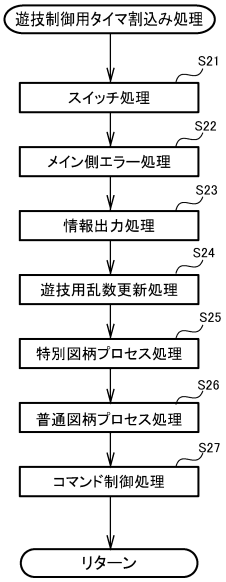
	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	保留表示最終態様フラグ	保留表示変化タイミングフラグ
第１特図保留記憶	１－０	B100（H）	C102（H）	C400（H）	C600（H）	0	0	－
	１－１	B100（H）	C102（H）	C400（H）	C600（H）	0	0	－
	１－２	B100（H）	C102（H）	C410（H）	C601（H）	1	1	2
	１－３	B100（H）	C103（H）	C400（H）	C600（H）	－	－	－
	１－４	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
第２特図保留記憶	２－０	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	２－１	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	２－２	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	２－３	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－
	２－４	0000（H）	0000（H）	0000（H）	0000（H）	－	－	－

保留表示フラグ〝0〟→ ○
保留表示フラグ〝1〟→ ◇
保留表示フラグ〝2〟→ ☆

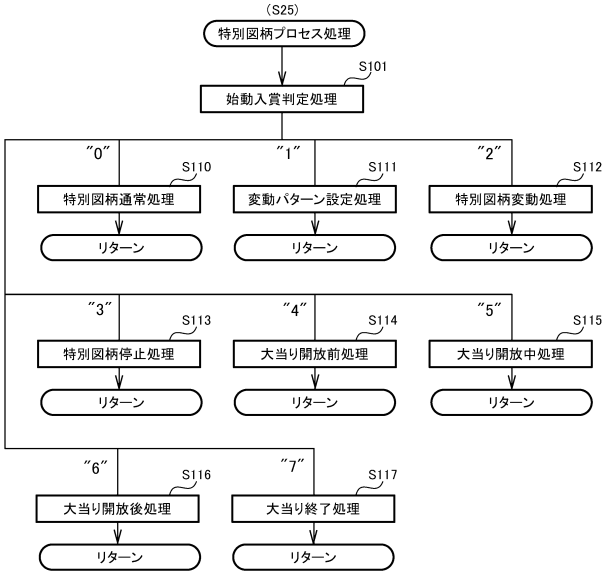
【図１５－１８】
【図15－18】



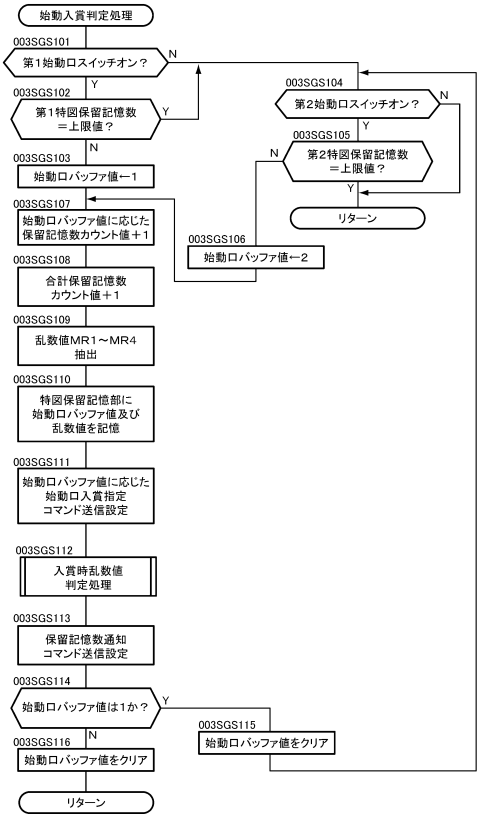
【図１５－１９】
【図15－19】



【図１５－２０】
【図15－20】



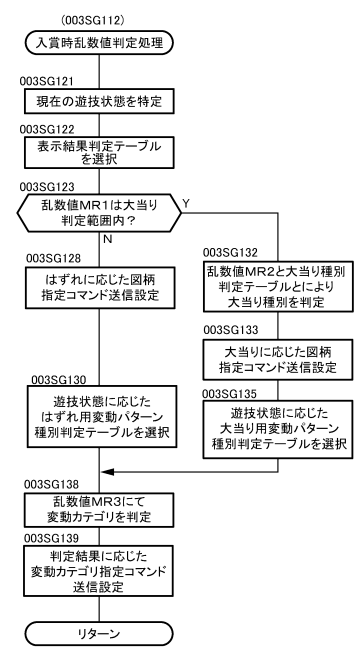
【図１５－２１】
【図15－21】



【図１５－２２】

【図15－22】

（A）

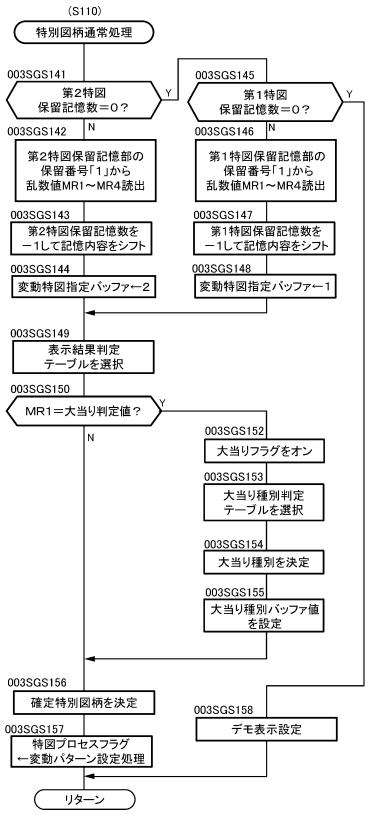


（B）

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

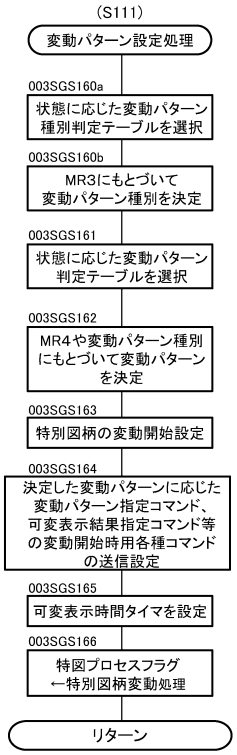
【図１５－２３】

【図15－23】



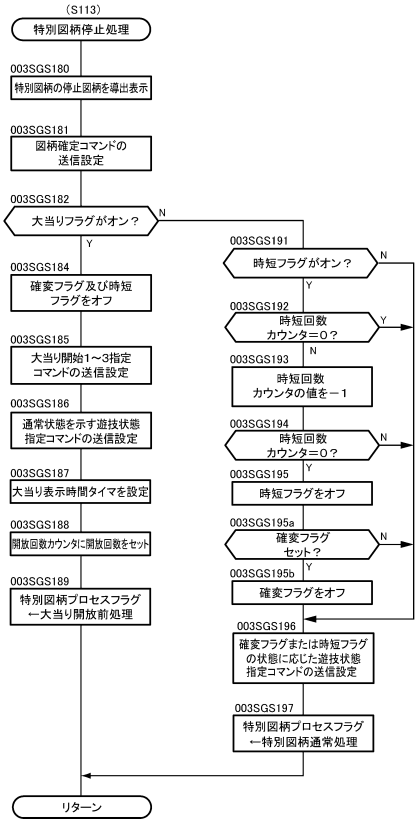
【図１５－２４】

【図15－24】



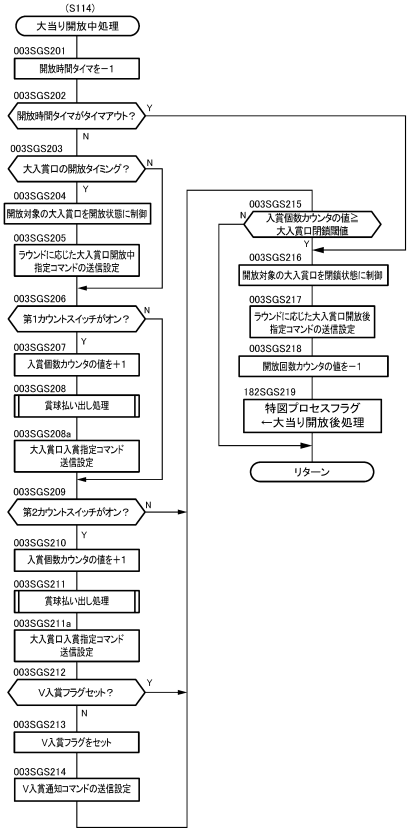
【図１５－２５】

【図15－25】



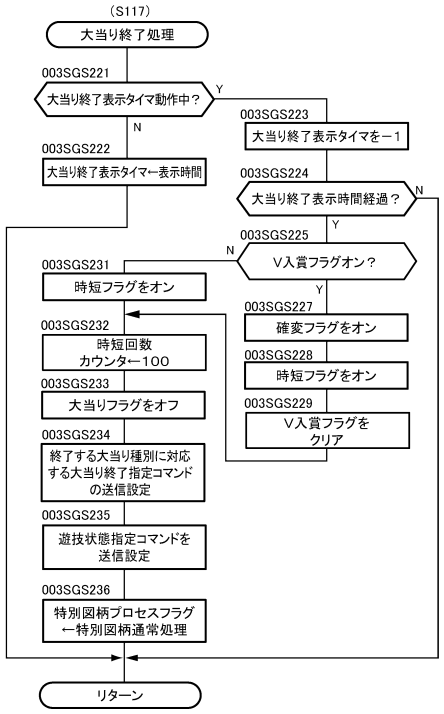
【図１５－２６】

【図15－26】



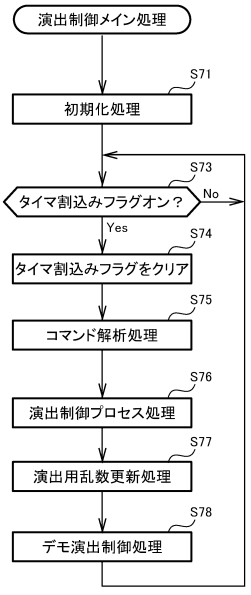
【図１５－２７】

【図15－27】



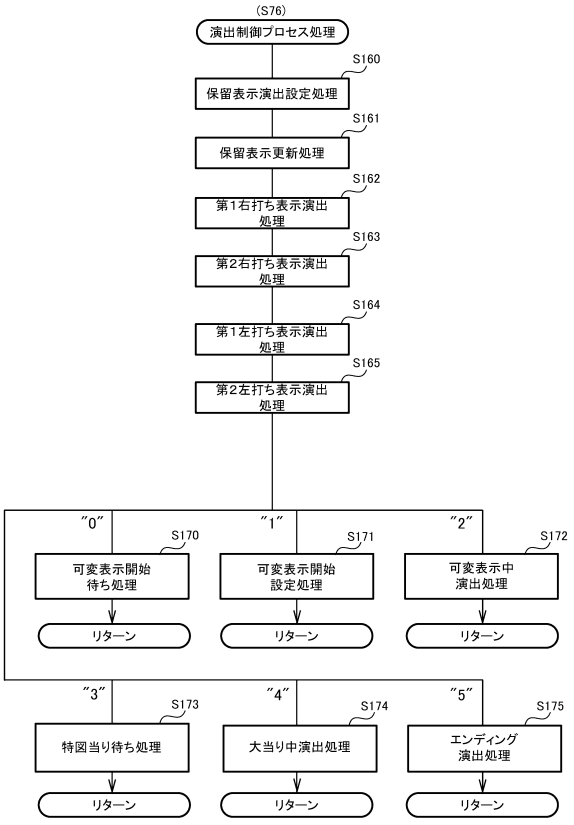
【図１５－２８】

【図15－28】



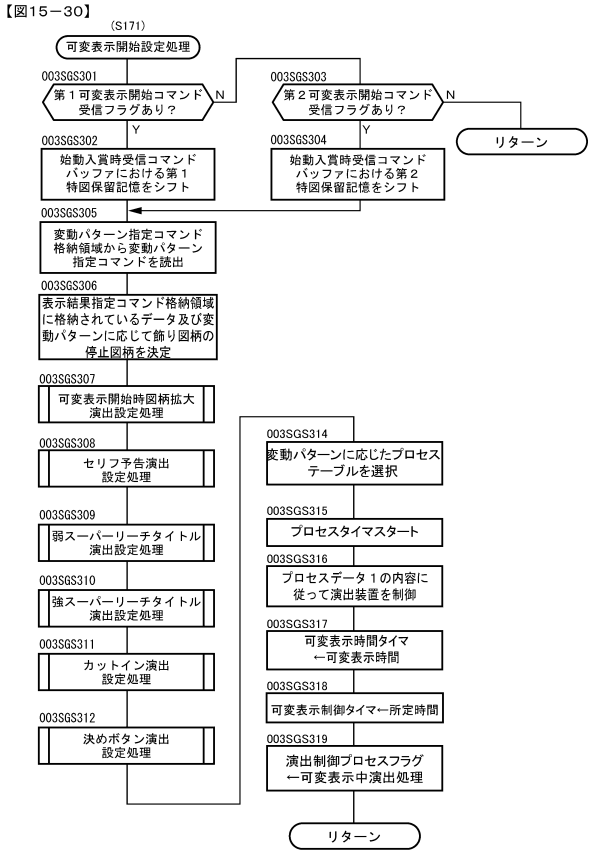
【図１５－２９】

【図15－29】



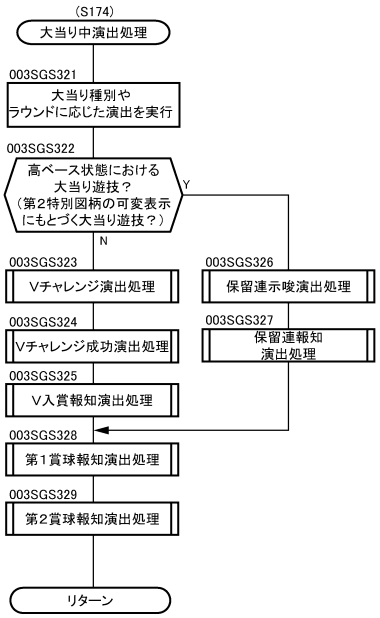
【図１５－３０】

【図15－30】



【図１５－３１】

【図15－31】



【図１５－３２】

【図15－32】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出	リーチ示唆演出	NJリーチ演出	擬似連演出	弱SPリーチ演出	弱SPリーチタイトル表演出	発展演出	強SPリーチ演出	強SPリーチタイトル表演出	カットイン演出	決め演出	図柄揃い演出
PA1-1	—	△	△	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA1-4	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-1A	△	△	△	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-1B	△	△	△	—	○	○（1回）	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-1C	△	△	△	—	○	○（2回）	—	—	—	—	—	—	—	—
PA2-2	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース版A）	○	—	—	—	—	—	—
PA2-3	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース版B）	○	—	—	—	—	—	—
PA2-4	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース版A）	○	○	○（低ベース版A）	○	△	○	○
PA2-5	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース版B）	○	○	○（低ベース版A）	○	△	○	○
PA2-6	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース版A）	○	△	○	○
PA2-7	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース版A）	○	○	○（低ベース版B）	○	△	○	○
PA2-8	△	△	△	—	○	○（2回）	○（低ベース版B）	○	○	○（低ベース版B）	○	△	○	○
PA2-9	△	△	△	—	○	—	—	—	—	○（低ベース版B）	○	△	○	—

○：実行
△：実行可能

【図１５－３３】

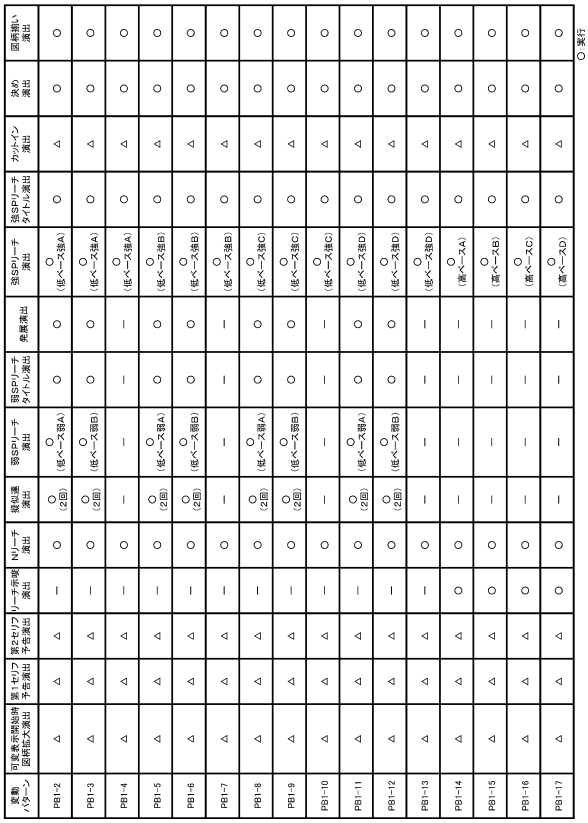
【図15－33】

変動パターン	可変表示開始時図柄拡大演出	第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出	リーチ示唆演出	NJリーチ演出	擬似連演出	弱SPリーチ演出	弱SPリーチタイトル表演出	発展演出	強SPリーチ演出	強SPリーチタイトル表演出	カットイン演出	決め演出	図柄揃い演出
PA2-10	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース版A）	○	○	○（低ベース版C）	○	△	○	—
PA2-11	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース版B）	○	○	○（低ベース版C）	○	△	○	—
PA2-12	△	△	—	—	○	—	—	—	—	○（低ベース版C）	○	△	○	—
PA2-13	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース版A）	○	○	○（低ベース版D）	○	△	○	—
PA2-14	△	△	—	—	○	○（2回）	○（低ベース版B）	○	○	○（低ベース版D）	○	△	○	—
PA2-15	△	△	—	—	○	—	—	—	—	○（低ベース版D）	○	△	○	—
PA2-16	△	—	△	—	—	—	—	—	—	○（高ベースA）	○	—	—	—
PA2-17	△	—	△	—	—	—	—	—	—	○（低ベースB）	○	—	—	—
PA2-18	△	△	—	—	—	—	—	—	—	○（高ベースC）	○	—	—	—
PA2-19	△	△	—	—	—	—	—	—	—	○（低ベースD）	○	—	—	—

○：実行
△：実行可能

【図１５－３４】

【図15－34】



【図１５－３５】

【図15－35】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
可変表示開始時飾り図柄拡大演出	○	○			○（第１）	飾り図柄	飾り図柄の拡大時
予告ボタン演出	○	○			○（弱発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時（第１セリフ、第２セリフ予告演出、カットイン演出前）
第１セリフ予告演出	○	○		○		第１セリフ	第１セリフ表示時
第２セリフ予告演出	○	○			○（第２）	第２セリフ	第２セリフ表示時
擬似連演出	○			○	○	擬似連図柄	擬似連図柄の拡大時及び縮小時（拡大エフェクト） 擬似連図柄の仮停止直前（装飾エフェクト）
リーチ示唆演出		○			○（第３）	「はずれ」報知画像	「はずれ」報知時
Ｎリーチ演出	○			○		飾り図柄	リーチ時
弱ＳＰリーチタイトル演出	○			○		弱ＳＰタイトル	弱ＳＰタイトル表示時
発展演出	○			○	○	発展図柄	発展図柄の拡大時
強ＳＰリーチタイトル演出	○	○		○	○	強ＳＰタイトル	強ＳＰタイトル表示時
カットイン演出	○	○		○		カットイン画像	カットイン画像表示時
決めボタン演出	○	○			○（強発光）	操作促進画像	操作促進画像表示時
図柄揃い演出（大当り報知演出）	○	○		○	○	飾り図柄	飾り図柄揃い時（装飾エフェクト） 飾り図柄の縮小時（拡大エフェクト）
図柄停止時拡大演出	○	○			○（第４）	飾り図柄	飾り図柄の停止毎（ＳＰリーチ時の中図柄は実行せず）
保留表示出現演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示開始時
保留変化演出	○	○			○（発光）	保留表示	保留表示の表示態様変化時

※：第１～第４エフェクトは全て異なるエフェクト

【図１５－３６】

【図15－36】

演出名	対象遊技状態			エフェクトの種類		エフェクトの対象	エフェクトの表示タイミング
	低Ｂ	高Ｂ	大当り	拡大	装飾		
第１右打ち表示演出			○		○	第１右打ち表示	第１右打ち表示の表示開始及び表示中
第２右打ち表示演出		○	○		○	第２右打ち表示	第２右打ち表示の表示中
第１左打ち表示演出	○				○	第１左打ち表示	第１左打ち表示の表示中
第２左打ち表示演出	○				○	第２左打ち表示	第２左打ち表示の表示中
ファンファーレ演出			○	○		「BONUS」表示	「BONUS」表示時
Ｖチャレンジ演出			○	○		「ボタンを連打しろ」等のメッセージ	メッセージ表示時
Ｖチャレンジ成功時演出			○	○	○	メータ	メータ満タン時
Ｖ入賞時演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
保留連示唆演出			○		○	操作促進画像	操作促進画像の表示時（装飾エフェクト） 操作促進画像の表示中（装飾エフェクト）
保留連報知演出			○	○	○	「Ｖ」表示	「Ｖ」表示の縮小時（拡大エフェクト） 「Ｖ」表示の表示開始及び表示中（装飾エフェクト）
第１賞球報知演出			○		○	合計賞球数表示	賞球数の更新時
第２賞球報知演出			○		○	特定賞球数表示（「５０００」や「１００００」等）	特定賞球数表示の表示時
エンディング演出			○	○		制御される遊技状態に応じた表示（例：「BATTLE RUSH突入！！」）等	制御される遊技状態に応じた表示の縮小時（拡大した状態から戻る時）

【図１５－３７】

【図15－37】

（Ａ）保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンＡ	演出パターンＢ
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

（Ｂ）保留表示の表示態様変化タイミング（保留表示演出の実行決定した場合）

入賞タイミング	出現表示と同時	変化対象となるシフト先			
		アクティブ表示	保留記憶数「１」	保留記憶数「２」	保留記憶数「３」
可変表示非実行且つ保留記憶数０	１００％	０％	０％	０％	０％
可変表示実行中且つ保留記憶数０	５０％	５０％	０％	０％	０％
保留記憶数１	３３％	３３％	３４％	０％	０％
保留記憶数２	２５％	２５％	２５％	２５％	０％
保留記憶数３	２０％	２０％	２０％	２０％	２０％

【図１５－３８】

【図15－38】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出の実行の有無決定割合

可変表示結果・変動パターン	可変表示開始時飾り図柄拡大演出	
	実行	非実行
大当り	９０％	１０％
Ｎリーチはずれ	２０％	８０％
Ｓリーチはずれ	４０％	６０％

【図１５－３９】

【図15－39】

（Ａ）セリフ予告演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		第１セリフ予告演出	第２セリフ予告演出
大当り	１０％	６０％	３０％
はずれ	４５％	２０％	３５％

（Ｂ）第１セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＡ	セリフＢ
非リーチ・Ｎリーチ	９０％	１０％
Ｓリーチ	２０％	８０％

（Ｃ）第２セリフ予告演出実行決定時の演出パターン（表示するセリフ）の決定割合

変動パターン	セリフＣ	セリフＤ
非リーチ・Ｎリーチ	８０％	２０％
Ｓリーチ	３０％	７０％

【図１５－４０】

【図15－40】

（Ａ）弱スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

	タイトル表示色	
可変表示結果	白	赤
大当り	５０％	５０％
はずれ	８０％	２０％

（Ｂ）強スーパーリーチタイトル演出パターン決定割合

	タイトル表示色	
可変表示結果	白	赤
大当り	３０％	７０％
はずれ	９０％	１０％

【図１５－４１】

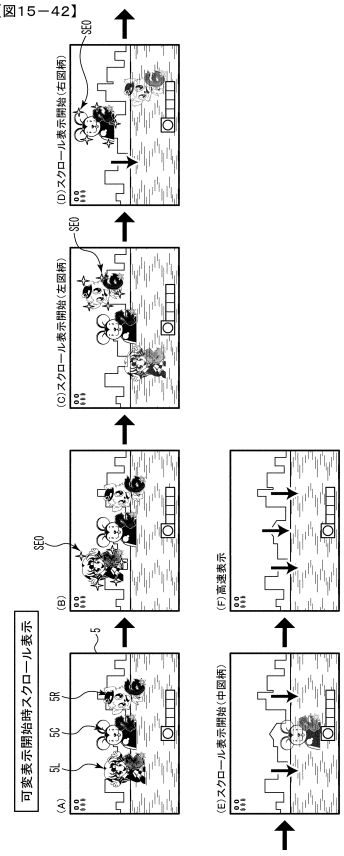
【図15－41】

カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	非実行	実行	
		「熱！」表示	「激熱！」表示
大当り	１０％	２０％	７０％
はずれ	６０％	３５％	５％

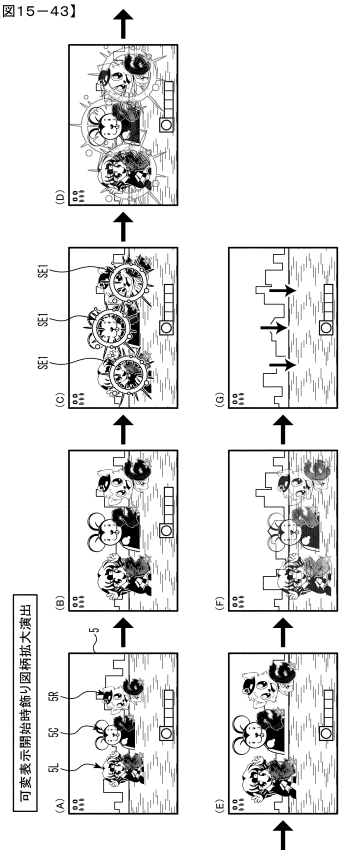
【図１５－４２】

【図15－42】



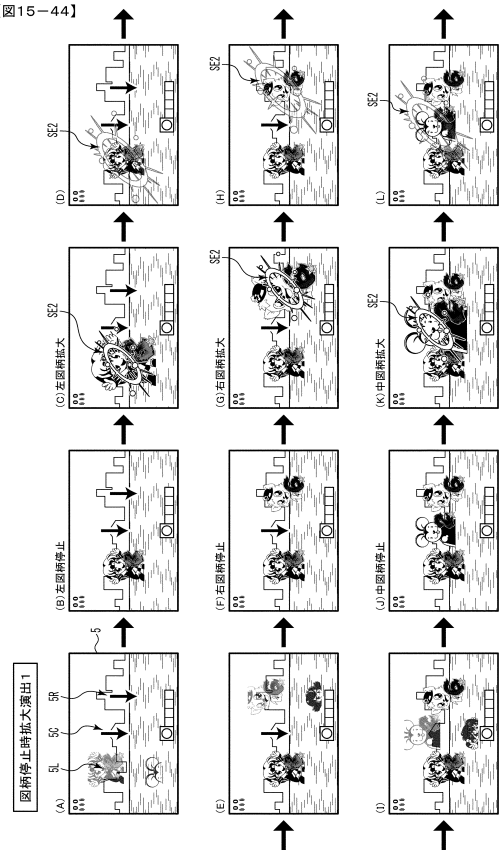
【図１５－４３】

【図15－43】



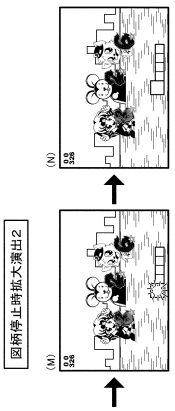
【図１５－４４】

【図15－44】



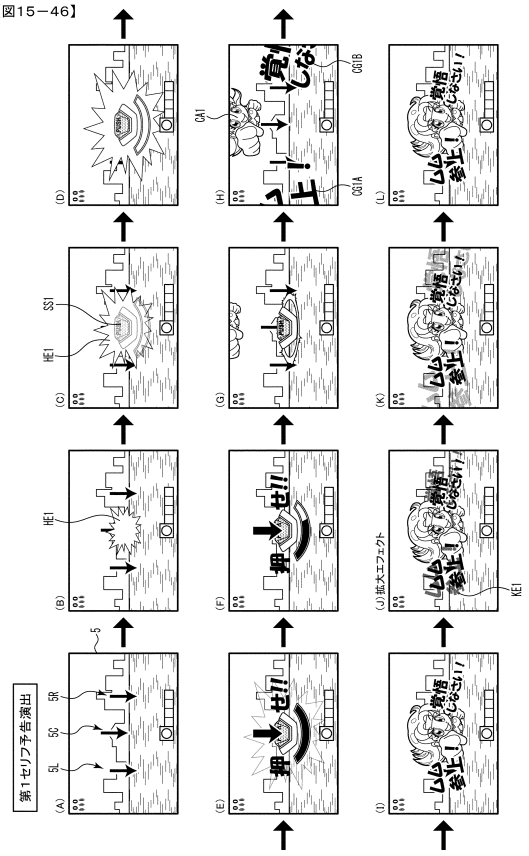
【図１５－４５】

【図15－45】



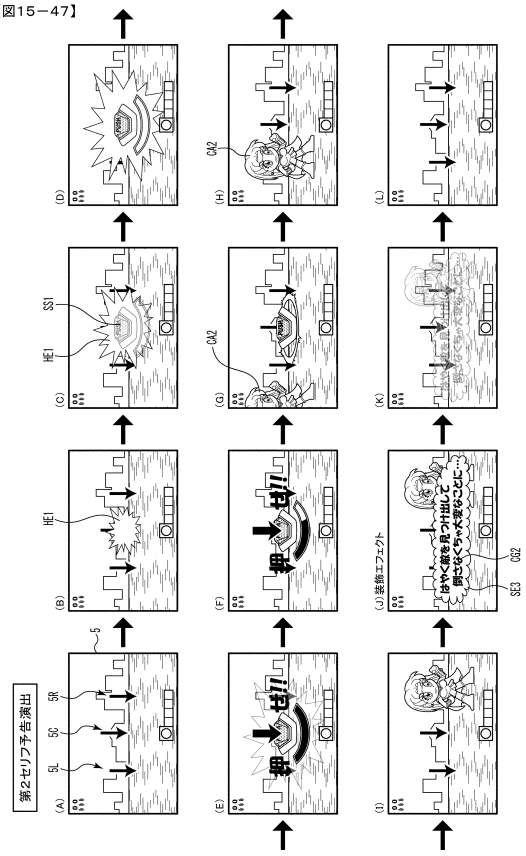
【図１５－４６】

【図15－46】



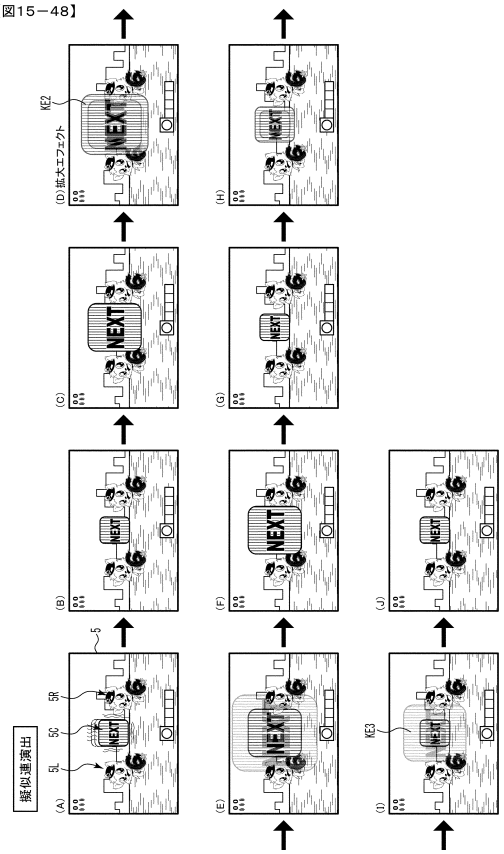
【図１５－４７】

【図15－47】



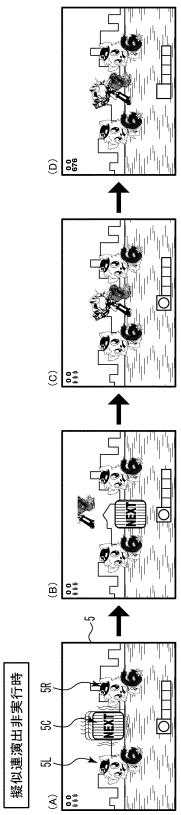
【図１５－４８】

【図15－48】



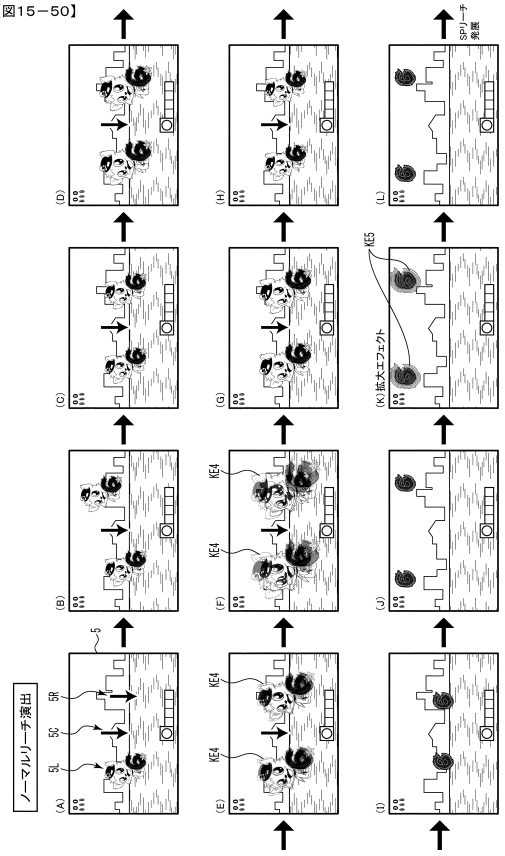
【図１５－４９】

【図15－49】



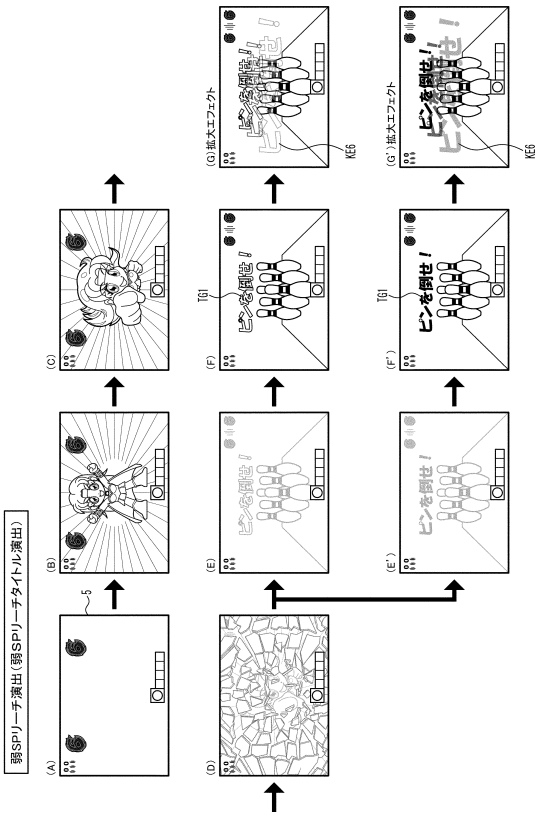
【図１５－５０】

【図15－50】



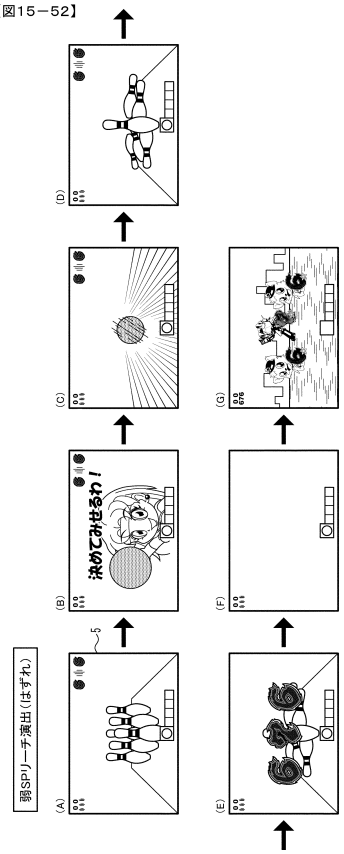
【図１５－５１】

【図15－51】



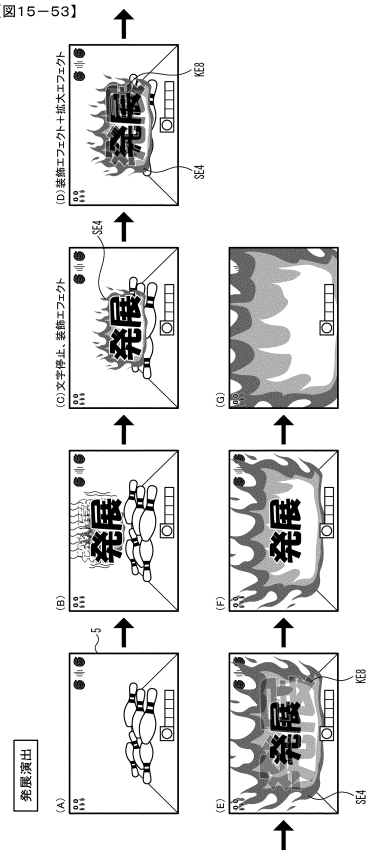
【図１５－５２】

【図15－52】



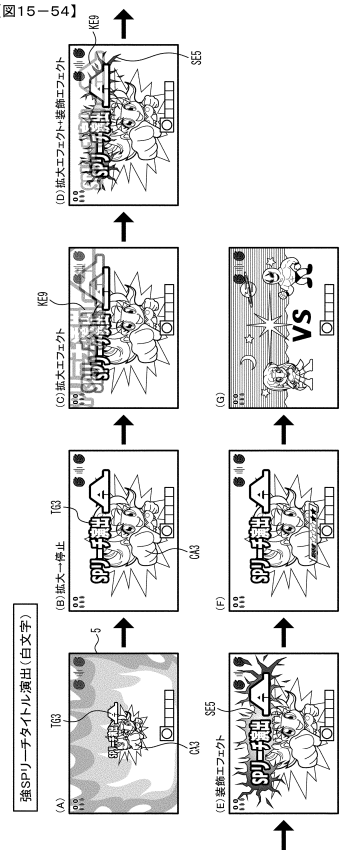
【図１５－５３】

【図15－53】



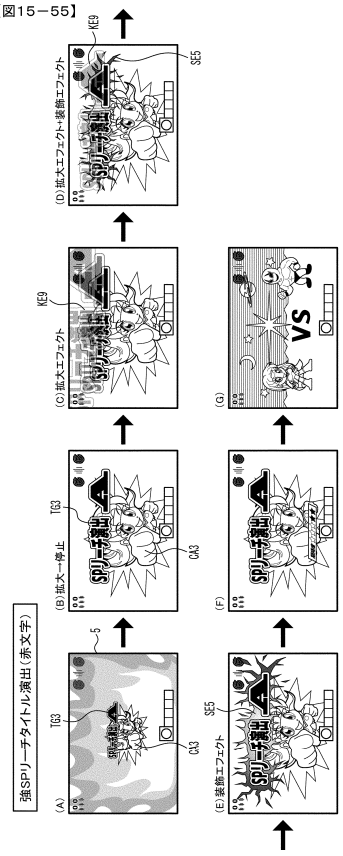
【図１５－５４】

【図15－54】



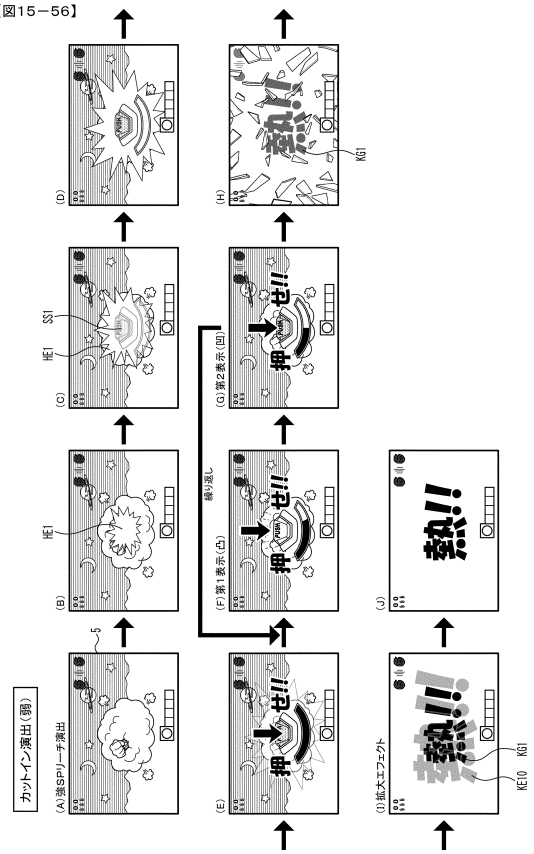
【図１５－５５】

【図15－55】



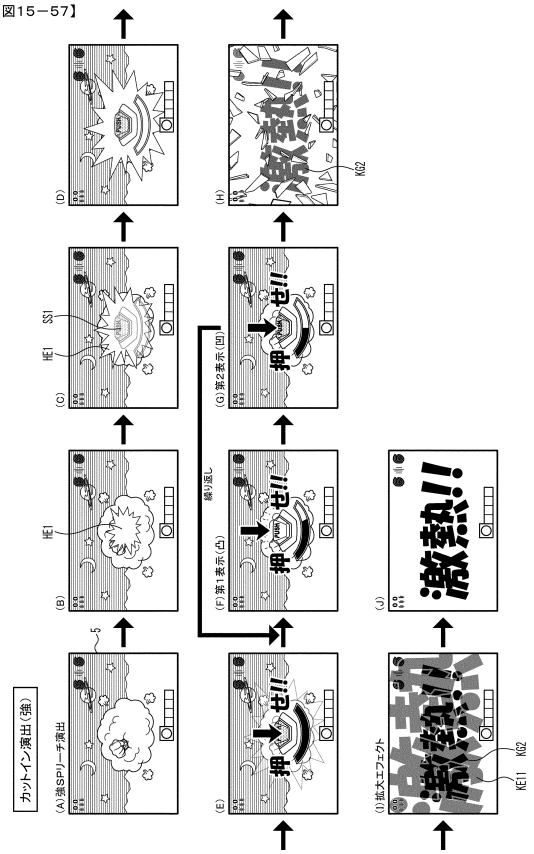
【図１５－５６】

【図15－56】



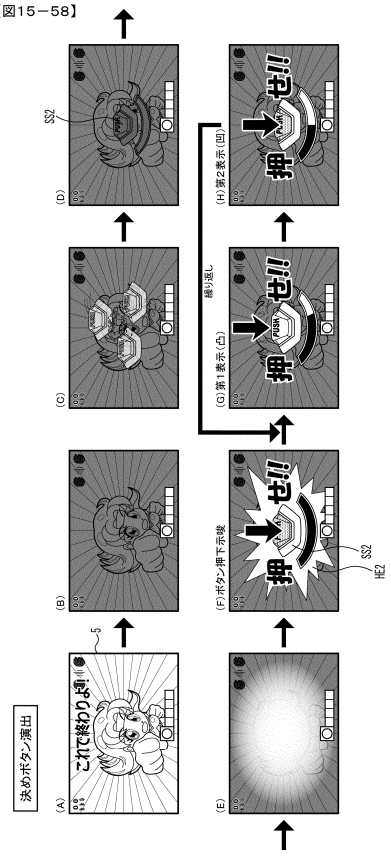
【図１５－５７】

【図15－57】



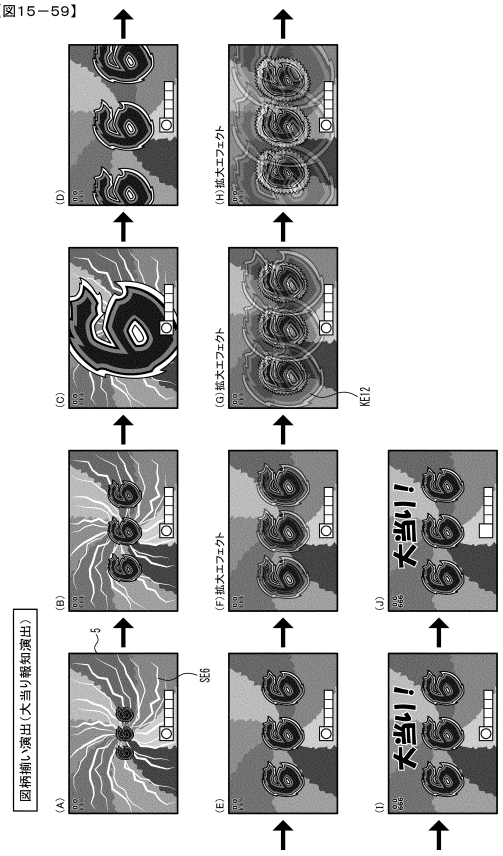
【図１５－５８】

【図15－58】



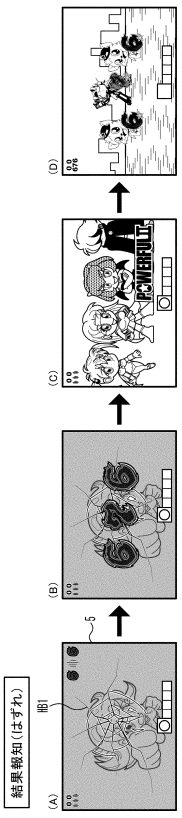
【図１５－５９】

【図15－59】



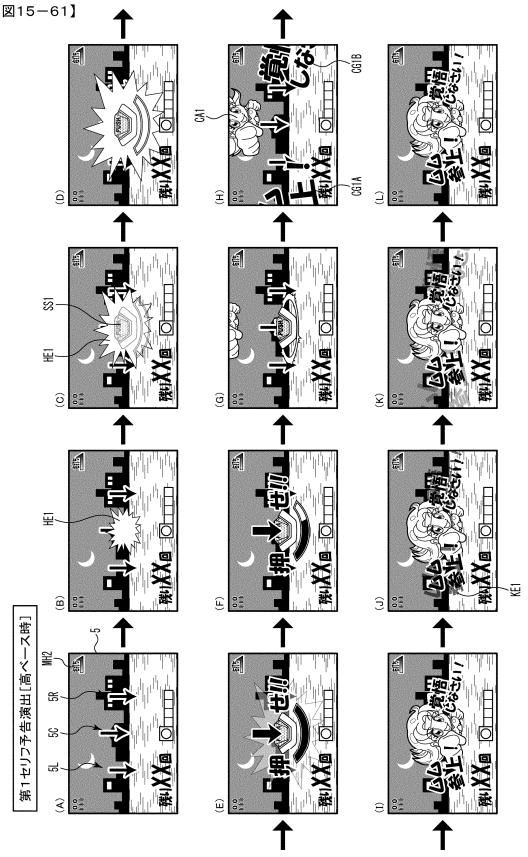
【図１５－６０】

【図15－60】

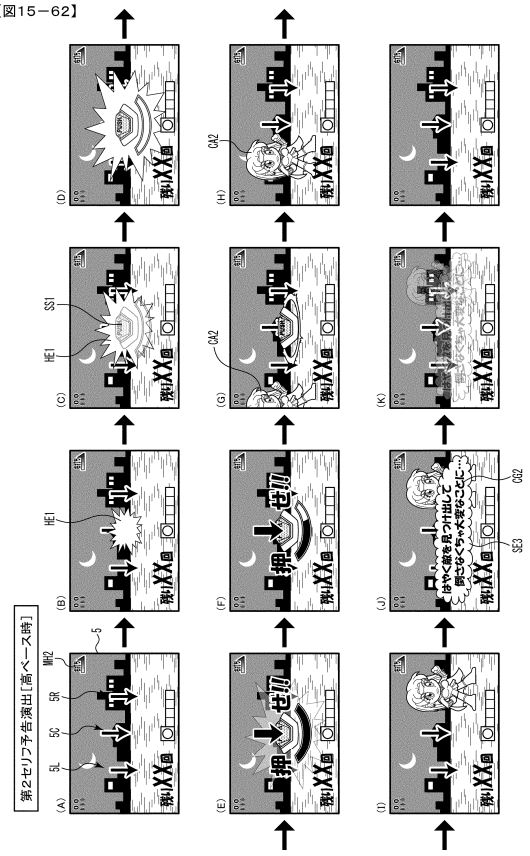


【図１５－６１】

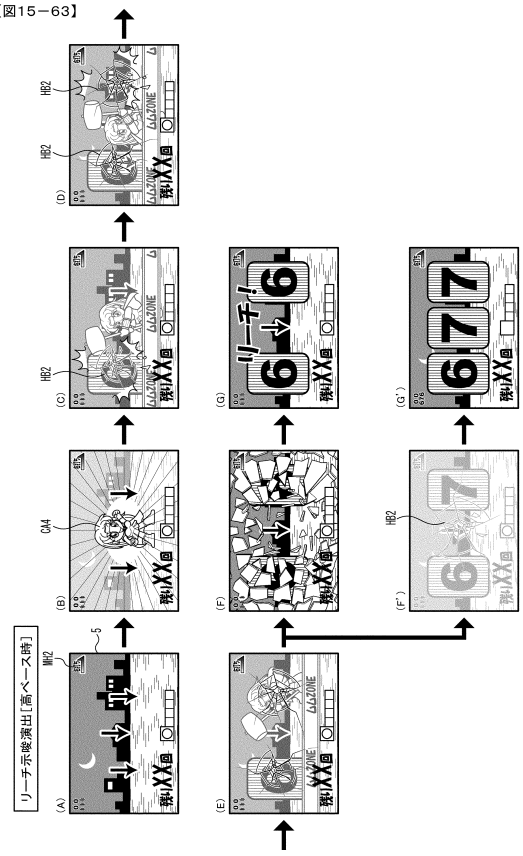
【図15－61】



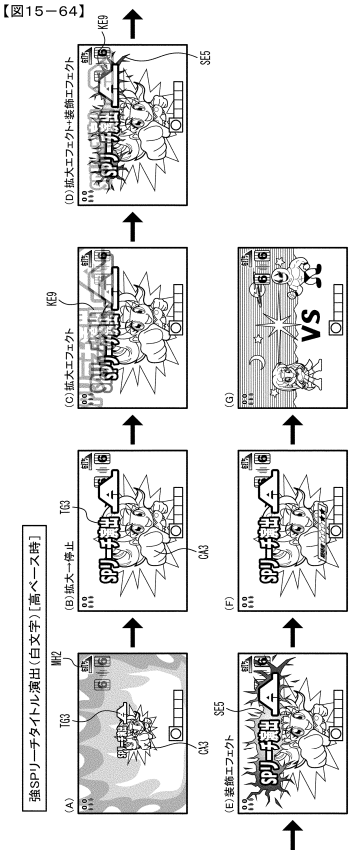
【図１５－６２】



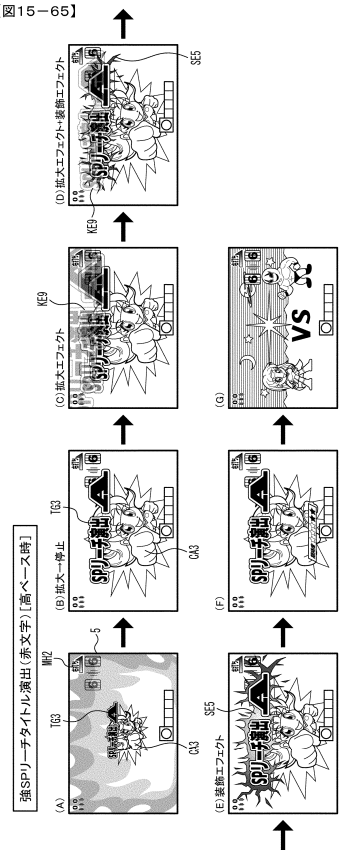
【図１５－６３】



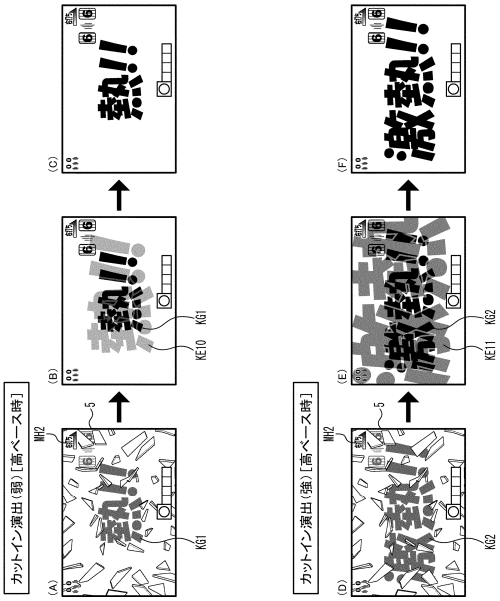
【図１５－６４】



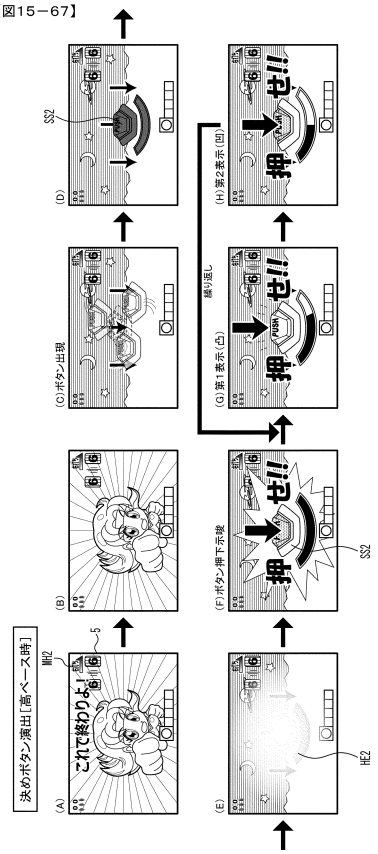
【図１５－６５】



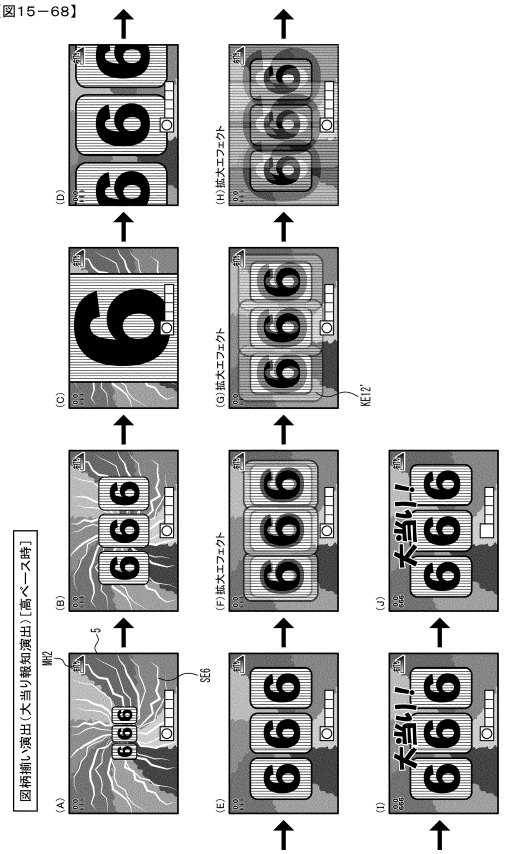
【図１５－６６】
【図15－66】



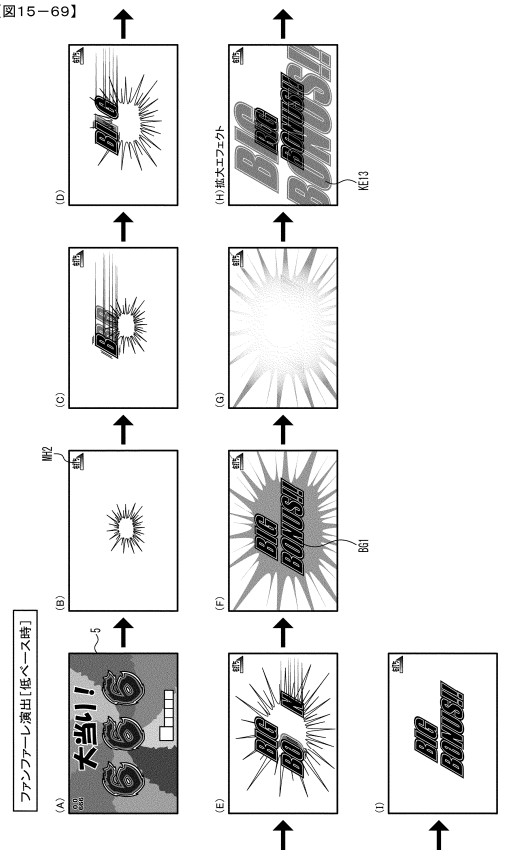
【図１５－６７】
【図15－67】



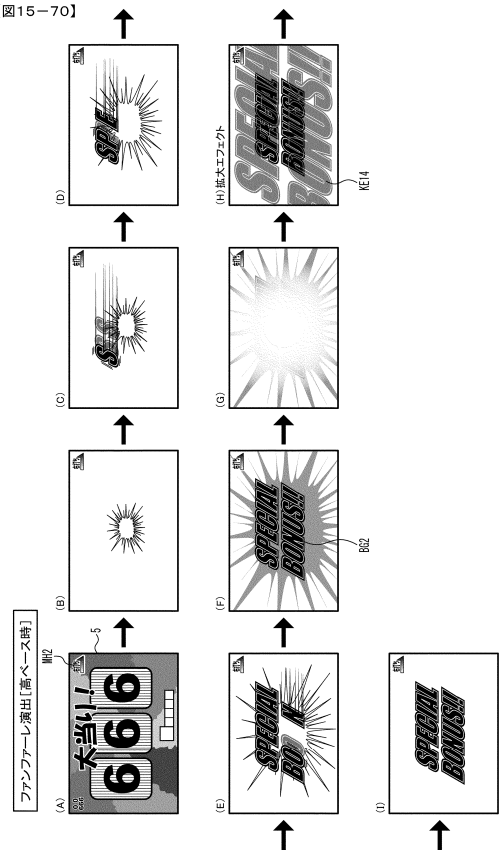
【図１５－６８】
【図15－68】



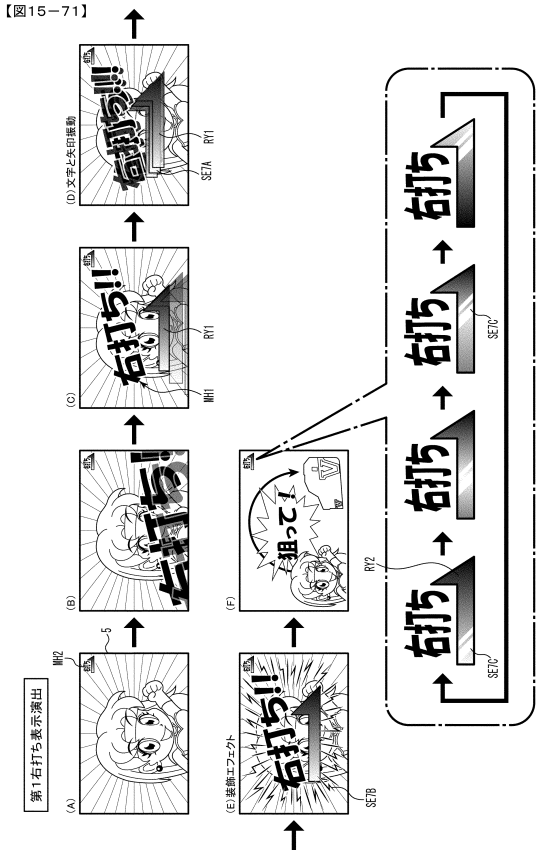
【図１５－６９】
【図15－69】



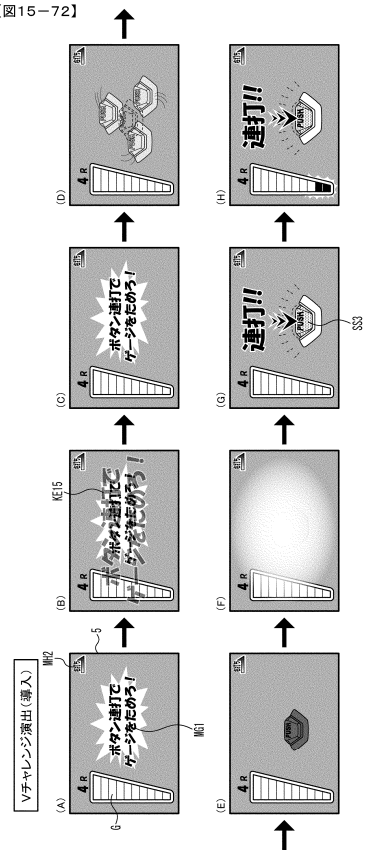
【図１５－７０】



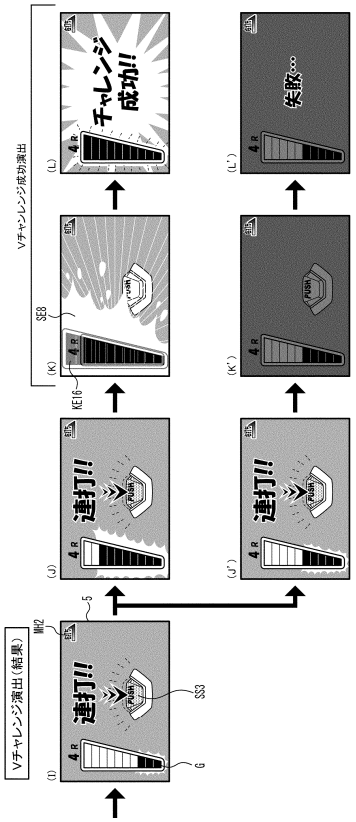
【図１５－７１】



【図１５－７２】

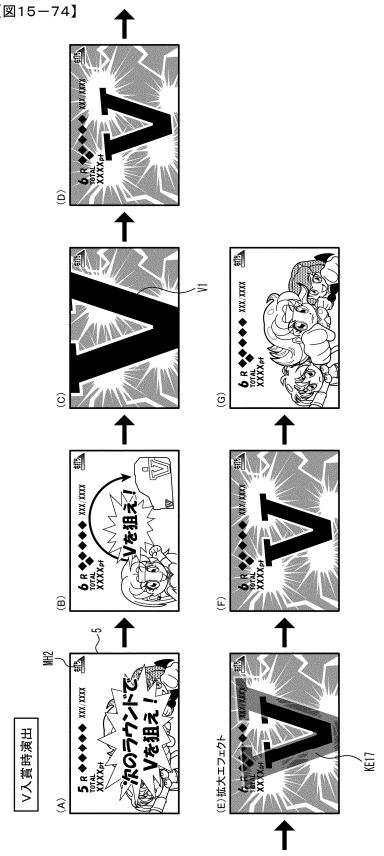


【図１５－７３】



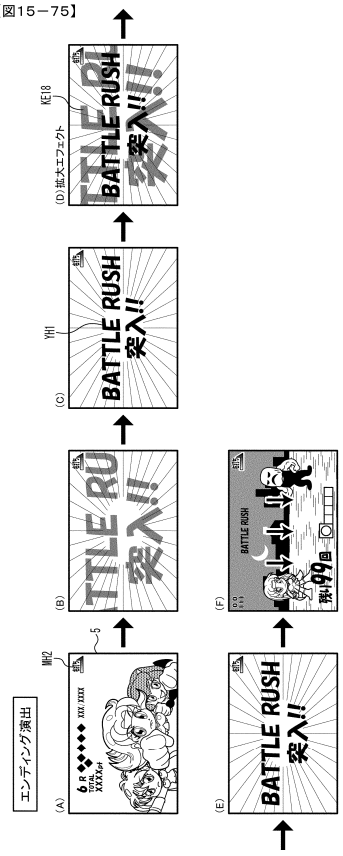
【図１５－７４】

【図15－74】



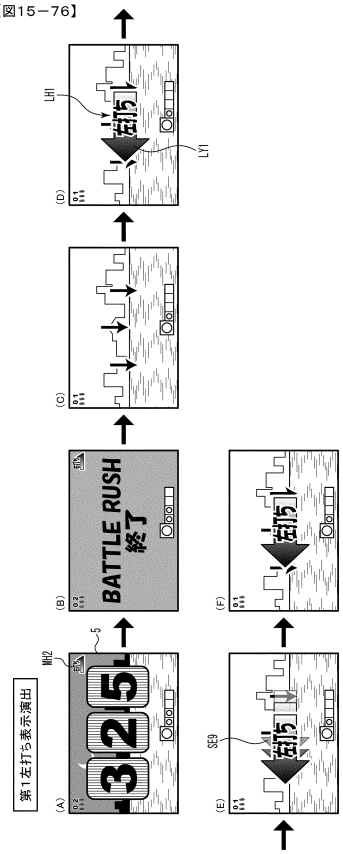
【図１５－７５】

【図15－75】



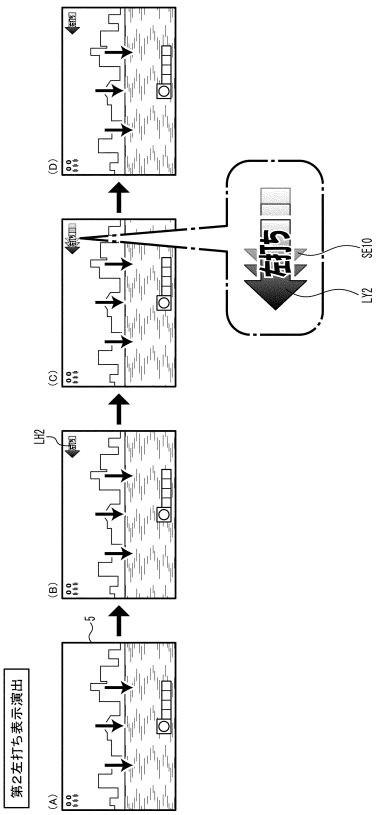
【図１５－７６】

【図15－76】

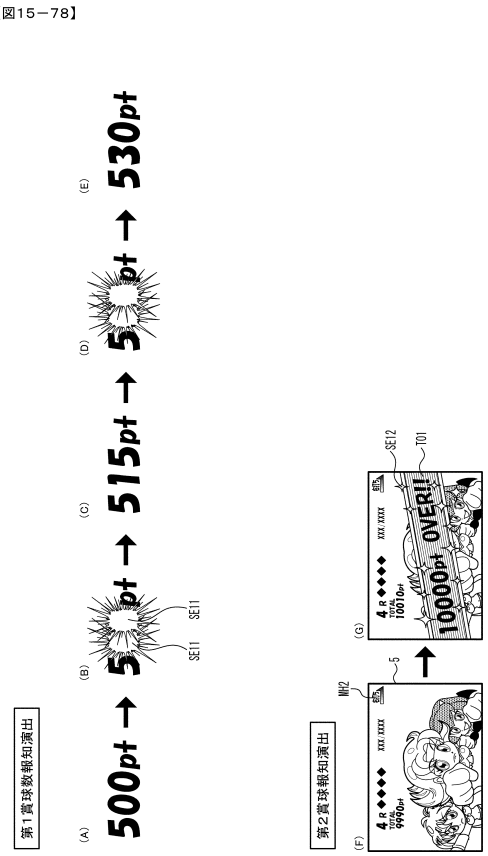


【図１５－７７】

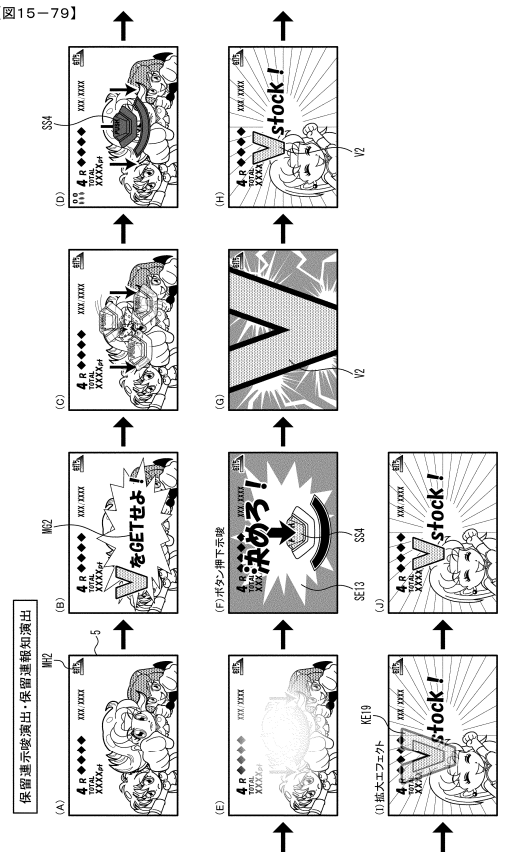
【図15－77】



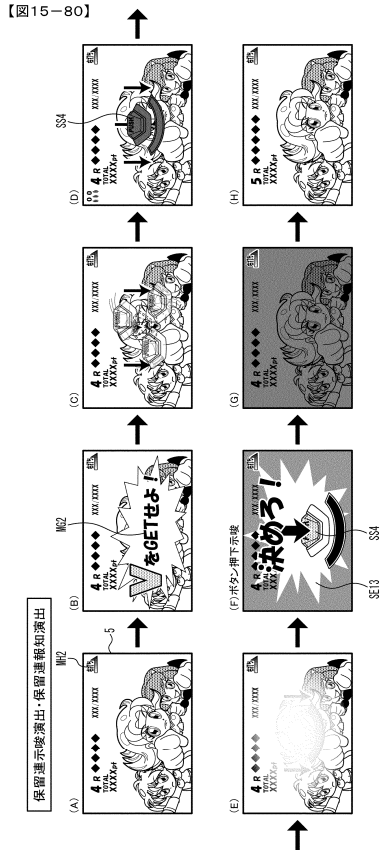
【図１５－７８】



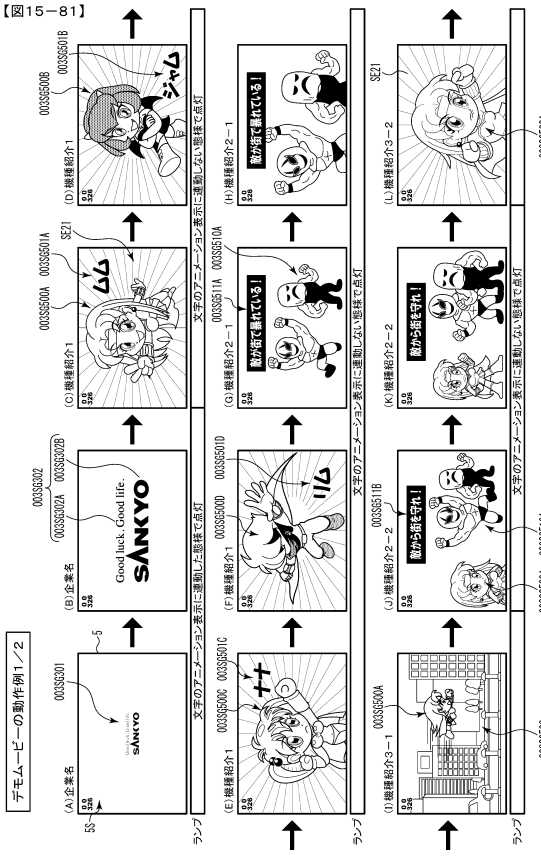
【図１５－７９】



【図１５－８０】

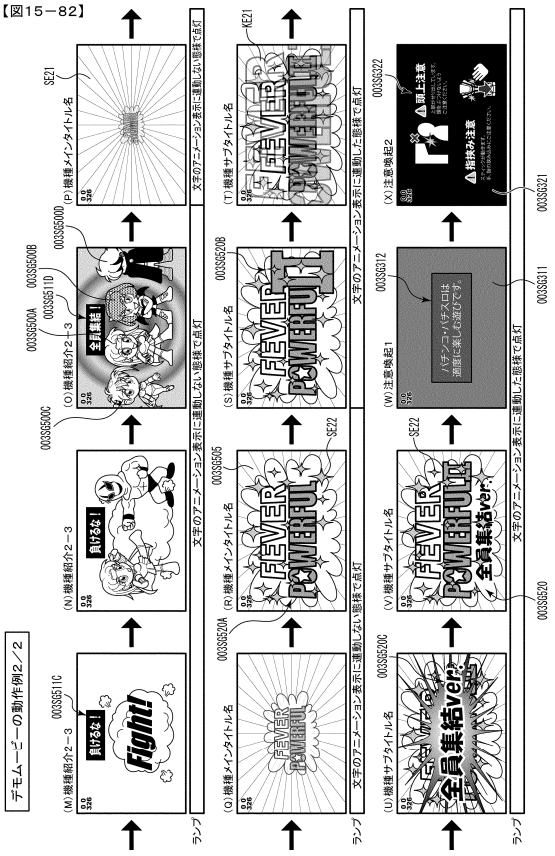


【図１５－８１】



【図１５－８２】

【図15－82】



【図１５－８３】

【図15－83】

演出	拡大エフェクトの態様
デモ演出	KE21
第1セリフ予告演出	CG1A, CG1B, KE1
擬似連図柄停止演出	KE2, KE3
ノーマルリーチ演出	KE4, KE4

【図１５－８４】

【図15－84】

演出	拡大エフェクトの態様
弱SPリーチタイトル演出	TG1, KE6
発展演出	SE4, KE8
強SPリーチタイトル演出	KE9, TG3
カットイン演出（弱）	KG1, KE10

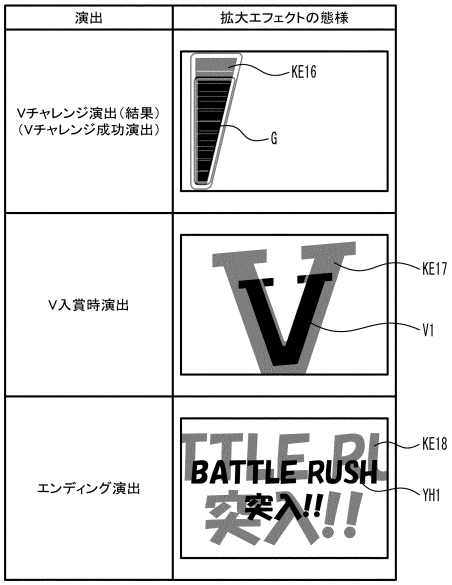
【図１５－８５】

【図15－85】

演出	拡大エフェクトの態様
カットイン演出（強）	KG2, KE11
結果報知（大当り）	KE12
ファンファーレ演出	BG1, KE13
Vチャレンジ演出（導入）	MG1, KE15

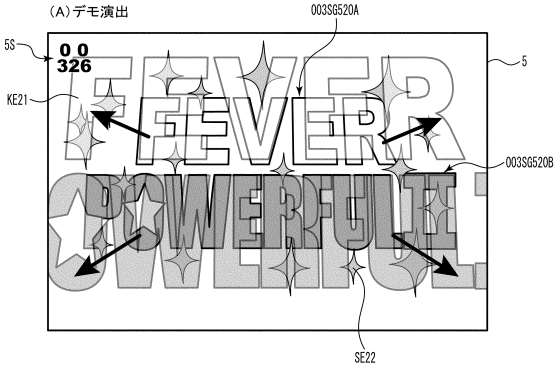
【図１５－８６】

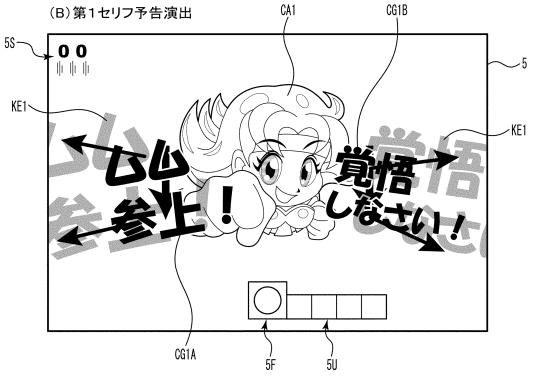
【図15－86】



【図１５－８７】

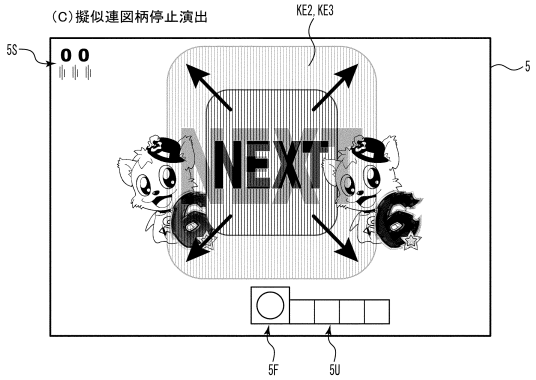
【図15－87】

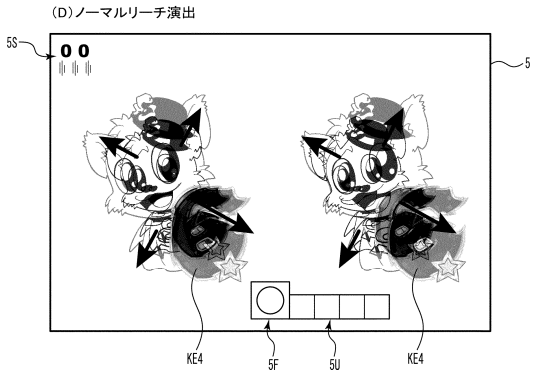




【図１５－８８】

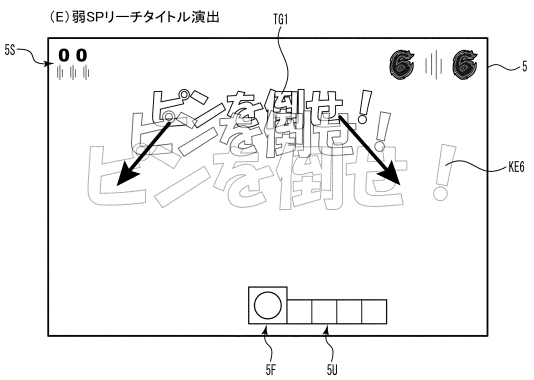
【図15－88】

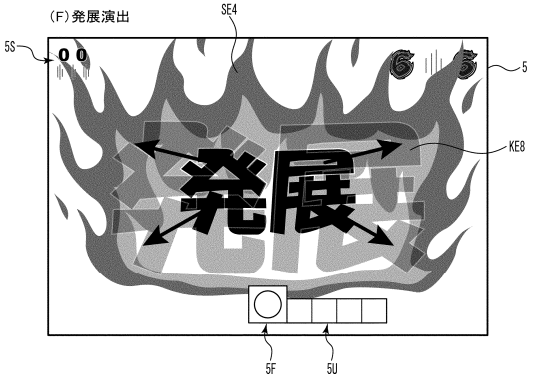




【図１５－８９】

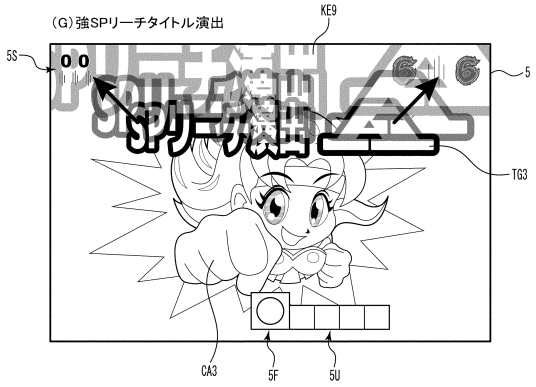
【図15－89】





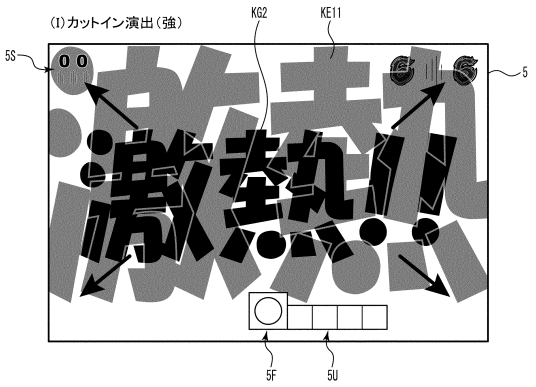
【図１５－９０】

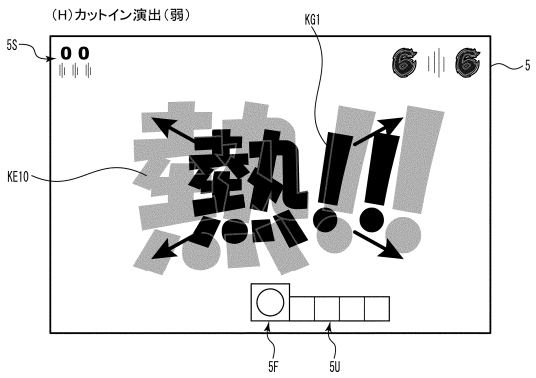
【図15－90】

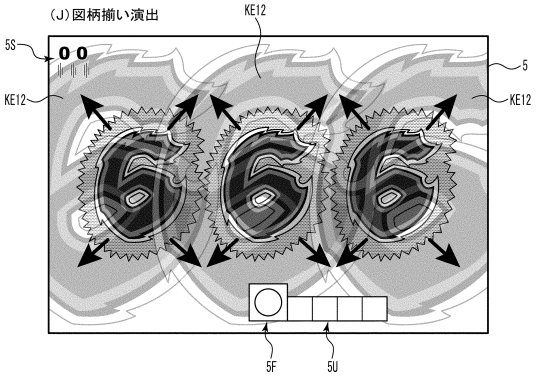


【図１５－９１】

【図15－91】

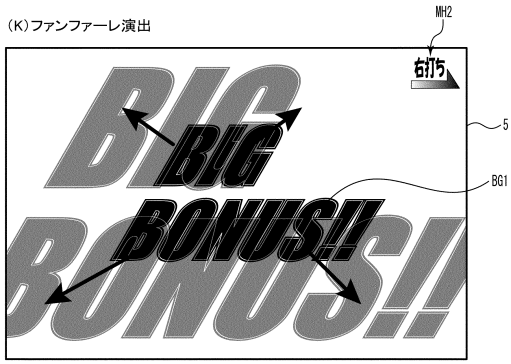






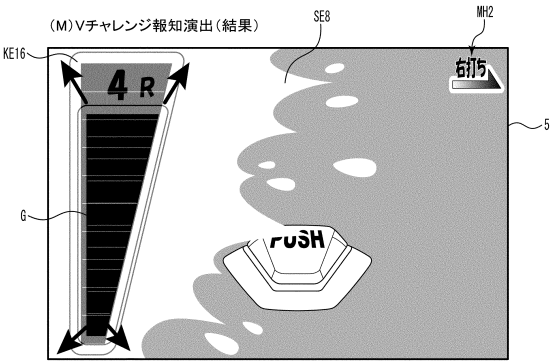
【図１５－９２】

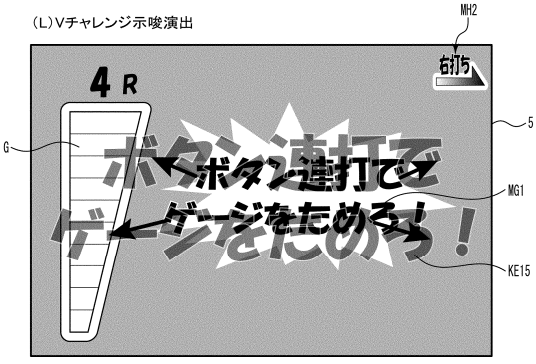
【図15－92】

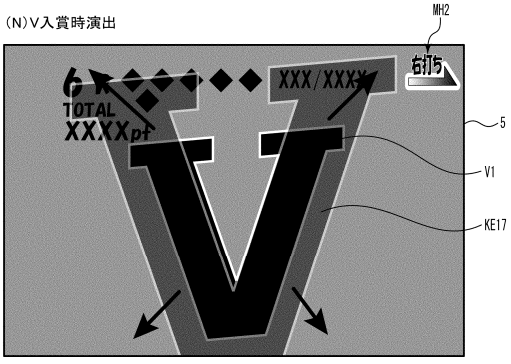


【図１５－９３】

【図15－93】

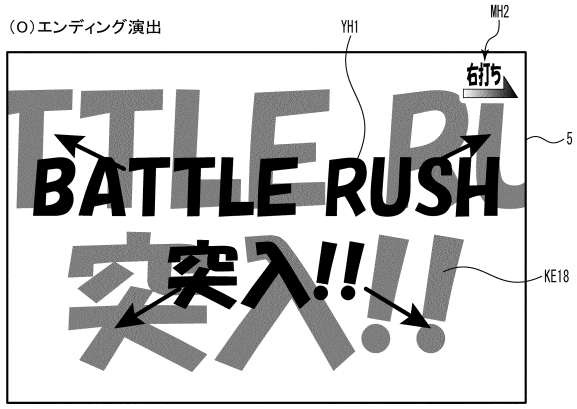






【図１５－９４】

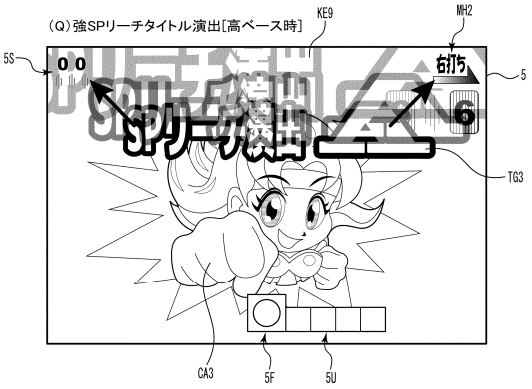
【図15－94】



【図１５－９５】

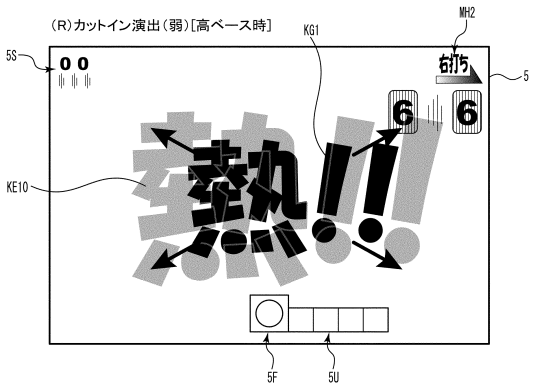
【図15－95】

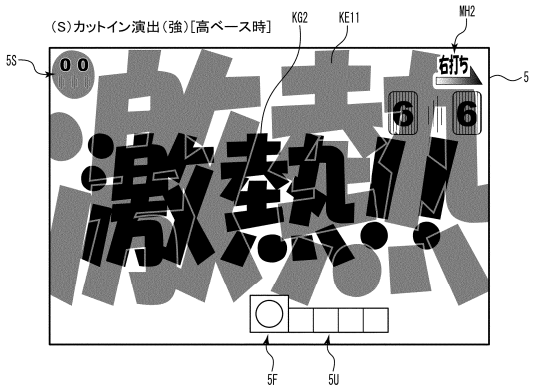




【図１５－９６】

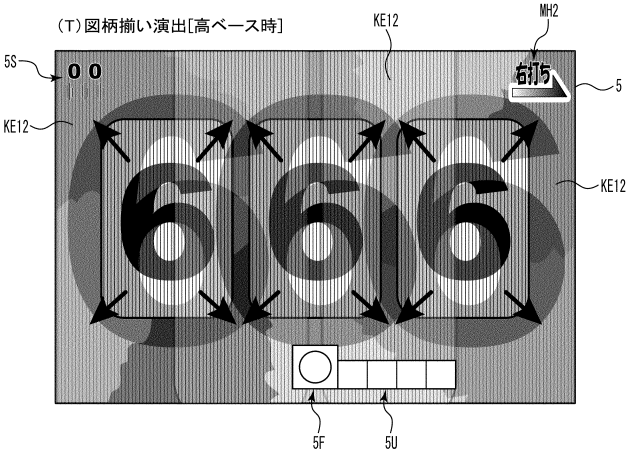
【図15－96】





【図１５－９７】

【図15－97】



【図１５－９８】

【図15－98】

装飾エフェクトの種類

デモ演出	SE22
変動開始時（低ベース）	SE1
変動停止時（低ベース）	SE2
予告ボタン演出	HE1, SS1
セリフ予告演出②	SE3, CG2
リーチ示唆演出	HB1
発展演出	SE4
強SPリーチタイトル演出	TG3, SE5
決めボタン演出	HE2, SS2

【図１５－９９】

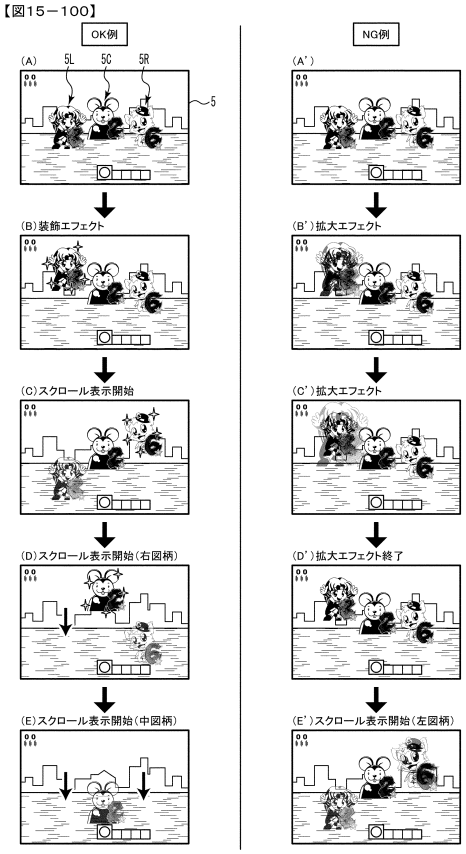
【図15－99】

装飾エフェクトの種類

結果報知演出（大当り）	SE6
第1右打ち表示演出	SE7A, RY1
第1右打ち表示演出	SE7B
第2右打ち表示演出	RY2, SE7C
第1左打ち表示演出	LY1, SE9
第2左打ち表示演出	LY2, SE10
第1賞球数報知演出	SE11
第2右打ち表示演出	T01, SE12

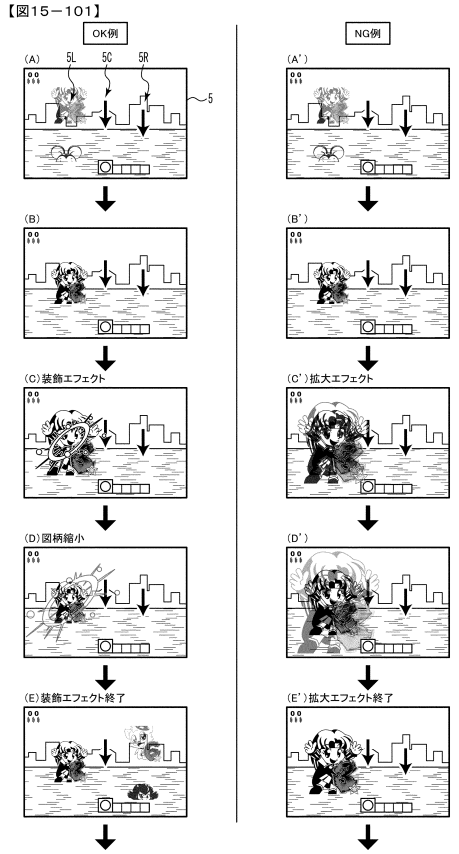
【図１５－１００】

【図15－100】

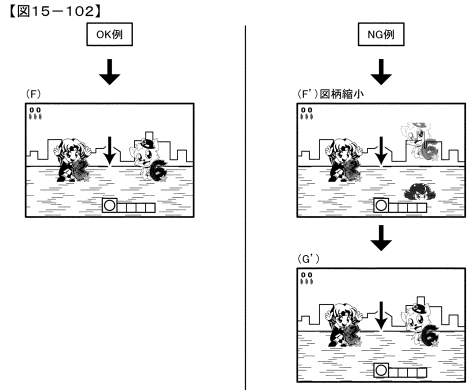


【図１５－１０１】

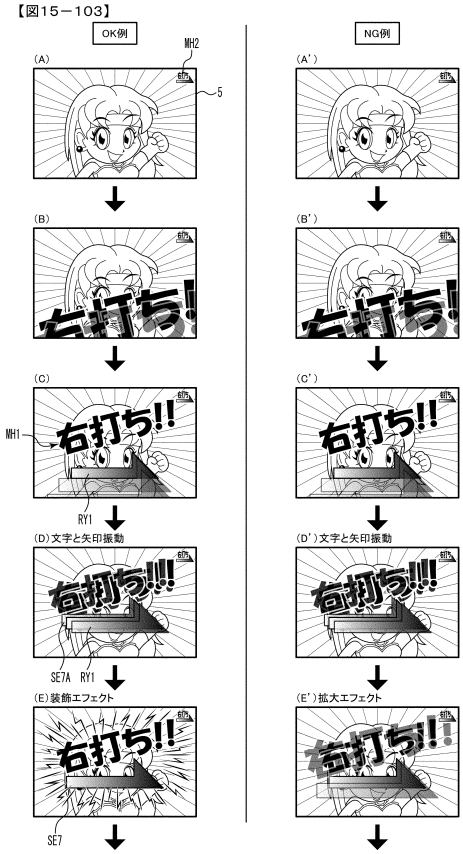
【図15－101】



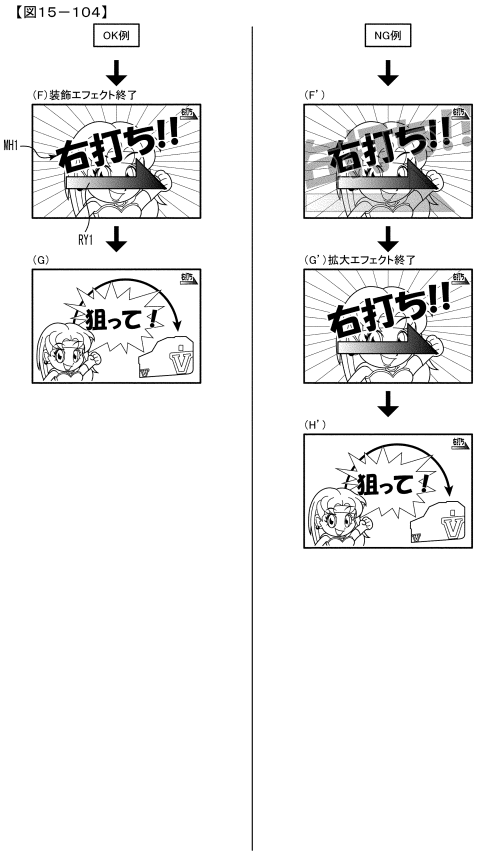
【図１５－１０２】



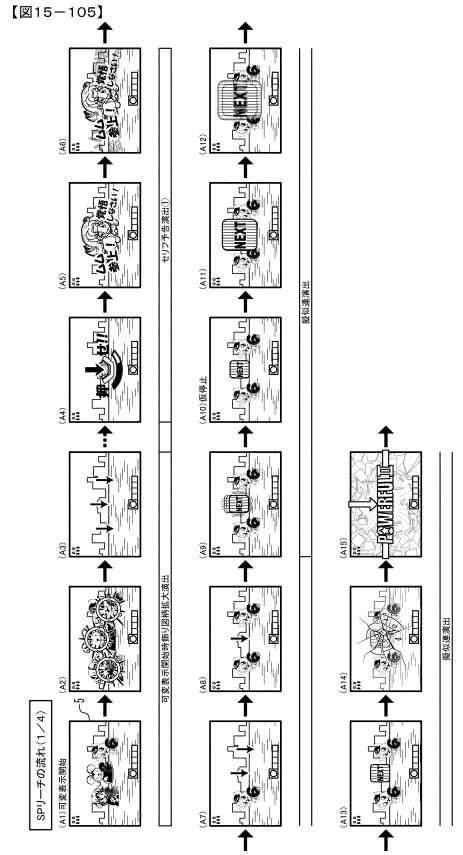
【図１５－１０３】



【図１５－１０４】

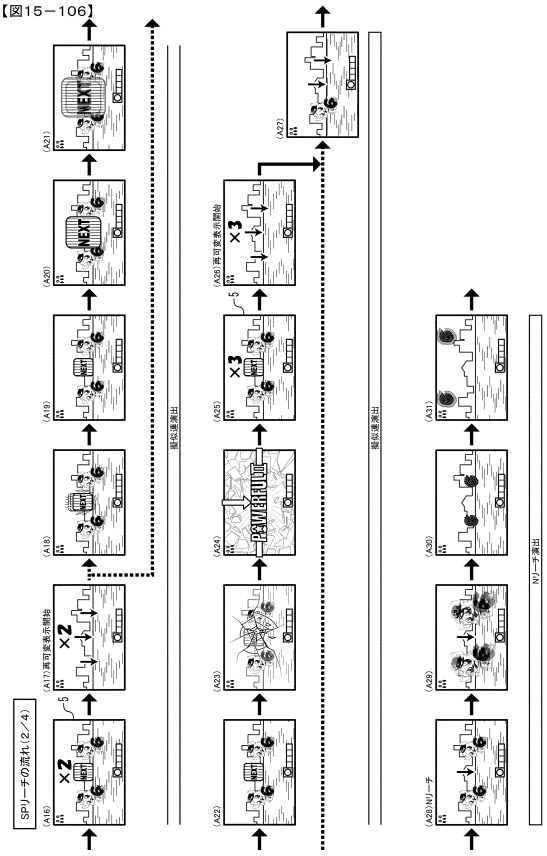


【図１５－１０５】



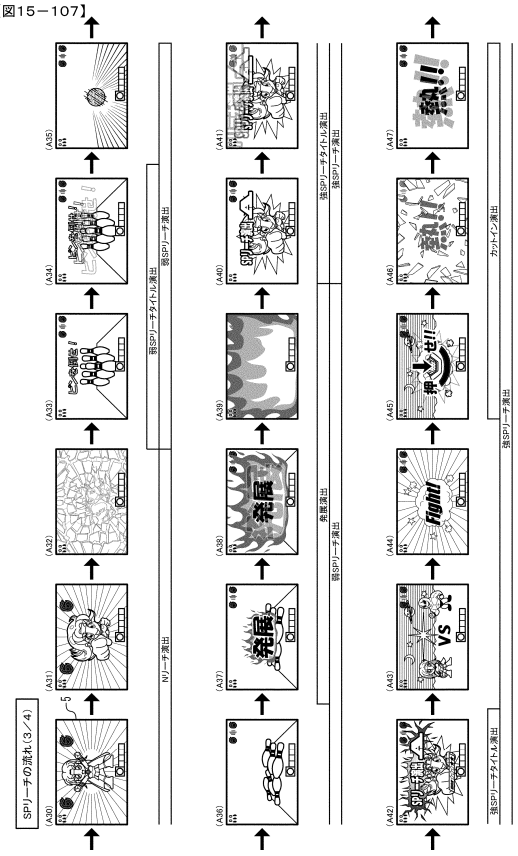
【図１５－１０６】

【図15－106】



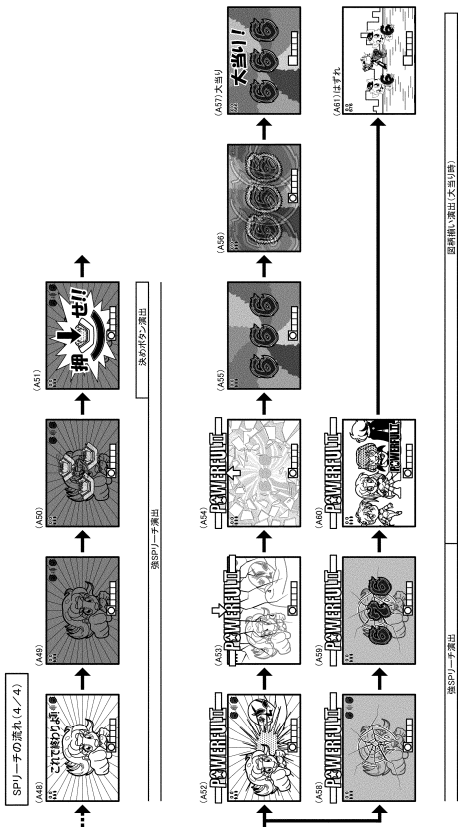
【図１５－１０７】

【図15－107】



【図１５－１０８】

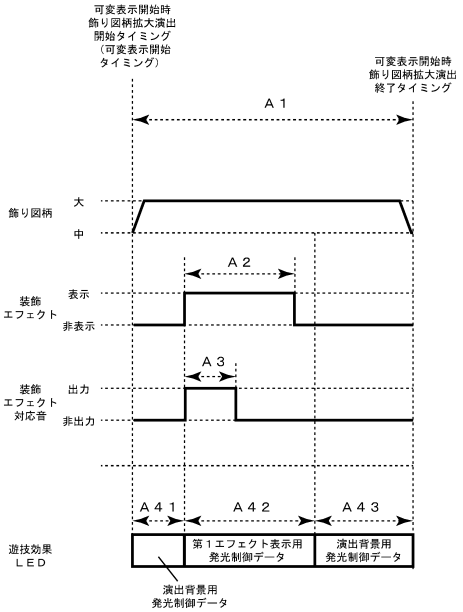
【図15－108】



【図１５－１０９】

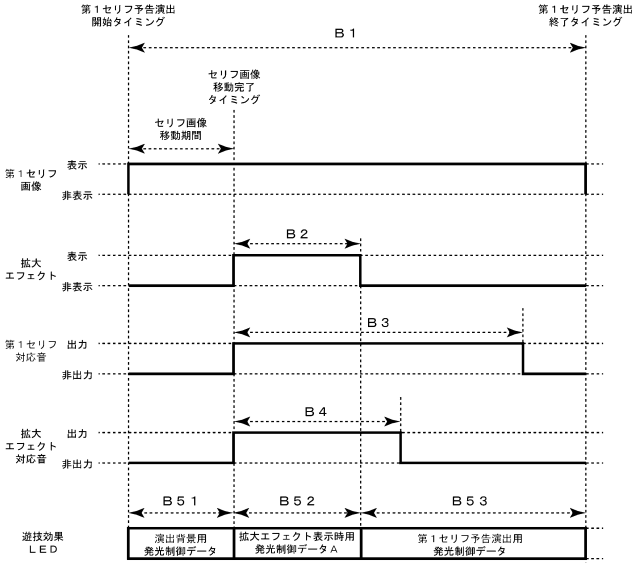
【図15－109】

可変表示開始時飾り図柄拡大演出



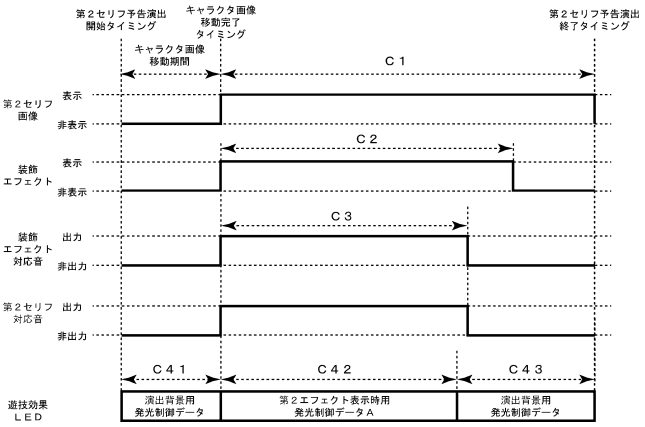
【図１５－１１０】

【図15－110】
第１セリフ予告演出



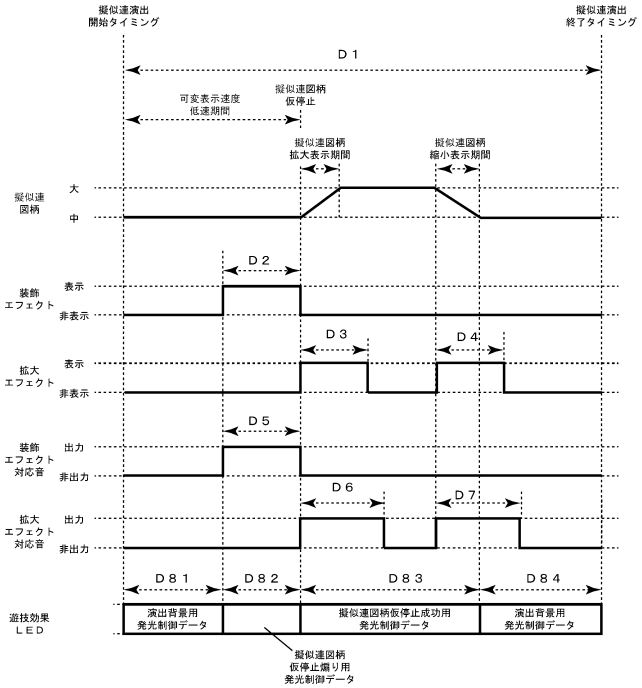
【図１５－１１１】

【図15－111】
第２セリフ予告演出



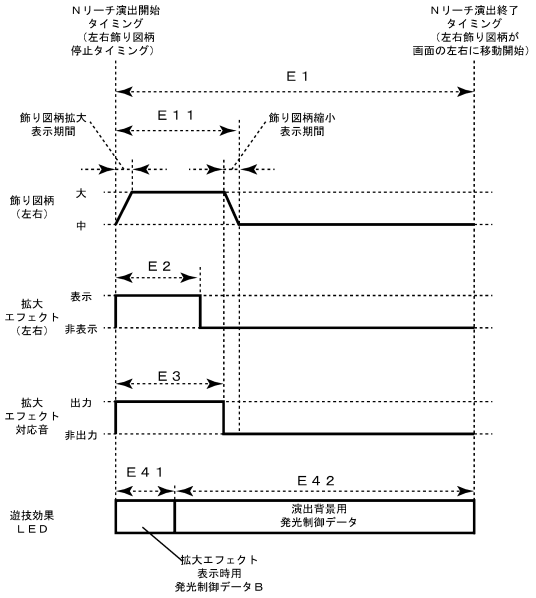
【図１５－１１２】

【図15－112】
擬似連演出



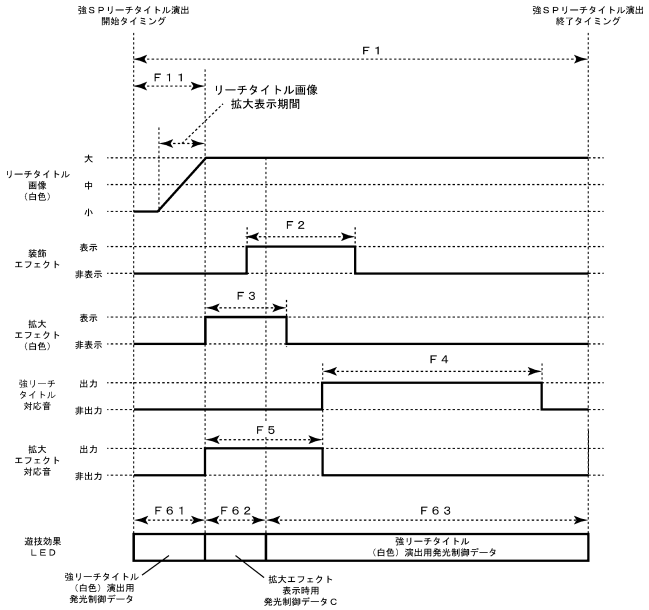
【図１５－１１３】

【図15－113】
ノーマルリーチ演出



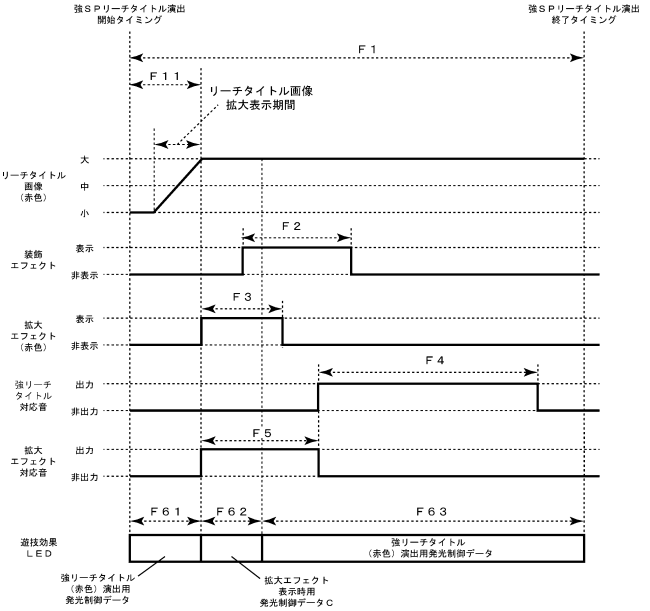
【図１５－１１４】

【図15－114】
強ＳＰリーチタイトル演出



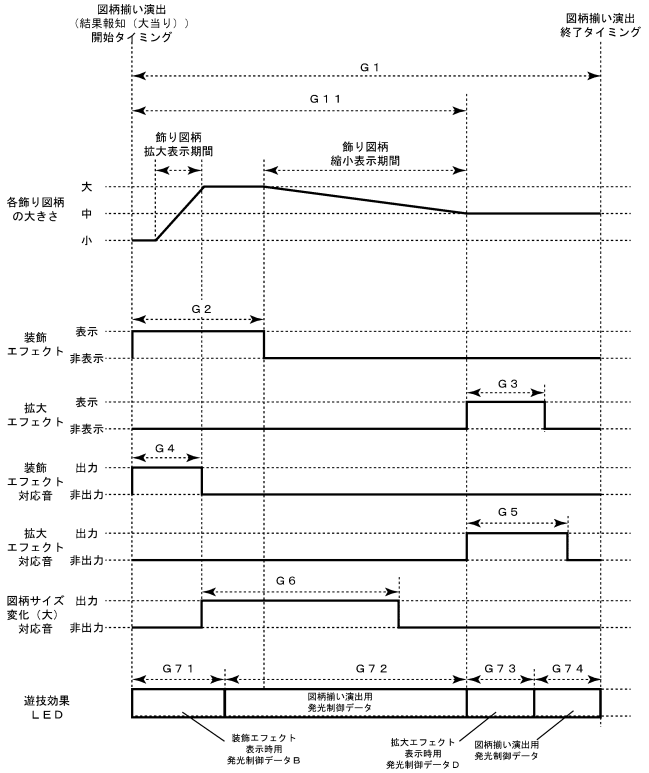
【図１５－１１５】

【図15－115】
強ＳＰリーチタイトル演出



【図１５－１１６】

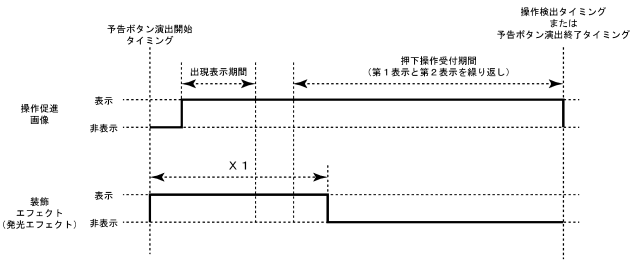
【図15－116】
図柄揃い演出



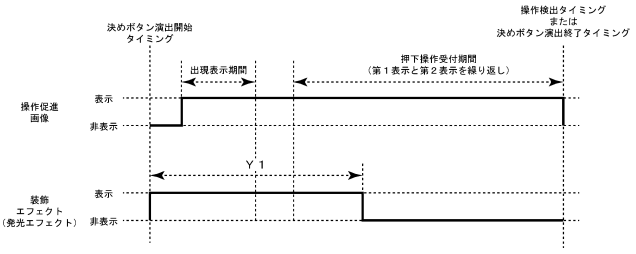
【図１５－１１７】

【図15－117】

（Ａ）予告ボタン演出（セリフ予告演出、カットイン演出前に実行）



（Ｂ）決めボタン演出（決め演出前に実行）



【図１５－１１８】

【図15－118】

	説明
Ａ１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における飾り図柄の拡大表示期間
Ａ２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクトの表示期間
Ａ３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ａ４１	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４２	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における第１エフェクト表示用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ａ４３	可変表示開始時飾り図柄拡大演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ１	第１セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｂ２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｂ３	第１セリフ予告演出における第１セリフ対応音の出力期間
Ｂ４	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｂ５１	第１セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５２	第１セリフ予告演出における拡大エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｂ５３	第１セリフ予告演出における第１セリフ予告演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ１	第２セリフ予告演出におけるセリフ画像の表示期間
Ｃ２	第２セリフ予告演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｃ３	第２セリフ予告演出における装飾エフェクト対応音及び第２セリフ対応音の出力期間
Ｃ４１	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４２	第２セリフ予告演出における第２エフェクト表示用発光制御データＡを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｃ４３	第２セリフ予告演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図１５－１１９】

【図15－119】

	説明
Ｄ１	擬似連演出における「中」の飾り図柄（擬似連図柄）の表示期間
Ｄ２	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた装飾エフェクトの表示期間
Ｄ３	擬似連演出における擬似連図柄の拡大に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ４	擬似連演出における擬似連図柄の縮小に応じた拡大エフェクトの表示期間
Ｄ５	擬似連演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｄ６	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ７	擬似連演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｄ８１	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８２	擬似連演出における擬似連図柄仮停止煽り用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８３	擬似連演出における擬似連図柄仮停止成功用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｄ８４	擬似連演出における演出背景用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の表示期間
Ｅ１１	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄の拡大表示期間
Ｅ２	ノーマルリーチ演出における左右の飾り図柄に対する拡大エフェクトの表示期間
Ｅ３	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｅ４１	ノーマルリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｅ４２	ノーマルリーチ演出における演出背景用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間

【図１５－１２０】

【図15－120】

	説明
Ｆ１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像の表示期間
Ｆ１１	強スーパーリーチタイトル演出におけるタイトル画像表示開始から拡大完了までの期間
Ｆ２	強スーパーリーチタイトル演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｆ３	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｆ４	強スーパーリーチタイトル演出における強リーチタイトル対応音の出力期間
Ｆ５	強スーパーリーチタイトル演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｆ６１	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６２	強スーパーリーチ演出における拡大エフェクト表示時用発光制御データＣを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｆ６３	強スーパーリーチ演出における強スーパーリーチタイトル（白色）演出用発光制御データまたは強スーパーリーチタイトル（赤色）演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ１	図柄揃い演出における飾り図柄の表示期間
Ｇ１１	図柄揃い演出における飾り図柄の拡大・縮小表示期間
Ｇ２	図柄揃い演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｇ３	図柄揃い演出における拡大エフェクトの表示期間
Ｇ４	図柄揃い演出における装飾エフェクト対応音の出力期間
Ｇ５	図柄揃い演出における拡大エフェクト対応音の出力期間
Ｇ６	図柄揃い演出における拡大時の図柄サイズ変化対応音の出力期間
Ｇ７１	図柄揃い演出における装飾エフェクト表示用発光制御データＢを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７２	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７３	図柄揃い演出における拡大エフェクト変表示用発光制御データＤを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｇ７４	図柄揃い演出における図柄揃い演出用発光制御データを用いた遊技効果ＬＥＤの発光制御期間
Ｘ１	予告ボタン演出における装飾エフェクトの表示期間
Ｙ１	決めボタン演出における装飾エフェクトの表示期間

【図１５－１２１】

【図15－121】

（Ａ）可変表示開始時飾り図柄拡大演出における各期間の関係
Ａ１＞Ａ２、Ａ１＞Ａ３、Ａ２＞Ａ３
Ａ１－Ａ２＞Ａ２

（Ｂ）第１セリフ予告演出における各期間の関係
Ｂ１＞Ｂ２、Ｂ１＞Ｂ３、Ｂ１＞Ｂ４
Ｂ３＞Ｂ２、Ｂ３＞Ｂ４
Ｂ１－Ｂ２＞Ｂ２

（Ｃ）第２セリフ予告演出における各期間の関係
Ｃ１＞Ｃ２、Ｃ１＞Ｃ３、Ｃ２＞Ｃ３

（Ｄ）擬似連演出における各期間の関係
Ｄ１＞Ｄ２、Ｄ１＞Ｄ３、Ｄ１＞Ｄ４、Ｄ１＞Ｄ５、Ｄ１＞Ｄ６、Ｄ１＞Ｄ７
Ｄ３＝Ｄ４、Ｄ６＝Ｄ７
Ｄ２＝Ｄ５、Ｄ６＞Ｄ３、Ｄ７＞Ｄ４
Ｄ１－Ｄ２＞Ｄ２、Ｄ１－Ｄ３＞Ｄ３、Ｄ１－Ｄ４＞Ｄ４
Ｄ２＞Ｄ３、Ｄ２＞Ｄ４

（Ｅ）ノーマルリーチ演出における各期間の関係
Ｅ１＞Ｅ１１、Ｅ１＞Ｅ２、Ｅ１＞Ｅ３
Ｅ１１＞Ｅ２、Ｅ１１＞Ｅ３、Ｅ３＞Ｅ２
Ｅ１－Ｅ２＞Ｅ２

（Ｆ）強スーパーリーチタイトル演出における各期間の関係
Ｆ１＞Ｆ１１、Ｆ１＞Ｆ２、Ｆ１＞Ｆ３、Ｆ１＞Ｆ４、Ｆ１＞Ｆ５
Ｆ５＞Ｆ３
Ｆ１－Ｆ２＞Ｆ２、Ｆ１－Ｆ３＞Ｆ３
Ｆ２＞Ｆ３

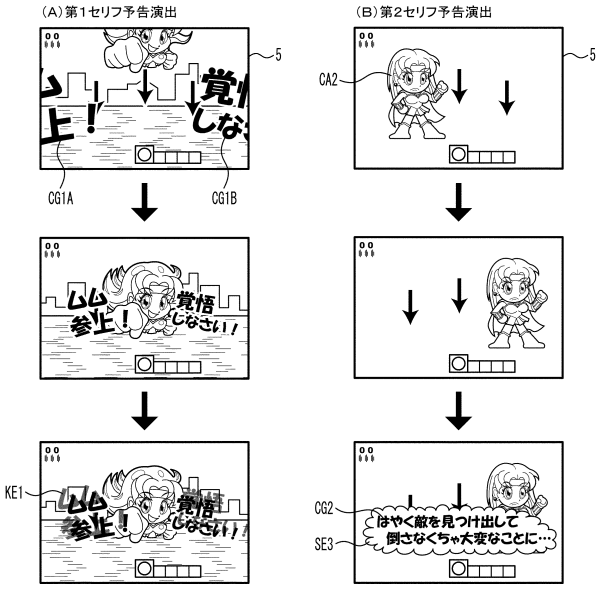
（Ｇ）図柄揃い演出における各期間の関係
Ｇ１＞Ｇ１１、Ｇ１＞Ｇ２、Ｇ１＞Ｇ３、Ｇ１＞Ｇ４、Ｇ１＞Ｇ５、Ｇ１＞Ｇ６
Ｇ２＞Ｇ４、Ｇ５＞Ｇ３
Ｇ１－Ｇ２＞Ｇ２、Ｇ１－Ｇ３＞Ｇ３
Ｇ２＞Ｇ３

（Ｈ）予告ボタン演出と決めボタン演出における各期間の関係
Ｙ１＞Ｘ１

【図１５－１２２】

【図15－122】

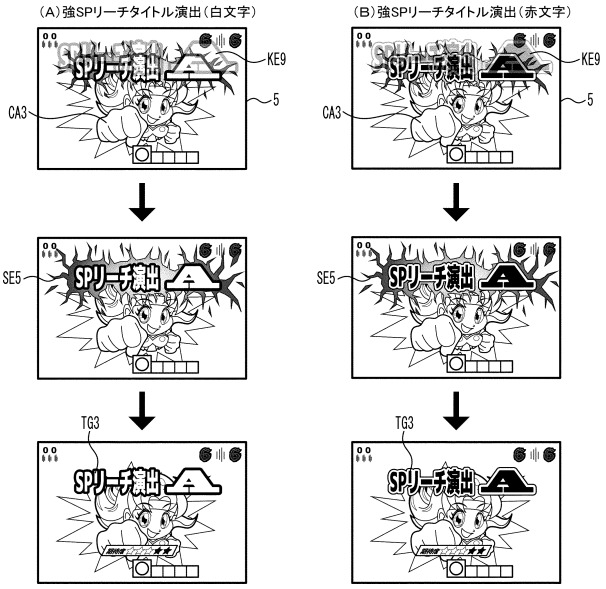
セリフ予告演出の比較



【図１５－１２３】

【図15－123】

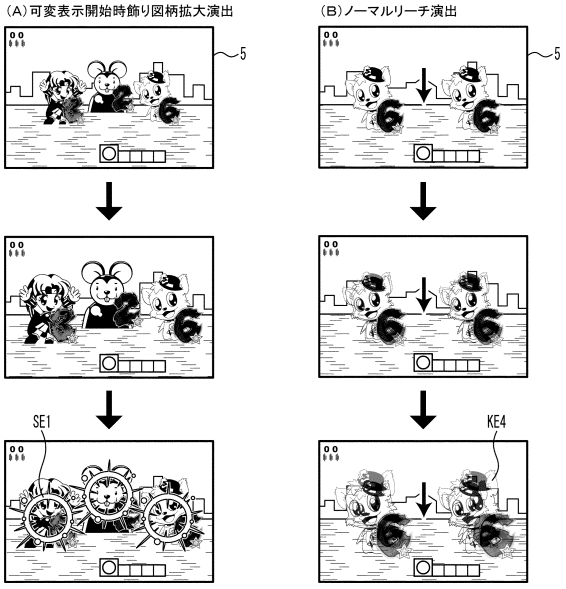
強SPリーチタイトル演出の比較



【図１５－１２４】

【図15－124】

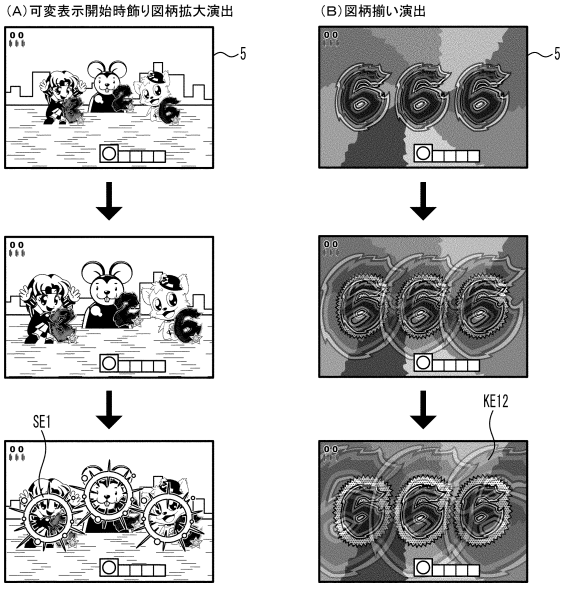
可変表示開始時飾り図柄拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



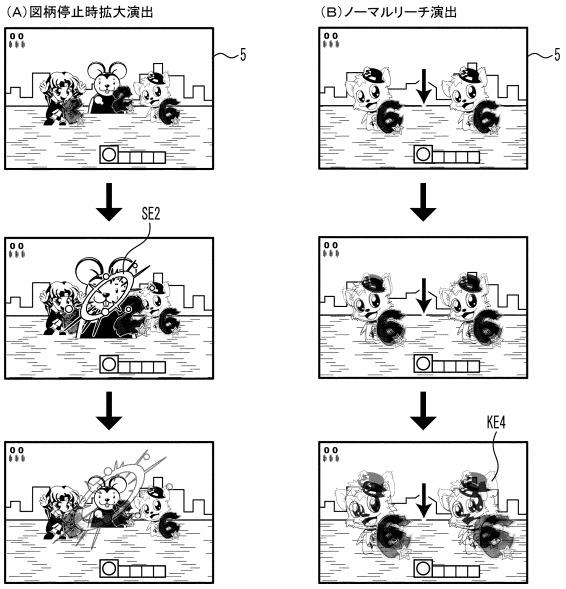
【図１５－１２５】

【図15－125】

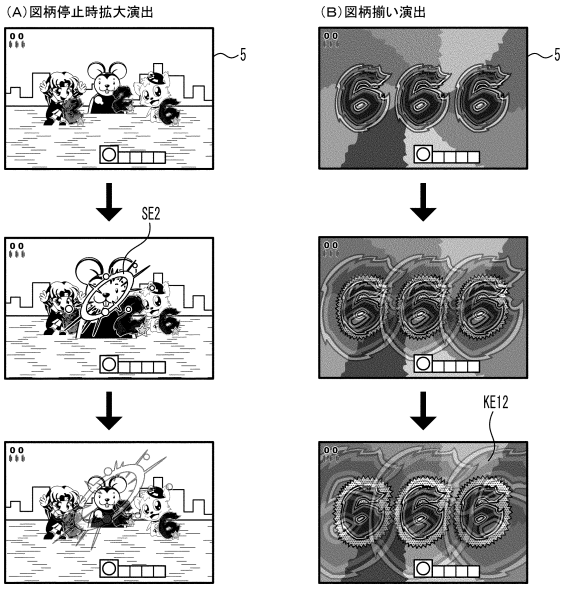
可変表示開始時飾り図柄拡大演出と図柄揃い演出との比較



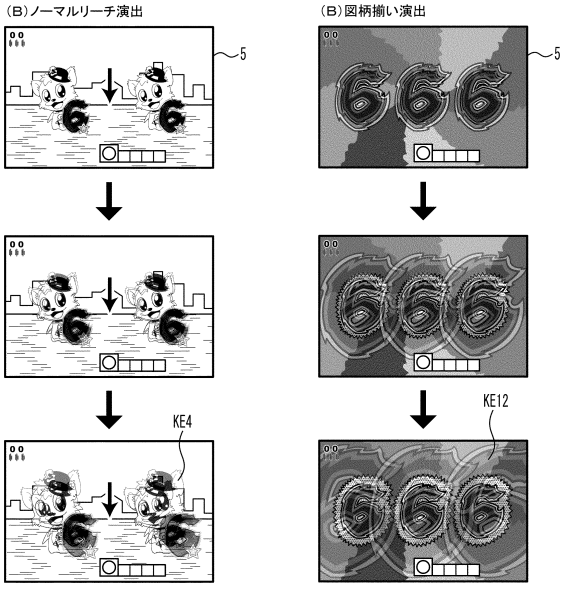
【図１５－１２６】
【図15－126】
図柄停止時拡大演出とノーマルリーチ演出との比較



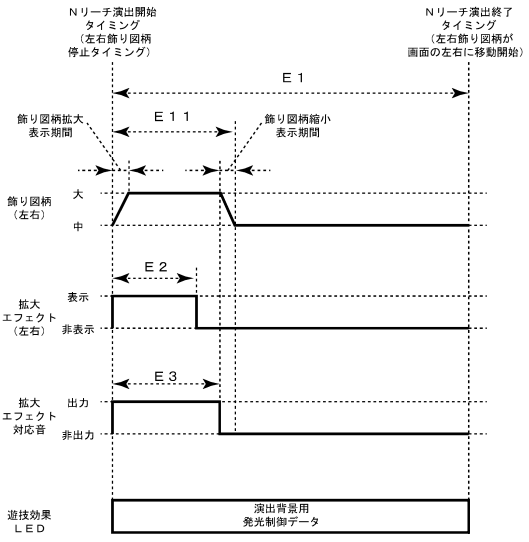
【図１５－１２７】
【図15－127】
図柄停止時拡大演出と図柄揃い演出との比較



【図１５－１２８】
【図15－128】
ノーマルリーチ演出と図柄揃い演出との比較

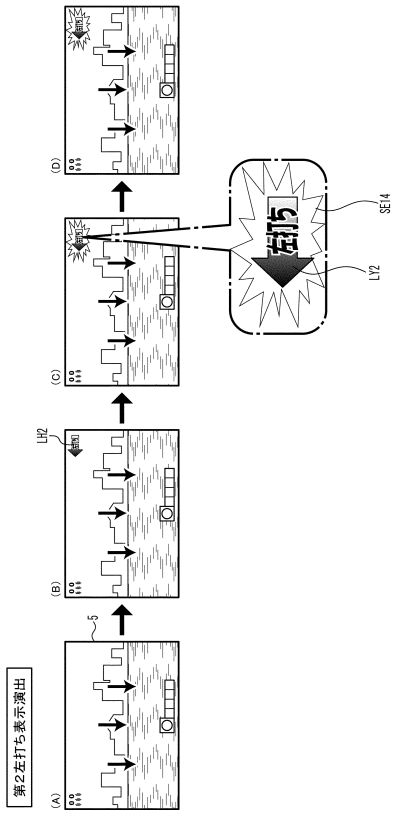


【図１５－１２９】
【図15－129】
ノーマルリーチ演出



【図１５－１３０】

【図15－130】



【図１５－１３１】

【図15－131】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～49	大当りC
	50～99	大当りD

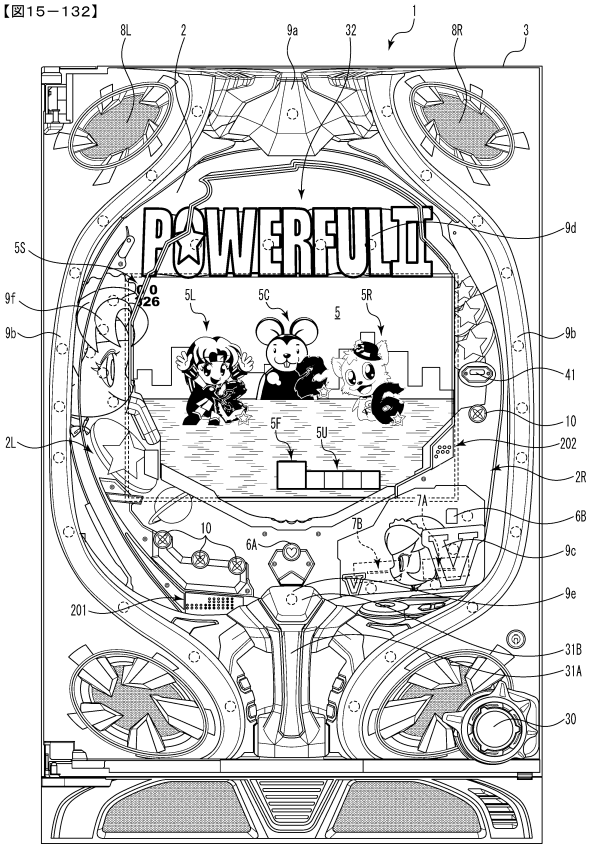
(B) 大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回 (100回以内の大当りまで)	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当りまで)	100回 (100回以内の大当りまで)	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当りまで)	100回 (100回以内の大当りまで)	10
大当りD	第2大入賞口	第1大入賞口	100回 (100回以内の大当りまで)	100回 (100回以内の大当りまで)	8

※：大当りB～大当りDにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞(第2大入賞口への入賞)が条件

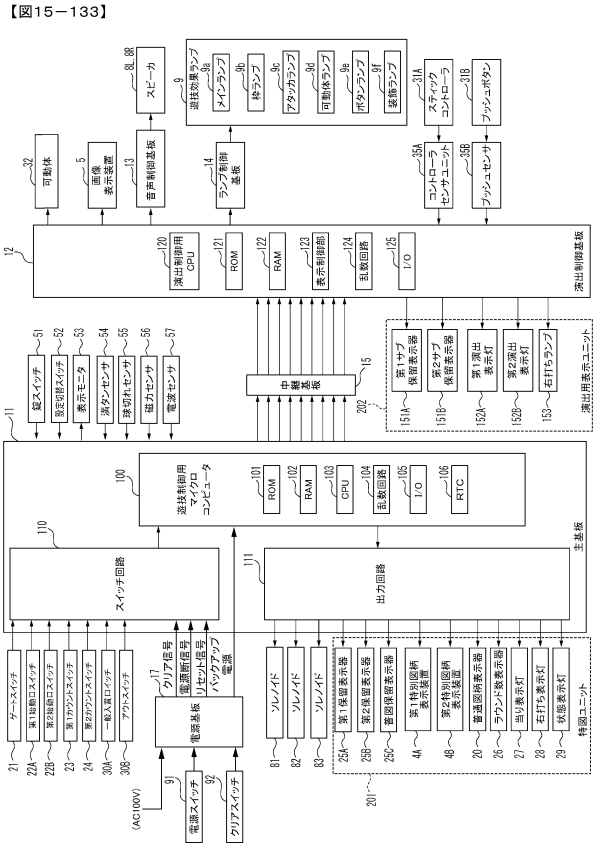
【図１５－１３２】

【図15－132】



【図１５－１３３】

【図15－133】



【図１５－１３４】

【図15－134】



【図１５－１３５】

【図15－135】

（Ａ）

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低 ↑ ↓ 高
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	拡大エフェクト画像	
レイヤ５画像描画領域	装飾エフェクト画像	
レイヤ６画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ７画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ８画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ９画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ１０画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ１１画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１２画像描画領域	右打ち表示・左打ち表示	
レイヤ１３画像描画領域	小図柄、保留球数表示	
レイヤ１４画像描画領域	事前報知対応画像、警告報知対応画像	
レイヤ１５画像描画領域	エラー対応画像（球切れエラー、満タンエラー用）	
レイヤ１６画像描画領域	コンプリート機能作動対応画像	
レイヤ１７画像描画領域	エラー対応画像（電波エラー、磁石エラー用）	

（Ｂ）

輝度データ格納領域	主な発光対象	発光優先度
第１輝度データ格納領域	背景画像	低 ↑ ↓ 高
第２輝度データ格納領域	コンプリート機能作動対応画像	
第３輝度データ格納領域	エラー対応画像	

【図１５－１３６】

【図15－136】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
AD	XX	MY状態指定	MY状態を指定
AF	XX	コンプリート機能制御指定	コンプリート機能の制御状態を指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	C	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定
D0	00	V入賞通知	V入賞の発生を通知
E0	XX	エラー通知	エラーの発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

【図１５－１３７】

【図15－137】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	指定内容
AD	00	第1MY状態指定	残り95000～94001発指定
AD	01	第2MY状態指定	残り94000～93001発指定
AD	02	第3MY状態指定	残り93000～92001発指定
⋮	⋮	⋮	⋮
AD	57	第88MY状態指定	残り8000～7001発指定
AD	58	第89MY状態指定	残り7000～6001発指定
AD	59	第90MY状態指定	残り6000～5001発指定
AD	5A	第91MY状態指定	残り5000～4001発指定
AD	5B	第92MY状態指定	残り4000～3001発指定
AD	5C	第93MY状態指定	残り3000～2001発指定
AD	5D	第94MY状態指定	残り2000～1001発指定
AD	5E	第95MY状態指定	残り1000～1発指定
AD	5F	第96MY状態指定	残り0発指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
AF	00	第1コンプリート機能制御指定	残り5001発以上指定
AF	01	第2コンプリート機能制御指定	残り1～5000発指定
AF	02	第3コンプリート機能制御指定	大当り中にコンプリート機能の作動条件を満たしたことの指定
AF	03	第4コンプリート機能制御指定	コンプリート機能が作動したことの指定

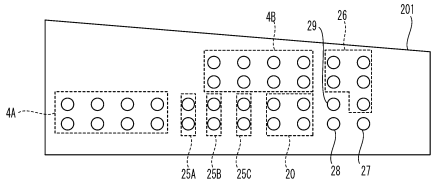
（Ｃ）

MODE	EXT	名称	指定内容
E0	00	球切れエラー通知	球切れエラー発生を通知
E0	01	満タンエラー通知	満タンエラー発生を通知
E0	02	磁石エラー通知	磁石エラー発生を通知
E0	03	電波エラー通知	電波エラー発生を通知

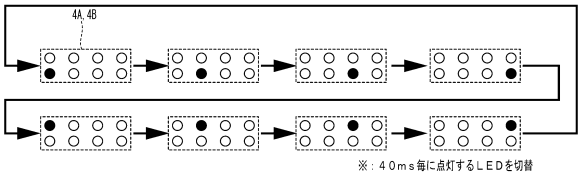
【図１５－１３８】

【図15－138】

（Ａ）特図ユニット

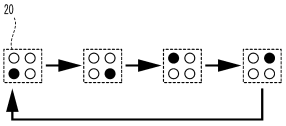


（Ｂ）特別図柄の１周期の点灯態様



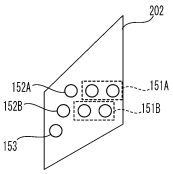
※：４０ｍｓ毎に点灯するＬＥＤを切替

（Ｃ）普通図柄の１周期の点灯態様

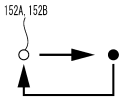


※：４０ｍｓ毎に点灯するＬＥＤを切替

（Ｄ）演出用表示ユニット



（Ｅ）演出表示灯の１周期の点灯態様

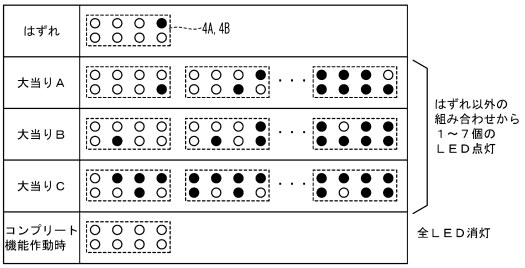


※：２４０ｍｓ毎に点灯・消灯を切替

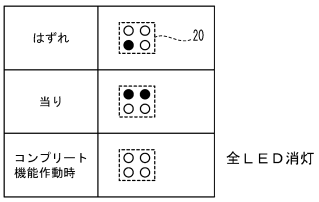
【図１５－１３９】

【図15－139】

（Ａ）特別図柄の態様



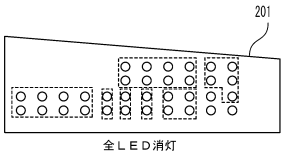
（Ｂ）普通図柄の停止態様



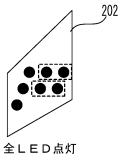
（Ｃ）コンプリート機能作動時の
演出表示灯点灯態様



（Ｅ）コンプリート機能作動時の
特図ユニット



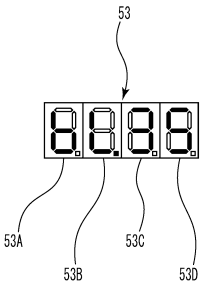
（Ｆ）コンプリート機能作動時の
演出用表示ユニット



【図１５－１４０】

【図15－140】

（Ａ）



（Ｂ）７セグ＋ドット

表示内容	略記	１、２桁目		３、４桁目
ベースＬ（%）	bL.	b	L.	00～99
ベース１（%）	B1.	b	1.	00～99
ベース２（%）	B2.	b	2.	00～99
ベース３（%）	B3.	b	3.	00～99

（Ｃ）ベース

表示内容	説明
ベースＬ（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（計測中のリアルタイム値）
ベース１（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（１回前の６０００個の累計値）
ベース２（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（２回前の６０００個の累計値）
ベース３（%）	全遊技状態のアウト６０００個毎の通常状態でのベース（３回前の６０００個の累計値）

【図１５－１４１】

【図15－141】

（Ａ）ソレノイド出力用ポート

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート０	0	普通電動役物ソレノイド	1	オン
	1	大入賞口ソレノイド１	1	オン
	2	大入賞口ソレノイド２	1	オン
	3	未使用	—	—
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—

（Ｂ）磁石センサ制御信号・ＤＧコモン出力用ポート

出力ポート１	0	磁石センサ制御信号	1	オン
	1	未使用	—	—
	2	未使用	—	—
	3	ＤＧ１	1	オン
	4	ＤＧ２	1	オン
	5	ＤＧ３	1	オン
	6	ＤＧ４	1	オン
	7	ＤＧ５	1	オン

（Ｃ）遊技情報出力用ポート（外端）

出力ポート２	0	全図柄確定回数（盤用情報信号１）	1	オン
	1	全始動口（盤用情報信号２）	1	オン
	2	大当り１（盤用情報信号３）	1	オン
	3	大当り２（盤用情報信号４）	1	オン
	4	大当り３（盤用情報信号５）	1	オン
	5	アウト（盤用情報信号６）	1	オン
	6	入賞（盤用情報信号７）	1	オン
	7	セキュリティ（盤用情報信号８）	1	オン

【図１５－１４２】

【図15－142】

性能表示出力用ポート

出力ポート１０（ＤＧ１）	0	性能表示１－１	1	オン
	1	性能表示１－２	1	オン
	2	性能表示１－３	1	オン
	3	性能表示１－４	1	オン
	4	性能表示１－５	1	オン
	5	性能表示１－６	1	オン
	6	性能表示１－７	1	オン
	7	性能表示１－８	1	オン
出力ポート１０（ＤＧ２）	0	性能表示２－１	1	オン
	1	性能表示２－２	1	オン
	2	性能表示２－３	1	オン
	3	性能表示２－４	1	オン
	4	性能表示２－５	1	オン
	5	性能表示２－６	1	オン
	6	性能表示２－７	1	オン
	7	性能表示２－８	1	オン
出力ポート１０（ＤＧ３）	0	性能表示３－１	1	オン
	1	性能表示３－２	1	オン
	2	性能表示３－３	1	オン
	3	性能表示３－４	1	オン
	4	性能表示３－５	1	オン
	5	性能表示３－６	1	オン
	6	性能表示３－７	1	オン
	7	性能表示３－８	1	オン
出力ポート１０（ＤＧ４）	0	性能表示４－１	1	オン
	1	性能表示４－２	1	オン
	2	性能表示４－３	1	オン
	3	性能表示４－４	1	オン
	4	性能表示４－５	1	オン
	5	性能表示４－６	1	オン
	6	性能表示４－７	1	オン
	7	性能表示４－８	1	オン

【図１５－１４３】

【図15－143】

ＤＧ信号出力用ポート

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート３（ＤＧ１）	0	特別図柄１－１	1	オン
	1	特別図柄１－２	1	オン
	2	特別図柄１－３	1	オン
	3	特別図柄１－４	1	オン
	4	特別図柄１－５	1	オン
	5	特別図柄１－６	1	オン
	6	特別図柄１－７	1	オン
	7	特別図柄１－８	1	オン
出力ポート３（ＤＧ２）	0	特別図柄２－１	1	オン
	1	特別図柄２－２	1	オン
	2	特別図柄２－３	1	オン
	3	特別図柄２－４	1	オン
	4	特別図柄２－５	1	オン
	5	特別図柄２－６	1	オン
	6	特別図柄２－７	1	オン
	7	特別図柄２－８	1	オン
出力ポート３（ＤＧ３）	0	始動口入賞記憶数表示灯１－１	1	オン
	1	始動口入賞記憶数表示灯１－２	1	オン
	2	始動口入賞記憶数表示灯１－３	1	オン
	3	始動口入賞記憶数表示灯１－４	1	オン
	4	普通図柄記憶数表示灯１	1	オン
	5	普通図柄記憶数表示灯２	1	オン
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—
出力ポート３（ＤＧ４）	0	普通図柄１	1	オン
	1	普通図柄２	1	オン
	2	普通図柄３	1	オン
	3	普通図柄４	1	オン
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—
出力ポート３（ＤＧ５）	0	右打ち表示灯	1	オン
	1	状態表示灯	1	オン
	2	当り表示灯	1	オン
	3	連続作動回数表示灯１	1	オン
	4	連続作動回数表示灯２	1	オン
	5	連続作動回数表示灯３	1	オン
	6	連続作動回数表示灯４	1	オン
	7	連続作動回数表示灯５	1	オン

【図１５－１４４】

【図15－144】

（Ａ）遊技情報出力用ポート２

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート１１	0	盤面出力１（盤用情報信号９）	1	オン
	1	盤面出力２（盤用情報信号１０）	1	オン
	2	盤面出力３（盤用情報信号１１）	1	オン
	3	盤面出力４（盤用情報信号１２）	1	オン
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—

（Ｂ）試験端子出力用ポート１

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート１２	0	入賞容易状態信号１	1	オン
	1	入賞容易状態信号２	1	オン
	2	入賞容易状態信号３	1	オン
	3	入賞容易状態信号４	1	オン
	4	入賞容易状態確定信号	1	オン
	5	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—

（Ｃ）試験端子出力用ポート２

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート４	0	特別図柄１変動中信号	1	オン
	1	特別図柄１当り信号	1	オン
	2	未使用	—	—
	3	特別図柄２変動中信号	1	オン
	4	特別図柄２当り信号	1	オン
	5	特別図柄２小当り信号	—	—
	6	未使用	—	—
	7	コンプリート機能作動前信号	1	オン

（Ｄ）試験端子出力用ポート３

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート５	0	特別図柄１変動中信号	1	オン
	1	特別図柄１当り信号	1	オン
	2	未使用	—	—
	3	特別図柄２変動中信号	1	オン
	4	特別図柄２当り信号	1	オン
	5	特別図柄２小当り信号	—	—
	6	未使用	—	—
	7	コンプリート機能作動前信号	1	オン

【図１５－１４５】

【図15－145】

（Ａ）試験端子出力用ポート４

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート６	0	図柄１データｂｉｔ０	1	オン
	1	図柄１データｂｉｔ１	1	オン
	2	図柄１データｂｉｔ２	1	オン
	3	図柄１データｂｉｔ３	1	オン
	4	図柄１データｂｉｔ４	1	オン
	5	図柄１データｂｉｔ５	1	オン
	6	図柄１データｂｉｔ６	1	オン
	7	図柄１データｂｉｔ７	1	オン

（Ｂ）試験端子出力用ポート５

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート７	0	図柄２データｂｉｔ０	1	オン
	1	図柄２データｂｉｔ１	1	オン
	2	図柄２データｂｉｔ２	1	オン
	3	図柄２データｂｉｔ３	1	オン
	4	図柄２データｂｉｔ４	1	オン
	5	図柄２データｂｉｔ５	1	オン
	6	図柄２データｂｉｔ６	1	オン
	7	図柄２データｂｉｔ７	1	オン

（Ｃ）試験端子出力用ポート６

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート８	0	未使用	—	—
	1	特別図柄１変動時間短縮状態信号	1	オン
	2	未使用	—	—
	3	特別図柄２変動時間短縮状態信号	1	オン
	4	普通図柄１高確率状態信号	1	オン
	5	普通図柄１変動時間短縮状態信号	1	オン
	6	普通電動役物１開放延長状態信号	1	オン
	7	未使用	—	—

（Ｄ）試験端子出力用ポート７

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート９	0	条件装置作動中信号	1	オン
	1	役物連続作動装置作動中信号	1	オン
	2	条件装置作動領域１有効信号	1	オン
	3	特別図柄２変動時間短縮状態信号	1	オン
	4	特別電動役物１作動中信号	1	オン
	5	未使用	—	—
	6	発射位置指定信号１	1	オン
	7	未使用	—	—

【図１５－１４６】

【図15－146】

領域内処理で使用されるバッファ・フラグ・タイマ１

バックアップ・ソレノイド出力	バックアップ監視タイマ
	ソレノイドバッファ
・・・	・・・
特別図柄１表示制御	特別図柄１表示更新タイマ
	特別図柄１変動中表示バッファ
	特別図柄１停止表示バッファ
普通図柄表示制御	普通図柄表示更新タイマ
	普通図柄変動中表示バッファ
特別図柄	特別図柄プロセスタイマ１
	特別図柄プロセスタイマ２
	当りフラグ
	特別図柄プロセスコード
	始動口入賞記憶カウンタ１
	大当り図柄判定バッファ
	・・・
	デモ表示フラグ
普通図柄用作業領域	特別図柄プロセスコード
	普通図柄記憶カウンタ
	普通図柄当りフラグ
	普通図柄バッファ
	普通電動役物開放パターンタイマ
	普通電動役物開放ポインタ
	普通電動役物入賞個数カウンタ
	普通図柄変動パターンバッファ
	・・・
・・	・・・

【図１５－１４７】

【図15－147】

領域内処理で使用されるバッファ・フラグ・タイマ２

・・・	・・・
遊技状態制御	特別図柄１判定用バッファ０
	当り図柄１判定用バッファ０
	変動パターン種別選択１用バッファ０
	変動パターン１用バッファ０
	変動パターン種別加算時間１用バッファ０
	はずれ演出選択１用バッファ０
	特別図柄１判定用バッファ１
	当り図柄１判定用バッファ１
	変動パターン種別選択１用バッファ１
	変動パターン１用バッファ１
	変動パターン種別加算時間１用バッファ１
	はずれ演出選択１用バッファ１
	特別図柄１判定用バッファ２
	当り図柄１判定用バッファ２
	変動パターン種別選択１用バッファ２
	変動パターン１用バッファ２
	変動パターン種別加算時間１用バッファ２
	はずれ演出選択１用バッファ２
	特別図柄１判定用バッファ３
	当り図柄１判定用バッファ３
	変動パターン種別選択１用バッファ３
	変動パターン１用バッファ３
	変動パターン種別加算時間１用バッファ３
	はずれ演出選択１用バッファ３
	特別図柄１判定用バッファ４
	当り図柄１判定用バッファ４
	変動パターン種別選択１用バッファ４
	変動パターン１用バッファ４
	変動パターン種別加算時間１用バッファ４
	はずれ演出選択１用バッファ４
	・・・
・	・・・

【図１５－１４８】

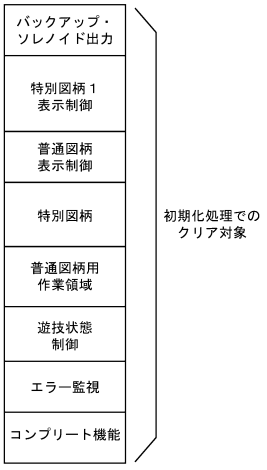
【図15－148】

領域内処理で使用されるバッファ・フラグ・タイマ３

・・・	・・・
エラー監視	エラー報知用バッファ１
	前回不正行為監視フラグ
・・・	・・・
コンプリート機能	前回コンプリート機能作動フラグ
	コンプリート機能作動情報タイマ

【図１５－１４９】

【図15－149】



【図１５－１５０】

【図15－150】

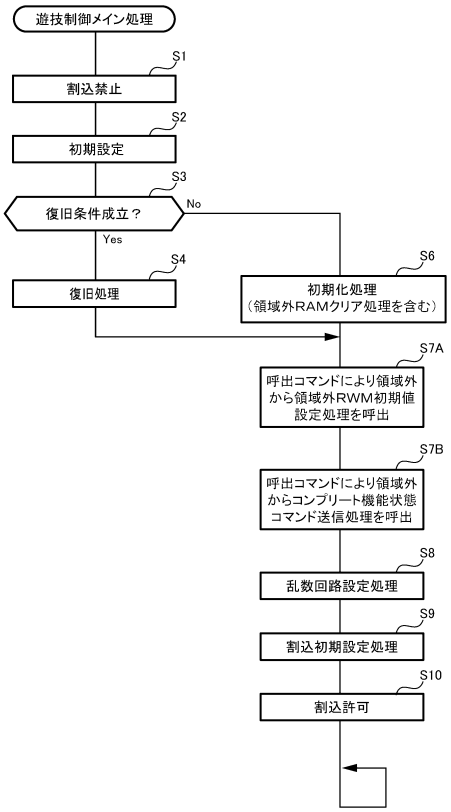
領域外処理で使用されるバッファ・フラグ・タイマ

試験端子	試験端子バッファ１
	試験端子バッファ２
	試験端子バッファ３
	試験端子バッファ４
	試験端子バッファ５
	試験端子バッファ６
	試験端子バッファ７
	・・・
磁石エラー監視	磁石センサオンカウンタ
	磁石センサ信号監視フラグ
不正行為監視	不正行為監視フラグ
	・・・
コンプリート機能	コンプリート作動フラグ
	コンプリート機能カウンタ
	コンプリート機能作動管理バッファ
	コンプリート機能コマンド制御バッファ
	ＭＹ保存バッファ
	前回ＭＹ保存バッファ
性能表示モニタ用	総アウト個数カウンタ
	時短無時賞球個数カウンタ
	時短無時アウト個数カウンタ
	表示データ切替フラグ１
	除算タスクモジュール選択コード
	時短無時賞球個数演算バッファ
	３回前比率セグ表示データバッファ
	２回前比率セグ表示データバッファ
	１回前比率セグ表示データバッファ
	比率セグ表示データバッファ
	表示項目指定バッファ
	７セグ点滅周期タイマ
	７セグ表示更新周期カウンタ

領域外ＲＡＭクリア処理のクリア対象

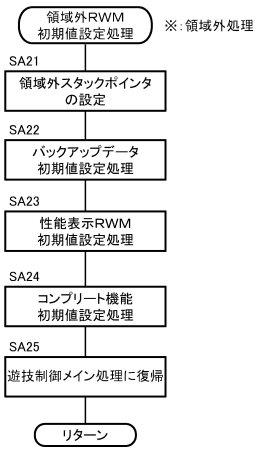
【図１５－１５１】

【図15－151】



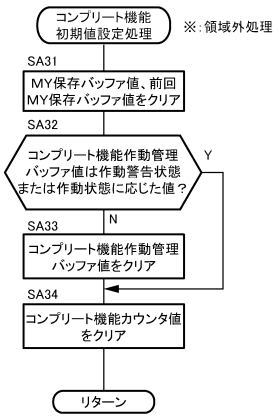
【図１５－１５２】

【図15－152】



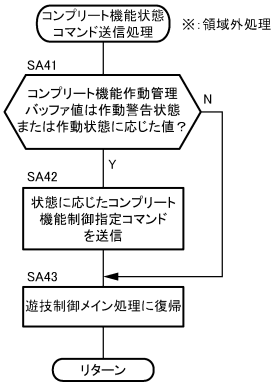
【図１５－１５３】

【図15－153】



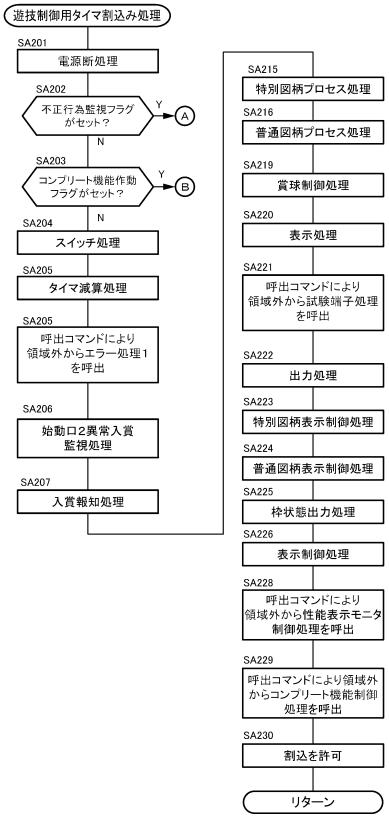
【図１５－１５４】

【図15－154】



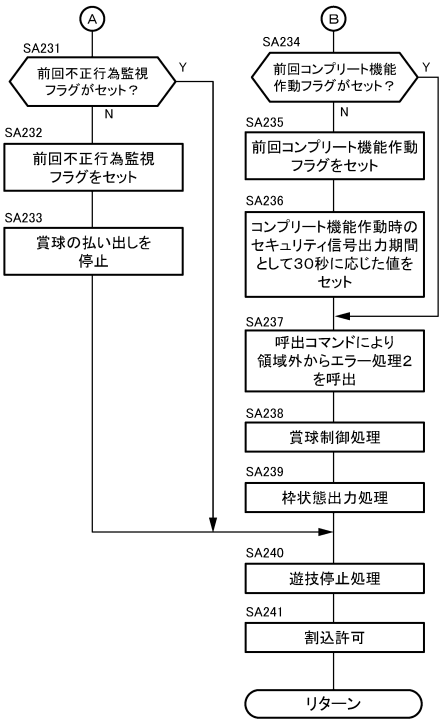
【図１５－１５５】

【図15－155】



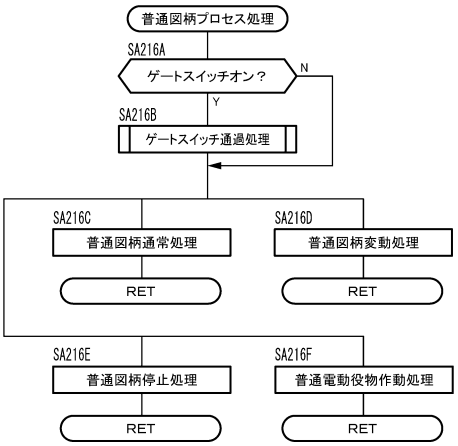
【図１５－１５６】

【図15－156】



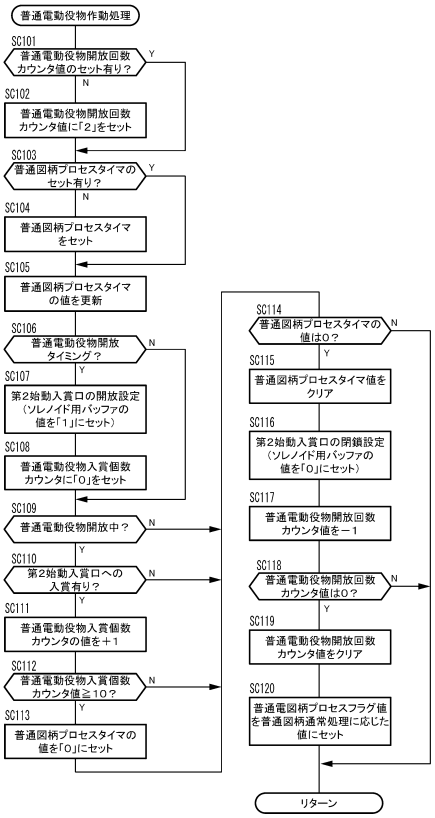
【図１５－１５７】

【図15－157】



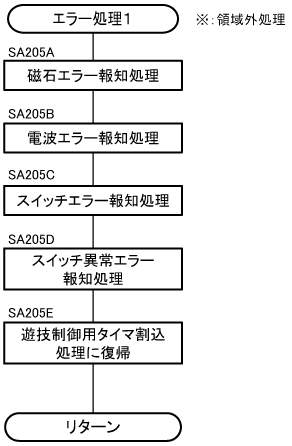
【図１５－１５８】

【図15－158】



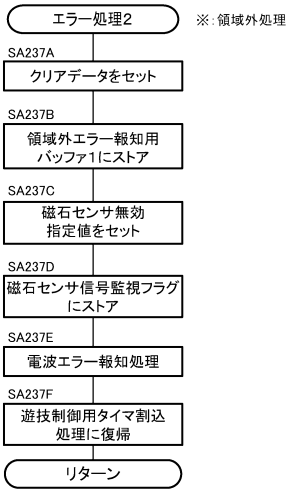
【図１５－１５９】

【図15－159】



【図１５－１６０】

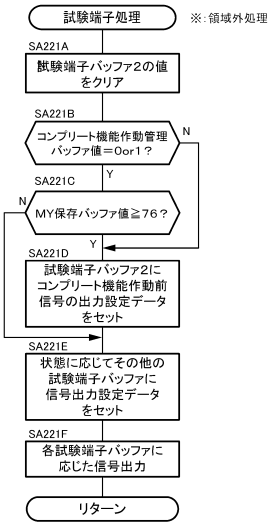
【図15－160】



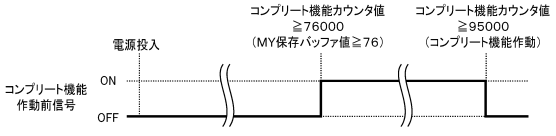
【図１５－１６１】

【図15－161】

（A）

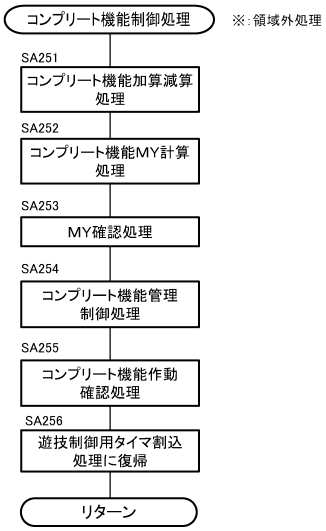


（B）



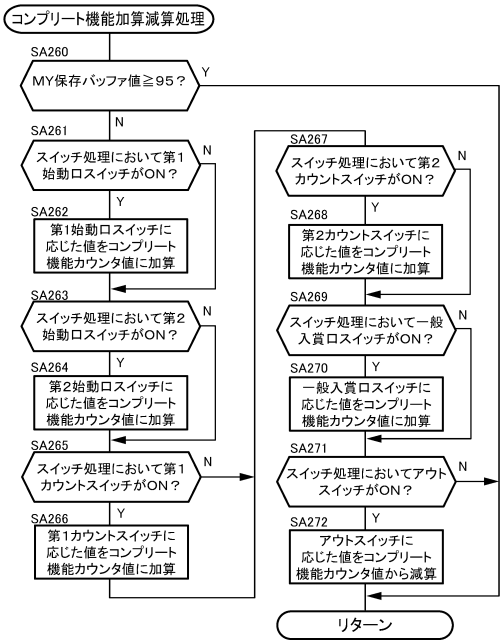
【図１５－１６２】

【図15－162】



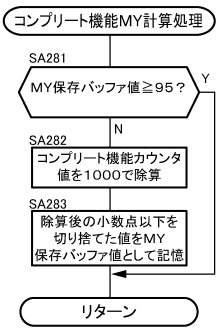
【図１５－１６３】

【図15－163】



【図１５－１６４】

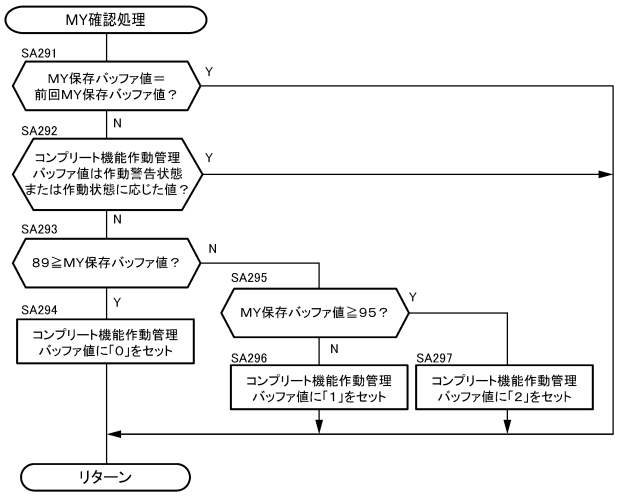
【図15－164】



【図１５－１６５】

【図15－165】

（A）

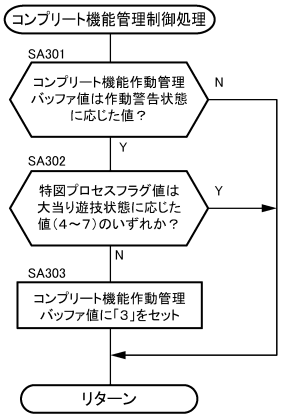


（B）

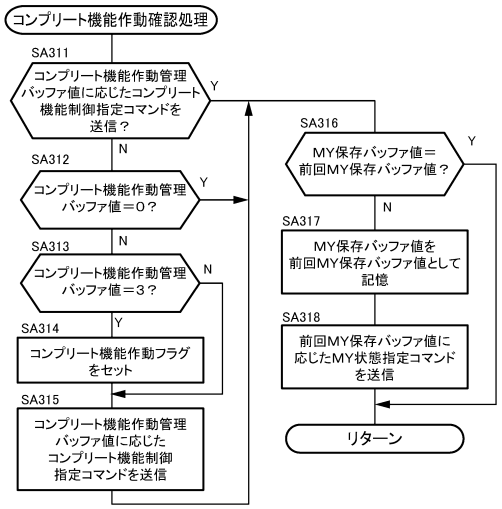
MY保存バッファ値	コンプリート機能カウンタ値	コンプリート機能作動管理バッファ値
89以下	0～89999	0
90～94	90000～94999	1（事前報知状態）
95以上	95000以上	2（作動警告状態）
	95000以上	3（作動状態）

※:コンプリート機能作動管理バッファ値の2→3への更新はコンプリート機能管理制御処理にて実行

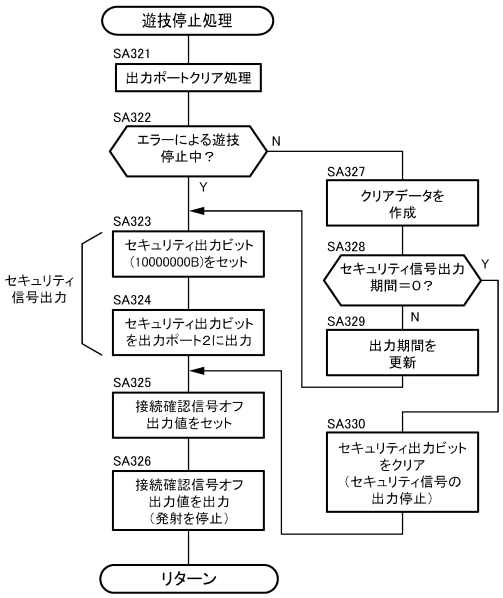
【図１５－１６６】
【図15－166】



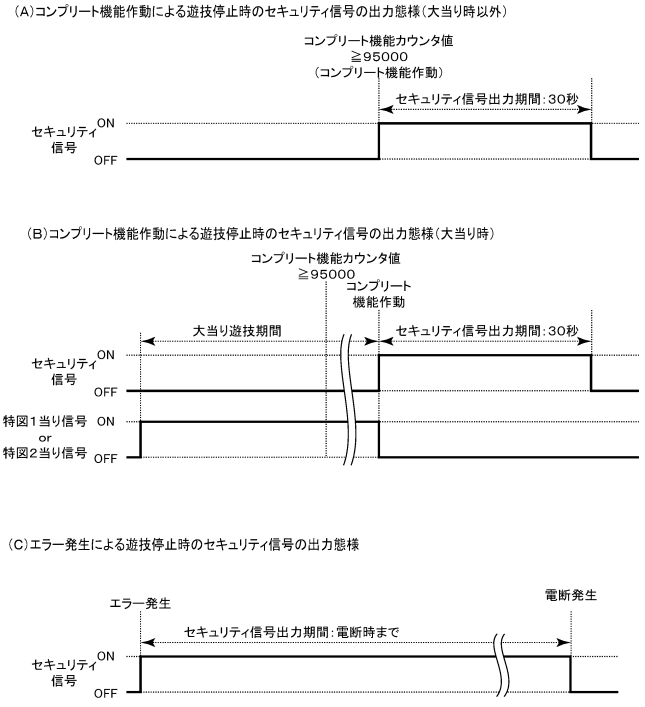
【図１５－１６７】
【図15－167】



【図１５－１６８】
【図15－168】



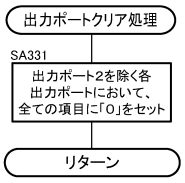
【図１５－１６９】
【図15－169】



【図１５－１７０】

【図15－170】

(A)

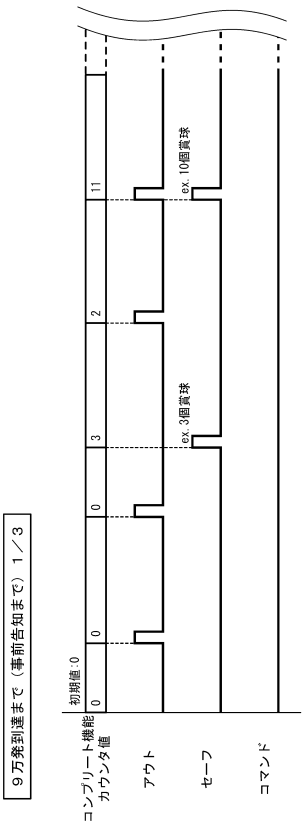


(B)

	出力ポートクリア処理実行前	出力ポートクリア処理実行後
特図ユニット	いずれかのLED点灯	全消灯
第2始動入賞口	開放or閉鎖	閉鎖
第1大入賞口	閉鎖	閉鎖
第2大入賞口	閉鎖	閉鎖

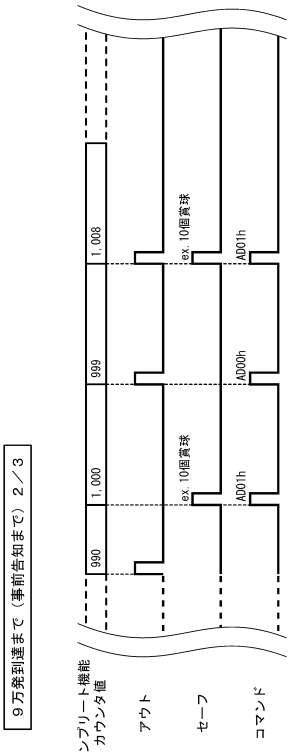
【図１５－１７１】

【図15－171】



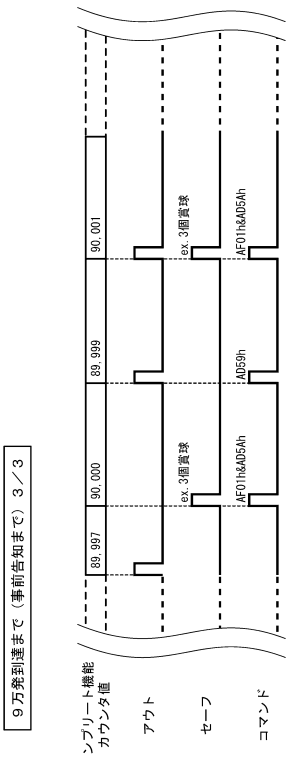
【図１５－１７２】

【図15－172】



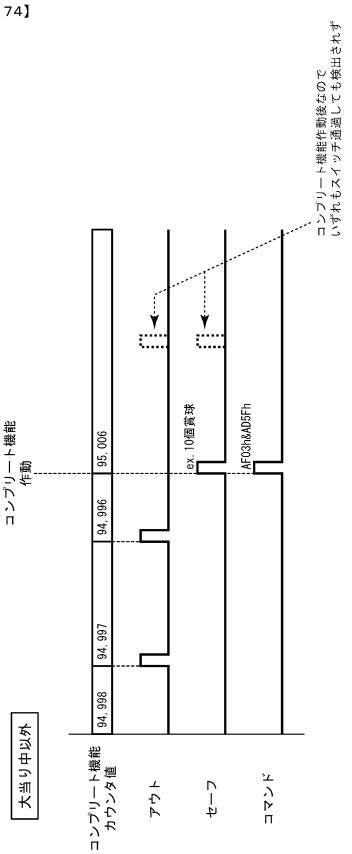
【図１５－１７３】

【図15－173】



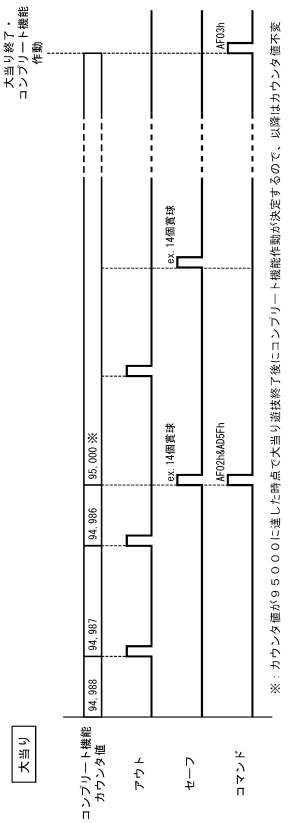
【図１５－１７４】

【図15－174】



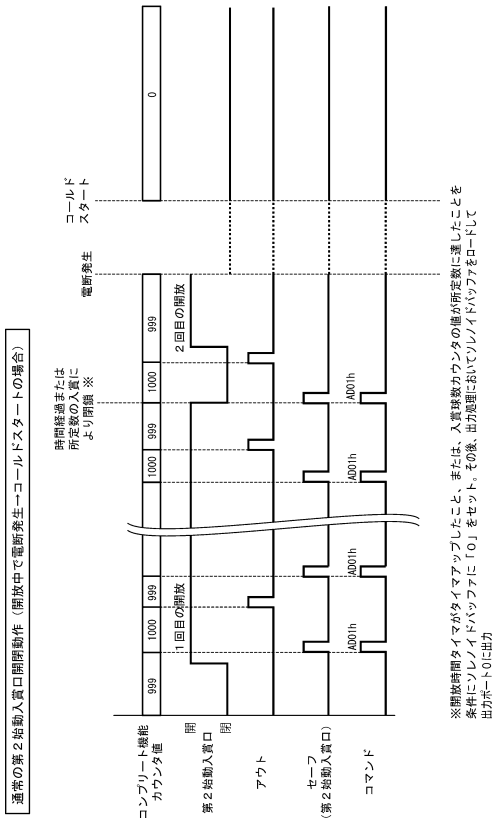
【図１５－１７５】

【図15－175】



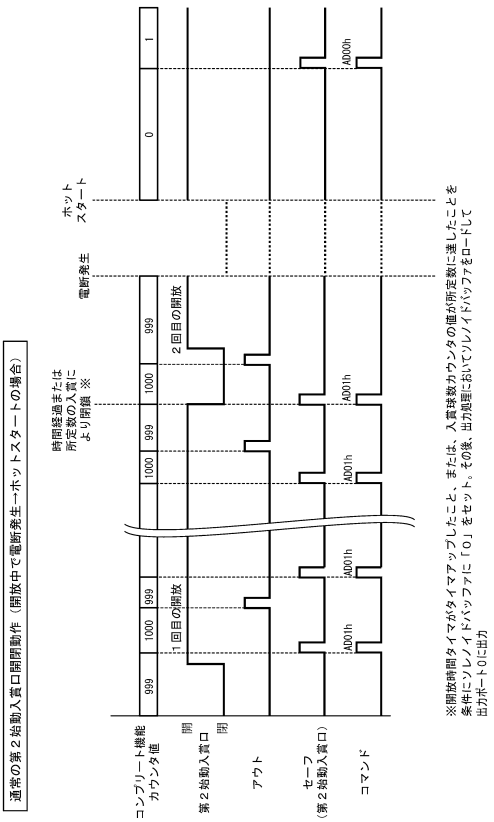
【図１５－１７６】

【図15－176】



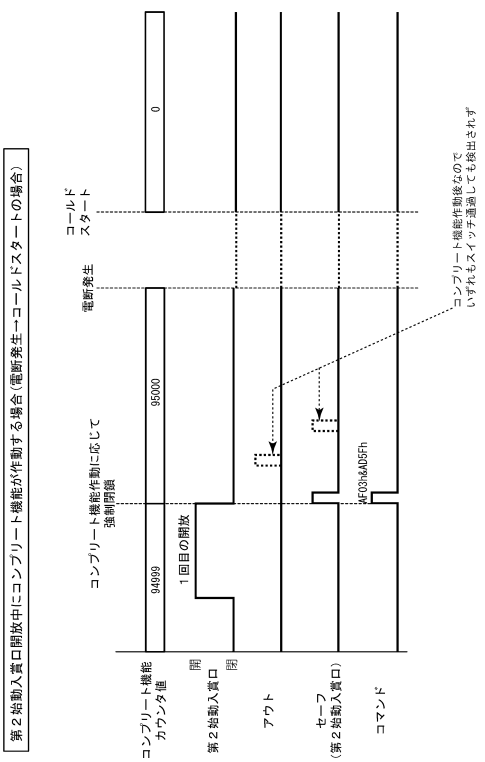
【図１５－１７７】

【図15－177】



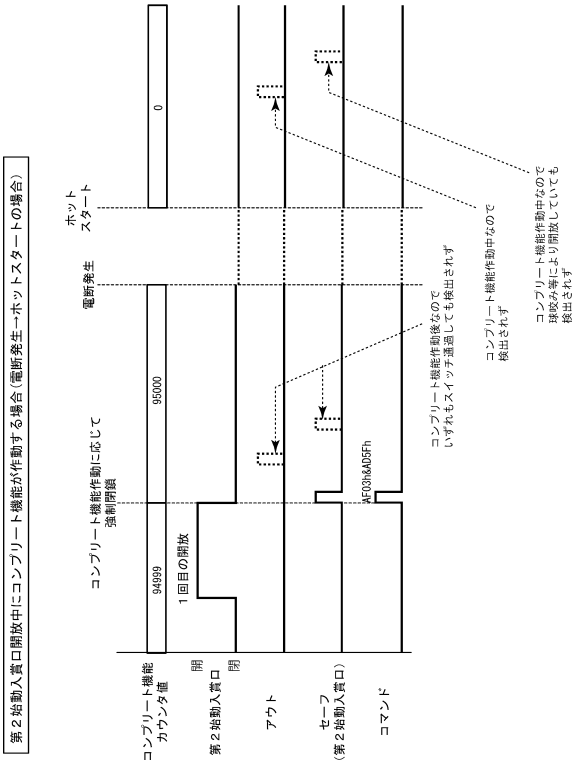
【図１５－１７８】

【図15－178】



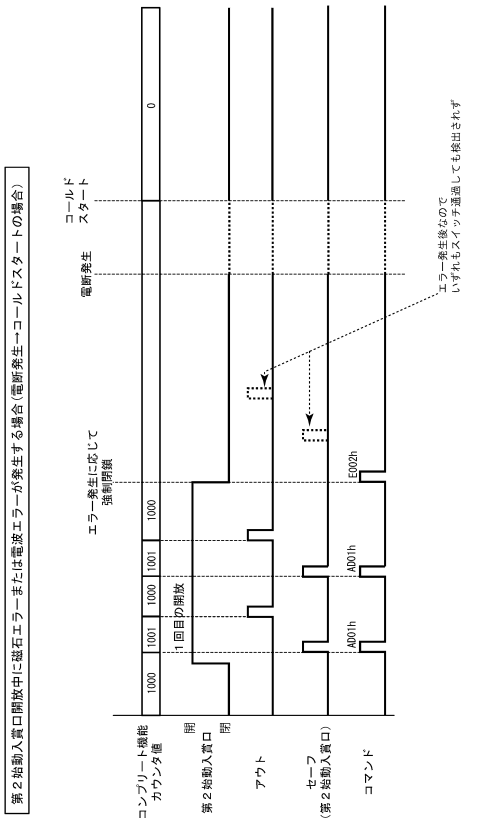
【図１５－１７９】

【図15－179】



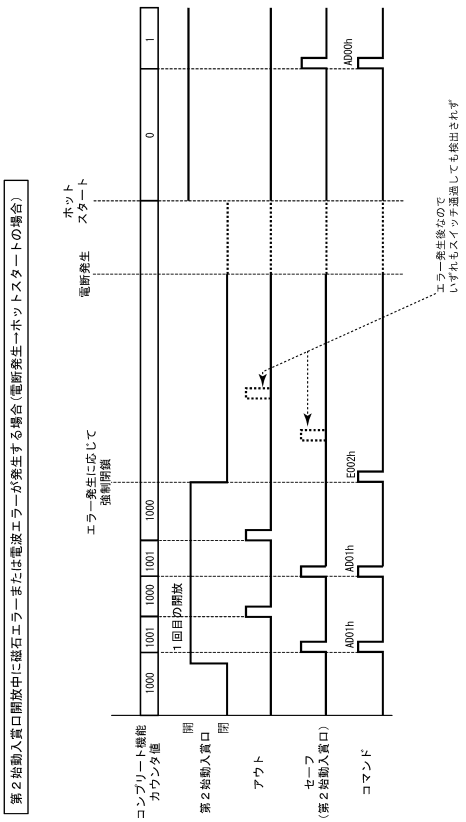
【図１５－１８０】

【図15－180】



【図１５－１８１】

【図15－181】



【図１５－１８２】

【図15－182】

(A)通常の第2始動入賞口閉鎖の際の各値

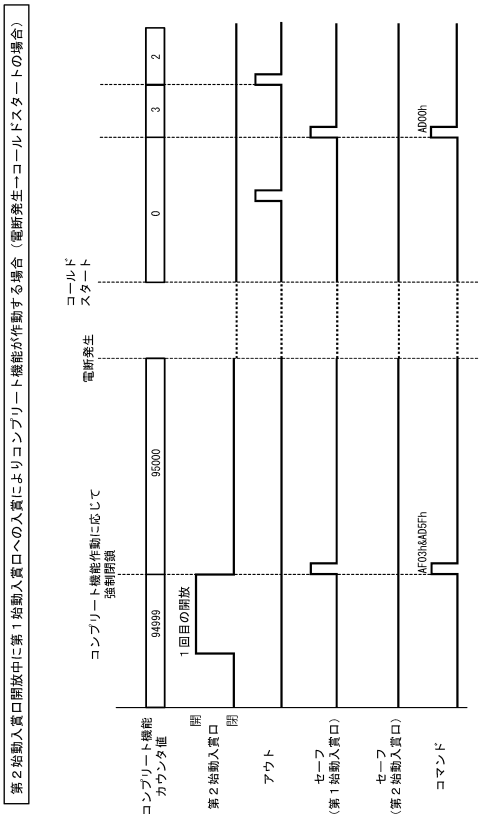
	第2始動入賞口開放時	第2始動入賞口閉鎖時
ソレノイドバッファ値	1 (開放に応じた値)	0 (閉鎖に応じた値)
出力ポート1の普通電動役物ソレノイド論理値	1 (開放に応じた値)	0 (閉鎖に応じた値)
出力ポート3(DG1～DG5)の各論理値	1or0 (状態に応じた値)	1or0 (状態に応じた値)

(B)コンプリート機能作動やエラー発生に伴う第2始動入賞口閉鎖の際の各値

	第2始動入賞口開放時 (出力ポートクリア処理実行前)	第2始動入賞口閉鎖時 (出力ポートクリア処理実行後)
ソレノイドバッファ値	1 (開放に応じた値)	1 (開放に応じた値)
出力ポート1の普通電動役物ソレノイド論理値	1 (開放に応じた値)	0 (閉鎖に応じた値)
出力ポート3(DG1～DG5)の各論理値	1or0 (状態に応じた値)	0 (コンプリート機能作動やエラー発生に応じた値)

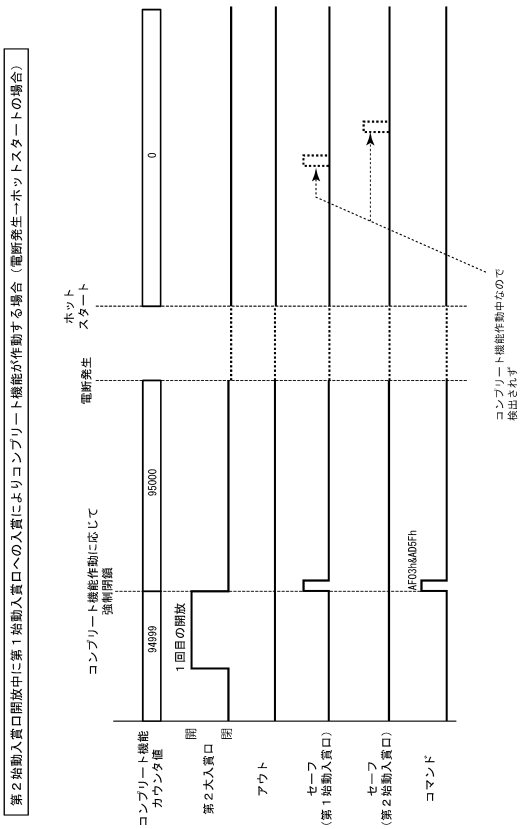
【図１５－１８３】

【図15－183】



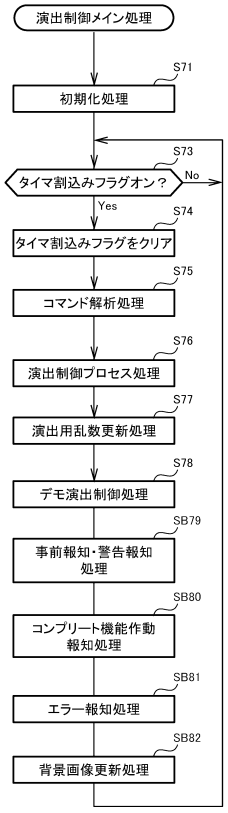
【図１５－１８４】

【図15－184】



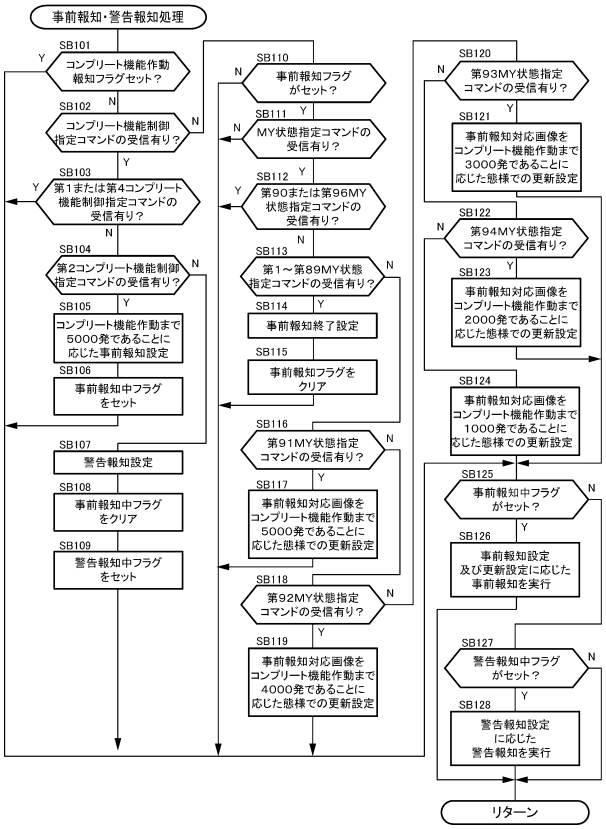
【図１５－１８５】

【図15－185】



【図１５－１８６】

【図15－186】



【図１５－１８７】

【図15－187】

遊技状態毎の背景画像

遊技状態	背景画像	表示開始タイミング	表示終了タイミング
通常状態（低確低ベース状態）	通常背景画像Ａ	・通常状態への制御時 ・可変表示開始時（抽選）	他の遊技状態への制御時
	通常背景画像Ｂ		
時短状態（低確高ベース状態）	時短背景画像Ａ	・時短状態への制御時 ・可変表示開始時（抽選）	
	時短背景画像Ｂ		
確変状態（高確高ベース状態）	確変背景画像Ａ	大当りＡ、Ｂの大当り遊技終了後の確変状態への制御時	
	確変背景画像Ｂ	大当りＣの大当り遊技終了後の確変状態への制御時	
大当り遊技状態	大当り背景画像Ａ	大当りＡ、Ｂの大当り遊技状態への制御時	
	大当り背景画像Ｂ	大当りＣの大当り遊技状態への制御時	

【図１５－１８８】

【図15－188】

（Ａ）通常状態における事前報知開始時の比較（通常背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
通常背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９０００１	
	８９９８９		９０００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９０００７	
	８９９９８		９０００８	
	８９９８９		９０００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９８９		９００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）通常状態における事前報知開始時の比較（通常背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
通常背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９０００１	
	８９９８９		９０００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９０００７	
	８９９９８		９０００８	
	８９９８９		９０００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９８９		９００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１５－１８９】

【図15－189】

（Ａ）通常状態における事前報知開始時の比較（通常背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
通常背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）通常状態における事前報知開始時の比較（通常背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
通常背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１５－１９０】

【図15－190】

（Ａ）時短状態における事前報知開始時の比較（時短背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
時短背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９９９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９９９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００００１１	
	８９９９８		９００００１２	
	８９９９９		９００００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）時短状態における事前報知開始時の比較（時短背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
時短背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９９９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９９９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００００１１	
	８９９９８		９００００１２	
	８９９９９		９００００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１５－１９１】

【図15－191】

（Ａ）時短状態における事前報知開始時の比較（時短背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
時短背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）時短状態における事前報知開始時の比較（時短背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
時短背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１５－１９２】

【図15－192】

（Ａ）確変状態における事前報知開始時の比較（確変背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
確変背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９８９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００００１１	
	８９９９８		９００００１２	
	８９９８９		９００００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）確変状態における事前報知開始時の比較（確変背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
確変背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９８９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００００１１	
	８９９９８		９００００１２	
	８９９８９		９００００１３	

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１５－１９３】

【図15－193】

（Ａ）確変状態における事前報知開始時の比較（確変背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
確変背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

（Ｂ）確変状態における事前報知開始時の比較（確変背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
確変背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

※：特別入賞口への入賞はソレノイドに不具合が発生した場合を想定

【図１５－１９４】

【図15－194】

（Ａ）大当り状態における事前報知開始時の比較（大当り背景画像Ａ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
大当り背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９９９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９８９		９００１３	

（Ｂ）大当り状態における事前報知開始時の比較（大当り背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
大当り背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９８		９００００１	
	８９９９９		９００００２	
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）	９００００	
	８９９９７	一般入賞口（賞球：１０球）	９００００７	
	８９９９８		９００００８	
	８９９８９		９００００９	
	８９９９７	特別入賞口（賞球：１４球）	９００１１	
	８９９９８		９００１２	
	８９９８９		９００１３	

【図１５－１９５】

【図15－195】

（Ａ）大当り状態における事前報知開始時の比較（大当り背景画像Ａ表示中の場合）

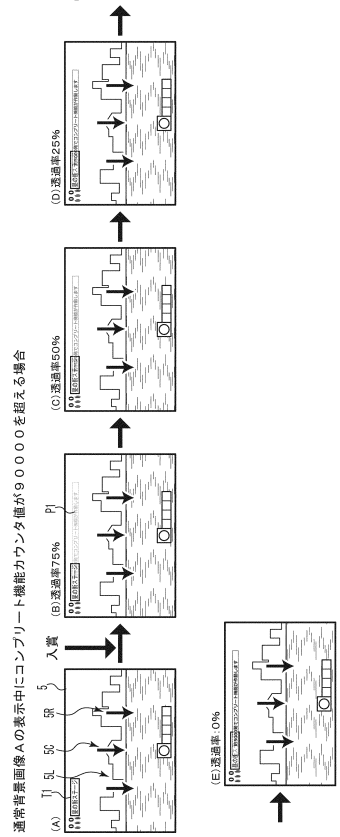
表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
大当り背景画像Ａ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

（Ｂ）大当り状態における事前報知開始時の比較（大当り背景画像Ｂ表示中の場合）

表示中背景画像	事前報知開始前のコンプリート機能カウンタ値	入賞対象	事前報知開始時のコンプリート機能カウンタ値	事前報知対応画像の表示態様
大当り背景画像Ｂ	８９９９７	第１始動口（賞球：３球）	９００００	第１事前報知対応画像
	８９９９９	第２始動口（賞球：１球）		
	８９９９０	一般入賞口（賞球：１０球）		
	８９９８６	特別入賞口（賞球：１４球）		

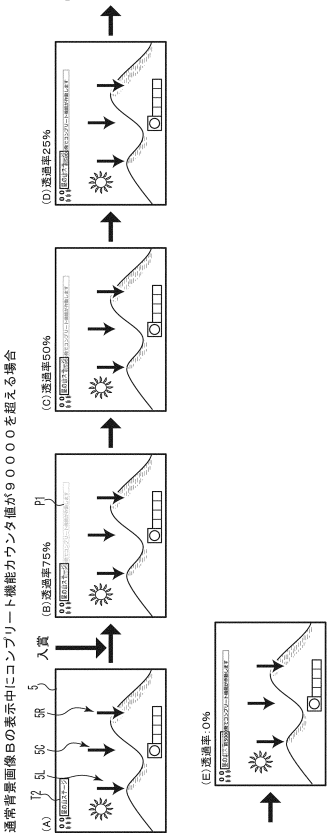
【図１５－１９６】

【図15－196】



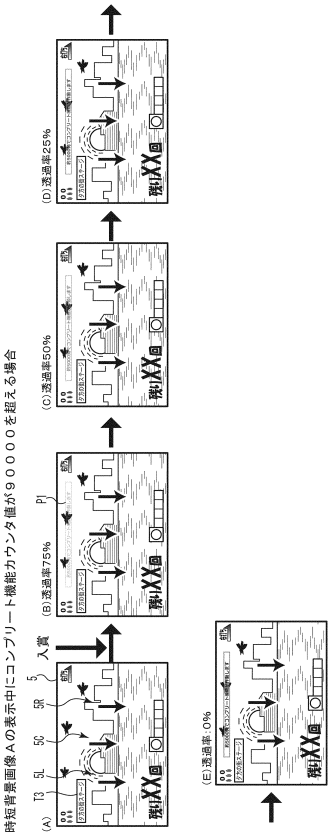
【図１５－１９７】

【図15－197】



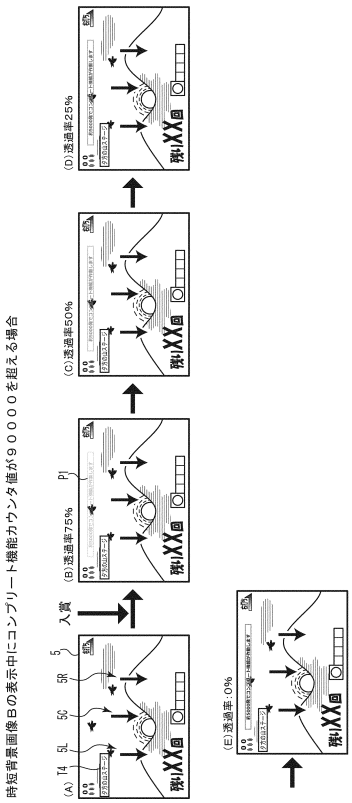
【図１５－１９８】

【図15－198】



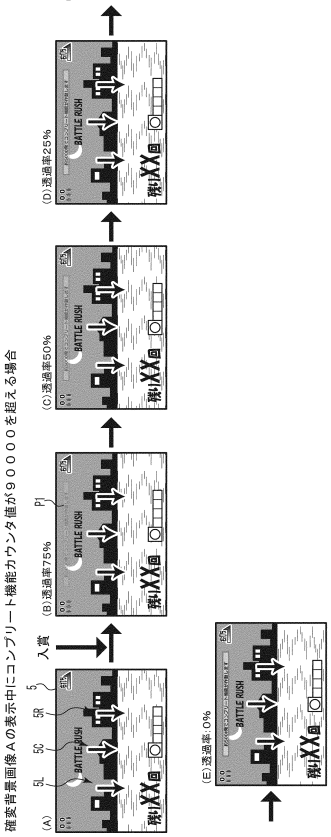
【図１５－１９９】

【図15－199】



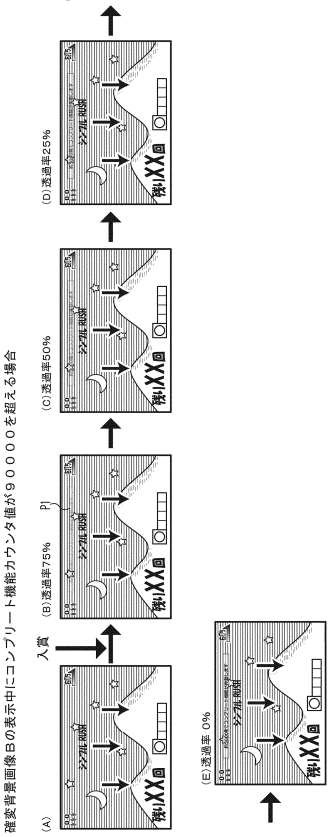
【図１５－２００】

【図15－200】



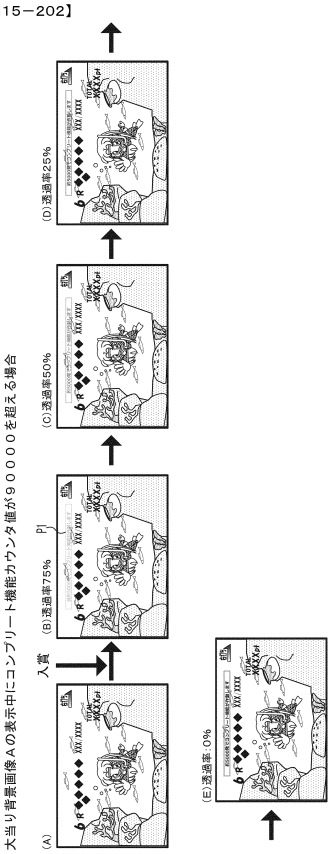
【図１５－２０１】

【図15－201】



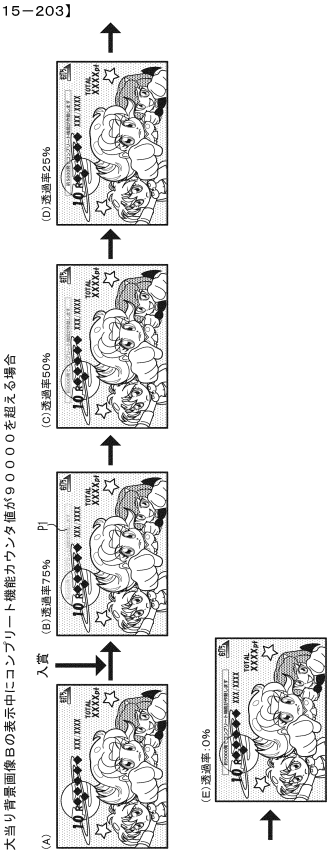
【図１５－２０２】

【図15－202】



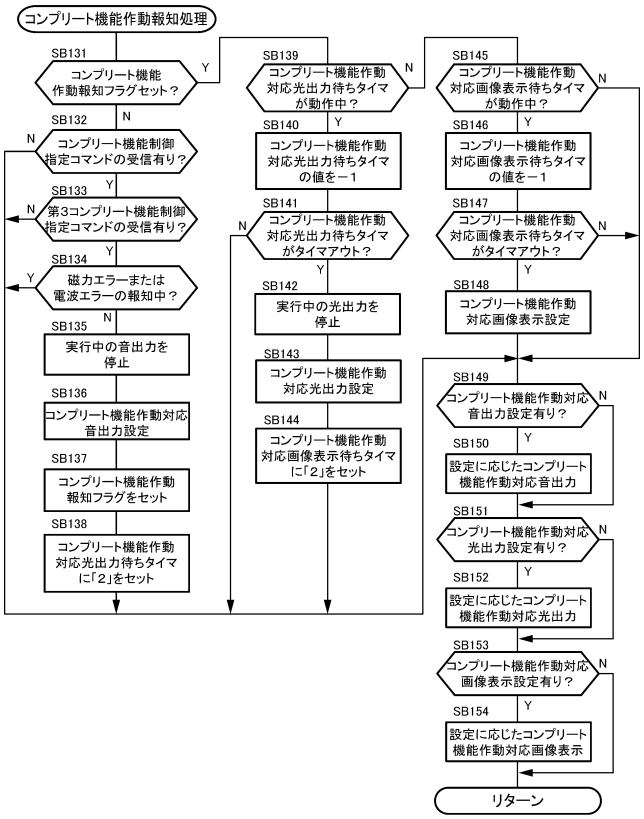
【図１５－２０３】

【図15－203】



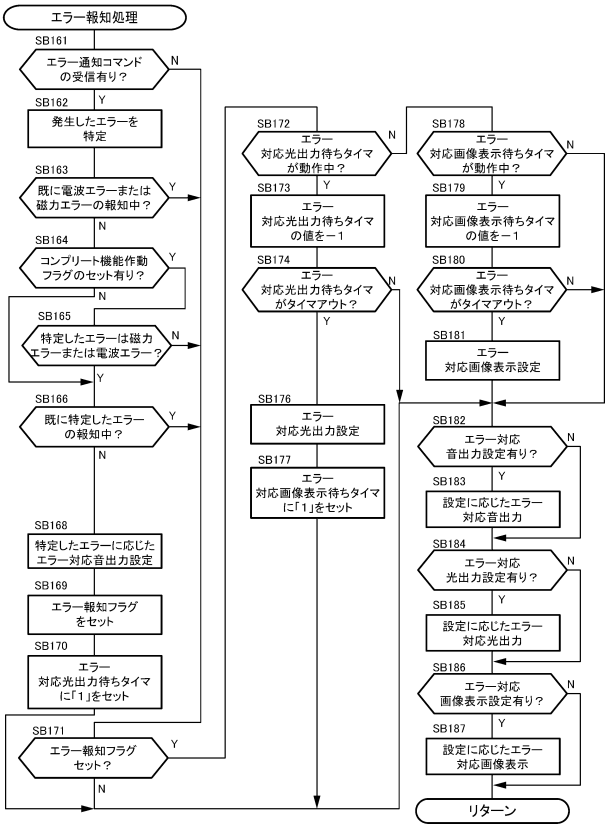
【図１５－２０４】

【図15－204】



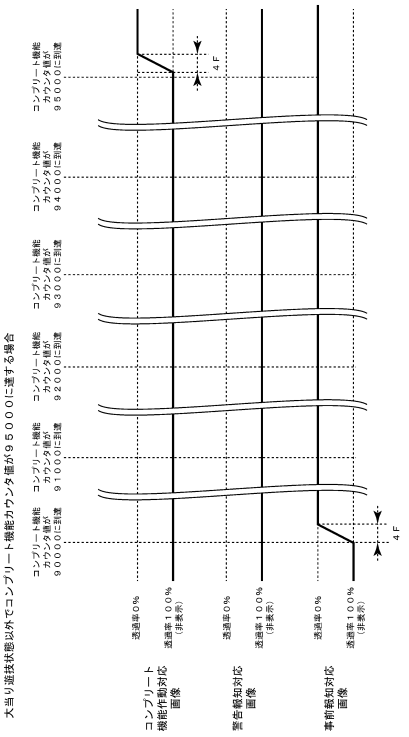
【図１５－２０５】

【図15－205】



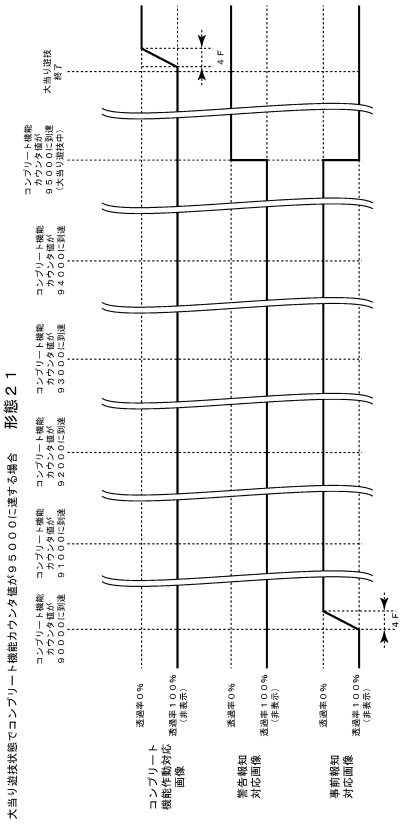
【図１５－２０６】

【図15－206】



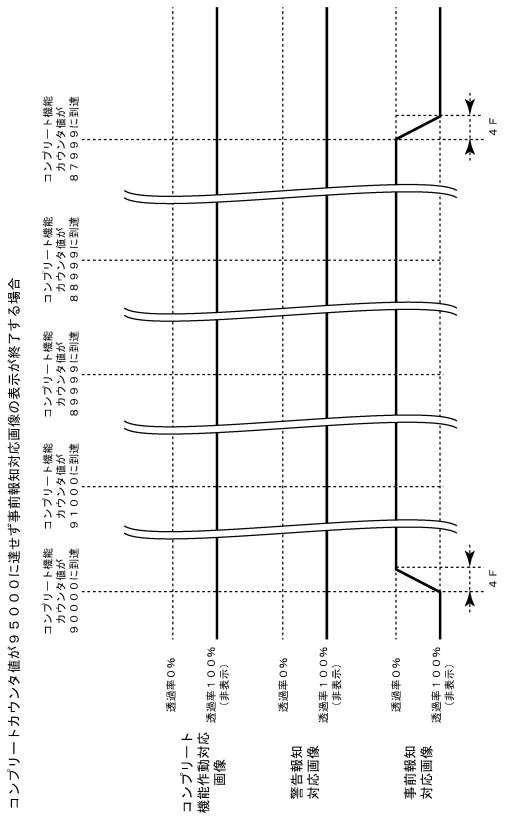
【図１５－２０７】

【図15－207】



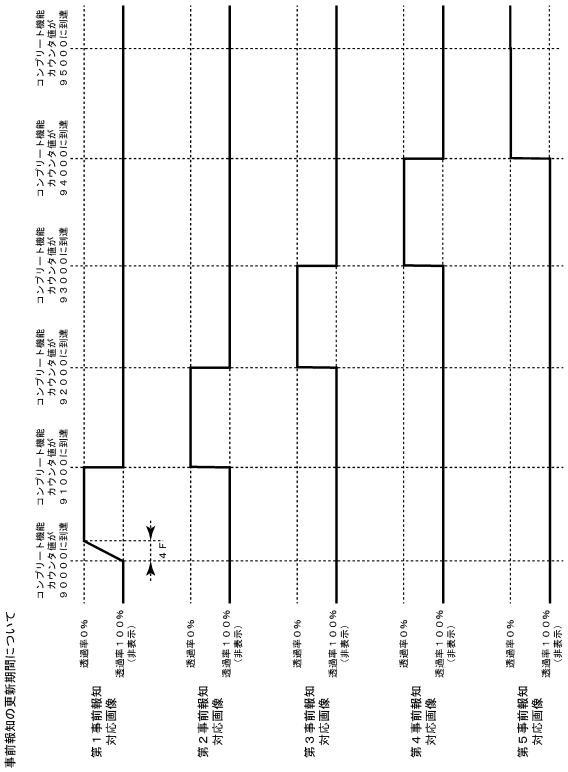
【図１５－２０８】

【図15－208】



【図１５－２０９】

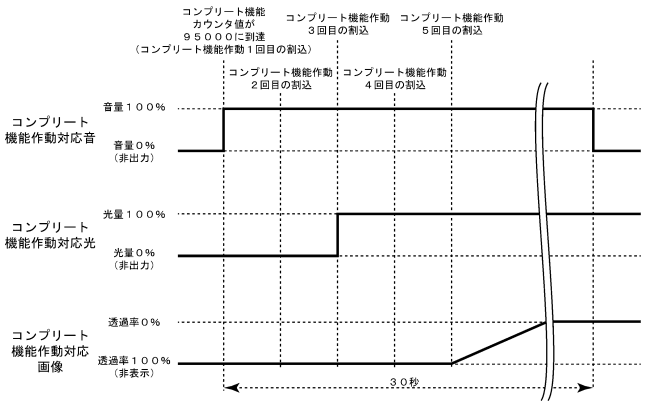
【図15－209】



【図１５－２１０】

【図15－210】

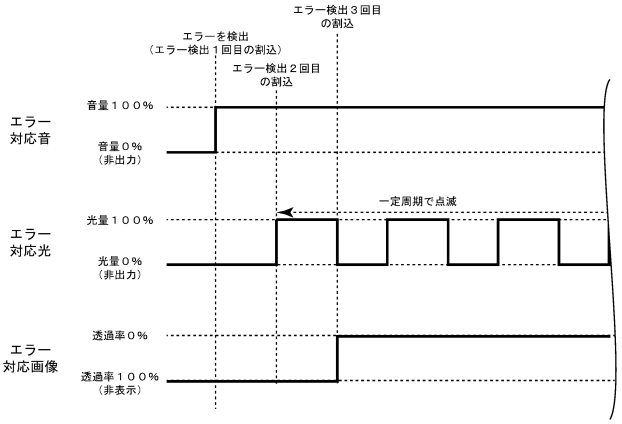
コンプリート機能作動時の出力タイミング



【図１５－２１１】

【図15－211】

エラー発生時の出力タイミング



【図１５－２１２】

【図15－212】

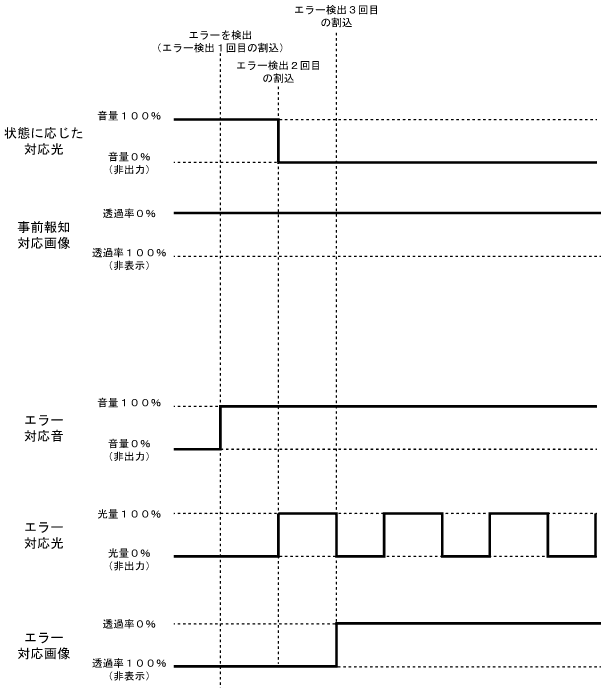
		出力開始 タイミング	フェードイン の有無	出力終了 タイミング	フェードアウト の有無
事前報知	事前報知対応画像	コンプリート 機能カウンタ値が ９００００以上	有 （４Ｆ）	コンプリート 機能カウンタ値が ８７９９９以下	有 （４Ｆ）
警告報知	警告報知対応画像	コンプリート 機能カウンタ値が ９５０００以上 （大当り遊技中）	無	無	無
コンプリート 機能 作動報知	コンプリート機能 作動対応音	コンプリート 機能カウンタ値が ９５０００以上 且つ非大当り遊技中	無	出力開始から ３０秒後	無
	コンプリート機能 作動対応光	コンプリート機能 作動対応音の 出力開始から２割込	無	無	無
	コンプリート機能 作動対応画像	コンプリート機能 作動対応光の 出力開始から２割込	有 （４Ｆ）	無	無
エラー報知	エラー対応音	エラー発生	無	無	無
	エラー対応光	エラー対応音の 出力開始から１割込	無	無	無
	エラー対応画像	エラー対応光の 出力開始から１割込	無	無	無

※：エラーが発生しておらず且つコンプリート機能が作動していない場合

【図１５－２１３】

【図15－213】

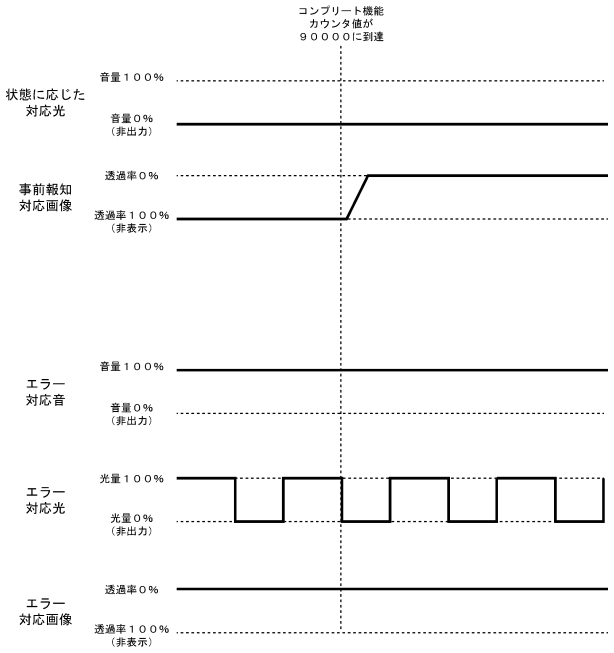
事前報知実行中にエラーが発生した場合



【図１５－２１４】

【図15－214】

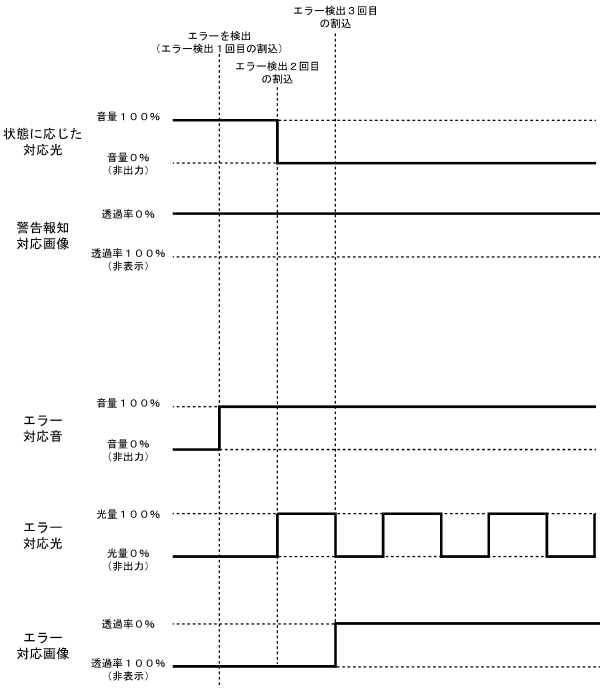
エラー報知中に事前報知が発生した場合



【図１５－２１５】

【図15－215】

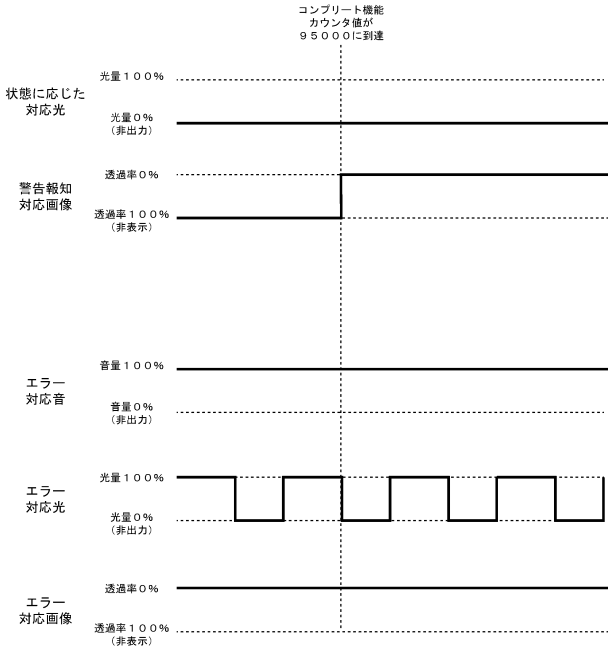
警告報知実行中にエラーが発生した場合



【図１５－２１６】

【図15－216】

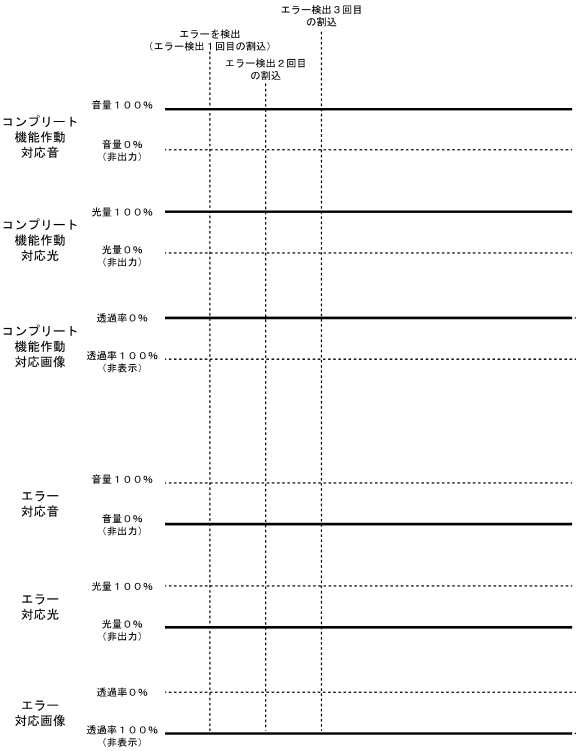
エラー報知中に警告報知が発生した場合



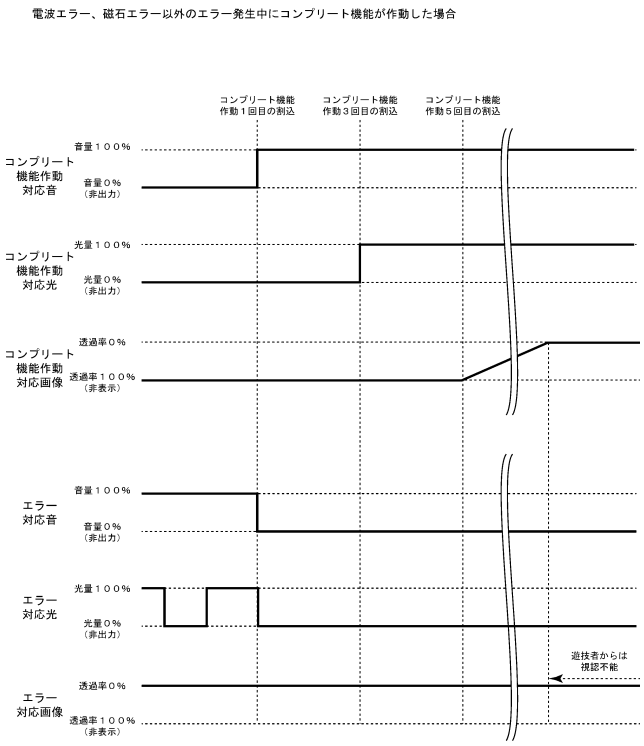
【図１５－２１７】

【図15－217】

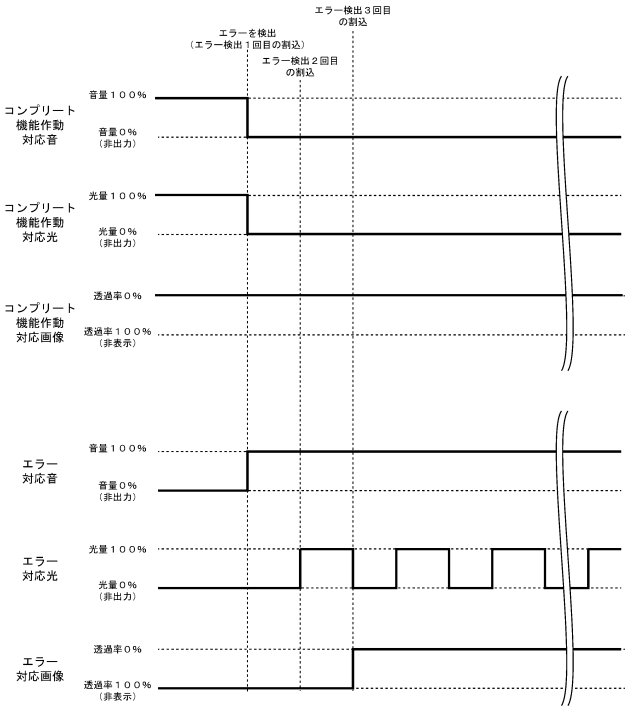
コンプリート機能作動中に電波エラー、磁石エラー以外のエラーが発生した場合



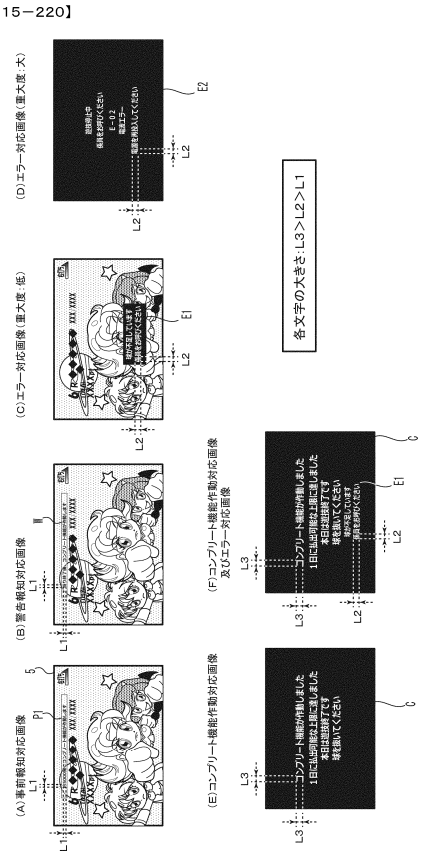
【図１５－２１８】
【図15－218】



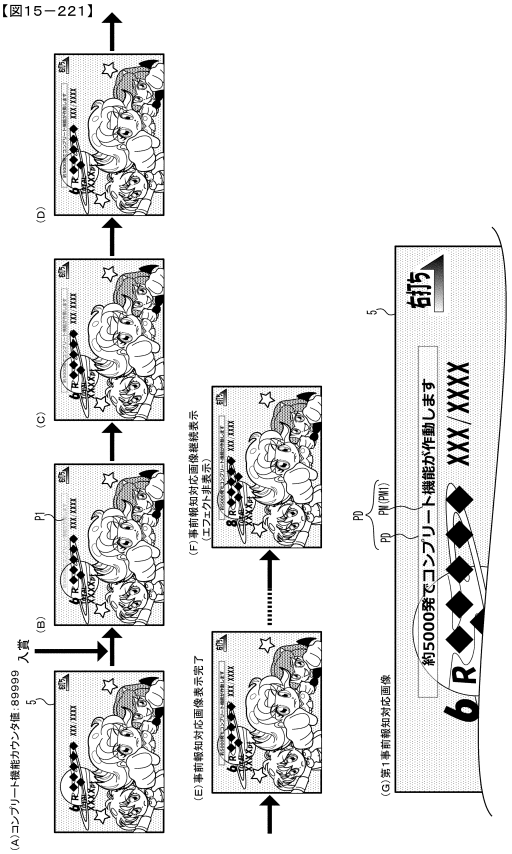
【図１５－２１９】
【図15－219】



【図１５－２２０】
【図15－220】

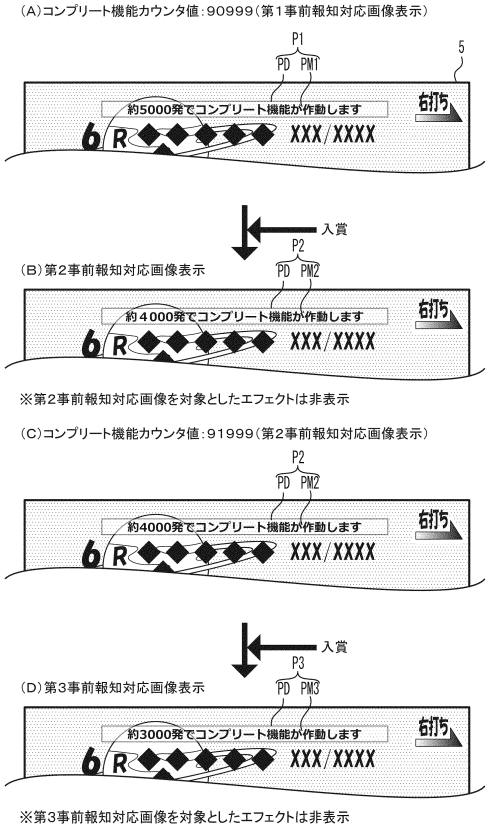


【図１５－２２１】
【図15－221】



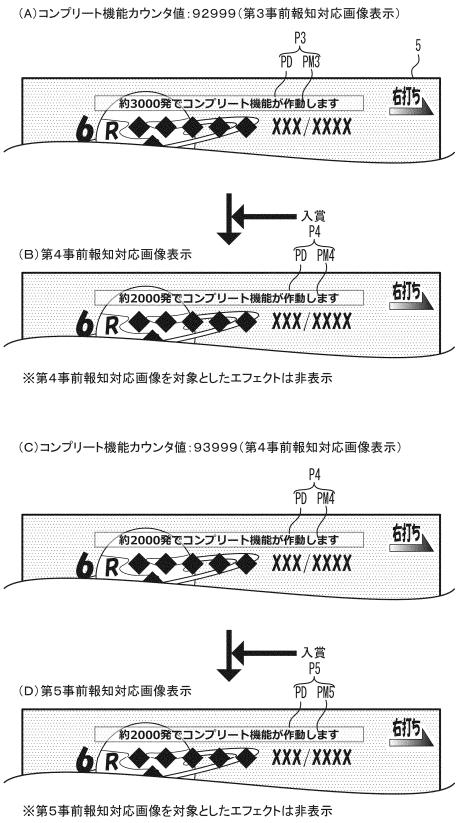
【図１５－２２２】

【図15－222】



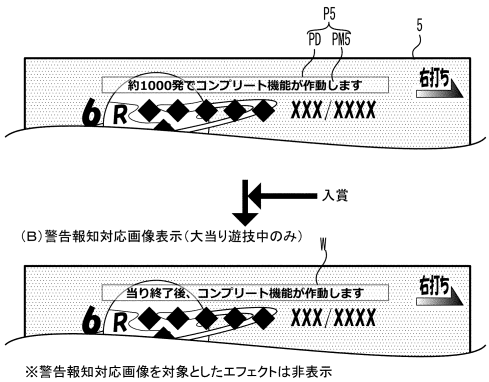
【図１５－２２３】

【図15－223】



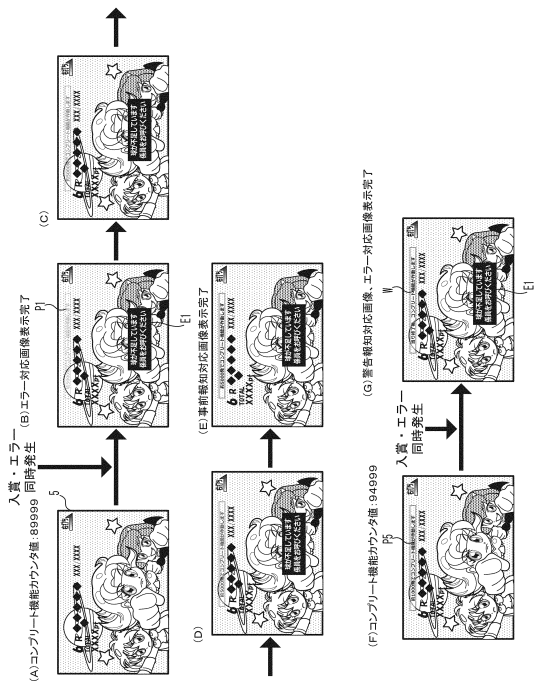
【図１５－２２４】

【図15－224】



【図１５－２２５】

【図15－225】

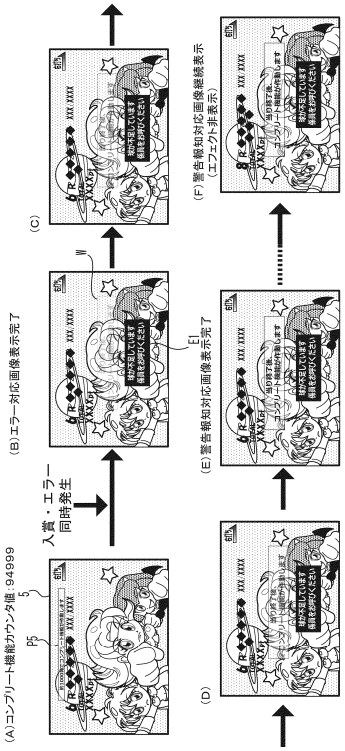


【図１５－２２６】
【図15－226】

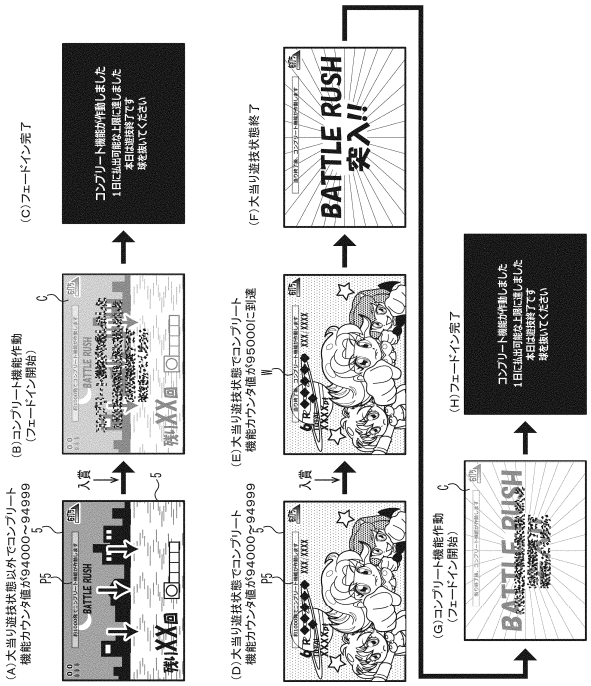
	対象遊技状態			表示位置	フォント種類	フォントサイズ	フォントカラー	エフェクトの種類	
	低Ｂ	高Ｂ	大当り					拡大	装飾
事前報知対応画像	○	○	○	画面上部 ※１	フォントＡ	小	黒	—	—
警告報知対応画像			○	画面上部 ※１	フォントＡ	小	黒	—	—
コンプリート機能作動対応画像	○	○		画面中央	フォントＢ	大	白	—	—
エラー対応画像	○	○	○	画面下部 ※２、※３	フォントＢ	中	白	—	—

※１：事前報知対応画像と警告報知対応画像は表示位置が重複
※２：エラー対応画像は事前報知対応画像及び警告報知対応画像と表示位置が重複せず
※３：コンプリート機能作動後の重大エラーは画面中央で表示

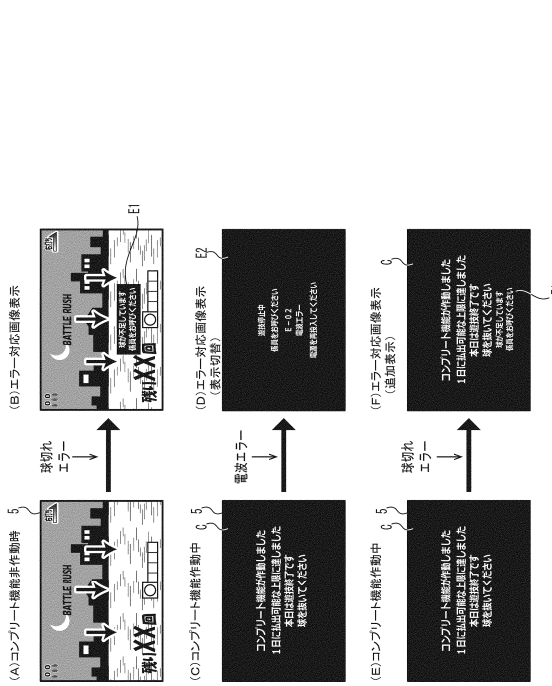
【図１５－２２７】
【図15－227】変形例



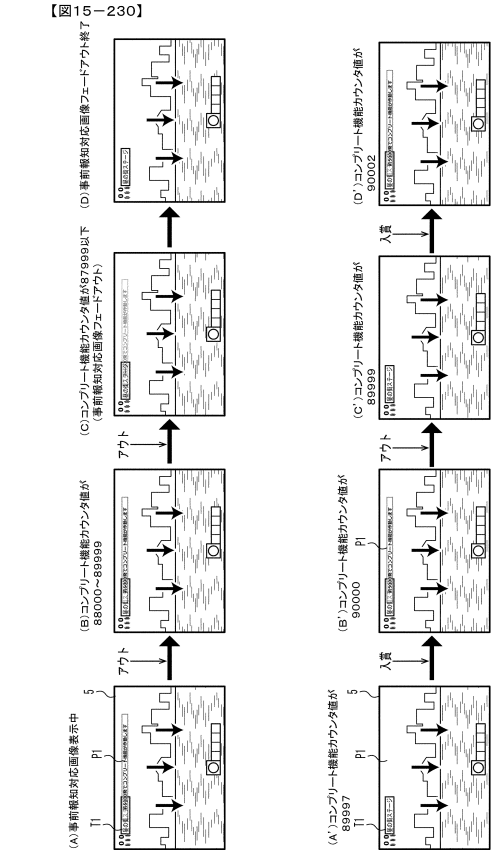
【図１５－２２８】
【図15－228】



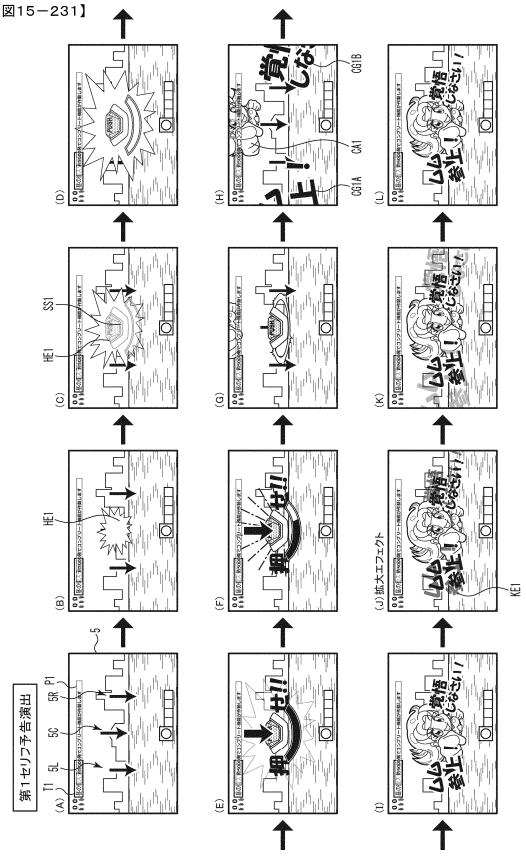
【図１５－２２９】
【図15－229】



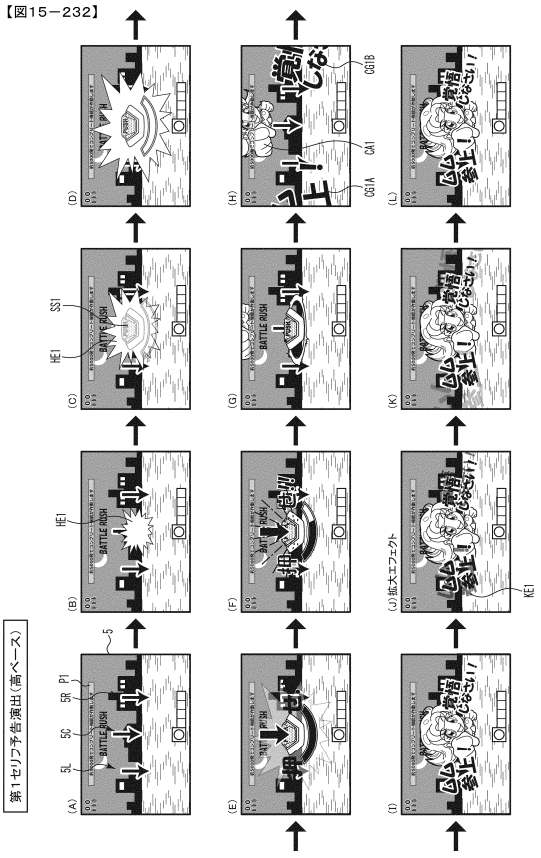
【図１５－２３０】



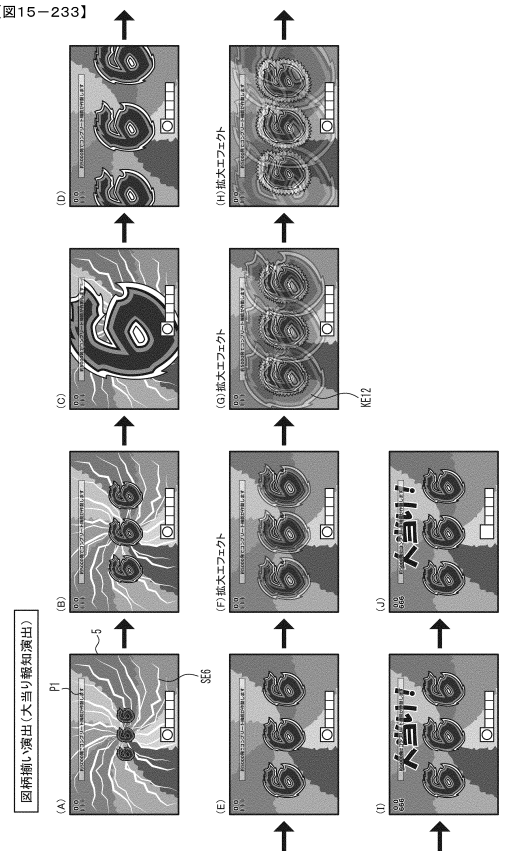
【図１５－２３１】



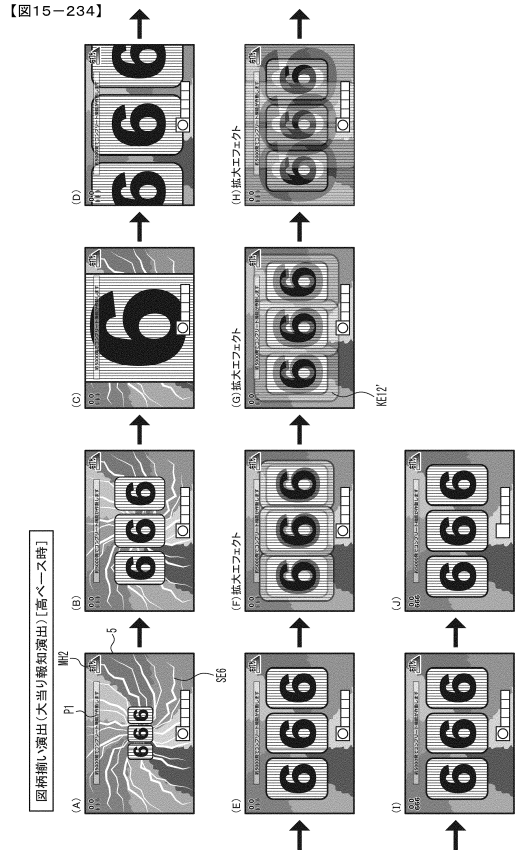
【図１５－２３２】



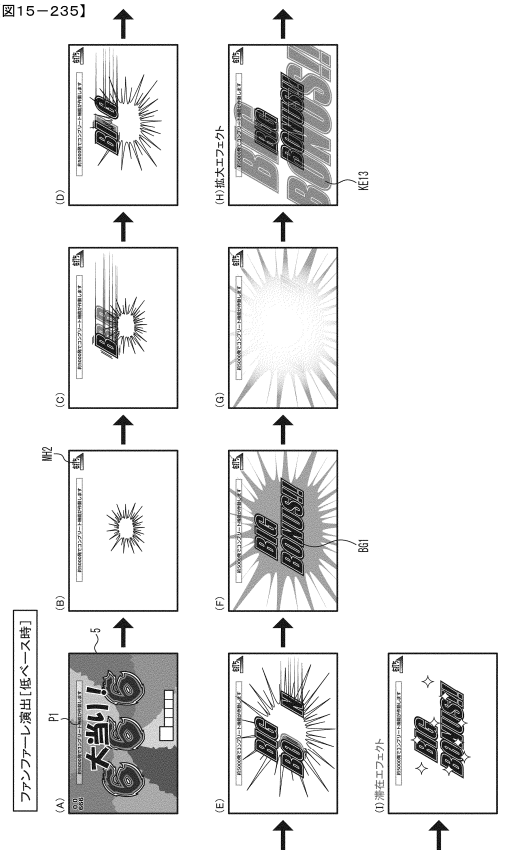
【図１５－２３３】



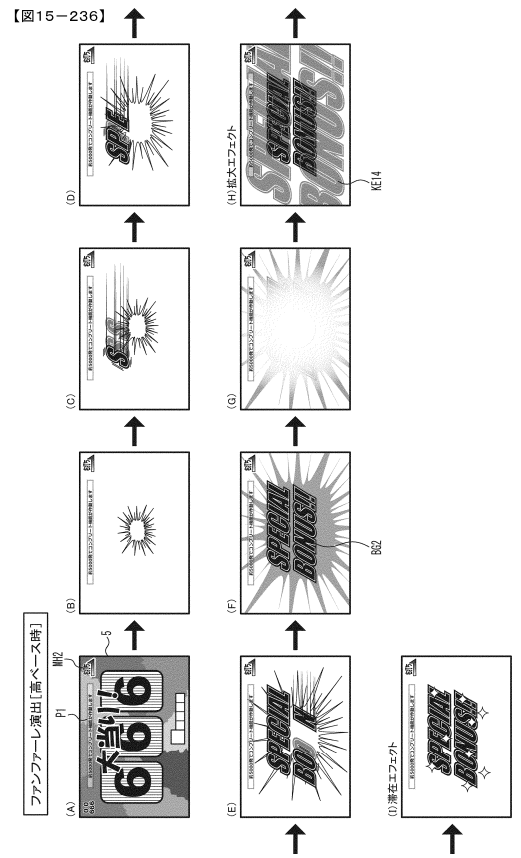
【図１５－２３４】



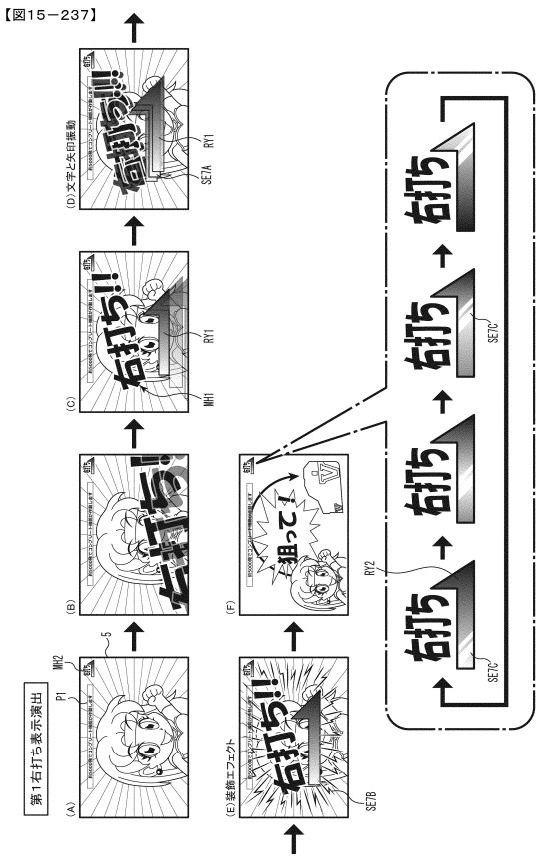
【図１５－２３５】



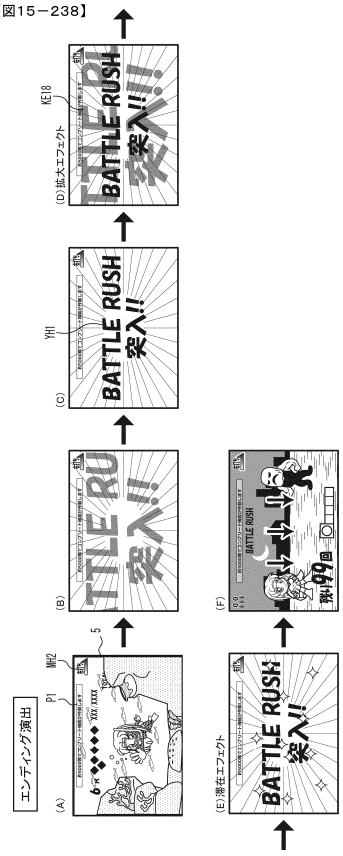
【図１５－２３６】



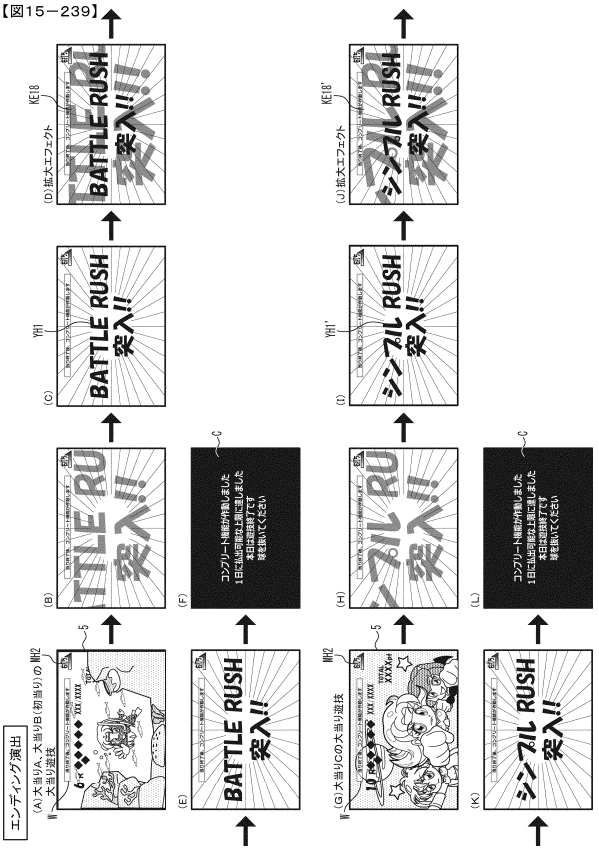
【図１５－２３７】



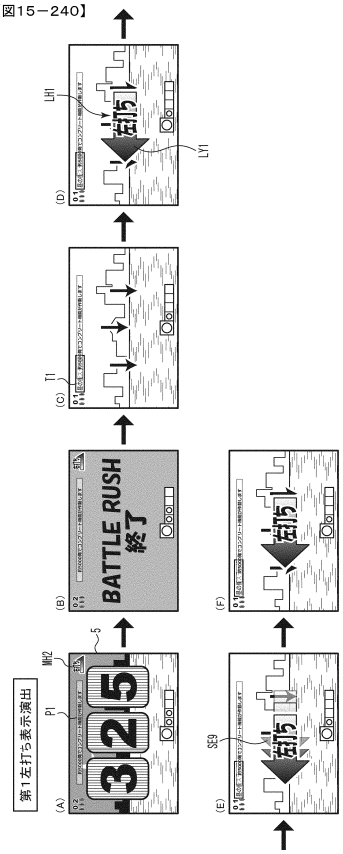
【図１５－２３８】



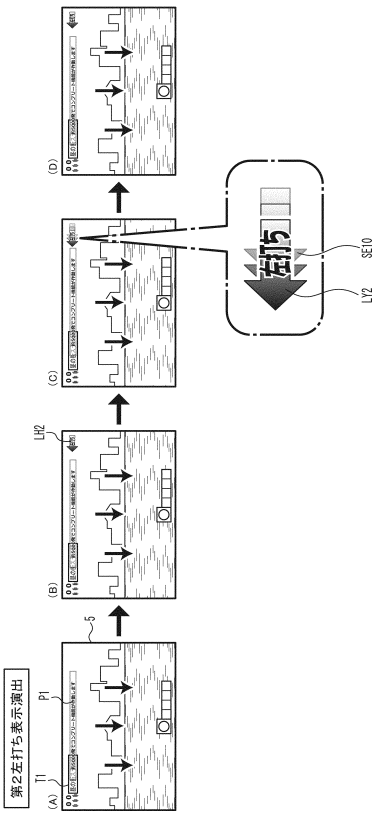
【図１５－２３９】



【図１５－２４０】

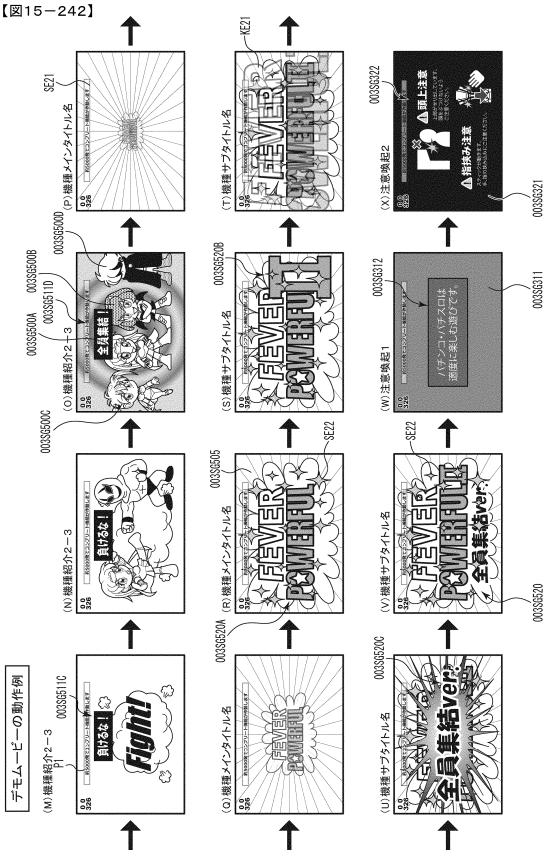


【図１５－２４１】



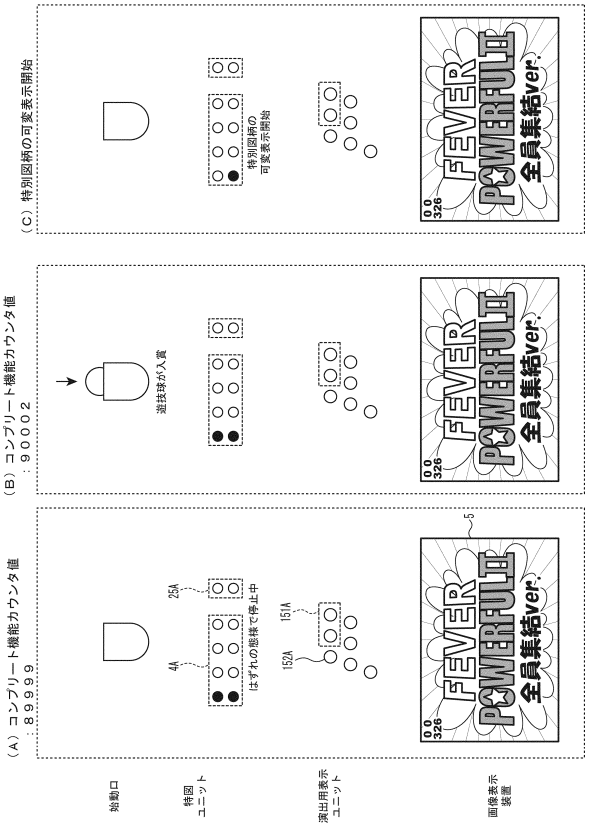
【図１５－２４２】

【図15－242】



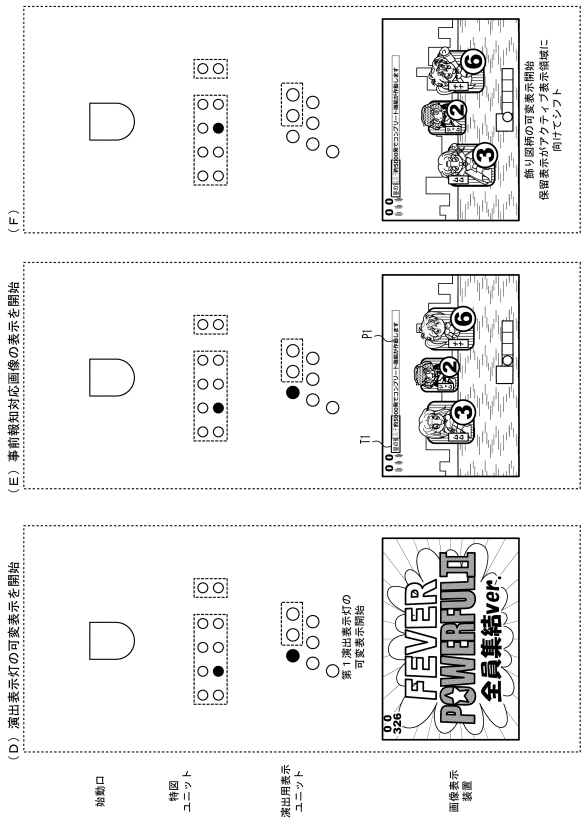
【図１５－２４３】

【図15－243】



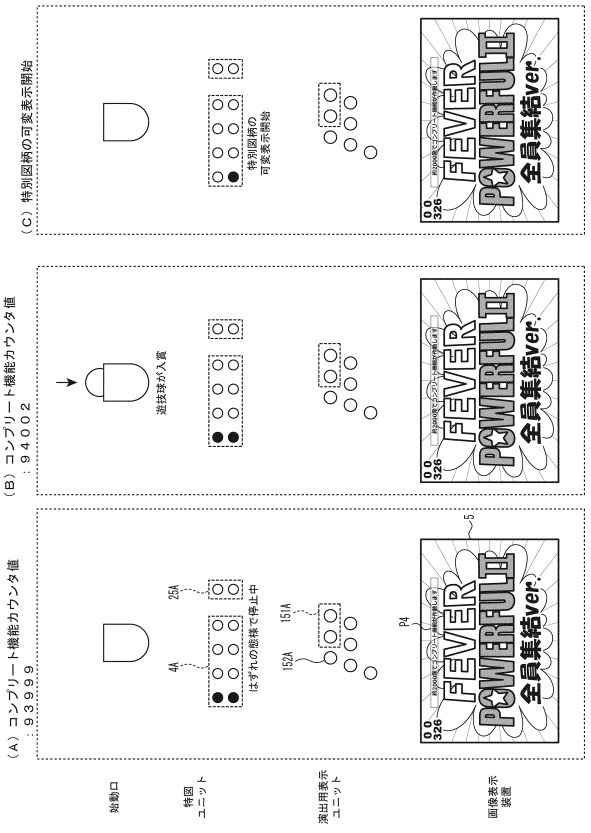
【図１５－２４４】

【図15－244】



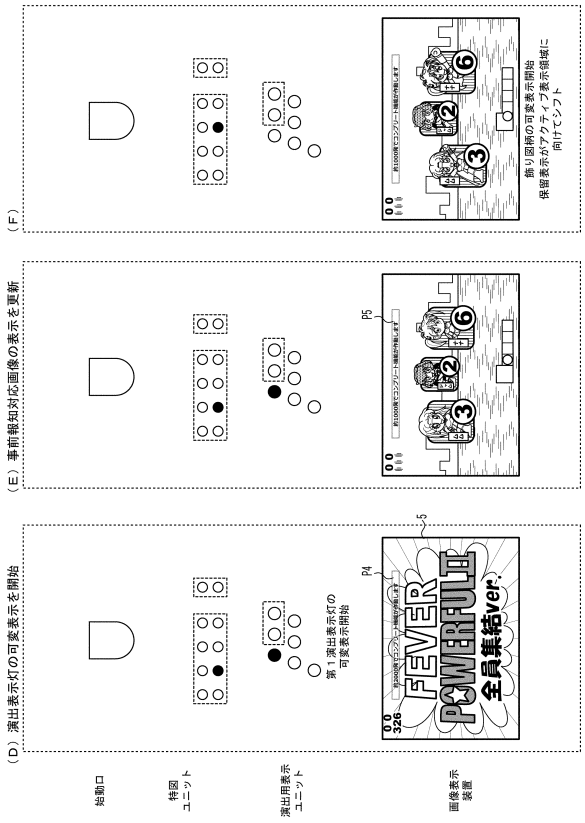
【図１５－２４５】

【図15－245】



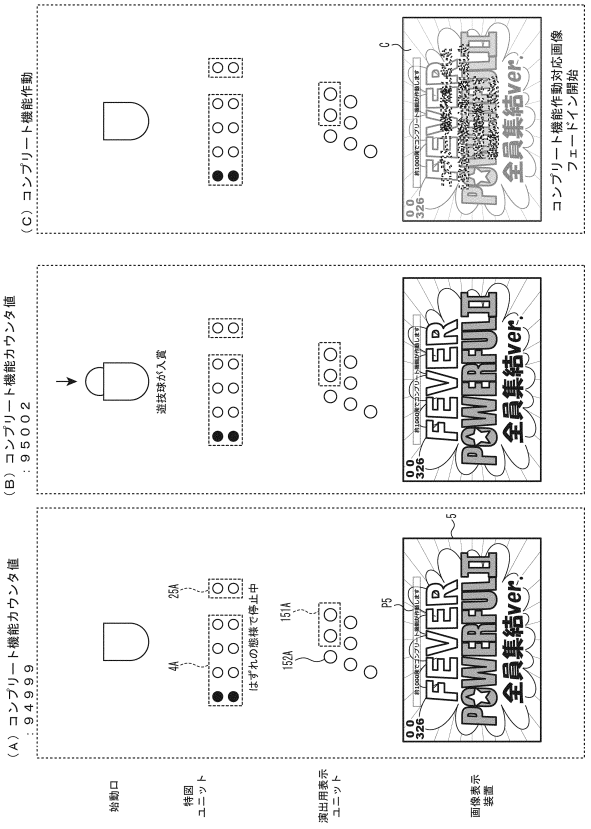
【図１５－２４６】

【図15－246】



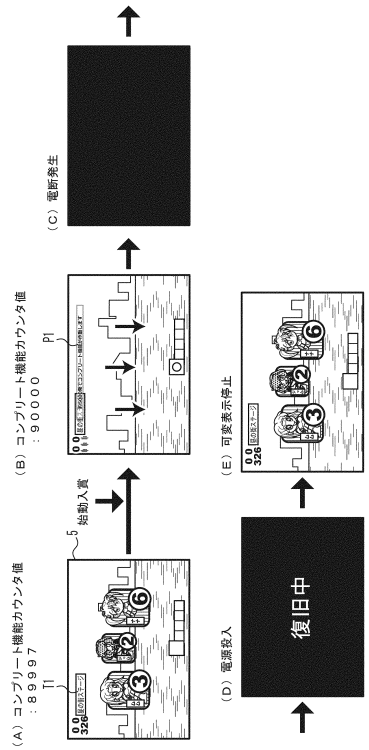
【図１５－２４７】

【図15－247】



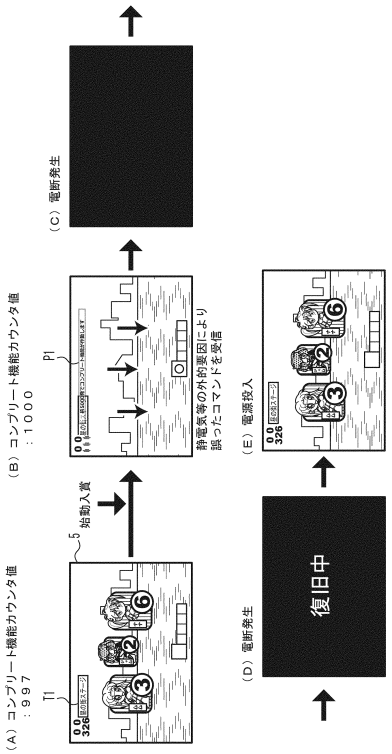
【図１５－２４８】

【図15－248】

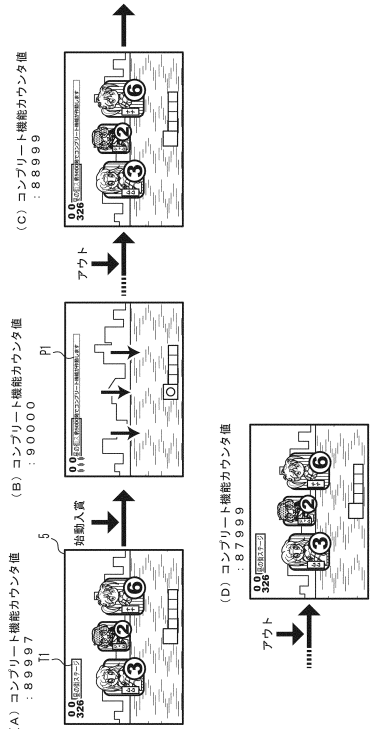


【図１５－２４９】

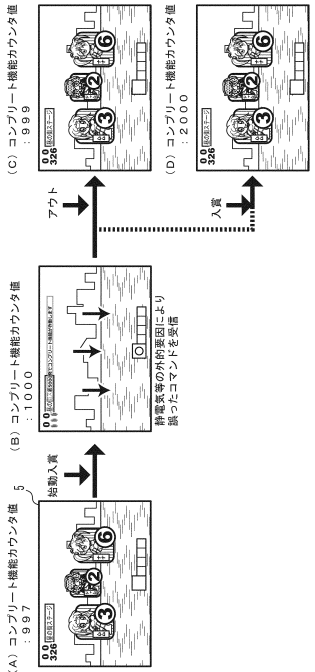
【図15－249】



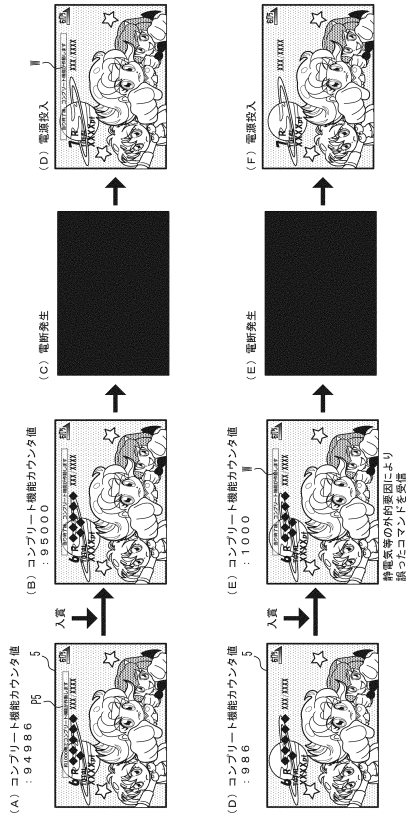
【図１５－２５０】
【図15－250】



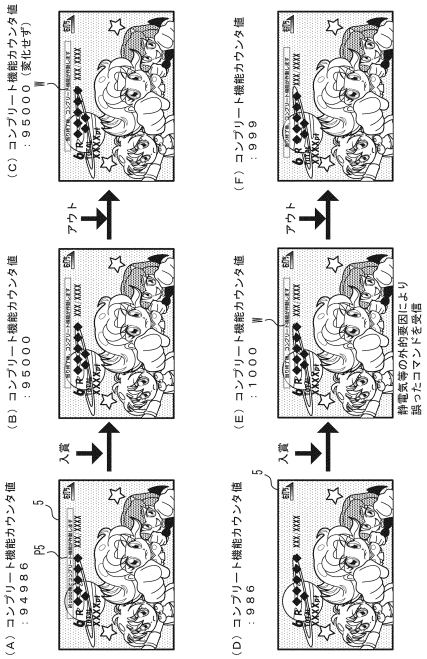
【図１５－２５１】
【図15－251】



【図１５－２５２】
【図15－252】

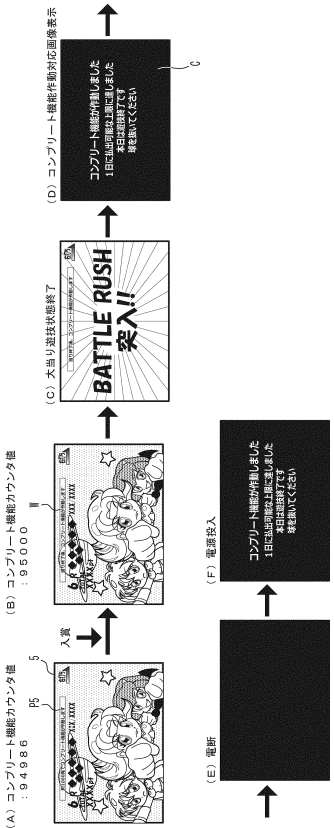


【図１５－２５３】
【図15－253】



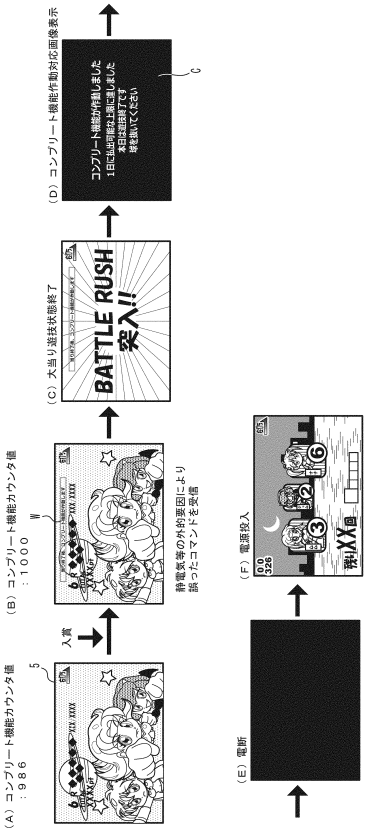
【図１５－２５４】

【図15－254】



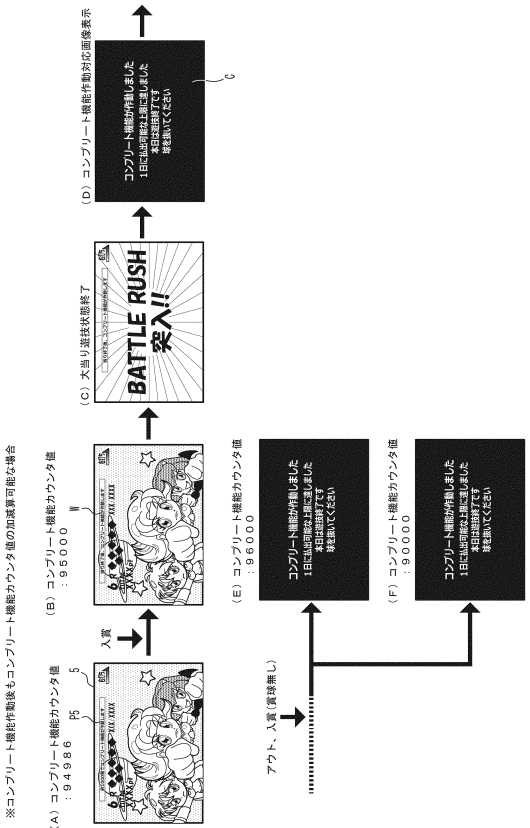
【図１５－２５５】

【図15－255】



【図１５－２５６】

【図15－256】変形例



【図１５－２５７】

【図15－257】変形例



【図１５－２５８】

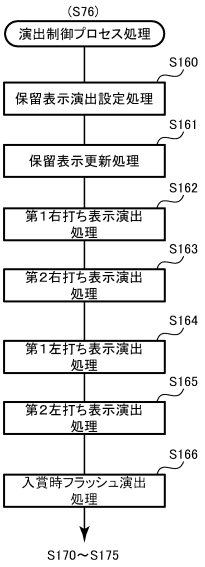
【図15－258】変形例

		出力開始タイミング	フェードインの有無	出力終了タイミング	フェードアウトの有無
事前報知	事前報知対応音	コンプリート機能カウンタ値が９００００以上	無	コンプリート機能カウンタ値が８８０００以下	無
	事前報知対応光	事前報知対応音の出力開始から２割込	無	コンプリート機能カウンタ値が８８０００以下	無
	事前報知対応画像	事前報知対応光の出力開始から２割込	有（４Ｆ）	コンプリート機能カウンタ値が８８０００以下	有（４Ｆ）
警告報知	警告報知対応画像	コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上（大当り遊技中）	有（４Ｆ）	無	無
コンプリート機能作動報知	コンプリート機能作動対応音	コンプリート機能カウンタ値が９５０００以上且つ非大当り遊技中	無	出力開始から３０秒後	無
	コンプリート機能作動対応光	コンプリート機能作動対応音の出力開始から２割込	無	無	無
	コンプリート機能作動対応画像	コンプリート機能作動対応光の出力開始から２割込	有（４Ｆ）	無	無
エラー報知	エラー対応音	エラー発生	無	無	無
	エラー対応光	エラー対応音の出力開始から１割込	無	無	無
	エラー対応画像	エラー対応光の出力開始から１割込	無	無	無

※：エラーが発生しておらず且つコンプリート機能が作動していない場合

【図１５－２５９】

【図15－259】 変形例



【図１５－２６０】

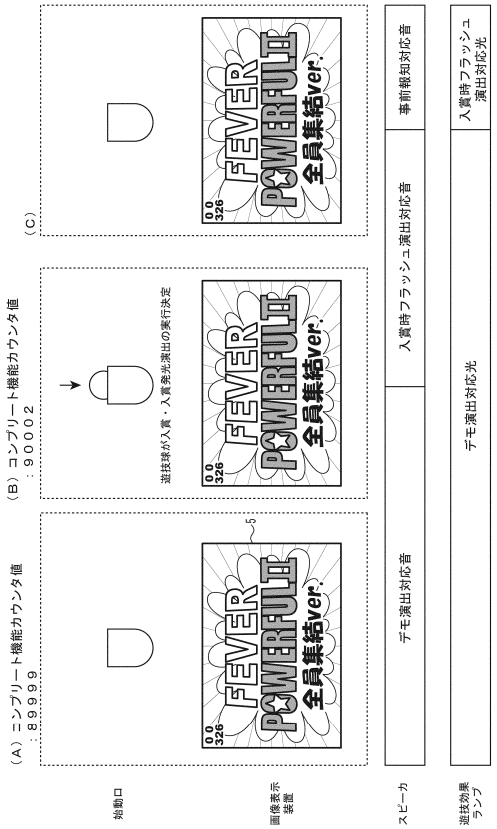
【図15－260】 変形例

入賞時フラッシュ演出の実行決定割合

可変表示結果及び変動カテゴリ	実行	非実行
大当り	７０％	３０％
はずれ（非リーチ・その他）	０％	１００％
はずれ（Ｓリーチ）	１０％	９０％

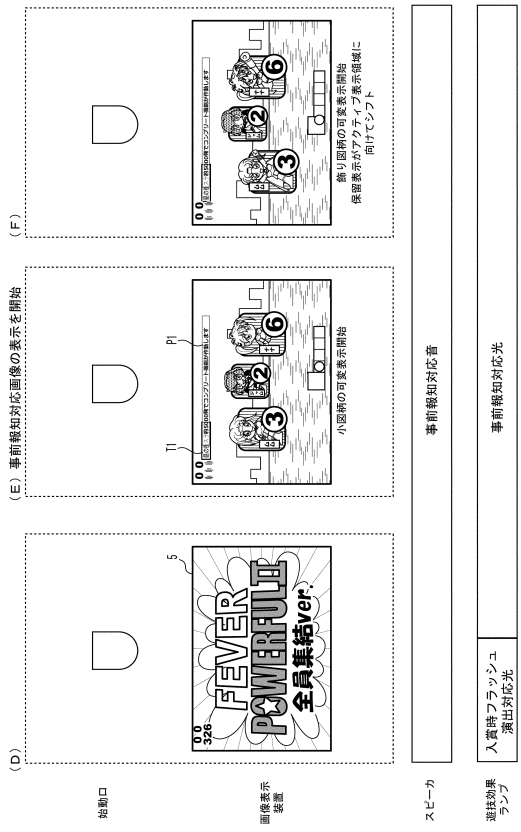
【図１５－２６１】

【図15－261】変形例



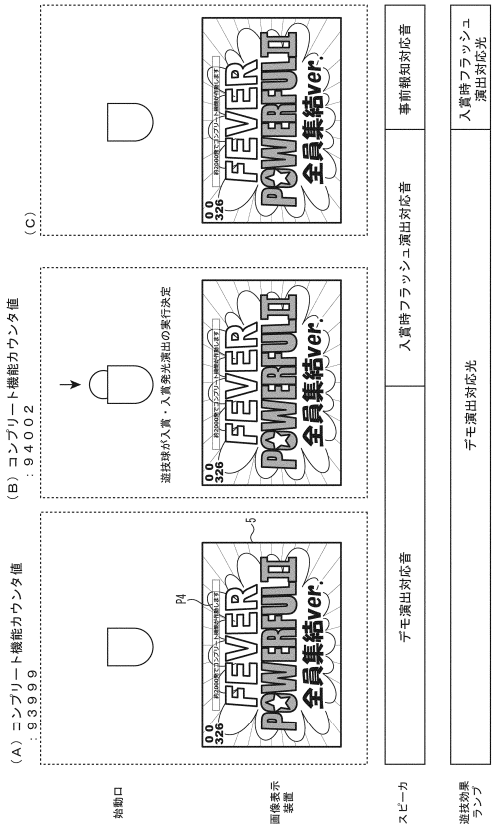
【図１５－２６２】

【図15－262】変形例



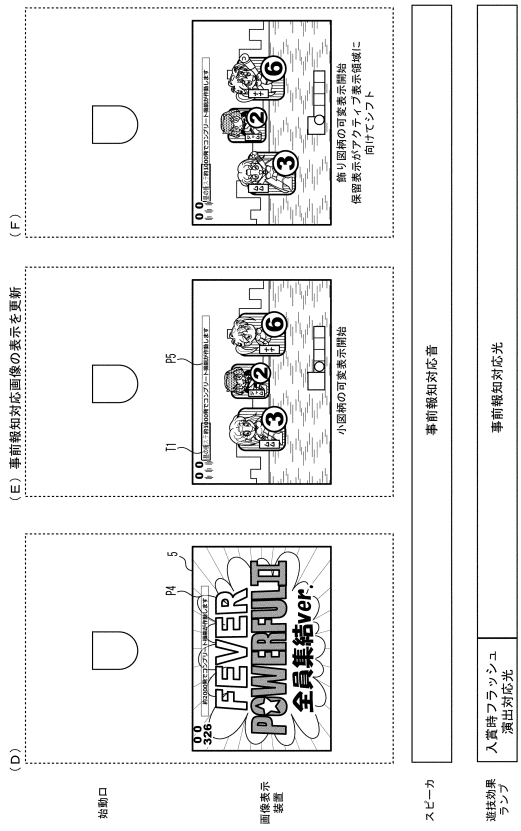
【図１５－２６３】

【図15－263】変形例



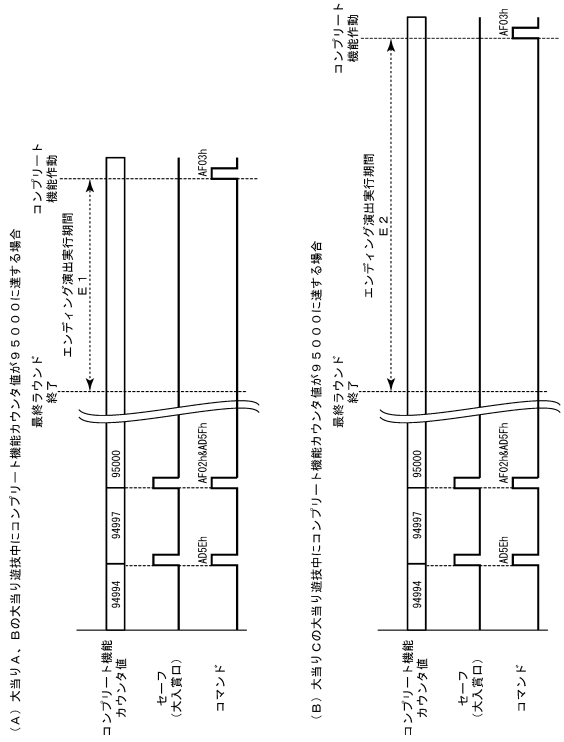
【図１５－２６４】

【図15－264】変形例



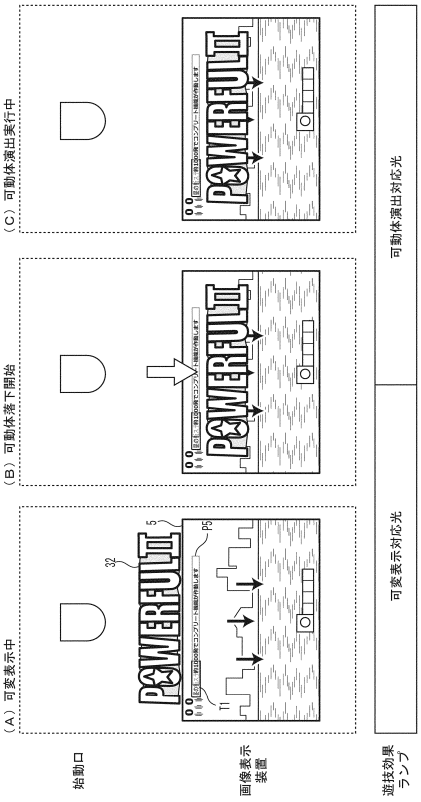
【図１５－２６５】

【図15－265】変形例



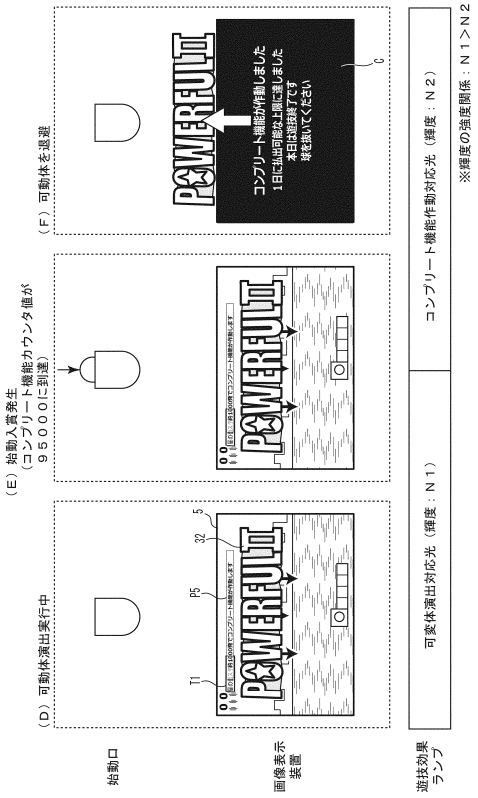
【図１５－２６６】

【図15－266】変形例



【図１５－２６７】

【図15－267】変形例



【図１５－２６８】

【図15－268】ランプデータ

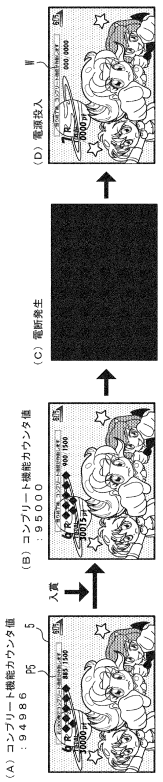
```
//=========================================================================
//枠パターン 枠の輝度データテーブル
//=========================================================================
const struct S_LAMP         XD___LWU_1_重要度高エラー []={
//                                  S①②   ③④   ⑤⑥   ⑦⑧   ⑨⑩   ⑪⑫
//                                        RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
        {  100/CYCL_RATE , F_OF + 0x3333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 },
        {  100/CYCL_RATE , F_OF + 0x0000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP         XD___LWU_1_コンプリート機能 []={
//                                  S①②   ③④   ⑤⑥   ⑦⑧   ⑨⑩   ⑪⑫
//                                        RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
        {  500/CYCL_RATE , F_OF + 0x3333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333 },
        {END_CODE}
};
const struct S_LAMP         XD___LWU_1_重要度低エラー []={
//                                  S①②   ③④   ⑤⑥   ⑦⑧   ⑨⑩   ⑪⑫
//                                        RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x300000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x000300, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x000000, 0x300000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {END_CODE}
};
};
const struct S_LAMP         XD___ERROR_OFF[] ={
//                                  S①---  ③---  ⑤⑥  ------  ⑨⑩  ------
//                                        RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB
        {  200/CYCL_RATE , F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
        {END_CODE}
};

//=========================================================================
//盤パターン　盤の孫テーブル
//=========================================================================

struct S_LAMP_WORK      XD___重要度高エラー[] ={
//
//
        {  100/CYCL_RATE , F_OF + 0x3333333 },
        {  100/CYCL_RATE , F_OF + 0x0000000 },
        {END_CODE}
};
struct S_LAMP_WORK      XD___コンプリート機能[] ={
//
//
        {  500/CYCL_RATE , F_OF + 0x3333333 },
        {END_CODE}
};
```

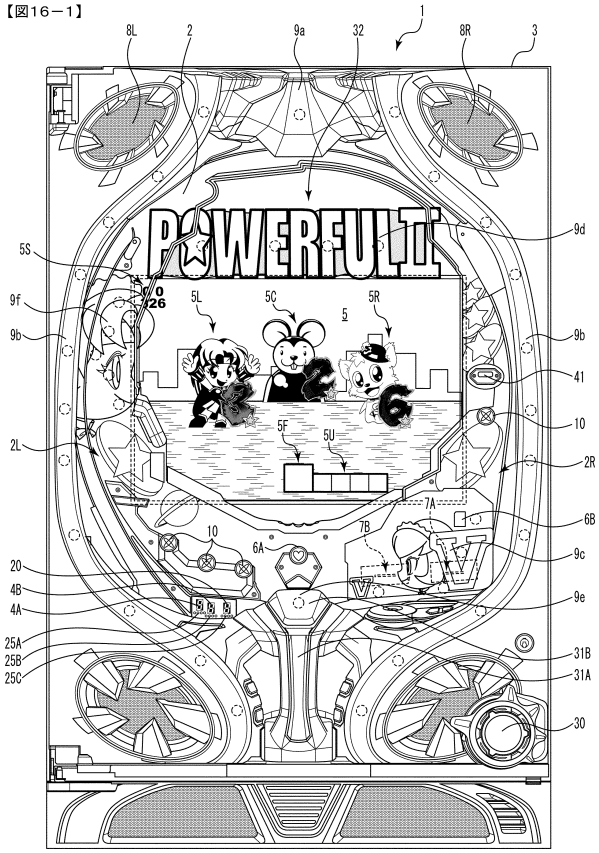
【図１５－２６９】

【図15－269】



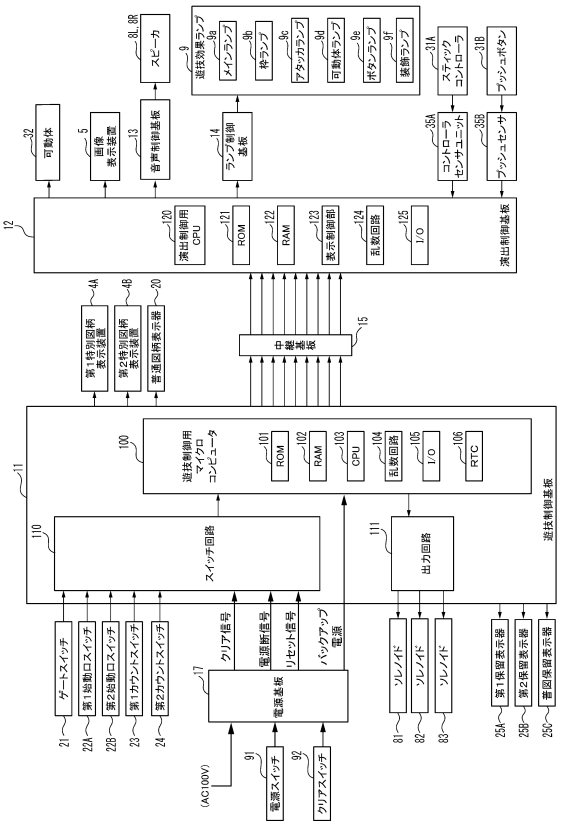
【図１６－１】

【図16－1】



【図１６－２】

【図16－2】



【図１６－３】

【図16－3】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果（変動パターン）を指定
D0	00	V入賞通知	V入賞の発生を通知
9F	00	客待ちデモ表示指定	客待ちデモンストレーション表示の指定

（B）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当りA
8C	02	第3可変表示結果指定	大当りB
8C	03	第4可変表示結果指定	大当りC

【図１６－４】

【図16－4】

乱数値	範囲	用途
MR1	0～65535	特図表示結果判定用
MR2	0～99	大当り種別判定用
MR3	0～4095	変動パターン種別判定用
MR4	0～255	変動パターン判定用
MR5	3～13	普通図柄当り判定用
MR6	3～13	MR5初期値判定用

【図１６－５】

【図16－5】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	0～218	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１６－６】

【図16－6】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	0～49	大当りA
	50～99	大当りB
第2特図	0～99	大当りC

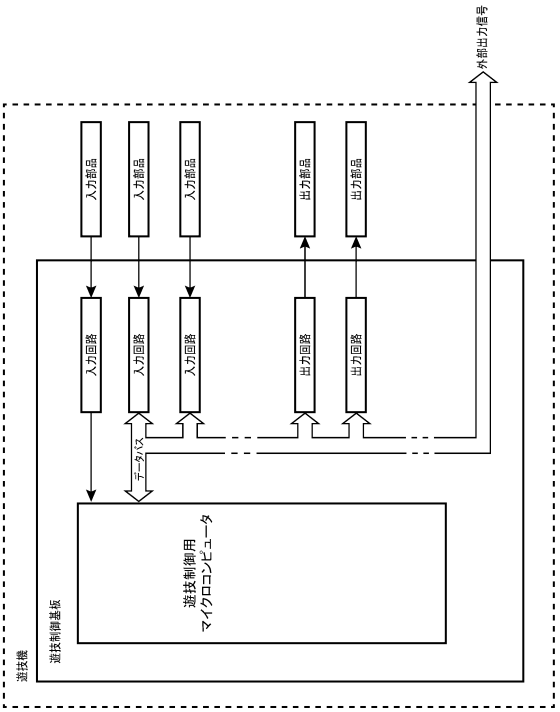
(B) 大当り種別

大当り種別	6ラウンド目開放対象	6ラウンド目以外開放対象	確変制御	時短制御	ラウンド数
大当りA	第1大入賞口	第1大入賞口	0回	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りB	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	6
大当りC	第2大入賞口	第1大入賞口	100回（100回以内の大当りまで）	100回（100回以内の大当りまで）	10

※：大当りB、大当りCにもとづく確変制御は6ラウンド目でのV入賞(第2大入賞口への入賞)が条件

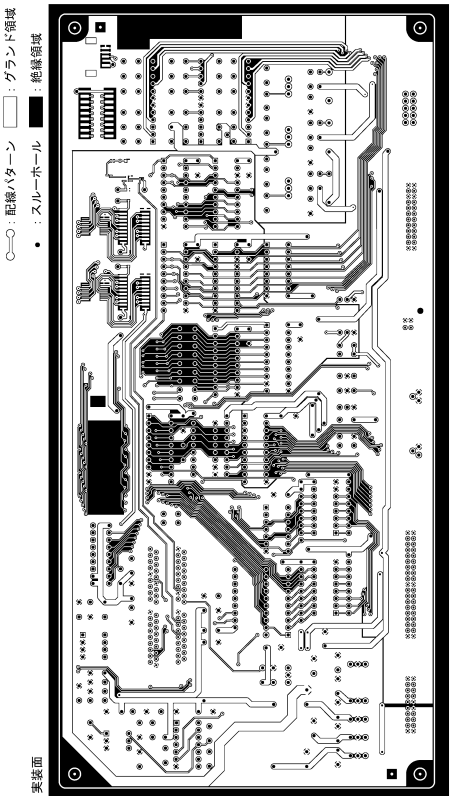
【図１６－７】

【図16－7】

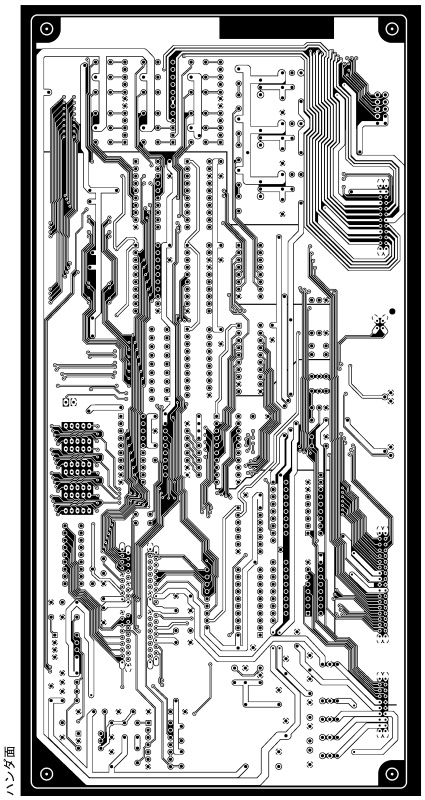


【図１６－８】

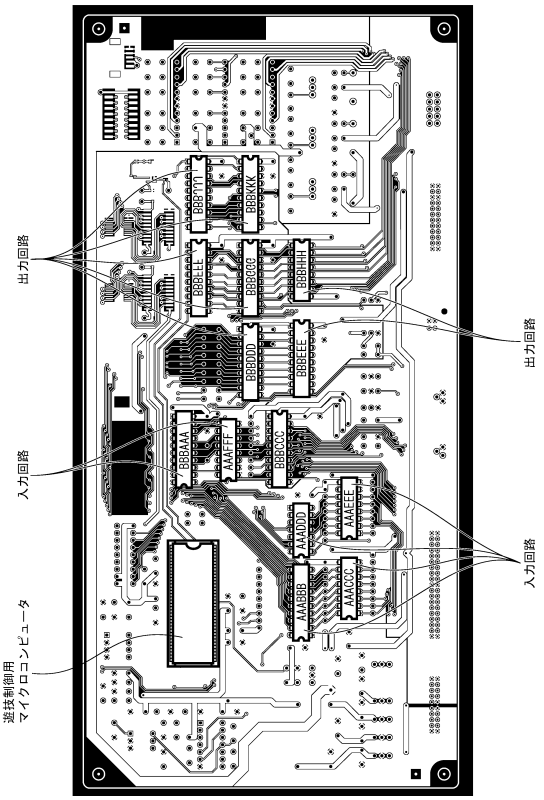
【図16－8】



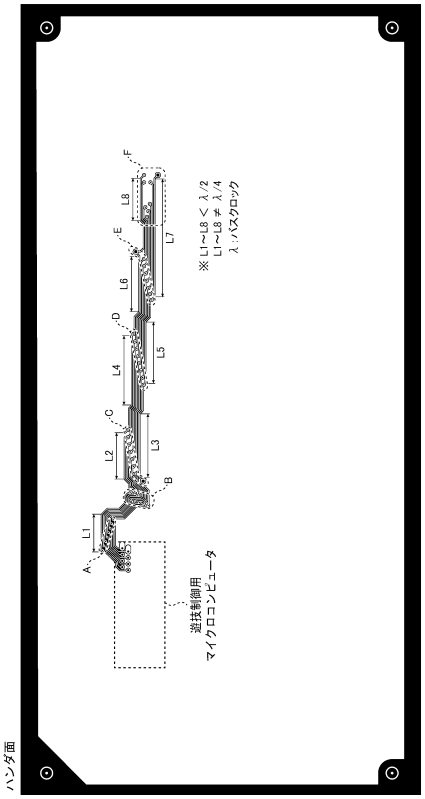
【図１６－９】
【図16－9】



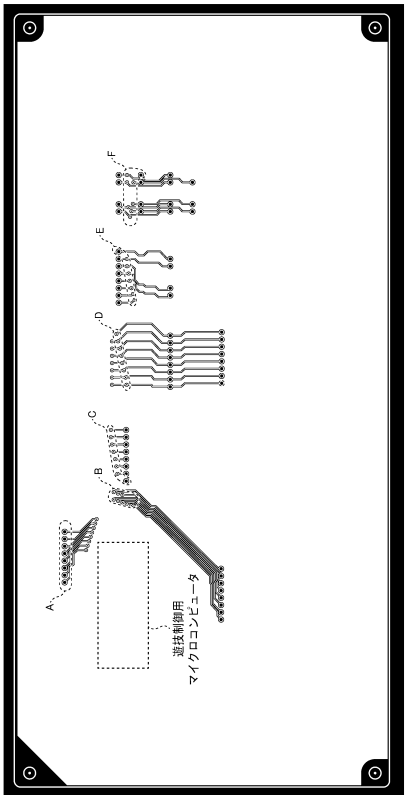
【図１６－１０】
【図16－10】



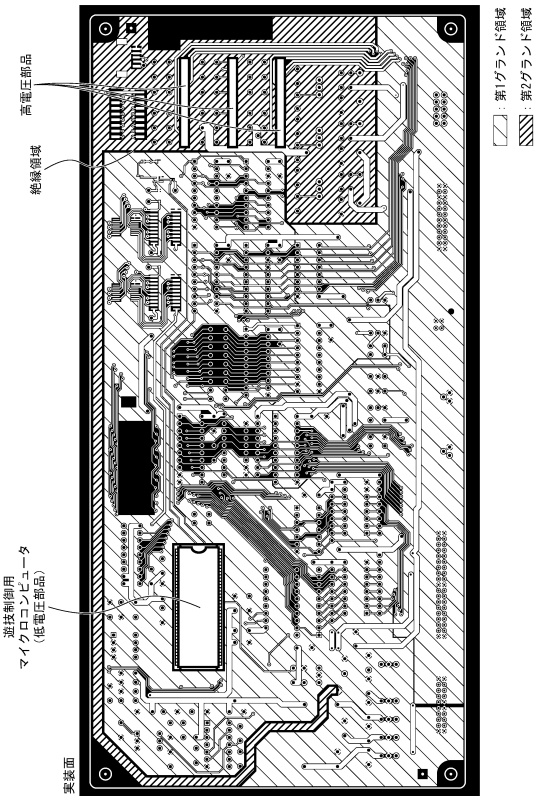
【図１６－１１】
【図16－11】



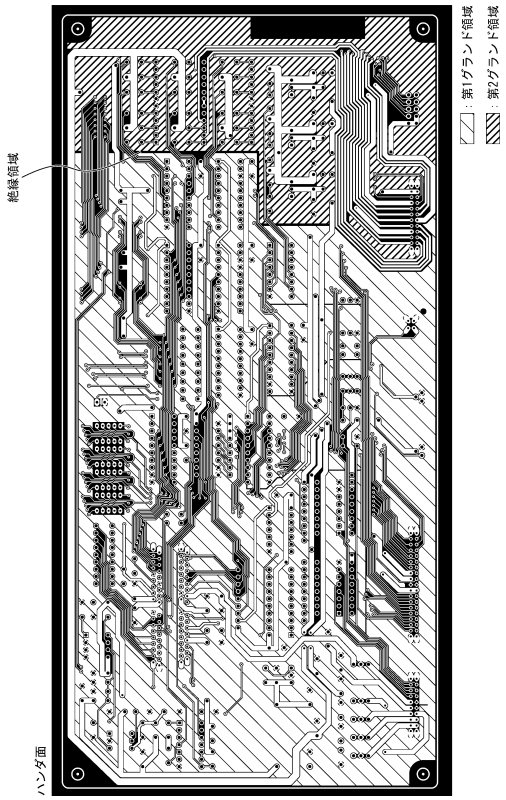
【図１６－１２】
【図16－12】



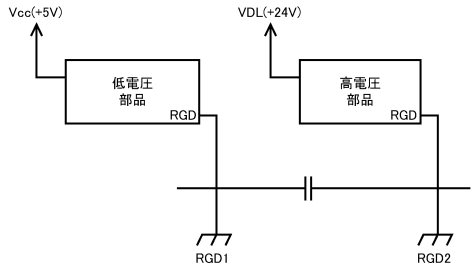
【図１６－１３】
【図16－13】



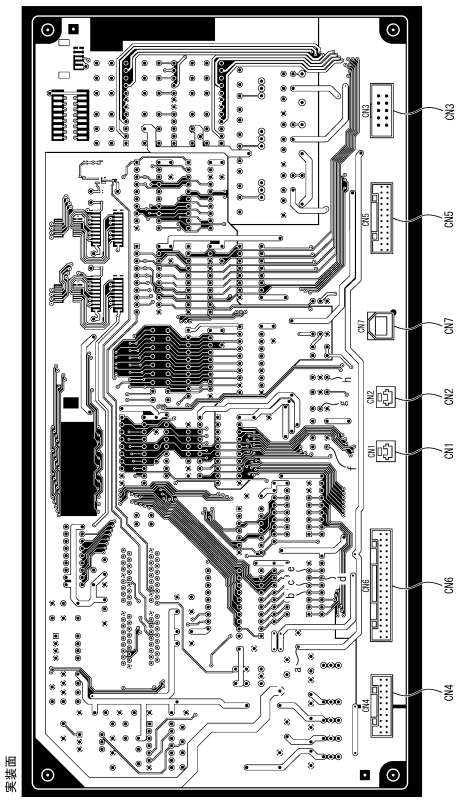
【図１６－１４】
【図16－14】



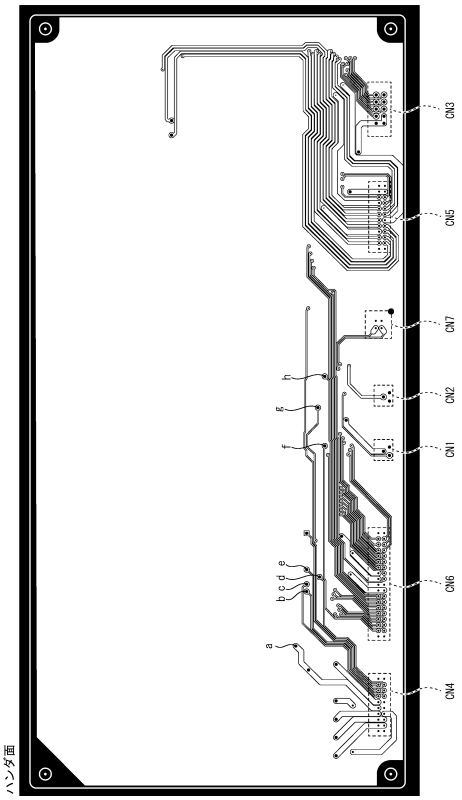
【図１６－１５】
【図16－15】



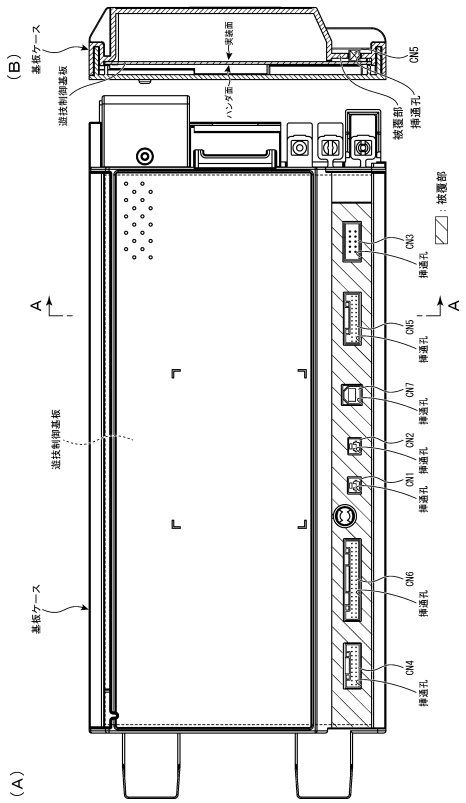
【図１６－１６】
【図16－16】



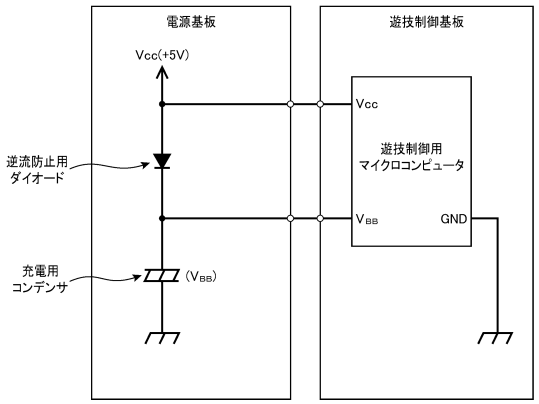
【図１６－１７】
【図16－17】



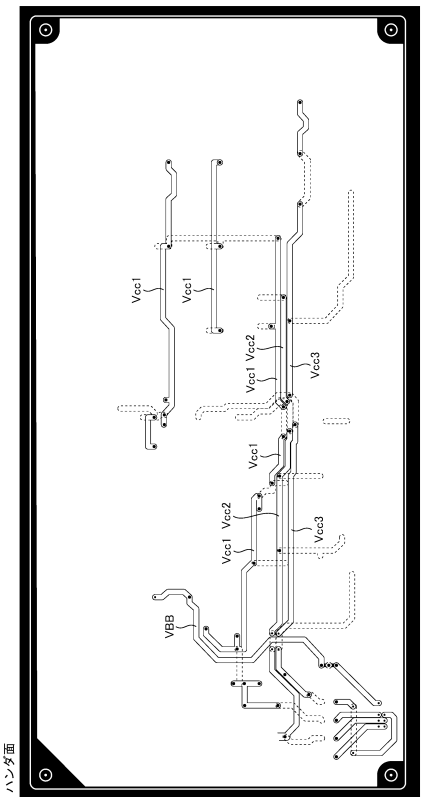
【図１６－１８】
【図16－18】



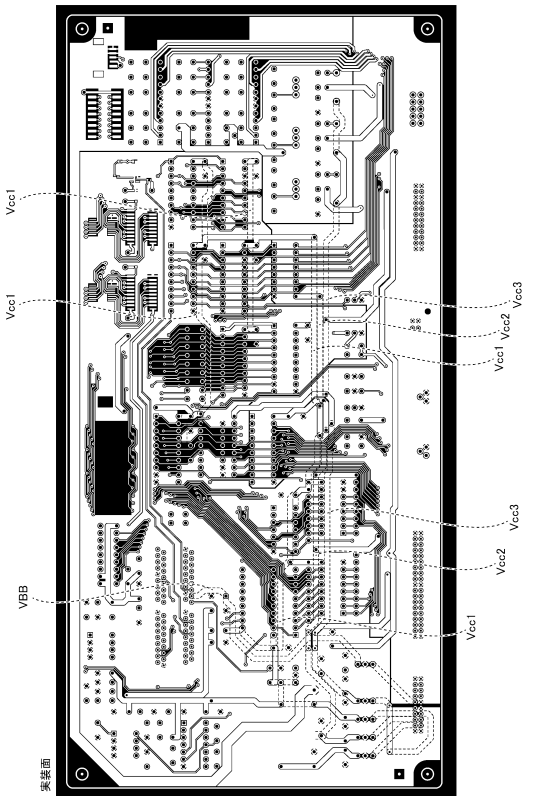
【図１６－１９】
【図16－19】



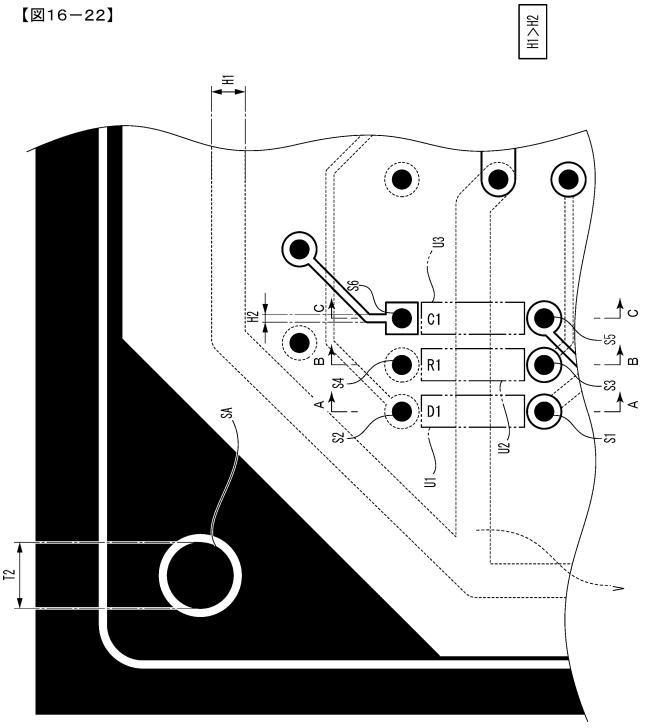
【図１６－２０】
【図16－20】



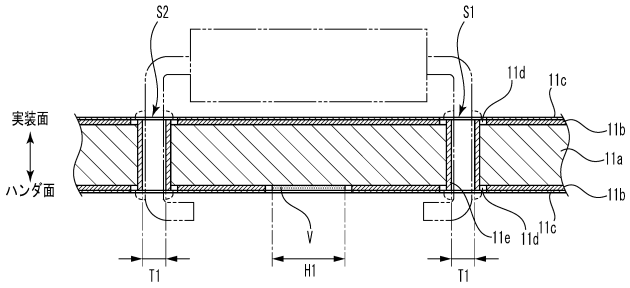
【図１６－２１】
【図16－21】



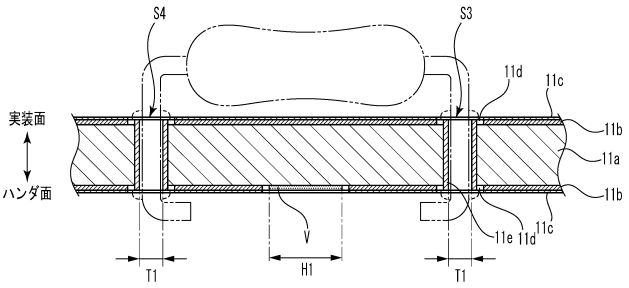
【図１６－２２】
【図16－22】



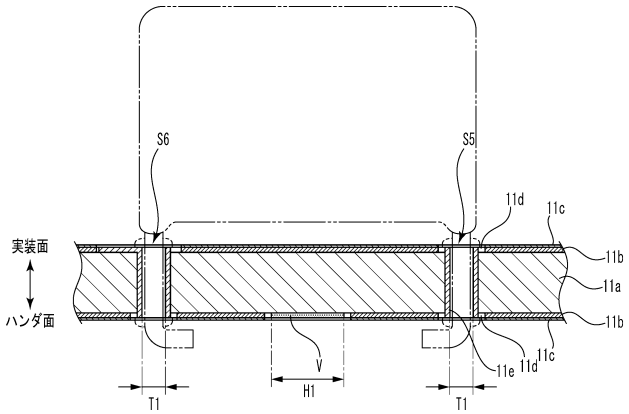
【図１６－２３】
【図16－23】 Ａ－Ａ断面図



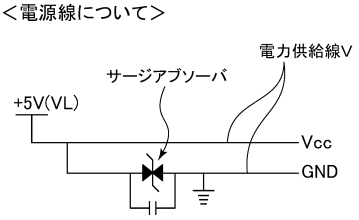
【図１６－２４】
【図16－24】 Ｂ－Ｂ断面図



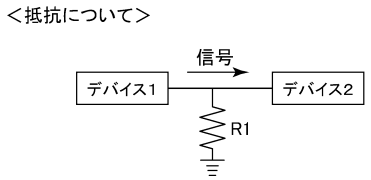
【図１６－２５】
【図16－25】 Ｃ－Ｃ断面図



【図１６－２６】
【図16－26】



【図１６－２７】
【図16－27】



【図１６－２８】
【図16－28】

	実装電子部品	用途	定格電流	定格電圧	設置面
信号伝達用線	ダイオードＤ１	整流	中	中	実装面
	抵抗器Ｒ１	プルダウン抵抗	小	小	
	コンデンサーＣ１	蓄電	中	中	
電源供給線Ｖ	ー	電源供給	大	大	ハンダ面

【図１６－２９】

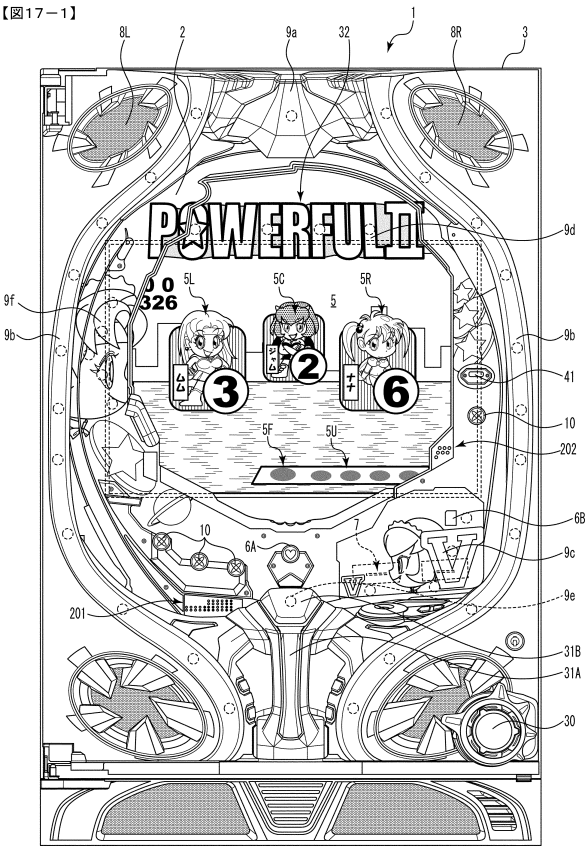
【図16－29】

特定配線パターンと特定配線パターンの組み合わせ

特定配線 パターン	特別配線 パターン	
信号伝達	電力供給	※：実施例の組み合わせ
信号伝達 （ソレノイド以外への出力）	信号伝達 （ソレノイドへの出力）	
ＬＥＤ発光出力	信号伝達 （入賞口からの入力）	
電力供給	信号伝達	

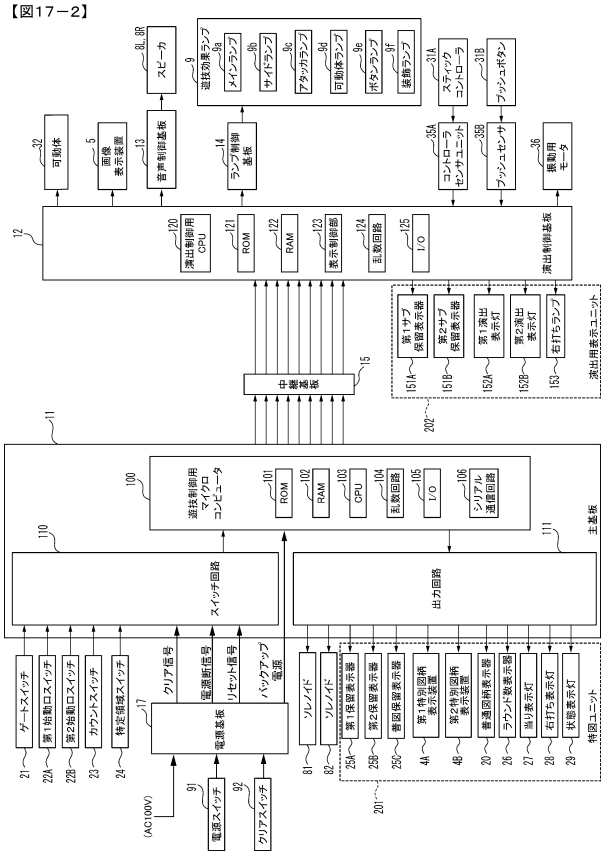
【図１７－１】

【図17－1】



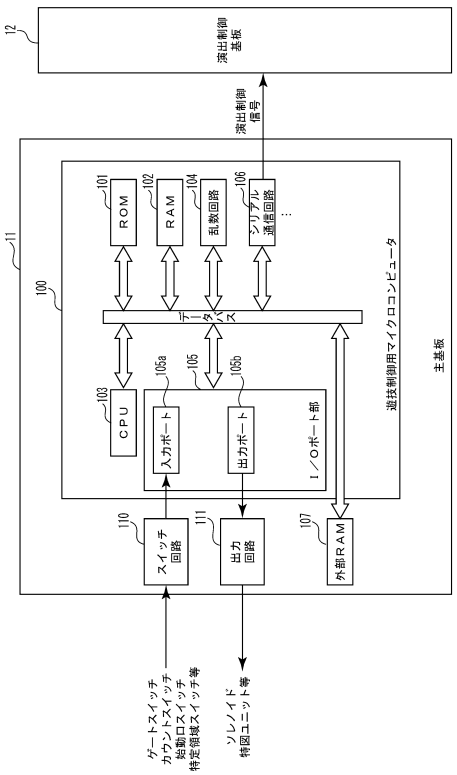
【図１７－２】

【図17－2】



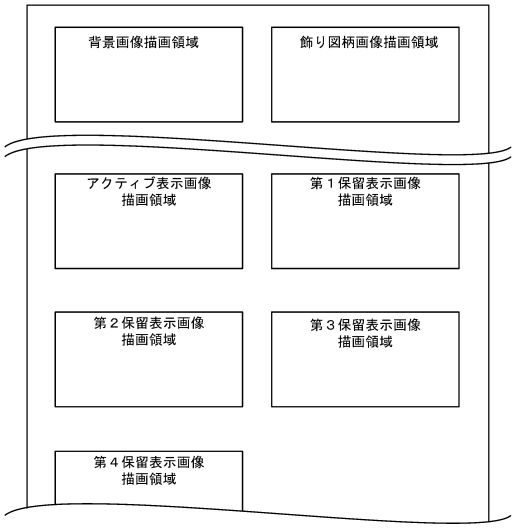
【図１７－３】

【図17－3】



【図１７－４】

【図17－4】 ＶＲＡＭの内容



【図１７－５】

【図17－5】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
アクティブ表示画像 描画領域	アクティブ表示 保留表示シフトアニメーションとして アクティブ表示エリアに向けて移動する １個目の保留表示	高
第１保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた１個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの１個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する２個目の保留表示	
第２保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた２個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの２個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する３個目の保留表示	
第３保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた３個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの３個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する４個目の保留表示	低
第４保留表示画像 描画領域	遊技状態に応じた４個目の保留表示	

【図１７－６】

【図17－6】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1特図保留記憶数通知	第1特図保留記憶数を通知
C2	XX	第2特図保留記憶数通知	第2特図保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	はずれ演出パターン	始動入賞時の入賞時判定結果（はずれ演出パターン）を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り（確変A）
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り（確変B）
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り（確変C）
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り（非確変）

【図１７－７】

【図17－7】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～100	はずれ演出判定用
MR4	1～100	変動パターン種別判定用
MR5	1～997	変動パターン判定用
MR6	1～65536	普図表示結果判定用
MR7	1～65536	初期値決定用

【図１７－８】

【図17－8】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１７－９】

【図17－9】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図１７－１０】

【図17－10】

はずれ演出判定テーブル

判定値（MR3）	はずれ演出
1～85	非リーチ
86～100	リーチ

【図１７－１１】

【図17－11】

（A）変動パターン種別判定テーブルA
（低確低ベース状態用）

判定値（MR4）	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～95	スーパーリーチα
96～100	スーパーリーチβ

（B）変動パターン種別判定テーブルB
（低確高ベース状態用）

判定値（MR4）	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～100	スーパリーチγ

（C）変動パターン種別判定テーブルC
（高確高ベース状態用）

判定値（MR4）	変動パターン種別
1～100	ノーマルリーチ

【図１７－１２】

【図17－12】

（Ａ）通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	14000	非リーチ（はずれ）
PA1-2	7000	非リーチ（はずれ）
PA1-3	3000	非リーチ（はずれ）
PA2-1A	21000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-1B	25000	擬似連１回ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2A	60000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-2B	65000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-3A	70000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（はずれ）
PA2-3B	75000	擬似連３回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1A	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-1B	25000	擬似連１回ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2A	60000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（大当り）
PB1-2B	65000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（大当り）
PB1-3A	70000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（大当り）
PB1-3B	75000	擬似連３回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（大当り）

（Ｂ）時短状態（低確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	5000	非リーチ（はずれ）
PA1-5	2000	非リーチ（はずれ）
PA2-4A	10000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-4B	15000	擬似連１回ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-5A	30000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（はずれ）
PA2-5B	35000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（はずれ）
PB1-4A	10000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-4B	15000	擬似連１回ノーマルリーチ（大当り）
PB1-5A	30000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（大当り）
PB1-5B	35000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（大当り）

（Ｃ）確変状態（高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-6	2500	非リーチ（はずれ）
PA1-7	500	非リーチ（はずれ）
PA2-6	5000	ノーマルリーチ（はずれ）
PB1-6	5000	ノーマルリーチ（大当り）

【図１７－１３】

【図17－13】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＡ
（低確低ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-1

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＢ
（低確低ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数２個）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-2

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＣ
（低確低ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数３個）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-3

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＤ
（低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-1A
901～997	PA2-1B

（Ｅ）はずれ用変動パターン判定テーブルＥ
（低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチα）

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-2A
901～997	PA2-2B

（Ｆ）はずれ用変動パターン判定テーブルＦ
（低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチβ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-3A
901～997	PA2-3B

【図１７－１４】

【図17－14】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＧ
（低確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-4

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＨ
（低確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数２個以上）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-5

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＩ
（低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～920	PA2-4A
921～997	PA2-4B

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＪ
（低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチγ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～950	PA2-5A
951～997	PA2-5B

【図１７－１５】

【図17－15】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＫ
（高確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-6

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＬ
（高確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数２個以上）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-7

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＭ
（高確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA2-6

【図１７－１６】

【図17－16】

（Ａ）大当り用変動パターン判定テーブルＡ
（低確低ベース状態用）

判定値(MR5)	変動パターン
1～30	PB1－1A
31～80	PB1－1B
81～170	PB1－2A
171～320	PB1－2B
321～600	PB1－3A
601～997	PB1－3B

（Ｂ）大当り用変動パターン判定テーブルＢ
（低確高ベース状態用）

判定値(MR5)	変動パターン
1～90	PB1－4A
91～280	PB1－4B
281～580	PB1－5A
581～997	PB1－5B

（Ｃ）大当り用変動パターン判定テーブルＣ
（高確高ベース状態用）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PB1－6

【図１７－１７】

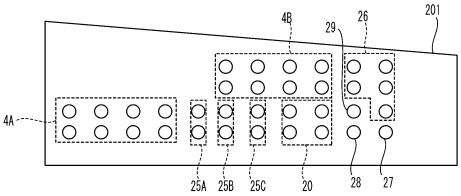
【図17－17】

遊技状態	主な可変表示対象特図	大当り確率	平均特図可変表示時間
通常状態	第1	低	長
時短状態	第2	低	中
確変状態	第2	高	短

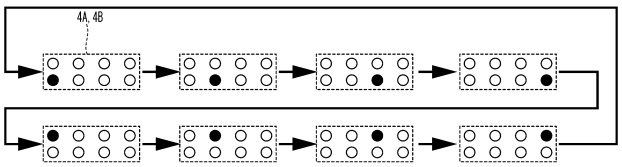
【図１７－１８】

【図17－18】

（Ａ）特図ユニット

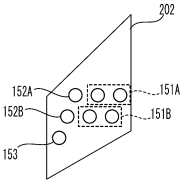


（Ｂ）特別図柄の１周期の点灯態様

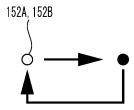


※：４０ｍｓ毎に点灯するＬＥＤを切替

（Ｃ）演出用表示ユニット



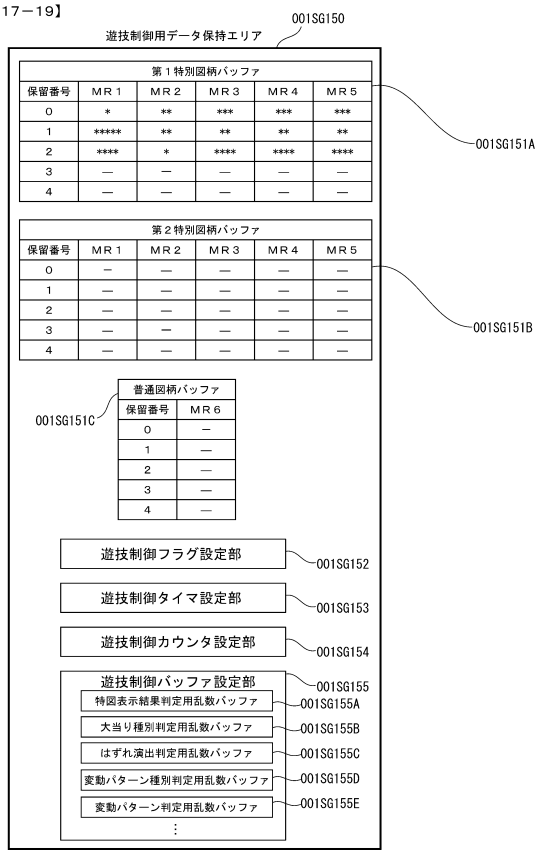
（Ｄ）演出表示灯の１周期の点灯態様



※：２４０ｍｓ毎に点灯・消灯を切替

【図１７－１９】

【図17－19】



【図１７－２０】

【図17－20】

入力ポートのビット割当

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
入力ポート０	０	未使用	—	—
	１	カウントスイッチ	１	オン
	２	排出口スイッチ	１	オン
	３	特定領域スイッチ	１	オン
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	普通入賞口スイッチ	１	オン
	７	未使用	—	—
入力ポート１	０	未使用	—	—
	１	未使用	—	—
	２	アウト確認スイッチ１	１	オン
	３	アウト確認スイッチ２	１	オン
	４	未使用	—	—
	５	磁石センサ信号	０	オン
	６	未使用	—	—
	７	枠電波センサ信号	０	オン
入力ポート２	０	未使用	—	—
	１	未使用	—	—
	２	盤面近接センサエラー信号	１	オン
	３	枠近接センサエラー信号	１	オン
	４	設定キースイッチ	１	オン
	５	タッチスイッチ	０	オン
	６	扉・枠開放スイッチ	１	オン
	７	クリアスイッチ	１	オン
入力ポート３	０	第１始動口スイッチ	１	オン
	１	第２始動口スイッチ	１	オン
	２	ゲートスイッチ	１	オン
	３	未使用	—	—
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	電源確認信号	１	オン
	７	賞球制御信号ＲＸ０	１	オン

【図１７－２１】

【図17－21】

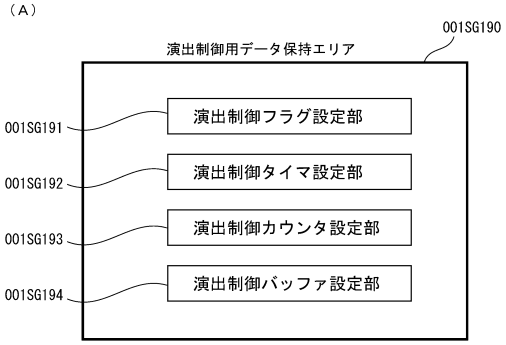
ＤＧ信号出力ポートのビット割当

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート ＤＧ１	０	特別図柄１－１	１	オン
	１	特別図柄１－２	１	オン
	２	特別図柄１－３	１	オン
	３	特別図柄１－４	１	オン
	４	特別図柄１－５	１	オン
	５	特別図柄１－６	１	オン
	６	特別図柄１－７	１	オン
	７	特別図柄１－８	１	オン
出力ポート ＤＧ２	０	特別図柄２－１	０	オフ
	１	特別図柄２－２	０	オフ
	２	特別図柄２－３	０	オフ
	３	特別図柄２－４	０	オフ
	４	特別図柄２－５	０	オフ
	５	特別図柄２－６	０	オフ
	６	特別図柄２－７	０	オフ
	７	特別図柄２－８	１	オフ
出力ポート ＤＧ３	０	始動口入賞記憶数表示灯１－２	１	オン
	１	始動口入賞記憶数表示灯２－２	０	オフ
	２	ゲート通過記憶数表示灯２	１	オン
	３	始動口入賞記憶数表示灯１－１	１	オン
	４	始動口入賞記憶数表示灯２－１	０	オフ
	５	ゲート通過記憶数表示灯１	１	オン
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—
出力ポート ＤＧ４	０	普通図柄１	０	オフ
	１	普通図柄２	０	オフ
	２	普通図柄３	０	オフ
	３	普通図柄４	０	オフ
	４	未使用	—	—
	５	未使用	—	—
	６	未使用	—	—
	７	未使用	—	—
出力ポート ＤＧ５	０	ラウンド１	０	オフ
	１	ラウンド２	０	オフ
	２	ラウンド３	０	オフ
	３	ラウンド４	０	オフ
	４	ラウンド５	０	オフ
	５	当り表示灯	０	オフ
	６	右打ち表示灯	０	オフ
	７	状態表示灯	０	オフ

【図１７－２２】

【図17－22】

（Ａ）



（Ｂ）

始動入賞時受信コマンドバッファ 001SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	はずれ演出パターン	保留表示フラグ	最終保留表示フラグ	変化タイミングフラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	０
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０	０
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	０	１	０
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	ー	ー	ー
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー	ー
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー	ー
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー	ー
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー	ー
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー	ー
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー	ー

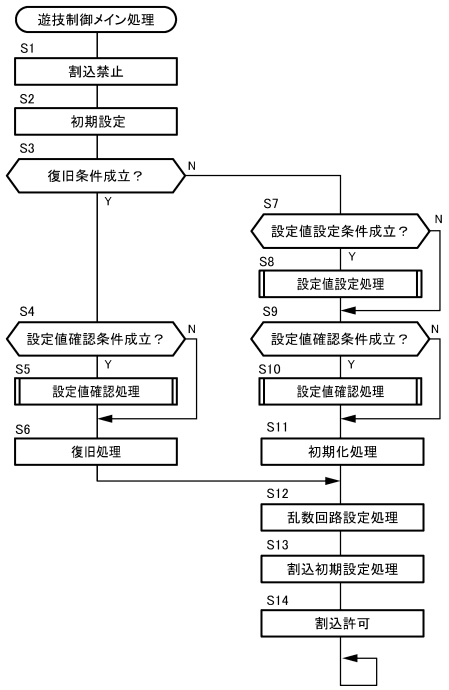
保留表示フラグ〝０〟→白

保留表示フラグ〝１〟→青

保留表示フラグ〝２〟→赤

【図１７－２３】

【図17－23】



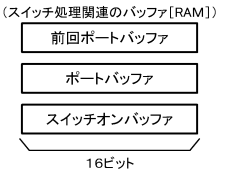
【図１７－２４】

【図17－24】



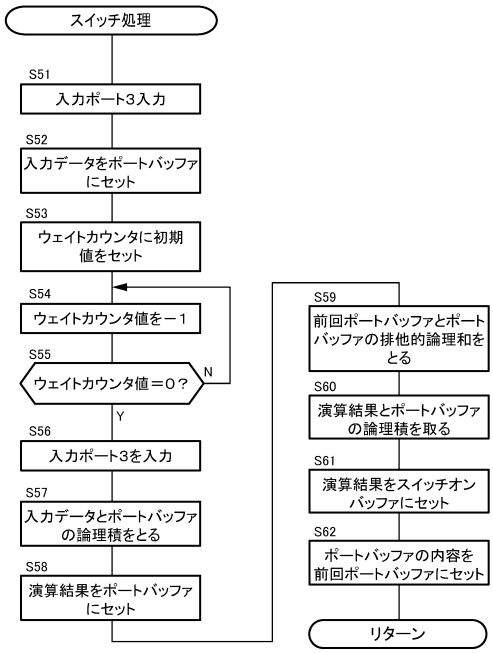
【図１７－２５】

【図17－25】



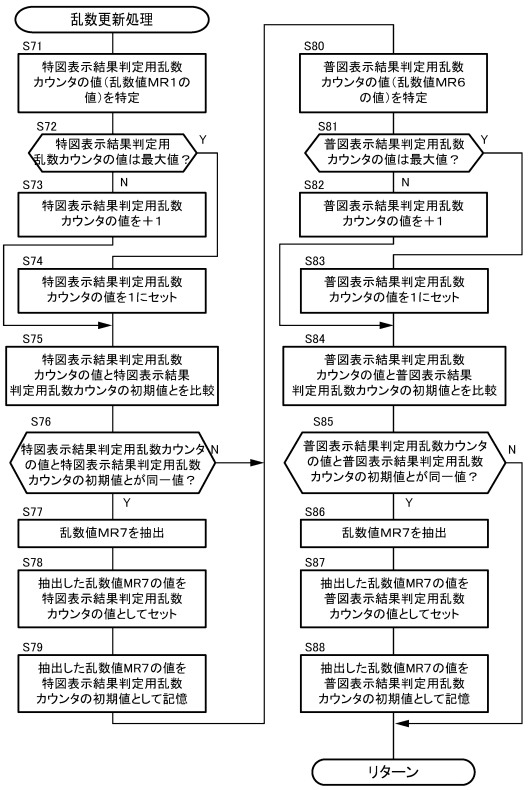
【図１７－２６】

【図17－26】



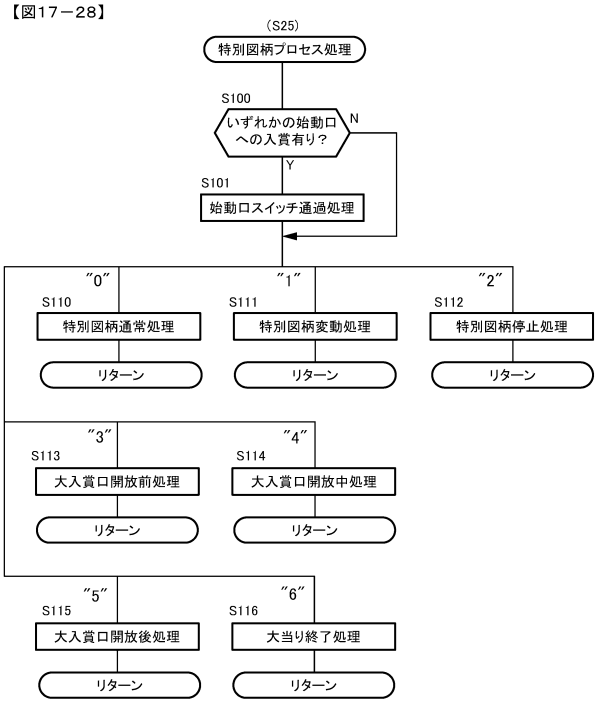
【図１７－２７】

【図17－27】



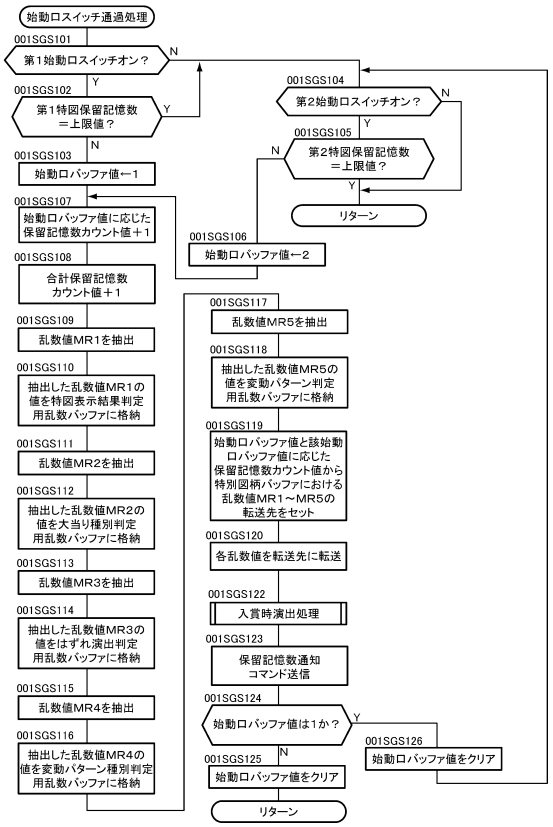
【図１７－２８】

【図17－28】



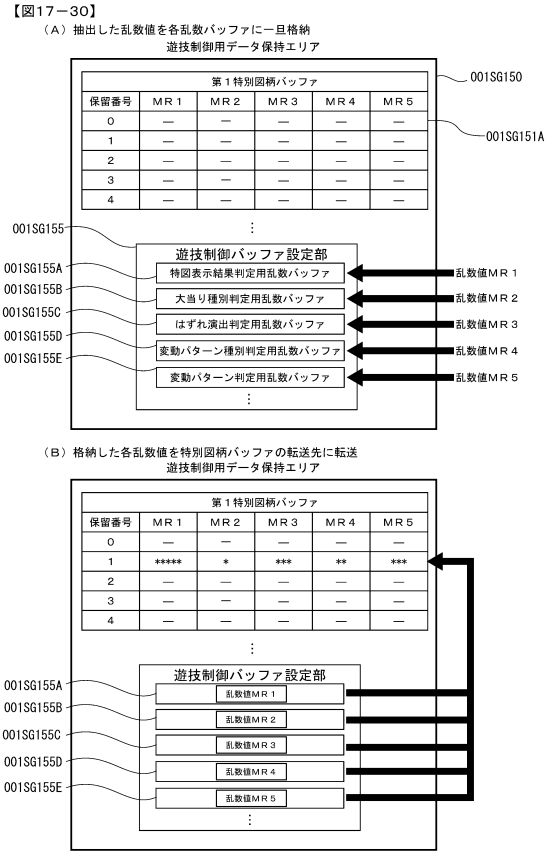
【図１７－２９】

【図17－29】



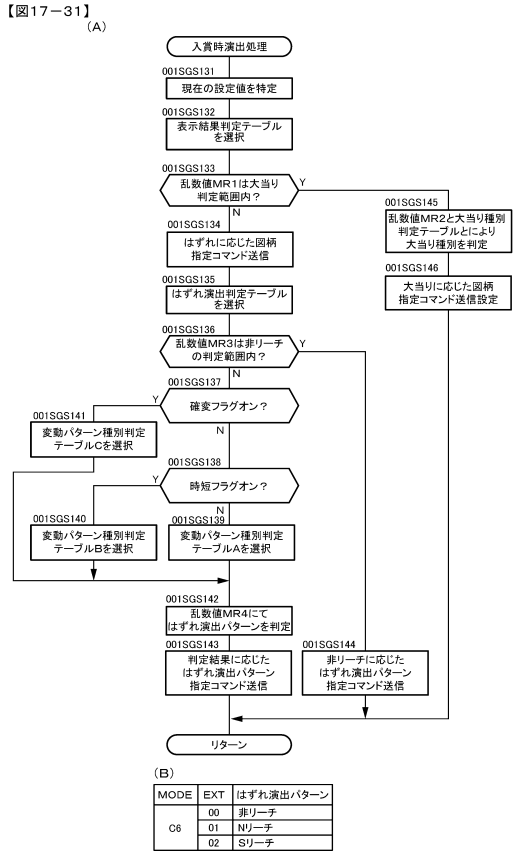
【図１７－３０】

【図17－30】

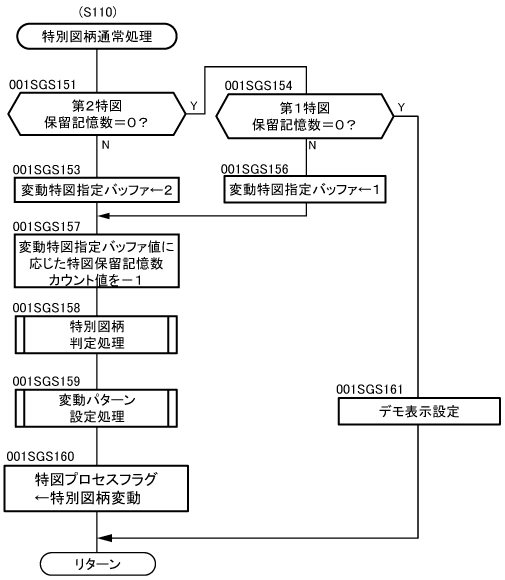


【図１７－３１】

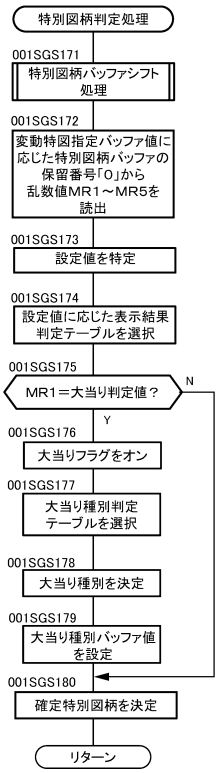
【図17－31】



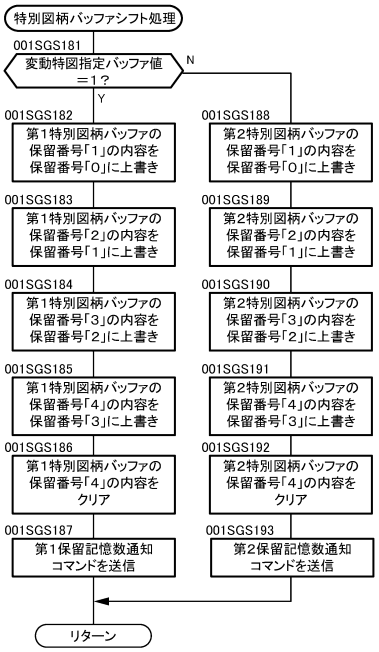
【図１７－３２】
【図17－32】



【図１７－３３】
【図17－33】



【図１７－３４】
【図17－34】



【図１７－３５】
【図17－35】

（A）保留番号「1」の記憶内容を保留番号「0」の記憶内容としてコピー

第1特別図柄バッファ					
保留番号	MR1	MR2	MR3	MR4	MR5
0	—	—	—	—	—
1	*****	*	***	**	***
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

（B）保留番号「2」の記憶内容を保留番号「1」の記憶内容としてコピー

第1特別図柄バッファ					
保留番号	MR1	MR2	MR3	MR4	MR5
0	*****	*	***	**	***
1	*****	*	***	**	***
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

（C）保留番号「3」の記憶内容を保留番号「2」の記憶内容としてコピー

第1特別図柄バッファ					
保留番号	MR1	MR2	MR3	MR4	MR5
0	*****	*	***	**	***
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

（D）保留番号「4」の記憶内容を保留番号「3」の記憶内容としてコピー

第1特別図柄バッファ					
保留番号	MR1	MR2	MR3	MR4	MR5
0	*****	*	***	**	***
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

（E）保留番号「4」の記憶内容を消去

第1特別図柄バッファ					
保留番号	MR1	MR2	MR3	MR4	MR5
0	*****	*	***	**	***
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

【図１７－３６】

【図17－36】

（Ａ）保留番号「１」の記憶内容を保留番号「０」の記憶内容としてコピー

（Ｂ）保留番号「２」の記憶内容を保留番号「１」の記憶内容としてコピー

（Ｃ）保留番号「３」の記憶内容を保留番号「２」の記憶内容としてコピー

（Ｄ）保留番号「４」の記憶内容を保留番号「３」の記憶内容としてコピー

（Ｅ）保留番号「３」の記憶内容を保留番号「４」の記憶内容が同一

（Ｆ）保留番号「４」の記憶内容を消去

第１特別図柄バッファ

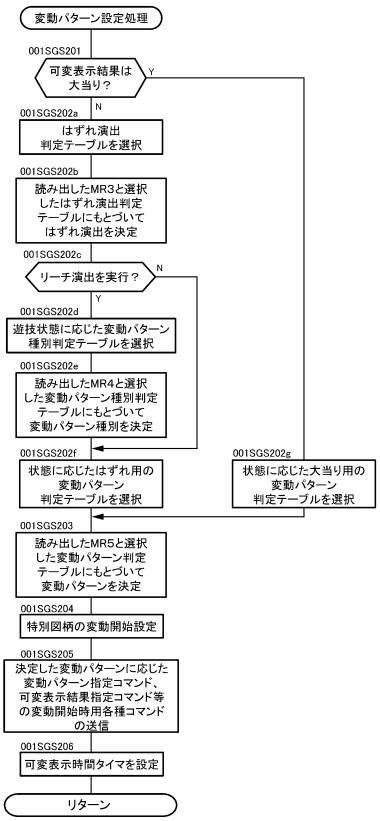
保留番号	ＭＲ１	ＭＲ２	ＭＲ３	ＭＲ４	ＭＲ５
0					
1	*****	*	***	**	***
2	**	**	*	*****	*
3	***	*	****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

（Ｆ）

保留番号	ＭＲ１	ＭＲ２	ＭＲ３	ＭＲ４	ＭＲ５
0	*****	*	***	**	***
1	**	**	*	*****	*
2	***	*	****	*	**
3	*****	*****	*****	***	*****
4	—	—	—	—	—

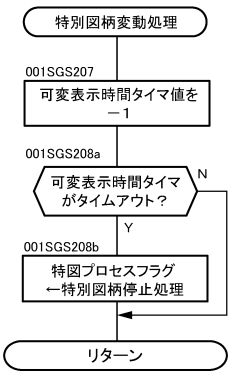
【図１７－３７】

【図17－37】



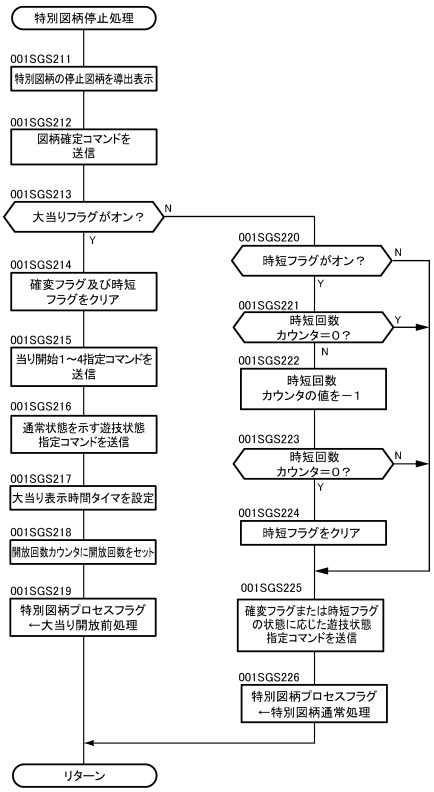
【図１７－３８】

【図17－38】

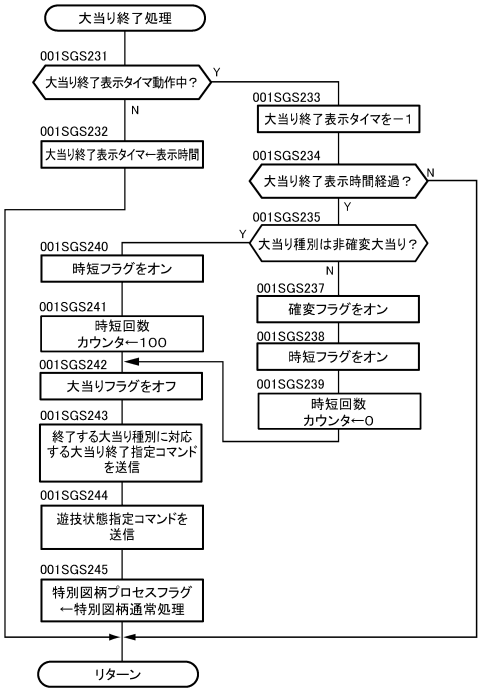


【図１７－３９】

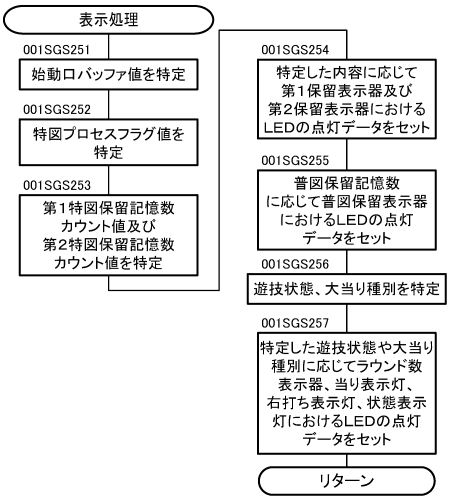
【図17－39】



【図１７－４０】
【図17－40】



【図１７－４１】
【図17－41】



【図１７－４２】
【図17－42】

（Ａ）第１保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶が０個の場合）

特図プロセス フラグ値	第１特図保留記憶数	第１保留表示器 の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
１～６	１～４個	

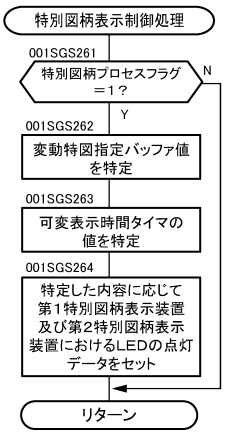
（Ｂ）第１保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶が１個以上の場合）

特図プロセス フラグ値	第１特図保留記憶数	第１保留表示器 の点灯態様
０	１個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
０	２～４個	
１～６	１～４個	

（Ｃ）第２保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が２の場合）

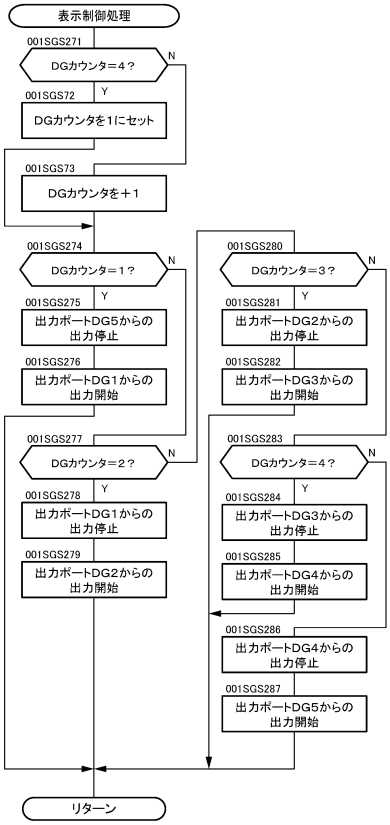
特図プロセス フラグ値	第２特図保留記憶数	第２保留表示器 の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
１～６	１～４個	

【図１７－４３】
【図17－43】



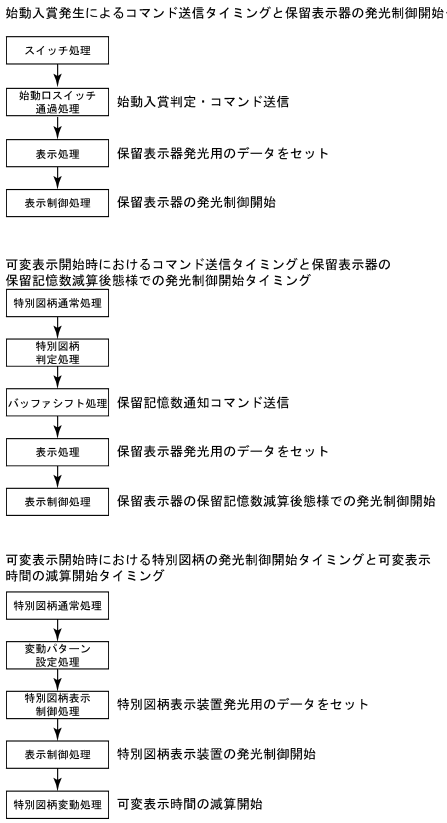
【図１７－４４】

【図17－44】



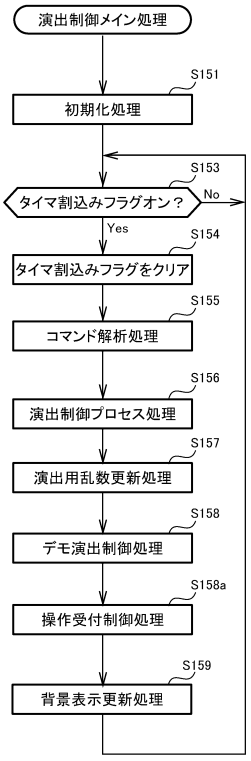
【図１７－４５】

【図17－45】



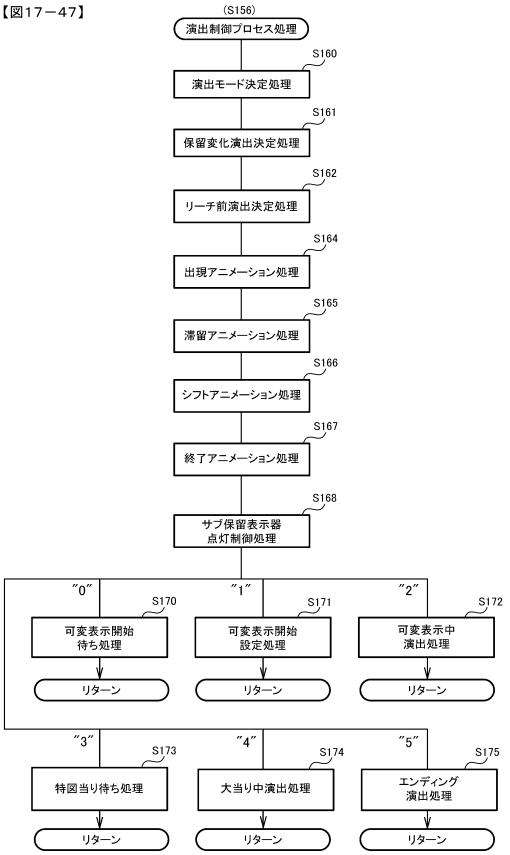
【図１７－４６】

【図17－46】



【図１７－４７】

【図17－47】



【図１７－４８】

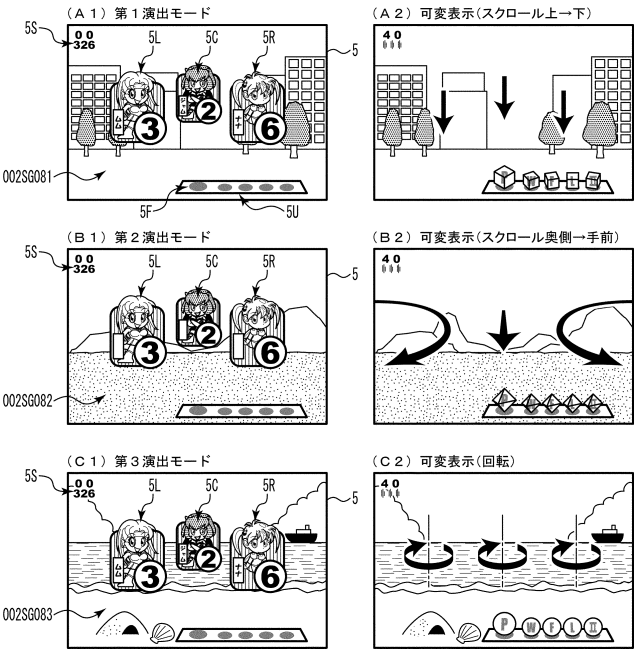
【図17－48】

演出モード決定処理における演出モード変更契機（通常状態）

演出モード	開始契機
第１演出モード	・ホットスタート ・コールドスタート ・高ベース終了 ・第３演出モードで可変表示２０回終了 （次の可変表示開始時に移行）
第２演出モード	・第１演出モードで可変表示２０回終了 （次の可変表示開始時に移行）
第３演出モード	・第２演出モードで可変表示２０回終了 （次の可変表示開始時に移行）

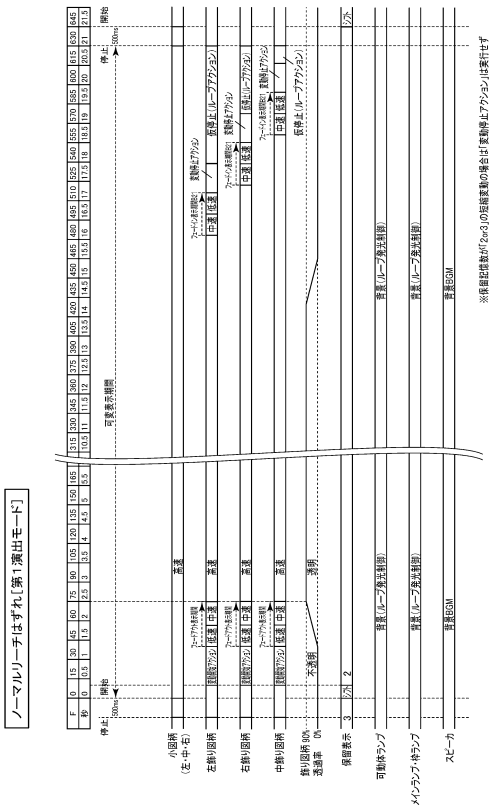
【図１７－４９】

【図17－49】



【図１７－５０】

【図17－50】



【図１７－５１】

【図17－51】

リーチ前演出の実行決定割合及び演出種別決定割合（変動パターンＰＡ１－１の場合）

		演出種別	第１演出モード中	第２演出モード中	第３演出モード中
演出非実行		―	１０％	５０％	７０％
演出実行	共通演出	ステップアップ演出	７．５％	３．７５％	３．７５％
		セリフ演出	７．５％	３．７５％	３．７５％
		パワフルの…演出	７．５％	３．７５％	３．７５％
		インフォメーションウィンドウ演出	７．５％	３．７５％	３．７５％
	第１演出モード専用演出	夢夢ファッション演出	５％	―	―
		夢夢仕事演出	５％	―	―
		夢夢格言演出	５％	―	―
		夢夢遊技説明演出	５％	―	―
		第１演出モード対応ミニキャラ演出	５％	―	―
		夢夢アイテム作り演出	５％	―	―
		夢夢荷物整理演出	５％	―	―
		夢夢買い物演出	５％	―	―
		夢夢スポーツ演出	５％	―	―
		夢夢天気予報演出	５％	―	―
		夢夢プラカード演出	５％	―	―
		夢夢張り紙演出	５％	―	―
	第２演出モード専用演出	ジャム料理演出	―	５％	―
		ジャム電話演出	―	５％	―
		ジャム〇〇ガール演出	―	５％	―
		第２演出モード対応ミニキャラ演出	―	１０％	―
		ジャムお出かけ演出	―	５％	―
		ジャム手紙演出	―	５％	―
	第３演出モード専用演出	ナナ想像演出	―	―	４％
		ナナ月夜演出	―	―	４％
		第３演出モード対応ミニキャラ演出	―	―	７％

【図１７－５２】

【図17－52】

リーチ前演出の実行決定割合及び演出種別決定割合（変動パターンＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

		演出種別	第１演出モード中	第２演出モード中	第３演出モード中
演出非実行		―	０％	０％	０％
演出実行	共通演出	ステップアップ演出	７．５％	１９％	１７．５％
		セリフ演出	７．５％	１２％	１７．５％
		パワフルの…演出	７．５％	１２％	１７．５％
		インフォメーションウィンドウ演出	７．５％	１２％	１７．５％
	第１演出モード専用演出	夢夢ファッション演出	１５％	―	―
		夢夢仕事演出	５％	―	―
		夢夢格言演出	５％	―	―
		夢夢遊技説明演出	５％	―	―
		第１演出モード対応ミニキャラ演出	５％	―	―
		夢夢アイテム作り演出	５％	―	―
		夢夢荷物整理演出	５％	―	―
		夢夢買い物演出	５％	―	―
		夢夢スポーツ演出	５％	―	―
		夢夢天気予報演出	５％	―	―
		夢夢プラカード演出	５％	―	―
		夢夢張り紙演出	５％	―	―
	第２演出モード専用演出	ジャム料理演出	―	７．５％	―
		ジャム電話演出	―	７．５％	―
		ジャム〇〇ガール演出	―	７．５％	―
		第２演出モード対応ミニキャラ演出	―	７．５％	―
		ジャムお出かけ演出	―	７．５％	―
		ジャム手紙演出	―	７．５％	―
	第３演出モード専用演出	ナナ想像演出	―	―	１０％
		ナナ月夜演出	―	―	１０％
		第３演出モード対応ミニキャラ演出	―	―	１０％

【図１７－５３】

【図17－53】

リーチ前演出の演出種別毎の説明

演出種別	説明
ステップアップ演出	味方キャラクタの登場、敵キャラクタを攻撃、敵キャラクタを撃退できるか否かを段階的に表示することで大当り期待度を示唆
セリフ演出	キャラクタの音声とともにセリフ字幕を表示し、セリフの内容によって大当り期待度を示唆
パワフルの…演出	キャラクタの音声とともにセリフ字幕を表示し、セリフの内容によって大当り期待度を示唆　※：セリフ演出と異なり字幕のみを表示する（キャラクタの表示は無し）
インフォメーションウィンドウ演出	表示領域の右下部分に表示する画像によって大当り期待度を示唆 該パチンコ遊技機や元となった版権作品の紹介を行う場合もあり
夢夢ファッション演出	キャラクタ（夢夢）が服装を披露する 帽子に書かれている文字の内容によって大当り期待度を示唆
夢夢仕事演出	キャラクタ（夢夢）が仕事を行い、仕事中に用いた書類の内容によって大当り期待度を示唆
夢夢格言演出	キャラクタ（夢夢）が話す内容によって大当り期待度を示唆
夢夢遊技説明演出	キャラクタ（夢夢）が該パチンコ遊技機の遊び方や演出内容を紹介する演出 説明内容によって大当り期待度を示唆
第１演出モード対応ミニキャラ演出	キャラクタ（夢夢）に因んだミニキャラクタやアイテムが表示され、表示された内容によって大当り期待度を示唆
夢夢アイテム作り演出	キャラクタ（夢夢）がアイテムを作成し、完成したアイテムによって大当り期待度を示唆
夢夢荷物整理演出	キャラクタ（夢夢）がロッカーの荷物を整理し、最終的に取り出すものによって大当り期待度を示唆
夢夢買い物演出	キャラクタ（夢夢）が買い物に行き、買ってくる物によって大当り期待度を示唆
夢夢スポーツ演出	キャラクタ（夢夢）が行うスポーツの種類によって大当り期待度を示唆
夢夢天気予報演出	キャラクタ（夢夢）が予報する天気によって大当り期待度を示唆
夢夢プラカード演出	ミニキャラクタ（他の予告よりも小サイズの夢夢）が持っているプラカードの内容によって大当り期待度を示唆
夢夢張り紙演出	キャラクタ（夢夢）の模様が描かれた紙が飛んでくる。紙に書かれた内容によって大当り期待度を示唆
ジャム料理演出	キャラクタ（ジャム）が料理を行い、料理とともに表示されるアイコンによって大当り期待度を示唆
ジャム電話演出	キャラクタ（ジャム）が電話対応し、相手のメッセージによって大当り期待度を示唆
ジャム〇〇ガール演出	キャラクタ（ジャム）が「わたしは〇〇ガールよ」といったセリフを発する 〇〇の内容によって大当り期待度を示唆
第２演出モード対応ミニキャラ演出	キャラクタ（ジャム）に因んだミニキャラクタやアイテムが表示され、表示された内容によって大当り期待度を示唆
ジャムお出かけ演出	キャラクタ（ジャム）が外出し、行き先によって大当り期待度を示唆
ジャム手紙演出	キャラクタ（ジャム）が書いた手紙が表示される 手紙の内容によって大当り期待度を示唆
ナナ想像演出	キャラクタ（ナナ）が考え事をする 頭の中に思い描いた内容によって大当り期待度を示唆
ナナ月夜演出	キャラクタ（ナナ）が夜の月を見て発するセリフによって大当り期待度を示唆
第３演出モード対応ミニキャラ演出	キャラクタ（ナナ）に因んだミニキャラクタやアイテムが表示され、表示された内容によって大当り期待度を示唆

【図１７－５４】

【図17－54】

リーチ前演出の演出種別毎の開始タイミング及び音に関する比較

	開始タイミング			音		
演出種別	特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始	飾り図柄が所定の透過率となる前に演出開始	飾り図柄が所定の透過率となった後に演出開始	演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力	演出開始に伴いＢＧＭを可聴不能・演出音出力	演出開始に伴いＢＧＭ出力するが演出音出力せず
ステップアップ演出	○	○	×	○	×	×
セリフ演出	○	×	○	○	×	×
パワフルの…演出	○	×	○	×	○	×
インフォメーションウィンドウ演出	○	○	×	×	×	○
夢夢ファッション演出	○	○	×	○	×	×
夢夢仕事演出	○	○	×	×	○	×
夢夢格言演出	○	×	○	○	×	×
夢夢遊技説明演出	○	○	×	○	×	×
第１演出モード対応ミニキャラ演出	○	○	×	×	×	○
夢夢アイテム作り演出	○	○	×	○	×	×
夢夢荷物整理演出	○	○	×	○	×	×
夢夢買い物演出	○	○	×	○	×	×
夢夢スポーツ演出	○	○	×	×	○	×
夢夢天気予報演出	○	×	○	○	×	×
夢夢プラカード演出	○	○	×	×	×	○
夢夢張り紙演出	○	○	×	×	×	○
ジャム料理演出	○	○	×	○	×	×
ジャム電話演出	○	○	×	○	×	×
ジャム〇〇ガール演出	○	×	○	○	×	×
第２演出モード対応ミニキャラ演出	○	○	×	×	×	○
ジャムお出かけ演出	○	○	×	○	×	×
ジャム手紙演出	○	○	×	×	×	○
ナナ想像演出	○	○	×	○	×	×
ナナ月夜演出	○	○	×	○	○	×
第３演出モード対応ミニキャラ演出	○	○	×	○	×	○

【図１７－５５】

【図17－55】

リーチ前演出の演出種別毎の背景に関する比較１

演出種別	背景とともに演出画像表示	背景を暗くしながら演出画像表示	背景を暗くせずに演出画像表示	背景非表示として演出実行
ステップアップ演出	○	○	×	―
セリフ演出	○	○	×	―
パワフルの…演出	×	―	―	○
インフォメーションウィンドウ演出	○	×	○	―
夢夢ファッション演出	○	○	×	―
夢夢仕事演出	×	―	―	○
夢夢格言演出	×	○	×	○
夢夢遊技説明演出	○	○	×	―
第１演出モード対応ミニキャラ演出	○	×	○	―
夢夢アイテム作り演出	○	○	×	―
夢夢荷物整理演出	○	○	×	―
夢夢買い物演出	○	○	×	―
夢夢スポーツ演出	×	―	―	○
夢夢天気予報演出	×	○	×	○
夢夢プラカード演出	○	×	○	―
夢夢張り紙演出	○	×	○	―
ジャム料理演出	○	○	×	―
ジャム電話演出	○	○	×	―
ジャム〇〇ガール演出	○	○	×	―
第２演出モード対応ミニキャラ演出	○	×	○	―
ジャムお出かけ演出	○	○	×	―
ジャム手紙演出	○	×	○	―
ナナ想像演出	○	○	×	―
ナナ月夜演出	×	―	―	○
第３演出モード対応ミニキャラ演出	○	×	○	―

【図１７－５６】

【図17－56】

リーチ前演出の演出種別毎の背景に関する比較２

演出種別	・特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始 ・飾り図柄が所定の透過率となった後に演出開始 ・演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力	・特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始 ・飾り図柄が所定の透過率となった後に演出開始 ・演出開始に伴いＢＧＭ出力するが演出音出力せず	・特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始 ・飾り図柄が所定の透過率となった後に演出開始 ・背景とともに演出画像表示
ステップアップ演出	○	×	○
セリフ演出	×	×	×
パワフルの…演出	×	×	×
インフォメーションウィンドウ演出	×	○	○
夢夢ファッション演出	○	×	○
夢夢仕事演出	×	×	×
夢夢格言演出	×	×	×
夢夢遊技説明演出	○	×	○
第１演出モード対応ミニキャラ演出	×	○	○
夢夢アイテム作り演出	○	×	○
夢夢荷物整理演出	○	×	○
夢夢買い物演出	○	×	○
夢夢スポーツ演出	×	×	×
夢夢天気予報演出	×	×	×
夢夢プラカード演出	×	○	○
夢夢張り紙演出	×	○	○
ジャム料理演出	○	×	○
ジャム電話演出	○	×	○
ジャム○○ガール演出	×	×	×
第２演出モード対応ミニキャラ演出	×	○	○
ジャムお出かけ演出	○	×	○
ジャム手紙演出	×	○	○
ナナ想像演出	○	×	○
ナナ月夜演出	×	×	×
第３演出モード対応ミニキャラ演出	×	○	○

【図１７－５７】

【図17－57】

リーチ前演出の演出種別毎の背景に関する比較３

演出種別	・特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始 ・演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力 ・背景とともに演出画像表示	・特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始 ・演出開始に伴いＢＧＭ出力するが演出音出力せず ・背景とともに演出画像表示
ステップアップ演出	○	×
セリフ演出	○	×
パワフルの…演出	×	×
インフォメーションウィンドウ演出	×	○
夢夢ファッション演出	○	×
夢夢仕事演出	×	×
夢夢格言演出	×	×
夢夢遊技説明演出	○	×
第１演出モード対応ミニキャラ演出	×	○
夢夢アイテム作り演出	○	×
夢夢荷物整理演出	○	×
夢夢買い物演出	○	×
夢夢スポーツ演出	×	×
夢夢天気予報演出	×	×
夢夢プラカード演出	×	○
夢夢張り紙演出	×	○
ジャム料理演出	○	×
ジャム電話演出	○	×
ジャム○○ガール演出	○	×
第２演出モード対応ミニキャラ演出	×	○
ジャムお出かけ演出	○	×
ジャム手紙演出	×	○
ナナ想像演出	○	×
ナナ月夜演出	×	×
第３演出モード対応ミニキャラ演出	×	○

【図１７－５８】

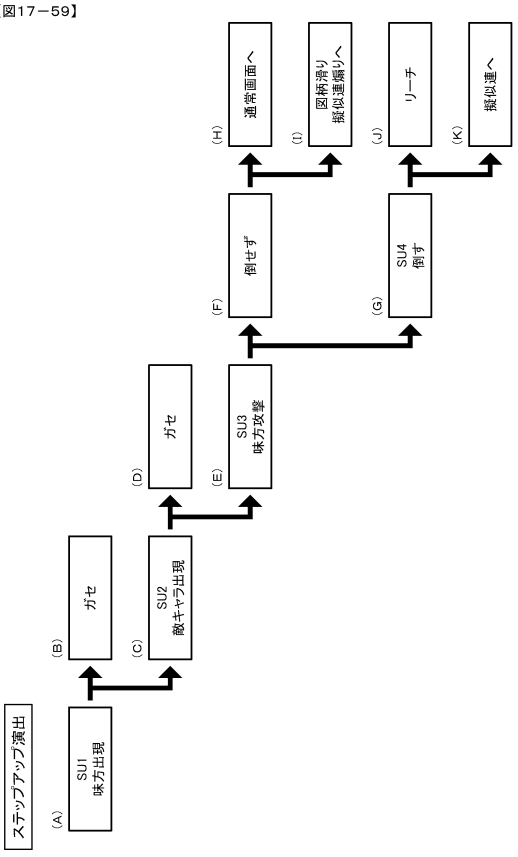
【図17－58】

リーチ前演出の演出種別毎の背景に関する比較４

演出種別	・飾り図柄が所定の透過率となった後に演出開始 ・演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力 ・背景とともに演出画像表示	・飾り図柄が所定の透過率となった後に演出開始 ・演出開始に伴いＢＧＭ出力するが演出音出力せず ・背景とともに演出画像表示
ステップアップ演出	○	×
セリフ演出	×	×
パワフルの…演出	×	×
インフォメーションウィンドウ演出	×	○
夢夢ファッション演出	○	×
夢夢仕事演出	×	×
夢夢格言演出	×	×
夢夢遊技説明演出	○	×
第１演出モード対応ミニキャラ演出	×	○
夢夢アイテム作り演出	○	×
夢夢荷物整理演出	○	×
夢夢買い物演出	○	×
夢夢スポーツ演出	×	×
夢夢天気予報演出	×	×
夢夢プラカード演出	×	○
夢夢張り紙演出	×	○
ジャム料理演出	○	×
ジャム電話演出	○	×
ジャム○○ガール演出	×	×
第２演出モード対応ミニキャラ演出	×	○
ジャムお出かけ演出	○	×
ジャム手紙演出	×	○
ナナ想像演出	○	×
ナナ月夜演出	×	×
第３演出モード対応ミニキャラ演出	×	○

【図１７－５９】

【図17－59】



【図１７－６０】

【図17－60】

（Ａ）ステップアップ演出の演出パターン

演出パターン	演出内容	備考	大当り期待度
パターン１	ＳＵ１のみ	味方キャラクタ登場（ガセ）	低
パターン２	ＳＵ１→ＳＵ２	ＳＵ２で敵キャラクタ逃走	↕
パターン３	ＳＵ１→ＳＵ２→ＳＵ３	味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃	
パターン４	ＳＵ１→ＳＵ２→ＳＵ３→ＳＵ４	敵キャラ撃退	高

（Ｂ）各演出パターンの実行の可否

演出パターン	変動パターン		
	非リーチ	Ｎリーチ	ＳＰリーチ
パターン１	○	○	○
パターン２	×	○	○
パターン３	×	○	○
パターン４	×	○	○

（Ｃ）ＳＵ１の味方キャラクタパターン

味方キャラクタパターン	演出内容	備考	大当り期待度
パターンＡ	夢夢のみ	通常パターン	低
パターンＢ	夢夢＋ジャム	チャンスパターン	↕
パターンＣ	夢夢＋ナナ	チャンスパターン	高

（Ｄ）ＳＵ２の敵キャラクタパターン

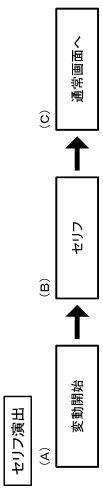
敵キャラクタパターン	演出内容	備考	大当り期待度
パターンＡ	服の色：黒	通常パターン	低
パターンＢ	服の色：青	チャンスパターン	↕
パターンＣ	服の色：赤	激熱パターン	高

（Ｅ）ＳＵ３の攻撃パターン

攻撃パターン	演出内容	備考	大当り期待度
パターンＡ	攻撃ヒットせず	ＳＵ１で夢夢のみ登場した場合	低
パターンＢ	攻撃ヒット	ＳＵ１で夢夢＋ジャムｏｒナナ登場した場合	↕ 高

【図１７－６１】

【図17－61】

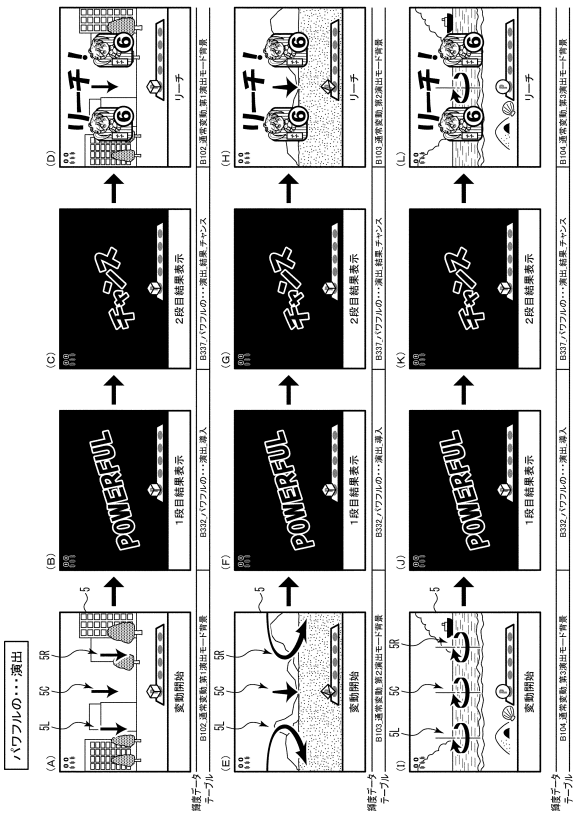


（Ｄ）セリフ演出の演出パターン

演出パターン	登場キャラクタ	セリフ	文字色	大当り期待度	輝度データテーブル
パターン１	夢夢	セリフＡ	白	低	Ｂ３２６＿セリフ演出＿導入
パターン２	夢夢	セリフＢ	白	低	Ｂ３２６＿セリフ演出＿導入
パターン３	夢夢	セリフＣ	赤	高	Ｂ３２Ｂ＿セリフ演出＿赤
パターン４	ジャム	セリフＤ	白	低	Ｂ３２６＿セリフ演出＿導入
パターン５	ジャム	セリフＥ	白	低	Ｂ３２６＿セリフ演出＿導入
パターン６	ジャム	セリフＦ	赤	高	Ｂ３２Ｂ＿セリフ演出＿赤
パターン７	ナナ	セリフＧ	白	低	Ｂ３２６＿セリフ演出＿導入
パターン８	ナナ	セリフＨ	白	低	Ｂ３２６＿セリフ演出＿導入
パターン９	ナナ	セリフＩ	赤	高	Ｂ３２Ｂ＿セリフ演出＿赤
パターン１０	敵キャラクタＡ	セリフＪ	白	低	Ｂ３２６＿セリフ演出＿導入
パターン１１	敵キャラクタＡ	セリフＫ	白	低	Ｂ３２６＿セリフ演出＿導入
パターン１２	敵キャラクタＢ	セリフＬ	白	低	Ｂ３２６＿セリフ演出＿導入
パターン１３	敵キャラクタＢ	セリフＭ	白	低	Ｂ３２６＿セリフ演出＿導入

【図１７－６２】

【図17－62】



【図１７－６３】

【図17－63】

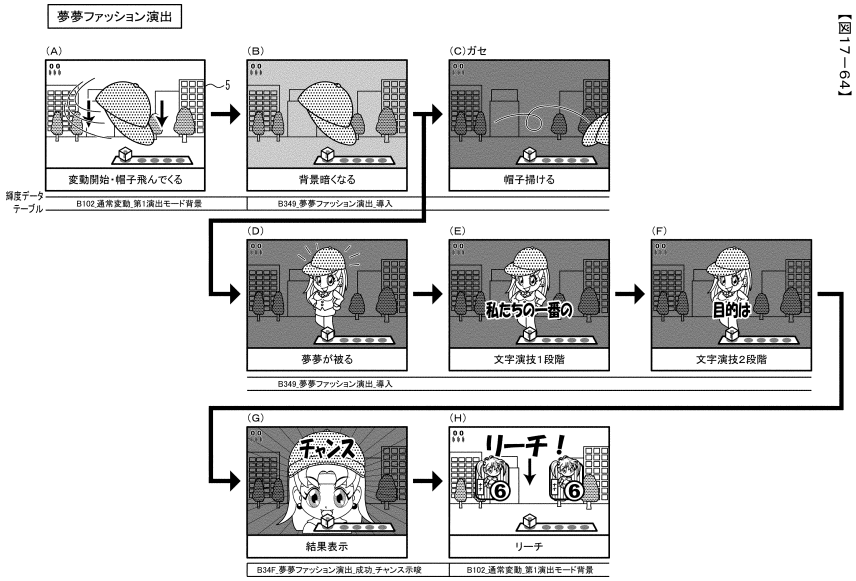
（Ａ）パワフルの…演出の１段階目演出パターン

１段階目演出パターン	演出内容	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	「パワフルの・・・」表示	通常パターン	低 ↔ 高	Ｂ３３２＿パワフルの…演出＿導入
パターンＢ	「ＰＯＷＥＲＦＵＬ」表示	チャンスパターン		Ｂ３３２＿パワフルの…演出＿導入

（Ｂ）パワフルの…演出の２段階目演出パターン

２段階目演出パターン	演出内容	文字色	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	「普通」表示	白	ガセパターン	低 ↔ 高	Ｂ３３６＿パワフルの…演出＿結果＿ガセ・汎用
パターンＢ	「まあまあ」表示	白	ガセパターン		Ｂ３３６＿パワフルの…演出＿結果＿ガセ・汎用
パターンＣ	「リーチ」表示	白	リーチ示唆パターン		Ｂ３３９＿パワフルの…演出＿結果＿リーチ示唆
パターンＤ	「チャンス」表示	赤	チャンス示唆パターン		Ｂ３３７＿パワフルの…演出＿結果＿チャンス
パターンＥ	「熱」表示	赤	チャンス示唆パターン		Ｂ３３７＿パワフルの…演出＿結果＿チャンス
パターンＦ	「激熱」表示	金	激熱示唆パターン		Ｂ３３Ｄ＿パワフルの…演出＿結果＿激熱
パターンＧ	「ＮＥＸＴ」表示	白	擬似連示唆パターン	－	Ｂ３３８＿パワフルの…演出＿結果＿擬似連示唆
パターンＨ	「変化」表示	白	保留変化示唆パターン		Ｂ３３Ａ＿パワフルの…演出＿結果＿保留変化

【図１７－６４】
【図17－64】



【図１７－６５】
【図17－65】

（Ａ）夢夢ファッション演出の１段階目演出パターン

１段階目演出パターン	演出内容	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	導入（ガセ）	ガセパターン	低 ↕ 高	－
パターンＢ	導入	通常パターン（結果表示パターン）		－

（Ｂ）夢夢ファッション演出の２段階目演出パターン

２段階目演出パターン	演出内容（服装）	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	つなぎ	通常パターン	低 ↕ 高	Ｂ３４９＿夢夢ファッション演出＿導入
パターンＢ	うさぎ	チャンスアップパターン		Ｂ３４９＿夢夢ファッション演出＿導入チャンスアップ＿赤文字

（Ｃ）夢夢ファッション演出の３段階目演出パターン

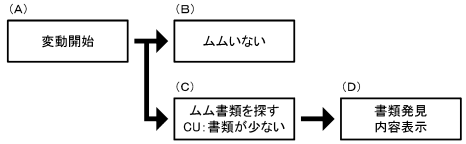
３段階目演出パターン	演出内容（文言）	文字色	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	私たちの一番の～	白	通常パターン	低 ↕ 高	Ｂ３４９＿夢夢ファッション演出＿導入
パターンＢ	私たちの一番の～	赤	チャンスアップパターン		Ｂ３４９＿夢夢ファッション演出＿導入チャンスアップ＿赤文字

（Ｄ）夢夢ファッション演出の４段階目演出パターン

４段階目演出パターン	演出内容（帽子の文言）	文字色	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	普通	白	ガセ・汎用	低 ↕ 高	Ｂ３４Ｂ＿夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用（対応色：白）
パターンＢ	まあまあ	白	ガセ・汎用		Ｂ３４Ｂ＿夢夢ファッション演出＿成功＿ガセ・汎用（対応色：白）
パターンＣ	リーチ	白	リーチ示唆		Ｂ３４Ｃ＿夢夢ファッション演出＿成功＿リーチ示唆（対応色：緑）
パターンＤ	チャンス	赤	チャンス示唆		Ｂ３４Ｆ＿夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆（対応色：赤）
パターンＥ	熱	赤	チャンス示唆		Ｂ３４Ｆ＿夢夢ファッション演出＿成功＿チャンス示唆（対応色：赤）
パターンＦ	激熱	金	激熱示唆		Ｂ３５０＿夢夢ファッション演出＿成功＿激熱示唆（対応色：金）
パターンＧ	ＮＥＸＴ	白	擬似連示唆	－	Ｂ３４Ｄ＿夢夢ファッション演出＿成功＿疑似連示唆（対応色：紫）
パターンＨ	変化	白	保留変化		Ｂ３４Ｅ＿夢夢ファッション演出＿成功＿保留変化（対応色：白）

【図１７－６６】
【図17－66】

夢夢仕事演出



（Ｅ）夢夢仕事演出の１段階目演出パターン

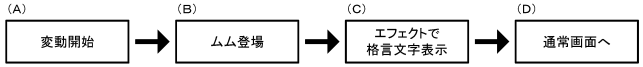
１段階目演出パターン	演出内容	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	導入（ガセ）	ガセパターン	低 ↕ 高	－
パターンＢ	導入（書類量：多）	通常パターン		－
パターンＣ	導入（書類量：少）	チャンスアップパターン		Ｂ３１Ｅ＿夢夢仕事演出＿導入チャンスアップ

（Ｆ）夢夢仕事演出の２段階目演出パターン

２段階目演出パターン	演出内容（書類の文言）	文字色	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	普通	白	ガセ・汎用	低 ↕ 高	Ｂ３１Ｆ＿夢夢仕事演出＿成功＿ガセ・汎用
パターンＢ	まあまあ	白	ガセ・汎用		Ｂ３１Ｆ＿夢夢仕事演出＿成功＿ガセ・汎用
パターンＣ	リーチ	白	リーチ示唆		Ｂ３２０＿夢夢仕事演出＿成功＿リーチ示唆
パターンＤ	チャンス	赤	チャンス示唆		Ｂ３２３＿夢夢仕事演出＿成功＿チャンス示唆
パターンＥ	熱	赤	チャンス示唆		Ｂ３２３＿夢夢仕事演出＿成功＿チャンス示唆
パターンＦ	激熱	金	激熱示唆		Ｂ３２４＿夢夢仕事演出＿成功＿激熱示唆
パターンＧ	ＮＥＸＴ	白	擬似連示唆	－	Ｂ３２１＿夢夢仕事演出＿成功＿疑似連示唆
パターンＨ	変化	白	保留変化		Ｂ３２２＿夢夢仕事演出＿成功＿保留変化

【図１７－６７】
【図17－67】

夢夢格言演出



（Ｅ）夢夢格言演出の演出パターン

演出パターン	演出内容（表示文字）	文字色	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	普通	白	ガセ以上示唆	低 ↕ 高	Ｂ４５３＿夢夢格言演出＿成功＿ガセ以上
パターンＢ	通常	白	ガセ以上示唆		Ｂ４５３＿夢夢格言演出＿成功＿ガセ以上
パターンＣ	立直	白	リーチ以上示唆		Ｂ４５４＿夢夢格言演出＿成功＿リーチ以上示唆
パターンＤ	好機	赤	チャンス示唆		Ｂ４５７＿夢夢格言演出＿成功＿チャンス示唆
パターンＥ	熱	赤	チャンス示唆		Ｂ４５７＿夢夢格言演出＿成功＿チャンス示唆
パターンＦ	激熱	金	激熱示唆		Ｂ４５８＿夢夢格言演出＿成功＿激熱示唆
パターンＧ	継続	白	擬似連示唆	－	Ｂ４５５＿夢夢格言演出＿成功＿疑似連示唆
パターンＨ	変化	白	保留変化		Ｂ４５６＿夢夢格言演出＿成功＿保留変化

【図１７－６８】
【図17－68】

夢夢遊技説明演出

(A) 変動開始 → (B) ムム登場 → (C) ボードを回す（1段階目） → (D) 結果表示（2段階目）

（A）ジャム料理演出の１段階目演出パターン

1段階目演出パターン	演出内容	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンA	導入（ガセ）	ガセパターン	低 ⇔ 高	—
パターンB	導入	通常パターン（結果表示パターン）	低 ⇔ 高	—

（B）ジャム料理演出の２段階目演出パターン

2段階目演出パターン	演出内容（料理悪度）	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンA	通常	通常パターン	低 ⇔ 高	B352_ジャム料理演出_導入
パターンB	高速	チャンスアップパターン		B353_ジャム料理演出_導入チャンスアップ

（C）ジャム料理演出の３段階目演出パターン

3段階目演出パターン	演出内容（料理パターン）	文字色	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンA	普通	白	ガセ・汎用系	低 ⇔ 高	B354_ジャム料理演出_成功_ガセ・汎用
パターンB	まあまあ	白	ガセ・汎用系		B354_ジャム料理演出_成功_ガセ・汎用
パターンC	リーチ	白	リーチ示唆		B355_ジャム料理演出_成功_リーチ示唆
パターンD	チャンス	赤	チャンス示唆		B358_ジャム料理演出_成功_チャンス示唆
パターンE	熱	赤	チャンス示唆		B358_ジャム料理演出_成功_チャンス示唆
パターンF	激熱	金	激熱示唆		B359_ジャム料理演出_成功_激熱示唆
パターンG	ＮＥＸＴ	白	擬似連示唆	—	B356_ジャム料理演出_成功_疑似連示唆
パターンH	変化	白	保留変化		B356_ジャム料理演出_成功_保留変化

（E）夢夢遊技説明演出の１段階目演出パターン

1段階目演出パターン	演出内容	文字色	備考	輝度データテーブル
パターンA	ボード回転（１段階目終了）	—	—	—

（F）夢夢遊技説明演出の２段階目演出パターン

2段階目演出パターン	演出内容	文字色	備考	輝度データテーブル
パターンA	遊技説明A	白	—	—
パターンB	遊技説明B	白	—	—
パターンC	遊技説明C	白	—	—
パターンD	遊技説明D	白	—	—
パターンE	遊技説明E	白	—	—
パターンF	遊技説明F	白	—	—
パターンG	遊技説明G	白	—	—
パターンH	遊技説明H	白	—	—

【図１７－６９】
【図17－69】

【図１７－７０】
【図17－70】

ジャム電話演出

(A) 変動開始 → (B) 電話出現 → (C) ジャムが電話に出る → (E) ジャムのセリフ → (F) 電話相手のセリフ
(C) → (D) ジャム出られない

（G）ジャム電話演出の１段階目演出パターン

1段階目演出パターン	演出内容	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンA	導入（ガセ）電話の鳴り方：普通	ガセパターン	低 ⇔ 高	—
パターンB	導入（ジャム応答）電話の鳴り方：普通	通常パターン		—
パターンC	導入（ジャム応答）電話の鳴り方：派手	チャンスアップパターン		—

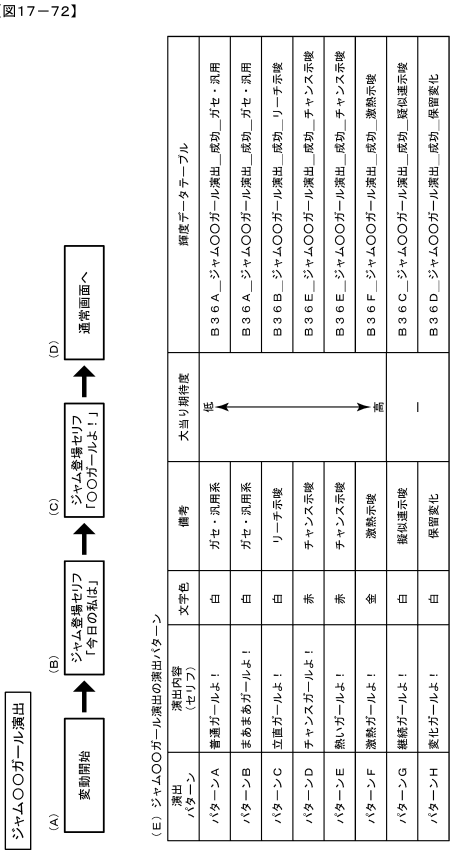
（H）ジャム電話演出の２段階目演出パターン

3段階目演出パターン	演出内容（電話相手のセリフ）	文字色	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンA	普通だね	白	ガセ・汎用系	低 ⇔ 高	B36A_ジャム電話演出_成功_ガセ・汎用
パターンB	まあまあだね	白	ガセ・汎用系		B36A_ジャム電話演出_成功_ガセ・汎用
パターンC	立直だね	白	リーチ示唆		B36B_ジャム電話演出_成功_リーチ示唆
パターンD	チャンスだね	赤	チャンス示唆		B36E_ジャム電話演出_成功_チャンス示唆
パターンE	熱いね	赤	チャンス示唆		B36E_ジャム電話演出_成功_チャンス示唆
パターンF	激熱だね	金	激熱示唆		B36F_ジャム電話演出_成功_激熱示唆
パターンG	継続だね	白	擬似連示唆	—	B36C_ジャム電話演出_成功_疑似連示唆
パターンH	変化だね	白	保留変化		B36D_ジャム電話演出_成功_保留変化

【図１７－７１】
【図17－71】

【図１７－７２】

【図17－72】



（Ａ）ナナ想像演出の１段階目演出パターン

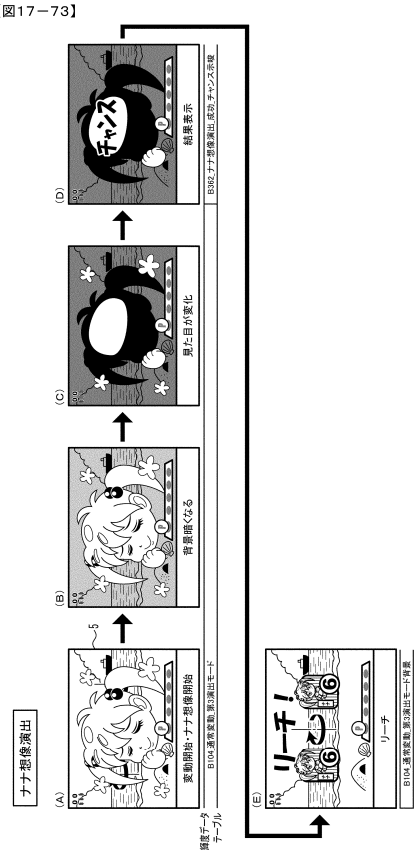
１段階目演出パターン	演出内容	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	導入（ガセ） 周囲の花の量：普通	ガセパターン	低 ⟷ 高	－
パターンＢ	導入（結果表示） 周囲の花の量：普通	通常パターン		－
パターンＣ	導入（結果表示） 周囲の花の量：多	チャンスアップ パターン		－

（Ｂ）ナナ想像演出の２段階目演出パターン

３段階目演出パターン	演出内容 （吹き出しの内容）	文字色	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	普通	白	ガセ・汎用系	低 ⟷ 高	Ｂ３５Ｄ＿ナナ想像演出＿成功＿ガセ・汎用
パターンＢ	まあまあ	白	ガセ・汎用系		Ｂ３５Ｄ＿ナナ想像演出＿成功＿ガセ・汎用
パターンＣ	リーチ	白	リーチ示唆		Ｂ３５Ｆ＿ナナ想像演出＿成功＿リーチ示唆
パターンＤ	チャンス	赤	チャンス示唆		Ｂ３６２＿ナナ想像演出＿成功＿チャンス示唆
パターンＥ	熱い	赤	チャンス示唆		Ｂ３６２＿ナナ想像演出＿成功＿チャンス示唆
パターンＦ	激熱	金	激熱示唆		Ｂ３６６＿ナナ想像演出＿成功＿激熱示唆
パターンＧ	ＮＥＸＴ	白	疑似連示唆	－	Ｂ３６０＿ナナ想像演出＿成功＿疑似連示唆
パターンＨ	変化	白	保留変化		Ｂ３６１＿ナナ想像演出＿成功＿保留変化

【図１７－７３】

【図17－73】



【図１７－７４】

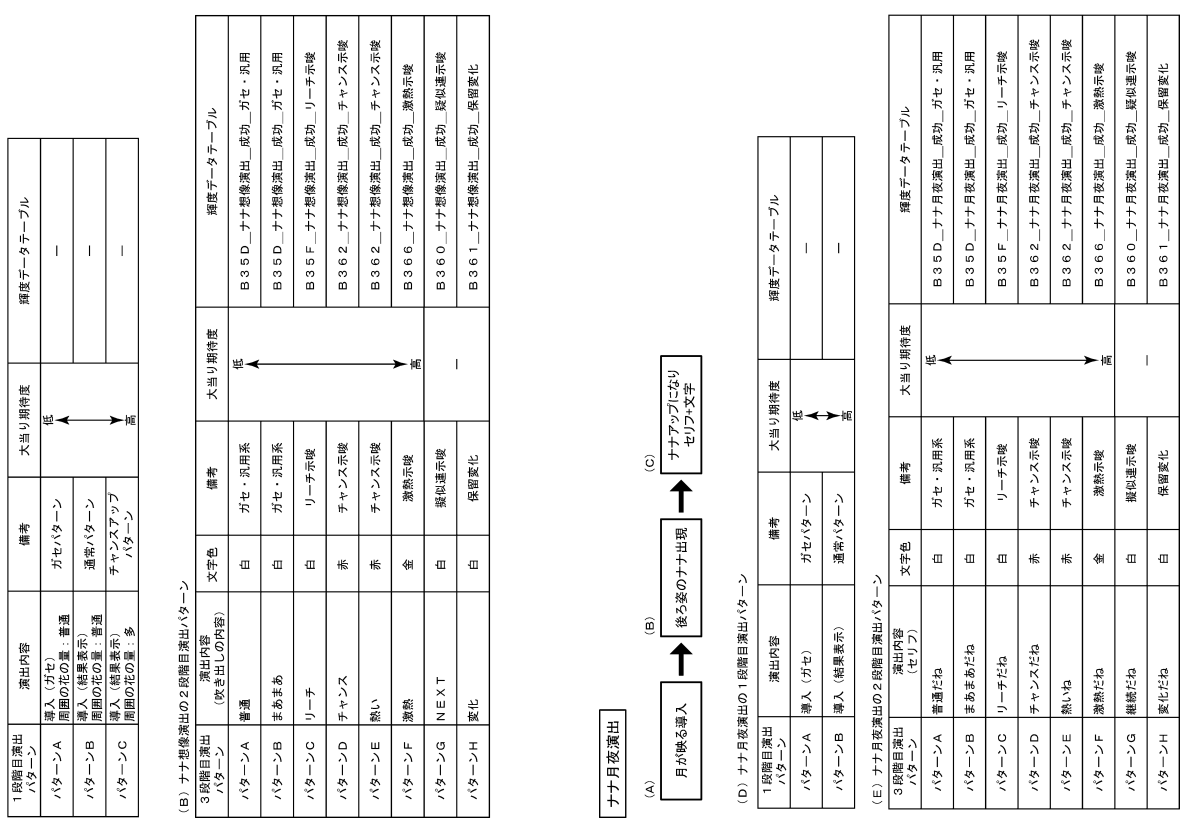
【図17－74】

（Ｃ）ジャム○○ガール演出の演出パターン

演出パターン	演出内容 （セリフ）	文字色	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	普通ガールよ！	白	ガセ・汎用系	低 ⟷ 高	Ｂ３６Ａ＿ジャム○○ガール演出＿成功＿ガセ・汎用
パターンＢ	まあまあガールよ！	白	ガセ・汎用系		Ｂ３６Ａ＿ジャム○○ガール演出＿成功＿ガセ・汎用
パターンＣ	立直ガールよ！	白	リーチ示唆		Ｂ３６Ｂ＿ジャム○○ガール演出＿成功＿リーチ示唆
パターンＤ	チャンスガールよ！	赤	チャンス示唆		Ｂ３６Ｅ＿ジャム○○ガール演出＿成功＿チャンス示唆
パターンＥ	熱いガールよ！	赤	チャンス示唆		Ｂ３６Ｅ＿ジャム○○ガール演出＿成功＿チャンス示唆
パターンＦ	激熱ガールよ！	金	激熱示唆		Ｂ３６Ｆ＿ジャム○○ガール演出＿成功＿激熱示唆
パターンＧ	継続ガールよ！	白	疑似連示唆	－	Ｂ３６Ｃ＿ジャム○○ガール演出＿成功＿疑似連示唆
パターンＨ	変化ガールよ！	白	保留変化		Ｂ３６Ｄ＿ジャム○○ガール演出＿成功＿保留変化

【図１７－７５】

【図17－75】



（Ｄ）ナナ月夜演出の１段階目演出パターン

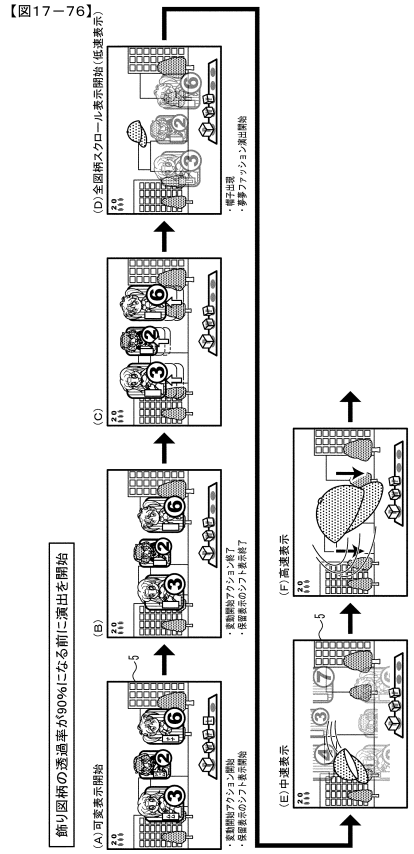
１段階目演出パターン	演出内容	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	導入（ガセ）	ガセパターン	低 ⟷ 高	－
パターンＢ	導入（結果表示）	通常パターン		－

（Ｅ）ナナ月夜演出の２段階目演出パターン

３段階目演出パターン	演出内容 （セリフ）	文字色	備考	大当り期待度	輝度データテーブル
パターンＡ	普通だね	白	ガセ・汎用系	低 ⟷ 高	Ｂ３５Ｄ＿ナナ月夜演出＿成功＿ガセ・汎用
パターンＢ	まあまあだね	白	ガセ・汎用系		Ｂ３５Ｄ＿ナナ月夜演出＿成功＿ガセ・汎用
パターンＣ	リーチだね	白	リーチ示唆		Ｂ３５Ｆ＿ナナ月夜演出＿成功＿リーチ示唆
パターンＤ	チャンスだね	赤	チャンス示唆		Ｂ３６２＿ナナ月夜演出＿成功＿チャンス示唆
パターンＥ	熱いね	赤	チャンス示唆		Ｂ３６２＿ナナ月夜演出＿成功＿チャンス示唆
パターンＦ	激熱だね	金	激熱示唆		Ｂ３６６＿ナナ月夜演出＿成功＿激熱示唆
パターンＧ	継続だね	白	疑似連示唆	－	Ｂ３６０＿ナナ月夜演出＿成功＿疑似連示唆
パターンＨ	変化だね	白	保留変化		Ｂ３６１＿ナナ月夜演出＿成功＿保留変化

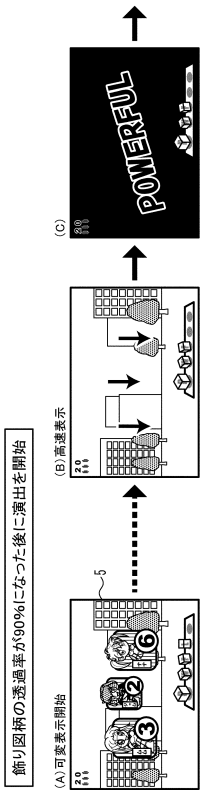
【図１７－７６】

【図17－76】



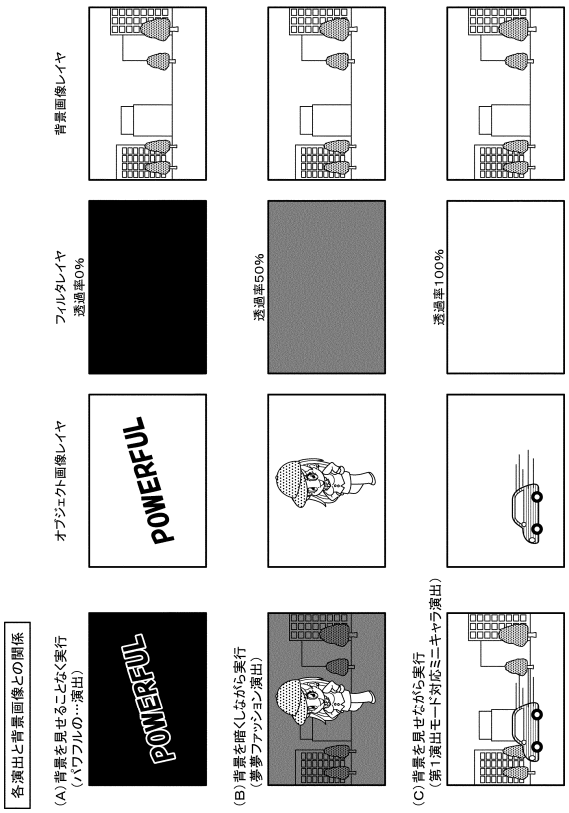
【図１７－７７】

【図17－77】



【図１７－７８】

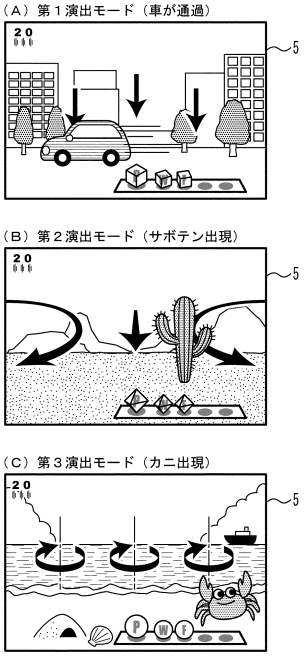
【図17－78】



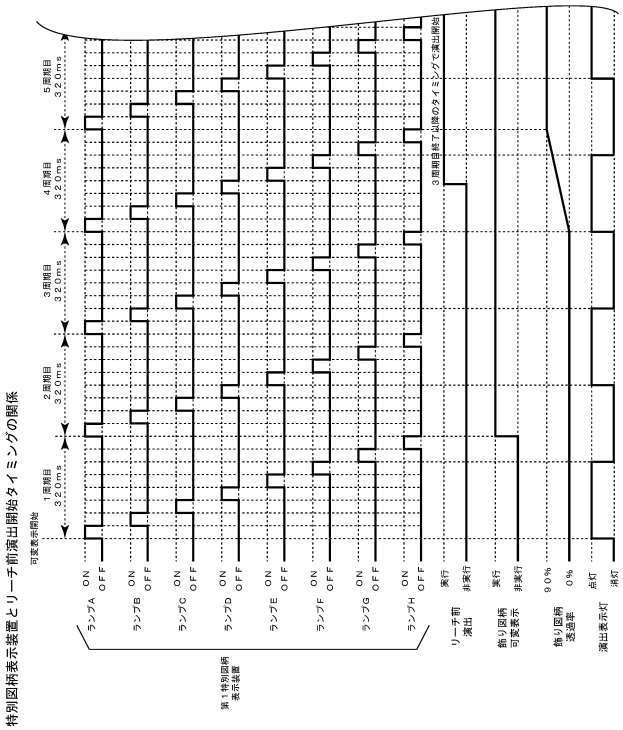
【図１７－７９】

【図17－79】

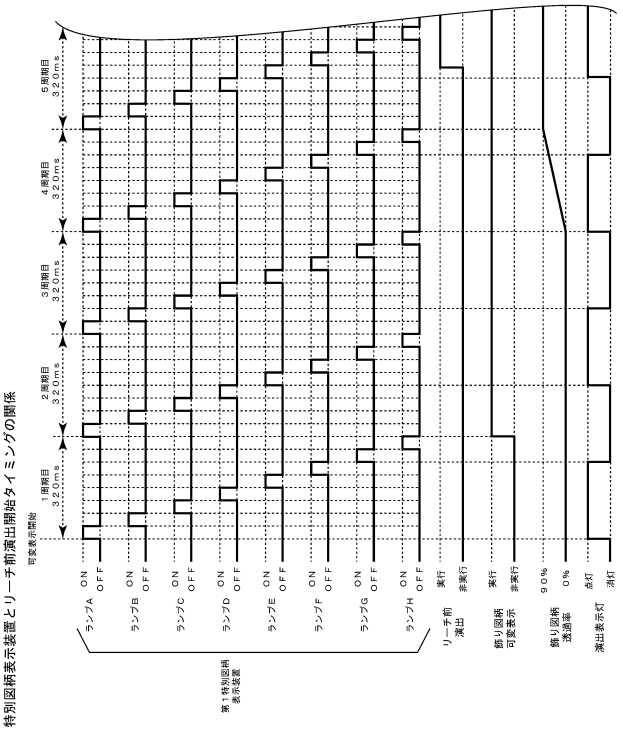
ミニキャラ演出（背景を暗くすることなく実行）



【図１７－８０】
【図17－80】



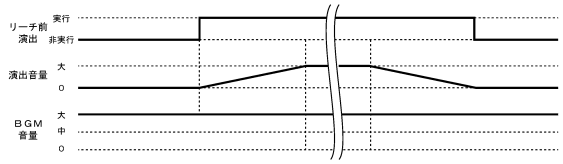
【図１７－８１】
【図17－81】



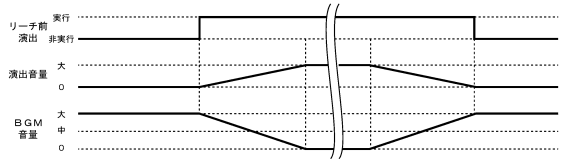
【図１７－８２】
【図17－82】

ＢＧＭとリーチ前演出の演出音の関係

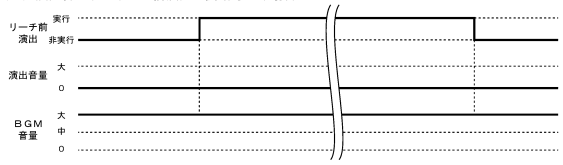
（Ａ）演出音の有るリーチ前演出の開始に伴いＢＧＭを出力する場合（ＢＧＭと演出音両方出力）



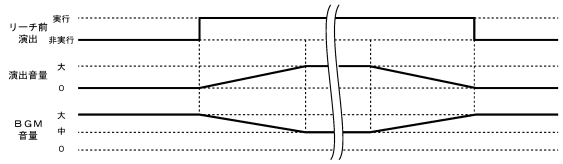
（Ｂ）演出音の有るリーチ前演出の開始に伴いＢＧＭが無音になる場合



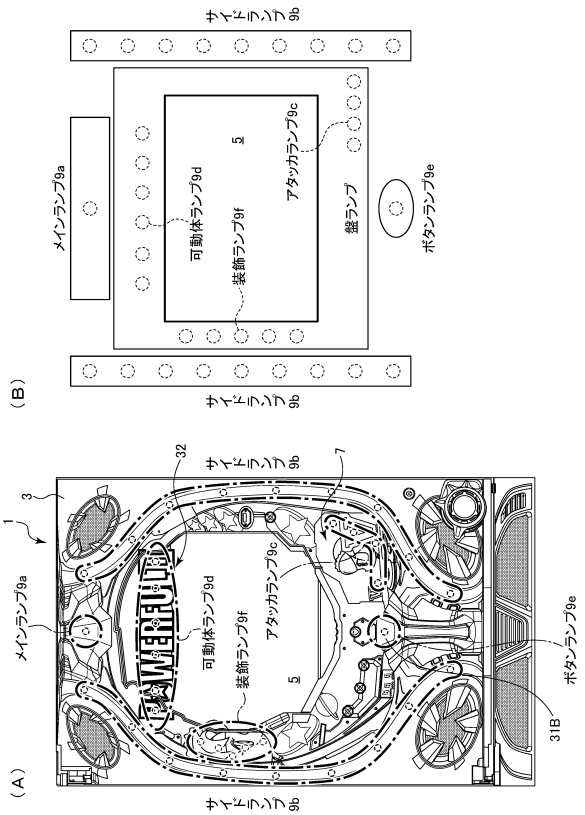
（Ｃ）演出音の無いリーチ前演出が開始される場合



（Ｄ）演出音の有る予告演出の開始に伴いＢＧＭの音量が低下する場合（変形例）



【図１７－８３】
【図17－83】



【図１７－８４】

【図17－84】

【図１７－８５】

【図17－85】

【図１７－８６】

【図17－86】

【図１７－８７】

【図17－87】 XXX（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BXXX[] = {
        {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_XXX[0]},
        {END_CODE}
};
```

【図１７－８８】

【図17－88】　XXX（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LNU_1_XXX[] = {
            {   500/10,             &XD___LNU_1_XXX_1[0], ・・・・・（1）
            {   500/10,             &XD___LNU_1_XXX_2[0], ・・・・・（2）
            {   230/10,             &XD___LNU_1_XXX_3[0], ・・・・・（3）
            {600000/10,             &XD___LNU_1_XXX_2[0], ・・・・・（4）
            {END_CODE}
};
```

【図１７－８９】

【図17－89】　XXX（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_XXX_1[] = {
//                        上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {    40/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {END_CODE}
};
```

【図１７－９０】

【図17－90】　XXX（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_XXX_2[] = {
//                        上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {   100/10, F_ON + 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x388 },
            {   100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499 },
            {   100/10, F_ON + 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x5AA },
            {   100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499 },
            {END_CODE}
};
```

【図１７－９１】

【図17－91】　XXX（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LNU_1_XXX_3[] = {
//                        上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {    30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {    20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000000, 0x000000, 0x5AA },
            {    30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122122, 0x122122, 0x5AA },
            {    20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x5AA },
            {    30/10, F_OF + 0x5AA000, 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000 },
            {    20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x122 },
            {    30/10, F_OF + 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000 },
            {    20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {    30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {END_CODE}
};
```

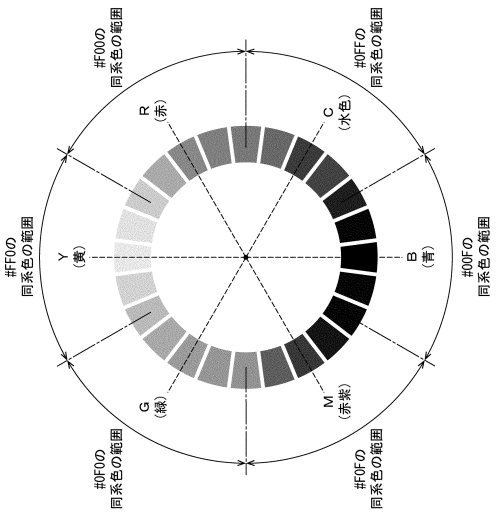
【図１７－９２】

【図17－92】

（Ａ）

カラーコード	色名
#F00	赤
#F40	橙
#F80	橙
#FB0	黄
#FF0	黄
#BF0	黄
#8F0	黄緑
#4F0	黄緑
#0F0	緑
#0F4	緑
#0F8	緑青
#0FB	緑青
#0FF	水色
#0BF	水色
#08F	青緑
#04F	青
#00F	青
#40F	紫
#80F	紫
#B0F	紫
#F0F	赤紫
#F0B	赤紫
#F08	桃
#F04	桃

（Ｂ）同系色の説明



【図１７－９３】

【図17－93】

用途（演出）	拡張コマンド	輝度データテーブル名	消灯輝度データ数	輝度データの平均使用時間	輝度データテーブルを構成する輝度データが表す色の総数（消灯輝度データを除く）	ループする輝度データテーブル数	ループしない輝度データテーブル数	導入パート、結果パート毎に輝度データテーブルが異なる	導入パートの第１パターンと第２パターンとで輝度データテーブルの構造が異なる	結果パートの第１パターン、第２パターンとで、輝度データテーブルの構造は同じで、輝度値が異なる
可変表示中背景用	B102	通常変動(第1演出モード)	0	293ms	20色	1	0	－	－	－
	B103	通常変動(第2演出モード)	0	107ms	15色	2	2	－	－	－
	B104	通常変動(第3演出モード)	0	150ms	15色	1	1	－	－	－
パワフルの…演出	B332	導入	53	50ms	8色	2	1	「導入CU」と共通	「導入CU」と共通	－
	B336	結果_ガセ・汎用	0	57ms	6色	2	0	輝度データテーブルが異なる	－	輝度データテーブルの構造は同じ、輝度値が異なる
	B339	結果_リーチ示唆	0	57ms	6色	2	0		－	
	B338	結果_擬似連示唆	0	57ms	6色	2	0		－	
	B33A	結果_保留変化	0	57ms	6色	2	0		－	
	B337	結果_チャンス	0	39ms	6色	2	0		－	
	B33D	結果_激熱	0	39ms	6色	2	0		－	
夢夢ファッション演出	B349	導入	108	59ms	7色	5	8	輝度データテーブルが異なる	輝度データテーブルが異なる	－
	B34A	導入CU_赤文字	108	59ms	7色	4	7			－
	B34B	成功_ガセ・汎用	18	39ms	7色	2	1	輝度データテーブルが異なる	－	輝度データテーブルの構造は同じ、輝度値が異なる
	B34C	成功_リーチ示唆	18	39ms	7色	2	1		－	
	B34D	成功_擬似連示唆	18	39ms	7色	2	1		－	
	B34E	成功_保留変化	18	39ms	7色	2	1		－	
	B34F	成功_チャンス示唆	18	39ms	9色	2	1		－	
	B350	成功_激熱	18	39ms	9色	2	1		－	
ジャム料理演出	B352	導入	27	30ms	6色	3	1	輝度データテーブルが異なる	輝度データテーブルが異なる	－
	B353	導入CU_赤文字	0	60ms	6色	1	0			－
	B354	成功_ガセ・汎用	9	56ms	6色	3	1	輝度データテーブルが異なる	－	輝度データテーブルの構造は同じ、輝度値が異なる
	B355	成功_リーチ示唆	9	56ms	6色	3	1		－	
	B356	成功_擬似連示唆	9	56ms	6色	3	1		－	
	B357	成功_保留変化	9	56ms	6色	3	1		－	
	B358	成功_チャンス示唆	9	50ms	8色	3	2		－	
	B359	成功_激熱	9	50ms	8色	3	2		－	

※サイドランプ（枠側LED）の輝度データを比較したもので、可動体ランプ（盤側LED）は対象外
※「消灯輝度データ数」は、各ランプ毎の消灯輝度データ数
※「成功_リーチ示唆」、「成功_擬似連示唆」、「成功_保留変化」、「成功_激熱」の輝度データテーブルの図示は省略する
※「可変表示中背景用」は、演出が実行されていないとき、またはランプ伴わない演出中に用いられる

【図１７－９４】

【図17－94】通常変動__第１演出モード背景（親）

```
//=============================================================
// データ名　：B102_通常変動_第1演出モード背景
// 用途　　　：データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B102[ ] = {
    { 55220/10,          &XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHI[0],
    {LOOP_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B102[ ] = {
    { 55220/10,          &XD_J_LLOG1_LOW_B_BGM_DAIICHI[0]],
    {LOOP_CODE]
};
```

【図１７－９５】

【図17－95】通常変動__第１演出モード背景（子）

```
//=============================================================
// データ名　：B102_通常変動_第1演出モード背景
// 用途　　　：データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHI[ ] = {
    {600000/10,          &XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHI1_1[0]],
    {END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_LOW_B_BGM_DAIICHI[ ] = {
    {600000/10,          &XD___LLOG1_LOW_B_BGM_DAIICHI1_1[0]],
    {END_CODE]
};
```

【図１７－９６】

【図17－96】通常変動__第１演出モード背景（孫）

```
//=============================================================
// データ名　：B102_通常変動_第1演出モード背景
// 用途　　　：データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAIICHI1_1[ ] = {
//                  上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                         RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
    {  300/10, F_OF + 0x080080, 0x080080, 0x080080, 0x080080, 0x080 },
    {  300/10, F_ON + 0x080080, 0x080080, 0x080080, 0x0800C0, 0x0C0 },
    {  300/10, F_ON + 0x080080, 0x080080, 0x080080, 0x0C00F0, 0x0F0 },
    {  300/10, F_ON + 0x080080, 0x080080, 0x0800C0, 0x0F00E0, 0x0E0 },
    {  300/10, F_ON + 0x080080, 0x080060, 0x0C00F0, 0x0E0060, 0x0D0 },
    {  300/10, F_ON + 0x080080, 0x0800C0, 0x0F00E0, 0x0D0080, 0x090 },
    {  300/10, F_ON + 0x090090, 0x0C00F0, 0x0E00D0, 0x0B00A0, 0x0A0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0C00C0, 0x0F00E0, 0x0D00B0, 0x0A0080, 0x080 },
    {  300/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0E00D0, 0x0B00A0, 0x080080, 0x080 },
    {  300/10, F_ON + 0x0E00E0, 0x0D00B0, 0x0A0080, 0x080080, 0x080 },
    {  300/10, F_ON + 0x0D00D0, 0x0B00A0, 0x080080, 0x080080, 0x080 },
    {  300/10, F_ON + 0x0B00B0, 0x0A0080, 0x080080, 0x080080, 0x080 },
    {  300/10, F_ON + 0x0A00A0, 0x119911, 0x080080, 0x080080, 0x080 },
    {  300/10, F_ON + 0x282282, 0x383383, 0x080080, 0x080080, 0x080 },
    {  110/10, F_OF + 0x181181, 0x373373, 0x080080, 0x080080, 0x080 },

    {  300/10, F_OF + 0x0C00C0, 0x292292, 0x0C00C0, 0x0C00C0, 0x0C0 },
    {  390/10, F_ON + 0x070070, 0x060060, 0x060060, 0x060060, 0x060 },
    {  110/10, F_OF + 0x060060, 0x060060, 0x060060, 0x060060, 0x060 },

    {  300/10, F_OF + 0x050050, 0x060060, 0x060060, 0x060060, 0x060 },
    {  300/10, F_ON + 0x060060, 0x060060, 0x080060, 0x060060, 0x060 },
    {  300/10, F_ON + 0x171171, 0x060080, 0x0A0080, 0x060060, 0x060 },
    {  300/10, F_ON + 0x272272, 0x080A0A, 0x0C00A0, 0x080060, 0x060 },
    {  300/10, F_ON + 0x080080, 0x0A00C0, 0x0E00C0, 0x0A0080, 0x080 },
    {  300/10, F_ON + 0x0A00A0, 0x0C00E0, 0x0F00E0, 0x0C00A0, 0x0A0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0C00C0, 0x0E00F0, 0x0F00F0, 0x0E00C0, 0x0C0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0E00E0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00E0, 0x0E0 },
    {  300/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },

    {  200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0E00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00E0, 0x0C00E0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0E00C0, 0x0A00C0, 0x0E00F0, 0x0F0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0E00E0, 0x0C00A0, 0x0800A0, 0x0C00E0, 0x0E0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0C00C0, 0x0A0080, 0x060080, 0x0A00C0, 0x0C0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0A00A0, 0x080060, 0x060060, 0x0800A0, 0x0A0 },
    {  300/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x060060, 0x060080, 0x080 },
    {  300/10, F_OF + 0x060060, 0x060060, 0x060060, 0x060060, 0x060 },

    {  300/10, F_OF + 0x040040, 0x060060, 0x060060, 0x060060, 0x060 },
    {  300/10, F_ON + 0x060060, 0x060060, 0x080060, 0x060060, 0x060 },
    {  300/10, F_ON + 0x060060, 0x060080, 0x0A0080, 0x060060, 0x060 },
    {  300/10, F_ON + 0x060060, 0x0800A0, 0x0C00A0, 0x080060, 0x060 },
    {  300/10, F_ON + 0x080080, 0x0A00C0, 0x0E00C0, 0x0A0080, 0x080 },
    {  300/10, F_ON + 0x0A00A0, 0x0C00E0, 0x0F00E0, 0x0C00A0, 0x0A0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0C00C0, 0x0E00F0, 0x0E00F0, 0x0E00C0, 0x0C0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0E00E0, 0x0F00F0, 0x0D00F0, 0x0F00E0, 0x0E0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0E00D0, 0x0B00D0, 0x0E00F0, 0x0F0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0E00E0, 0x0D00B0, 0x0A00B0, 0x0D00E0, 0x0E0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0D00D0, 0x0B00A0, 0x0800A0, 0x0B00D0, 0x0D0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0B00B0, 0x0A0080, 0x080080, 0x0A00B0, 0x0B0 },
    {  300/10, F_ON + 0x0A00A0, 0x080080, 0x080080, 0x0800A0, 0x0A0 },
    {  300/10, F_ON + 0x080080, 0x080080, 0x080080, 0x080080, 0x080 },
    {  110/10, F_OF + 0x0B0080, 0x080080, 0x080080, 0x080080, 0x080 },
  [END_CODE]
};
```

【図１７－９７】

【図17－97】通常変動__第２演出モード背景（親）

```
//=============================================================
// データ名　：B103_通常変動_第2演出モード背景
// 用途　　　：データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B103[ ] = {
    { 59330/10,          &XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI[0]],
    {LOOP_CODE]
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B103[ ] = {
    { 59330/10,          &XD_J_LLOG1_LOW_B_BGM_DAINI[0]],
    {LOOP_CODE]
};
```

【図１７－９８】

【図17－98】通常変動__第２演出モード背景（子）

```
//=============================================================
// データ名　：B103_通常変動_第2演出モード背景
// 用途　　　：データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI[ ] = {
    {593300/10,          &XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1[0]],
    {END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_LOW_B_BGM_DAINI[ ] = {
    {593300/10,          &XD___LLOG1_LOW_B_BGM_DAINI1_1[0]],
    {END_CODE]
};
```

【図１７－９９】

【図17－99】通常変動__第２演出モード背景（孫）

```
//=============================================================
// データ名　：B103_通常変動_第2演出モード背景
// 用途　　　：データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1[ ] = {
//                  上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                         RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
    {  300/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0xE83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0xC63E83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0xA62C63, 0xE83F83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0x852A62, 0xC63E83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0x63A462, 0xA62C63, 0xE83F83],
    {  300/10, F_ON + 0x63A462, 0x852A62, 0xC63E83],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xE83C63, 0xA62852],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83E83, 0xC63A62],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xE83C63],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83E83],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  110/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],

    {  530/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],

    {  300/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  300/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
    {  110/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],

    {  530/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83],
  [END_CODE]
};
```

【図１７－９８】

【図17－98】通常変動__第２演出モード背景（子）

```
//=============================================================
//  データ名　：B103_通常変動_第2演出モード背景
//  用途　　　：データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI[ ] = {
    { 10640/10,         &XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1[0]},
    {   670/10,         &XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_2[0]},
    { 45220/10,         &XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1[0]},
    {  2800/10,         &XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_3[0]},
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_LOW_B_BGM_DAINI[ ] = {
    { 10640/10,         &XD___LLOG1_LOW_B_BGM_DAINI1_1[0]},
    {   670/10,         &XD___LLOG1_LOW_B_BGM_DAINI1_2[0]},
    { 45220/10,         &XD___LLOG1_LOW_B_BGM_DAINI1_1[0]},
    {  2800/10,         &XD___LLOG1_LOW_B_BGM_DAINI1_3[0]},
    [END_CODE]
};
```

【図１７－９９】

【図17－99】通常変動__第２演出モード背景（孫１）

```
//=============================================================
//  データ名　：B103_通常変動_第2演出モード背景
//  用途　　　：データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_1[ ] = {
//                上から ①②    ③④    ⑤⑥    ⑦⑧    ⑨
//                       RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGB
    {  110/10, F_OF + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828929, 0x929 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x929B2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828929, 0xB2BD2D, 0x2D0 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x929B2B, 0xD2DF2F, 0xF2F },
    {  110/10, F_ON + 0x900909, 0x828929, 0xB2BD2D, 0xF2FD2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0x919919, 0x929B2B, 0xD2DF2F, 0xD2DB2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0x929929, 0xB2BD2D, 0xF2FD2D, 0xB2B929, 0x929 },
    {  110/10, F_ON + 0xB2B82B, 0xD2DF2F, 0xD2DB2B, 0x929828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xF2FD2D, 0xB2B929, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xF2FF2F, 0xD2DB2B, 0x929828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xB2B929, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xB2BB2B, 0xD2DF2F, 0xD2DB2B, 0x929828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x929929, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x838838, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  210/10, F_OF + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },

    {  110/10, F_ON + 0x818818, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x949949, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xB2B82B, 0x929828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xB2B929, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xF2FF2F, 0xD2DB2B, 0x929828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xF2FD2D, 0xB2B929, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xBBB82B, 0xD2DF2F, 0xD2DB2B, 0x929828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x929929, 0xB2BD2D, 0xF2FD2D, 0xB2B929, 0x929 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x929B2B, 0xD2DF2F, 0xD2DB2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828929, 0xB2BD2D, 0xF2FD2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x929B2B, 0xD2DF2F, 0xF2F },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828929, 0xB2BD2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x929B2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828929, 0x929 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  220/10, F_OF + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },

    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0xA2A828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828A2A, 0xB2BA2A, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0xA2A828, 0xD2DB2B, 0xA2A828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xA2A82A, 0xB2BD2D, 0xE2E2D2, 0xB2BA2A, 0xA2A },
    {  110/10, F_ON + 0xC2BC2B, 0xD2DE2E, 0xF2FE2E, 0xD2DB2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xE2EF2F, 0xE2EF2F, 0xE2ED2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0xE2E2E2, 0xF2FE2E, 0xD2DE2E, 0xF2FE2E, 0xE2E },
    {  110/10, F_ON + 0xF2FF2F, 0xE2ED2D, 0xB2BD2D, 0xE2EF2F, 0xF2F },
    {  110/10, F_ON + 0xE2E2E2, 0xD2DB2B, 0xA2AB2B, 0xD2DE2E, 0xE2E },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xB2BA2A, 0x828A2A, 0xD2BD2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0xB2BB2B, 0xA2A828, 0x828828, 0xA2AB2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0xA2A82A, 0x828828, 0x828828, 0x828A2A, 0xA2A },
    {  110/10, F_ON + 0xA1AA1A, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  210/10, F_OF + 0x939939, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },

    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0xAA2828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828A2A, 0xB2BA2A, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0xA2A828, 0xD2DB2B, 0xA2A828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xA2A82A, 0xB2BD2D, 0xE2E2D2, 0xB2BA2A, 0xA2A },
    {  110/10, F_ON + 0x82B82B, 0xD2DE2E, 0xF2FE2E, 0xD2DB2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xE2EF2F, 0xE2EF2F, 0xE2ED2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0xE2E2E2, 0xF2FE2E, 0xD2DE2E, 0xF2FE2E, 0xE2E },
    {  110/10, F_ON + 0xF2FF2F, 0xE2ED2D, 0xB2BD2D, 0xE2EF2F, 0xF2F },
    {  110/10, F_ON + 0xE2E2E2, 0xD2DB2B, 0xA2AB2B, 0xD2DE2E, 0xE2E },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xB2BA2A, 0x828A2A, 0xB2BD2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0xB2BB2B, 0xA2A828, 0x828828, 0xA2AB2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0xA2A82A, 0x828828, 0x828828, 0x828A2A, 0xA2A },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  220/10, F_OF + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_LOW_B_BGM_DAINI1_1[ ] = {
//                左から ①②    ③④    ⑤⑥
//                       RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB
    {   10/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    {  330/10, F_ON + 0x852852, 0x852852, 0x852852 },
    {  320/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },

    {  670/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    {   10/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    {  330/10, F_ON + 0x852852, 0x852852, 0x852852 },
    {  320/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },

    {  670/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    [END_CODE]
};
```

【図１７－１００】

【図17－100】通常変動__第２演出モード背景（孫２）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_2[ ] = {
//                上から ①②    ③④    ⑤⑥    ⑦⑧    ⑨
//                       RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGB
    {  110/10, F_OF + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0xA2A828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828A2A, 0xB2BA2A, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0xA2A82B, 0xD2DB2B, 0xA2A828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xA2A82A, 0xB2BD2D, 0xE2E2D2, 0xB2BA2A, 0xA2A },
    {  110/10, F_ON + 0xB2BB2B, 0xD2DE2E, 0xF2FE2E, 0xD2DB2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xE2EF2F, 0xE2EF2F, 0xE2ED2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0xE2E2E2, 0xF2FE2E, 0xD2DE2E, 0xF2FE2E, 0xE2E },
    {  110/10, F_ON + 0xF2FF2F, 0xE2ED2D, 0xB2BD2D, 0xE2EF2F, 0xF2F },
    {  110/10, F_ON + 0xE2E2E2, 0xD2DB2B, 0xA2AB2B, 0xD2DE2E, 0xE2E },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xB2BA2A, 0x828A2A, 0xB2BD2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0xB2BB2B, 0xA2A828, 0x828828, 0xA2AB2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0xA2A82A, 0x828828, 0x828828, 0x828A2A, 0xA2A },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  220/10, F_OF + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_LOW_B_BGM_DAINI1_2[ ] = {
//                左から ①②    ③④    ⑤⑥
//                       RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB
    {  670/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    [END_CODE]
};
```

【図１７－１０１】

【図17－101】通常変動__第２演出モード背景（孫３）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAINI1_3[ ] = {
//                上から ①②    ③④    ⑤⑥    ⑦⑧    ⑨
//                       RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGB
    {  110/10, F_OF + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828929, 0x929 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x929B2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828929, 0xB2BD2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x929B2B, 0xD2DF2F, 0xF2F },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828929, 0xB2BD2D, 0xF2FD2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x929B2B, 0xD2DF2F, 0xD2DB2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0x929929, 0xB2BD2D, 0xF2FD2D, 0xB2B929, 0x929 },
    {  110/10, F_ON + 0xB2BB2B, 0xD2DF2F, 0xD2DB2B, 0x929828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xF2FD2D, 0xB2B929, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xF2FF2F, 0xD2DB2B, 0x929828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xB2B929, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xB2BB2B, 0x929828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x929929, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  210/10, F_OF + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },

    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x929929, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xB2BB2B, 0x929828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xB2B929, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xF2FF2F, 0xD2DB2B, 0x929828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xF2FD2D, 0xB2B929, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xB2BB2B, 0xD2DF2F, 0xD2DB2B, 0x929828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x929929, 0xB2BD2D, 0xF2FD2D, 0xB2B929, 0x929 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x929B2B, 0xD2DF2F, 0xD2DB2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828929, 0xB2BD2D, 0xF2FD2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x929B2B, 0xD2DF2F, 0xF2F },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828929, 0xB2BD2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x929B2B, 0xD2DF2F, 0xF2F },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828929, 0xB2BD2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x929B2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828929, 0x929 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  220/10, F_OF + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },

    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0xA2A828, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828A2A, 0xB2BA2A, 0x828828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0xA2A82B, 0xD2DB2B, 0xA2A828, 0x828 },
    {  110/10, F_ON + 0xA2A82A, 0xB2BD2D, 0xE2E2D2, 0xB2BA2A, 0xA2A },
    {  110/10, F_ON + 0xB2BB2B, 0xD2DE2E, 0xF2FE2E, 0xD2DB2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xE2EF2F, 0xE2EF2F, 0xE2ED2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0xE2E2E2, 0xF2FE2E, 0xD2DE2E, 0xF2FE2E, 0xE2E },
    {  110/10, F_ON + 0xF2FF2F, 0xE2ED2D, 0xB2BD2D, 0xE2EF2F, 0xF2F },
    {  110/10, F_ON + 0xE2E2E2, 0xD2DB2B, 0xA2AB2B, 0xD2DE2E, 0xE2E },
    {  110/10, F_ON + 0xD2D02D, 0xB2BA2A, 0x828A2A, 0xB2BD2D, 0xD2D },
    {  110/10, F_ON + 0xB2BB2B, 0xA2A828, 0x828828, 0xA2AB2B, 0x2B8 },
    {  110/10, F_ON + 0xA2A82A, 0x828828, 0x828828, 0x828A2A, 0xA2A },
    {  110/10, F_ON + 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    {  360/10, F_OF + 0x828828, 0x829828, 0x828828, 0x828828, 0x828 },
    [END_CODE]
};
```

【図１７－１０２】

【図17－102】通常変動__第３演出モード背景（親）

```
//=============================================================
// データ名　：B104_通常変動_第3演出モード背景
// 用途　　　：データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B104[ ] = {
    {  1170/10,           &XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_IN[0]},
    { 85160/10,           &XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_LOOP[0]},
    {JUMP_CODE,           &XD_A_LWU_1_B104[1]}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B104[ ] = {
    {  1170/10,           &XD_J_LLOG1_LOW_B_BGM_DAISAN_IN[0]},
    { 85160/10,           &XD_J_LLOG1_LOW_B_BGM_DAISAN_LOOP[0]},
    {JUMP_CODE,           &XD_A_LLOG1_B104[1]}
};
```

【図１７－１０３】

【図17－103】通常変動__第３演出モード背景（子）

```
//=============================================================
// データ名　：B104_通常変動_第3演出モード背景
// 用途　　　：データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_IN[ ] = {
    {  1170/10,           &XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN1_1[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_LOW_B_BGM_DAISAN_IN[ ] = {
    { 1170/10,            &XD___LLOG1_LOW_B_BGM_DAISAN1_1[0]},
    {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN_LOOP[ ] = {
    { 85160/10,           &XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN1_2[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_LOW_B_BGM_DAISAN_LOOP[ ] = {
    { 85160/10,           &XD___LLOG1_LOW_B_BGM_DAISAN1_2[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１０４】

【図17－104】通常変動__第３演出モード背景（孫１）

```
//=============================================================
// データ名　：B104_通常変動_第3演出モード背景
// 用途　　　：データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN1_1[ ] = {
//                  上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨
//                        RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    10/10, F_OF + 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x380 },
    {   320/10, F_ON + 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F1 },
    {   160/10, F_ON + 0x384384, 0x384384, 0x384384, 0x384384, 0x385 },
    {   170/10, F_ON + 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x3F2 },
    {   330/10, F_ON + 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x392 },
    {   180/10, F_OF + 0x383383, 0x383383, 0x383383, 0x383383, 0x381 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_LOW_B_BGM_DAISAN1_1[ ] = {
//                    左から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥
//                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    10/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    {   320/10, F_ON + 0x852852, 0x852852, 0x852852 },
    {   160/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    {   170/10, F_ON + 0x852852, 0x852852, 0x852852 },
    {   330/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    {   180/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１０５】

【図17－105】通常変動__第３演出モード背景（孫２）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_LOW_B_BGM_DAISAN1_2[ ] = {
//                  上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨
//                        RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    10/10, F_OF + 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x282 },
    {   100/10, F_ON + 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x3824F2, 0x4C2 },
    {    90/10, F_ON + 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x4F24F2, 0x4D2 },
    {   100/10, F_ON + 0x382382, 0x382382, 0x3824F2, 0x4F24F2, 0x4E2 },
    {    90/10, F_ON + 0x382382, 0x382382, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F2 },
    {    90/10, F_ON + 0x382382, 0x3824F2, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F2 },
    {    90/10, F_ON + 0x382382, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F2 },
    {    90/10, F_ON + 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4B2 },

    {   670/10, F_ON + 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x382 },

    {    10/10, F_OF + 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x382 },
    {   100/10, F_ON + 0x4F24F2, 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x382 },
    {    90/10, F_ON + 0x4F24F2, 0x4F2382, 0x382382, 0x382382, 0x382 },
    {   100/10, F_ON + 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x382382, 0x382382, 0x382 },
    {    90/10, F_ON + 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F2382, 0x382382, 0x382 },
    {    90/10, F_ON + 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x382382, 0x382 },
    {    90/10, F_ON + 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F2382, 0x382 },
    {    90/10, F_ON + 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F24F2, 0x4F2 },

    {   670/10, F_ON + 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x382382, 0x382 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_LOW_B_BGM_DAISAN1_2[ ] = {
//                    左から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥
//                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    10/10, F_OF + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    {   660/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },

    {    80/10, F_ON + 0xC73F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    {    70/10, F_ON + 0x852F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    {    80/10, F_ON + 0xC73852, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    {    70/10, F_ON + 0xF83C73, 0x852F83, 0xF83F83 },
    {    80/10, F_ON + 0xF83F83, 0xC73852, 0xF83F83 },
    {    70/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83C73, 0x852F83 },
    {    70/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xC73852 },
    {    70/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83C73 },
    {    70/10, F_ON + 0xF83F83, 0xF83F83, 0xF83F83 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１０６】

【図17－106】パワフルの・・・演出__導入（親）

```
//=============================================================
// データ名　：B332_パワフルの・・・演出_導入
// 用途　　　：データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A    XD_A_LWU_1_B332[ ] = {
    {  4000/10,           &XD_J_LWU_1_POWEFUL_1st[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A    XD_A_LLOG1_B332[ ] = {
    {  4000/10,           &XD_J_LLOG1_POWEFUL_1st[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１０７】

【図17－107】パワフルの・・・演出__導入（子）

```
//=============================================================
// データ名　：B332_パワフルの・・・演出_導入
// 用途　　　：データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J    XD_J_LWU_1_POWEFUL_1st[ ] = {
    {   240/10,           &XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_1[0]},
    {   180/10,           &XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_2[0]},
    {600000/10,           &XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_3[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J    XD_J_LLOG1_POWEFUL_1st[ ] = {
    {   240/10,           &XD___LLOG1_POWEFUL_1st1_1[0]},
    {   180/10,           &XD___LLOG1_POWEFUL_1st1_2[0]},
    {600000/10,           &XD___LLOG1_POWEFUL_1st1_3[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１０８】

【図17－108】パワフルの・・・演出__導入（孫１）

```
//=============================================================
//  データ名　：B332_パワフルの・・・演出_導入
//  用途　　　：データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_1[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x333000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x555333, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x333 },
    {    20/10, F_OF + 0x888555, 0x333000, 0x000000, 0x000333, 0x555 },
    {    20/10, F_OF + 0xAAA888, 0x555333, 0x333333, 0x333555, 0x888 },
    {    20/10, F_OF + 0xCCCAAA, 0x888555, 0x555555, 0x555888, 0xAAA },
    {    20/10, F_OF + 0xBBBCCC, 0xAAA888, 0x888888, 0x888AAA, 0xCCC },
    {    20/10, F_OF + 0xAAABBB, 0xCCCAAA, 0xAAAAAA, 0xAAACCC, 0xBBB },
    {    20/10, F_OF + 0x999AAA, 0xBBBCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCBBB, 0xAAA },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_POWEFUL_1st1_1[ ] = {
//                  左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x333333 },
    {    20/10, F_OF + 0x000333, 0x333333, 0x555555 },
    {    20/10, F_OF + 0x333555, 0x555555, 0x888888 },
    {    20/10, F_OF + 0x555888, 0x888888, 0xAAAAAA },
    {    20/10, F_OF + 0x888AAA, 0xAAAAAA, 0xCCCCCC },
    {    20/10, F_OF + 0xAAACCC, 0xCCCCCC, 0xBBBBBB },
    {    20/10, F_OF + 0xCCCBBB, 0xBBBBBB, 0xAAAAAA },
    {    20/10, F_OF + 0xBBBAAA, 0xAAAAAA, 0x999999 },
    {    20/10, F_OF + 0xAAA999, 0x999999, 0x888888 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１０９】

【図17－109】パワフルの・・・演出__導入（孫２）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_2[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    20/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_POWEFUL_1st1_2[ ] = {
//                  左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    20/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１１０】

【図17－110】パワフルの・・・演出__導入（孫３）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_POWEFUL_1st1_3[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    60/10, F_ON + 0x888999, 0xAAABBB, 0xBBBBBB, 0xBBBAAA, 0x999 },
    {    60/10, F_ON + 0x999888, 0x999AAA, 0xAAAAAA, 0xAAA999, 0x888 },
    {    60/10, F_ON + 0xAAA999, 0x888999, 0x999999, 0x999888, 0x999 },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBAAA, 0x999888, 0x888888, 0x888999, 0xAAA },
    {    60/10, F_ON + 0xCCCBBB, 0xAAA999, 0x999999, 0x999AAA, 0xBBB },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBCCC, 0xBBBAAA, 0xAAAAAA, 0xAAABBB, 0xCCC },
    {    60/10, F_ON + 0xAAABBB, 0xCCCBBB, 0xBBBBBB, 0xBBBCCC, 0xBBB },
    {    60/10, F_ON + 0x999AAA, 0xBBBCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCBBB, 0xAAA },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_POWEFUL_1st1_3[ ] = {
//                  左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    60/10, F_ON + 0x999888, 0x888888, 0x999999 },
    {    60/10, F_ON + 0x888999, 0x999999, 0xAAAAAA },
    {    60/10, F_ON + 0x999AAA, 0xAAAAAA, 0xBBBBBB },
    {    60/10, F_ON + 0xAAABBB, 0xBBBBBB, 0xCCCCCC },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBCCC, 0xCCCCCC, 0xBBBBBB },
    {    60/10, F_ON + 0xCCCBBB, 0xBBBBBB, 0xAAAAAA },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBAAA, 0xAAAAAA, 0x999999 },
    {    60/10, F_ON + 0xAAA999, 0x999999, 0x888888 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１１１】

【図17－111】パワフルの・・・演出__結果__ガセ・汎用（親）

```
//=============================================================
//  データ名　：B336_パワフルの・・・演出_結果_ガセ・汎用
//  用途　　　：データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B336[ ] = {
    {  2800/10,           &XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITE[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B336[ ] = {
    {  2800/10,           &XD_J_LLOG1_POWEFUL_RESULT_WHITE[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１１２】

【図17－112】パワフルの・・・演出__結果__ガセ・汎用（子）

```
//=============================================================
//  データ名　：B336_パワフルの・・・演出_結果_ガセ・汎用
//  用途　　　：データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITE[ ] = {
    {   180/10,           &XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_1[0]},
    {600000/10,           &XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_2[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_POWEFUL_RESULT_WHITE[ ] = {
    {   180/10,           &XD___LLOG1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_1[0]},
    {600000/10,           &XD___LLOG1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_2[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１１３】

【図17－113】パワフルの・・・演出__結果__ガセ・汎用（孫１）

```
//=============================================================
//  データ名　：B336_パワフルの・・・演出_結果_ガセ・汎用
//  用途　　　：データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_1[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_1[ ] = {
//                  左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１１４】

【図17－114】パワフルの・・・演出__結果__ガセ・汎用（孫２）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_2[ ] = {
//              上から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    60/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    60/10, F_ON + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
    {    60/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
    {    60/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
    {    60/10, F_ON + 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCC },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBBBB, 0xBBBBBB, 0xBBBBBB, 0xBBBBBB, 0xBBB },
    [END_CODE]
];
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_POWEFUL_RESULT_WHITE1_2[ ] = {
//                  左から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    60/10, F_ON + 0x999999, 0x999999, 0x999999 },
    {    60/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
    {    60/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
    {    60/10, F_ON + 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBBBB, 0xBBBBBB, 0xBBBBBB },
    {    60/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    [END_CODE]
];
```

【図１７－１１５】

【図17－115】パワフルの・・・演出__結果__チャンス（親）

```
//=============================================================
// データ名    : B337_パワフルの・・・演出_結果_チャンス
// 用途                : データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B337[ ] = {
    {  2800/10,             &XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_RED[0]},
    [END_CODE]
];
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B337[ ] = {
    {  2800/10,             &XD_J_LLOG1_POWEFUL_RESULT_RED[0]},
    [END_CODE]
];
```

【図１７－１１６】

【図17－116】パワフルの・・・演出__結果__チャンス（子）

```
//=============================================================
//  データ名    : B337_パワフルの・・・演出_結果_チャンス
//  用途                : データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_POWEFUL_RESULT_RED[ ] = {
    {   180/10,             &XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_RED1_1[0]},
    [600000/10,             &XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_RED1_2[0]},
    [END_CODE]
];
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_POWEFUL_RESULT_RED[ ] = {
    {   180/10,             &XD___LLOG1_POWEFUL_RESULT_RED1_1[0]},
    [600000/10,             &XD___LLOG1_POWEFUL_RESULT_RED1_2[0]},
    [END_CODE]
];
```

【図１７－１１７】

【図17－117】パワフルの・・・演出__結果__チャンス（孫１）

```
//=============================================================
//  データ名    : B337_パワフルの・・・演出_結果_チャンス
//  用途                : データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_RED1_1[ ] = {
//                  上から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    30/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
    {    30/10, F_OF + 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100 },
    [END_CODE]
];
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_POWEFUL_RESULT_RED1_1[ ] = {
//                  左から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    {    30/10, F_OF + 0x100100, 0x100100, 0x100100 },
    [END_CODE]
];
```

【図１７－１１８】

【図17－118】パワフルの・・・演出__結果__チャンス（孫２）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_POWEFUL_RESULT_RED1_2[ ] = {
//                  上から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    40/10, F_ON + 0xB00B00, 0xB00B00, 0xB00B00, 0xB00B00, 0xB00 },
    {    40/10, F_ON + 0x900900, 0x900900, 0x900900, 0x900900, 0x900 },
    {    40/10, F_ON + 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700 },
    {    40/10, F_ON + 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700 },
    {    40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
    {    40/10, F_ON + 0xD00D00, 0xD00D00, 0xD00D00, 0xD00D00, 0xD00 },
    [END_CODE]
];
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_POWEFUL_RESULT_RED1_2[ ] = {
//                  左から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                          RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    40/10, F_ON + 0x900900, 0x900900, 0x900900 },
    {    40/10, F_ON + 0x700700, 0x700700, 0x700700 },
    {    40/10, F_ON + 0x700700, 0x700700, 0x700700 },
    {    40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    {    40/10, F_ON + 0xD00D00, 0xD00D00, 0xD00D00 },
    {    40/10, F_ON + 0xB00B00, 0xB00B00, 0xB00B00 },
    [END_CODE]
];
```

【図１７－１１９】

【図17－119】夢夢ファッション演出__導入（親）

```
//=============================================================
//  データ名    : B349_夢夢ファッション演出_導入
//  用途                : データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B349[ ] = {
    {600000/10,             &XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION[0]},
    [END_CODE]
];
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B349[ ] = {
    {600000/10,             &XD_J_LLOG1_MUMU_FASHION[0]},
    [END_CODE]
];
```

【図１７－１２０】

【図17－120】夢夢ファッション演出__導入（子）

```
//=============================================================
//  データ名    ：B349_夢夢ファッション演出_導入
//  用途        ：データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION[ ] = {
    {   180/10,         &XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_1[0],
    {   150/10,         &XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_2[0],
    {   170/10,         &XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_3[0],
    {   800/10,         &XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_4[0],
    {   200/10,         &XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_5[0],
    {  1030/10,         &XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_4[0],
    {   140/10,         &XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_6[0],
    {   130/10,         &XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_7[0],
    {   530/10,         &XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_4[0],
    {   140/10,         &XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_8[0],
    {   360/10,         &XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_4[0],
    {  1370/10,         &XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_9[0],
   {600000/10,          &XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_A[0],
   {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_MUMU_FASHION[ ] = {
    {   180/10,         &XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_1[0],
    {   150/10,         &XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_2[0],
    {   170/10,         &XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_3[0],
    {   800/10,         &XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_4[0],
    {   200/10,         &XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_5[0],
    {  1030/10,         &XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_4[0],
    {   140/10,         &XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_6[0],
    {   130/10,         &XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_7[0],
    {   530/10,         &XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_4[0],
    {   140/10,         &XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_8[0],
    {   360/10,         &XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_4[0],
    {  1370/10,         &XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_9[0],
   {600000/10,          &XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_A[0],
   {END_CODE}
};
```

【図１７－１２１】

【図17－121】夢夢ファッション演出__導入（孫１）

```
//=============================================================
//  データ名    ：B349_夢夢ファッション演出_導入
//  用途        ：データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_1[ ] = {
//                上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_1[ ] = {
//                左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１２２】

【図17－122】夢夢ファッション演出__導入（孫２）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_2[ ] = {
//                上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    40/10, F_ON + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
    {    40/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    40/10, F_ON + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
    {    40/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
    {    40/10, F_ON + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777 },
    {    40/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_2[ ] = {
//                左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    40/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
    {    40/10, F_ON + 0x999999, 0x999999, 0x999999 },
    {    40/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    40/10, F_ON + 0x999999, 0x999999, 0x999999 },
    {    40/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
    {    40/10, F_ON + 0x777777, 0x777777, 0x777777 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１２３】

【図17－123】夢夢ファッション演出__導入（孫３）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_3[ ] = {
//                上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    20/10, F_ON + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
    {    30/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
    {    30/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
    {    30/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
   {600000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_3[ ] = {
//                左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    20/10, F_ON + 0x666666, 0x666666, 0x666666 },
    {    30/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666 },
    {    30/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
   {600000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１２４】

【図17－124】夢夢ファッション演出__導入（孫４）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_4[ ] = {
//                上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    60/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
    {    60/10, F_ON + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777 },
    {    60/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
    {    60/10, F_ON + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
    {    60/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    60/10, F_ON + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_4[ ] = {
//                左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    60/10, F_ON + 0x777777, 0x777777, 0x777777 },
    {    60/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
    {    60/10, F_ON + 0x999999, 0x999999, 0x999999 },
    {    60/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    60/10, F_ON + 0x999999, 0x999999, 0x999999 },
    {    60/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１２５】

【図17－125】夢夢ファッション演出__導入（孫５）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_5[ ] = {
//                上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    20/10, F_ON + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
    {    30/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
    {    30/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
    {    30/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    30/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555 },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
   {600000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_5[ ] = {
//                左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    20/10, F_ON + 0x666666, 0x666666, 0x666666 },
    {    30/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666 },
    {    30/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    30/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555 },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
   {600000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１２６】

【図17－126】夢夢ファッション演出__導入（孫６）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_6[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    20/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    20/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777 },
    {    20/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_6[ ] = {
//                左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    20/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    20/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777 },
    {    20/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１２７】

【図17－127】夢夢ファッション演出__導入（孫７）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_7[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    20/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555 },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {600000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_7[ ] = {
//                左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555 },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {600000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１２８】

【図17－128】夢夢ファッション演出__導入（孫８）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_8[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    20/10, F_ON + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
    {    20/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
    {    20/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
    {    20/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555 },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {600000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_8[ ] = {
//                左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    20/10, F_ON + 0x666666, 0x666666, 0x666666 },
    {    20/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666 },
    {    20/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555 },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {600000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１２９】

【図17－129】夢夢ファッション演出__導入（孫９）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_9[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    30/10, F_OF + 0xAAA444, 0xAAA444, 0xAAA444, 0xAAA444, 0xAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x444AAA, 0x444AAA, 0x444AAA, 0x444AAA, 0x444 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_9[ ] = {
//                左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0xAAA444, 0xAAA444, 0xAAA444 },
    {    30/10, F_OF + 0x444AAA, 0x444AAA, 0x444AAA },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１３０】

【図17－130】夢夢ファッション演出__導入（孫Ａ）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION1_A[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    20/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777 },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION1_A[ ] = {
//                左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    20/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777 },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１３１】

【図17－131】夢夢ファッション演出__導入CU_赤文字（親）

```
//=============================================================
//  データ名　：B34A_夢夢ファッション演出_導入CU_赤文字
//  用途　　　：データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B34A[ ] = {
    {600000/10,             &XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_RED[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B34A[ ] = {
    {600000/10,             &XD_J_LLOG1_MUMU_FASHION_RED[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１３２】

【図17－132】夢夢ファッション演出__導入CU_赤文字（子）

```
//=============================================================
//  データ名　：B34A_夢夢ファッション演出_導入CU_赤文字
//  用途　　　：データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_RED[ ] = {
    {   100/10,          &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_3[0]},
    {   800/10,          &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_4[0]},
    {   200/10,          &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_5[0]},
    {  1030/10,          &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_4[0]},
    {   140/10,          &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_6[0]},
    {   130/10,          &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_7[0]},
    {   530/10,          &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_4[0]},
    {   140/10,          &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_8[0]},
    {   360/10,          &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_4[0]},
    {  1370/10,          &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_9[0]},
    {600000/10,          &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_A[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_MUMU_FASHION_RED[ ] = {
    {   100/10,          &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_3[0]},
    {   800/10,          &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_4[0]},
    {   200/10,          &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_5[0]},
    {  1030/10,          &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_4[0]},
    {   140/10,          &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_6[0]},
    {   130/10,          &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_7[0]},
    {   530/10,          &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_4[0]},
    {   140/10,          &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_8[0]},
    {   360/10,          &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_4[0]},
    {  1370/10,          &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_9[0]},
    {600000/10,          &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_A[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１３３】

【図17－133】夢夢ファッション演出__導入CU_赤文字（孫３）

```
//=============================================================
//  データ名　：B34A_夢夢ファッション演出_導入CU_赤文字
//  用途　　　：データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_3[ ] = {
//                上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                        RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGB
    {    30/10, F_OF + 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {600000/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_3[ ] = {
//                左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                        RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {600000/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１３４】

【図17－134】夢夢ファッション演出__導入CU_赤文字（孫４）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_4[ ] = {
//                上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                        RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGB
    {    60/10, F_ON + 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800 },
    {    60/10, F_ON + 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700 },
    {    60/10, F_ON + 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800800, 0x800 },
    {    60/10, F_ON + 0x900900, 0x900900, 0x900900, 0x900900, 0x900 },
    {    60/10, F_ON + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {    60/10, F_ON + 0x900900, 0x900900, 0x900900, 0x900900, 0x900 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_4[ ] = {
//                左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                        RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
    {    60/10, F_ON + 0x700700, 0x700700, 0x700700 },
    {    60/10, F_ON + 0x800800, 0x800800, 0x800800 },
    {    60/10, F_ON + 0x900900, 0x900900, 0x900900 },
    {    60/10, F_ON + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    60/10, F_ON + 0x900900, 0x900900, 0x900900 },
    {    60/10, F_ON + 0x800800, 0x800800, 0x800800 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１３５】

【図17－135】夢夢ファッション演出__導入CU_赤文字（孫５）

```
/=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_5[ ] = {
//                上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                        RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGB
    {    20/10, F_ON + 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600 },
    {    30/10, F_OF + 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600 },
    {    30/10, F_OF + 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600 },
    {    30/10, F_OF + 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    30/10, F_OF + 0x500500, 0x500500, 0x500500, 0x500500, 0x500 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {600000/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_5[ ] = {
//                左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                        RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
    {    20/10, F_ON + 0x600600, 0x600600, 0x600600 },
    {    30/10, F_OF + 0x600600, 0x600600, 0x600600 },
    {    30/10, F_OF + 0x600600, 0x600600, 0x600600 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    30/10, F_OF + 0x500500, 0x500500, 0x500500 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {600000/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１３６】

【図17－136】夢夢ファッション演出__導入CU_赤文字（孫６）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_6[ ] = {
//                上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                        RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGB
    {    20/10, F_ON + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {    20/10, F_OF + 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700 },
    {    20/10, F_OF + 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_6[ ] = {
//                左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                        RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
    {    20/10, F_ON + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    20/10, F_OF + 0x700700, 0x700700, 0x700700 },
    {    20/10, F_OF + 0x400400, 0x400400, 0x400400 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１３７】

【図17－137】夢夢ファッション演出__導入CU_赤文字（孫７）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_7[ ] = {
//                上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                        RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGB
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x500500, 0x500500, 0x500500, 0x500500, 0x500 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {600000/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_7[ ] = {
//                左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                        RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0x500500, 0x500500, 0x500500 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {600000/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１３８】

【図17－138】夢夢ファッション演出__導入CU_赤文字（孫８）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_8[ ] = {
//                上から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                        RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    20/10, F_ON + 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600 },
    {    20/10, F_OF + 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600 },
    {    20/10, F_OF + 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600 },
    {    20/10, F_OF + 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600600, 0x600 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0x500500, 0x500500, 0x500500, 0x500500, 0x500 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {600000/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_8[ ] = {
//                左から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                        RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    20/10, F_ON + 0x600600, 0x600600, 0x600600 },
    {    20/10, F_OF + 0x600600, 0x600600, 0x600600 },
    {    20/10, F_OF + 0x600600, 0x600600, 0x600600 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0x500500, 0x500500, 0x500500 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {600000/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１３９】

【図17－139】夢夢ファッション演出__導入CU_赤文字（孫９）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_9[ ] = {
//                上から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                        RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    30/10, F_OF + 0xA00400, 0xA00400, 0xA00400, 0xA00400, 0xA00 },
    {    30/10, F_OF + 0x400A00, 0x400A00, 0x400A00, 0x400A00, 0x400 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_9[ ] = {
//                左から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                        RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0xA00400, 0xA00400, 0xA00400 },
    {    30/10, F_OF + 0x400A00, 0x400A00, 0x400A00 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１４０】

【図17－140】夢夢ファッション演出__導入CU_赤文字（孫Ａ）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RED1_A[ ] = {
//                上から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                        RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    20/10, F_ON + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {    30/10, F_OF + 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700 },
    {    30/10, F_OF + 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RED1_A[ ] = {
//                左から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                        RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    20/10, F_ON + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    30/10, F_OF + 0x700700, 0x700700, 0x700700 },
    {    30/10, F_OF + 0x400400, 0x400400, 0x400400 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１４１】

【図17－141】夢夢ファッション演出__成功__ガセ・汎用（親）

```
//=============================================================
//  データ名    : B34B_夢夢ファッション演出_成功_ガセ・汎用
//  用途                : データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B34B[ ] = {
    {  3930/10,           &XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B34B[ ] = {
    {  3930/10,           &XD_J_LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１４２】

【図17－142】夢夢ファッション演出__成功__ガセ・汎用（子）

```
//=============================================================
//  データ名    : B34B_夢夢ファッション演出_成功_ガセ・汎用
//  用途                : データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE[ ] = {
    {   180/10,           &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_1[0]},
    {  3450/10,           &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_2[0]},
    {600000/10,           &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_3[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE[ ] = {
    {   180/10,           &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_1[0]},
    {  3450/10,           &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_2[0]},
    {600000/10,           &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_3[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１４３】

【図17－143】夢夢ファッション演出__成功__ガセ・汎用（孫１）

```
//=============================================================
//  データ名    : B34B_夢夢ファッション演出_成功_ガセ・汎用
//  用途                : データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_1[ ] = {
//                上から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                        RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_1[ ] = {
//                左から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                        RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１４４】

【図17－144】夢夢ファッション演出__成功__ガセ・汎用（孫２）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_2[ ] = {
//              上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                      RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGB
    {    40/10, F_ON + 0x888777, 0x888777, 0x888777, 0x888777, 0x888 },
    {    40/10, F_ON + 0x777888, 0x777888, 0x777888, 0x777888, 0x777 },
    {    40/10, F_ON + 0x888999, 0x888999, 0x888999, 0x888999, 0x888 },
    {    40/10, F_ON + 0x999AAA, 0x999AAA, 0x999AAA, 0x999AAA, 0x999 },
    {    40/10, F_ON + 0xAAABBB, 0xAAABBB, 0xAAABBB, 0xAAABBB, 0xAAA },
    {    40/10, F_ON + 0xBBBCCC, 0xBBBCCC, 0xBBBCCC, 0xBBBCCC, 0xBBB },
    {    40/10, F_ON + 0xCCCBBB, 0xCCCBBB, 0xCCCBBB, 0xCCCBBB, 0xCCC },
    {    40/10, F_ON + 0xBBBAAA, 0xBBBAAA, 0xBBBAAA, 0xBBBAAA, 0xBBB },
    {    40/10, F_ON + 0xAAA999, 0xAAA999, 0xAAA999, 0xAAA999, 0xAAA },
    {    40/10, F_ON + 0x999888, 0x999888, 0x999888, 0x999888, 0x999 },
    {END_CODE}
];
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_2[ ] = {
//              左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                      RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
    {    40/10, F_ON + 0x777888, 0x888888, 0x999999 },
    {    40/10, F_ON + 0x888777, 0x777777, 0x888888 },
    {    40/10, F_ON + 0x999888, 0x888888, 0x777777 },
    {    40/10, F_ON + 0xAAA999, 0x999999, 0x888888 },
    {    40/10, F_ON + 0xBBBAAA, 0xAAAAAA, 0x999999 },
    {    40/10, F_ON + 0xCCCBBB, 0xBBBBBB, 0xAAAAAA },
    {    40/10, F_ON + 0xBBBCCC, 0xCCCCCC, 0xBBBBBB },
    {    40/10, F_ON + 0xAAABBB, 0xBBBBBB, 0xCCCCCC },
    {    40/10, F_ON + 0x999AAA, 0xAAAAAA, 0xBBBBBB },
    {    40/10, F_ON + 0x888999, 0x999999, 0xAAAAAA },
    {END_CODE}
];
```

【図１７－１４５】

【図17－145】夢夢ファッション演出__成功__ガセ・汎用（孫３）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_3[ ] = {
//              上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                      RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGB
    {    30/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
    {    30/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777 },
    {    30/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555 },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
    {    30/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {END_CODE}
];

const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE1_3[ ] = {
//              左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                      RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
    {    30/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999 },
    {    30/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777 },
    {    30/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555 },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444 },
    {    30/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {END_CODE}
];
```

【図１７－１４６】

【図17－146】夢夢ファッション演出__成功__チャンス示唆（親）

```
//=============================================================
//  データ名    : B34F_夢夢ファッション演出_成功_チャンス示唆
//  用途                : データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B34F[ ] = {
    {  3930/10,           &XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_RED[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B34F[ ] = {
    {  3930/10,           &XD_J_LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_RED[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１４７】

【図17－147】夢夢ファッション演出__成功__チャンス示唆（子）

```
//=============================================================
//  データ名    : B34F_夢夢ファッション演出_成功_チャンス示唆
//  用途                : データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_RED[ ] = {
    {   180/10,           &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_RED1_1[0]},
    {  3450/10,           &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_RED1_2[0]},
    {600000/10,           &XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_RED1_3[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_RED[ ] = {
    {   180/10,           &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_RED1_1[0]},
    {  3450/10,           &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_RED1_2[0]},
    {600000/10,           &XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_RED1_3[0]},
    {END_CODE}
];
```

【図１７－１４８】

【図17－148】夢夢ファッション演出__成功__チャンス示唆（孫１）

```
//=============================================================
//  データ名    : B34F_夢夢ファッション演出_成功_チャンス示唆
//  用途                : データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_RED1_1[ ] = {
//              上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                      RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGB
    {    30/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
    {    30/10, F_OF + 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100 },
    {END_CODE}
];
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_RED1_1[ ] = {
//              左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                      RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    {    30/10, F_OF + 0x100100, 0x100100, 0x100100 },
    {END_CODE}
];
```

【図１７－１４９】

【図17－149】夢夢ファッション演出__成功__チャンス示唆（孫２）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_RED1_2[ ] = {
//              上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                      RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB     RGB
    {    40/10, F_ON + 0xD00D00, 0xB00900, 0x700900, 0xB00D00, 0xF00 },
    {    40/10, F_ON + 0xB00B00, 0x900700, 0x900B00, 0xD00F00, 0xD00 },
    {    40/10, F_ON + 0x900900, 0x700900, 0xB00D00, 0xF00D00, 0xB00 },
    {    40/10, F_ON + 0x700700, 0x900B00, 0xD00F00, 0xD00B00, 0x900 },
    {    40/10, F_ON + 0x900900, 0xB00D00, 0xF00D00, 0xB00900, 0x700 },
    {    40/10, F_ON + 0xB00B00, 0xD00F00, 0xD00B00, 0x900700, 0x900 },
    {    40/10, F_ON + 0xD00D00, 0xF00D00, 0xB00900, 0x700900, 0xB00 },
    {    40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xD00B00, 0x900700, 0x900B00, 0xD00 },
    {END_CODE}
];
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_RED1_2[ ] = {
//              左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                      RGBRGB     RGBRGB     RGBRGB
    {    40/10, F_ON + 0xD00D00, 0xD00D00, 0xF00F00 },
    {    40/10, F_ON + 0xB00B00, 0xB00B00, 0xD00D00 },
    {    40/10, F_ON + 0x900900, 0x900900, 0xB00B00 },
    {    40/10, F_ON + 0x700700, 0x700700, 0x900900 },
    {    40/10, F_ON + 0x900900, 0x900900, 0x700700 },
    {    40/10, F_ON + 0xB00B00, 0xB00B00, 0x900900 },
    {    40/10, F_ON + 0xD00D00, 0xD00D00, 0xB00B00 },
    {    40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xD00D00 },
    {END_CODE}
];
```

【図１７－１５０】

【図17－150】夢夢ファッション演出__成功__チャンス示唆（孫３）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_MUMU_FASHION_RESULT_RED1_3[ ] = {
//              上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    30/10, F_ON + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {    30/10, F_OF + 0x900900, 0x900900, 0x900900, 0x900900, 0x900 },
    {    30/10, F_OF + 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700 },
    {    30/10, F_OF + 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700 },
    {    30/10, F_OF + 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400 },
    {    30/10, F_OF + 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400400, 0x400 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_MUMU_FASHION_RESULT_RED1_3[ ] = {
//              左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    30/10, F_ON + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    30/10, F_OF + 0x900900, 0x900900, 0x900900 },
    {    30/10, F_OF + 0x700700, 0x700700, 0x700700 },
    {    30/10, F_OF + 0x500500, 0x500500, 0x500500 },
    {    30/10, F_OF + 0x400400, 0x400400, 0x400400 },
    {    30/10, F_OF + 0x200200, 0x200200, 0x200200 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１５１】

【図17－151】ジャム料理演出__導入（親）

```
//=============================================================
//  データ名    ：B352_ジャム料理演出_導入
//  用途                ：データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B352[ ] = {
    {600000/10,             &XD_J_LWU_1_JAM_RYORI[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B352[ ] = {
    {600000/10,             &XD_J_LLOG1_JAM_RYORI[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１５２】

【図17－152】ジャム料理演出__導入（子）

```
//=============================================================
//  データ名    ：B352_ジャム料理演出_導入
//  用途                ：データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAM_RYORI[ ] = {
    {   170/10,             &XD___LWU_1_JAM_RYORI1_1[0]},
    {   180/10,             &XD___LWU_1_JAM_RYORI1_2[0]},
    {  1150/10,             &XD___LWU_1_JAM_RYORI1_3[0]},
    {600000/10,             &XD___LWU_1_JAM_RYORI1_4[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_JAM_RYORI[ ] = {
    {   170/10,             &XD___LLOG1_JAM_RYORI1_1[0]},
    {   180/10,             &XD___LLOG1_JAM_RYORI1_2[0]},
    {  1150/10,             &XD___LLOG1_JAM_RYORI1_3[0]},
    {600000/10,             &XD___LLOG1_JAM_RYORI1_4[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１５３】

【図17－153】ジャム料理演出__導入（孫１）

```
//=============================================================
//  データ名    ：B352_ジャム料理演出_導入
//  用途                ：データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI1_1[ ] = {
//              上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x555000, 0x000000, 0x000 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000555, 0xAAA555, 0x000000, 0x000 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x555AAA, 0xAAAAAA, 0x555000, 0x000 },
    {    30/10, F_OF + 0x555555, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA555, 0x555 },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {600000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI1_1[ ] = {
//              左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    30/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    30/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555 },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {600000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {END_CODE}
};
};
```

【図１７－１５４】

【図17－154】ジャム料理演出__導入（孫２）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI1_2[ ] = {
//              上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    30/10, F_OF + 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCC },
    {    30/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777 },
    {END_CODE}

};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI1_2[ ] = {
//                      左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC },
    {    30/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１５５】

【図17－155】ジャム料理演出__導入（孫３）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI1_3[ ] = {   XD___LWU_1_JAM_RYORI1_3[ ] = {
//              上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨
//                      RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    60/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0x999AAA, 0xBBBAAA, 0x999AAA, 0xAAA },
    {    60/10, F_ON + 0x999999, 0xAAABBB, 0xCCCBBB, 0xAAA999, 0x999 },
    {    60/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xBBBCCC, 0xBBBCCC, 0xBBBAAA, 0xAAA },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBBBB, 0xCCCBBB, 0xAAABBB, 0xCCCBBB, 0xBBB },
    {    60/10, F_ON + 0xCCCCCC, 0xBBBAAA, 0x999AAA, 0xBBBCCC, 0xCCC },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBBBB, 0xAAA999, 0xAAA999, 0xAAABBB, 0xBBB },
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI1_3[ ] = {
//                      左から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    60/10, F_ON + 0x999999, 0x999999, 0x999999 },
    {    60/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBBBB, 0xBBBBBB, 0xBBBBBB },
    {    60/10, F_ON + 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBBBB, 0xBBBBBB, 0xBBBBBB },
    {    60/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１５６】

【図17－156】ジャム料理演出__導入（孫４）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI1_4[ ] = {
//                上から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                        RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
    {    30/10, F_OF + 0xAAA444, 0xAAA444, 0xAAA444, 0xAAA444, 0xAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x444AAA, 0x444AAA, 0x444AAA, 0x444AAA, 0x444 },
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI1_4[ ] = {
//                左から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                        RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0xAAA444, 0xAAA444, 0xAAA444 },
    {    30/10, F_OF + 0x444AAA, 0x444AAA, 0x444AAA },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１５７】

【図17－157】ジャム料理演出__導入CU（親）

```
//=============================================================
// データ名   ：B353_ジャム料理演出_導入CU
// 用途               ：データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B353[ ] = {
    {600000/10,          &XD_J_LWU_1_JAM_RYORI_CHANCEUP[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B353[ ] = {
    {600000/10,          &XD_J_LLOG1_JAM_RYORI_CHANCEUP[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１５８】

【図17－158】ジャム料理演出__導入CU（子）

```
//=============================================================
// データ名   ：B353_ジャム料理演出_導入CU
// 用途               ：データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAM_RYORI_CHANCEUP[ ] = {
    {600000/10,          &XD___LWU_1_JAM_RYORI_CHANCEUP1_4[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_JAM_RYORI_CHANCEUP[ ] = {
    {600000/10,          &XD___LLOG1_JAM_RYORI_CHANCEUP1_4[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１５９】

【図17－159】ジャム料理演出__導入CU（孫４）

```
//=============================================================
// データ名   ：B353_ジャム料理演出_導入CU
// 用途               ：データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI_CHANCEUP1_4[ ] = {
//                上から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                        RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
    {      60/FQ_ON +  0x710700, 0xF00B00, 0x930710, 0xD10B00, 0x930 },
    {      60/FQ_ON +  0x700F00, 0xD10930, 0x710700, 0xB00930, 0x710 },
    {      60/FQ_ON +  0xF00D10, 0xB00710, 0x700F00, 0x930710, 0x700 },
    {      60/FQ_ON +  0xD10B00, 0x930700, 0xF00D10, 0x710700, 0xF00 },
    {      60/FQ_ON +  0xB00930, 0x710F00, 0xD10B00, 0x700F00, 0xD10 },
    {      60/FQ_ON +  0x930710, 0x700D10, 0xB00930, 0xF00D10, 0xB00 },
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI_CHANCEUP1_4[ ] = {
//                左から  ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                        RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB
    {      60/FQ_ON +  0xF00700, 0x710930, 0xB00D10 },
    {      60/FQ_ON +  0xD10F00, 0x700710, 0x930B00 },
    {      60/FQ_ON +  0xB00D10, 0xF00700, 0x710930 },
    {      60/FQ_ON +  0x930B00, 0xD10F00, 0x700710 },
    {      60/FQ_ON +  0x710930, 0xB00D10, 0xF00700 },
    {      60/FQ_ON +  0x700710, 0x930B00, 0xD10F00 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１６０】

【図17－160】ジャム料理演出__成功__ガセ・汎用（親）

```
//=============================================================
// データ名   ：B354_ジャム料理演出_成功_ガセ・汎用
// 用途               ：データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B354[ ] = {
    {  3700/10,          &XD_J_LWU_1_JAM_RYORI_WHITE[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B354[ ] = {
    {  3700/10,          &XD_J_LLOG1_JAM_RYORI_WHITE[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１６１】

【図17－161】ジャム料理演出__成功__ガセ・汎用（子）

```
//=============================================================
// データ名   ：B354_ジャム料理演出_成功_ガセ・汎用
// 用途               ：データ子テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAM_RYORI_WHITE[ ] = {
    {   120/10,          &XD___LWU_1_JAM_RYORI_WHITE1_1[0]},
    {   180/10,          &XD___LWU_1_JAM_RYORI_WHITE1_2[0]},
    {   130/10,          &XD___LWU_1_JAM_RYORI_WHITE1_3[0]},
    {   180/10,          &XD___LWU_1_JAM_RYORI_WHITE1_4[0]},
    {600000/10,          &XD___LWU_1_JAM_RYORI_WHITE1_5[0]},
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_JAM_RYORI_WHITE[ ] = {
    {   120/10,          &XD___LLOG1_JAM_RYORI_WHITE1_1[0]},
    {   180/10,          &XD___LLOG1_JAM_RYORI_WHITE1_2[0]},
    {   130/10,          &XD___LLOG1_JAM_RYORI_WHITE1_3[0]},
    {   180/10,          &XD___LLOG1_JAM_RYORI_WHITE1_4[0]},
    {600000/10,          &XD___LLOG1_JAM_RYORI_WHITE1_5[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１６２】

【図17－162】ジャム料理演出__成功__ガセ・汎用（孫１）

```
//=============================================================
// データ名　：B354_ジャム料理演出_成功_ガセ・汎用
// 用途　　　：データ孫テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI_WHITE1_1[ ] = {
//                  上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI_WHITE1_1[ ] = {
//                  左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１６３】

【図17－163】ジャム料理演出__成功__ガセ・汎用（孫２）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI_WHITE1_2[ ] = {
//                  上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    60/10, F_ON + 0xBBBAAA, 0x999AAA, 0xAAAAAA, 0xAAA999, 0xAAA },
    {    60/10, F_ON + 0xCCCBBB, 0xAAA999, 0x999999, 0x999AAA, 0xBBB },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBCCC, 0xBBBAAA, 0xAAAAAA, 0xAABBB, 0xCCC },
    {    60/10, F_ON + 0xAAABBB, 0xCCCBBB, 0xBBBBBB, 0xBBBCCC, 0xBBB },
    {    60/10, F_ON + 0x999AAA, 0xBBBCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCBBB, 0xAAA },
    {    60/10, F_ON + 0xAAA999, 0xAAABBB, 0xBBBBBB, 0xBBBAAA, 0x999 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI_WHITE1_2[ ] = {
//                  左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    60/10, F_ON + 0xAAABBB, 0xBBBBBB, 0xCCCCCC },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBCCC, 0xCCCCCC, 0xBBBBBB },
    {    60/10, F_ON + 0xCCCBBB, 0xBBBBBB, 0xAAAAAA },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBAAA, 0xAAAAAA, 0x999999 },
    {    60/10, F_ON + 0xAAA999, 0x999999, 0xAAAAAA },
    {    60/10, F_ON + 0x999AAA, 0xAAAAAA, 0xBBBBBB },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１６４】

【図17－164】ジャム料理演出__成功__ガセ・汎用（孫３）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI_WHITE1_3[ ] = {
//                  上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {600000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI_WHITE1_3[ ] = {
//                  左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
    {    20/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    20/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {    30/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {600000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１６５】

【図17－165】ジャム料理演出__成功__ガセ・汎用（孫４）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI_WHITE1_4[ ] = {
//                  上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    30/10, F_OF + 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCC },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
    {END_CODE}
};

const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI_WHITE1_4[ ] = {
//                  左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC },
    {    30/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１６６】

【図17－166】ジャム料理演出__成功__ガセ・汎用（孫５）

```
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI_WHITE1_5[ ] = {
//                  上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    60/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
    {    60/10, F_ON + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
    {    60/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
    {    60/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
    {    60/10, F_ON + 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCC },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBBBB, 0xBBBBBB, 0xBBBBBB, 0xBBBBBB, 0xBBB },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI_WHITE1_5[ ] = {
//                  左から  P O      WE RF     UL  Ⅱ
//                         RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    60/10, F_ON + 0x999999, 0x999999, 0x999999 },
    {    60/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
    {    60/10, F_ON + 0x888888, 0x888888, 0x888888 },
    {    60/10, F_ON + 0xCCCCCC, 0xCCCCCC, 0xCCCCCC },
    {    60/10, F_ON + 0xBBBBBB, 0xBBBBBB, 0xBBBBBB },
    {    60/10, F_ON + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１６７】

【図17－167】ジャム料理演出__成功__チャンス示唆（親）

```
//=============================================================
// データ名　：B358_ジャム料理演出_成功_チャンス示唆
// 用途　　　：データ親テーブル
//=============================================================
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B358[ ] = {
    {  3700/10,            &XD_J_LWU_1_JAM_RYORI_RED[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOG1_B358[ ] = {
    {  3700/10,            &XD_J_LLOG1_JAM_RYORI_RED[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１６８】

【図17－168】ジャム料理演出__成功__チャンス示唆（子）

```
//==============================================================
// データ名　：B358_ジャム料理演出_成功_チャンス示唆
// 用途　　　：データ子テーブル
//==============================================================
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_JAM_RYORI_RED[ ] = {
    {   120/10,          &XD___LWU_1_JAM_RYORI_RED1_1[0]},
    {   180/10,          &XD___LWU_1_JAM_RYORI_RED1_2[0]},
    {   130/10,          &XD___LWU_1_JAM_RYORI_RED1_3[0]},
    {   180/10,          &XD___LWU_1_JAM_RYORI_RED1_4[0]},
    {600000/10,          &XD___LWU_1_JAM_RYORI_RED1_5[0]},
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOG1_JAM_RYORI_RED[ ] = {
    {   120/10,          &XD___LLOG1_JAM_RYORI_RED1_1[0]},
    {   180/10,          &XD___LLOG1_JAM_RYORI_RED1_2[0]},
    {   130/10,          &XD___LLOG1_JAM_RYORI_RED1_3[0]},
    {   180/10,          &XD___LLOG1_JAM_RYORI_RED1_4[0]},
    {600000/10,          &XD___LLOG1_JAM_RYORI_RED1_5[0]},
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１６９】

【図17－169】ジャム料理演出__チャンス示唆（孫１）

```
//==============================================================
// データ名　：B358_ジャム料理演出_成功_チャンス示唆
// 用途　　　：データ孫テーブル
//==============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI_RED1_1[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    30/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
    {    30/10, F_OF + 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI_RED1_1[ ] = {
//                左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    {    30/10, F_OF + 0x100100, 0x100100, 0x100100 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１７０】

【図17－170】ジャム料理演出__チャンス示唆（孫２）

```
//==============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI_RED1_2[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    60/10, F_ON + 0xD00B00, 0x900B00, 0xB00B00, 0xB00900, 0xB00 },
    {    60/10, F_ON + 0xF00D00, 0xB00900, 0x900900, 0x900B00, 0xD00 },
    {    60/10, F_ON + 0xD00F00, 0xD00B00, 0xB00B00, 0xB00D00, 0xF00 },
    {    60/10, F_ON + 0xB00D00, 0xF00D00, 0xD00D00, 0xD00F00, 0xD00 },
    {    60/10, F_ON + 0x900B00, 0xD00F00, 0xF00F00, 0xF00D00, 0xB00 },
    {    60/10, F_ON + 0xB00900, 0xB00D00, 0xD00D00, 0xD00B00, 0x900 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI_RED1_2[ ] = {
//                左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    60/10, F_ON + 0xB00D00, 0xD00D00, 0xF00F00 },
    {    60/10, F_ON + 0xD00F00, 0xF00F00, 0xD00D00 },
    {    60/10, F_ON + 0xF00D00, 0xD00D00, 0xB00B00 },
    {    60/10, F_ON + 0xD00B00, 0xB00B00, 0x900900 },
    {    60/10, F_ON + 0xB00900, 0x900900, 0xB00B00 },
    {    60/10, F_ON + 0x900B00, 0xB00B00, 0xD00D00 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１７１】

【図17－171】ジャム料理演出__チャンス示唆（孫３）

```
//==============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI_RED1_3[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    20/10, F_OF + 0xC00C00, 0xC00C00, 0xC00C00, 0xC00C00, 0xC00 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {600000/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI_RED1_3[ ] = {
//                左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    20/10, F_OF + 0xC00C00, 0xC00C00, 0xC00C00 },
    {    20/10, F_OF + 0xC00C00, 0xC00C00, 0xC00C00 },
    {    20/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    20/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {    30/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {600000/10, F_OF + 0xA00A00, 0xA00A00, 0xA00A00 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１７２】

【図17－172】ジャム料理演出__チャンス示唆（孫４）

```
//==============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI_RED1_4[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    30/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
    {    30/10, F_OF + 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100100, 0x100 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI_RED1_4[ ] = {
//                左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    30/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    {    30/10, F_OF + 0x100100, 0x100100, 0x100100 },
    {END_CODE}
};
```

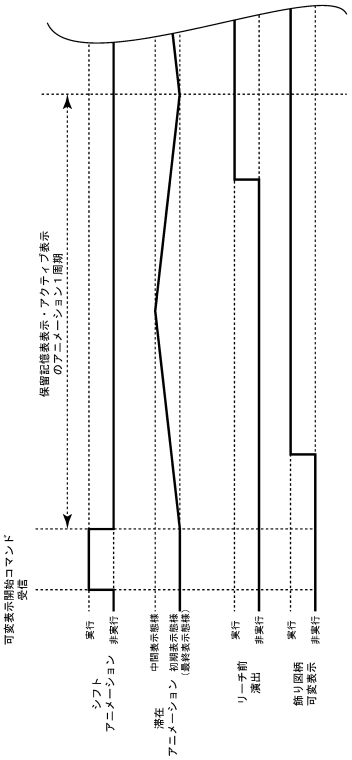
【図１７－１７３】

【図17－173】ジャム料理演出__チャンス示唆（孫５）

```
//==============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_JAM_RYORI_RED1_5[ ] = {
//                上から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥     ⑦ ⑧     ⑨
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
    {    60/10, F_ON + 0xB00B00, 0xB00B00, 0xB00B00, 0xB00B00, 0xB00 },
    {    60/10, F_ON + 0x900900, 0x900900, 0x900900, 0x900900, 0x900 },
    {    60/10, F_ON + 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700 },
    {    60/10, F_ON + 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700700, 0x700 },
    {    60/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
    {    60/10, F_ON + 0xD00D00, 0xD00D00, 0xD00D00, 0xD00D00, 0xD00 },
    {END_CODE}
};
const struct S_LAMP   XD___LLOG1_JAM_RYORI_RED1_5[ ] = {
//                左から ① ②     ③ ④     ⑤ ⑥
//                       RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB
    {    60/10, F_ON + 0x900900, 0x900900, 0x900900 },
    {    60/10, F_ON + 0x700700, 0x700700, 0x700700 },
    {    60/10, F_ON + 0x700700, 0x700700, 0x700700 },
    {    60/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00 },
    {    60/10, F_ON + 0xD00D00, 0xD00D00, 0xD00D00 },
    {    60/10, F_ON + 0xB00B00, 0xB00B00, 0xB00B00 },
    {END_CODE}
};
```

【図１７－１７４】

【図17－174】



【図１７－１７５】

【図17－175】

各演出モードとＢＧＭ

演出モード	ＢＧＭ	楽曲音量とリーチ前演出音量の比較
第１演出モード	楽曲Ａ	リーチ前演出＞楽曲Ａ
第２演出モード	楽曲Ｂ	リーチ前演出＞楽曲Ｂ
第３演出モード	楽曲Ｃ	リーチ前演出＞楽曲Ｃ

【図１７－１７６】

【図17－176】

（Ａ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	３０％	１５％	１５％
専用演出	６０％	３５％	１５％
合算 （共通＋専用）	９０％	５０％	３０％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	３０％	５５％	７０％
専用演出	７０％	４５％	３０％
合算 （共通＋専用）	１００％	１００％	１００％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード

上記（Ａ）、（Ｂ）を考慮すると、通常状態における可変表示での
特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出の
実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｃ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから開始するリーチ前演出数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	4	4	4
専用演出	１２	6	3
合算 （共通＋専用）	１６	１０	7

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１７７】

【図17－177】

（Ａ）飾り図柄が所定の透過率（９０％）となる前に開始されるリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	７．５％	７．５％
専用演出	５０％	３０％	１５％
合算 （共通＋専用）	６５％	３７．５％	２２．５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）飾り図柄が所定の透過率（９０％）となる前に開始されるリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	３１％	３５％
専用演出	６０％	３７．５％	３０％
合算 （共通＋専用）	７５％	６８．５％	６５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

上記（Ａ）、（Ｂ）を考慮すると、通常状態における可変表示での
飾り図柄が所定の透過率（９０％）となる前に開始されるリーチ前演出
：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｃ）飾り図柄が所定の透過率（９０％）となる前に開始されるリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	2	2	2
専用演出	１０	5	3
合算 （共通＋専用）	１２	7	5

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１７８】

【図17－178】

（Ａ）飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に開始されるリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	７．５％	７．５％
専用演出	１０％	５％	０％
合算（共通＋専用）	２５％	１２．５％	７．５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に開始されるリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	２４％	３５％
専用演出	１０％	７．５％	０％
合算（共通＋専用）	２５％	３１．５％	３５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード

（Ｃ）飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に開始されるリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	2	2	2
専用演出	2	1	0
合算（共通＋専用）	4	3	2

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１７９】

【図17－179】

（Ａ）演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	７．５％	７．５％
専用演出	３５％	２０％	１５％
合算（共通＋専用）	５０％	２７．５％	２２．５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	３１％	３５％
専用演出	４５％	３０％	３０％
合算（共通＋専用）	６０％	６１％	６５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード

（Ｃ）演出開始に伴いＢＧＭと演出音の両方を出力するリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	2	2	2
専用演出	7	4	3
合算（共通＋専用）	9	6	5

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１８０】

【図17－180】

（Ａ）演出開始に伴いＢＧＭを可聴不能とするとともに演出音の出力を開始する
リーチ前演出の実行割合（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	３．７５％	３．７５％
専用演出	１０％	０％	４％
合算（共通＋専用）	１７．５％	３．７５％	７．７５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード

（Ｂ）演出開始に伴いＢＧＭを可聴不能とするとともに演出音の出力を開始する
リーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	１２％	１７．５％
専用演出	１０％	０％	１０％
合算（共通＋専用）	１７．５％	１２％	２７．５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＝第３演出モード＞第２演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第３演出モード＞第１演出モード＞第２演出モード

（Ｃ）演出開始に伴いＢＧＭを可聴不能とするとともに演出音の出力を開始する
リーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	1	1	1
専用演出	2	0	1
合算（共通＋専用）	3	1	2

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード

【図１７－１８１】

【図17－181】

（Ａ）演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しない
リーチ前演出の実行割合（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	３．７５％	３．７５％
専用演出	１５％	１５％	７％
合算（共通＋専用）	２２．５％	１８．７５％	１０．７５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＝第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しない
リーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	１２％	１７．５％
専用演出	１５％	１５％	１０％
合算（共通＋専用）	２２．５％	２７％	２７．５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＝第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード

（Ｃ）演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しないリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	1	1	1
専用演出	3	2	1
合算（共通＋専用）	4	3	2

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１８２】

【図17－182】

（Ａ）背景画像とともに演出画像の表示が行われるリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	２２．５％	１１．２５％	１１．２５％
専用演出	４０％	３５％	１１％
合算（共通＋専用）	６２．５％	４６．２５％	２２．２５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）背景画像とともに演出画像の表示が行われるリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	２２．５％	３１％	３５％
専用演出	５０％	４５％	２０％
合算（共通＋専用）	７２．５％	７６％	５５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第２演出モード＞第１演出モード＞第３演出モード

（Ｃ）背景画像とともに演出画像の表示が行われるリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	3	3	3
専用演出	7	6	2
合算（共通＋専用）	１０	9	5

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１８３】

【図17－183】

（Ａ）背景画像を暗くしながら演出画像の表示が行われるリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	７．５％	７．５％
専用演出	３５％	２０％	４％
合算（共通＋専用）	５０％	２７．５％	７．９％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）背景画像を暗くしながら演出画像の表示が行われるリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	３１％	３５％
専用演出	４５％	３０％	１０％
合算（共通＋専用）	６０％	６１％	４５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第２演出モード＞第１演出モード＞第３演出モード

（Ｃ）背景画像を暗くしながら演出画像の表示が行われるリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	2	2	2
専用演出	7	4	1
合算（共通＋専用）	9	6	3

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１８４】

【図17－184】

（Ａ）背景画像を暗くせずに演出画像の表示が行われるリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	３．７５％	７．５％
専用演出	１５％	１５％	７％
合算（共通＋専用）	２２．５％	１８．７５％	１４．５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）背景画像を暗くせずに演出画像の表示が行われるリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	１２％	１７．５％
専用演出	１５％	１５％	１０％
合算（共通＋専用）	２２．５％	２７％	２７．５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＝第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード

（Ｃ）背景画像を暗くせずに演出画像の表示が行われるリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	1	1	1
専用演出	3	2	1
合算（共通＋専用）	4	3	2

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１８５】

【図17－185】

（Ａ）背景画像を非表示にして演出画像の表示が行われるリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	３．７５％	３．７５％
専用演出	２０％	０％	４％
合算（共通＋専用）	２７．５％	３．７５％	７．７５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード

（Ｂ）背景画像を非表示にして演出画像の表示が行われるリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	１２％	１７．５％
専用演出	２０％	０％	１０％
合算（共通＋専用）	２７．５％	１２％	２７．５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＝第３演出モード＞第２演出モード

（Ｃ）背景画像を非表示にして演出画像の表示が行われるリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	1	1	1
専用演出	4	0	1
合算（共通＋専用）	5	0	2

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＝第３演出モード＞第２演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード

【図１７－１８６】

【図17－186】

（Ａ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭとともに演出音を出力するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	３．７５％	３．７５％
専用演出	２５％	１５％	４％
合算（共通＋専用）	３２．５％	１８．７５％	７．７５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭとともに演出音を出力するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	１９％	１７．５％
専用演出	３５％	２２．５％	１０％
合算（共通＋専用）	４２．５％	４１．５％	２７．５％

共通演出としての実行割合：第２演出モード＞第３演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｃ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭとともに演出音を出力するリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１	１	１
専用演出	５	３	１
合算（共通＋専用）	６	４	２

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１８７】

【図17－187】

（Ａ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭ出力するが演出音を出力しないリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	３．７５％	３．７５％
専用演出	１５％	１５％	７％
合算（共通＋専用）	２２．５％	１８．７５％	１０．７５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＝第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭ出力するが演出音を出力しないリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	１２％	１７．５％
専用演出	１５％	１５％	１０％
合算（共通＋専用）	２２．５％	２７％	２７．５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＝第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード

（Ｃ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭ出力するが演出音を出力しないリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１	１	１
専用演出	３	２	１
合算（共通＋専用）	４	３	２

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１８８】

【図17－188】

（Ａ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	７．５％	７．５％
専用演出	４０％	３０％	１１％
合算（共通＋専用）	５５％	３７．５％	１８．５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＝第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	３１％	３５％
専用演出	５０％	３７．５％	２０％
合算（共通＋専用）	６５％	６８．５％	５５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第２演出モード＞第１演出モード＞第３演出モード

（Ｃ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	２	２	２
専用演出	８	５	２
合算（共通＋専用）	１０	７	４

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１８９】

【図17－189】

（Ａ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭと演出音との両方を出力する演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	７．５％	７．５％
専用演出	２５％	２０％	４％
合算（共通＋専用）	４０％	２７．５％	１１．５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＝第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭと演出音との両方を出力する演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	３１％	３５％
専用演出	３５％	３０％	１０％
合算（共通＋専用）	５０％	６１％	４５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第２演出モード＞第１演出モード＞第３演出モード

（Ｃ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭと演出音との両方を出力する演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	２	２	２
専用演出	５	４	１
合算（共通＋専用）	７	６	３

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１９０】

【図17－190】

（Ａ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しない演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	３．７５％	３．７５％
専用演出	２０％	１５％	７％
合算 （共通＋専用）	２７．５％	１８．７５％	１０．７５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しない演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	１２％	１７．５％
専用演出	１５％	１０％	１０％
合算 （共通＋専用）	２２．５％	２２％	２７．５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第３演出モード＞第１演出モード＞第２演出モード

（Ｃ）特別図柄の可変表示が１周期終了してから演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭを出力するが演出音を出力しない演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	1	1	1
専用演出	3	2	1
合算 （共通＋専用）	4	3	2

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１９１】

【図17－191】

（Ａ）飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭと演出音との両方を出力する演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	３．７５％	３．７５％
専用演出	２５％	１５％	４％
合算 （共通＋専用）	３２．５％	１８．７５％	７．７５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭと演出音との両方を出力する演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	１９％	１７．５％
専用演出	３５％	２２．５％	１０％
合算 （共通＋専用）	４２．５％	４１．５％	２７．５％

共通演出としての実行割合：第２演出モード＞第３演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｃ）飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭと演出音との両方を出力する演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	1	1	1
専用演出	5	3	1
合算 （共通＋専用）	6	4	2

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１９２】

【図17－192】

（Ａ）飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭを出力するがと演出音を出力しない演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	３．７５％	３．７５％
専用演出	１５％	１５％	７％
合算 （共通＋専用）	２２．５％	１８．７５％	１０．７５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＝第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭを出力するがと演出音を出力しない演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	７．５％	１２％	１７．５％
専用演出	１５％	１５％	１０％
合算 （共通＋専用）	２２．５％	２７％	２７．５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＝第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード

（Ｃ）飾り図柄が所定の透過率（９０％）となった後に演出開始される演出であり、
演出開始に伴いＢＧＭを出力するがと演出音を出力しない演出であり、
背景画像とともに演出画像を表示するリーチ前演出の数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	1	1	1
専用演出	3	2	1
合算 （共通＋専用）	4	3	2

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１９３】

【図17－193】

リーチ前演出のパート毎の輝度データテーブル
（夢夢ファッション演出）

（Ａ）導入パート（１～３段階目）：通常パターン

```
//=========================================
//データ名　：B349_夢夢ファッション演出_導入
//用途　　　：データ親テーブル
//=========================================
const struct S_LAMP_A　XD_A_LWU_I_B349[ ] = {
　　[600000/10,　　&XD_J_LWU_I_MUMU_FASHION[0],
　　[END_CODE]
　　};
```

（Ｂ）導入パート（１～３段階目）：チャンスアップパターン

```
//=========================================
//データ名　：B34A_夢夢ファッション演出_導入CU_赤文字
//用途　　　：データ親テーブル
//=========================================
const struct S_LAMP_A　XD_A_LWU_I_B34A[ ] = {
　　[600000/10,　　&XD_J_LWU_I_MUMU_FASHION_RED[0],
　　[END_CODE]
　　};
```

（Ｃ）結果パート（４段階目）：ガセ・汎用パターン

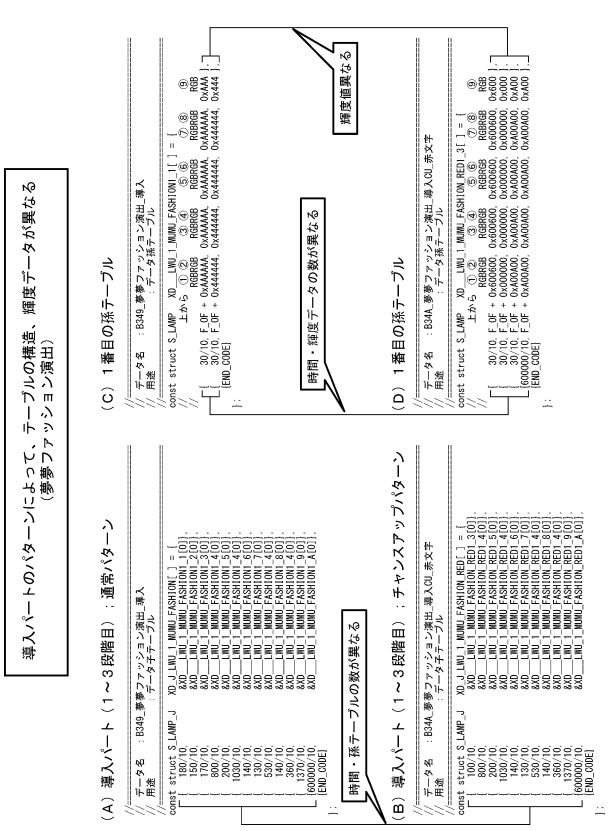
```
//=========================================
//データ名　：B348_夢夢ファッション演出_成功_ガセ・汎用
//用途　　　：データ親テーブル
//=========================================
const struct S_LAMP_A　XD_A_LWU_I_B348[ ] = {
　　[ 3930/10,　　&XD_J_LWU_I_MUMU_FASHION_RESULT_WHITE[0],
　　[END_CODE]
　　};
```

（Ｄ）結果パート（４段階目）：チャンス示唆パターン

```
//=========================================
//データ名　：B34F_夢夢ファッション演出_成功_チャンス示唆
//用途　　　：データ親テーブル
//=========================================
const struct S_LAMP_A　XD_A_LWU_I_B34F[ ] = {
　　[ 3930/10,　　&XD_J_LWU_I_MUMU_FASHION_RESULT_RED[0],
　　[END_CODE]
　　};
```

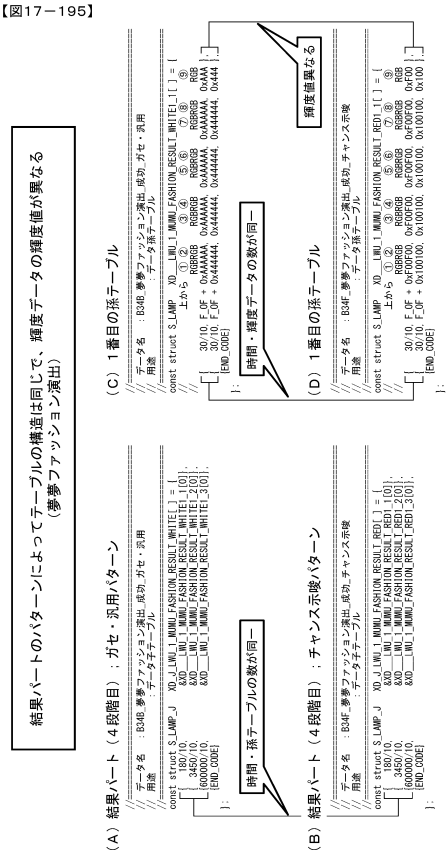
【図１７－１９４】

【図17－194】



【図１７－１９５】

【図17－195】



【図１７－１９６】

【図17－196】

リーチ前演出の演出種別毎の輝度データテーブルに関する比較

演出種別	輝度データテーブル								
	消灯態様の輝度データが複数用いられる	演出モードの毎に用の輝度データテーブルより消灯態様の輝度データが多く用いられる	演出モードの毎に用の輝度データテーブルより輝度データの平均使用時間が短い	演出モードの毎に用の輝度データテーブルより輝度データの輝度値の種類（発光色の種類）が少ない	ループする輝度データテーブルの数うが多い	ループしない輝度データテーブルのほうが多い	演出のパート毎の輝度データテーブル	演出の輝度データテーブル（第１パートのパターンによってテーブルの構造は同じで、輝度データの輝度値が異なる	演出の輝度データテーブル（第１パートのパターンによってテーブルの構造は同じで、輝度データの輝度値が異なる
ステップアップ演出	－	－	－	－	－	－	－	－	－
セリフ演出	○	○	○	○	○	×	×	○	×
パワフルの…演出	○	○	○	○	○	×	○	×	○
インフォメーションウィンドウ演出	－	－	－	－	－	－	－	－	－
夢夢ファッション演出	○	○	○	○	×	○	○	○	○
夢夢仕事演出	○	○	○	○	×	○	×	×	○
夢夢格言演出	○	○	○	○	×	○	×	×	○
夢夢遊技説明演出	－	－	－	－	－	－	－	－	－
第１演出モード対応ミニキャラ演出	－	－	－	－	－	－	－	－	－
夢夢アイテム作り演出	○	○	○	○	×	○	○	○	○
夢夢荷物整理演出	○	○	○	○	×	○	○	○	○
夢夢買い物演出	○	○	○	○	×	○	○	○	○
夢夢スポーツ演出	○	○	○	○	×	○	○	○	○
夢夢天気予報演出	○	○	○	○	×	○	○	○	○
夢夢プラカード演出	○	○	○	○	×	○	○	○	○
夢夢張り紙演出	○	○	○	○	×	○	○	○	○
ジャム料理演出	○	○	○	○	○	×	○	○	○
ジャム電話演出	○	○	○	○	○	×	×	×	○
ジャム○○ガール演出	○	○	○	○	○	×	×	×	○
第２演出モード対応ミニキャラ演出	－	－	－	－	－	－	－	－	－
ジャムお出かけ演出	○	○	○	○	○	×	×	×	○
ジャム手紙演出	○	○	○	○	○	×	×	×	○
ナナ思像演出	○	○	○	○	×	○	×	×	○
ナナ月夜演出	○	○	○	○	×	○	×	×	○
第３演出モード対応ミニキャラ演出	－	－	－	－	－	－	－	－	－

【図１７－１９７】

【図17－197】

（Ａ）消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	７．５％	７．５％
専用演出	５０％	３０％	８％
合算（共通＋専用）	６５％	３７．５％	１５．５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	２４％	３５％
専用演出	６０％	２２．５％	２０％
合算（共通＋専用）	７５％	４６．５％	５５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード

（Ｃ）消灯態様の輝度データが複数用いられているリーチ前演出数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	2	2	2
専用演出	１０	5	2
合算（共通＋専用）	１２	7	4

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１９８】

【図17－198】

（Ａ）演出モードの背景用輝度データテーブルよりも消灯態様の輝度データが多く用いられているリーチ前演出の実行割合（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	７．５％	７．５％
専用演出	５０％	３０％	８％
合算（共通＋専用）	６５％	３７．５％	１５．５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）演出モードの背景用輝度データテーブルよりも消灯態様の輝度データが多く用いられているリーチ前演出の実行割合（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	２４％	３５％
専用演出	６０％	２２．５％	２０％
合算（共通＋専用）	７５％	４６．５％	５５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード

（Ｃ）演出モードの背景用輝度データテーブルよりも消灯態様の輝度データが多く用いられているリーチ前演出数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	2	2	2
専用演出	１０	5	2
合算（共通＋専用）	１２	7	4

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－１９９】

【図17－199】

（Ａ）演出モードの背景用輝度データテーブルよりも輝度データの平均使用時間が短いリーチ前演出の実行割合（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	７．５％	７．５％
専用演出	５０％	３０％	８％
合算（共通＋専用）	６５％	３７．５％	１５．５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）演出モードの背景用輝度データテーブルよりも輝度データの平均使用時間が短いリーチ前演出の実行割合（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	２４％	３５％
専用演出	６０％	２２．５％	２０％
合算（共通＋専用）	７５％	４６．５％	５５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード

（Ｃ）演出モードの背景用輝度データテーブルよりも輝度データの平均使用時間が短いリーチ前演出数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	2	2	2
専用演出	１０	5	2
合算（共通＋専用）	１２	7	4

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－２００】

【図17－200】

（Ａ）演出モードの背景用輝度データテーブルよりも輝度データの輝度値の種類（発光色の種類）が少ないリーチ前演出の実行割合（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	７．５％	７．５％
専用演出	５０％	３０％	８％
合算（共通＋専用）	６５％	３７．５％	１５．５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）演出モードの背景用輝度データテーブルよりも輝度データの輝度値の種類（発光色の種類）が少ないリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	２４％	３５％
専用演出	６０％	２２．５％	２０％
合算（共通＋専用）	７５％	４６．５％	５５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード

（Ｃ）演出モードの背景用輝度データテーブルよりも輝度データの輝度値の種類（発光色の種類）が少ないリーチ前演出数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	2	2	2
専用演出	１０	5	2
合算（共通＋専用）	１２	7	4

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＞第３演出モード

【図１７－２０１】

【図17－201】

（Ａ）ループする輝度データテーブルの方が多いリーチ前演出の実行割合（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	７．５％	７．５％
専用演出	０％	２５％	０％
合算（共通＋専用）	１５％	３２．５％	７．５％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第２演出モード＞第１演出モード＝第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第２演出モード＞第１演出モード＞第３演出モード

（Ｂ）ループする輝度データテーブルの方が多いリーチ前演出の実行割合（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	１５％	２４％	３５％
専用演出	０％	３７．５％	０％
合算（共通＋専用）	１５％	６１．５％	３５％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＞第２演出モード＞第１演出モード
専用演出としての実行割合：第２演出モード＞第１演出モード＝第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第２演出モード＞第３演出モード＞第１演出モード

（Ｃ）ループする輝度データテーブルの方が多いリーチ前演出数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	2	2	2
専用演出	0	5	0
合算（共通＋専用）	2	7	2

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第２演出モード＞第１演出モード＝第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第２演出モード＞第１演出モード＝第３演出モード

【図１７－２０２】

【図17－202】

（Ａ）ループしない輝度データテーブルの方が多いリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	０％	０％	０％
専用演出	５０％	０％	８％
合算（共通＋専用）	５０％	０％	８％

共通演出としての実行割合：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード

（Ｂ）ループしない輝度データテーブルの方が多いリーチ前演出の実行割合
（変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－２、ＰＡ１－３以外の場合）

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	０％	０％	０％
専用演出	６０％	０％	２０％
合算（共通＋専用）	６０％	０％	２０％

共通演出としての実行割合：第３演出モード＝第２演出モード＝第１演出モード
専用演出としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード
リーチ前演出（合算）としての実行割合：第１演出モード＞第３演出モード＞第２演出モード

（Ｃ）ループしない輝度データテーブルの方が多いリーチ前演出数

	第１演出モード	第２演出モード	第３演出モード
共通演出	０	０	０
専用演出	１０	０	０
合算（共通＋専用）	１０	０	０

共通演出としての演出数：第１演出モード＝第２演出モード＝第３演出モード
専用演出としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード
リーチ前演出（合算）としての演出数：第１演出モード＞第２演出モード＝第３演出モード