

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-69920
(P2024-69920A)

(43)公開日 令和6年5月22日(2024.5.22)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全637頁)

(21)出願番号 特願2022-180211(P2022-180211)
(22)出願日 令和4年11月10日(2022.11.10)

(71)出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
(72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号
株式会社三共内
F ターム (参考) 2C088 AA35 AA36 BC15
2C333 AA11 CA49 CA51 CA58
CA73 EA06 GA05

(54)【発明の名称】 遊技機

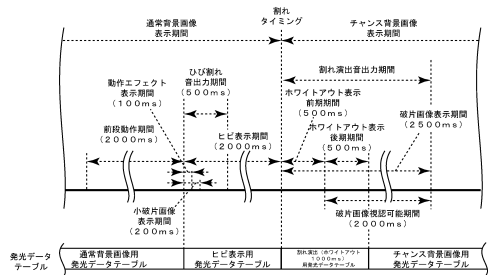
(57)【要約】

【課題】遊技興趣を高めることができる遊技機を提供すること。

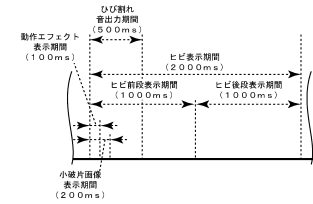
【解決手段】背景変化演出Aは、画像表示装置5の表示領域にヒビが表示される前と、ガラス板が割れて破片画像の表示が開始された後とで画像表示装置5において表示される背景画像を異ならせる演出であり、強発展演出Aは、該強発展演出Aが実行される前と、該強発展演出Aにおける破片画像の表示が開始させた後とで画像表示装置5において表示される背景画像を異ならせる演出である。このように、背景変化演出Aと強発展演出Aとにおいて共通に破片画像が表示される前と後とで表示される背景画像の種類が異なっているため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与えることができる。

【選択図】図 1 8 7

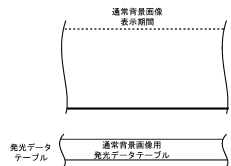
【図187】
(A) 背景変化演出A（成功パターン）



(B) 背景変化演出A（成功パターン）におけるヒビ表示期間詳細



(C) 背景変化演出A（失敗パターン）



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
表示手段と、
演出実行手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出実行手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
前記所定演出とは異なる演出であって前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、
前記表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
前記所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
前記特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
前記所定演出は、前記割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、
前記特定演出は、前記所定演出において前記割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
前記所定演出と前記特定演出とで、実行タイミングが異なり、
前記第 1 所定パートが実行される前と、前記第 2 所定パートにおける破片画像が表示された後とで、前記所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

10

20

30

40

50

前記特定演出が実行される前と、前記特定演出における破片画像が表示された後とで、前記特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

10

従来の遊技機には、液晶表示装置に表示される画像を段階的に変化させていくステップアップ演出として、該液晶装置の表示画面をガラスに見立て、該表示画面にヒビ（割れ前兆画像としてのガラス板）を表示した後に該表示画面があたかも割れたように複数の破片画像を表示する演出を実行可能なものがある（例えば、特許文献1参照）。また、可変表示を実行可能であるとともに遊技者にとって有利な大当り遊技状態（有利状態）に制御可能であって、新たな始動入賞の発生によって可変表示に関する情報を含む保留記憶が発生すると、該保留記憶にもとづく保留表示を段階的に表示していく出現アニメーションの表示を実行可能なものがある（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0003】

【特許文献1】特開2020-127593号公報

【特許文献2】特開2016-97173号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

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

【0005】

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

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の請求項1に記載の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

表示手段と、

演出実行手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

40

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複

50

数回実行させることが可能であり、

前記演出実行手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

前記所定演出とは異なる演出であって前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

10

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

前記表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

前記所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

20

前記特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

前記所定演出は、前記割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

前記特定演出は、前記所定演出において前記割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

前記所定演出と前記特定演出とで、実行タイミングが異なり、

前記第 1 所定パートが実行される前と、前記第 2 所定パートにおける破片画像が表示された後とで、前記所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

30

前記特定演出が実行される前と、前記特定演出における破片画像が表示された後とで、前記特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、上記実情を鑑み、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【 0 0 0 7 】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

40

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】実施の形態における遊技機を示す正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】演出制御コマンドを例示する図である。

【図 4】各乱数を示す説明図である。

【図 5】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

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

50

- 【図 7】変動パターンの説明図である。
- 【図 8】変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 9】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
- 【図 10】(A)は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B)は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
- 【図 11】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 12】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 13】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 15】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。 10
- 【図 16】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 17】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 18】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 19】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 20】デモ演出制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 21】(A1)(A2)は第1演出モード、(B1)(B2)は第2演出モード、(C1)(C2)は第3演出モードの態様を示す図である。
- 【図 22】第1演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 23】図 22 に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。
- 【図 24】第3演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。 20
- 【図 25】(A)は第1演出モード、(B)は第2・第3演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。
- 【図 26】低ベース状態におけるSPリーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 27】高ベース状態におけるSPリーチ演出の流れを示す図である。
- 【図 28】(A)はデモムービー表示の開始・終了条件、(B)はデモムービー表示の構成を示す図である。
- 【図 29】デモムービー中における各部の動作例を示す図である。
- 【図 30】客待ちデモ演出の遷移図である。
- 【図 31】デモムービー表示の動作例を示す図である。
- 【図 32】デモムービー表示の動作例を示す図である。 30
- 【図 33】(A)は第1シーン(企業名)、(B)は第4シーン(注意喚起1)、(C)は第4シーン(注意喚起2)の表示例を示す図である。
- 【図 34】第1シーン(企業名)、第4シーン(注意喚起1、2)、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。
- 【図 35】遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。
- 【図 36】(A)はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、(B)は(A)の概略図である。
- 【図 37】(A1)～(A8)は低ベース状態における第1特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。
- 【図 38】(A4)～(A5)は図 37 の要部を示す図である。 40
- 【図 39】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 40】低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 41】(B1)～(B8)は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。
- 【図 42】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 43】高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。

【図 4 4】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 4 5】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 4 6】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 4 7】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【図 4 8】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。

【図 4 9】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 6 6】優先レイヤについて説明するための図である。

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

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

【図 6 9】LEDドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

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

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

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

10

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

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

【図 8 1】ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 2】ランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 3】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 4】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 5】ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 6】ランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 7】ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 8 8】ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図である。

20

【図 8 9】ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 0】ランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 1】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 2】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 3】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 4】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 5】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 6】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 7】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 9 8】ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図である。

30

【図 9 9】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 0】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 1】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 2】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 3】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。

40

【図 1 0 4】ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 5】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 6】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 7】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 0 8】ランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図である。

50

【図 1 0 9】ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 0】ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 1】ランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 2】ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 3】ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 4】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 5】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 6】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 7】共通テーブルの設定内容を示す図である。

【図 1 1 8】共通テーブルの設定内容を示す図である。

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

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

【図 1 2 1】文字アニメーション表示を示す比較表である。

【図 1 2 2】(A) (B) は同系色を説明するための図である。

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

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

【図 1 2 5】実施例における遊技機を示す正面図である。

【図 1 2 6】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 1 2 7】V R A M の内容を示す説明図である。

【図 1 2 8】V R A M の内容を示す説明図である。

【図 1 2 9】レイヤの構成を示す説明図である。

【図 1 3 0】(A)、(B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

【図 1 3 1】各乱数を示す説明図である。

【図 1 3 2】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図 1 3 3】(A) は大当たり種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は大当たり種別の説明図である。

【図 1 3 4】(A) は通常状態における変動パターンの説明図、(B) は時短状態または確変状態における変動パターンの説明図である。

【図 1 3 5】(A) ~ (F) は変動パターン判定テーブルの説明図である。

【図 1 3 6】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。

【図 1 3 7】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。

【図 1 3 8】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 3 9】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 0】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 1】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 2】(A) は入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、(B) は変動カテゴリを示す図である。

【図 1 4 3】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 4】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 5】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 6】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 7】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 8】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4 9】保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。

【図 1 5 0】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 5 1】(A) は可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートであり、(B) は通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合の説明図である。

【図 1 5 2】(A) はセリフ予告演出設定処理の一例を示すフローチャートであり、(B) は通常状態におけるセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、(C) は演出パターンの説明図である。

【図 1 5 3】(A) は背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合の説明図であり、(B) はリーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、(C) はカットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。

【図 1 5 4】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。 10

【図 1 5 5】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。

【図 1 5 6】時短状態・確変状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。

【図 1 5 7】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。

【図 1 5 8】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。

【図 1 5 9】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。 20

【図 1 6 0】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。

【図 1 6 1】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。

【図 1 6 2】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。

【図 1 6 3】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。

【図 1 6 4】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。

【図 1 6 5】スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。

【図 1 6 6】第 1 連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 6 7】第 2 連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。 30

【図 1 6 8】セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 6 9】背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 7 0】背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 7 1】背景変化演出 B の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 7 2】擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 7 3】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 7 4】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 7 5】弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 7 6】強発展演出 A の一部の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 7 7】強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。 40

【図 1 7 8】強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 7 9】カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 8 0】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 8 1】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 8 2】可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【図 1 8 3】各演出の詳細を比較するための説明図である。

【図 1 8 4】各演出の詳細を比較するための説明図である。 50

【図 1 8 5】第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 8 6】セリフ予告演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 8 7】背景変化演出 A の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 8 8】背景変化演出 B の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 8 9】擬似連演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 9 0】リーチ示唆演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 9 1】弱発展演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 9 2】強発展演出 A の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 9 3】強発展演出 B の詳細を示すタイミングチャートである。

10

【図 1 9 4】カットイン演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 9 5】結果報知演出の詳細を示すタイミングチャートである。

【図 1 9 6】各演出における破片画像の速度変化を示す説明図である。

【図 1 9 7】割れ演出における割れパターンを示す図である。

【図 1 9 8】各割れパターンの表示例を示す図である。

【図 1 9 9】割れパターン A におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無し
の表示例を示す図である。

【図 2 0 0】割れパターン B におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無し
の表示例を示す図である。

【図 2 0 1】割れパターン C におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無し
の表示例を示す図である。

20

【図 2 0 2】割れパターン D におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無し
の表示例を示す図である。

【図 2 0 3】割れパターン E におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無し
の表示例を示す図である。

【図 2 0 4】割れパターン F におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無し
の表示例を示す図である。

【図 2 0 5】割れパターン G におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無し
の表示例を示す図である。

【図 2 0 6】(A) は擬似連演出、(B) はカットイン演出にて表示される破片画像を示
す図である。

30

【図 2 0 7】(A) は背景変化演出 A、(B) は強発展演出 B にて表示される破片画像を
示す図である。

【図 2 0 8】本発明の変形例 1 を示す図である。

【図 2 0 9】本発明の変形例 2 を示す図である。

【図 2 1 0】本発明の変形例 3 を示す図である。

【図 2 1 1】本発明の変形例 4 を示す図である。

【図 2 1 2】本発明の変形例 5 を示す図である。

【図 2 1 3】本発明の変形例 6 を示す図である。

【図 2 1 4】本発明の変形例 7 を示す図である。

40

【図 2 1 5】本発明の変形例 8 を示す図である。

【図 2 1 6】本発明の変形例 9 を示す図である。

【図 2 1 7】本発明の変形例 9 を示す図である。

【図 2 1 8】本発明の変形例 1 0 を示す図である。

【図 2 1 9】実施例における遊技機を示す正面図である。

【図 2 2 0】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 2 2 1】主基板の回路構成を示すブロック図である。

【図 2 2 2】V R A M の内容を示す説明図である。

【図 2 2 3】各描画領域の説明図である。

【図 2 2 4】(A)、(B) は、演出制御コマンドを例示する図である。

50

- 【図 2 2 5】各乱数を示す説明図である。
- 【図 2 2 6】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 7】(A) は大当り種別判定テーブルを示す説明図であり、(B) は大当り種別の説明図である。
- 【図 2 2 8】はずれ演出判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 2 9】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 2 3 0】(A) は通常状態における変動パターンの説明図、(B) は時短状態における変動パターンの説明図、(C) は確変状態における変動パターンの説明図である。
- 【図 2 3 1】(A) ~ (F) ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 2 3 2】(A) ~ (D) ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。 10
- 【図 2 3 3】(A) ~ (C) ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 2 3 4】(A) ~ (C) は大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
- 【図 2 3 5】各遊技状態の説明図である。
- 【図 2 3 6】(A) は特図ユニットの説明図であり、(B) は特別図柄の可変表示の説明図であり、(C) は演出用表示ユニットの説明図であり、(D) はサブ図柄の可変表示の説明図である。
- 【図 2 3 7】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
- 【図 2 3 8】入力ポートを示す説明図である。
- 【図 2 3 9】出力ポートを示す説明図である。
- 【図 2 4 0】(A) は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、(B) は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。 20
- 【図 2 4 1】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 2】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 3】スイッチ処理で使用される R A M に形成される各 2 バイトのバッファを示す説明図である。
- 【図 2 4 4】スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 5】乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 6】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 7】始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 4 8】入賞時演出処理の一例を示すフローチャートである。 30
- 【図 2 4 9】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 0】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 1】特別図柄バッファシフト処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 2】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 3】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 4】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 5】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 6】表示処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 5 7】各保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
- 【図 2 5 8】特別図柄表示制御処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 2 5 9】表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 0】(A) は始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミングの説明図であり、(B) は可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミングの説明図であり、(C) は可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングとか変表示時間の減算開始タイミングの説明図である。
- 【図 2 6 1】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 2】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 3】演出モード決定処理における演出モード変更契機の説明図である。
- 【図 2 6 4】保留変化演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。 50

- 【図 2 6 5】入賞時フラッシュ演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 6】入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
- 【図 2 6 7】ボタン振動演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 6 8】各サブ保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
- 【図 2 6 9】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 7 0】(A)はCPU及び演出制御用CPUの処理周期の説明図であり、(B)は演出モード毎のアニメーションの実行期間の説明図である。
- 【図 2 7 1】(A1)及び(A2)は演出モードAにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、(B1)及び(B2)は演出モードBにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、(C1)及び(C2)は演出モードCにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、(D1)及び(D2)は演出モードDにおける画像表示装置の表示態様の説明図である。 10
- 【図 2 7 2】演出モードAにおける出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 2 7 3】演出モードAにおける出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 2 7 4】演出モードAにおける出現アニメーションでの保留表示の移動態様を示す説明図である。
- 【図 2 7 5】シフトアニメーションを示す説明図である。
- 【図 2 7 6】演出モードBにおける出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 2 7 7】演出モードBにおける出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 2 7 8】演出モードCにおける出現アニメーションを示す説明図である。 20
- 【図 2 7 9】演出モードDにおける出現アニメーションを示す説明図である。
- 【図 2 8 0】(A)は演出モードAにおける滞留アニメーションを示す説明図であり、(B)は演出モードBにおける滞留アニメーションを示す説明図である。
- 【図 2 8 1】(A)は演出モードAにおける終了アニメーションを示す説明図であり、(B)は演出モードBにおける終了アニメーションを示す説明図であり、(C)は演出モードCにおける終了アニメーションを示す説明図であり、(D)は演出モードDにおける終了アニメーションを示す説明図である。
- 【図 2 8 2】演出モードAにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。
- 【図 2 8 3】演出モードAにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。
- 【図 2 8 4】演出モードBにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。 30
- 【図 2 8 5】(A)は各演出モードにおけるアクティブ表示エリア及び保留表示エリアの表示態様を示す説明図であり、(B)は各演出モードにおけるアニメーションの説明図である。
- 【図 2 8 6】保留記憶数が1個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
- 【図 2 8 7】保留記憶数が1個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
- 【図 2 8 8】保留記憶数が0個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
- 【図 2 8 9】保留記憶数が0個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。 40
- 【図 2 9 0】保留記憶数が1～3個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで660ms以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
- 【図 2 9 1】保留記憶数が1～3個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで660ms未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
- 【図 2 9 2】保留記憶数が1～3個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
- 【図 2 9 3】保留記憶数が1～3個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後33ms以 50

内のタイミングで保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 2 9 4】保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示終了後、次の可変表示の開始まで 3 3 m s 未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 2 9 5】保留記憶数が 4 個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。

【図 2 9 6】保留記憶数が 4 個の可変表示終了後、次の可変表示のシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 2 9 7】保留記憶数が 4 個の可変表示終了後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。

【図 2 9 8】保留記憶数が 4 個の可変表示終了後、次の可変表示の開始から 3 3 m s 以内に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。 10

【図 2 9 9】保留記憶数が 0 個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで 6 6 0 m s 以上のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。

【図 3 0 0】保留記憶数が 0 個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで 6 6 0 m s 未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。

【図 3 0 1】保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 3 0 2】保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了まで 3 3 m s 未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。 20

【図 3 0 3】保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 以上のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 3 0 4】保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。

【図 3 0 5】保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。

【図 3 0 6】保留記憶数が 0 個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。

【図 3 0 7】保留記憶数が 1 個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。 30

【図 3 0 8】保留記憶数が 0 個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。

【図 3 0 9】保留記憶数が 0 個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。

【図 3 1 0】各演出の比較図である。

【図 3 1 1】始動口スイッチ通過処理において抽出した乱数値を格納するときの説明図である。

【図 3 1 2】特別バッファシフト処理の説明図である。

【図 3 1 3】特別バッファシフト処理の説明図である。 40

【図 3 1 4】演出モード C や演出モード D でのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 3 1 5】演出モード C や演出モード D でのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 3 1 6】演出モード C や演出モード D でのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【図 3 1 7】保留記憶が連続発生した場合の説明図である。

【図 3 1 8】保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。

【発明を実施するための形態】 50

【 0 0 0 9 】

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

【 0 0 1 0 】

[形態 1]

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

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

10

、
前記発光制御手段は、

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

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【 0 0 1 1 】

[形態 2]

形態 2 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

30

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

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

40

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

50

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

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

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

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

10

ことを特徴としている。

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

【0012】

形態 2 - 2 の遊技機は、形態 2 - 1 に記載の遊技機であって、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、通常状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データおよび特別状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データと異なる色で発光させるデータである（図 80、図 84、図 88、図 92 等）

20

ことを特徴としている。

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

【0013】

30

[形態 3]

形態 3 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、

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

前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

40

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

、前記発光制御手段は、

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

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

前記第 1 期間および前記第 2 期間において、前記背景表示用輝度データテーブルおよび前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブ

50

ルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 29、図 38、図 39、図 42 等）
ことを特徴としている。

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

【0014】

[形態 4]

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

発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、第 3 発光手段と、を含み、
前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

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

【 0 0 1 5 】

[形態 5]

形態 5 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、

10

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

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

前記第 3 発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

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

20

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

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

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

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

前記第 2 期間における前記第 2 シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 2 9、図 3 8、図 3 9、図 4 2 等）

30

ことを特徴としている。

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

【 0 0 1 6 】

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

、
一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作を促す促進演出が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブルと異なる輝度データテーブルであり、一の輝度データテーブルを構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データよりも輝度の変化が少ない（図 9 7 ~ 図 1 0 5 等）

40

ことを特徴としている。

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

【 0 0 1 7 】

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

50

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

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

【 0 0 1 8 】

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

第 1 発光手段は、遊技盤に設けられ、

10

第 2 発光手段および第 3 発光手段は、遊技枠に設けられる（図 3 6 等）

ことを特徴としている。

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

【 0 0 1 9 】

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

20

表示手段は、電源投入がされた後、起動中である旨を示す表示を表示し、

発光制御手段は、

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

表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、一の輝度データテーブルを用いて前記第 3 発光手段を制御する（図 4 7、図 4 9 等）

ことを特徴としている。

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

30

【 0 0 2 0 】

[形態 6]

形態 6 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

40

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

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

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

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

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

前記第 1 機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、

50

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

10

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

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

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

ことを特徴としている。

20

【0021】

なお、企業名とは、当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称を含む。

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

【0022】

形態 6 - 2 の遊技機は、形態 6 - 1 に記載の遊技機であって、

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

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

30

ことを特徴としている。

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

【0023】

形態 6 - 3 の遊技機は、形態 6 - 1 に記載の遊技機であって、

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

40

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

ことを特徴としている。

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

【0024】

[形態 7]

形態 7 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

50

表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 5 】

[形態 8]

形態 8 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 2 6 】

[形態 9]

形態 9 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

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

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

前記第 2 期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに

10

20

30

40

50

対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

ことを特徴としている。

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

10

【0027】

形態 9 - 2 の遊技機は、形態 9 - 1 に記載の遊技機であって、

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

20

（１）点滅が多い態様

（２）点灯する色が多い態様

（３）用いる発光手段の数が多い（図 28 等）

ことを特徴としている。

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

【0028】

形態 9 - 3 の遊技機は、形態 9 - 1 に記載の遊技機であって、

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

30

ことを特徴としている。

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

【0029】

[形態 10]

形態 10 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

40

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

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

50

前記発光制御手段は、

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

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

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

前記企業名表示シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段が発光するように構成された輝度データであり、 10

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第 1 発光手段と第 2 発光手段の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、第 1 発光手段が発光するが、第 2 発光手段は発光しないようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。 20

形態 10 - 2 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し 30

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記第 2 期間における前記第 1 機種紹介シーンにおいて、前記第 1 機種紹介表示シーンに対応する第 1 機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第 1 発光手段を制御し、 40

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

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

この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第 1 発光手段と第 2 発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、第 1 機種紹介シーンおよび第 2 機種紹介シーンにおいては、第 1 発光手段は専用の発光態 50

様で発光するようにするが、第 2 発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 3 0 】

[形態 1 1]

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

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

10

、
前記発光制御手段は、

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

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

前記第 2 期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特定演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図 2 8、図 3 1、図 3 2 等）

20

ことを特徴としている。

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

【 0 0 3 1 】

[形態 1 2]

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

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

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

40

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

50

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

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

ことを特徴としている。

10

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

【0032】

形態 12 - 2 の遊技機は、形態 12 - 1 に記載の遊技機であって、

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

ことを特徴としている。

20

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

【0033】

〔形態 13〕

形態 13 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

30

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンを含んで構成され、

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

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

40

前記サブタイトル名表示パート用輝度データテーブルは、複数の輝度データにより、前記サブタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する発光態様で前記発光手段を発光させるための輝度データテーブルである（図 29 等）

ことを特徴としている。

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

【0034】

50

〔形態１４〕

形態１４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

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

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

10

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

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

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

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【００３５】

〔形態１５〕

30

形態１５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

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

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

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

40

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

前記表示手段は、

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

その後、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示し、

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

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

50

ことを特徴としている。

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

【 0 0 3 6 】

[形態 1 6]

形態 1 6 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

10

、
前記デモンストレーション表示は、注意喚起表示シーンを含んで構成され、

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

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

前記第 1 注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、前記第 2 注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、が異なる（図 3 3、図 3 4 等）

20

ことを特徴としている。

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

【 0 0 3 7 】

[形態 1 7]

形態 1 7 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

30

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

前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、

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

前記企業名表示シーンにおける文字表示の背景色と、前記注意喚起表示シーンにおける文字表示の背景色と、が異なる（図 3 3、図 3 4 等）

40

ことを特徴としている。

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

【 0 0 3 8 】

[形態 1 8]

形態 1 8 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、

50

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、

前記第 2 期間が終了した後、再度前記背景表示を表示し、

前記発光制御手段は、

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

10

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 3 9 】 20

[形態 1 9]

形態 1 9 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

30

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

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

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

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

、

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

40

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

50

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

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

ことを特徴としている。

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

10

【0040】

[形態20]

形態20-1の遊技機は、

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

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

20

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

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

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

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

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

30

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

ことを特徴としている。

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

40

【0041】

[形態21]

形態21-1の遊技機は、

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

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

50

を表示し、

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

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

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

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

前記通常状態における可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、 10

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

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

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

前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該通常状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、 20

前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該特別状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 5 3 ~ 図 5 8 等） 30

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 2 】

[形態 2 2]

形態 2 2 - 1 の遊技機は、

第 1 始動条件が成立したことにより第 1 特別識別情報の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したことにより、第 2 特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって 40

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

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

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

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間に 50

において、デモンストレーション表示を表示し、

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 2 始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第 2 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第 2 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 5 3 ~ 図 5 8 等）

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 3 】

[形態 2 3]

形態 2 3 - 1 の遊技機は、

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

表示手段を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

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

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

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から該演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図 2 5、図 5 4 等）

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 4 】

[形態 2 4]

形態 2 4 - 1 の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

10

前記表示手段は、

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

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

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

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

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

20

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

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

前記特別状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図 2 5、図 5 4、図 1 2 4 等）

30

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 5 】

[形態 2 5]

形態 2 5 - 1 の遊技機は、

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

40

、
表示手段を備え、

前記表示手段は、

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

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

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

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の前記第 2 期

50

間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

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

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

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

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

10

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第 2 始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から第 2 特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図 2 5、図 5 4、図 1 2 4 等）

ことを特徴としている。

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

20

【 0 0 4 6 】

[形態 2 6]

形態 2 6 - 1 の遊技機は、

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

発射操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

30

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記発射操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図 5 9、図 6 0 等）

40

ことを特徴としている。

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

【 0 0 4 7 】

[形態 2 7]

50

形態 27 - 1 の遊技機は、
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
メニュー操作手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

10

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

20

ことを特徴としている。

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

【0048】

[形態 28]

30

形態 28 - 1 の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

メニュー操作手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

40

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

50

に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 4 9 】

[形態 2 9]

形態 2 9 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、前記第 2 期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記背景表示を表示し、

前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示する（図 5 0 ~ 図 6 3 等）

ことを特徴としている。

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

【 0 0 5 0 】

[形態 3 0]

形態 3 0 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

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

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

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

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

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

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

【 0 0 5 1 】

前記特別状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、前記割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に切り替えて表示する（図 5 0 ～ 図 6 3 等）

ことを特徴としている。

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

【 0 0 5 2 】

[形態 3 1]

形態 3 1 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

前記表示手段は、

電源断が発生し、電源投入がされた場合、

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

その後、デモンストレーション表示を表示し、

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

電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた場合、

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

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート（初期化を伴わない電源投入）、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）のいずれかが考えられ、いずれの立ち上げでも、遊技店員が電源投入後の背景表示の確認、デモンストレ

10

20

30

40

50

ーション表示の確認、案内表示の確認といった流れで表示の確認を行うことができ、確認の効率化が上がる、さらには、遊技店が開店し、遊技者を迎え入れる状況において背景表示が表示される場合は、案内表示が表示された背景表示となるため、遊技開始のタイミングから演出調整に対してしっかりと案内ができ、遊技者に対して好適な遊技環境を提供することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 5 3 】

[形態 3 2]

形態 3 2 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

10

前記通常状態において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、
電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該通常状態背景表示を表示し、
その後、デモンストレーション表示を表示し、
その後、前記案内表示を前記通常状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、
電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該特別状態背景表示を表示し、
その後、前記デモンストレーション表示を表示し、
その後、前記案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該特別状態背景表示を表示する（図 4 6 ~ 図 4 9 等）
ことを特徴としている。

20

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

30

【 0 0 5 4 】

[形態 3 3]

形態 3 3 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

40

前記通常状態において、可変表示が終了した後、
演出調整に関する案内表示を表示せずに通常状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該通常状態背景表示を表示し、
その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態において、可変表示が終了した後、
演出調整に関する案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、

50

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

ことを特徴としている。

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

10

【 0 0 5 5 】

[形態 3 4]

形態 3 4 - 1 の遊技機は、

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

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後、

20

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

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

前記通常状態において、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後、

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

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

前記特別状態において、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後、

30

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

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

前記特別状態において、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後、

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

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

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態の第 1 特別識別情報の変動終了後、第 2 特別識別情報の変動終了後であっても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 5 6 】

[形態 3 5]

50

形態 3 5 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
可変表示が終了した後、

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

その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示を前記特定アニメーション表示することにより前記背景表示に重畳するように表示する（図 3 9 ~ 図 4 4 等）

10

ことを特徴としている。

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

20

【 0 0 5 7 】

[形態 3 6]

形態 3 6 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

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

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

30

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

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

前記第 1 特定期間は前記第 2 特定期間よりも長い期間である（図 3 9、図 4 2、図 4 7、図 4 9、図 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

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

40

【 0 0 5 8 】

[形態 3 7]

形態 3 7 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

50

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

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

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

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

前記第 1 特定期間は前記第 2 特定期間よりも長い期間である（図 3 9、図 4 2、図 4 5、図 1 2 3 等）

10

ことを特徴としている。

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

【 0 0 5 9 】

〔形態 3 8〕

20

形態 3 8 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

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

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

30

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

前記第 1 特定期間は前記第 2 特定期間よりも長い期間である（図 4 5、図 4 7、図 4 9、図 1 2 3 等）

ことを特徴としている。

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

40

【 0 0 6 0 】

〔形態 3 9〕

形態 3 9 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

50

期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0061】

〔形態40〕

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

遊技が終了した後の第1期間において、背景表示を表示し、

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 6 2 】

[形態 4 1]

形態 4 1 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図 6 5 ~ 図 6 8 等）

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

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

【 0 0 6 3 】

[形態 4 2]

形態 4 2 - 1 の遊技機は、

第 1 始動条件が成立したことにより第 1 特別識別情報の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したことにより、第 2 特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって 10

、表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

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

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

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、 20

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

前記発光制御手段は、

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

前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、 30

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

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

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

その後、前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、 40

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

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

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

その後、前記第 2 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間が終了した後の第 50

2 期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図 6 5 ~ 図 6 8 等）

ことを特徴としている。

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

【 0 0 6 4 】

[形態 4 3]

形態 4 3 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

10

、
前記発光制御手段は、

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

20

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

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

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

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

30

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

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

【 0 0 6 5 】

[形態 4 4]

形態 4 4 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

40

、
前記発光制御手段は、

50

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【 0 0 6 6 】

[形態 4 5]

形態 4 5 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対

10

20

30

40

50

応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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

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

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

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【００６７】

[形態４６]

形態４６－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

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

前記発光制御手段は、

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

前記第２期間において、前記特定エラーが発生している場合、

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

前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、

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

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

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

【 0 0 6 8 】

[形態 4 7]

形態 4 7 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、

10

発光制御手段と、を備え、

前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、

前記発光制御手段は、

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

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

20

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

前記背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

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

ことを特徴としている。

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

30

【 0 0 6 9 】

[形態 4 8]

形態 4 8 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

40

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

50

記第 1 発光手段および前記第 2 発光手段を制御し、

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

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

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

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記特別状態における遊技が終了した後の第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、 10

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

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

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

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。 20

【 0 0 7 0 】

[形態 4 9]

形態 4 9 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、

前記発光制御手段は、

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

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、 40

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

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

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

前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手 50

段の発光動作態様が異なるように構成される（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

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

【 0 0 7 1 】

[形態 5 0]

形態 5 0 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、
前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

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

【 0 0 7 2 】

[形態 5 1]

形態 5 1 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、

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

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

10

20

30

40

50

示し、

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）ことを特徴としている。

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

【 0 0 7 3 】

[形態 5 2]

形態 5 2 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、
前記表示手段は、

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

、
前記発光制御手段は、

10

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

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

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

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

前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第 1 発光手段の発光動作態様と前記第 2 発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

20

ことを特徴としている。

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

【 0 0 7 4 】

[形態 5 3]

形態 5 3 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第 1 発光手段と、第 2 発光手段と、を含み、
前記表示手段は、

30

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、
前記発光制御手段は、

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

40

前記第 1 期間において、前記特定エラーが発生している場合、

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

前記背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第 1 発光手段の発光動作態様と前記第 2 発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様に

50

より特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 0 7 5 】

[形態 5 4]

形態 5 4 - 1 の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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

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

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

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

前記発光制御手段は、

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

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

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

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

前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

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

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

前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第 2 発光手段を制御し、

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

前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第 1 発光手段の発光動作態様と前記第 2 発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図 3 5、図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等）

ことを特徴としている。

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

【 0 0 7 6 】

10

20

30

40

50

〔形態５５〕

形態５５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し

10

、
前記発光制御手段は、

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

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

20

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

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

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

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

30

ことを特徴としている。

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

【００７７】

〔形態５６〕

40

形態５６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、

50

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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

、
前記発光制御手段は、

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

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

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、 10

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

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

前記第 1 期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図 3 5、図 6 4、図 6 5、
図 7 8 ~ 図 8 9、図 1 1 0 ~ 図 1 1 2 等） 20

ことを特徴としている。

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

【 0 0 7 8 】

[形態 5 7]

形態 5 7 - 1 の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、 30

遊技媒体を払い出す払出部と、

前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

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

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記第 1 期間が終了した後の第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し 40

、
前記発光制御手段は、

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

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

前記第 2 期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて 50

前記発光手段を制御し、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性はあるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様にすぐ

10

【００７９】

[形態５８]

形態５８－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

遊技媒体を払い出す払出部と、

前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、

表示手段と、

発光手段と、

20

発光制御手段と、を備え、

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

前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

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

前記発光制御手段は、

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

30

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

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

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

40

ことを特徴としている。

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

【００８０】

（基本説明）

まず、パチンコ遊技機１の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び

50

制御でもある。)について説明する。

【0081】

次に、本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図1の手前側をパチンコ遊技機1の前方(前面、正面)側、奥側を後方(後面、背面)側とし、パチンコ遊技機1を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の前面とは、該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップS1」と記載する箇所を「S1」や「004SGS1」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Nリーチ」、「スーパーリーチ」を「SPリーチ」と略記したりする場合がある。

10

【0082】

(パチンコ遊技機1の構成等)

図1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0083】

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

20

【0084】

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

30

【0085】

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

【0086】

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

40

【0087】

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

50

【 0 0 8 8 】

尚、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像 0 0 4 S G 2 0 1（図 2 1 参照）や、時短残回数を示す時短残表示 0 0 4 S G 2 0 2（図 2 1 参照）などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【 0 0 8 9 】

尚、上記小図柄は、第 4 図柄とも言う。第 4 図柄は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第 4 図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

画像表示装置 5 の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア 5 U が設けられているが、第 1 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 1 保留表示が表示される第 1 特図保留記憶表示エリアと、第 2 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 2 保留表示が表示される第 2 特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。

【 0 0 9 2 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状

10

20

30

40

50

態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる(第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。)。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる(第2始動入賞口が開放状態になるともいう。)。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個(例えば3個)の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【0096】

10

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

【0097】

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

【0098】

20

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

【0099】

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

30

【0100】

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

【0101】

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

40

【0102】

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

【0103】

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

【0104】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入

50

しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では画像表示装置 5 の上方位置及び下方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられ、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。また、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられ、遊技盤 2 の左側には装飾ランプ 9 f が設けられている。これら遊技盤 2 に設けられるアタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f は「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f は、LED を含んで構成されている（図 3 6 参照）。また、各種ランプについては後述する。

【 0 1 0 7 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【 0 1 1 0 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【 0 1 1 1 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 1 1 2 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2.9 秒間や 1.8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮

10

20

30

40

50

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

【0124】

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

10

【0125】

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

【0126】

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

20

【0127】

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

【0128】

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

30

【0129】

（演出の進行など）

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

40

【0130】

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

【0131】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の状態様が所定のリーチ状態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ状態様と

50

は、画像表示装置 5 の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【 0 1 3 2 】

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

10

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

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

20

【 0 1 3 5 】

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

30

【 0 1 3 6 】

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

40

【 0 1 3 7 】

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

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

50

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

【0140】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板 004SG030、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板 17 も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

10

【0141】

電源基板 17 には、電源スイッチ 91 が接続されており、該電源スイッチ 91 を操作する（ON 状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源における AC100V といった交流電源からの電力を、電源基板 17 から主基板 11 や演出制御基板 12 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 17 は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流 12V や直流 5V など）に変換するための電源回路などを備えている。

【0142】

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

20

【0143】

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

【0144】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。尚、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部または一部を RAM 102 に展開して、RAM 102 上で実行するようにしてもよい。

30

【0145】

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

40

【0146】

I/O 105 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 25C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0147】

スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 21、始動口ス

50

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

【0148】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

10

【0149】

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

【0150】

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

20

【0151】

また、払出制御基板004SG030には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ004SG034と、遊技者が打球操作ハンドル30を把持していることを検出するタッチリング004SG035（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板004SG030は、遊技球を遊技盤2に発射することが可能な発射装置004SG033を制御する。また、タッチリング004SG035が検出されているか否かを示す信号、発射装置004SG033により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板004SG030から主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。

30

【0152】

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

40

【0153】

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

【0154】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と

50

、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I / O 1 2 5 とが搭載されている。

【 0 1 5 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【 0 1 5 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。 10

【 0 1 5 7 】

表示制御部 1 2 3 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 1 5 8 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。また、表示レジスタにて指定されている VRAM 領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、V ブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、ある V ブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次の V ブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前の V ブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。 20

【 0 1 5 9 】

また、表示制御部 1 2 3 では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置 5 に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM 領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置 5 に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤには上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤの画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤの画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が低く設定されている。 30

【 0 1 6 0 】

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

【 0 1 6 1 】

変位画像作成領域は、レイヤ 2 画像描画領域にて描画・配置された画像とレイヤ 3 画像描画領域にて描画・配置された画像とを重畳（合成）した画像を変位対象画像として作成するとともに、該変位対象画像に変位用画像を適用することで変位画像を作成する領域である。 40

【 0 1 6 2 】

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

【 0 1 6 3 】

尚、レイヤ 1 画像描画領域に描画・配置される画像は画像表示装置 5 において最も表示 50

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

【0164】

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

10

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

20

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

30

【0168】

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

【0169】

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

40

【0170】

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

【0171】

ランプ制御基板 14 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ラ

50

ンプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 0 1 7 2 】

尚、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 0 1 7 3 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

10

【 0 1 7 4 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 1 7 5 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

20

【 0 1 7 6 】

図 3（A）は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「0」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 3（A）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【 0 1 7 7 】

30

図 3（A）に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 1 6 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

40

【 0 1 7 8 】

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 3（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当たり種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 0 1 7 9 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 3（B）に示すように、コマンド 8 C 0 0

50

Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりC」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

10

【0180】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rで飾り図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド9000Hは、パチンコ遊技機1がコールドスタートしたこと(クリアスイッチ92が押下操作されている状態で電源投入されたこと(初期化を伴う電源投入))を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド9200Hは、パチンコ遊技機1がホットスタートしたこと(クリアスイッチ92が押下操作されていない状態で電源投入されたこと(初期化を伴わない電源投入))を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御が行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド96XXHは、パチンコ遊技機1にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドである。

20

30

【0181】

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

40

【0182】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当たり状態におけるラウンドの実行回数(例えば「0」~「10」)に対応して、

50

異なる E X T データが設定される。

【 0 1 8 3 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

10

【 0 1 8 4 】

コマンド C 1 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。第 1 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 1 始動条件が成立したことにもとづいて、第 1 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。第 2 保留記憶数通知コマンドは、例えば第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第 2 始動条件が成立したことにもとづいて、第 2 始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。また、第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドは、第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。コマンド E 1 0 0 H は、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。コマンド F 1 0 0 H は、各入力ポート（タッチリング 0 0 4 S G 3 5 のオン / オフを含む）の状態を指定する枠状態表示指定コマンドである。

20

【 0 1 8 5 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

30

【 0 1 8 6 】

尚、図 3（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【 0 1 8 7 】

40

図 4 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 4 に示すように、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 0 1 8 8 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば、図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカ

50

ウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【 0 1 8 9 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 0 」 ~ 「 6 5 5 3 6 」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A 」、「確変大当り B 」、「確変大当り C 」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 0 」 ~ 「 1 0 0 」の範囲の値をとる。

【 0 1 9 0 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 0 」 ~ 「 9 9 7 」の範囲の値をとる。

【 0 1 9 1 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「 3 」 ~ 「 1 3 」の範囲の値をとる。

【 0 1 9 2 】

図 5 は、ROM 1 0 1 に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 0 1 9 3 】

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

【 0 1 9 4 】

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

【 0 1 9 5 】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機 1 において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約 1 / 3 0 0 ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約 1 / 3 0 ）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【 0 1 9 6 】

図 6 (A) は、ROM 1 0 1 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態における大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として

10

20

30

40

50

大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置お4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられている。

【0197】

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

10

【0198】

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

20

【0199】

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

30

【0200】

図6（A）に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始する

40

50

ための第2開始条件が成立したことにもとづいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0201】

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

10

【0202】

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

20

【0203】

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

【0204】

図7は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

30

40

【0205】

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

【0206】

50

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

【0207】

図7に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

10

【0208】

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

【0209】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

20

【0210】

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

【0211】

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

30

【0212】

また、可変表示結果が確変大当たりA～Cである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルBを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチ（擬似連演出無し）大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチ（擬似連演出1回）大当たりの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチ（擬似連演出2回）大当たりの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当たり用変動パターン判定テーブルBでは、PB1-2を10%の割合で決定し、PB1-3を20%の割合で決定し、PB1-4を70%の割合で決定する。

40

【0213】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が1個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（短縮無し非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれ）、PA2-2（

50

スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、P A 2 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）はずれの変動パターン）、P A 2 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル A では、P A 1 - 1 を 50 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 40 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

【0214】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 2 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル B を用いて変動パターンを P A 1 - 2（短縮非リーチはずれの変動パターン）、P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれ）、P A 2 - 2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、P A 2 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）はずれの変動パターン）、P A 2 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル B では、P A 1 - 2 を 60 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 30 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

10

【0215】

また、遊技状態が低ベース状態（通常状態）、可変表示結果がはずれであり且つ変動特図の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル C を用いて変動パターンを P A 1 - 3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれ）、P A 2 - 2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、P A 2 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）はずれの変動パターン）、P A 2 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル C では、P A 1 - 3 を 70 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 20 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

20

【0216】

また、遊技状態が高ベース状態（時短状態または確変状態）である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブル D を用いて変動パターンを P A 1 - 3（短縮非リーチはずれの変動パターン）、P A 2 - 1（ノーマルリーチはずれ）、P A 2 - 2（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、P A 2 - 3（スーパーリーチ（擬似連演出 1 回）はずれの変動パターン）、P A 2 - 4（スーパーリーチ（擬似連演出 2 回）はずれの変動パターン）とから決定する。より具体的には、はずれ用変動パターン判定テーブル C では、P A 1 - 3 を 80 % の割合で決定し、P A 2 - 1 を 10 % の割合で決定し、P A 2 - 2 を 5 % の割合で決定し、P A 2 - 3 を 3 % の割合で決定し、P A 2 - 4 を 2 % の割合で決定する。

30

【0217】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当たりである場合に、大当たり種別に応じて変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の大当たり用の変動パターン（P B 1 - 1 ~ P B 1 - 4）のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当たり種別にかかわらず、例えば、遊技状態に応じて異ならせてもよい。このようにすることで、遊技状態に適した変動パターンで可変表示が行われるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0218】

図 2 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が備える R A M 102 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックア

50

ップ電源が電力供給不能になるまで)は、RAM 102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ(特図プロセスフラグなど)と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【0219】

このようなRAM 102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図9に示すような遊技制御用データ保持エリア004SG150が設けられている。図9に示す遊技制御用データ保持エリア004SG150は、第1特図保留記憶部004SG151Aと、第2特図保留記憶部004SG151Bと、普図保留記憶部004SG151Cと、遊技制御フラグ設定部004SG152と、遊技制御タイマ設定部004SG153と、遊技制御カウンタ設定部004SG154と、遊技制御バッファ設定部004SG155とを備えている。

10

【0220】

第1特図保留記憶部004SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第1始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム)の保留データを入賞順に記憶する。

20

【0221】

第2特図保留記憶部004SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して始動入賞(第2始動入賞)が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム(第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム)の保留データを入賞順に記憶する。

【0222】

一例として、第1特図保留記憶部004SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。また、第2特図保留記憶部004SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順(遊技球の検出順)に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過(進入)における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。

30

【0223】

こうして第1特図保留記憶部004SG151Aや第2特図保留記憶部004SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果(特図表示結果)に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

【0224】

尚、本実施の形態では、このように第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報(第1保留情報)と、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報(第2保留情報)とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第2保留記憶情報に基づく可変表示を、第1保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【0225】

50

普図保留記憶部 004SG151C は、遊技球がゲートスイッチ 21 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 20 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 004SG151C は、遊技球がゲートスイッチ 21 によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて CPU 103 により乱数回路 104 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 MR4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0226】

遊技制御フラグ設定部 004SG152 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 004SG152 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

10

【0227】

遊技制御タイマ設定部 004SG153 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 004SG153 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0228】

遊技制御カウンタ設定部 004SG154 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 004SG154 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 004SG154 には、遊技用乱数の一部または全部を CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

20

【0229】

遊技制御カウンタ設定部 004SG154 のランダムカウンタには、乱数回路 104 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 MR1 ~ MR4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU 103 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU 103 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 104 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

30

【0230】

遊技制御バッファ設定部 004SG155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 004SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0231】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

40

【0232】

一例として、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8L, 8R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデ

50

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

【 0 2 3 3 】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 0 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 0 4 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 0 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 0 0 4 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 0 4 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 0 4 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 9 4 とを備えている。

10

【 0 2 3 4 】

演出制御フラグ設定部 0 0 4 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 0 0 4 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 0 2 3 5 】

演出制御タイマ設定部 0 0 4 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 0 0 4 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

20

【 0 2 3 6 】

演出制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 0 0 4 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【 0 2 3 7 】

演出制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

30

【 0 2 3 8 】

本実施の形態では、図 1 0 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 4 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 4 S G 1 9 4 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 4 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 1 - 1 」～「 1 - 4 」に対応した領域）と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 1 - 0 」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 4 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「 4 」）に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 1 」～「 2 - 4 」に対応した領域）と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域（バッファ番号「 2 - 0 」に対応した領域）とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド）という 2 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 4 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第 1 特図保留記憶と第 2 特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

40

【 0 2 3 9 】

50

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに行われる特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【0240】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「0」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

10

【0241】

図10（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 0」または「2 - 0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1 - 1」または「2 - 1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図10（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「0」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

20

30

【0242】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0243】

（主基板11の主要な動作）

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

40

【0244】

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

【0245】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップS3）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップRAMが正常である場

50

合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ R A M となる R A M 102 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【 0 2 4 6 】

復旧条件が成立した場合には (ステップ S 3 ; Y e s)、復旧処理 (ステップ S 4) を実行した後に、乱数回路設定処理 (ステップ S 8) を実行する。ステップ S 4 の復旧処理により、R A M 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

10

【 0 2 4 7 】

また、復旧条件が成立しなかった場合には (ステップ S 3 ; N o)、初期化处理 (ステップ S 6) を実行した後に、乱数回路設定処理 (ステップ S 8) を実行する。ステップ S 6 の初期化处理は、R A M 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

20

【 0 2 4 8 】

乱数回路設定処理 (ステップ S 8) の実行後、C P U 103 は、所定時間 (例えば 2 m s) 毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い (ステップ S 9)、割込みを許可する (ステップ S 10)。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間 (例えば 2 m s) ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 103 へ送出され、C P U 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 0 2 4 9 】

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 103 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 12 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 12 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介してゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B、カウンタスイッチ 23 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する (ステップ S 21)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする (ステップ S 22)。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報 (大当りの発生回数等を示す情報)、始動情報 (始動入賞の回数等を示す情報)、確率変動情報 (確変状態となった回数等を示す情報) などのデータを出力する (ステップ S 23)。

30

【 0 2 5 0 】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する (ステップ S 24)。この後、C P U 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する (ステップ S 25)。C P U 103 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

40

【 0 2 5 1 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される (ステップ S 26)。C P U 103 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 21 からの検出信号に基づく (通過ゲート 41 に遊技球が通過したことに基づく) 普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の

50

開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 20 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 25C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0252】

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

10

【0253】

(特別図柄プロセス処理)

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

【0254】

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

20

【0255】

ステップS101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110~S117の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理(ステップS110~S117)では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

30

【0256】

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

40

【0257】

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

50

。

【 0 2 5 8 】

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

【 0 2 5 9 】

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

【 0 2 6 0 】

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

10

20

【 0 2 6 1 】

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

30

【 0 2 6 2 】

ステップ S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が " 4 " のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が " 5 " に更新され、大当り開放前処理は終了する。

【 0 2 6 3 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が " 5 " のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が " 6 " に更新し、大当り開放中処理を終了する。

40

【 0 2 6 4 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が " 6 " のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設

50

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

【0265】

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

10

【0266】

(始動入賞判定処理)

図14は、図13に示す始動入賞判定処理(S101)を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(004SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(004SGS101; Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(004SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部004SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。004SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(004SGS102; N)、例えば遊技制御バッファ設定部004SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「0」に設定する(004SGS103)。

20

【0267】

004SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(004SGS101; N)、004SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(004SGS102; Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(004SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(004SGS104; Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(004SGS105)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部004SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。004SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(004SGS105; N)、例えば遊技制御バッファ設定部004SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(004SGS106)。

30

40

【0268】

004SGS103, 004SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(004SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第

50

2 始動条件が成立したときに、1 増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も 1 加算するように更新する (004SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部 004SG154 に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウンタ値を、1 加算するように更新すればよい。

【0269】

004SGS108 の処理を実行した後に、CPU103 は、乱数回路 104 や遊技制御カウンタ設定部 004SG154 のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当り種別判定用の乱数値 MR2、変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データを抽出する (004SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される (004SGS110)。

10

【0270】

特図表示結果判定用の乱数値 MR1 や大当り種別判定用の乱数値 MR2 を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値 MR3 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103 は、004SGS109 の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

20

【0271】

004SGS110 の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる (004SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには ROM101 における第 1 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 12 に対して第 1 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには ROM101 における第 2 始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 12 に対して第 2 始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 12 に示す S27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

30

【0272】

CPU103 は、004SGS111 の処理に続いて、例えば ROM101 における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 12 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う (004SGS113)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 12 に示す S27 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して伝送される。

40

【0273】

004SGS113 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「0」であるか否かを判定する (004SGS114)。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば (004SGS114 で Y) 始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから (004SGS115)、2390SGS104 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには (004SGS114 で N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから (004SGS116)、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 22A と第 2 始動口スイッチ 22B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

50

【 0 2 7 4 】

(特別図柄通常処理)

図 1 5 は、特別図柄通常処理として、図 1 3 の S 1 1 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 1 5 に示す特別図柄通常処理において、C P U 1 0 3 は、まず、第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する (ステップ 0 0 4 S G S 1 4 1) 。第 2 特図保留記憶数は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 1 の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第 2 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

【 0 2 7 5 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには (ステップ 0 0 4 S G S 1 4 1 ; N) 、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「 0 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 をそれぞれ読み出す (ステップ 0 0 4 S G S 1 4 2) 。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【 0 2 7 6 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 4 2 の処理に続いて、第 2 特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を 1 減算して更新することなどにより、第 2 特図保留記憶数と合計保留記憶数を 1 減算させるように更新するとともに、第 2 特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第 2 特図保留記憶部にて保留番号「 0 」より下位のエントリ (例えば保留番号「 2 」 ~ 「 4 」に対応するエントリ) に記憶された乱数値 M R 1 ~ M R 3 を示す保留データを、 1 エントリずつ上位にシフトする (ステップ 0 0 4 S G S 1 4 3) 。

【 0 2 7 7 】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「 2 」に更新した後 (ステップ 0 0 4 S G S 1 4 4) 、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 9 に移行する。

【 0 2 7 8 】

一方、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であるときには (ステップ 0 0 4 S G S 1 4 1 ; Y) 、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する (ステップ 0 0 4 S G S 1 4 5) 。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 5 の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第 1 保留記憶数カウンタが記憶する第 1 保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 5 の処理は、ステップ 0 0 4 S G S 1 4 1 にて第 2 特図保留記憶数が「 0 」であると判定されたときに実行されて、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【 0 2 7 9 】

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

【 0 2 8 0 】

ステップ 0 0 4 S G S 1 4 5 にて第 1 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには (ステップ 0 0 4 S G S 1 4 5 ; N) 、第 1 特図保留記憶部にて保留番号「 0 」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 、大当り種別判定用の乱数値 M R 2 、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 を示す数値データをそれぞれ読み出す (ステップ 0 0 4 S G S 1 4 6) 。このとき読み出された数値データは、例えば変動用

10

20

30

40

50

乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0281】

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

【0282】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「0」に更新した後（ステップ004SGS148）、ステップ004SGS149に移行する。 10

【0283】

ステップ004SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図5に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ004SGS150）。尚、このステップ004SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態） 20
（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部であれば低確低ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【0284】

このように、ステップ004SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ004SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当り」とするか否かが決定されることで、遊技状態 30
が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当り」と判定（決定）される。

【0285】

ステップ004SGS150にて「大当り」とであると判定された場合には（ステップ004SGS150；Y）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ004SGS152）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図6（A）に示す大当り種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ004SGS153）。こうしてセットされた大当り種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当り種別判定テーブルにおいて「非確変大当り」、「確変大当りA」、「確変大当りB」、 40
「確変大当りC」の各大当り種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を複数種別のいずれとするかを決定する（ステップ004SGS154）。

【0286】

ステップ004SGS154の処理にて大当り種別を決定することにより、大当り遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどによ 50

り（ステップ 004SGS155）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当り A に対応する「確変 A」であれば「0」とし、確変大当り B に対応する「確変 B」であれば「2」とし、確変大当り C に対応する「確変 C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ 004SGS155 の処理後はステップ 004SGS156 に進む。

【0287】

また、ステップ 004SGS150 にて「はずれ」とであると判定された場合には（ステップ 004SGS150；N）、ステップ 004SGS152～004SGS155 の処理を実行することなくステップ 004SGS156 の処理を実行する。

10

【0288】

ステップ 004SGS156 では、CPU103 は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ 004SGS150a にて特図表示結果が「大当り」とであると判定された場合には、ステップ 004SGS154 における大当り種別が「確変大当り A」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当り B」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「非確変大当り」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別が「確変大当り C」である場合には、「0」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

20

【0289】

ステップ 004SGS156 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「1」に更新してから（ステップ 004SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

【0290】

尚、ステップ 004SGS145 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ 004SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ 004SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストラーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

30

【0291】

（演出制御基板 12 の主要な動作）

40

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU120 が起動して、図 16 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 16 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU120 は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップ S71）、RAM122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【0292】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップ S73）。タイマ割込みフラグは、例えば CTC のレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば 2 ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオ

50

フであれば（ステップ S 7 3 ; N o ）、ステップ S 7 3 の処理を繰り返し実行して待機する。

【 0 2 9 3 】

また、演出制御基板 1 2 の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板 1 1 からの演出制御 I N T 信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならない C P U を用いている場合には、割込み禁止命令（ D I 命令）を発行することが望ましい。演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出制御 I N T 信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、 I / O 1 2 5 に含まれる入力ポートのうちで、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出制御コマンド受信バッファに格納する。その後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【 0 2 9 4 】

ステップ S 7 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップ S 7 3 ; Y e s ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップ S 7 4 ）、コマンド解析処理を実行する（ステップ S 7 5 ）。コマンド解析処理では、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、 R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

20

【 0 2 9 5 】

ステップ S 7 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップ S 7 6 ）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【 0 2 9 6 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7 ）、演出制御基板 1 2 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップ S 7 7 ）の後には、パチンコ遊技機 1 においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップ S 7 8 ）と、画像表示装置 5 において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップ S 7 9 ）と、遊技待機状態において画像表示装置 5 においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理（ステップ S 8 0 ）と、が実行される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

40

【 0 2 9 7 】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、第 1 演出モードに対応する第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 と、第 2 演出モードに対応する第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 と、第 3 演出モードに対応する第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 と、のうちからいずれかが選択表示されるようになっている。第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 は遊技状態が通常状態であるとき

50

に表示可能とされ、第2背景表示004SG082は遊技状態が低確高ベース状態であるときに表示可能とされ、第3背景表示004SG083は遊技状態が高確高ベース状態であるときに表示可能とされている。

【0298】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置5にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン31Bの操作等に応じて、スピーカ8L、8Rから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ9の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

【0299】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用CPU120は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにともづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにともづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置5の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

10

【0300】

（演出制御プロセス処理）

図17は、演出制御プロセス処理として、図16のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図17に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、画像表示装置5の特図保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶表示（第1保留表示004SG101や第2保留表示004SG102）を、始動入賞時受信コマンドバッファ004SG194Aの記憶内容に応じた表示に更新する後述するシフト表示などを行う保留表示更新処理を実行する（ステップS161）。保留表示更新処理の実行後は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S175の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【0301】

尚、ステップS161において、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

30

【0302】

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

【0303】

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

40

【0304】

50

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 2 " のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が " 3 " に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【 0 3 0 5 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が " 3 " のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を " 4 " に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 0 3 0 6 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 4 " のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である " 5 " に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 0 3 0 7 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 5 " のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 0 3 0 8 】

（デモ演出制御処理）

次に、演出制御用 C P U 1 2 0 の動作について説明する。図 1 8 ~ 図 2 0 は、図 1 6 のステップ S 7 8 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。デモ演出制御処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、デモムービー表示の実行中か否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 0 1）。デモムービー表示の実行中か否かは、デモムービー表示の実行中を示すデモムービー実行中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【 0 3 0 9 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 1 においてデモムービー表示の実行中でないと判定した場合には、メニュー表示中か否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 0 2）。メニュー表示中か否かは、メニュー表示中を示すメニュー表示中フラグがセットされているか否かによ

り判定される。

【0310】

ステップ004SGS502においてメニュー表示中でないと判定した場合には、タッチリング004SG035がオンであるか否かを判定する(ステップ004SGS503)。タッチリング004SG035がオンである否かは、タッチリング004SG035がオンである旨を示すタッチリングオンフラグがセットされているか否かにより判定される。

【0311】

ステップ004SGS503においてタッチリング004SG035がオンでないと判定した場合には、デモムービー開始待ちであるか否かを判定する(ステップ004SGS504)。デモムービー開始待ちであるか否かは、デモムービー開始待ちを示すデモムービー開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

10

【0312】

ステップ004SGS504においてデモムービー開始待ちでないと判定した場合には、客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ004SGS505)。客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かは、客待ちデモ指定コマンドの受信を示す客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【0313】

ステップ004SGS505において客待ちデモ指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー表示が開始するまでの時間を計時するためのデモムービー開始待ちタイマの値として約120秒に相当するタイマ値(60000)を設定し(ステップ004SGS506)、デモムービー開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS511)、案内表示が開始するまでの時間を計時するための案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値(15000)を設定し(ステップ004SGS512)、案内表示開始待ちを示す案内表示開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS513)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

20

【0314】

ステップ004SGS505において客待ちデモ指定コマンドを受信していないと判定した場合には、電源投入指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ004SGS507)。電源投入指定コマンドを受信したか否かは、電源投入指定コマンドの受信を示す電源投入指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

30

【0315】

ステップ004SGS507において電源投入指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約60秒に相当するタイマ値(30000)を設定し(ステップ004SGS508)、デモムービー開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS511)、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値(15000)を設定し(ステップ004SGS512)、案内表示開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS513)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0316】

ステップ004SGS507において電源投入指定コマンドを受信していないと判定した場合には、停電復旧指定コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ004SGS509)。停電復旧指定コマンドを受信したか否かは、停電復旧指定コマンドの受信を示す停電復旧指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

40

【0317】

ステップ004SGS509において停電復旧指定コマンドを受信していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ004SGS509において停電復旧指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約90秒に相当するタイマ値(45000)を設定し(ステップ004SGS510)、デモムービー開始待ちフラグをセットし(ステ

50

ップ004SGS511)、案内表示開始待ちタイマの値として約30秒に相当するタイマ値(15000)を設定し(ステップ004SGS512)、案内表示開始待ちフラグをセットし(ステップ004SGS513)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0318】

ステップ004SGS504においてデモムービー開始待ちであると判定した場合には、終了条件E2が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する(ステップ004SGS514)。終了条件E2が成立したか否かは、始動口入賞指定コマンドの受信を示す始動口入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

10

【0319】

ステップ004SGS514において終了条件E2が成立していると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS519)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS520)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS521)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS522)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【0320】

ステップ004SGS514において終了条件E2が成立していないと判定した場合には、終了条件E3が成立したか否か、すなわちタッチリング004SG035がオンであるか否かを判定する(ステップ004SGS515)。終了条件E3が成立したか否かは、枠状態表示指定コマンドにより特定されるタッチリング004SG035の検出状態がオフからオンに変化したか否かにより判定される。

20

【0321】

ステップ004SGS515において終了条件E3が成立していると判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし(ステップ004SGS516)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS519)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS520)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS521)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS522)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

30

【0322】

ステップ004SGS515において終了条件E3が成立していないと判定した場合には、終了条件E4が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する(ステップ004SGS517)。終了条件E4が成立したか否かは、前回のステップ80のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が開始したか否かにより判定される。

【0323】

ステップ004SGS517において終了条件E4が成立していると判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし(ステップ004SGS518)、デモムービー開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS519)、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS520)、案内表示開始待ちフラグをクリアし(ステップ004SGS521)、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして0とし(ステップ004SGS522)、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

40

【0324】

ステップ004SGS517において終了条件E4が成立していないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値を1減算し(ステップ004SGS523)、案内表示開始待ちであるか否かを判定する(ステップ004SGS524)。案内表示開始待ちであるか否かは、案内表示開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

50

【 0 3 2 5 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 2 4 において案内表示開始待ちであると判定した場合には、案内表示開始待ちタイマのタイマ値を 1 減算し（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 5）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値が 0 か否か、すなわち案内表示開始待ちタイマによる計時を開始してから 3 0 秒が経過したか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 6）。

【 0 3 2 6 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 2 6 において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が 0 であると判定した場合には、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 7）、案内表示を開始させ（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 8）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

10

【 0 3 2 7 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 2 4 において案内表示開始待ちでないと判定した場合、またはステップ 0 0 4 S G S 5 2 6 において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が 0 でないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値が 0 か否か、すなわちデモムービー開始待ちタイマによる計時を開始してから規定時間（6 0 秒、9 0 秒、1 2 0 秒のいずれか）が経過したか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 9）。

【 0 3 2 8 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 2 9 においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が 0 でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ 0 0 4 S G S 5 2 9 においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が 0 であると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 3 0）、デモムービー実行中フラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 3 1）、デモムービー表示が終了するまでの時間を計時するためのデモムービータイマの値として約 5 5 秒に相当するタイマ値（2 7 5 0 0）を設定し（ステップ 0 0 4 S G S 5 3 2）、デモムービー表示を開始し（ステップ 0 0 4 S G S 5 3 3）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

20

【 0 3 2 9 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 1 においてデモムービー表示の実行中と判定した場合には、終了条件 E 2 ~ E 4 のいずれかが成立したか否か、すなわち始動入賞の発生、タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 のオン、メニュー表示の開始のいずれかが特定されたか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 3 4）。

30

【 0 3 3 0 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 3 4 において終了条件 E 2 ~ E 4 のいずれも成立してないと判定した場合には、デモムービータイマのタイマ値を 1 減算し（ステップ 0 0 4 S G S 5 3 5）、デモムービータイマのタイマ値が 0 か否か、すなわちデモムービータイマによる計時を開始してから 5 5 秒が経過したか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 3 6）。

【 0 3 3 1 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 3 6 においてデモムービータイマのタイマ値が 0 でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ 0 0 4 S G S 5 3 6 においてデモムービータイマのタイマ値が 0 であると判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 3 7）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 3 8）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値として約 3 0 秒に相当するタイマ値（1 5 0 0 0）を設定し（ステップ 0 0 4 S G S 5 3 9）、案内表示を開始し（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 0）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

40

【 0 3 3 2 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 3 4 において終了条件 E 2 ~ E 4 のいずれかが成立したと判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 1）、デモムービータイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 2）、デモムービー表示を終了し（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 3）、終了条件 E 3 が成立したか否

50

か、すなわちタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンであるか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 4）。

【 0 3 3 3 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 4 において終了条件 E 3 が成立していないと判定した場合には、終了条件 E 4 が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 5）。

【 0 3 3 4 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 5 において終了条件 E 4 が成立していないと判定した場合、すなわち終了条件 E 2 が成立した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 0 3 3 5 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 4 において終了条件 E 3 が成立したと判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 6）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 9）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 0）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 1）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 2）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 0 3 3 6 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 5 において終了条件 E 4 が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 8）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 9）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 0）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 1）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 2）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 0 3 3 7 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 2 においてメニュー表示中と判定された場合には、終了条件 2 が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 6）。

【 0 3 3 8 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 6 において終了条件が 2 が成立したと判定した場合、すなわち始動入賞によりメニュー表示が終了した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 7）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【 0 3 3 9 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 6 において終了条件が 2 が成立していないと判定した場合には、メニュー表示が終了したか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 8）。メニュー表示が終了したか否かは、前回のステップ S 8 0 のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が終了したか否かにより判定される。

【 0 3 4 0 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 4 8 においてメニュー表示が終了していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ 0 0 4 S G S 5 4 8 においてメニュー表示が終了したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 4 9）、デモムービー開始待ちタイマの値として約 1 2 0 秒に相当するタイマ値（6 0 0 0 0）を設定し（ステップ 0 0 4 S G S 5 0 6）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 1）、案内表示開始待ちタイマの値として約 3 0 秒に相当するタイマ値（1 5 0 0 0）を設定し（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 2）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 3）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

10

20

30

40

50

【 0 3 4 1 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 0 3 においてタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオンであると判定された場合には、終了条件 2 が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 5 0 ）。

【 0 3 4 2 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 5 0 において終了条件が 2 が成立したと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ 0 0 4 S G S 5 5 0 において終了条件が 2 が成立していないと判定した場合には、終了条件 4 が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 5 1 ）。

10

【 0 3 4 3 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 5 1 において終了条件 4 が成立していないと判定した場合には、タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオフであるか否かを判定する（ステップ 0 0 4 S G S 5 5 2 ）。タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオフであるか否かは、枠状態表示指定コマンドによりタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 の検出状態がオンからオフに変化したか否かにより判定される。

【 0 3 4 4 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 5 2 にいてタッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 がオフであると判定した場合には、タッチリングオンフラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 5 3 ）、デモムービー開始待ちタイマの値として約 1 2 0 秒に相当するタイマ値（ 6 0 0 0 0 ）を設定し（ステップ 0 0 4 S G S 5 0 6 ）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 1 ）、案内表示開始待ちタイマの値として約 3 0 秒に相当するタイマ値（ 1 5 0 0 0 ）を設定し（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 2 ）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 3 ）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

20

【 0 3 4 5 】

ステップ 0 0 4 S G S 5 5 1 において終了条件 4 が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 8 ）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 1 9 ）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 0 ）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 1 ）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして 0 とし（ステップ 0 0 4 S G S 5 2 2 ）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

30

【 0 3 4 6 】

（演出モードの種別）

次に、演出モードの種別について、図 2 1 に基づいて説明する。図 2 1 は、（ A 1 ）（ A 2 ）は第 1 演出モード、（ B 1 ）（ B 2 ）は第 2 演出モード、（ C 1 ）（ C 2 ）は第 3 演出モードの態様を示す図である。

【 0 3 4 7 】

図 2 1 （ A 1 ）に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「 0 」～「 9 」の数字からなる数字表示部 0 0 4 S G 0 5 1 と、数字表示部 0 0 4 S G 0 5 1 の各数字「 0 」～「 9 」に対応する 1 0 種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部 0 0 4 S G 0 5 2 と、正面視長形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報（例えば、本実施の形態では、キャラクタの名前）からなる情報表示部 0 0 4 S G 0 5 3 と、これら数字表示部 0 0 4 S G 0 5 1、キャラクタ表示部 0 0 4 S G 0 5 2 及び情報表示部 0 0 4 S G 0 5 3 の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部 0 0 4 S G 0 5 4 と、から構成される。

40

【 0 3 4 8 】

50

尚、本実施の形態では、情報表示部 004SG053 に、キャラクタ表示部 004SG052 に表示されているキャラクタの名前が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ表示部 004SG052 に表示されているキャラクタに関する情報であれば、名前以外の種々の情報（例えば、キャラクタのニックネーム、性格、対戦レベル、キャラクタが所有するアイテムなどの情報）が表示されてもよい。

【0349】

また、図 21 (B1)、(C1) に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に表示される飾り図柄（高ベース状態用）は、「0」～「9」の数字からなる数字表示部 004SG061 と、数字表示部 004SG061 の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部 004SG064 と、から構成されている。高ベース状態用の飾り図柄は、低ベース状態用の飾り図柄のようなキャラクタ表示部及び情報表示部は設けられていない。

【0350】

また、画像表示装置 5 の左上部に設けられた表示エリア 5S には、第 1 保留記憶数及び第 2 保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第 4 図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア 5SL、5SC、5SR 各々に表示される「0」～「9」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「0」～「9」の数字よりも少ない「1」～「5」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

【0351】

図 21 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、演出モードとして、第 1 演出モード（図 21 (A1) (A2) 参照）、第 2 演出モード（図 21 (B1) (B2) 参照）及び第 3 演出モード（図 21 (C1) (C2) 参照）のいずれかを実行可能とされている。第 1 演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モードである。また、第 2 演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第 3 演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。

【0352】

図 21 (A1) に示すように、第 1 演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R に表示され、飾り図柄の背景表示として、昼の街の風景をあらわした第 1 背景表示 004SG081 が表示される。また、図 21 (A2) に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第 1 スクロール表示）にて実行される。

【0353】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【0354】

また、画像表示装置 5 の画面左上に設けられた表示エリア 5 S には、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、実行が保留されている可変表示に対応する第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 及び第 2 保留表示 0 0 4 S G 1 0 2 や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が表示される。尚、これら第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F は、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

【 0 3 5 5 】

図 2 1 (B 1) に示すように、第 2 演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景表示として、夕方の街の風景をあらわした第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2 が表示される。また、図 2 1 (B 2) に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【 0 3 5 6 】

例えば、第 2 演出モードにおける飾り図柄は、第 1 面と該第 1 面の反対面である第 2 面とを有しており、第 1 面には先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が表示される。一方、第 1 面が正面を向いているときには、第 2 面に後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部 0 0 4 S G 0 6 4 は透過率が低い（不透明）であるため、第 2 面に表示された飾り図柄を正面側から透視する（飾り図柄を通して正面側から視認する）ことはできない。

【 0 3 5 7 】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第 1 面、第 2 面、第 1 面、第 2 面・・・の順に回転することで、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

【 0 3 5 8 】

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 0 0 4 S G 2 0 1 が表示され、画像表示装置 5 の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示 0 0 4 S G 2 0 2（本例では、「残り X X 回」の文字、X X = 0 ~ 1 0 0）が表示される。

【 0 3 5 9 】

図 2 1 (C 1) に示すように、第 3 演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景表示として、夜の街の風景をあらわした第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 が表示される。また、図 2 1 (C 2) に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第 3 スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【 0 3 6 0 】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加して

いき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにおいて「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【0361】

また、画像表示装置5の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像004SG201が表示される。

【0362】

また、飾り図柄と小図柄は、可変表示の態様が異なる。例えば、飾り図柄が高速でスクロール表示されている期間において、一の飾り図柄が、飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの上辺部からフレームイン表示され、下辺部からフレームアウト表示されるまでに所定期間を要する。つまり、一の飾り図柄が表示され、該飾り図柄表示が表示を終えるまでに所定期間を要する。一方、小図柄は、上記所定期間において、はずれ組合せの小図柄が複数回（例えば、5回など）切り替えて（更新されて）表示される。

10

【0363】

また、飾り図柄は、第1演出モード及び第3演出モードにおけるスクロール表示や、第2演出モードにおける回転表示において、可変表示の開始時に可変表示速度が低速から高速に変化し、可変表示の停止時に高速から低速に変化する、つまり、可変表示速度が変化可能である一方で、小図柄は、可変表示が開始してから停止するまで一定速度にて可変表示されるようになっている。

【0364】

尚、本実施の形態では、演出制御用CPU120が演出モードとして第1演出モード、第2演出モード、第3演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、4種類以上の演出モードを実行可能としてもよい。特に、一の遊技状態（例えば、低確低ベース状態）に対応して複数種類の演出モードを実行可能としてもよい。

20

【0365】

（可変表示開始時の各部の動作例）

次に、可変表示開始時の各部の動作例について、図22～図25に基づいて説明する。図22は、第1演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図23は、図22に続く飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図24は、第3演出モードにおける飾り図柄の可変表示の流れを示す図である。図25は、（A）は第1演出モード、（B）は第2・第3演出モードにおける可変表示開始時の各部の態様を示すタイミングチャートである。

30

【0366】

尚、以下の画像表示装置5の表示画面を表す図において、実線以外の線（例えば、1点鎖線や点線など）で表した図や、符号を付していない矢印については、表示画面に表示された画像を示すものではなく、画像の動きなどを説明するために表したものである。

【0367】

（第1演出モードの可変表示の動作例）

まず、第1演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図22及び図23に基づいて説明する。

40

【0368】

図22（A）には、第1演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア5 Sに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア5 Fには、当該可変表示に対応するアクティブ表示004SG103が表示され、特図保留記憶表示エリア5 Uには、2つの第1保留表示004SG101が表示されている（第1保留記憶数「2」）。

【0369】

50

次いで、図 2 2 (B) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 が表示される。

【 0 3 7 0 】

図 2 2 (C) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクションが、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、2つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

10

【 0 3 7 1 】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として表示される (図 2 2 (D) 参照) 。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動 (シフト表示) を開始し (図 2 2 (C) 参照) 、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動 (シフト表示) する (図 2 2 (D) 参照) 。

20

【 0 3 7 2 】

尚、図 2 2 (B) において表示された消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【 0 3 7 3 】

図 2 2 (E) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア 5 L に表示されている飾り図柄のアクション (キャラクタの反転動作) が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 2 2 (F) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

30

【 0 3 7 4 】

次いで、図 2 2 (F) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R に表示されている飾り図柄の (キャラクタの反転動作) が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 2 2 (G) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【 0 3 7 5 】

次いで、図 2 2 (G) に示すように、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示されている飾り図柄のアクション (キャラクタの反転動作) が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図 2 2 (H) に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

40

【 0 3 7 6 】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア 5 L、右飾り図柄表示エリア 5 R、中飾り図柄表示エリアの順に停止表示されている飾り図柄の可変表示が開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。

【 0 3 7 7 】

つまり、第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し

50

(シフト表示が終了し)、アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの、キャラクタが反転動作する変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。尚、変動開始アクションの動作態様は種々に変更可能である。

【 0 3 7 8 】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度(移動速度)が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率(透明度)が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 9 0 % となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L の飾り図柄は、図 2 2 (F) (G) に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 2 2 (H) に示す中速を経て、図 2 3 (I) (J) (K) に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図 2 2 (G) ~ 図 2 3 (K) に示すように、右飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア 5 R の飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【 0 3 7 9 】

(第 3 演出モードの可変表示の動作例)

次に、第 3 演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるとき各部の動作例について、図 2 4 に基づいて説明する。

【 0 3 8 0 】

図 2 4 (A) には、第 3 演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にてスクロール表示されていた飾り図柄が停止位置に仮停止表示された状態が示されている。ここでは未だ特別図柄の可変表示は終了されておらず、飾り図柄は仮停止表示状態であるため、表示エリア 5 S に表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア 5 F には、当該可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が表示され、特図保留記憶表示エリア 5 U には、2 つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 が表示されている(第 1 保留記憶数「2」)。また、小図柄及び右打ち報知画像 0 0 4 S G 2 0 1 は飾り図柄よりも手前側(上位レイヤ)に重畳するように表示されている。(図 2 4 (A) 参照)

【 0 3 8 1 】

次いで、図 2 4 (B) に示すように、第 1 特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 がアクティブ表示エリア 5 F から消去されるとともに、該アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 が消去されたことを強調する消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 が表示される。

【 0 3 8 2 】

図 2 4 (C) に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、高ベース状態であるため、飾り図柄の変動開始アクション(図 2 4 (A) 参照)は行われない。また、2 つの第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動するシフト表示が開始される。

【 0 3 8 3 】

具体的には、第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から 1 番目の表示エリアからアクティブ表示エリア 5 F まで移動することで、アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として表示される(図 2 4 (C) 参照)。また、左から 2 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留

表示 0 0 4 S G 1 0 1 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図 2 4（C）参照）、左から 2 番目の表示エリアから 1 番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図 2 4（D）参照）。

【0 3 8 4】

尚、図 2 4（B）において表示された消去エフェクト 0 0 4 S G 1 1 0 は、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【0 3 8 5】

図 2 4（C）に示すように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F まで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される（図 2 4（D）参照）。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始される。

【0 3 8 6】

このように、左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に停止表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始されるが、左から 1 番目の表示エリアに表示されている第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

【0 3 8 7】

つまり、第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 のアクティブ表示エリア 5 F への移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【0 3 8 8】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 9 0 % となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は、図 2 4（E）（F）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図 2 4（G）に示す中速を経て、図 2 4（H）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

【0 3 8 9】

尚、本実施の形態では、飾り図柄の透過率は、飾り図柄が停止表示されているときに第 1 値（0 %）とされ、可変表示が開始されると漸次透過率が上昇し、最終的に高速スクロール表示において第 2 値（9 0 %）となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。詳しくは、上記第 1 値は、透過率の最小値であって、飾り図柄がはっきりと視認可能な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が 5 % のとき飾り図柄が最もはっきりと表示される状態となる場合は、第 1 値が 0 % でなく 5 % に設定されていてもよい。また、上記第 2 値は、透過率の最大値であって、飾り図柄がほぼ視認困難な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が 1 0 0 % のとき飾り図柄がほぼ見えない状態となる場合は、第 2 値が 9 0 % でなく 1 0 0 % に設定されていてもよい。つまり、上記第 1 値と第 2 値とは種々に変更可能である。

【0 3 9 0】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されてい

10

20

30

40

50

た第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしている。

【 0 3 9 1 】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

10

【 0 3 9 2 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理において主基板 1 1 から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第 1 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

20

【 0 3 9 3 】

また、本実施の形態では、低ベース状態において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一方で、高ベース状態において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア 5 U における左から 1 番目の表示エリアに表示されていた第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 をアクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示 0 0 4 S G 1 0 3 として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

30

【 0 3 9 4 】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

40

【 0 3 9 5 】

また、高ベース状態においても、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理において主基板 1 1 から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第 1 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うの

50

で、シフト表示のパターンを削減することができる。

【0396】

また、本実施の形態では、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中の順に飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示が終了してから、左、右、中のうちいずれか1つの飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されるようになっていれば、シフト表示が行われているときに飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのうちいずれかの飾り図柄のスクロール表示が開始されてもよい。

【0397】

(可変表示開始時の各部の動作態様)

図25(A)に示すように、第1演出モードにおいて、保留記憶数が「2」以下で非リーチはずれの変動パターンPA1-1に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に変動開始アクションが行われた後、スクロール表示が開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄のスクロール表示が開始される。

【0398】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率(透明度)も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間A21は各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで共通とされている。

【0399】

飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの停止タイミングが近づくと、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率(透明度)も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間は各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで共通とされている。

【0400】

その後、左飾り図柄表示エリア5Lの飾り図柄、右飾り図柄表示エリア5Rの飾り図柄、中飾り図柄表示エリア5Cの飾り図柄の順に仮停止表示されていく。また、仮停止表示の際には変動停止アクションが行われ、ループアクションが繰り返し実行される。その後、可変表示が終了して小図柄が停止表示されると、飾り図柄のループアクションが終了して停止表示される。その後、図柄確定期間(例えば、500ms)を経て次の可変表示が開始可能となる。

【0401】

次に、図25(B)に示すように、第2演出モード及び第3演出モードにおいて、短縮非リーチはずれの変動パターンPA1-3に基づく可変表示が実行された場合、特別図柄の可変表示の開始に伴い、小図柄が高速で可変表示されるとともに、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、変動開始アクションが行われることなく回転表示またはスクロール表示が一斉に開始される。また、保留表示のシフト表示が行われ、該シフト表示が終了してから各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄のスクロール表示が開始される。

【0402】

また、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの飾り図柄は、スクロール表示が開始されてから漸次加速して高速表示になるとともに、速度の増加に比例して透過率(透明度)も高まってフェードアウト表示されていく。このフェードアウト表示期間A23は各飾り図

柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0403】

飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の停止タイミングが近づくと、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄は一斉に漸次減速して低速表示になるとともに、速度の低下に比例して透過率（透明度）も低くなりフェードイン表示されていく。このフェードイン表示期間 B 2 3 は各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で共通とされている。

【0404】

その後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第 1 演出モードや第 2 演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、500ms）を経て次の可変表示が開始可能となる。

10

【0405】

また、第 2 演出モードにおいて回転表示または第 3 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 3 よりも、第 1 演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときフェードアウト表示期間 A 2 1の方が長くなっている（フェードアウト表示期間 A 2 3 < フェードアウト表示期間 A 2 1。図 25（A）（B）参照）。

【0406】

尚、第 1 演出モードにおいては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 25（A）に示す態様となる。また、第 2 演出モード、第 3 演出モードにおいては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 25（B）に示す態様となる。

20

【0407】

（SPリーチ演出の動作例）

次に、SPリーチ演出の動作例について、図 26 及び図 27 に基づいて説明する。図 26 は、低ベース状態における SPリーチ演出の流れを示す図である。図 27 は、高ベース状態における SPリーチ演出の流れを示す図である。尚、図 27 においては、第 3 演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第 2 演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてもよいし、異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。

【0408】

30

図 26（A）に示すように、低ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用 CPU 120 は、可変表示結果に基づいて、複数のキャラクタが段階的に出現するステップアップ演出を実行するか否か、及び該ステップアップ演出における所定のステップにて背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定ステップアップ演出表示パターン（図 26（B）参照）を表示するか否かを判定する。そして、ステップアップ演出の実行及び特定ステップアップ演出表示パターンの表示を決定した場合、可変表示が開始されてから所定時間が経過したときにステップアップ演出を開始するとともに、所定ステップにおいて特定ステップアップ演出表示パターンを表示する（図 26（B）参照）。尚、ステップアップ演出の非実行が決定された場合や、ステップアップ演出の実行が決定されたが特定ステップアップ演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボーの表示を含まないステップアップ演出表示パターンが表示される。

40

【0409】

次いで、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図 26（C）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア 5 C では飾り図柄が高速表示されている。

【0410】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、SPリーチ演出の種別を示すリーチタ

50

イトル表示 0 0 4 S G 0 7 0 が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としての S P リーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図 2 6（D）参照）。S P リーチ演出では、通常背景表示である第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 とは異なる画像であって、S P リーチ演出に対応した宇宙をあらわした第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が表示される（図 2 6（E）（F）参照）。尚、第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 は、S P リーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

【 0 4 1 1 】

次いで、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示 0 0 4 S G 0 7 1 と、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン表示 0 0 4 S G 0 7 2 とが表示されることで開始される（図 2 6（G）参照）。

【 0 4 1 2 】

そして、操作有効期間内にプッシュボタン 3 1 B の操作が検出されたとき、または操作が検出されず操作有効期間が経過したときに、操作促進表示 0 0 4 S G 0 7 1 とボタン表示 0 0 4 S G 0 7 2 とが非表示となって終了する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、可動体ランプ 9 d が所定の発光色で点灯しながら可動体 3 2 が原点位置から演出位置に下降し、可動体 3 2 を強調するエフェクト表示 0 0 4 S G 0 7 3 が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知される（図 2 6（H）参照）。

【 0 4 1 3 】

次いで、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、背景表示として、S P リーチ演出に対応した第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「2 2 2」）が仮停止表示された後（図 2 6（I）参照）、S P リーチ演出の終了に伴い、第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が非表示となって第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示され、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「2 2 2」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図 2 6（J）参照）。

【 0 4 1 4 】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に下降せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示 0 0 4 S G 0 7 8 が表示された後（図 2 6（K）参照）、報知演出において、背景表示として、S P リーチ演出に対応した第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「2 3 2」）が仮停止表示される（図 2 6（L）参照）。

【 0 4 1 5 】

そして、図 2 6（M）に示されるように、報知演出（S P リーチ演出）の終了に伴い、第 4 背景表示 0 0 4 S G 0 8 4 が非表示となって第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示され、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示されているときにははずれの確定図柄の組合せ（例えば、「2 3 2」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図 2 6（M）参照）。

【 0 4 1 6 】

次に、図 2 7（A）に示すように、高ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果に基づいて、特定キャラクタが出現するとともに背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定カットイン演出表示パターン（図 2 7（D）参照）を表示するか否かを判定し、判定結果を記憶しておく。

【 0 4 1 7 】

そして、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後、左飾り図柄表示

10

20

30

40

50

エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されて、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となってリーチ演出が開始される（図 27（B）参照）。このとき、中飾り図柄表示エリア 5 C では飾り図柄が高速表示されている。

【0418】

次いで、可変表示態様がリーチ態様となった後、S P リーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示 004SG070 が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としての S P リーチ演出（例えば、味方キャラクターと敵キャラクターとのバトルなど）が開始される（図 27（C）参照）。

【0419】

ここで、可変表示の開始時に、特定カットイン演出表示パターンの表示が決定された場合、リーチタイトル表示 004SG070 が表示された後、特定カットイン演出表示パターンでカットイン演出が開始される（図 27（D）参照）。尚、カットイン演出の非実行が決定された場合や、カットイン演出の実行が決定されたが特定カットイン演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボー以外の表示色のカットイン表示が表示される。

【0420】

そして、S P リーチ演出では、通常背景表示である第 1 背景表示 004SG081 とは異なる画像であって、S P リーチ演出に対応した宇宙をあらわした第 4 背景表示 004SG084 が表示される（図 27（E）（F）参照）。尚、第 4 背景表示 004SG084 は、S P リーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

【0421】

尚、図 27（G）～（M）の流れについては、図 27（J）（M）において高ベース用の第 3 背景表示 004SG083 となる点が異なるだけで他は図 26（G）～（M）とほぼ同様のためここでの詳細な説明は省略する。

【0422】

本実施の形態において演出制御用 CPU 120 は、大当り確定を報知する特定演出として、低ベース状態においては、背景がレインボー態様の特定ステップアップ演出を実行可能であり（図 26（B）参照）、高ベース状態においては、背景がレインボー態様のカットインを含む特定カットイン演出を実行可能である（図 27（D）参照）。そして、特定ステップアップ演出と特定カットイン演出とは、背景が同じレインボー態様であるものの表示態様は異なっているが、このときの盤ランプやサイドランプの発光態様は共通とされている。つまり、演出制御用 CPU 120 は、盤ランプやサイドランプを共通の輝度データテーブル（共通テーブル）に基づいて発光制御を行うため、発光用のデータ容量を削減できる。

【0423】

（客待ちデモ演出 [デモムービー表示]）

次に、客待ちデモ演出について、図 28～図 34 に基づいて説明する。図 28 は、（A）はデモムービー表示の開始・終了条件、（B）はデモムービー表示の構成を示す図である。図 29 は、デモムービー表示中における各部の動作例を示す図である。図 30 は、客待ちデモ演出の遷移図である。図 31 は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図 32 は、デモムービー表示の動作例を示す図である。図 33 は、（A）は第 1 シーン（企業名）、（B）は第 4 シーン（注意喚起 1）、（C）は第 4 シーン（注意喚起 2）の表示例を示す図である。図 34 は、第 1 シーン（企業名）、第 4 シーン（注意喚起 1、2）、保留記憶数及び小図柄の表示態様を比較する図である。

【0424】

「客待ちデモ演出」は、演出制御用 CPU 120 が、遊技（例えば、可変表示、大当り遊技や小当り遊技など）が行われていない遊技待機状態、つまり、客待ち状態であることを報知するための演出であり、主に画像表示装置 5 にデモムービー表示（図 31 及び図 32 参照）を表示することにより行われる。

10

20

30

40

50

【 0 4 2 5 】

デモムービー表示は、遊技中の背景表示とは異なるデモムービー表示が表示されることで、遊技客による遊技が行われていない空き台であることを遊技客に知らせるための表示であり、いずれの企業が関連している遊技機であるのかを知らせる企業名シーンや、当該パチンコ遊技機 1 がどのようなストーリーなのか、どのようなキャラクタが登場するのか、どのような演出やどのような仕様であるかを伝える機種紹介シーンや、パチンコ遊技機 1 のタイトルやサブタイトルを伝える機種紹介シーンや、遊技前に遊技中の注意事項を伝える注意喚起シーンなどから構成されている。尚、デモムービー表示においては、上記内容以外にも、例えば、機種紹介シーンなどにおいて、演出の紹介や機種スペックの説明等を行ったりしてもよく、内容は種々に変更可能である。

10

【 0 4 2 6 】

図 2 8 (A) ~ 図 3 0 に示すように、「客待ちデモ演出」(以下、デモムービー表示、デモンストレーション表示とも称する)は、演出制御用 CPU 1 2 0 が以下に示す開始条件 S 1 ~ S 6 のいずれかが成立したと判定したことに基づいて開始される。詳しくは、開始条件 S 1 は、可変表示の終了に伴い主基板 1 1 から出力される客待ちデモ指定コマンドを受信してから第 1 時間(例えば、1 2 0 秒)が経過したことで成立し、開始条件 S 2 は、初期化を伴う電源投入がされたことにより主基板 1 1 から出力される電源投入指定コマンドを受信してから第 2 時間(例えば、6 0 秒)が経過したことで成立し、開始条件 S 3 は、初期化を伴わない電源投入がされたことにより主基板 1 1 から出力される停電復旧指定コマンドを受信してから第 3 時間(例えば、9 0 秒)が経過したことで成立し、開始条件 S 4 は、タッチセンサ(タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5)がオフ状態となってから第 4 時間(例えば、1 2 0 秒)が経過したことで成立し、開始条件 S 5 は、メニュー画面表示が終了したときから第 5 時間(例えば、1 2 0 秒)が経過したことで成立し、開始条件 S 6 は、S 1 ~ S 5 の条件を経由したデモムービー表示が終了してから第 6 時間(例えば、3 0 秒)が経過したこと(2 週目以降はこの S 6 の条件同様、客待ちデモ演出終了後に 3 0 秒経過でデモムービー表示が開始される)で成立する。

20

【 0 4 2 7 】

また、「デモムービー表示」は、演出制御用 CPU 1 2 0 が以下に示す終了条件 E 1 ~ E 4 のいずれかが成立したと判定したことに基づいて終了する。詳しくは、終了条件 E 1 は、デモムービー表示が開始されてから終了時間(例えば、5 5 秒)が経過したことで成立し、終了条件 E 2 は、始動入賞が発生したことで成立し、終了条件 E 3 は、タッチリング 0 0 4 S G 0 3 5 のオンが検出されたことで成立し、終了条件 E 4 は、メニュー画面表示の開始操作がされたことで成立する。

30

【 0 4 2 8 】

また、デモムービー表示の実行中ではないが、上記開始条件の成立の待機状態(デモムービー開始待ち期間)において第 1 時間 ~ 第 6 時間の計時を行っているときに上記終了条件 E 2 ~ E 4 が成立したときには計時を中止し、その後、上記開始条件 S 1、S 4、S 5 が成立したときには計時をリセット(再設定)する。

【 0 4 2 9 】

また、上記デモムービー開始待ち期間では、デモムービー表示は表示されないが、各種背景表示上に、演出調整に関する案内表示として、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示されるようになっている(図 3 7 (A 4)、図 1 2 3 参照)。

40

【 0 4 3 0 】

尚、演出調整に関する案内表示とは、例えば、プッシュボタン 3 1 B に備えられた振動機能、Vフラッシュ機能、オートボタン機能、演出モードといった各種演出機能のカスタマイズ及びカスタマイズリセットなどの演出機能調整が可能なメニュー画面を表示するためのプッシュボタン 3 1 B 操作を案内表示するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 や、音量・光量を調整するためのボタン操作を案内する音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 だけでなく、上記以外の演出機能調整の案内表示を含んでいてもよい。

50

【 0 4 3 1 】

また、終了条件 E 3 が成立している場合、終了条件 E 2 が成立することはほとんどない。つまり、始動入賞が発生するためには打球操作ハンドル 3 0 を操作しなければならないので、基本的には、終了条件 E 2 よりも先に終了条件 E 3 が成立するが、以下のイレギュラーケースの場合、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する可能性がある。

【 0 4 3 2 】

イレギュラーケース 1：ブドウ（所謂、釘間での球詰まり）が発生したことに基づいて、遊技者は店員を呼ぶが、店員が来るまでにデモムービー表示が開始され、その後、ブドウが解除されることにより始動入賞が発生した場合、打球操作ハンドル 3 0 を操作せずにデモムービー表示が終了するため、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する。

10

【 0 4 3 3 】

イレギュラーケース 2：CPU 1 0 3 に何かしらの不具合または演出制御用 CPU 1 2 0 に不具合が生じたことにより、タッチセンサのオン状態を演出制御用 CPU 1 2 0 で確認できない場合、タッチセンサのオン状態を確認できない状態で始動入賞が発生することがあるため、終了条件 E 3 が成立せずに終了条件 E 2 が成立する。

【 0 4 3 4 】

尚、タッチセンサのオン状態で成立する終了条件 E 3 が終了条件として設定しなくてもよく、このような場合、ハンドル操作だけではデモムービー表示が終了することなく、始動入賞の発生で終了条件 E 2 が成立してデモムービー表示が終了することになる。

【 0 4 3 5 】

20

図 2 8（B）に示すように、デモムービー表示は、第 1 シーン～第 4 シーンの 4 つのシーンから構成されている。詳しくは、第 1 シーンは、当該企業の開発、製造、販売等に携わった企業の名称及びスローガンが表示される「企業名」パート（企業名パート）とされている（図 3 1（A）（B）参照）。

【 0 4 3 6 】

第 2 シーンは、当該パチンコ遊技機にて行われる演出のストーリー紹介が行われる「機種紹介 1」～「機種紹介 3」パート（機種紹介 1～3 パート）から構成されている。「機種紹介 1」パート（機種紹介 1 パート）では、演出に登場する味方キャラクタ及び名前が表示される（図 3 1（C）～（F）参照）。「機種紹介 2 - 1」パート（機種紹介 2 - 1 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図 3 1（G）、（H）参照）、「機種紹介 2 - 2」パート（機種紹介 2 - 2 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図 3 1（J）、（K）参照）、「機種紹介 2 - 3」パート（機種紹介 2 - 3 パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示される（図 3 2（M）～（O）参照）。「機種紹介 3 - 1」パート（機種紹介 3 - 1 パート）では、「機種紹介 2 - 1」パート（機種紹介 2 - 1 パート）と「機種紹介 2 - 2」パート（機種紹介 2 - 2 パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示され（図 3 2（I）参照）、「機種紹介 3 - 2」パート（機種紹介 3 - 2 パート）では、「機種紹介 2 - 2」（機種紹介 2 - 2 パート）パートと「機種紹介 2 - 3」パート（機種紹介 2 - 3 パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示される（図 3 2（L）参照）。

30

40

【 0 4 3 7 】

第 3 シーンは、当該パチンコ遊技機のメインタイトル名が表示される「機種名メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）及び「機種サブタイトル名」パート（サブタイトルパート 1、2）から構成されている（図 3 2（P）～（V）参照）。尚、「機種メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）では、メインタイトル名である「FEVER POWERFUL」が表示され、「機種サブタイトル名」パートでは、サブタイトル名である「II / 全員集合 Ver .」が表示される。

【 0 4 3 8 】

尚、「機種メインタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機 1 の主題であり、当該機種の

50

テーマを一言で表したものであり、「機種サブタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機 1 の副題であり、機種メインタイトル名に付け足される補足的な情報（例えば、本タイトルの 2 作品目であることを示す「II」や見出し「全員集合 Ver.」など）であればよく、内容は種々に変更可能である。

【0439】

第 4 シーンは、遊技者に対する注意喚起が行われる「注意喚起 1」パート（注意喚起 1 パート）及び「注意喚起 2」パート（注意喚起 2 パート）から構成されている（図 3 2（W）～（X）参照）。尚、「注意喚起 1」パート（注意喚起 1 パート）では、遊技にのめり込むことを防止するための注意表示が表示され、「注意喚起 2」パート（注意喚起 2 パート）では、当該パチンコ遊技機による物理的な事故を防止するための注意表示が表示される。

【0440】

図 2 9 に示すように、デモムービー表示は、開始条件が成立してから、第 1 シーン、第 2 シーン、第 3 シーン、第 4 シーンの順に各種デモ画像が表示されていく。第 1 シーンの表示期間 t_{b2a} は約 10 秒（ $t_{b2a} = 10$ 秒）、第 2 シーンの表示期間 t_{b2b} は約 30 秒（ $t_{b2b} = 30$ 秒）、第 3 シーンの表示期間 t_{b2c} は約 10 秒（ $t_{b2c} = 10$ 秒）、第 4 シーンの表示期間 t_{b2d} は約 10 秒（ $t_{b2d} = 5$ 秒）とされ、1 回のデモムービー表示の表示期間 t_b は約 55 秒（ $t_{b2} = 55$ 秒）とされている。そして、図 3 0 に示すように、デモムービー表示の表示中に終了条件 E 2 ～ E 4 が成立せずに 1 回目のデモムービー表示が終了した場合、つまり、開始条件 S 1 ～ S 5 のいずれかの成立で開始された 1 回目のデモムービー表示が終了条件 E 1 で終了した場合は、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第 6 時間である 30 秒が経過した場合、開始条件 S 6 が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件 E 2 ～ E 4 が終了するまで、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第 2 客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【0441】

画像表示装置 5 にてデモムービー表示を表示している期間中は、メニュー案内表示 004SG401 及び音量・光量案内表示 004SG402 は非表示となり、保留記憶数及び小図柄の表示が維持される（図 3 1、図 3 2 参照）。尚、本実施の形態では、デモムービー表示の表示中に保留記憶数及び小図柄が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示中に保留記憶数及び小図柄が非表示となるようにしてもよい。

【0442】

また、演出制御用 CPU 120 は、画像表示装置 5 にてデモムービー表示を表示している期間中において、盤ランプ（アタックランプ 9c、可動体ランプ 9d、装飾ランプ 9f）と、枠ランプ（メインランプ 9a 及びサイドランプ 9b）については、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて発光制御を行う一方で、ボタンランプ 9e については、デモムービー表示に対応しない白点灯用（デフォルト用）輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御を行う。また、スピーカ 8L、8R から BGM は出力しないが、デモムービー表示用の楽曲を出力するようにしてもよい。

【0443】

客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）は、複数の輝度データテーブル（後述する孫テーブル）から構成される。

【0444】

詳しくは、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成するメインランプ 9a の輝度データテーブル（後述する孫テーブル）として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 1 パート～機種紹介 2 - 3 パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する

輝度データテーブル、サブタイトルパート 1 の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート 2 の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起 1 パート～注意喚起 2 パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

【 0 4 4 5 】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成するサイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f の輝度データテーブル（後述する孫テーブル）として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 1 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 2 - 1 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 3 - 1 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 2 - 2 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 3 - 2 パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介 2 - 3 パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート 1 の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート 2 の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起 1 パート～注意喚起 2 パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

10

【 0 4 4 6 】

尚、デモムービー表示を表示している期間中の輝度データテーブルを用いた制御については、後に詳述する。

20

【 0 4 4 7 】

（デモムービー表示の動作例）

次に、デモムービー表示の動作例について、図 3 1、図 3 2、図 1 1 9～図 1 2 1 に基づいて説明する。尚、図 1 1 9 は、（ A 1 ）～（ A 4 ）は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。図 1 2 0 は、（ A ）は第 1 シーン、（ B ）は第 3 シーン、（ C ）は第 4 シーンの動作例を示す図である。図 1 2 1 は、文字アニメーション表示を示す比較表である。

【 0 4 4 8 】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。

30

【 0 4 4 9 】

「アニメーション表示」は、例えば、1 コマ（1 フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか 1 つを 1 コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。尚、本実施の形態では、1 秒間の動画で表示する静止画像の枚数（コマ数）は 3 0 枚、つまり、フレームレートは 3 0 F P S とされている。

40

【 0 4 5 0 】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、1 コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。

【 0 4 5 1 】

また、以下の説明で用いる発光態様を示す表現の一例を説明する。

「ウェーブ点灯」は、輝度データの輝度を順次変化させる発光パターンであり、以下の

50

フラッシュよりは、各データ間での輝度の変化が少なく、例えば、ランプの輝度が所定の周期で高くなったり、所定の周期で色が変化したり、所定の色が発光領域内を移動するように発光したりするパターンである。また、ランプを単に点灯させ続けるだけでは演出要素として寂しいときや、以下のフラッシュのようにランプよりも画像表示装置 5 等を強調したいときに、ランプが目立ちすぎないようにするときに用いる。

【 0 4 5 2 】

「フラッシュ（点滅）」は、輝度の高い輝度データ、輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いる発光のパターンである。光の強弱により、遊技者の視認している明るさに大きな変化を与えることができ、強調するときに用いる発光パターンである。

【 0 4 5 3 】

「レインボー」は、低ベース状態において図 2 6（B）の表示が実行されたときや、高ベース状態において図 2 7（D）の演出が実行されたときに共通に用いられるパターンである。本実施例では、7 色の輝度データを順次変化させることによりウェーブ点灯するレインボーウェーブパターンとされているが、7 色の輝度データを順次変化させながら輝度データ間に輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いることでレインボーフラッシュパターンを用いてもよい。

【 0 4 5 4 】

図 3 1（A）、（B）に示すように、デモムービー表示の開始条件が成立すると、第 1 シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第 1 シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第 1 シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A 及び企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B からなる企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア 5 S には、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【 0 4 5 5 】

また、第 1 シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、例えば、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の透過率が低下するにつれて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

【 0 4 5 6 】

図 1 2 0（A）を用いて詳しく説明すると、まず、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が画面中央位置に「小」サイズで表示された後、約 3 秒間にわたり、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され（図 1 2 0（A 1）参照）、規定位置に表示されたときに、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が壁に衝突して跳ね返された後に規定位置に表示される態様のバウンド表示が表示される（図 1 2 0（A 2）参照）。そして、画面中央の規定位置に約 4 秒にわたり静止表示された後（図 1 2 0（A 3）参照）、1 秒にわたりフェードアウト表示される（図 1 2 0（A 4）参照）。

【 0 4 5 7 】

また、図 1 1 9（A 1）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が表示されるときに白フラッシュした後、白色に点灯する。このように、デモムービー表示の開始時に白フラッシュすることで、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の表示が開始されることが強調される。そして、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が拡大しながらフェードイン表示するのに連動して輝度が高くなっていき（白フェードイン点灯）、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 のバウンド表示に連動して白フラッシュした後、白点灯になり、フェードアウト表示に連動して輝度が低くなっていく（白フェードア

10

20

30

40

50

ウト点灯)。

【0458】

次に、第2シーンの「機種紹介1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ004SG500A～004SG500D及び各キャラクタの名前を示す文字表示004SG501A～004SG501Dが順番にフェードイン表示(アニメーション表示)されていくとともに、背景にはエフェクト表示004SG502が表示される(図31(C)～(F)参照)。尚、図119(A2)に示すように、盤ランプや枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、各キャラクタの登場及び名前のフェードイン表示に合わせてキャラクタに対応する色で点灯した後に白点灯する。

【0459】

次に、第2シーンの「機種紹介2-1」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ004SG510Aがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示004SG511Aがフェードイン表示(アニメーション表示)される(図31(G)、(H)参照)。次いで、「機種紹介3-1」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示004SG503と味方キャラクタ004SG500Aとが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される(図31(I)参照)。

【0460】

次いで、再び第2シーンの「機種紹介2-2」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ004SG500Aと敵キャラクタ004SG510A及び「敵から街を守れ！」なる文字表示004SG511Bがフェードイン表示(アニメーション表示)される(図31(J)、(K)参照)。その後「機種紹介3-2」の表示が開始されると、味方キャラクタ004SG500Aが拡大表示されるとともに、背景にエフェクト表示004SG504が表示されるカットイン表示が表示される(図31(L)参照)。

【0461】

次いで、再び第2シーンの「機種紹介2-3」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ004SG500Aと敵キャラクタ004SG510Aとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示004SG511Cがフェードイン表示(アニメーション表示)される(図32(M)～(N)参照)。その後、味方キャラクタ004SG500A～004SG500D全員及び「全員集結！」なる文字表示004SG511Dがフェードイン表示(アニメーション表示)される(図32(O)参照)。

【0462】

尚、第2シーンにおける味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dや敵キャラクタ004SG510Aのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示004SG501A～004SG501D、004SG511A～004SG511Dについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。

【0463】

また、図119(A2)に示すように、第2シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、「機種紹介3-1」や「機種紹介3-2」が表示されるときに緑フラッシュするが、基本的には白ウェーブ点灯しており、各種の文字表示004SG501A～004SG501D、004SG511A～004SG511Dのアニメーション表示(フェードイン表示)に連動して発光態様(例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など)が変化することは少なく(または無い)、基本的には、味方キャラクタ004SG500A～004SG500Dや敵キャラクタ004SG510Aが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動的なアニメーション表示に連動して発光態様(例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など)が変化することが多い。

【0464】

10

20

30

40

50

具体的には、例えば、味方キャラクタ 0 0 4 S G 5 0 0 A ~ 0 0 4 S G 5 0 0 D や敵キャラクタ 0 0 4 S G 5 1 0 A が走る、飛び跳ねる、パンチするといった動きに合わせて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）が点灯、点滅（フラッシュ）したり、色が変わったりしてもよい。

【 0 4 6 5 】

なお、第 2 シーンにおいて、メインランプ 9 a は消灯状態に制御されるが、メインランプ 9 a についても他の盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）と同様に発光態様を変化させるようにしても良い。

【 0 4 6 6 】

次に、第 3 シーンの表示が開始されると、背景にエフェクト表示 0 0 4 S G 5 0 5 が表示されるとともに、「 F E V E R P O W E R F U L 」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A が、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図 3 2（P）～（R）参照）。 10

【 0 4 6 7 】

次いで、「 I I 」なる文字からなる機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B が、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A の右側（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され、「 F E V E R P O W E R F U L 」の右側（規定表示位置）に「大」サイズでバウンド表示される（図 3 2（S）～（T）参照）。 20

【 0 4 6 8 】

さらに、「全員集結 V e r . 」なる文字からなる機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C が、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A の手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ「 F E V E R P O W E R F U L 」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示される（図 3 2（U）～（V）参照）。

【 0 4 6 9 】

また、第 3 シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C、0 0 4 S G 5 2 0 C のアニメーション表示に連動して発光態様が変わる。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C、0 0 4 S G 5 2 0 C が移動表示され規定表示位置にバウンド表示されたときに、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）がフラッシュ（点滅）する。 30

【 0 4 7 0 】

図 1 2 0（B）を用いて、「全員集結 V e r . 」なる文字からなる機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C の表示について、詳しく説明すると、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A の手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後（図 1 2 0（B1）参照）、約 0 . 5 秒にわたり、やや縮小しつつ「 F E V E R P O W E R F U L 」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示され（図 1 2 0（B2）参照）、規定表示位置に 0 . 5 秒間静止表示される（図 1 2 0（B3）参照）。その後、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A 及び機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C からなる機種タイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 全体が、約 1 . 5 秒かけて徐々にゆっくりと拡大表示（アニメーション表示）される（図 1 2 0（B4）参照）。 40

【 0 4 7 1 】

また、図 1 1 9（A3）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A が表示されるときはレインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）し、機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B と機種サブ 50

タイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C が表示されるときは、拡大・縮小（アニメーション）表示に連動して白フラッシュした後、レインボー点灯（レインボーウェーブ点灯）する。

【 0 4 7 2 】

次に、第 4 シーンの「注意喚起 1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 3 2（W）参照）。次いで、「注意喚起 2」パートの表示が開始されると、黒色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 に切り替え表示されるとともに、事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が表示される（図 3 2（X）参照）。

【 0 4 7 3 】

図 1 2 0（C）を用いて、「注意喚起 1」パートの表示について詳しく説明すると、第 4 シーンの「注意喚起 1」パートの表示が開始されると、濃緑色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 が規定表示位置に表示され、0.5 秒にわたりフェードイン表示（アニメーション表示）される（図 1 2 0（C 1）、（C 2）参照）。次いで、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 は、透過率が 0 % になった後（図 1 2 0（C 3）参照）、2 秒にわたり静止表示される（図 1 2 0（C 4）参照）。

【 0 4 7 4 】

また、図 1 1 9（A 4）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、「注意喚起 1」及び「注意喚起 2」のパートにおいてのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のフェードイン表示に連動して白フラッシュすることなく、第 4 シーンにおいては白色ウェーブ点灯が継続して行われる。

【 0 4 7 5 】

また、第 4 シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、例えば、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化することはないので、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 が企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 や機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A 及び機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 C、0 0 4 S G 5 2 0 C よりも強調して表示されることが防止される。

【 0 4 7 6 】

（各シーンの表示態様の比較）

次に、図 2 8（B）に基づいて、図 3 1 及び図 3 2 を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンの画像表示装置 5 の表示態様を比較する。

【 0 4 7 7 】

< 文字表示開始時の表示態様 > 第 1 シーン（企業名）、第 2 シーン（機種紹介 1、2）、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第 4 シーン（注意喚起 1）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）される一方で、第 2 シーン（機種紹介 3）及び第 4 シーン（注意喚起 2）では、各種文字がフェードイン表示（アニメーション表示）されない。

【 0 4 7 8 】

< 文字のアニメーション表示（視認性の変化度合い） > 第 1 シーン（企業名）及び第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、視認性の変化度合いが「大」でアニメーション表示が行われ、第 2 シーン（機種紹介 1、2）では、視認性の変化度合いが「中」のアニメーション表示が行われ、第 2 シーン（機種紹介 3）及び第 4 シーン（注意喚起 1）では、視認性の変化度合いが「小」のアニメーション表示が行われる一方で、第 2 シーン（機種紹介 3）及び第 4 シーン（注意喚起 2）では、文字表示がアニメーション表示されない。

【 0 4 7 9 】

< 文字のサイズ > 第 1 シーン（企業名）、第 3 シーン（機種メインタイトル名）では、文字を「小」サイズで表示した後に「大」サイズに拡大して表示する一方で、第 4 シーン

10

20

30

40

50

(注意喚起 1、2)では、文字を最初から「小」サイズまたは「中」サイズで一定の大きさで表示する。また、第2シーン(機種紹介 1、2)では文字を「中」サイズで表示し、第3シーン(機種サブタイトル名)では、サブタイトル文字を「特大」サイズで表示した後に「大」サイズに縮小して表示する。

【0480】

<背景色>第1シーン(企業名)では、背景色は白色、第2シーン(機種紹介 1~3)ではストーリーに応じた色、第3シーン(機種メインタイトル名、機種サブタイトル名)ではタイトルに応じた色、第4シーン(注意喚起 1)では、注意喚起 1 パートは濃青色、注意喚起 2 パートは黒色とされる。

【0481】

尚、文字表示については、例えば、アニメーション表示する場合の方が、アニメーション表示しない場合よりも強調度合いが高くなり(強調される態様となり)、アニメーション表示における視認性の変化が大きい場合の方が、視認性の変化が小さい場合よりも強調度合いが高くなり(強調される態様となり)、文字の表示色が多い場合の方が、文字色が少ない場合よりも強調度合いが高くなる(強調される態様となる)。

【0482】

図 28 (B) に示すように、第1シーン(企業名)において表示される企業スローガン表示 004SG302A 及び企業ロゴ表示 004SG302B からなる企業名表示 004SG302 のアニメーション表示は、文字表示がフェードイン表示された後、パウンド表示されるとともに、サイズが拡大する態様であるのに対し、第4シーン(注意喚起 1)において表示されるのめり込み防止表示 004SG312 のアニメーション表示は、フェードイン表示されるが、サイズは「中」で変化しないため、企業名表示 004SG302 のアニメーション表示は、のめり込み防止表示 004SG312 のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の变化度合いが高い態様とされている。

【0483】

また、第3シーン(機種メインタイトル名、機種サブタイトル名)において表示される機種メインタイトル名表示 004SG520A や機種サブタイトル名表示 004SG520B、004SG520C のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示された後、サイズが拡大、縮小したり移動したりする態様であるのに対し、第4シーン(注意喚起 1)において表示されるのめり込み防止表示 004SG312 のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示されるだけで、その後はサイズが拡大、縮小したり移動したりせずに変化しない態様であるため、企業名表示 004SG302 のアニメーション表示は、のめり込み防止表示 004SG312 のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の变化度合いが高い態様とされている。

【0484】

ここで、図 120 及び図 121 に基づいて、第1シーン(企業名)、第3シーン(機種メインタイトル名、機種サブタイトル名)、第4シーン(注意喚起 1)の文字アニメーション表示を比較する。

【0485】

図 121 に示すように、第1シーン(企業名)では、表示開始時に企業名表示 004SG302 が拡大しながらフェードイン表示され(図 120 (A1) 参照)、規定位置表示時にはパウンド表示され(図 120 (A2) 参照)、規定位置表示後は静止表示される(図 120 (A3) 参照)。第3シーン(機種メインタイトル名)では、表示開始時に機種メインタイトル名表示 004SG520A が拡大しながらフェードイン表示された後、規定位置表示時は静止表示され(図 32 (P) ~ (R) 参照)、規定位置表示後は拡大表示される(図 120 (B4) 参照)。第3シーン(機種サブタイトル名)では、表示開始時に機種サブタイトル名表示 004SG520B、004SG520C が拡大した後に縮小表示され(図 120 (B1)、(B2) 参照)、規定位置表示時は静止表示され(図 120 (B3) 参照)、規定位置表示後は拡大表示される(図 120 (B4) 参照)。第4シ

10

20

30

40

50

ーン（注意喚起１）では、表示開始時にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がフェードイン表示された（図 1 2 0（C 1）、（C 2）参照）、規定位置表示時及び規定位置表示後は静止表示される（図 1 2 0（C 3）、（C 4）参照）。

【 0 4 8 6 】

つまり、表示における強調度合いは、企業名 機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。注意喚起は、表示開始時のフェードイン表示のみであり、規定位置表示時、規定位置表示後にはアニメーション表示がないため、強調度合いが低い。一方、企業名は、表示開始時、規定位置表示時といった２箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高く、機種タイトル名（メイン、サブ）は、表示開始時、規定位置表示後といった２箇所でアニメーション表示を用いるため強調度合いが注意喚起よりも高い。

10

【 0 4 8 7 】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで強調させることができるが、その中でも注意喚起１のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンのアニメーション表示を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 4 8 8 】

また、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において、機種メインタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 A や機種サブタイトル名表示 0 0 4 S G 5 2 0 B、0 0 4 S G 5 2 0 C の文字表示を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示を行うのに対し、第４シーン（注意喚起１）において、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 を規定表示位置にフェードイン表示した後、サイズを拡大、縮小させたり移動させるアニメーション表示をせずに表示する。

20

【 0 4 8 9 】

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

【 0 4 9 0 】

30

（企業名と注意喚起の表示態様の比較）

ここで、図 3 3 及び図 3 4 に基づいて、第１シーン（企業名）と第４シーン（注意喚起１、２）と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較する。

【 0 4 9 1 】

図 3 3（A）に示すように、第１シーン（企業名）においては、企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 が表示されるとともに、画面中央に、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A 及び企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B からなる企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 が表示される。尚、表示画面の左上に設けられた表示エリア 5 S には、保留記憶数及び小図柄が表示されている。

【 0 4 9 2 】

40

図 3 3（B）に示すように、第４シーン（注意喚起１）においては、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 が表示されるとともに、画面中央位置にのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 がアニメーション表示される。のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」なる文字からなる見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 と、見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 の背景となる横長長方形形状の見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 と、から構成される。

【 0 4 9 3 】

図 3 3（C）に示すように、第４シーン（注意喚起２）においては、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 に切り替え表示されるとともに、事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が表示される。事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 は、第１事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 A と第２事

50

故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 B とから構成される。

【 0 4 9 4 】

第 1 事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 A は、遊技機用枠 3 の上部の突出部に遊技者が頭をぶつける状況を示すイラスト表示 0 0 4 S G 3 2 3 A と、「頭上注意」の文字からなる見出し表示 0 0 4 S G 3 2 4 A と、「上部がせり出しています。頭をぶつけないようにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示 0 0 4 S G 3 2 5 A と、三角形形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク 0 0 4 S G 3 2 6 A と、「×」のマークからなる注目マーク表示 0 0 4 S G 3 2 7 A と、から構成されている。

【 0 4 9 5 】

第 2 事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 B は、スティックコントローラ 3 1 A と筐体との隙間に遊技者の手指が挟まれる状況を示すイラスト表示 0 0 4 S G 3 2 3 B と、「指挟み注意」の文字からなる見出し表示 0 0 4 S G 3 2 4 B と、「スティックが動きます。手、指の挟み込みにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示 0 0 4 S G 3 2 5 B と、三角形形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク 0 0 4 S G 3 2 6 B と、「」のマークからなる注目マーク表示 0 0 4 S G 3 2 7 B と、から構成されている。

【 0 4 9 6 】

図 3 4 に示すように、第 1 シーン（企業名）において、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A の文字は、サイズは「中」、色は有彩色（青色）とされ、企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B の文字は、サイズは「大」、色は有彩色（青色）とされ、企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 は、色は無彩色（白色）とされている。

【 0 4 9 7 】

第 4 シーン（注意喚起 1）において、見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 の文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 は、色は有彩色（濃青色）とされ、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 は、色は有彩色（薄青色）とされている。また、見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 の枠線は無彩色（黒色）とされている。

【 0 4 9 8 】

尚、見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 の文字表示の背景として、表示画面の全域となる注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 だけでなく、表示画面の一部に設けられる見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 も含む。

【 0 4 9 9 】

第 4 シーン（注意喚起 2）において、イラスト表示 0 0 4 S G 3 2 3 A は、サイズは「大」、色は無彩色（白色）とされ、見出し表示 0 0 4 S G 3 2 4 A の文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、注意詳細表示 0 0 4 S G 3 2 5 A の文字は、サイズは「小」、色は無彩色（白色）とされ、注意マーク 0 0 4 S G 3 2 6 A は、サイズは「中」、色は有彩色（黄色）とされ、注目マーク表示 0 0 4 S G 3 2 7 A は、サイズは「小」、色は有彩色（赤色）とされ、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 は、色は無彩色（黒色）とされている。

【 0 5 0 0 】

尚、「注意マーク 0 0 4 S G 3 2 6 A、0 0 4 S G 3 2 6 B」は、遊技者に注意を喚起する見出し文字が目立つように補助するマークであり、「注目マーク表示 0 0 4 S G 3 2 7 A、0 0 4 S G 3 2 7 B」は、遊技者に注視して欲しい個所を示すイラストを補助するマークであり、これらは文字と異なり、一のマークで表示されるので、無彩色の見出しの文字表示よりも目立つように有彩色であることが好ましい。

【 0 5 0 1 】

保留記憶数及び小図柄については、サイズは「小」、色は無彩色（黒色）とされている。

【 0 5 0 2 】

図 3 3（A）及び図 3 4 に示すように、第 1 シーン（企業名）における企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較すると、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B は、保留記憶数及び小図柄よりも、

10

20

30

40

50

文字サイズは大きく、使用している表示色数は多く、色調（トーン）を構成する彩度・明度も高いため、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B を保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

【 0 5 0 3 】

尚、本実施の形態では、保留記憶数及び小図柄を無彩色（黒色）とした形態を例示したが、有彩色であってもよく、このような場合でも、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B は、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズが大きい、使用している表示色数が多い、彩度・明度が高い、のうち少なくともいずれか 1 つを満たしていれば、企業スローガン表示 0 0 4 S G 3 0 2 A や企業ロゴ表示 0 0 4 S G 3 0 2 B を保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。

10

【 0 5 0 4 】

次に、図 3 3（B）、（C）及び図 3 4 に示すように、第 4 シーン（注意喚起 1）におけるのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 と、第 4 シーン（注意喚起 2）における事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 とを比較すると、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 は有彩色（薄青色）、見出し表示 0 0 4 S G 3 1 3 の背景となる見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 は有彩色（濃青色）とされる一方で、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 は無彩色（黒色）とされている。

【 0 5 0 5 】

このように、注意喚起 1 パートと異なる注意喚起 2 パートとで、注意喚起の文字表示の背景表示色が異なっていることで、のめり込み防止と物理的事故防止といった異なる事象への注意喚起について、注意喚起 1 パートから注意喚起 2 パートに切り替わった際の注目感を増すことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【 0 5 0 6 】

次に、第 1 シーン（企業名）における企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 と、第 4 シーン（注意喚起 1）におけるのめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 及び第 4 シーン（注意喚起 2）における事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 とを比較すると、企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 は無彩色（白色）とされる一方で、のめり込み防止表示 0 0 4 S G 3 1 2 の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 は有彩色（薄青色）、見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 は有彩色（濃青色）、事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 は無彩色（黒色）とされている。

30

【 0 5 0 7 】

このように、第 1 シーン（企業名）と異なる第 4 シーン（注意喚起 1、注意喚起 2）とで、文字表示の背景表示色が異なっていることで、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 5 0 8 】

また、本実施の形態では、企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 と注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 と見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 と注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 の文字表示の背景表示色が全て異なっている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、注意用背景表示 0 0 4 S G 3 1 1 と見出し枠表示 0 0 4 S G 3 1 4 と注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 のうち少なくとも 1 つの文字表示の背景表示色が、企業名用背景表示 0 0 4 S G 3 0 1 の文字表示の背景表示色と異なっていればよい。

40

【 0 5 0 9 】

（各シーンの発光態様の比較）

次に、図 2 8（B）に基づいて、図 3 1 及び図 3 2 を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンのランプの発光態様を比較する。

【 0 5 1 0 】

< 文字アニメーション表示との連動 > 第 1 シーン（企業名）、第 3 シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第 4 シーン（注意喚起 1）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く

50

）を発光させる一方で、第2シーン（機種紹介1、2）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動させず（非連動）、キャラクタのアニメーション表示に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を発光させる。

【0511】

＜強調度合い＞第1シーン（企業名）、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、強調度合いが「高」の態様で発光させ、第2シーン（機種紹介1～3）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、強調度合いが「中」の態様で発光させ、第4シーン（注意喚起1、2）では、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、強調度合いが「低」の態様で発光させる。

10

【0512】

「強調度合い」は、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）による発光態様における強調の度合いである。例えば、フラッシュ（点滅）、つまり、輝度データの色の移り変わりの間隔が短い場合の方が、ウェーブ点灯など輝度データの色の移り変わりの間隔が長い場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯するランプ数が多い場合の方が、点灯するランプ数が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、点灯色が多い場合の方が、点灯色が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、有彩色の割合が多い場合の方が、有彩色の割合が少ない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、レインボーで点灯する場合の方が、レインボーで点灯しない場合よりも強調度合いが高くなり（強調される態様となり）、輝度が高い場合の方が、輝度が低い場合よりも強調度合いが高くなる（強調される態様となる）。

20

【0513】

具体的には、図28（B）に基づいて図119を参照しながら説明すると、第1シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第2シーン（機種紹介1～3）は、緑フラッシュはあるが文字アニメーション表示に連動していないので強調度合いは「中」であり、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第4シーン（注意喚起1、2）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「小」である。

30

【0514】

つまり、ランプの強調度合いは、企業名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高く、また、タイトル名のときの発光態様の方が注意喚起のときの発光態様よりも強調度合いは高い。そして、企業名の方が機種タイトルよりもアニメーション表示に連動したランプの切り替わりが多いため、企業名のときの発光態様の方が機種タイトルのときの発光態様よりも強調度合いは高い。よって、ランプの強調度合いは、企業名＞機種タイトル（メイン、サブ）＞注意喚起の関係となる。

【0515】

尚、盤ランプと枠ランプはそれぞれ複数個所に複数設けられているため、複数のランプからなる第1ランプの発光と、複数のランプからなる第2ランプの発光との強調度合いを比較する場合、1個の第1ランプと1個の第2ランプの強調度合いを比較するのではなく、第1ランプ全体を平均化したときの発光態様と第2ランプ全体を平均化したときの発光態様とを比較すればよい。

40

【0516】

＜レインボー＞第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）のうち、「機種サブタイトル名」パート（例えば、図32（P）～（V））において、盤ランプや枠ランプをレインボー態様で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、前述したステップアップ演出（図26（B）参照）やカットイン演出（図27（D）参照）にて用いるレインボー用輝度データテーブルと共通のレインボー用輝

50

度データテーブル（後述する共通テーブル（XD__L～_RAINBOW_01））とされている。

【0517】

＜特定発光＞第3シーン（タイトル名）における機種サブタイトル名の所定のコマ（例えば、図32（S）、（U））においてのみ、盤ランプや枠ランプを白フラッシュ（特定態様）で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、機種メインタイトル名にて用いるメインタイトル用輝度データテーブルとは異なるサブタイトル1用輝度データテーブル及びサブタイトル2用輝度データテーブルとされ、文字表示の文字アニメーション表示に連動して発光する白フラッシュ（特定態様）とされる。

【0518】

図28（B）に示すように、第2シーン（機種紹介2-1）において、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられ、第2シーン（機種紹介2-2）において、第2シーン（機種紹介2-1）と共通の紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられ、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）は、第1シーン（企業名）において表示される企業名表示004SG302のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）は、第2シーン（機種紹介2-1）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示004SG511Aのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第2シーン（機種紹介2-2）における「敵から街を守れ！」なる文字表示004SG511Bのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

【0519】

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

【0520】

図28（B）に示すように、第2シーン（機種紹介2-1）において、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられ、第2シーン（機種紹介2-2）において、第2シーン（機種紹介2-1）と共通の紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられ、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）は、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示004SG520Aや機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）は、第2シーン（機種紹介2-1）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示004SG511Aのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第2シーン（機種紹介2-2）における「敵から街を守れ！」なる文字表示004SG511Bのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

【0521】

このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとす

10

20

30

40

50

ることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0522】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様は、注意用輝度データテーブル（注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル）（図29参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様よりも強調度合いが高い（強調される）態様であり、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫

10

【0523】

具体的には、第1シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第3シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であるのに対し、第4シーン（注意喚起1、2）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「低」である

20

【0524】

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

【0525】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様、およびメインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起1、注意喚起2パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様よりも強調される態様は、（1）点滅が多い態様、（2）点灯する色が多い態様、（3）用いる発光手段の数が多い、（4）輝度が高い態様のうちいずれかであることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

40

【0526】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様は、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル1用輝度データテーブル、サブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の態様よりも強調されることで、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果

50

として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0527】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示の実行中において、レインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、ステップアップ演出（図26（B）参照）やカットイン演出（図27（D）参照）が実行される場合に、レインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し、デモムービー表示の実行中において用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）と、ステップアップ演出（図26（B）参照）やカットイン演出（図27（D）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（XD__L～RAINBOW_01））である。

10

【0528】

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

20

【0529】

また、低ベース状態（通常状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第1期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第2期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）と、高ベース状態（特別状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第1期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第2期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）と、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図26（B）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図27（D）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（XD__L～RAINBOW_01））である。

30

【0530】

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

【0531】

また、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図26（B）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図27（D）参照）は、大当り遊技状態に制御されることを確定的に報知する演出であることで、大当り遊技状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブル（共通テーブル（XD__L～RAINBOW_01））がデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0532】

また、サブタイトル1用輝度データテーブル及びサブタイトル2用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）は、複数の輝度データにより、機種サブタイトル名表示004SG520B、004SG520Cのアニメーション表示に連動する発光態様で盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を発光させるための

50

輝度データテーブルである。

【0533】

このように、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0534】

また、図29に示すように、企業名用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、メインランプ9a（第2発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ9b（第1発光手段）が発光するように構成された輝度データであり、紹介用輝度データテーブル（機種紹介1、機種紹介2-1、2-2、2-3、機種紹介3-1、3-2パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、サイドランプ9b及び盤ランプが発光し、メインランプ9aが発光しないように構成された輝度データである。

【0535】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、メインランプ9a（第2発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ9b（第1発光手段）の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、盤ランプ及びサイドランプ9b（第1発光手段）が発光するが、メインランプ9a（第2発光手段）は発光しないようにすることで、相対的に企業名が表示される第1シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0536】

尚、本実施の形態では、第1発光手段を盤ランプ及びサイドランプ9b、第2発光手段をメインランプ9aとした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2シーンで発光しない第2発光手段として枠ランプのうち少なくとも1つを適用し、第1発光手段として盤ランプのうち少なくとも1つを適用するようにしてもよい。

【0537】

また、変形例として、演出制御用CPU120は、第2シーンの機種紹介パートにおいて、機種紹介1パートに対応する紹介1用輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて第1発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介2パートにおいて、紹介2用輝度データテーブル（機種紹介2-1、2-2、2-3パートに対応する孫テーブル）を用いて第1発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートにおいて、一の輝度データテーブル（一の孫テーブル）を用いて第2発光手段（例えば、枠ランプ）を制御するようにしてもよい。

【0538】

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

【0539】

また、演出制御用CPU120は、第2シーンの機種紹介1パートにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および機種メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、機種サブタイトル用輝度データテーブル（サブタイトル1、2パートに対応する孫テーブル）、注意喚起1用輝度データテーブル、注意喚起2用輝度データテーブル（注意喚起1、2パートに対応する孫テーブル）とは異なる一の機種紹介1用輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御し

10

20

30

40

50

、第2シーンの機種紹介2パートにおいて、前記一の輝度データテーブル（機種紹介1パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御するようにしてもよい。

【0540】

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

【0541】

また、機種紹介1パートおよび機種紹介2パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30sec）>企業名表示シーンの実行期間（10sec）、第1機種紹介パートおよび第2機種紹介パートを含む機種紹介シーンの実行期間（30sec）>注意喚起表示シーンの実行期間（5sec）となる実行期間の関係であり、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示については、デモムービー表示中以外の表示タイミングで表示されることがある。このように、デモムービー表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。

【0542】

尚、デモムービー表示中以外においても、企業名の文字表示や注意喚起の文字表示を表示することが可能である。例えば、企業名の文字表示および注意喚起の文字表示は、大当りラウンドが終了した後のエンディング期間において表示されてもよいし、デモムービー表示中に表示される表示と同じ表示が表示されるようにしてもよい。この場合、大当りと高ベース状態のテンポを崩さないようにするために、表示時間はデモムービー表示中よりも短く設定されていてもよい。

【0543】

（遊技状態に対応したランプの発光態様）

次に、遊技状態に対応したランプの発光態様について、図35及び図36に基づいて説明する。図35は、遊技状態に対応したランプの発光態様を示す図である。図36は、（A）はパチンコ遊技機におけるランプの配置位置を示す図、（B）は（A）の概略図である。

【0544】

図35に示すように、パチンコ遊技機1に配置された盤ランプや枠ランプは、パチンコ遊技機1の状態、例えば、コールドスタートに伴い初期化報知が行われるときと、低ベース状態に制御されているときと、高ベース状態に制御されているときと、デモムービー表示が表示されているときと後述するエラー報知が行われているときと、で異なる態様で発光するようになっている。

【0545】

具体的には、初期化報知の実行期間では、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9b、ボタンランプ9eは「赤色」点滅する。

【0546】

低ベース状態では、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「青色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。

【0547】

低確高ベース状態（時短状態）では、時短背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景時短）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「緑色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。また、高確高ベース状態（確変状態）では、確変背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「紫色」を主要色としてウェーブ点灯し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。尚、以下において

は、これら時短背景用輝度データテーブルと確変背景用輝度データテーブルとをまとめて、高ベース背景用輝度データテーブル（または高B背景用輝度データテーブル）と称することもある。

【0548】

デモ演出（デモムービー表示）の実行期間では、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）が用いられ、盤ランプ、メインランプ9a、サイドランプ9bは「白色」を主要色として発光態様が変化し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。

【0549】

エラー報知の実行期間では、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が用いられ、盤ランプ及びサイドランプ9bは「状態（低ベース状態、高ベース状態、デモ演出）に応じた色」にて点灯する一方で、メインランプ9aは「赤色」にて点滅し、ボタンランプ9eは「白色」点灯する。

【0550】

尚、「主要色」とは、各期間における全体の色彩の基調をなす色であって、例えば、各期間において発光時間及び発光領域（ランプ数）の占有率が最も高い色であればよく、上記した色以外で発光することがあってもよい。また、所定の色相において輝度、明度、彩度などが異なっている複数の色を含んでいてもよく、主要色が「青色」の場合は「青色」の同系色であればよい。

【0551】

例えば、図122に基づいて、同系色について説明する。色には、色相（色味）、明度（輝度、明るさ）、彩度（鮮やかさ）の3つの属性があり、「同系色」とは、1．トーン（輝度、明度（明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ、2．トーンは異なるが同じ色相の組合せ、3．明度もしくは彩度だけが異なる色の組合せ、が含まれる。

【0552】

上記「1．トーン（明度（輝度、明るさ）と彩度（鮮やかさ）が同じ色相グループ）は同じで色相上隣り合う色（隣接色）の組合せ」の例を、図122（A）、（B）に基づいて説明すると、所定数（ここでは24色）の色相環において、光の三原色である赤（R）[F00]、緑（G）[0F0]、青（B）[00F]を120度の角度間隔で配置した場合、各3色は互いに非同系色となる。この色相環の角度で30～60度の範囲において色相差がある色は「同系色」となり、色相環上で隣り合う隣接色同士の組合せに限定されるものではない。

【0553】

例えば、赤（R）を基準色とした場合、黄（Y）側に30度、水色（C）側に30度（計60度）の範囲に属する色が赤（R）と同系色となり、緑（G）を基準色とした場合、赤紫（M）側に30度、黄（Y）側に30度（計60度）の範囲に属する色が緑（G）の同系色となり、青（B）を基準色とした場合、水色（C）側に30度、赤紫（M）側に30度（計60度）の範囲に属する色が青（B）の同系色となる。よって、色相環の色数が24色未満あるいは24色以上であった場合でも、色相環の角度で30～60度の範囲において色相差がある色の組合せを「同系色」とすればよい。

【0554】

また、同系色は、赤色や黄色などの暖みを感じさせる有彩色である暖色や、青色や紫色など、冷たさを感じさせる有彩色である寒色に含まれる色の組合せや、緑色や紫色など暖色と寒色の中間に位置する有彩色である中性色に含まれる色の組合せを含むことが好ましい。

【0555】

図36（A）に示すように、盤ランプは、遊技盤2の右下部に設けられた特別可変入賞球装置7に内蔵されたアタッカランプ9c、画像表示装置5の上部に設けられた可動体32に内蔵された可動体ランプ9d、画像表示装置5の左側に設けられた装飾体に内蔵され

10

20

30

40

50

た装飾ランプ 9 f が含まれる。尚、遊技盤 2 に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、入賞装置に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【 0 5 5 6 】

また、枠ランプは、遊技機用枠 3 の上部に設けられたメインランプ 9 a、左右に設けられたサイドランプ 9 b、プッシュボタン 3 1 B に設けられたボタンランプ 9 e が含まれる。尚、遊技機用枠 3 に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、打球操作ハンドル 3 0 やスピーカ 8 L、8 R に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【 0 5 5 7 】

また、盤ランプのアタッカランプ 9 c は複数の L E D から構成され、可動体ランプ 9 d は複数の L E D から構成され、装飾ランプ 9 f は複数の L E D から構成され、メインランプ 9 a は複数の L E D から構成され、サイドランプ 9 b は複数の L E D から構成され、ボタンランプ 9 e は複数の L E D から構成されている。

【 0 5 5 8 】

また、図 3 6 (B) は、図 3 6 (A) に示す各種ランプの配置態様を示す概略図であり、以後の説明においては、説明の便宜上、図 3 6 (B) に示す概略図を用いて表すことがある。

【 0 5 5 9 】

（客待ちデモ演出の開始 変動停止 V e r . ）

次に、可変表示が停止されてから客待ちデモ演出が開始されるまでの流れについて、図 3 7 ~ 図 4 2、図 1 2 3 に基づいて説明する。図 3 7 は、(A 1) ~ (A 8) は低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。図 3 8 は、(A 4) ~ (A 5) は図 3 7 の要部を示す図である。図 3 9 は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 4 0 は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 4 1 は、(B 1) ~ (B 8) は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図 4 2 は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 4 3 は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図 4 4 は、パチンコ遊技機がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 4 5 は、パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図 4 6 は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 4 7 は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図 4 8 は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図 4 9 は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【 0 5 6 0 】

< 低ベース状態 >

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が開始されるとき動作例について、図 3 7 ~ 図 4 0 に基づいて説明する。

【 0 5 6 1 】

図 3 7 及び図 3 9 に示すように、低ベース状態において、第 1 特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図 3 7 (A 1) 参照）。可変表示中は、背景には第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 が表示され、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。

【 0 5 6 2 】

また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル

：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ 8 L、8 R からは通常背景用の B G M が出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御と B G M の出力が行われる。

【 0 5 6 3 】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「 3 2 6 」）が停止表示されると（図 3 7（A 2）参照）、C P U 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用 C P U 1 2 0 によりデモムービー開始待ちタイマの計時（120 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、B G M の出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

10

【 0 5 6 4 】

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 3 7（A 3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 3 7（A 4）参照）。

【 0 5 6 5 】

そこからさらに 90 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 120 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したと判定されたことに基づき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 3 7（A 5）～（A 8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

20

【 0 5 6 6 】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行うようになっている。

30

【 0 5 6 7 】

詳しくは、図 3 8（A 4）に示すように、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）では、表示画面に、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の背景にはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色でウェーブ点灯している。

40

【 0 5 6 8 】

次いで、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したとき、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 からデモムービー表示に切り替わる前に、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が漸次高まるとともに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）が青色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り

50

替わる（図 3 8（A 4 1）、（A 4 2）参照）。そして、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）の透過率が 1 0 0 % に近づいて表示画面がホワイトアウトした後（図 3 8（A 4 2）参照）、デモムービー表示が開始される（図 3 8（A 5）参照）。

【0 5 6 9】

このように演出制御用 C P U 1 2 0 は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第 1 客待ち期間（第 1 期間）において第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し、第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間（第 2 期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。

10

【0 5 7 0】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0 5 7 1】

より詳しくは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：B F 0 1 を演出制御用 C P U 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B F 0 1 を受信した演出制御用 C P U 1 2 0 は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：B F 0 1 を送信した後、所定期間 t_f （ $t_{f1} = 0.3$ 秒）が経過してから、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図 3 9 に示すように、デモ演出の開始条件 S 1 が成立してから所定期間 t_f （ $t_{f1} = 0.3$ 秒）が経過したときに、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2 の表示を開始する。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、デモ演出の開始条件 S 1 が成立したときに、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、通常背景表示から該通常背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービー表示としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件 S 1 の成立から所定期間 t_f （ $t_{f1} = 0.3$ 秒）が経過してから開始する。

20

30

【0 5 7 2】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t_f が経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示 0 0 4 S G 3 0 2（図 3 7（A 5）参照）が開始されるのは、所定期間 t_f 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

40

【0 5 7 3】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図 3 8（A 3 1）、（A 3 2）、図 3 9 参照）

50

。

【 0 5 7 4 】

尚、本実施の形態では、デモムービー表示の開始を遅延させるための所定期間 t_f は約 0.3 秒とされているが、0.3 秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わずに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【 0 5 7 5 】

また、図 3 9 に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 5.5 秒が経過すると、デモ演出の終了条件 E 1 が成立したと判定されたことに基づき、1 回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 も表示され、2 回目の第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図 3 7（A 4）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替わり、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

【 0 5 7 6 】

このように、デモ演出の終了条件 E 1 の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件 E 2 ~ E 4 のいずれかが成立するまで、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第 2 客待ち期間（デモムービー期間）が、2 回目以降も繰り返し行われる。尚、2 回目以降においては、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄が表示されるとともに、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから 3.0 秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図 1 2 3 参照）。

【 0 5 7 7 】

尚、2 回目以降のメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のアニメーション表示（フレームイン表示）は、1 回目のメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図 3 7（A 3）参照）。

【 0 5 7 8 】

また、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第 2 客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、図 3 8 にて説明したように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示画面に表示されている第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。

【 0 5 7 9 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第 1 客待ち期間（第 1 期間）において第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し、第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間（第 2 期間）において、デモムービー表示を表示し、第 1 客待ち期間において通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を行い、第 2 客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光

制御を行う一方で、第 1 客待ち期間および第 2 客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ 9 e の発光制御を行う。

【 0 5 8 0 】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン 3 1 B に対応するボタンランプ 9 e の態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ 9 e については一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【 0 5 8 1 】

詳しくは、上記したように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いる場合、デモムービー表示の表示態様に連動して盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を点灯、点滅させたりするため、例えば、演出紹介シーンでプッシュボタン 3 1 B の操作促進を促すような操作促進表示が表示されたときにボタンランプ 9 e が点灯すると、遊技者が勘違いして無駄な操作を行ってしまう可能性があるため、ボタンランプ 9 e については一定の態様としている。

【 0 5 8 2 】

また、図 4 0 に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 2 特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図 3 9 に示すように、低ベース状態において第 1 特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

20

【 0 5 8 3 】

< 高ベース状態 >

次に、遊技状態が高ベース状態である場合の客待ちデモ演出の動作例について、図 4 1 ~ 図 4 2 に基づいて説明する。

【 0 5 8 4 】

図 4 1 及び図 4 2 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図 4 1（B 1）参照）。可変表示中は、背景には第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示され、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。

30

【 0 5 8 5 】

また、盤ランプ及び枠ランプは確変用（または時短用）の高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ 8 L、8 R からは高 B 背景用の B G M が出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御と B G M の出力が行われる。

40

【 0 5 8 6 】

次いで、可変表示が終了して、はずれの確定図柄の組合せ（例えば、「3 2 6」）が停止表示されると（図 4 1（B 2）参照）、C P U 1 0 3 から客待ちデモ指定コマンドが送信されたことに基づき、演出制御用 C P U 1 2 0 によりデモムービー開始待ちタイマの計時（1 2 0 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。尚、B G M の出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【 0 5 8 7 】

50

デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに30秒が経過すると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され(図41(B3)参照)、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される(図41(B4)参照)。

【0588】

そこからさらに90秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに120秒が経過すると、デモ演出の開始条件S1が成立したと判定されたことに基つき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第2客待ち期間(デモ演出期間)が開始される(図41(B5)~(B8)参照)。また、盤ランプ及び枠ランプは、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯が継続する。

【0589】

このようにデモムービー表示を開始するにあたり、演出制御用CPU120は、表示画面に表示されている第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を行うようになっている。

【0590】

詳しくは、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)では、表示画面に、第3背景表示004SG083の背景にはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)が停止表示されている。また、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、確変用(または時短用)の高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景時短、またはランプデータテーブル:背景確変)に基づいて紫色(または緑色)でウェーブ点灯している。

【0591】

次いで、デモ演出の開始条件S1が成立したとき、第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)からデモムービー表示に切り替わる前に、第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)のフェードアウト表示が開始されて、第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG084)及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)の透過率が漸次高まるとともに、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))から客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)が紫色または緑色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる(図38(A41)、(A42)参照)。そして、第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)及びはずれの確定図柄の組合せ(飾り図柄)の透過率が100%に近づいて表示画面がホワイトアウトした後、デモムービー表示が開始される(図41(B5)参照)。

【0592】

このように演出制御用CPU120は、高ベース状態における遊技が終了(可変表示が停止表示)した後の第1客待ち期間(第1期間)において第3背景表示004SG083(または第2背景表示004SG082)を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間(第2期間)においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表

10

20

30

40

50

示されている第3背景表示004SG0833（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。

【0593】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0594】

より詳しくは、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、まず表示制御部123に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：BF01を受信した演出制御用CPU120は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：BF01を送信した後、所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過してから、表示画面に表示されている第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図41に示すように、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立してから所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過したときに、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示004SG302の表示を開始する。つまり、演出制御用CPU120は、デモ演出の開始条件S1が成立したときに、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容を高ベース背景表示から該高ベース背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービーとしてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件S1の成立から所定期間tf（tf1=0.3秒）が経過してから開始する。

20

30

【0595】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間tfが経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示004SG302（図41（B5）参照）が開始されるのは、所定期間tf及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

40

【0596】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図38（A31）、（A32）、図42参照）。

【0597】

尚、本実施の形態では、所定期間tfは約0.3秒とされているが、0.3秒以上であってもよいし、種々に変更可能である。また、切替表示としてフェード表示が行われていたが、フェード表示以外のシーン変更表示を行ってもよいし、フェード表示などを行わず

50

に第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【0598】

また、図42に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに55秒が経過すると、デモ演出の終了条件E1が成立したと判定されたことに基づき、1回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402も表示され、2回目の第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図37（A4）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

10

【0599】

このように、デモ演出の終了条件E1の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件E2～E4のいずれかが成立するまで、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第2客待ち期間（デモムービー期間）が、2回目以降も繰り返し行われる。尚、2回目以降においては、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄が表示されるとともに、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）が開始され、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから30秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図123参照）。

20

【0600】

尚、2回目以降のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）は、1回目のメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図41（B3）参照）。

30

【0601】

また、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第2客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、演出制御用CPU120は、表示画面に表示されている第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。

40

【0602】

また、演出制御用CPU120は、高ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第1客待ち期間（第1期間）において第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示し、第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間（第2期間）において、デモムービー表示を表示し、第1客待ち期間において高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行い、第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を行う一方で、第1客待ち期間及び第2客待ち期間において、高B背景用輝度データ

50

ーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ 9 e の発光制御を行う。

【0603】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン 3 1 B に対応するボタンランプ 9 e の態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、ボタンランプ 9 e については一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0604】

また、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においてもボタンランプ 9 e については一定の態様としておくことで、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0605】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 客待ち期間において、通高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、第 2 客待ち期間における第 1 シーン（例えば、第 1 シーン（企業名）など）において、第 1 シーンに対応する企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、第 2 客待ち期間における第 2 シーン（例えば、第 2 シーン（機種紹介 1 ~ 3）など）において、第 2 シーンに対応する紹介 1 ~ 3 用輝度データテーブル（機種紹介 1、2 - 1、2 - 2、2 - 3、3 - 1、3 - 2 パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御し、第 2 客待ち期間における第 1 シーンにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および紹介 1 ~ 3 用輝度データテーブル（機種紹介 1、2 - 1、2 - 2、2 - 3、3 - 1、3 - 2 パートに対応する孫テーブル）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ 9 e を制御し、第 2 客待ち期間における第 2 シーンにおいて、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ 9 e を制御する。

20

30

【0606】

このように、プッシュボタン 3 1 B に対応するボタンランプ 9 e の態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0607】

また、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン 3 1 B の操作を促す促進演出（図 2 6（G）参照）が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）と異なる輝度データテーブルであり、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データ（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅）よりも輝度の変化が少ない。

40

【0608】

このようにすることで、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されているときよりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、プッシュボタン 3 1 B の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うこと

50

ができる

【0609】

また、デフォルト用輝度データテーブルを、ボタンランプ9eを消灯させるための輝度データで構成されるようにしてもよく、このようにすることで、プッシュボタン31Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0610】

また、プッシュボタン31Bに対応するボタンランプ9eは遊技機用枠3に設けられるが、遊技機用枠3に設けられる他のメインランプ9aやサイドランプ9bと同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、プッシュボタン31Bの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができる。

10

【0611】

また、図39に示すように、低ベース状態において、第1特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402（案内表示）を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081を表示し（図37（A2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第1背景表示004SG081を表示する。

20

【0612】

また、図42に示すように、高ベース状態において、第2特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402（案内表示）を、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示し（図41（B2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402を、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）を表示する。

30

【0613】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0614】

また、図43に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第1特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図42に示すように、高ベース状態において第2特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

40

【0615】

このように本実施の形態では、図40に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第2特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用CPU120は、演出調整に関するメニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402（案内表示）を、第1背景表示004SG081の表示開始タイミングにおいて表示せずに第1背景表示004SG081を表示し（図37（A2）参照）、その後、デモ

50

ムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示する。

【 0 6 1 6 】

また、図 4 3 に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 1 特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 (案内表示)を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) を表示し(図 4 1 (B 2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) を表示する。

10

【 0 6 1 7 】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態の第 1 特別図柄の可変表示の終了後、第 2 特別図柄の可変表示の終了後であっても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【 0 6 1 8 】

< コールドスタート >

次に、パチンコ遊技機 1 がコールドスタート(初期化を伴う電源投入)で起動した後、客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図 4 4 ~ 図 4 5 に基づいて説明する。

【 0 6 1 9 】

図 4 4 (C 1) 及び図 4 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、画像表示装置 5 における起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が終了し、起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 に替えて初期化中表示 0 0 4 S G 6 1 0 の表示が開始される(図 4 4 (C 2) 参照)とともに、イニシャル動作制御として可動体 3 2 の確認動作などが開始される(図示略)。また、盤ランプ及び枠ランプは、初期化報知用輝度データテーブル(ランプデータテーブル: 初期化報知)に基づいて赤色の点滅が開始され、スピーカ 8 L、8 R から初期化報知音の出力が開始される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時(60 秒)が開始され、第 1 客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)となる。

30

40

【 0 6 2 0 】

次いで、電源投入指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信してから 10 秒が経過すると、初期化処理の終了に伴い、初期化中表示 0 0 4 S G 6 1 0 の表示が終了し、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示が開始される(図 4 4 (C 3) 参照)。このときはメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされている。また、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)は通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル: 背景通常)に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル: ボタン白点灯)に基づいて白色点灯が開始される。また、スピーカ 8 L、8 R からの B

50

G M の出力が停止される。

【 0 6 2 1 】

次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 4 4（C 4）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 4 4（C 5）参照）。

【 0 6 2 2 】

そこからさらに 30 秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 60 秒が経過すると、デモ演出の開始条件 S 2 が成立したと判定されたことに基つき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第 2 客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図 4 4（C 6）～（C 9）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。

【 0 6 2 3 】

尚、以降の流れについては、図 3 7 ～ 図 3 9 の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【 0 6 2 4 】

< ホットスタート（低ベース状態） >

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図 4 6 ～ 図 4 7 に基づいて説明する。

【 0 6 2 5 】

図 4 6（D 1）及び図 4 7 に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置 5 において起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が開始される。起動タイミングから 3 秒が経過すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ 8 L、8 R からの B G M の出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（90 秒）が開始され、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

【 0 6 2 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 が C P U 1 0 3 から停電復旧指定コマンド、第 1 遊技状態背景指定コマンドを受信してから 2 秒後、画像表示装置 5 における起動準備表示 0 0 4 S G 6 0 0 の表示が終了し、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示が開始される（図 4 6（D 2）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体 3 2 の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに 30 秒が経過すると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 4 6（D 3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 4 6（D 4）参照）。

【 0 6 2 7 】

そこからさらに60秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに90秒が経過すると、デモ演出の開始条件S3が成立したと判定されたことに基つき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第2客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図46（D5）～（D8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

10

【0628】

尚、以降の流れについては、図37～図39の低ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【0629】

＜ホットスタート（高ベース状態）＞

次に、低ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図48～図49に基づいて説明する。

【0630】

20

図48（E1）及び図49に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機1がホットスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置5において起動準備表示004SG600の表示が開始される。起動タイミングから3秒が経過すると、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用CPU120がCPU103から停電復旧指定コマンド、第2、3遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が開始され、スピーカ8L、8RからのBGMの出力が停止される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（90秒）が開始され、第1客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

30

【0631】

次いで、演出制御用CPU120がCPU103から停電復旧指定コマンド、第2、3遊技状態背景指定コマンドを受信してから2秒後、画像表示装置5における起動準備表示004SG600の表示が終了し、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示が開始される（図48（E2）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体32の確認動作などが開始される（図示略）。次いで、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに30秒が経過すると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図48（E3）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される（図48（E4）参照）。

40

【0632】

そこからさらに60秒が経過し、デモムービー開始待ちタイマの計時が開始されてからデモ終了条件が成立せずに90秒が経過すると、デモ演出の開始条件S3が成立したと判定されたことに基つき客待ちデモ演出が開始され、表示画面において、メニュー案内表示004SG401及び音量・光量案内表示004SG402は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第2客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図48（E5）～（E8）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、高B背景用

50

輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。

【0633】

尚、以降の流れについては、図 4 1 ~ 図 4 3 の高ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。

【0634】

図 4 7、図 4 9 に示すように、パチンコ遊技機 1 において電源断が発生し、その後、ホットスタートした場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2（案内表示）を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）を表示し（図 4 6（D 2）、図 4 8（E 2）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）を表示する。

【0635】

また、図 4 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 において電源断が発生し、その後、コールドスタートした場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2（案内表示）を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し（図 4 4（C 3）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示する。

【0636】

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

【0637】

尚、本実施の形態では、ホットスタートやコールドスタート後において、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示された後にメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示されてからデモムービー表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示された後に、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示されずにデモムービー表示が開始されるようにしてもよい。

【0638】

10

20

30

40

50

また、図 4 5、図 4 7 に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 (案内表示) を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示し (図 4 4 (C 3)、図 4 6 (D 2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 を表示する。

【0 6 3 9】

10

また、図 4 8 に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出調整に関するメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 (案内表示) を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) の表示開始タイミングにおいて表示せずに第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) を表示し (図 4 8 (D 2) 参照)、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) を表示する。

20

【0 6 4 0】

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

【0 6 4 1】

30

また、可変表示が終了した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を表示せずに第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) を表示し、所定期間 (例えば、3 0 秒) が経過した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を特定アニメーション表示 (フェードイン表示) することにより第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) に重畳するように表示し、その後、デモムービー表示を表示し、該デモムービー表示の表示期間が経過した後、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 を、1 回目のメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のアニメーション表示 (フレームイン表示) と共通のアニメーション表示 (フレームイン表示) することにより、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 や第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) に重畳するように表示する。

40

【0 6 4 2】

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

50

【 0 6 4 3 】

尚、本実施の形態では、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 のアニメーション表示としてフレームイン表示が適用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、移動方向、移動速度、表示位置等は上記のものに限定されるものではない。また、アニメーション表示として、フェードイン表示や移動表示や拡大表示など他の態様のアニメーション表示としてもよい。

【 0 6 4 4 】

また、図 3 9、図 4 2、図 4 7、図 4 9 及び図 1 2 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、低ベース状態において可変表示が終了した後、1 2 0 秒（第 1 特定期間 t c 1）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、1 2 0 秒（第 1 特定期間 t c 2）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動したことに基
10
づいて停電復旧指定コマンドを受信してから 9 0 秒（第 3 特定期間 t c 4）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動したことに基
づいて停電復旧指定コマンドを受信してから 9 0 秒（第 3 特定期間 t c 5）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、1 2 0 秒（第 1 特定期間 t c 1、t c 2）は 9 0 秒（第 3 特定期間 t c 4、t c 5）よりも長い期間である。

【 0 6 4 5 】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと遊技者
20
が入れ替わっていない可能性もあり煩わしくなってしまうため、長めの時間である t c 1、t c 2 = 1 2 0 秒を設定しているのに対し、ホットスタート後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めの時間である t c 4、t c 5 = 9 0 秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 6 4 6 】

また、図 3 9、図 4 2、図 4 5 及び図 1 2 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、低ベース状態において可変表示が終了した後、1 2 0 秒（第 1 特定期間 t c 1）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、1 2 0 秒（第 1 特定期間 t c 2）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低
30
ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基
づいて電源投入指定コマンドを受信してから 6 0 秒（第 2 特定期間 t c 3）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基
づいて電源投入指定コマンドを受信してから 6 0 秒（第 2 特定期間 t c 3）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、1 2 0 秒（第 1 特定期間 t c 1、t c 2）は 6 0 秒（第 3 特定期間 t c 3）よりも長い期間である。

【 0 6 4 7 】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技
40
者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間である t c 1、t c 2 = 1 2 0 秒を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）後は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間である t c 3 = 6 0 秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 6 4 8 】

また、図 4 5、図 4 7、図 4 9 及び図 1 2 3 に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタートにて起動したことに基
づいて停電復旧指定コマンドを受信してから 9 0 秒（第 3 特定期間 t c 4）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がホットスタート
50

にて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから 90 秒（第 3 特定期間 $t c 5$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間 $t c 3$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間 $t c 3$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、90 秒（第 3 特定期間 $t c 4$ 、 $t c 5$ ）は 60 秒（第 2 特定期間 $t c 3$ ）よりも長い期間である。

【0649】

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

【0650】

また、図 39、図 42 及び図 45 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、低ベース状態において可変表示が終了した後、120 秒（第 1 特定期間 $t c 1$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30 秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、120 秒（第 1 特定期間 $t c 2$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30 秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間 $t c 3$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30 秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機 1 がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから 60 秒（第 2 特定期間 $t c 3$ ）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、30 秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示する。この場合、120 秒（第 1 特定期間 $t c 1$ 、 $t c 2$ ）は 60 秒（第 3 特定期間 $t c 3$ ）よりも長い期間である。

【0651】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間である 120 秒（第 1 特定期間 $t c 1$ 、 $t c 2$ ）を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間である $t c 3 = 60$ 秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらえることができ、さらに、低ベース状態における可変表示の終了後、高ベース状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモムービー表示が表示され、その後再度デモムービー表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービー表示を見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0652】

また、図 47 及び図 49 に示すように、ホットスタートにて起動された後、起動中である旨を示す起動準備表示 004SG600 を表示し（図 46（D1）、図 48（E1）参照）、起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9e を除く）を制御し、起動準備表示 004SG600 を表示することに関連するタイミングで、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボ

10

20

30

40

50

タン白点灯)にを用いてボタンランプ9eを制御する。

【0653】

このように、背景表示が表示されるよりも前から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)を用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で盤ランプ及び枠ランプが正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0654】

(客待ちデモ演出の終了 時間経過Ver.)

次に、客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの流れについて、図50～図52に基づいて説明する。図50は、(A)～(E)は低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する場合の動作例を示す図である。図51は、低ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。図52は、高ベース状態においてデモムービー表示が時間経過で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【0655】

<低ベース状態>

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図50及び図51に基づいて説明する。

【0656】

図50及び図51に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S5のいずれかの成立で開始された1回目のデモムービー表示が終了条件E1の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから55秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)に移行する。その後、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)に移行してから第6時間である30秒が経過した場合、開始条件S6が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件E2～E4が終了するまで、第1客待ち期間(デモムービー開始待ち期間)と第2客待ち期間(デモムービー期間)とが繰り返し実行される。

【0657】

詳しくは、図50(A)に示すように、デモムービー表示の最後の第4シーンの注意喚起2パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯が行われる。

【0658】

そして、1回目のデモムービー表示の終了条件E1が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の青色のウェーブ点灯が開始される(図50(B)参照)。

【0659】

次いで、終了条件E1が成立してから所定期間tg($t_{g1}=0.3$ 秒)が経過したときに、第4シーンの注意喚起2パートの事故防止表示004SG322が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示004SG321と同化していくフェードアウト表示(切替表示)が開始される(図50(C)参照)。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示004SG401を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され(図50(D)参照)、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される(図50(E)参照)。

【0660】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、客待ちデモ用輝

10

20

30

40

50

度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む通常背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件 E 1 の成立から所定期間 t_g （ $t_g 1 = 0.3$ 秒）が経過してから開始する（図 5 0（C）、図 5 1 参照）。

【0661】

詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 1 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B 10 E を演出用制御用 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド：B 10 E を受信した演出制御用 CPU 120 は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：B 10 E を送信した後、所定期間 t_g （ $t_g 1 = 0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

10

【0662】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t_g が経過した後になり、特に、第 1 背景表示 004 SG081 及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間 t_g 及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 004 SG081 及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

20

【0663】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

【0664】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替え、その後、通常背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【0665】

また、演出制御用 CPU 120 は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、低ベース状態における可変表示が終了した後の第 1 客待ち期間が終了した後の第 2 客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第 2 客待ち期間が終了した後の第 1 客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて制御し、デモムービー表示から第 3 背景表示 004 SG081 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替えて制御し、デモムービー表示から第 1 背景表示 004 SG081 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御する。

40

【0666】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれ

50

の状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 6 6 7 】

また、開始条件 S 1 ~ S 5 のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 の表示が開始される一方で、終了条件 E 1 の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 の表示が開始される。

【 0 6 6 8 】

10

< 高ベース状態 >

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図 5 0 及び図 5 2 に基づいて説明する。

【 0 6 6 9 】

図 5 0 及び図 5 2 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S 1 ~ S 5 のいずれかの成立で開始された 1 回目のデモムービー表示が終了条件 E 1 の成立、つまり、デモムービー表示が開始されてから 5 5 秒が経過したことに基づいて終了した場合は、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第 6 時間である 3 0 秒が経過した場合、開始条件 S 6 が成立したとして、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件 E 2 ~ E 4 が終了するまで、第 1 客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第 2 客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

20

【 0 6 7 0 】

詳しくは、図 5 0 (A) に示すように、デモムービー表示の最後の第 4 シーンの注意喚起 2 パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【 0 6 7 1 】

そして、1 回目のデモムービー表示の終了条件 E 1 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 5 0 (B) 参照）。

30

【 0 6 7 2 】

次いで、終了条件 E 1 が成立してから所定期間 t_g （ $t_g 1 = 0.3$ 秒）が経過したときに、終了条件 E 1 が成立してから所定期間 t_g （ $t_g 1 = 0.3$ 秒）が経過したときに、第 4 シーンの注意喚起 2 パートの事故防止表示 0 0 4 S G 3 2 2 が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示 0 0 4 S G 3 2 1 と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図 5 0 (C) 参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図 5 0 (D) 参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 5 0 (E) 参照）。

40

【 0 6 7 3 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 1 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方

50

で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、高B楽曲背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件E1の成立から所定期間tg（tg1 = 0.3秒）が経過してから開始する（図50（C）、図52参照）。

【0674】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E1が成立したときに、まず表示制御部123に対して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B11D（またはB121）を受信した演出制御用CPU120は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を送信した後、所定期間tg（tg1 = 0.3秒）が経過してから、デモムービー表示を第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の背景表示に切り替える。

10

20

【0675】

よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間tgが経過した後になり、特に、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間tg及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の高B楽曲背景の発光制御が開始されることになる。

【0676】

つまり、演出制御用CPU120は、デモ表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及び飾り図柄に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

30

【0677】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替え、その後、高B背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了の後味が悪くならないことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0678】

また、演出制御用CPU120は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、高ベース状態における可変表示が終了した後の第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第2客待ち期間が終了した後の第1客待ち期間において、高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて制御し、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御し、デモムービー表示から第3背景表示004SG0

40

50

8 3 (または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2) に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から高 B 背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))に切り替えて制御する。

【0 6 7 9】

このように、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0 6 8 0】

また、開始条件 S 1 ~ S 5 のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 の表示が開始される一方で、終了条件 E 1 の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 及び音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 の表示が開始される。

【0 6 8 1】

(客待ちデモ演出の終了 始動入賞 V e r .)

次に、客待ちデモ演出が始動入賞で終了するときの流れについて、図 5 3 ~ 図 5 8 に基づいて説明する。図 5 3 は、(A) ~ (E) は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。図 5 4 は、(A) ~ (G) は図 5 3 の表示態様の詳細を示す図である。図 5 5 は、低ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図 5 6 は、低ベース状態においてデモムービー表示が第 2 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図 5 7 は、高ベース状態においてデモムービー表示が第 2 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図 5 8 は、高ベース状態においてデモムービー表示が第 1 始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

20

【0 6 8 2】

< 低ベース状態 >

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第 1 始動入賞で終了するときの動作例について、図 5 3 ~ 図 5 5 に基づいて説明する。

30

【0 6 8 3】

図 5 3 ~ 図 5 5 に示すように、低ベース状態において、開始条件 S 1 ~ S 6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E 2 の成立、つまり、デモムービー中に発生した第 1 始動入賞(第 1 特別図柄の可変表示の開始)の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

【0 6 8 4】

詳しくは、図 5 3 (A) に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)は、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯している。

40

【0 6 8 5】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 1 始動入賞が発生して終了条件 E 2 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ 9 e を除く)の青色のウェーブ点灯が開始される(図 5 3 (B) 参照)。次いで、終了条件 E 2 が成立してから所定期間 t h (t h 1 = 0 . 3 秒)が経過したときに、第 1 背景表示 0

50

0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図 5 3（C）～（E）参照）。

【0 6 8 6】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 2 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（可変表示）表示及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件 E 2 の成立から所定期間 t_h （ $t_h 1 = 0.3$ 秒）が経過してから開始する（図 5 3（C）、図 5 5 参照）。

10

【0 6 8 7】

より詳しくは、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 2 が成立したときに、まず表示制御部 1 2 3 に対して通常背景表示及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 1 2 3 は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B 1 0 E を演出用制御用 CPU 1 2 0 に対し送信し、拡張コマンド：B 1 0 E を受信した演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部 1 2 3 は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：B 1 0 E を送信した後、所定期間 t_h （ $t_h 1 = 0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図 5 4（A）に示すように、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 1 始動入賞が発生して終了条件 E 2 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の青色のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件 E 2 が成立してから所定期間 t_h （ $t_h 1 = 0.3$ 秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図 5 4（B）参照）。

20

【0 6 8 8】

次いで、終了条件 E 2 が成立してから所定期間 t_h （ $t_h 1 = 0.3$ 秒）が経過すると、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア 5 U に第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 が表示された後、該第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F に移動するシフト表示が開始される（図 5 4（C）、（D）参照）。

30

【0 6 8 9】

また、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に仮停止表示されている飾り図柄は、図 5 4（C）～図 5 4（E）に示すように、特図保留記憶表示エリア 5 U に表示された第 1 保留表示 0 0 4 S G 1 0 1 がアクティブ表示エリア 5 F への移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C に仮停止表示されたままスクロール表示を開始せず、各キャラクタが変動開始アクションを実行する。変動開始アクションとは、例えば、キャラクタ表示部 0 0 4 S G 0 5 2 に表示されたキャラクタが、台座表示部 0 0 4 S G 0 5 4 上で顔や身体を動したり表情を変えるなど、スクロール表示とは異なる態様で動作するものを含む。

40

【0 6 9 0】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄は、左、右、中の順でスクロール表示が開始される（図 5 2（F）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 90% となる（図 5 2（G）及び図 5 5 参照）。尚、低ベース状態（第 1 演出モード）においては、第 1 特別図

50

柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 5 4 に示す態様となる。

【 0 6 9 1 】

よって、第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 の表示や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【 0 6 9 2 】

つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

10

【 0 6 9 3 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、第 1 始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 6 9 4 】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の变化が遊技者の目に入りやすいため、第 1 始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

20

【 0 6 9 5 】

また、図 5 6 に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 2 特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図 5 5 に示すように、低ベース状態において第 1 特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 0 6 9 6 】

< 高ベース状態 >

30

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第 2 始動入賞で終了するときの動作例について、図 5 7 に基づき、図 5 3 及び図 1 2 4 を参照しながら説明する。

【 0 6 9 7 】

図 5 7 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S 1 ~ S 6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E 2 の成立、つまり、デモムービー中に発生した第 2 始動入賞（第 2 特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。

【 0 6 9 8 】

詳しくは、図 5 3（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

40

【 0 6 9 9 】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 2 始動入賞が発生して終了条件 E 2 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 5 3（B）参照。図 5 3（B）では青色のウェーブ点灯）。次いで、

50

終了条件 E 2 が成立してから所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒) が経過したときに、第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される (図 53 (C) ~ (E) 参照)。

【0700】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 2 が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) 及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) 及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件 E 2 の成立から所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒) が経過してから開始する (図 53 (C) 参照)。

【0701】

より詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 2 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) 及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) 及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド: B11D (または B121) を演出用制御用 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド: B11D (または B121) を受信した演出制御用 CPU 120 は、第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) 及び飾り図柄の可変表示に対応する高 B 背景用輝度データテーブルに基づく盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) 及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド: B11D (または B121) を送信した後、所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒) が経過してから、デモムービー表示を第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) 及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図 124 (A) に示すように、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときに第 2 始動入賞が発生して終了条件 E 2 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から高 B 背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景確変 (またはランプデータテーブル: 背景時短)) に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9 e を除く) の紫色 (または緑色) のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件 E 2 が成立してから所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒) が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される (図 124 (B) 参照)。

【0702】

次いで、終了条件 E 2 が成立してから所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒) が経過すると、第 3 背景表示 004SG083 (または第 2 背景表示 004SG082) 及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア 5U に第 2 保留表示 004SG102 が表示された後、該第 2 保留表示 004SG102 がアクティブ表示エリア 5F に移動するシフト表示が開始される (図 124 (C) 参照)。

【0703】

また、飾り図柄表示エリア 5L、5R、5C に仮停止表示されている飾り図柄は、図 124 (C) ~ 図 124 (D) に示すように、特図保留記憶表示エリア 5U に表示された第 2 保留表示 004SG102 がアクティブ表示エリア 5F への移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア 5L、5R、5C に仮停止表示されたままスクロール表示を開始しないが、高ベース状態においては、各キャラクタの変動開始アクションは実行されない (図 25 (B) 参照)。

【0704】

10

20

30

40

50

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア 5 L、5 R、5 C の飾り図柄は、左、右、中全てで一斉にスクロール表示が開始される（図 1 2 4（E）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ 90% となる（図 1 2 4（F）、（G）参照）。

【0705】

尚、高ベース状態（第 2 演出モード、第 3 演出モード）においては、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図 1 2 4 に示す態様となる。

【0706】

よって、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t_h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の高 B 背景用の発光制御が開始されることになる。

【0707】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 1 始動条件が成立した場合、デモムービー表示から低ベース状態における第 1 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替え制御し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第 2 始動条件が成立した場合、デモムービー表示から高ベース状態における第 2 特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替え制御する。

【0708】

このように、高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、第 2 始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0709】

また、低ベース状態及び高ベース状態において、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0710】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第 2 始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【0711】

また、図 5 8 に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第 1 特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図 5 7 に示すように、高ベース状態において第 2 特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0712】

10

20

30

40

50

また、演出制御用CPU120は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第1特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御し、デモムービー表示が表示されているときに第2始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第2特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

【0713】

10

このように、いずれの始動入賞が発生した場合であっても、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0714】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第1値（例えば、0%）から第1値よりも高い第2値（例えば、90%）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

20

【0715】

このように、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0716】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第1値（例えば、0%）から第1値よりも高い第2値（例えば、90%）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞や第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

30

【0717】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれにおいても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、第1始動入賞や第2始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【0718】

また、第1始動入賞や第2始動入賞の発生に伴い小図柄の可変表示が開始されても、飾り図柄が変動開始アクションを実施しているときは透過率を変化させないため、飾り図柄の透過率が第1値から変化する前にデモムービー表示から飾り図柄の可変表示用の背景表示に切り替わることになる。

【0719】

また、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときに第1始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から第1特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、デモムービー表示が

50

表示されているときに第2始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が90%となる前に、デモムービー表示から第2特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

【0720】

このように、第1始動入賞と第2始動入賞のいずれが発生した場合であっても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0721】

(客待ちデモ演出の終了 ハンドル操作 Ver.)

10

次に、客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの流れについて、図59～図60に基づいて説明する。図59は、(A)～(C)は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。図60は、低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【0722】

<低ベース状態>

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの動作例について、図59～図60に基づいて説明する。尚、以下においては、低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例を説明するが、高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例についても、背景表示やランプデータが高ベース用に替わるだけで動作例はほぼ同様であるため、ここでの説明は省略する。

20

【0723】

図59～図60に示すように、低ベース状態において、開始条件S1～S6のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件E3の成立、つまり、ハンドル操作に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始される。

【0724】

詳しくは、図59(A)に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯が行われる。

30

【0725】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときにハンドル操作が検出されて終了条件E3が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の青色のウェーブ点灯が開始される(図59(B)参照)。次いで、終了条件E3が成立してから所定期間t_h(t_h1=0.3秒)が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示004SG401を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される(図59(C)参照)。

40

【0726】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E3が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景(図柄停止)表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り

50

図柄は、少なくとも終了条件 E 3 の成立から所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒) が経過してから開始する (図 59 (C)、図 60 参照)。

【0727】

詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、終了条件 E 3 が成立したときに、まず表示制御部 123 に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部 123 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド: B10E を演出用制御用 CPU 120 に対し送信し、拡張コマンド: B10E を受信した演出制御用 CPU 120 は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常) に基づく盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の発光制御を開始する。一方、表示制御部 123 は、通常背景表示に対応する拡張コマンド: B10E を送信した後、所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒) が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。

10

【0728】

よって、第 1 背景表示 004SG081 の表示や飾り図柄の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の発光態様が切り替わってから所定期間 t_h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第 1 背景表示 004SG081、飾り図柄及び案内表示の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【0729】

つまり、演出制御用 CPU 120 は、デモムービー表示が表示されているときに打球操作ハンドル 30 の操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 客待ちデモ) から通常背景用輝度データテーブル (ランプデータテーブル: 背景通常) に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) を制御する。

20

【0730】

このように、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) の切り替わりにより、いち早く、打球操作ハンドル 30 が操作されたとしてデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0731】

30

特に、盤ランプ及び枠ランプ (ボタンランプ 9e を除く) は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E 3 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【0732】

(客待ちデモ演出の終了 メニュー操作 Ver.)

次に、客待ちデモ演出がメニュー操作で終了するときの流れについて、図 61 ~ 図 62 に基づいて説明する。図 61 は、(A) ~ (C) は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。図 62 は、低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。図 63 は、高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

40

【0733】

< 低ベース状態 >

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図 61 ~ 図 63 に基づいて説明する。

【0734】

図 61 ~ 図 62 に示すように、低ベース状態において、開始条件 S1 ~ S6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E4 の成立、つまり、メニュー表示 004SG410 を開く操作 (以下、メニュー操作とも言う) に基づいて終了した場合は、

50

デモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示004SG410が表示される。尚、メニュー表示004SG410を開く操作は、メニュー案内表示004SG401が表示されている状態でのプッシュボタン31Bの操作とされているが、スティックコントローラ31Aなど他の操作であってもよい。

【0735】

詳しくは、図61(A)に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:ボタン白点灯)に基づいて白色点灯している。

10

【0736】

そして、例えば、デモムービー表示における第2シーンの紹介1パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件E4が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の青色のウェーブ点灯が開始される(図61(B)参照)。次いで、終了条件E4が成立してから所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒)が経過したときに、第1背景表示004SG081及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示され、さらに第1背景表示004SG081の手前側に、メニュー表示004SG410が表示される(図61(C)参照)。

20

【0737】

つまり、演出制御用CPU120は、終了条件E4が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)から通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景及びメニュー表示004SG410の表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及びメニュー表示004SG410は、少なくとも終了条件E4の成立から所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒)が経過してから開始する(図61(C)、図62参照)。

30

【0738】

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E4が成立したときに、まず表示制御部123に対して通常背景及びメニュー表示004SG410を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、通常背景及びメニュー表示004SG410に対応する拡張コマンド:B10Eを演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド:B10Eを受信した演出制御用CPU120は、通常背景及びメニュー表示004SG410に対応する通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)に基づく盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、通常背景及びメニュー表示004SG410に対応する拡張コマンド:B10Eを送信した後、所定期間 t_h ($t_{h1} = 0.3$ 秒)が経過してから、デモムービー表示を通常背景及びメニュー表示004SG410に切り替える。

40

【0739】

よって、第1背景表示004SG081やメニュー表示004SG410の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の発光態様が切り替わってから所定期間 t_h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第1背景表示004SG081、飾り図柄及びメニュー表示004SG410の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【0740】

つまり、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときにプッ

50

ボタン 3 1 B によりメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を表示する操作が検出された場合、デモ表示から通常背景表示及びメニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）を制御する。

【 0 7 4 1 】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 を表示するためにプッシュボタン 3 1 B が操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【 0 7 4 2 】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置 5 の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E 4 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【 0 7 4 3 】

< 高ベース状態 >

遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図 6 1 及び図 6 3 に基づいて説明する。

20

【 0 7 4 4 】

図 6 1 及び図 6 3 に示すように、高ベース状態において、開始条件 S 1 ~ S 6 のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件 E 4 の成立、つまり、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（図 6 1 では第 1 背景表示 0 0 4 S G 0 8 1 となっている）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 が表示される。尚、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 を開く操作は、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が表示されている状態でのプッシュボタン 3 1 B の操作とされているが、スティックコントローラ 3 1 A など他の操作であってもよい。

30

【 0 7 4 5 】

詳しくは、図 6 1（A）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【 0 7 4 6 】

そして、例えば、デモムービー表示における第 2 シーンの紹介 1 パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件 E 4 が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図 6 1（B）では青色になっている）。次いで、終了条件 E 4 が成立してから所定期間 t_h （ $t_h 1 = 0.3$ 秒）が経過したときに、第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示され、さらに第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）の手前側に、メニュー表示 0 0 4 S G 4 1 0 が表示される（図 6 1（C）参照）。

40

【 0 7 4 7 】

つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、終了条件 E 4 が成立したときに、客待ちデモ用輝

50

度データテーブルから高B背景用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）の表示へ切り替える切替制御を開始するが、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410は、少なくとも終了条件E4の成立から所定期間 t_h （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過してから開始する（図61（C）、図63参照）。

【0748】

10

詳しくは、演出制御用CPU120は、終了条件E4が成立したときに、まず表示制御部123に対して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を演出用制御用CPU120に対し送信し、拡張コマンド：B11D（またはB121）を受信した演出制御用CPU120は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410に対応する高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部123は、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410に対応する拡張コマンド：B11D（またはB121）を送信した後、所定期間 t_h （ $t_{h1} = 0.3$ 秒）が経過してから、デモムービー表示を第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410に切り替える。

20

【0749】

よって、第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）やメニュー表示004SG410の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間 t_h が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の高B背景用の発光制御が開始されることになる。

30

【0750】

つまり、演出制御用CPU120は、デモムービー表示が表示されているときにプッシュボタン31Bによりメニュー表示004SG410を表示する操作が検出された場合、デモ表示から第3背景表示004SG083（または第2背景表示004SG082）及びメニュー表示004SG410に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高B背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）を制御する。

40

【0751】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の切り替わりにより、いち早く、メニュー案内表示004SG401を表示するためにプッシュボタン31Bが操作されたことでデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0752】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置5の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されている

50

ことで、発光態様の变化が遊技者の目に入りやすいため、終了条件 E 4 が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【0753】

また、本実施の形態では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）のメニュー用輝度データテーブルとして、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メニュー用輝度データテーブルとして、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とは発光態様が異なる輝度データテーブルを設定してもよい。

【0754】

（割込条件が成立した場合の客待ちデモ演出の終了）

本実施の形態では、演出制御用 CPU 120 は、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件 2（始動入賞）、終了条件 3（ハンドル操作）、終了条件 E 4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件 E 1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示や第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）に切り替えて表示する。

【0755】

このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0756】

より詳しくは、演出制御用 CPU 120 は、低ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件 2（始動入賞）、終了条件 3（ハンドル操作）、終了条件 E 4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件 E 1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示に切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件 2（始動入賞）、終了条件 3（ハンドル操作）、終了条件 E 4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件 E 1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示からや第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）に切り替えて表示する。

【0757】

このように、時間経過によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモムービー表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0758】

また、本実施の形態では、デモムービー表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、つまり、終了条件 2（始動入賞）、終了条件 3（ハンドル操作）、終了条件 E 4（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件 E 1（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から第 1 背景表示 004SG081 や第 3 背景表示 004SG083（または第 2 背景表示 004SG082）の手前側にメニュー表示 004SG410 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示を表示しているときに終了条件 E 2 ～ E 4 のいずれかが成立した場合、切替表示を表示せずに、メニュー表示 004SG410 を背景表示として表示するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 7 5 9 】

(客待ちデモ演出の終了 エラー発生 V e r .)

次に、客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合について、図 6 4 ~ 図 6 7 に基づいて説明する。図 6 4 は、(A) は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、(B) は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。図 6 5 は、客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。図 6 6 は、優先レイヤについて説明するための図である。図 6 7 は、低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。図 6 8 は、高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。

10

【 0 7 6 0 】

まず、エラーの 1 つである球切れエラーについて説明する。球切れエラーは、払出制御部により払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 が動作したにもかかわらず遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 により遊技球が検出されなかった場合に生じるエラーとされている。

【 0 7 6 1 】

詳しくは、図 6 4 (A) に示すように、入賞の発生などに伴い賞球の払出条件が成立したことに基づいて、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 により所定個数 (例えば、5 個) の遊技球を払出す払出動作 (例えば、スプロケット (図示略) の回転動作) が行われた場合、払出通路に遊技球が払出される。払出動作が開始されてから 5 個の遊技球が全て遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 により検出された場合、C P U 1 0 3 は払出しが正常に行われたとして払出処理を終了する。よって、画像表示装置 5 の表示画面に、マークと「球切れエラー」なる文字表示からなるエラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 (図 6 5 (B) 参照) が表示されることはなく、また、メインランプ 9 a も後述するエラー点滅はしない。

20

【 0 7 6 2 】

次に、図 6 4 (B) に示すように、入賞の発生などに伴い、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 により所定個数 (例えば、5 個) の遊技球を払出す払出動作 (例えば、スプロケット (図示略) の回転動作) が行われた場合において、C P U 1 0 3 は、未払出球が存在している状態 (例えば、5 個のうち残り 3 個の遊技球が検出されていない状態) で遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 により遊技球を検出していない期間が第 1 判定期間 t_1 (例えば、 $t_1 = 5$ 秒) 継続したか否かを判定する。そして、この第 1 判定期間 t_1 内に遊技球が検出されなかった、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第 1 判定期間 t_1 継続したと判定した場合、払出しが正常に行われなかったとして、未払出球数 (例えば、5 個) の遊技球が検出されるまで、5 個の遊技球を払出す払出動作及び第 1 判定期間 t_1 内の遊技球の検出判定を繰返し実行するリトライ動作を継続して実行する。

30

【 0 7 6 3 】

そして、このリトライ動作期間において 3 回目のリトライ動作が終了しても 5 個の遊技球が検出されなかった場合、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第 2 判定期間 t_m (例えば、15 秒。第 1 判定期間 t_1 を含む) にわたり継続した場合、C P U 1 0 3 は、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 への遊技球の補給不足、払出装置 0 0 4 S G 0 3 1 の故障、払出通路における球詰まりなどのいずれかの不具合が発生している可能性があるとして、球切れエラーの発生を示すエラー指定コマンドを送信し、リトライ動作を継続する。

40

【 0 7 6 4 】

一方、演出制御用 C P U 1 2 0 は、エラー指定コマンドを受信したことに基づいて、メインランプ 9 a についてはエラー報知用の赤色点滅に切り替える一方、盤ランプやサイドランプ 9 b はそれまでの発光態様の制御を維持する。また、エラー指定コマンドを受信してから所定期間 t_k (例えば、 $t_k = 3$ 秒) が経過したときに表示画面にエラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 (図 6 5 (B) 参照) を表示させてエラー報知を行う。

【 0 7 6 5 】

50

また、CPU103は、球切れエラーを示すエラー指定コマンドを送信した後、リトライ動作により1個目の遊技球を検出したとき、球切れエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドを演出制御用CPU120に送信する。つまり、未払出球数が2個以上ある場合でも、リトライ動作により1個目の遊技球が検出されたときから、第1判定期間 t_1 や第2判定期間 t_m よりも短い特定期間（例えば、1秒）が経過したときに、球切れエラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信するため、全ての未払出球が検出されるまで待つことなく、エラー報知を早急に終了させることができる。また、エラー解除指定コマンドを受信してから所定期間 t_k （例えば、 $t_k = 3$ 秒）が経過したときに表示画面からエラー表示004SG700を消去させてエラー報知を終了する。

【0766】

10

尚、エラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信した後、未払出球が未だ残存している場合、再度リトライ動作が開始され、再開してから3回目のリトライ動作が終了しても未払出球数の遊技球が検出されない場合、改めて球切れエラーを指定するエラー指定コマンドが送信され、演出制御用CPU120により前述したエラー報知が再開される。

【0767】

< 低ベース状態 >

次に、低ベース状態において開始された第1特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図65～図67に基づいて説明する。

【0768】

20

図65～図67に示すように、低ベース状態において、第1特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第1背景表示004SG081が表示される（図65（A）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ9eはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

【0769】

次いで、演出制御用CPU120は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ9eを除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ9aについては、図66に示すように、優先レイヤのメインランプ9aに対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図65（B）参照）。

30

【0770】

ここで、図66に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）よりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力することで、メインランプ9aは赤色点滅することになる。この間、演出制御用CPU120は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

40

【0771】

次いで、図65（C）に示すように、球切れエラーが発生してメインランプ9aが赤色点滅に切り替わってから所定期間 t_k （ $t_{k1} = 3$ 秒）が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの手前の優先表示レイヤに、エラー表示004SG700が表示される。

【0772】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表

50

示されると、メニュー案内表示 0 0 4 S G 4 0 1 が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示 0 0 4 S G 4 0 2 が表示画面左下角部に表示される（図 6 5（D）参照）。この間も、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 とメインランプ 9 a の赤色点滅は継続して実行される。

【 0 7 7 3 】

また、デモムービー表示の開始条件 S 1 が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ 9 b に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 とメインランプ 9 a の赤色点滅は継続して実行される（図 6 5（E）参照）。その後、デモムービー表示の開始条件 S 1 が成立してから所定期間 t f（t f 1 = 0 . 3 秒）が経過したときにデモムービー表示が開始される（図 6 5（F）参照）。

10

【 0 7 7 4 】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ 9 a について通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ 9 a もデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御が開始される（図 6 5（G）参照）。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間 t k（t k 1 = 3 秒）が経過したときに、エラー表示 0 0 4 S G 7 0 0 が消去される（図 6 5（G）参照）。

20

【 0 7 7 5 】

また、特に詳細な図示しないが、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第 2 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図 6 5 に示すように、低ベース状態において開始された第 1 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

30

【 0 7 7 6 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

【 0 7 7 7 】

このように、遊技中に発生した特定エラー（例えば、球切れエラー）のランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【 0 7 7 8 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間

50

中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

【 0 7 7 9 】

10

このように、第 1 特別図柄の可変表示中および第 2 特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 7 8 0 】

< 高ベース状態 >

次に、高ベース状態において開始された第 2 特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図 6 8 に基づいて、図 6 5 を参照しながら説明する。

【 0 7 8 1 】

20

図 6 8 に示すように、高ベース状態において、第 2 特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第 3 背景表示 0 0 4 S G 0 8 3（または第 2 背景表示 0 0 4 S G 0 8 2）が表示される（図 6 5（A）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ 9 e はデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

【 0 7 8 2 】

次いで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ 9 a については、図 6 6 に示すように、優先レイヤのメインランプ 9 a に対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図 6 5（B）参照）。

30

【 0 7 8 3 】

ここで、図 6 6 に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）よりも優先的に用いて LED ドライバに輝度データを出力することで、メインランプ 9 a は赤色点滅することになる。この間、演出制御用 CPU 1 2 0 は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

40

【 0 7 8 4 】

次いで、球切れエラーが発生してメインランプ 9 a が赤色点滅に切り替わってから所定期間 t_k （ $t_k 1 = 3$ 秒）が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5

50

Rの手前の優先表示レイヤに、エラー表示004SG700が表示される(図65(C)参照)。

【0785】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示されると、メニュー案内表示004SG401が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示004SG402が表示画面左下角部に表示される(図65(D)参照)。この間も、エラー表示004SG700とメインランプ9aの赤色点滅は継続して実行される。

【0786】

また、デモムービー表示の開始条件S1が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ9bに対応する高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))が客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示004SG700とメインランプ9aの赤色点滅は継続して実行される(図65(E)参照)。その後、デモムービー表示の開始条件S1が成立してから所定期間 t_f ($t_{f1} = 0.3$ 秒)が経過したときにデモムービー表示が開始される(図65(F)参照)。

【0787】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ9aについて通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ9aもデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく発光制御が開始される(図65(G)参照)。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間 t_k ($t_{k1} = 3$ 秒)が経過したときに、エラー表示004SG700が消去される(図65(G)参照)。

【0788】

また、特に詳細な図示しないが、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第1特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図68に示すように、高ベース状態において開始された第2特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【0789】

また、演出制御用CPU120は、低ベース状態における第1特別図柄の可変表示中に球切れエラー(特定エラー)が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いてメインランプ9aを制御し、その後、第1客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いたメインランプ9aの制御を継続し、その後、第2期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いたメインランプ9aの制御を継続し、高ベース状態における第2特別図柄の可変表示中に球切れエラー(特定エラー)が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いてメインランプ9aを制御し、その後、第1客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)を用いたメインランプ9aの制御を継続し、その後、第2期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル(ランプデータ

10

20

30

40

50

テーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

【0790】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても可変表示中に発生した球切れエラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0791】

また、演出制御用 CPU 120 は、第 1 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、第 2 特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、その後、第 1 客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続し、その後、第 2 期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ 9 a の制御を継続する。

【0792】

このように、第 1 特別図柄の可変表示中および第 2 特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0793】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データで割合を多く占める色は白色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図 35 参照）。

【0794】

このように、エラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0795】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図 35 参照）。

【0796】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラー

10

20

30

40

50

が発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 7 9 7 】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図 3 5 参照）。また、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データで割合を多く占める色は、緑色（時短用）または紫色（確変用）である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図 3 5 参照）。

10

【 0 7 9 8 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高 B 背景用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【 0 7 9 9 】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図 3 5 参照）。

30

【 0 8 0 0 】

このように、エラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40

【 0 8 0 1 】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、デモム

50

ービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図 35 参照）。

【0802】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0803】

尚、本実施の形態では、エラー報知を行うときに、優先レイヤに設定されるエラー用輝度データテーブルに基づいて赤色点滅の発光制御を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、エラー報知を行うときに、エラー報知専用のランプを赤色点滅させる専用のエラー輝度データ（孫データ）に基づいて発光制御を行うようにしてもよい。

【0804】

また、本実施の形態では、エラー報知を行うときに、枠ランプのうちのメインランプ 9 a を用いてエラー報知用の発光制御を行うが、エラーランプは遊技店員に気付いてもらうための役割で発光させているため、枠ランプにおいて遊技者により隠蔽されない一番高いところに配置され遊技店員が最も気づきやすいメインランプ 9 a としているが、サイドランプ 9 b や他のランプ等を用いてもよい。

【0805】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背

10

20

30

40

50

景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なる（図 3 5 参照）。

【 0 8 0 6 】

このように、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主な色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【 0 8 0 7 】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）では白色を基調とする発光態様であるに対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 3 5 参照）。

【 0 8 0 8 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【 0 8 0 9 】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、背景表示中において、球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 3 5 参照）。

30

40

【 0 8 1 0 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

50

【 0 8 1 1 】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図 3 5 参照）。

10

【 0 8 1 2 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

20

【 0 8 1 3 】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9

30

40

50

eを除く)の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)では青色のウェーブ点灯に対し、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))では紫色(または緑色)のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)では赤色点滅する(図35参照)。

【0814】

このように、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)と、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)と、高B背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景確変(またはランプデータテーブル:背景時短))とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

10

【0815】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)とエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)と、で遊技者が視認するメインランプ9aの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ9bの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)では、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は白色を基調とする発光態様で点灯し、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)では、メインランプ9aは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ9bは状態に応じた態様で点灯する(図35参照)。

20

【0816】

このように、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)と客待ちデモ用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:客待ちデモ)とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様によりエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0817】

また、背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常、ランプデータテーブル:背景時短、ランプデータテーブル:背景確変)とエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)と、で遊技者が視認するメインランプ9aの発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ9bの発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常、ランプデータテーブル:背景時短、ランプデータテーブル:背景確変)では、盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)は青色ウェーブ点灯、緑色ウェーブ点灯または紫色ウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)では、メインランプ9aは赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ9bは状態に応じた態様で点灯する(図35参照)。

30

40

【0818】

このように、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:エラー)と背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常、ランプデータテーブル:背景時短、ランプデータテーブル:背景確変)とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ(ボタンランプ9eを除く)の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0819】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル:背景通常)を用いてメインラン

50

ブ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ 9 a およびサイドランプ 9 b や盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ 9 a を制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なり、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で遊技者が視認するメインランプ 9 a の発光動作態様と盤ランプ及びサイドランプ 9 b の発光動作態様とが異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）は青色のウェーブ点灯し、高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では、紫色（または緑色）のウェーブ点灯し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では、メインランプ 9 a は赤色点滅し、盤ランプ及びサイドランプ 9 b は状態に応じた態様で点灯する（図 3 5 参照）。

【 0 8 2 0 】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高 B 背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ 9 e を除く）の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【 0 8 2 1 】

尚、上記した発光動作態様とは、遊技者に何かしらの動きが見えるようにする発光態様であり、例えば、点滅：点灯と消灯を交互に繰り返す態様や、揺れ（モヤ）：輝度の変化がある態様（RGB：700 から RGB：400 に変化するなど）を含み、輝度の変化がない点灯や消灯は発光動作態様に含まれない。例えば、揺れ（モヤ）の場合、第 1 輝度データ $x \text{ ms}$ 間 特定の発光手段を、第 1 輝度（RGB が 100）とする（または第 1 色、第 2 色、第 3 色のそれぞれの輝度の組合せが第 1 組合せとなるようにする）、第 2 輝度データ $y \text{ ms}$ 間 特定の発光手段を、第 2 輝度とする（RGB が A00）（または第 1 色、第 2 色、第 3 色のそれぞれの輝度の組合せが第 2 組合せとなるようにする）・・・といったように、第 1 輝度データの次に第 2 輝度データが用いられていく前提で、前回の輝

度データとは特定の発光手段の輝度が異なっていくようにすることが好ましい。

【0822】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用CPU120は、第2客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置004SG031（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置004SG031に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ004SG032が配給された最初（1個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

10

【0823】

このように、払出装置004SG031に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ004SG032が1個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができる。結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0824】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用CPU120は、第1客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置004SG031（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置004SG031に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ004SG032が配給された最初（1個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

20

【0825】

このように、払出装置004SG031に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ004SG032が1個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができる。結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

【0826】

また、第2客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出していない期間が第2判定期間 t_m （または第1判定期間 t_1 ）継続した場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）からエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第2客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ004SG032が遊技球を検出してから第2判定期間 t_m （または第1判定期間 t_1 ）より短い特定期間（例えば、1秒）が経過したときに、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

40

【0827】

このように、遊技球検出センサ004SG032が検出していない状態は、球切れエラーの可能性はあるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0828】

50

また、第 1 客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が遊技球を検出していない期間が第 2 判定期間 t_m (または第 1 判定期間 t_l) 継続した場合、背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル: 背景通常、ランプデータテーブル: 背景時短、ランプデータテーブル: 背景確変)からエラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル: エラー)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第 1 客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が遊技球を検出してから第 2 判定期間 t_m (または第 1 判定期間 t_l) より短い特定期間(例えば、1 秒)が経過したときに、エラー用輝度データテーブル(ランプデータテーブル: エラー)から背景用輝度データテーブル(ランプデータテーブル: 背景通常、ランプデータテーブル: 背景時短、ランプデータテーブル: 背景確変)に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

10

【0829】

このように、遊技球検出センサ 0 0 4 S G 0 3 2 が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、球遅れ等の可能性もあるため、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【0830】

[L E D ドライバ(ランプドライバ)への出力の仕組み]

図 6 9 は、L E D ドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数の L E D のうちの 1 または複数の L E D を点灯 / 点滅 / 消灯させるための輝度データを、L E D ドライバ(ランプドライバとも称する)に出力する。尚、以下では、演出制御用 C P U 1 2 0 によって L E D などのランプに対して行われる点灯 / 点滅 / 消灯の制御を、ランプ制御とも称する。L E D ドライバは、演出制御用 C P U 1 2 0 から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプを点灯 / 点滅 / 消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ 9 は、L E D ドライバにより調整された電流に基づき、点灯 / 点滅 / 消灯する。

20

【0831】

より具体的に説明すると、演出制御基板 1 2 の R O M 1 2 1 には、各遊技効果ランプ 9 をランプ制御するための輝度データが格納されたランプデータテーブルが記憶されている。ランプデータテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用ランプデータテーブルと、スーパーリーチ中において用いられる S P リーチ用ランプデータテーブルと、背景用ランプデータテーブルとを含む。

30

【0832】

さらに、背景用ランプデータテーブルは、通常状態において用いられる通常背景用ランプデータテーブル(図 7 7 に示す背景通常)と、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用ランプデータテーブルと、大当たり遊技状態のラウンド中において用いられる大当たり背景用ランプデータテーブルと、大当たり遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行されるエンディング状態において用いられるエンディング背景用ランプデータテーブルと、確変状態において用いられる確変背景用ランプデータテーブル(図 7 7 に示す背景確変)と、時短状態において用いられる時短背景用ランプデータテーブル(図 7 7 に示す背景時短)と、客待ち状態において用いられる客待ち用ランプデータテーブル(図 7 7 に示す客待ちデモ)と、を含む。

40

【0833】

上述した背景用ランプデータテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当たり遊技状態、エンディング状態、確変状態、時短状態、および客待ち状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用ランプデータテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用ランプデータテーブルを用いて、当

50

該背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。

【０８３４】

さらに、エラー用ランプデータテーブル、ＳＰリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの各々に対しては、用いられる際の優先度が定められている。具体的には、図６９に示すように、エラー用ランプデータテーブル、ＳＰリーチ用ランプデータテーブル、および背景用ランプデータテーブルの順に用いられる際の優先度が高くなっている。

【０８３５】

例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにスーパーリーチ演出に発展した場合、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを通常背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、通常背景用ランプデータテーブルに基づき通常状態に対応する態様で遊技効果ランプ９がランプ制御されているときにスーパーリーチ演出に発展すると、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づきスーパーリーチ演出に対応する態様でランプ制御される。尚、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力されている期間において、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されず、スーパーリーチ演出が終了した後、通常状態に戻った場合には通常背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。また、スーパーリーチ演出が終了した後、大当たりとなってファンファーレ状態となった場合にはファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力され、いずれのランプについてもファンファーレ背景用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御される。

【０８３６】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該制御中の遊技状態に対応する背景用ランプデータテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、スーパーリーチ演出などに発展すると、当該スーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スーパーリーチ演出が終了した後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ９のうちＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをＬＥＤドライバに出力し続ける。

【０８３７】

また、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態において通常背景用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときやスーパーリーチ演出中においてＳＰリ

ーチ用ランプデータテーブルに基づき輝度データを出力しているときにエラーが発生した場合、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはS Pリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを背景用ランプデータテーブル及びS Pリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用ランプデータテーブルに基づき輝度データをLEDドライバに出力する。これにより、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはS Pリーチ用ランプデータテーブルに基づく態様でランプ制御されるが、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、エラー用ランプデータテーブルに基づきエラーに対応する態様で遊技効果ランプ9がランプ制御される。尚、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力されている期間において、エラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されているランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはS Pリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データはLEDドライバに出力されず、エラーが解除されて再び通常状態やスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、背景用ランプデータテーブルまたはS Pリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがLEDドライバに出力される。

10

20

30

40

【0838】

より具体的には、演出制御用CPU120は、通常状態に対応するランプ制御や制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該通常状態に対応する通常背景用ランプデータテーブルやスーパーリーチ演出に対応するS Pリーチ用ランプデータテーブルを用いてLEDドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルやS Pリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてLEDドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用CPU120は、背景用ランプデータテーブルやS Pリーチ用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用CPU120は、エラー用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ9をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルやS Pリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルやS Pリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、エラー用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルやS Pリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データについてはLEDドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用CPU120は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルやS Pリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びLEDドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ9のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルやS Pリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをLEDドライバに出力し続ける。

【0839】

[遊技効果ランプの点灯態様]

本実施例においては、上述したような演出制御用CPU120によるLEDドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ9がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ9の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ9の態様を「点灯態様」とも称する。

【0840】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ9が点灯しておらず輝度が0となる状態を含む

50

。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ 9 が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「1」）となる状態を含む。

【0841】

例えば、輝度データとして規定される RGB（Red、Green、Blue）のデータが「000」である場合、該当する LED は「消灯」する。また、輝度データ（RGB のデータ）が「111」である場合、該当する LED は極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このような RGB のデータが「111」となる LED の状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【0842】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ 9 が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ 9 が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ 9 の点灯を含む。尚、輝度データは、16 進数のデータであって「0」から「F」まで指定することができ、「0」が輝度がなく、「1」が最も輝度が低く、「F」が最も輝度が高くなる。

【0843】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ 9 が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第 1 輝度と当該第 1 輝度よりも高い第 2 輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「2」～「F」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「0」や「1」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施例においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ 9 が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ 9 に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【0844】

〔遊技効果ランプに関する説明〕

次に、遊技効果ランプ 9 のランプ制御について、図 70～図 76 を参照しながら説明する。

【0845】

〔ランプデータテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について〕

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に格納されたランプデータテーブルを用いて、遊技効果ランプ 9 に含まれる複数のランプのうちの 1 または複数のランプをランプ制御によって点灯 / 点滅 / 消灯させる。

【0846】

具体的には、表示制御部 123 は、主基板 11 に搭載された CPU 103 から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の 1 フレーム（33ms）で 1 減算されるカウンタである。表示制御部 123 は、サブ変動時間が各パートに対応する表示を開始するタイミングとなったときに、ROM 121 に格納された画像データ（動画データ、アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置 5 の表示制御を行う。表示制御部 123 は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置 5 に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンド（例えば、拡張コマンド BXXX など（「X」は任意の値（0～F））を設定し、当該拡張コマンドを演出制御用 CPU 120 に送信する。演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 から受信した拡張コマンドに基づき、表示制御部 123 によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。

【0847】

図 70 は、ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図 70 に示すように、例えば、表示制御部 123 が所定の表示制御を行う場合、当該表

10

20

30

40

50

示制御を指定するための拡張コマンド（BXXX）を演出制御用CPU120に送信する。演出制御用CPU120は、表示制御部123から受信した拡張コマンドに基づき、所定の表示制御に対応する親テーブル（XXX（親））のアドレスを特定する。

【0848】

親テーブルでは、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所または消灯箇所）を指定する情報と、ランプ制御の対象となるランプに対応して、ランプ制御時に参照される子テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる最大時間を指定する情報とが格納されている。尚、親テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

10

【0849】

例えば、図72に示す親テーブルにおいては、ランプ制御の対象としてサイドランプ9bが指定されている。また、サイドランプ9bに対応して子テーブル：XD_J_LWU_1_BXXXが指定され、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms（600000/10）が指定されており、この子テーブルによるランプ制御が行われる最大時間として600000ms（600000/10）が指定されている。尚、親テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ（図72では、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e）については、それ以前に最後に設定された親テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

20

【0850】

図70に示すように、演出制御用CPU120は、親テーブルにおいて指定されたランプを指定された子テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最大時間として600000ms（10分間）が指定されている場合には、この600000ms（10分間）を計時するために10msごとにカウンタを1減算する。すなわち、演出制御用CPU120は、カウンタの減算処理を60000回実行することで、600000ms（10分間）を計時したことになる。演出制御用CPU120は、最大600000ms（10分間）を計時するまで、親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。また、演出制御用CPU120は、拡張コマンドを受信した後、最大600000ms（10分間）を計時する前に、新たに別の拡張コマンドを受信した場合には、実行中のランプ制御を中止し、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブルによって指定された子テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行うようになっている。尚、演出表示（演出シーン）に600000ms要するものは想定されていないが、子テーブルによりランプ制御を行う最大時間としては、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定しており、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms（10分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

30

【0851】

子テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される孫テーブルを指定する情報と、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、子テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

40

【0852】

例えば、図73に示す子テーブルにおいては、サイドランプ9b（XD_J_LWU_1_BXXX）に対応して、孫テーブル：XD__LWU_1_BXXX_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LWU_1_BXXX_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：500ms、孫テーブル：XD__LW

50

U_1_BXXX_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：230ms、孫テーブル：XD__LWU_1_BXXX_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：600000msが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、子テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ（図73では、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e）については、それ以前に最後に設定された子テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【0853】

図70に示すように、演出制御用CPU120は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図73に示す子テーブルであれば、サイドランプ9bについて、最初に500msを計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_1によるランプ制御を行い、次に500msを計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_2によるランプ制御を行い、次に230msを計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_3によるランプ制御を行い、次に600000msを計時するまで孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に600000ms要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い600000msを設定することで、演出制御用CPU120が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大600000ms（10分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【0854】

また、子テーブルでは、サイドランプ9bをランプ制御の対象とする場合に、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして、例えば、図74に示すように、1つの孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_1が指定される場合と、図示しないが、2つの孫テーブル：XD__LWU_1_XXX_1及びXD__LWU_2_XXX_1が指定される場合がある。そして、演出制御用CPU120は、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、この1つの孫テーブルを用いて左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bの双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用CPU120は、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして2つの孫テーブルが指定されている場合には、2つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて左側のサイドランプ9bのランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて右側のサイドランプ9bのランプ制御を行う。このため、左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9bに対応する孫テーブルとして1つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で共通のランプ制御が行われる一方、2つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

【0855】

孫テーブルには、遊技効果ランプ9に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、孫テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【0856】

例えば、図74に示す孫テーブルにおいては、サイドランプ9b（XD__LWU_1_XXX_1）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000

10

20

30

40

50

0, 0x000000, 0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：100ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：120ms、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：40msが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、孫テーブルにおいて、遊技効果ランプ9のうち対応する情報が格納されていないランプ（図74では、メインランプ9a、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9c、ボタンランプ9e）については、それ以前に最後に設定された孫テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

10

【0857】

図72～図74に示す孫テーブルの左側のサイドランプ9b及び右側のサイドランプ9b（XD__LWU_1_XXX_1）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から4番目のランプのRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から5番目のランプのRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から6番目のランプのRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から7番目のランプのRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から10番目のランプのRGBの値を示し、9番、11番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が双方のサイドランプ9bの上から11番目のランプのRGBの値を示すものである。

20

30

【0858】

また、特に図示しないが、左側のサイドランプ9bと、右側のサイドランプ9bと、で別の孫テーブルが指定される場合に、左側のサイドランプ9b（XD__LWU_1_～）の輝度データにおいては、1番、2番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から1番目のランプのRGBの値を示し、1番、2番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から2番目のランプのRGBの値を示すものであり、3番、4番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から3番目のランプの値を示し、3番、4番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から4番目のランプのRGBの値を示すものであり、5番、6番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から5番目のランプのRGBの値を示し、5番、6番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から6番目のランプのRGBの値を示すものであり、7番、8番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から7番目のランプのRGBの値を示し、7番、8番に対応するデータの下位1桁目～3桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から8番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの下位4桁目～6桁目の値が左側のサイドランプ9bの上から9番目のランプのRGBの値を示し、9番、10番に対応するデータの

40

50

下位 1 桁目～3 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 10 番目のランプの R G B の値を示し、11 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が左側のサイドランプ 9 b の上から 11 番目のランプの R G B の値を示すものであり、右側のサイドランプ 9 b (X D _ _ _ L W U _ 2 _ ~) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 1 番目のランプの R G B の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 2 番目のランプの R G B の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 3 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 4 番目のランプの R G B の値を示すものであり、5 番、6 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 5 番目のランプの R G B の値を示し、5 番、6 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 6 番目のランプの R G B の値を示すものであり、7 番、8 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 7 番目のランプの R G B の値を示し、7 番、8 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 8 番目のランプの R G B の値を示し、9 番、10 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 9 番目のランプの R G B の値を示し、9 番、10 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 10 番目のランプの R G B の値を示し、11 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が右側のサイドランプ 9 b の上から 11 番目のランプの R G B の値を示すものである。

【 0 8 5 9 】

また、特に図示しないが、メインランプ 9 a を指定する孫テーブル (X D _ _ _ L M A I N _ ~) の輝度データにおいては、下位 1 桁目～3 桁目の値がメインランプ 9 a R G B の値を示すものである。また、可動体ランプ 9 d を指定する孫テーブル (X D _ _ _ L L O G O _ ~) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が可動体ランプ 9 d の左から 1 番目のランプの R G B の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が可動体ランプ 9 d の左から 2 番目のランプの R G B の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が可動体ランプ 9 d の左から 2 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が可動体ランプ 9 d の左から 4 番目のランプの R G B の値を示すものである。また、装飾ランプ 9 f を指定する孫テーブル (X D _ _ _ L S L M P _ ~) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 1 番目のランプの R G B の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 2 番目のランプの R G B の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 3 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 4 番目のランプの R G B の値を示し、5 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値が装飾ランプ 9 f の上から 5 番目のランプの R G B の値を示すものである。また、アタッカランプ 9 c を指定する孫テーブル (X D _ _ _ L A T A K _ ~) の輝度データにおいては、1 番、2 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値がアタッカランプ 9 c の左から 1 番目のランプの R G B の値を示し、1 番、2 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値がアタッカランプ 9 c の左から 2 番目のランプの R G B の値を示すものであり、3 番、4 番に対応するデータの下位 4 桁目～6 桁目の値がアタッカランプ 9 c の左から 3 番目のランプの値を示し、3 番、4 番に対応するデータの下位 1 桁目～3 桁目の値がアタッカランプ 9 c の左から 4 番目のランプの R G B の値を示すものである。また、ボタンランプ 9 e を指定する孫テーブル (X D _ _ _ L P U S H _ ~) の輝度データにおいては、下位 1 桁目～3 桁目の値がボタンランプ 9 e R G B の値を示すものである。

【 0 8 6 0 】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカラ

演出制御用CPU120は、孫テーブルに基づき輝度データを出力している間において、当該孫テーブルを指定している子テーブルに対応するタイマの値が0になれば、今度は、当該子テーブルを指定している親テーブルによって指定されている別の子テーブルに対応するタイマをセットして、当該子テーブルで指定する孫テーブルの最初の指定箇所から輝度データの出力を開始する。これにより、孫テーブルが切り替わり、切り替わった後の孫テーブルに基づきランプ制御が行われる。

【0865】

演出制御用CPU120による子テーブルのタイマ管理について、図を参照しながら説明する。図71は、子テーブルのタイマ管理による孫テーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図71に示すように、子テーブル：XD_J_LWU_1_XXXにおいては、サイドランプ9bに対して最初にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_1が指定されており、2番目にランプ制御が行われる時間として500msが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2が指定されており、3番目にランプ制御が行われる時間として230msが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_3が指定されており、4番目にランプ制御が行われる時間として600000msが指定され、かつ孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2が指定されている。2番目及び4番目の孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2においては、サイドランプ9bについて、輝度データ(RGBのデータ)として「0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388」、「0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499」、「0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x5AA」、「0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499」の順番で100ms間隔で実行されるように指定されている。尚、説明の便宜上、最初の100msにおける輝度データをデータ1、2番目の100msにおける輝度データをデータ2、3番目の100msにおける輝度データをデータ3、4番目の100msにおける輝度データをデータ4と称する。

【0866】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_XXXの2番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された500msを計時し、当該計時が500msに到達するまで、：XD___LWU_1_XXX_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が500msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、やがて、計時が500msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2に基づく輝度データの出力を停止し、子テーブルによって指定された次の孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_3に基づく輝度データの出力を開始する。

【0867】

また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LWU_1_XXXの4番目に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2についてのランプ制御を行う場合に、10msごとにカウンタを1減算することで指定された600000msを計時し、当該計時が600000msに到達するまで、：XD___LWU_1_XXX_2に基づき100ms間隔でデータ1、データ2、データ3、データ4の輝度データをLEDドライバに出力するが、データ1からデータ4まで出力した後、未だ計時が600000msに到達していなければ、再度、最初のデータ1から順に輝度データをLEDドライバに出力する。演出制御用CPU120は、計時が600000msに到達すると、その時点で孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2に基づく輝度データの出力を停止する。この際、子テーブルには次の孫テーブルが指定されていないことから、子テーブルで最初に指定された孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_1に基づく輝度データの出力を開始することとなるが、何らかの異常が生じなければ計時が600000msに到達することがなく、計時が60000

0 m s に到達する前に、表示制御部 1 2 3 から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。

【 0 8 6 8 】

尚、図 7 2 に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては 6 0 0 0 0 0 m s (1 0 分) が指定されており、このような親テーブルにおける 1 0 分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用 C P U 1 2 0 が主基板 1 1 からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、1 0 分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。

10

【 0 8 6 9 】

また、図 7 3 に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては 6 0 0 0 0 0 m s (1 0 分) が指定されており、このような子テーブルにおける 1 0 分データは、子テーブルに対応するタイマの値が 0 となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。

【 0 8 7 0 】

また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として 6 0 0 0 0 0 m s (1 0 分) が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける 1 0 分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が 0 となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを 1 0 分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に 6 0 0 0 0 0 m s (1 0 分) に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起り続ける不具合を防止することができる。

20

【 0 8 7 1 】

30

[非遊技中に用いるランプデータテーブルについて 1]

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

【 0 8 7 2 】

図 7 7 に示す背景通常は、通常用背景画像に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断復帰後 (通常状態に制御される場合)、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、通常状態における変動終了後、時短状態における最後の遊技の変動終了後、大当たり遊技状態の終了後 (通常状態に制御される場合)、通常状態におけるデモムービー終了後、通常状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部 1 2 3 が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド : B 1 0 E を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

40

【 0 8 7 3 】

図 7 7 に示す背景時短は、時短用背景画像に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断復帰後 (時短状態に制御される場合)、時短状態における変動終了後、大当たり遊技状態の終了後 (時短状態に制御される場合)、時短状態におけるデモムービー終了後、時短状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部 1 2 3 が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド : B 1 1 D を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

50

【 0 8 7 4 】

図 7 7 に示す背景確変は、確変用背景画像に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断復帰後（確変状態に制御される場合）、確変状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（確変状態に制御される場合）、確変状態におけるデモムービー終了後、確変状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部 1 2 3 が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 2 1 を受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 8 7 5 】

図 7 7 に示す客待ちデモは、客待ちデモ演出に対応するボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、客待ちデモ演出の開始条件が成立し、表示制御部 1 2 3 が客待ちデモ演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B F 0 1 を受信したときに、客待ちデモを用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

10

【 0 8 7 6 】

図 7 7 に示すボタン白点灯は、初期化報知中を除く非遊技中に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部 1 2 3 から送信される拡張コマンド：B 0 0 1 を受信したときに、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

20

【 0 8 7 7 】

図 7 7 に示すボタン白点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 1 2 3 ボタンランプ 9 e を白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 2 を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 8 7 8 】

図 7 7 に示すボタン赤点滅は、操作促進演出に対応するボタンランプ 9 e のランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 1 2 3 がボタンランプ 9 e を赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 3 を受信したときに、ボタン白点滅を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

30

【 0 8 7 9 】

尚、ボタンランプ 9 e は、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外に用いるランプデータテーブルにおいては指定されることがなく、初期化報知中、エラー報知中及び操作促進演出中以外は、ボタン白点灯を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御が行われる。また、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅は、ボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプ 9 が指定されないため、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ボタン白点灯、ボタン白点滅、ボタン赤点滅を指定する拡張コマンドを受信した場合でも、ボタンランプ 9 e 以外の遊技効果ランプ 9 については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

40

【 0 8 8 0 】

図 7 7 に示す初期化報知は、初期化報知に対応するランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B F F F を受信したときに、初期化を用いて遊技効果ランプ 9 のランプ制御を行う。

【 0 8 8 1 】

図 7 7 に示すエラーは、エラー報知に対応するメインランプ 9 a のランプデータテーブルであり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、エラーの発生に伴い表示制御部 1 2 3 から送信される拡張コマンド：B F F 1 を受信したときに、エラーを用いて遊技効果ランプ 9 のラン

50

ブ制御を行う。

【 0 8 8 2 】

尚、エラーは、メインランプ 9 a 以外の遊技効果ランプ 9 が指定されないため、演出制御用 CPU 1 2 0 は、エラーを指定する拡張コマンドを受信した場合でも、メインランプ 9 a 以外の遊技効果ランプ 9 については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【 0 8 8 3 】

[ランプデータテーブル：背景通常]

図 7 8 は、拡張コマンド：B 1 0 E を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 7 9 は、ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 8 0 ~ 図 8 1 は、ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

10

【 0 8 8 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 1 0 E を受信した場合に、拡張コマンド：B 1 0 E に基づいて背景通常の親テーブルを指定する。背景通常の親テーブルには、図 7 8 に示すように、メインランプ 9 a について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP を参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B 1 0 E を受信した場合に、背景通常の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP を参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

20

【 0 8 8 5 】

子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP には、図 7 9 に示すように、参照するメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【 0 8 8 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP に設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO (図 8 0) を参照してランプ制御を行う。

【 0 8 8 7 】

孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO には、図 8 0 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO に設定された輝度データは、青色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ 9 a は、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

30

【 0 8 8 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO によるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP を設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

40

【 0 8 8 9 】

図 7 8 ~ 図 8 1 に示すように、背景通常の親テーブルには、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出

50

制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

【0890】

背景通常の子テーブルがサイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、青色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【0891】

尚、背景通常の子テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【0892】

〔ランプデータテーブル：背景時短〕

図82は、拡張コマンド：B11Dを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景時短の親テーブルの設定内容を示す図であり、図83は、ランプデータテーブル：背景時短の子テーブルの設定内容を示す図であり、図84～図85は、ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0893】

演出制御用CPU120は、表示制御部123が時短用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B11Dを受信した場合に、拡張コマンド：B11Dに基づいて背景時短の親テーブルを指定する。図82～図85に示すように、背景時短の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

【0894】

背景時短の子テーブルがメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、緑色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても、緑色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【0895】

尚、背景時短の親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【0896】

〔ランプデータテーブル：背景確変〕

図86は、拡張コマンド：B121を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景確変の親テーブルの設定内容を示す図であり、図87は、ランプデータテーブル：背景確変の子テーブルの設定内容を示す図であり、図88～図89は、ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0897】

演出制御用CPU120は、表示制御部123が確変用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B121を受信した場合に、拡張コマンド：B1

10

20

30

40

50

21に基づいて背景確変の親テーブルを指定する。図86～図89に示すように、背景確変の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用CPU120は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して背景通常と同様の手順にてメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cのランプ制御を行う。

【0898】

10

背景確変の子テーブルがメインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについては、紫色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについても、紫色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【0899】

尚、背景確変の親テーブルには、ボタンランプ9eについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【0900】

20

〔ランプデータテーブル：客待ちデモ〕

図90は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：客待ちデモの親テーブルの設定内容を示す図であり、図91は、ランプデータテーブル：客待ちデモの子テーブルの設定内容を示す図であり、図92～図98は、ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0901】

演出制御用CPU120は、表示制御部が客待ちデモ表示演出の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド：BF01を受信した場合に、拡張コマンド：BF01に基づいて客待ちデモの親テーブルを指定する。客待ちデモの親テーブルには、図90に示すように、メインランプ9aについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOを参照してメインランプ9aのランプ制御を行う。

30

【0902】

子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOには、図91に示すように、参照する順にメインランプ9aの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0903】

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

40

【0904】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02（図93、図94）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、メインランプ9aは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【0905】

50

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02の実行時間である9500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて3番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。共通テーブルは、親テーブルが異なる場合でも共通して参照される孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介1、機種紹介2-1、機種紹介3-1、機種紹介2-2、機種紹介3-1、機種紹介2-3のパートの期間にわたり、メインランプ9aは消灯状態となる。

【0906】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFFの実行時間である30500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて4番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01は、大当たり状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色が変化する。

【0907】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて5番目に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

【0908】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて6番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色が変化する。

【0909】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて7番目に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に、メインランプ9aは白色に点滅する。

【0910】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて8番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり、メインランプ9aは虹色に発光色が変化する。

【0911】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて9番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりメインランプ9aは消灯状態となる。

【0912】

10

20

30

40

50

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて10番目に設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_06（図98）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ、メインランプ9aは白色に点灯する。

【0913】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_06の実行時間である4000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて11番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LMAIN_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりメインランプ9aは消灯状態となる。

10

【0914】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B10E、B11DまたはB121）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、メインランプ9aは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【0915】

20

客待ちデモの親テーブルには、図90に示すように、サイドランプ9bについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOを参照してサイドランプ9bのランプ制御を行う。

【0916】

子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOには、図91に示すように、参照する順にサイドランプ9bの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0917】

演出制御用CPU120は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

30

【0918】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて2番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02（図93、図94）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、サイドランプ9bは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様に変化する。

40

【0919】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02の実行時間である9500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて3番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

【0920】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて4番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMAC

50

HIDEMO_03 (図 9 5) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 1 の期間にわたり、サイドランプ 9 b は登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化する。

【 0 9 2 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03 の実行時間である 1 2 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO において 5 番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04 (図 9 6) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 2 - 1 の期間にわたり、サイドランプ 9 b は白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変わる。

10

【 0 9 2 2 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04 の実行時間である 5 0 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO において 6 番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05 (図 9 7) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 3 - 1 の期間にわたり、サイドランプ 9 b は緑色に点滅する。

【 0 9 2 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05 の実行時間である 1 0 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO において 7 番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04 (図 9 6) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 2 - 2 の期間にわたり、サイドランプ 9 b は白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変わる。

20

【 0 9 2 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04 の実行時間である 5 0 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO において 8 番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05 (図 9 7) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 3 - 2 の期間にわたり、サイドランプ 9 b は緑色に点滅する。

【 0 9 2 5 】

30

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05 の実行時間である 1 0 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO において 9 番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04 (図 9 6) を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 2 - 3 の期間にわたり、サイドランプ 9 b は白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変わる。

【 0 9 2 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04 の実行時間である 5 0 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO において 1 0 番目に設定されている共通テーブル (孫テーブル)：XD___LWU_1_OFF (図 1 1 4) を参照してランプ制御を行う。これにより、5 0 0 m s にわたりサイドランプ 9 b は消灯状態となる。

40

【 0 9 2 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、その後、共通テーブル (孫テーブル)：XD___LWU_1_OFF の実行時間である 5 0 0 m s 計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO において 1 1 番目に設定されている共通テーブル (孫テーブル)：XD___LWU_1_RAINBOW_01 (図 1 1 5) を参照してランプ制御を行う。共通テーブル (孫テーブル)：XD___LWU_1_RAINBOW_01 は、大当たり状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、サイドランプ 9 b は虹色に発光色が変わる。

50

【 0 9 2 8 】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて12番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

【 0 9 2 9 】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて13番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル1パートの期間にわたり、サイドランプ9bは虹色に発光色が変化する。

【 0 9 3 0 】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて14番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図92）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの開始時に、サイドランプ9bは白色に点滅する。

【 0 9 3 1 】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて15番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01（図115）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル2パートの期間にわたり、サイドランプ9bは虹色に発光色が変化する。

【 0 9 3 2 】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である4500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて16番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

【 0 9 3 3 】

演出制御用CPU120は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFFの実行時間である500ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて17番目に設定されている孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06（図98）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起1、注意喚起2パートの期間にそれぞれ、サイドランプ9bは白色に点灯する。

【 0 9 3 4 】

演出制御用CPU120は、その後、孫テーブル：XD__LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06の実行時間である4000ms計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて18番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD__LWU_1_OFF（図114）を参照してランプ制御を行う。これにより、500msにわたりサイドランプ9bは消灯状態となる。

【 0 9 3 5 】

演出制御用CPU120は、その後、表示制御部123が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（B10E、B11DまたはB121）を受信することで

、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、サイドランプ 9 b は、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【0936】

図 9 0 ~ 図 9 8 に示すように、客待ちデモの親テーブルには、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 CPU 120 は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にて可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c のランプ制御を行う。

10

【0937】

これにより可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c は、客待ちデモ演出の開始後、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に 500ms にわたり白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化し、その後、500ms にわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 1 の期間にわたり登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 2 - 1 の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 3 - 1 の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 2 - 2 の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 3 - 2 の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介 2 - 3 の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、その後、500ms にわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 1 パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 1 パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 2 パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル 2 パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、その後、500ms にわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する注意喚起 1、注意喚起 2 パートの期間にそれぞれ白色に点灯し、その後、500ms にわたり消灯状態となり、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

20

30

【0938】

このように演出制御用 CPU 120 は、拡張コマンド：BF01を受信した場合に、拡張コマンド：BF01に基づいてランプデータテーブル：客待ちデモに基づいてランプ制御を行うことにより、メインランプ 9 a、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c は、客待ちデモ演出の各パートに応じた発光色及び発光態様にて変化する。

【0939】

尚、客待ちデモの親テーブルには、ボタンランプ 9 e についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

40

【0940】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c について、企業名パート、機種紹介 1 パート、機種紹介 2 - 1、機種紹介 3 - 1、機種紹介 2 - 2、機種紹介 3 - 2、機種紹介 2 - 3、メインタイトルパート、サブタイトル 1 パート、サブタイトル 2 パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定されるため、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c が各パートに応じた発光態様となるようにランプ制御を行うことができる。

50

【 0 9 4 1 】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、メインランプ 9 a について、企業名パート、機種紹介パート、メインタイトルパート、サブタイトル 1 パート、サブタイトル 2 パート、注意喚起パート毎に、孫テーブルが指定される一方、機種紹介パートを構成する機種紹介 2 - 1、機種紹介 3 - 1、機種紹介 2 - 2、機種紹介 3 - 2、機種紹介 2 - 3 については、一の孫テーブルが指定されるので、全体のデータ量を少なくできる。

【 0 9 4 2 】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、ボタンランプ 9 e の孫テーブルを備えず、ボタンランプ 9 e については、客待ちデモ前からの一の孫テーブルに基づくランプ制御が行われるため、全体のデータ量を少なくできる。

10

【 0 9 4 3 】

また、消灯状態に制御する孫テーブルや、虹色に発光させる孫テーブルについては、他の親テーブルにおいても共通でも用いる共通テーブルを用いてランプ制御を行うため、全体のデータ量を少なくできる。一時的に白く発光させる孫テーブルについても、共通テーブルを用いて制御するようにしても良い。

【 0 9 4 4 】

[ランプデータテーブル：ボタン白点灯]

図 9 9 は、拡張コマンド：B 0 0 1 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 0 0 は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 0 1 は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。

20

【 0 9 4 5 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部 1 2 3 から送信される拡張コマンド：B 0 0 1 を受信した場合に、拡張コマンド：B 0 0 1 に基づいてボタン白点灯の親テーブルを指定する。ボタン白点灯の親テーブルには、図 9 9 に示すように、ボタンランプ 9 e について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP を参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B 0 0 1 を受信した場合に、ボタン白点灯の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP を参照してボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

30

【 0 9 4 6 】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP には、図 1 0 0 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【 0 9 4 7 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP に設定されている孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU (図 1 0 1) を参照してランプ制御を行う。

【 0 9 4 8 】

孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU には、図 1 0 1 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU に設定された輝度データは、白色に発光する輝度が設定されており、ボタンランプ 9 e は白色に点灯する。

40

【 0 9 4 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU によるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP を設定し、同様の制御を繰り返

50

す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、ボタンランプ9eの点灯態様を変化させる拡張コマンド（B002またはB003）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【0950】

尚、ボタン白点灯の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ランプ9d、装飾ランプ9f、アタッカランプ9cについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【0951】

〔ランプデータテーブル：ボタン白点滅〕

図102は、拡張コマンド：B002を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図103は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図104は、ランプデータテーブル：ボタン白点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【0952】

演出制御用CPU120は、遊技中において表示制御部123ボタンランプ9eを白点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B002を受信した場合に、拡張コマンド：B002に基づいてボタン白点滅の親テーブルを指定する。ボタン白点滅の親テーブルには、図102に示すように、ボタンランプ9eについて最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用CPU120は、拡張コマンド：B002を受信した場合に、ボタン白点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを参照してボタンランプ9eのランプ制御を行う。

【0953】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPには、図103に示すように、参照するボタンランプ9eの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【0954】

演出制御用CPU120は、最大600000msにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSU（図104）を参照してランプ制御を行う。

【0955】

孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUには、図104に示すように、参照するボタンランプ9eの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用CPU120は、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUに設定された輝度データは、白色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ9eは白色に点滅する。

【0956】

演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPが指定された後、600000ms経過するまで、孫テーブル：XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSUによるランプ制御を繰り返し行い、600000ms経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用CPU120は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOPが指定された後、600000ms経過する前に、ボタンランプ9eの点灯態様を変化させる拡張コマンド（B001）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【0957】

尚、ボタン白点滅の親テーブルには、メインランプ9a、サイドランプ9b、可動体ラ

10

20

30

40

50

ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【 0 9 5 8 】

[ランプデータテーブル：ボタン赤点滅]

図 1 0 5 は、拡張コマンド：B 0 0 3 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 0 6 は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 0 7 は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【 0 9 5 9 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技中において表示制御部 1 2 3 ボタンランプ 9 e を赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B 0 0 3 を受信した場合に、拡張コマンド：B 0 0 3 に基づいてボタン赤点滅の親テーブルを指定する。ボタン赤点滅の親テーブルには、図 1 0 5 に示すように、ボタンランプ 9 e について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP を参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B 0 0 3 を受信した場合に、ボタン赤点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP を参照してボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

【 0 9 6 0 】

子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP には、図 1 0 6 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【 0 9 6 1 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP に設定されている孫テーブル：XD__LPUSH_AKA_TENMETSU (図 1 0 7) を参照してランプ制御を行う。

【 0 9 6 2 】

孫テーブル：XD__LPUSH_AKA_TENMETSU には、図 1 0 7 に示すように、参照するボタンランプ 9 e の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD__LPUSH_AKA_TENMETSU に設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD__LPUSH_AKA_TENMETSU に設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ 9 e は赤色に点滅する。

【 0 9 6 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD__LPUSH_AKA_TENMETSU によるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP を設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP が指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、ボタンランプ 9 e の点灯態

【 0 9 6 4 】

尚、ボタン赤点滅の親テーブルには、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【 0 9 6 5 】

[ランプデータテーブル：初期化報知]

図 1 0 8 は、拡張コマンド：B F F F を受信した場合に用いられるランプデータテーブル

10

20

30

40

50

ル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 0 9 は、ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 0 は、ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【 0 9 6 6 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：B F F Fを受信した場合に、拡張コマンド：B F F Fに基づいて初期化報知の親テーブルを指定する。初期化報知の親テーブルには、図 1 0 8 に示すように、メインランプ 9 a について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、拡張コマンド：B F F Fを受信した場合に、初期化報知の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPを参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

10

【 0 9 6 7 】

子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPには、図 1 0 9 に示すように、参照するメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【 0 9 6 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKA (図 1 1 0) を参照してランプ制御を行う。

【 0 9 6 9 】

孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAには、図 1 1 0 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAに設定された輝度データは、赤色に発光させる輝度が設定されており、メインランプ 9 a は、赤色に点灯する。

20

【 0 9 7 0 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPが指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAによるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPが指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

30

【 0 9 7 1 】

図 1 0 8 ~ 図 1 1 0 に示すように、初期化報知の親テーブルには、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e についても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用 CPU 1 2 0 は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e のランプ制御を行う。

40

【 0 9 7 2 】

初期化報知の子テーブルがサイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e について参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、赤色に発光させる輝度が設定されており、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e についても、赤色に点灯する。

【 0 9 7 3 】

50

[ランプデータテーブル：エラー]

図 1 1 1 は、拡張コマンド：B F F 1 を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 2 は、ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図であり、図 1 1 3 は、ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【 0 9 7 4 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、エラーの発生に伴い表示制御部 1 2 3 から送信される拡張コマンド：B F F 1 を受信した場合に、拡張コマンド：B F F 1 に基づいてエラーの親テーブルを指定する。エラーの親テーブルには、図 1 1 1 に示すように、メインランプ 9 a について最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用 C P U 1 2 0 は、拡張コマンド：B F F 1 を受信した場合に、エラーの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPを参照してメインランプ 9 a のランプ制御を行う。

10

【 0 9 7 5 】

子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPには、図 1 1 2 に示すように、参照するメインランプ 9 a の孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【 0 9 7 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、最大 6 0 0 0 0 0 m s にわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPに設定されている孫テーブル：XD__LMAIN_ERROR (図 1 1 3) を参照してランプ制御を行う。

20

【 0 9 7 7 】

孫テーブル：XD__LMAIN_ERRORには、図 1 1 3 に示すように、参照するメインランプ 9 a の輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、孫テーブル：XD__LMAIN_ERRORに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD__LMAIN_ERRORに設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、メインランプ 9 a は赤色に点滅する。

【 0 9 7 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPが指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過するまで、孫テーブル：XD__LMAIN_ERRORによるランプ制御を繰り返し行い、6 0 0 0 0 0 m s 経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPが指定された後、6 0 0 0 0 0 m s 経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

30

【 0 9 7 9 】

尚、エラーの親テーブルには、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e についての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

40

【 0 9 8 0 】

[共通テーブル]

共通テーブルは、異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照される孫テーブルであり、図 1 1 4 ~ 図 1 1 8 に示すように、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e を消灯させる共通テーブル (XD__L ~ _OFF)、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e をゆっくりと虹色に変化させる共通テーブル (XD__L ~ _RAINBOW_01)、メインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e を高速で虹色に変化させる共通テーブル (XD__L ~ _RAINBOW_02) 等を備える。

50

【 0 9 8 1 】

これらの共通テーブルは、インランプ 9 a、サイドランプ 9 b、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f、アタッカランプ 9 c、ボタンランプ 9 e 毎に設けられており、遊技効果ランプ 9 のうち一部のランプについて、共通テーブルを用いてランプ制御を行うことが可能である。

【 0 9 8 2 】

このように異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照してランプ制御を行うことが可能な共通テーブルを備えることで、データ容量を削減できる。

【 0 9 8 3 】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【 0 9 8 4 】

例えば、前記実施の形態では、低ベース状態において第 1 演出モードを実行可能とされ、低確高ベース状態において第 2 演出モード、高確高ベース状態において第 3 演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において 2 種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、高ベース状態において 3 種類以上の演出モードを実行可能としてもよい、1 種類の演出モードのみ実行可能であってもよい。

【 0 9 8 5 】

また、前記実施の形態では、第 1 演出モードでは上下方向のスクロール表示、第 2 演出モードでは回転表示、第 3 演出モードでは上下方向のスクロール表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出モードにおける飾り図柄の可変表示の態様は種々に変更可能である。

【 0 9 8 6 】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、有利状態として時短状態や確変状態、小当り遊技状態などを適用してもよい。

【 0 9 8 7 】

また、本実施の形態では、通常状態を低確低ベース状態とし、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態を低確高ベース状態及び高確低ベース状態とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態を低確率状態、特別状態を高確率状態としてもよい。

【 0 9 8 8 】

また、前記実施の形態では、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機 1 に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後または R A M クリア（パチンコ遊技機 1 のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態 A、有利状態の終了後または R A M クリア（パチンコ遊技機 1 のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態 B、低確率状態において可変表示結果がはずれなかった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態 C とすればよい。

【 0 9 8 9 】

また、上記した時短状態 C に制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態 C に当選

10

20

30

40

50

する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態 C に当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

【 0 9 9 0 】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【 0 9 9 1 】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非 A T 状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（A T）、特別状態はアシストタイム（A T）等が該当する。

10

【 0 9 9 2 】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

20

【 0 9 9 3 】

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

【 0 9 9 4 】

[形態 A 1 - 1]

形態 A 1 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

30

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

40

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートが実行される前と、第 2 所定パートにおける破片画像が表示された後とで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

特定演出が実行される前と、特定演出における破片画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図 1 5 7 ~ 図 1 6 0、図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 7 6、図 1 8 7、図 1 9 2 参照）、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【 0 9 9 5 】

[形態 A 1 - 2]

形態 A 1 - 2 の遊技機は、

一の可変表示において所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

所定演出が実行されずに特定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されずに所定演出が実行されるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 1 5 7 ~ 図 1 6 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【 0 9 9 6 】

[形態 A 1 - 3]

形態 A 1 - 3 の遊技機は、

背景画像は、第 1 背景画像と、該第 1 背景画像よりも有利な第 2 背景画像と、を含み、第 1 背景画像を表示しているときに第 1 所定パートを実行可能であり、

第 2 所定パートの実行中に第 2 背景画像が表示され、

第 2 背景画像は、所定演出とは異なる第 2 背景煽り演出を実行したときにおいても表示可能であり、

所定演出により第 2 背景画像が表示されたときの方が、第 2 背景煽り演出により第 2 背景画像が表示されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 1 5 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と第 2 背景煽り演出とのいずれにより第 2 背景画像が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

【 0 9 9 7 】

[形態 A 1 - 4 - 1]

形態 A 1 - 4 - 1 の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、

特定演出の実行前に、所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 1 5 7 ~ 図 1 6 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

【 0 9 9 8 】

[形態 A 1 - 4 - 2]

形態 A 1 - 4 - 2 の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、

背景画像は、装飾識別情報がリーチ状態となる前の第 1 背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となる前であって該第 1 背景画像よりも有利な第 2 背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後の第 3 背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後であって該第 3 背景画像よりも有利な第 4 背景画像と、を含み、

第2所定パートにおける破片画像は、第2背景画像とともに表示され、
特定演出における破片画像は、第4背景画像とともに表示される（図169、図170、図176、図187、図192参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出と背景画像との関係性に注目させ、興味を高めることができる。

【0999】

[形態A1-4-3]

形態A1-4-3の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある第2背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における破片画像は、重畳関係にある第4背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図183、図184、図197参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定パートおよび特定演出の演出効果を高めることができる。

【1000】

[形態A1-4-4]

形態A1-4-4の遊技機は、

破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

回転動作により破片画像が第1の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第2背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、

回転動作により破片画像が第2の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第2背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図207、図213参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1001】

[形態A1-4-5]

形態A1-4-5の遊技機は、

複数の破片画像のうち第1の破片画像が第1の角度のときに、複数の破片画像のうち第2の破片画像は第2の角度となる（図207、図213参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1002】

[形態A1-5]

形態A1-5の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図208参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1003】

[形態A1-6]

形態A1-6の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図196参照）、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。

【 1 0 0 4 】

[形態 A 1 - 7 - 1]

形態 A 1 - 7 - 1 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第 2 所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が共通である（図 1 9 9、図 2 0 4 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。 10

【 1 0 0 5 】

[形態 A 1 - 7 - 2]

形態 A 1 - 7 - 2 の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図 1 9 9、図 2 0 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 1 0 0 6 】

20

[形態 A 1 - 7 - 3]

形態 A 1 - 7 - 3 の遊技機は、

特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 2 0 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。

【 1 0 0 7 】

[形態 A 1 - 8]

形態 A 1 - 8 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第 2 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 1 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数と、特定演出における複数の破片画像のうち第 2 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数とが共通である（図 2 0 7、図 2 1 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。 30

【 1 0 0 8 】

40

[形態 A 2 - 1]

形態 A 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、 50

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

表示手段は、第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるとき第 2 タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間のうち、第 1 期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図 169、図 170、図 176、図 187、図 192 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるとき違和感を軽減して好適に所定演出および特定演出を実行することができる。

【 1 0 0 9 】

[形態 A 2 - 2]

形態 A 2 - 2 の遊技機は、

第 1 タイミングで表示されるエフェクト画像と第 2 タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図 187、図 192 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 1 0 1 0 】

[形態 A 2 - 3]

形態 A 2 - 3 の遊技機は、

第 1 所定パートの実行期間は、第 2 所定パートの実行期間よりも長く、

エフェクト画像の表示期間は、第 1 所定パートの実行期間および第 2 所定パートの実行期間よりも短い（図 187 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の表示をエフェクト画像により違和感無く開始することができる。

【 1 0 1 1 】

[形態 A 2 - 4]

形態 A 2 - 4 の遊技機は、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図 169、図 170、図 176 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 1 0 1 2 】

[形態 A 3 - 1]

形態 A 3 - 1 の遊技機は、

10

20

30

40

50

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第2所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第1速度から第2速度に変化して移動する態様で表示される（図172、図179、図189、図194、図196参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1013】

[形態A3-2]

形態A3-2の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出は複数回実行可能である一方、特定演出は一回実行可能であり、

所定演出が複数回実行されたときの方が、所定演出が一回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、

特定演出が一回実行されたときの方が、所定演出が複数回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図157～図160参照）、

ことを特徴する遊技機。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【1014】

[形態A3-3]

形態A3-3の遊技機は、

第1所定パートから第2所定パートに移行するときの第1タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるとき第2タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第1タイミングと第2タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図172（C）、図179（C）参照）、

10

20

30

40

50

ことを特徴する遊技機。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【 1 0 1 5 】

[形態 A 3 - 4 - 1]

形態 A 3 - 4 - 1 の遊技機は、

特定演出における破片画像は、表示期間のうち、表示が開始されてから特定タイミングまでの第 1 期間に亘って第 1 の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから表示手段の表示領域において非表示となるまでの第 2 期間に亘って第 2 の速度により移動する態様で表示され、

10

第 2 期間の方が、第 1 期間よりも長い（図 1 9 6 参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 1 0 1 6 】

[形態 A 3 - 4 - 2]

形態 A 3 - 4 - 2 の遊技機は、

特定演出における破片画像が表示されるときタイミングにおいて、エフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間は、第 1 期間と重複する一方、第 2 期間とは重複しない（図 1 9 4、図 1 9 6、図 2 0 5 参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 1 0 1 7 】

[形態 A 3 - 5]

形態 A 3 - 5 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第 2 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 1 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、特定演出における複数の破片画像のうち第 2 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図 2 1 3 参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 1 0 1 8 】

[形態 A 4 - 1]

形態 A 4 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

40

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破

50

片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第2所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、

特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図172、図179、図183、図184、図189、図194、図206参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1019】

〔形態A4-2〕

形態A4-2の遊技機は、

特定演出は、破片画像の表示とともに特殊画像を表示することを含む演出であり、

特定演出における破片画像と特殊画像とは重畳関係にあり、

特定演出における複数の破片画像のうち第1の破片画像は、背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における複数の破片画像のうち第2の破片画像は、特殊画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における複数の破片画像のうち第3の破片画像は、背景画像の少なくとも一部と特殊画像の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図206参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【1020】

〔形態A4-3-1〕

形態A4-3-1の遊技機は、

特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

回転動作により第1の破片画像が第1の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、

回転動作により第1の破片画像が第2の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図207、図213参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1021】

〔形態A4-3-2〕

形態A4-3-2の遊技機は、

特定演出において、複数の破片画像のうち第1の破片画像が第1の角度のときに、複数の破片画像のうち第2の破片画像は第2の角度となる（図207、図213参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1022】

〔形態A5-1〕

10

20

30

40

50

形態 A 5 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

10

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

20

第 2 所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 172、図 179、図 189、図 194 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

30

【 1 0 2 3 】

[形態 A 5 - 2]

形態 A 5 - 2 の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図 201、図 205 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

40

【 1 0 2 4 】

[形態 A 5 - 3]

形態 A 5 - 3 の遊技機は、

特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 208 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。

【 1 0 2 5 】

50

〔形態 A 5 - 4〕

形態 A 5 - 4 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図 2 0 7（A）参照）

、
特定演出における破片画像のうち第 1 の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、

特定演出における破片画像のうち第 1 の破片画像とは異なる第 2 の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（例えば、図 2 0 7（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【1 0 2 6】

〔形態 A 6 - 1〕

形態 A 6 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を第 1 ヒビ態様から第 2 ヒビ態様に変化させる第 2 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 3 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて、所定演出において第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 2 所定パートが実行された後に、第 3 所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、

所定演出において第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間の方が、特定演出においてオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間よりも長く、

第 3 所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間を要し、

特定演出において、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間とは異なる第 2 期間を要する（図 1 7 3 ~ 図 1 7 5、図 1 8 3、図 1 8 4、図 1 9 0、図 1 9 1 参照）、

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【 1 0 2 7 】

[形態 A 6 - 2]

形態 A 6 - 2 の遊技機は、

第 2 所定パートの方が、第 1 所定パートよりも実行期間が長い（図 1 8 3、図 1 8 4、図 1 8 9、図 1 9 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、単調な演出構成により所定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 1 0 2 8 】

[形態 A 6 - 3]

形態 A 6 - 3 の遊技機は、

第 2 所定パートが実行され、その後、第 3 所定パートが実行されなかったときに、第 3 所定パートにおける破片画像の表示期間よりも長い期間に亘って第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を継続して表示する第 4 所定パートを実行可能である（図 1 9 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 3 所定パートが実行されないことを好適に示すことができる。

【 1 0 2 9 】

[形態 A 6 - 4 - 1]

形態 A 6 - 4 - 1 の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、

所定演出が実行されて装飾識別情報がリーチ状態となる第 1 パターンと、所定演出が実行されずに装飾識別情報がリーチ状態となる第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンにより可変表示が行われるときの方が、第 2 パターンにより可変表示が行われるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 1 9 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【 1 0 3 0 】

[形態 A 6 - 4 - 2]

形態 A 6 - 4 - 2 の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

特定演出は、第 3 所定パートが実行された後に実行可能であり、

特定演出の実行前に、第 3 所定パートが実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 1 5 7 ~ 図 1 6 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出における第 3 所定パートが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【 1 0 3 1 】

[形態 A 6 - 5]

形態 A 6 - 5 の遊技機は、

第 2 所定パートから第 3 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

10

20

30

40

50

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 1 7 3（G）、図 1 7 5（D）参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 0 3 2 】

〔形態 A 6 - 6 〕

形態 A 6 - 6 の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、

第 3 所定パートにおいてリーチ状態の装飾識別情報を強調表示することが可能であり、

10

第 3 所定パートにおいて、リーチ状態の装飾識別情報が強調表示される期間の方が、破片画像の表示期間よりも長い（図 1 7 4（I）～図 1 7 4（K）参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

【 1 0 3 3 】

〔形態 A 6 - 7 - 1 〕

形態 A 6 - 7 - 1 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応して動作強調画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて表示可能であり、

20

ヒビ態様の割れ前兆画像の表示を開始するタイミングで動作強調画像を表示する（図 1 7 3（D）参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。

【 1 0 3 4 】

〔形態 A 6 - 7 - 2 〕

形態 A 6 - 7 - 2 の遊技機は、

動作強調画像の表示とともに小破片画像を表示可能であり、

小破片画像の表示期間は、動作強調画像の表示期間よりも長い（図 1 7 3（D）参照）

30

、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像がヒビ態様に変化したことを好適に示すことができる。

【 1 0 3 5 】

〔形態 A 6 - 7 - 3 〕

形態 A 6 - 7 - 3 の遊技機は、

第 2 所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応してエフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像を表示するときに動作強調画像を表示しない（図 1 7 3（H）、図 1 9 0 参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定パート第 2 所定パートとで差異を持たせ、所定演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【 1 0 3 6 】

〔形態 A 6 - 7 - 4 〕

形態 A 6 - 7 - 4 の遊技機は、

第 1 所定パートにおける小破片画像と、第 3 所定パートにおける破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が異なる（図 1 9 0 ）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定パートと第 3 所定パートとで破片画像の見せ方に差異を持

50

たせ、興味を高めることができる。

【 1 0 3 7 】

[形態 A 6 - 8]

形態 A 6 - 8 の遊技機は、

第 3 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像である（図 1 8 3、図 1 8 4、図 1 9 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様に差異を持たせ、興味を高めることができる。 10

【 1 0 3 8 】

[形態 A 6 - 9]

形態 A 6 - 9 の遊技機は、

第 3 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図 1 9 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。 20

【 1 0 3 9 】

[形態 A 6 - 1 0]

形態 A 6 - 1 0 の遊技機は、

特定演出における破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間の方が、第 3 所定パートにおける破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間よりも長い（図 1 9 0、図 1 9 1 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興味を高めることができる。 30

【 1 0 4 0 】

[形態 A 7 - 1]

形態 A 7 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

遊技者に動作検出手段に対する動作を促す動作促進演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、 40

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて動作促進画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、 50

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

動作促進演出は、動作有効期間に亘って動作促進画像を表示し、遊技者の動作が検出されたときに該動作促進画像の表示態様を動作促進態様から動作完了態様に変化させる演出であり、

動作促進演出により動作促進画像が動作促進態様から動作完了態様に変化したときに、特定演出を実行可能であり、 10

特定演出の実行期間のうちの少なくとも一部の期間において、動作完了態様の動作促進画像と該特定演出における破片画像との両方を視認することが可能であり、

特定演出における破片画像の表示期間は、動作促進態様の動作促進画像の表示期間よりも短く、動作完了態様の動作促進画像の表示期間よりも長い（図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 7 9、図 1 8 7、図 1 9 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、単調な演出構成により特定演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。 20

【 1 0 4 1 】

[形態 A 8 - 1]

形態 A 8 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、 30

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、 40

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第 1 所定パートが実行される前と、第 2 所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

第 3 所定パートが実行される前と、第 4 所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 7 2、図 1 8 7、図 1 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技 50

者に驚きを与えることができ、さらに、第 1 所定演出と第 2 所定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【 1 0 4 2 】

[形態 A 8 - 2]

形態 A 8 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に变化するまでの期間と、第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に变化するまでの期間とで、長さが異なる（図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 7 2、図 1 8 7、図 1 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【 1 0 4 3 】

[形態 A 9 - 1]

形態 A 9 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

表示手段は、第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、第 3 所定パートから第 4 所定パートに移行するときの第 2 タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間のうち、第 1 期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 7 2、図 1 8 7、図 1 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されときの違和感を軽減して好適に第 1 所定演出および第 2 所定演出を実行することができる。

【 1 0 4 4 】

[形態 A 9 - 2]

10

20

30

40

50

形態 A 9 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化するまでの期間と、第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 7 2 参照）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。 10

【 1 0 4 5 】

[形態 A 1 0 - 1]

形態 A 1 0 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、 20

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、 30

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第 2 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

第 4 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第 1 速度から第 2 速度に変化して移動する態様で表示される（図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 7 7、図 1 7 8、図 1 8 7、図 1 9 3、図 1 9 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。 40

【 1 0 4 6 】

[形態 A 1 0 - 2]

形態 A 1 0 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、第 3 所定パートから第 4 所定パート移行するときの第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 1 6 9（G）、図 1 7 7（H）参照）、 50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 0 4 7 】

[形態 A 1 0 - 3 - 1]

形態 A 1 0 - 3 - 1 の遊技機は、

第 4 所定パートにおける破片画像は、表示が開始されてから特定タイミングまでの第 1 期間に亘って第 1 の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから非表示となるまでの第 2 期間に亘って第 2 の速度により移動する態様で表示され、

第 2 期間の方が、第 1 期間よりも長い（図 1 9 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 0 4 8 】

[形態 A 1 0 - 3 - 2]

形態 A 1 0 - 3 - 2 の遊技機は、

第 4 所定パートにおける破片画像が表示されるときに、エフェクト画像を表示可能であり、

第 4 所定パートにおいて、エフェクト画像の表示期間は、第 1 期間と重複する一方、第 2 期間とは重複しない（図 1 7 7、図 1 9 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 1 0 4 9 】

[形態 A 1 0 - 4]

形態 A 1 0 - 4 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（図 2 0 7（A）参照）、

第 4 所定パートにおける破片画像のうち第 1 の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、

第 4 所定パートにおける破片画像のうち第 1 の破片画像とは異なる第 2 の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（図 2 0 7（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 0 5 0 】

[形態 A 1 0 - 5]

形態 A 1 0 - 5 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

第 2 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図 1 8 3、図 1 8 4、図 1 9 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 1 0 5 1 】

[形態 A 1 0 - 6 - 1]

形態 A 1 0 - 6 - 1 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像と第 4 所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第 4 所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第 2 所定パ

10

20

30

40

50

ートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 199、図 200 参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1052】

〔形態 A10-6-2〕

形態 A10-6-2 の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと非表示となる前のタイミングとで視認性が異なる（図 199、図 200 参照）、
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1053】

〔形態 A10-7-1〕

形態 A10-7-1 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像および第 4 所定パートにおける破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第 2 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 1 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、第 4 所定パートにおける複数の破片画像のうち第 2 の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図 213 参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1054】

〔形態 A10-7-2〕

形態 A10-7-2 の遊技機は、

回転動作により破片画像が第 1 の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、

回転動作により破片画像が第 2 の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図 207、図 213 参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1055】

〔形態 A10-7-3〕

形態 A10-7-3 の遊技機は、

第 1 の破片画像が第 1 の角度のときに、複数の破片画像のうち第 2 の破片画像は第 2 の角度となる（図 207、図 213 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1056】

〔形態 A10-8〕

40

形態 A10-8 の遊技機は、

一の可変表示において、第 1 所定演出と第 2 所定演出との両方を実行可能であり、

第 1 所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

第 2 所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、

第 2 所定演出の実行前に、第 1 所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図 157～図 160 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

【1057】

50

[形態 A 1 0 - 9]

形態 A 1 0 - 9 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化するまでの期間と、第 3 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図 1 8 7、図 1 9 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【 1 0 5 8 】

[形態 A 1 1 - 1]

形態 A 1 1 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第 2 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、

第 4 所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図 1 7 2、図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 8 9、図 1 8 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【 1 0 5 9 】

[形態 A 1 2 - 1]

形態 A 1 2 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、
表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、 10

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第 2 所定パートにおける破片画像と第 4 所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する態様で表示され、

特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、

第 4 所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第 2 所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図 169、図 170、図 177、図 178、図 187、
図 193 参照）、 20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1060】

[形態 A 13 - 1]

形態 A 13 - 1 の遊技機は、 30

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、 40

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像を第 1 ヒビ態様から第 2 ヒビ態様に变化させる第 2 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 3 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第 3 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 4 所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 5 所定パートと、を含む演出であ 50

り、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定パートと第 4 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

第 2 所定パートが実行された後に、第 3 所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、

第 2 所定パートを開始してから第 3 所定パートに移行するまでの期間の方が、第 4 所定パートを開始してから第 5 所定パートに移行するまでの期間よりも長く、

第 3 所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間を要し、

第 5 所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間とは異なる第 2 期間を要する（図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 7 3、図 1 7 4、図 1 9 0、図 1 8 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第 1 所定演出と第 2 所定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【 1 0 6 1 】

[形態 A 1 3 - 2]

形態 A 1 3 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像をオブジェクト画像の動作に応じて第 1 ヒビ態様にて表示可能であり、

第 4 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 3 ヒビ前段態様から第 3 ヒビ態様に变化させて表示可能である（図 1 7 3、図 1 6 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【 1 0 6 2 】

[形態 A 1 4 - 1]

形態 A 1 4 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

第 2 所定演出は、第 1 所定演出を実行した後の特定タイミングで実行可能であり、

第 1 所定パートと第 3 所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、

第 2 所定パートと第 4 所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、

10

20

30

40

50

第 1 所定演出の後に第 2 所定演出を実行する場合に、第 2 所定パートにおいて表示した破片画像を表示手段の表示領域において非表示とした後に、第 3 所定パートを開始する（図 1 6 6、図 1 6 7、図 1 8 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とを連続して実行可能であることにより、連続的に遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第 3 所定パートは第 2 所定パートにおける破片画像が非表示となった後に開始されるため、すでに破片画像が表示されているにもかかわらず、新たな割れ前兆画像が表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【 1 0 6 3 】

10

[形態 A 1 4 - 2]

形態 A 1 4 - 2 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像と第 4 所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第 2 所定パートと第 4 所定パートとで、破片画像の表示が開始される位置が異なる（図 1 6 6、図 1 6 7、図 2 0 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出第 2 所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 0 6 4 】

20

[形態 A 1 4 - 3]

形態 A 1 4 - 3 の遊技機は、

第 2 所定パートと第 4 所定パートとで、共通に、破片画像とともに特殊画像を表示可能であり、

第 2 所定パートにおける特殊画像は、第 1 態様にて表示され、

第 4 所定パートにおける特殊画像は、第 1 態様とは異なる第 2 態様にて表示される（図 1 6 6（F）、図 1 6 7（F）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

30

【 1 0 6 5 】

[形態 A 1 4 - 4]

形態 A 1 4 - 4 の遊技機は、

第 2 所定パートと第 4 所定パートとで、破片画像の表示期間の長さが異なる一方、特殊画像の表示期間の長さが共通である（図 1 8 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出第 2 所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 0 6 6 】

[形態 A 1 4 - 5]

40

形態 A 1 4 - 5 の遊技機は、

第 1 所定演出の実行後に第 2 所定演出を実行する第 1 パターンと、第 1 所定演出の実行後に第 2 所定演出を実行しない第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンにより遊技が進行する方が、第 2 パターンにより遊技が進行するよりも有利状態に制御される割合が高い（図 1 5 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

【 1 0 6 7 】

[形態 A 1 4 - 6]

50

形態 A 1 4 - 2 の遊技機は、

第 2 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

第 4 所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図 1 9 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。

【 1 0 6 8 】

[形態 A 1 4 - 7 - 1]

形態 A 1 4 - 7 - 1 の遊技機は、

第 1 所定パートから第 2 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、第 3 所定パートから第 4 所定パート移行するときの第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図 1 6 6（C）、図 1 6 7（C）、図 1 8 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 1 0 6 9 】

[形態 A 1 4 - 7 - 2]

形態 A 1 4 - 7 - 2 の遊技機は、

第 1 タイミングで表示されるエフェクト画像と第 2 タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図 1 8 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 1 0 7 0 】

[形態 A 1 5 - 1]

形態 A 1 5 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示するとともに、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示し、

第 2 所定パートにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間を要し、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第 1 期間とは異なる第 2 期間を要する（図

10

20

30

40

50

169、図170、図182、図187、図195(B)参照)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出を実行可能である
ことにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出における破片画像とは
非表示となるまでに要する期間が異なる破片画像とともに割れ前兆画像を表示すること
により、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【1071】

[形態A15-2]

形態A15-2の遊技機は、

有利状態に制御されないことが報知されたときにおける割れ前兆画像の方が、第1所定
パートにおける割れ前兆画像よりも表示期間が長い(図187参照)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されないことを好適に示すことができる。

【1072】

[形態A15-3]

形態A15-3の遊技機は、

第2所定パートにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第1の破片画像
があり、

有利状態に制御されないことが報知されたときにおける複数の破片画像のうち最も表示
サイズが大きい第2の破片画像があり、

第1の破片画像の方が、第2の破片画像よりも表示サイズが大きい(例えば、図170
(J)、図182(D)参照)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【1073】

[形態A15-4]

形態A15-4の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識
することが可能な透過態様の画像であり、

有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、重畳関係にある背
景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である(図197参照)

、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【1074】

[形態A15-5]

形態A15-5の遊技機は、

第2所定パートにおける破片画像と有利状態に制御されないことが報知されたときにお
ける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって
移動する態様で表示される(例えば、図199、図201参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。

【1075】

[形態A15-6]

形態A15-6の遊技機は、

第1所定パートから第2所定パートに移行するときの第1タイミングと、有利状態に制
御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されるとき第2タイミングと
、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第1タイミングと第2タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる(図1
69(G)、図182(C)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【 1 0 7 6 】

[形態 A 1 6 - 1]

形態 A 1 6 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、

第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第 1 発光パターンにより発光手段が発光し、

第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第 2 発光パターンにより発光手段が発光し、

第 1 発光パターンによる発光手段の発光は、第 2 所定パートが実行されるまで継続し、

第 2 発光パターンによる発光手段の発光は、有利状態に制御されないことが報知された報知演出が終了した後において所定条件が成立するまで継続する（図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 8 2、図 1 8 7、図 1 9 5（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像と報知演出終了後の所定条件が成立するまで継続する第 2 発光パターンとを用いることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【 1 0 7 7 】

[形態 A 1 7 - 1]

形態 A 1 7 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情

10

20

30

40

50

報を表示可能であり、

所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、

第1所定パートが実行される前と、第2所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図169（A）～図169（F）、図170（I）～図170（K）参照）、

報知演出により有利状態に制御されるか否かが報知される前と、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図182（A）、図182（B）、図182（D）、図187、図195（B）参照）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を用いるとともに有利状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

【1078】

[形態A18-1]

形態A18-1の遊技機は、

20

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

30

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1所定演出は、オブジェクト画像を表示する第1所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第2所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第3所定パートと、を含む演出であり、

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第4所定パートと、可動体の第1動作を開始する第5所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第6所定パートと、を含む演出であり、

40

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第6所定パートにおいて、可動体は、第1動作とは異なる第2動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第2動作が終了する（図169、図170、図172、図187、図189参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を表示した後に可動体を動作させて破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【1079】

50

〔形態 A 1 8 - 2 〕

形態 A 1 8 - 2 の遊技機は、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 4 所定パートにおいて割れ前兆画像を第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化させて表示可能であり、

第 1 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 1 ヒビ前段態様から第 1 ヒビ態様に変化するまでの期間と、第 4 所定パートにおいて割れ前兆画像が第 2 ヒビ前段態様から第 2 ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図 1 8 7、図 1 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【 1 0 8 0 〕

〔形態 A 1 8 - 3 - 1 〕

形態 A 1 8 - 3 - 1 の遊技機は、

第 2 所定パートから第 3 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、第 5 所定パートから第 6 所定パートに移行するときの第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 1 6 9（G）、図 1 7 2（C）参照）、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【 1 0 8 1 〕

〔形態 A 1 8 - 3 - 2 〕

形態 A 1 8 - 3 - 2 の遊技機は、

第 1 動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、

可動体が進出位置に配置されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図 1 7 2（C）参照）、

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

【 1 0 8 2 〕

〔形態 A 1 8 - 3 - 3 〕

形態 A 1 8 - 3 - 3 の遊技機は、

可動体の第 1 動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、

第 6 所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第 1 動作の期間よりも長い（図 1 8 9 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

40

【 1 0 8 3 〕

〔形態 A 1 8 - 4 〕

形態 A 1 8 - 4 の遊技機は、

第 2 所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第 5 所定パートにおける可動体の第 1 動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図 1 8 9 参照）、

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体強調画像により第2所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1084】

[形態A19-1]

形態A19-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1所定演出は、オブジェクト画像を表示する第1所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第2所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第3所定パートと、を含む演出であり、

第2所定演出は、可動体の第1動作とともに第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第4所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第5所定パートと、を含む演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第5所定パートにおいて、可動体は、第1動作とは異なる第2動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となるよりも前に該可動体の該第2動作が終了する
(図169、図170、図180、図181、図187、図195(A)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【1085】

[形態A19-2]

形態A19-2の遊技機は、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像を第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第4所定パートにおいて割れ前兆画像を第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に变化させて表示可能であり、

第1所定パートにおいて割れ前兆画像が第1ヒビ前段態様から第1ヒビ態様に变化するまでの期間と、第4所定パートにおいて割れ前兆画像が第2ヒビ前段態様から第2ヒビ態様に变化するまでの期間とで、長さが異なる(図187、図195参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【1086】

[形態A19-3-1]

10

20

30

40

50

形態 A 1 9 - 3 - 1 の遊技機は、

第 2 所定パートから第 3 所定パートに移行するときの第 1 タイミングと、第 4 所定パートから第 5 所定パートに移行するときの第 2 タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 1 6 9（G）、図 1 8 0（E）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出第 2 所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 0 8 7 】

10

[形態 A 1 9 - 3 - 2]

形態 A 1 9 - 3 - 2 の遊技機は、

第 2 動作は、可動体が進出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、

第 2 動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図 1 8 0（F）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

【 1 0 8 8 】

20

[形態 A 1 9 - 3 - 3]

形態 A 1 9 - 3 - 3 の遊技機は、

可動体の第 2 動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、

第 5 所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第 2 動作の期間よりも長い（図 1 9 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の演出効果を高めることができる。

【 1 0 8 9 】

[形態 A 1 9 - 4]

形態 A 1 9 - 4 の遊技機は、

第 2 所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第 4 所定パートにおける可動体の第 1 動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図 1 9 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体強調画像により第 2 所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 1 0 9 0 】

40

[形態 A 2 0 - 1]

形態 A 2 0 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

50

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、オブジェクト画像を表示する第 1 所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を表示する第 2 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 3 所定パートと、を含む演出であり、

特定演出は、可動体の第 1 動作に応じて、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

特定演出において、可動体は、第 1 動作とは異なる第 2 動作を実行可能であり、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第 2 動作を開始する（図 169、図 170、図 176、図 187、図 192 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することなく破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【1091】

[形態 A20 - 2 - 1]

形態 A20 - 2 - 1 の遊技機は、

第 1 動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、

第 1 動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図 176（B）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、特定演出の演出効果を高めることができる。

【1092】

[形態 A20 - 2 - 2]

形態 A20 - 2 - 2 の遊技機は、

エフェクト画像は、第 1 表示期間と第 2 表示期間とを含む表示期間に亘って表示可能であり、

可動体の第 1 動作期間の長さとはエフェクト画像の第 1 表示期間との長さが略共通であり、

特定演出における破片画像の表示期間の方が、可動体の第 1 動作の期間よりも長い（図 192 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。

【1093】

[形態 A20 - 3]

形態 A20 - 3 の遊技機は、

特定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、

可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、

10

20

30

40

50

示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、特定演出における可動体の第1動作に伴って可動体強調画像が表示されない(図192参照)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体強調画像により特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1094】

[形態A21-1]

形態A21-1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

10

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第1所定演出は、第1ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第2所定演出は、第2ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第1所定演出と第2所定演出とで、実行タイミングが異なり、

20

第1ヒビ態様または第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されても、該割れ前兆画像とともに背景画像を視認可能であり、

第1ヒビ態様または第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されていないときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、第1の視認性により表示され、

第1ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの背景画像は、第1の視認性よりも視認性が低い第2の視認性により表示され、

第2ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、所定範囲にわたって第2の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲にわたって第1の視認性により表示される(図169(E)、(F)、図171(C)、図187、図188参照)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第1所定演出と第2所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によって割れ前兆画像とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1095】

[形態A21-2]

形態A21-2の遊技機は、

40

所定範囲と特定範囲との境界を第1の視認性および第2の視認性よりも視認性が高い第3の視認性により表示可能である(図171(C)拡大図参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2所定演出の演出効果を高めることができる。

【1096】

[形態A21-3]

形態A21-3の遊技機は、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、

第2ヒビ態様にて割れ前兆画像が表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳し

50

て表示され、特定範囲に重畳して表示されない（図 171（C）参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。

【1097】

[形態 A 21 - 4]

形態 A 21 - 4 の遊技機は、

第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間の方が、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間よりも長い（図 188 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【1098】

[形態 A 22 - 1]

形態 A 22 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、背景画像の視認性が異なり、

第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像の方が、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像よりも表示期間が長く、

第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像は複数種類あり、

第 1 種類の第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときよりも、第 2 種類の第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときの方が、有利状態に制御される期待度が高い（図 168 ~ 図 170、図 186、図 187 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、遊技者は第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像の種類に注目するようになり、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1099】

[形態 A 22 - 2]

形態 A 22 - 2 の遊技機は、

第 1 種類の第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第 2 種類の第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図 169、図 168 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

。

10

20

30

40

50

【 1 1 0 0 】

[形態 A 2 2 - 3]

形態 A 2 2 - 3 の遊技機は、

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 所定演出と第 2 タイミング所定演出とで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図 1 6 9、図 1 6 8 参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

10

【 1 1 0 1 】

[形態 A 2 3 - 1]

形態 A 2 3 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

可変表示に対応した対応画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、

所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

20

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い第 1 所定表示レイヤにおいて第 1 割れ前兆画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が低い第 2 所定表示レイヤにおいて第 2 割れ前兆画像を表示可能であり、

第 1 所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 割れ前兆画像を表示する演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 割れ前兆画像を表示する演出であり、

30

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、

第 2 割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、

第 1 所定演出が実行される場合に変化演出を実行せず、

第 2 所定演出が実行される場合に変化演出を実行可能である（図 1 6 9 ~ 図 1 7 1、図 1 8 7、図 1 8 8、図 2 1 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 割れ前兆画像を表示する第 1 所定演出と第 2 割れ前兆画像を表示する第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

40

【 1 1 0 2 】

[形態 A 2 3 - 2 - 1]

形態 A 2 3 - 2 - 1 の遊技機は、

変化演出は、所定オブジェクト画像を表示し、該所定オブジェクト画像が対応表示に作用する動作を行うことで対応表示の表示態様を変化させる演出であり、

所定オブジェクト画像は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示可能である（図 2 1 5 参照）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、第 2 所定演出の演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。

【 1 1 0 3 】

[形態 A 2 3 - 2 - 2]

形態 A 2 3 - 2 - 2 の遊技機は、

所定オブジェクト画像の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像を表示可能である（図 2 1 5 参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出の実行中においても変化演出を好適に実行することができる。

10

【 1 1 0 4 】

[形態 A 2 4 - 1]

形態 A 2 4 - 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する第 1 所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する第 2 所定演出を実行可能であり、

第 2 所定演出の実行後に、特別演出を実行可能であり、

20

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 所定演出は、第 1 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、

第 2 所定演出は、第 2 ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、

30

第 1 所定演出と第 2 所定演出とで、実行タイミングが異なり、

第 1 所定演出における破片画像と第 2 所定演出における破片画像とで、表示態様が異なり、

第 2 所定演出における破片画像は、特別演出が実行されることを示唆する示唆態様の画像を含み、

第 2 所定演出における破片画像の表示期間の方が、第 1 所定演出における破片画像の表示期間よりも長い（図 1 6 9、図 1 8 7、図 1 9 2、図 2 1 6、図 2 1 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第 1 所定演出と第 2 所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第 1 所定演出と第 2 所定演出とで破片画像の表示態様が異なるとともに、第 2 所定演出における破片画像とその後に行われる演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

40

【 1 1 0 5 】

[形態 A 2 4 - 2]

形態 A 2 4 - 2 の遊技機は、

特別演出は、第 1 特別演出と、第 2 特別演出と、があり、

第 2 特別演出が実行されたときの方が、第 1 特別演出が実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、

50

示唆態様は、第 1 特別演出が実行されることを示唆する第 1 示唆態様と、第 2 特別演出が実行されることを示唆する第 2 示唆態様と、を含む（図 2 1 6、図 2 1 7、図 2 1 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【 1 1 0 6 】

[形態 A 2 4 - 3 - 1]

形態 A 2 4 - 3 - 1 の遊技機は、

第 2 所定演出における破片画像は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、

透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも多く表示される（図 2 1 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【 1 1 0 7 】

[形態 A 2 4 - 3 - 2]

形態 A 2 4 - 3 - 2 の遊技機は、

破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第 2 所定演出において、透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも回転動作量が多い（図 2 1 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【 1 1 0 8 】

[形態 A 2 4 - 4]

形態 A 2 4 - 4 の遊技機は、

第 2 所定演出は、第 1 所定パートと第 2 所定パートとを含み、

第 1 所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が複数表示され、透過態様の破片画像が複数表示され、

第 2 所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が単数表示され、透過態様の破片画像が複数表示される（図 2 1 7 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【 1 1 0 9 】

[形態 A 2 5]

形態 A 2 5 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出が実行される前に、前段演出（図 1 7 6（C））を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第 1 態様の割れ画像を表示した後に（図 2 0 4（B 1））、該割れ画像を

10

20

30

40

50

該第 1 態様から第 2 態様に变化させる（図 2 0 4（B 2）～（B 5））ことを含む演出であり、

前段演出の実行期間の方が、第 1 態様の割れ画像の表示期間よりも長い（図 1 9 2、図 2 0 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、前段演出により、割れへの溜めを作り、第 1 態様の割れ画像はスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。

【 1 1 1 0 】

〔 形態 A 2 6 〕

形態 A 2 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出が実行される前に、前段演出（図 1 7 6（C））を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第 1 態様の割れ画像を表示した後に（図 2 0 4（B 1））、該割れ画像を該第 1 態様から第 2 態様に变化させる（図 2 0 4（B 2）～（B 5））ことを含む演出であり、

割れ画像を第 1 態様にて表示する期間と第 2 態様にて表示する期間とを合算した期間の方が、前段演出の実行期間よりも長い（図 1 9 2、図 2 0 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像が第 1 態様および第 2 態様である期間を前段演出の実行期間よりも長くすることで、割れパターンを印象付ける。

【 1 1 1 1 】

〔 形態 A 2 7 〕

形態 A 2 7 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段を備え、

表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が低い第 2 表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が高い第 3 表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、

エフェクト画像の表示期間は、割れ画像の表示期間よりも短く、

エフェクト画像の表示期間のうち、第 1 期間に亘って割れ画像を視認することが困難であり、該第 1 期間経過後の第 2 期間に亘って該割れ画像を視認することが可能であり、

第 2 期間の方が、第 1 期間よりも長い（図 1 8 5～図 1 9 5、図 1 9 9～図 2 0 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像は割れ画像の最初の表示部分を隠す役割があり、役割を果たしつつも、割れ画像よりもエフェクト画像の方が強調されてしまうことを防止する。

【 1 1 1 2 】

〔形態 A 2 8 〕

形態 A 2 8 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が低い第 2 表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

10

第 1 表示レイヤよりも優先度が高い第 3 表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第 1 態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第 1 態様から第 2 態様に变化させることを含む演出であり、

表示手段は、第 1 態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第 2 態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図 1 8 5 ~ 図 1 9 5、図 1 9 9 ~ 図 2 0 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

20

【 1 1 1 3 〕

〔形態 A 2 9 〕

形態 A 2 9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

30

所定演出は、第 1 態様の割れ画像を表示した後に（図 2 0 3（B 1））、該割れ画像を該第 1 態様から第 2 態様に变化させる（図 2 0 3（B 2）~（B 5））ことを含む演出であり、

第 2 態様の割れ画像の表示期間における第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、該第 2 態様の該割れ画像の透過率が異なる（図 1 9 1、図 2 0 3 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 態様の割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【 1 1 1 4 〕

40

〔形態 A 3 0 〕

形態 A 3 0 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

50

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第1態様の割れ画像を表示した後に(図199(B1))、該割れ画像を該第1態様から第2態様に变化させる(図199(B2)~(B5))ことを含む演出であり、

特定演出は、第3態様の割れ画像を表示した後に(図203(B1))、該割れ画像を該第3態様から第4態様に变化させる(図203(B2)~(B5))ことを含む演出であり、

第2態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第4態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる(図187、図191、図199、図203、図207(A)参照)、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2態様の割れ画像が表示されたときと第4態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【1115】

[形態A31]

形態A31の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、通常状態において実行可能な演出であって、第1態様の割れ画像を表示した後に(図199(B1))、該割れ画像を該第1態様から第2態様に变化させる(図199(B2)~(B5))ことを含む演出であり、

特定演出は、通常状態よりも有利な特別状態において実行可能な演出であって、第3態様の割れ画像を表示した後に(図203(B1))、該割れ画像を該第3態様から第4態様に变化させる(図203(B2)~(B5))ことを含む演出であり、

第2態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第4態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる(図154~図156、図187、図191、図199、図203、図207(A)参照)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2態様の割れ画像が表示されたときと第4態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【1116】

[形態A32]

形態A32の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が低い表示レイヤにおいて背景画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

発光制御手段は、

割れ画像が表示されるときに、特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、

割れ画像の表示期間における特定タイミングまで特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、該特定タイミング以降は、背景画像に対応した輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行う（図 1 8 5 ~ 図 1 8 7、図 1 9 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像が表示されるときに発光手段の発光制御を好適に行うことができる。 10

【 1 1 1 7 】

[形態 A 3 3]

形態 A 3 3 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が低い第 2 表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、 20

第 1 表示レイヤよりも優先度が高い第 3 表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、

音出力手段は、エフェクト画像が表示されるタイミングにおいて割れ画像に対応する音を出力する（図 1 8 5 ~ 図 1 9 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【 1 1 1 8 】

[形態 A 3 4]

30

形態 A 3 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

音出力手段は、第 1 パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図 1 8 5 参照）、第 2 パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図 1 9 2 参照）、 40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【 1 1 1 9 】

[形態 A 3 5]

形態 A 3 5 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

50

音出力手段と、を備え、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

音出力手段は、第1パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図185参照）、第2パターンにより割れ画像が表示されたときに、有利状態に制御されることを報知する音を出力する（図195参照）、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、遊技状態に応じた異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【1120】

[形態A36]

形態A36の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

20

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

割れ前兆画像は、割れ画像が第1パターンにより表示される場合に、該割れ画像が表示されるよりも前のタイミングで表示可能な画像であり、

音出力手段は、第1パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図185参照）、第2パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図192参照）、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。

【1121】

[形態A37]

形態A37の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

40

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

音出力手段は、

割れ前兆画像が表示されるときに所定音を出力可能であり、

割れ画像が表示されるときに特定音を出力可能であり、

音出力手段が出力する特定音は、所定音よりも大きい音である（図212参照）、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。

【 1 1 2 2 】

[形態 A 3 8]

形態 A 3 8 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

10

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

オブジェクト画像の動作表示に連動させて割れ前兆画像を表示可能であり、

音出力手段は、

割れ前兆画像が表示されるときに、オブジェクト画像に対応する音を出力可能であり

20

、割れ画像が表示されるときに、該割れ画像に対応する音を出力可能である（図 2 1 2 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。

【 1 1 2 3 】

[形態 A 3 9]

形態 A 3 9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

30

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、変動量が特定値となっていることで、該第 1 パターンにおける第 1 サイズの破片画像と該第 1 サイズよりも小さい第 2 サイズの破片画像との動作速度が異なり

、第 2 パターンは、変動量が 0 となっていることで、該第 2 パターンにおける第 3 サイズの破片画像と該第 3 サイズよりも小さい第 4 サイズの破片画像との動作速度が共通である（図 1 9 7、図 1 9 8 参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像は早く飛び、大きい破片画像はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第 2 パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

【 1 1 2 4 】

[形態 A 4 0]

形態 A 4 0 の遊技機は、

50

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報
を表示可能であり、

破片画像は、表示が開始されてから落下していく態様で表示され、

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンと第2パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像が落下する
速さが異なる（図197、図198参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が落下する速度を異ならせる
ことで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。

【1125】

[形態A41]

形態A41の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情
報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、があり、

第1パターンと第2パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像が移動表
示されときの進行方向が異なる（図197、図198参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が進行する方向を異ならせる
ことで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。

【1126】

[形態A42]

形態A42の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情
報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第1パターンと、第2パターンと、第3パターンと、
があり、

第1パターンは、破片画像の表示に関する第1パラメータと、破片画像の表示に関する
第2パラメータと、を含んで構成され、

第2パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第3パターンは、第1パラメータと、第2パラメータと、を含んで構成され、

第1パターンと第2パターンと第3パターンとで、第1パラメータの値が共通であり、
第2パラメータの値が異なる（図197、図198参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1パラメータの値は固定し、破片画像に対して共通の部分を作り
つつ、第2パラメータの値が異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定
的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。

【1127】

10

20

30

40

50

〔形態 A 4 3〕

形態 A 4 3 の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、第 3 パターンと、
があり、

10

第 1 パターンは、破片画像の表示に関する第 1 パラメータと、破片画像の表示に関する第 2 パラメータと、を含んで構成され、

第 2 パターンは、第 1 パラメータと、第 2 パラメータと、を含んで構成され、

第 3 パターンは、第 1 パラメータと、第 2 パラメータと、を含んで構成され、

第 1 パターンと第 2 パターンとで、第 1 パラメータの値が共通であり、第 2 パラメータの値が異なり、

第 2 パターンと第 3 パターンとで、第 1 パラメータの値が異なり、第 2 パラメータの値が共通である（図 1 9 7、図 1 9 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、それぞれのパターンで、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータの値により構成されることで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。

20

【 1 1 2 8 】

〔形態 A 4 4〕

形態 A 4 4 の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

30

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、

第 2 パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、

第 1 パターンにより割れ画像が表示される前と、第 1 パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

第 2 パターンにより割れ画像が表示される前と、第 2 パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図 1 5 4、図 1 5 6、図 1 6 9 ~ 図 1 7 1 参照）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常状態において割れ画像を表示するときと特別状態において割れ画像を表示するときとで、異なる印象を与え、興味を高めることができる。

【 1 1 2 9 】

〔形態 A 4 5〕

形態 A 4 5 の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、

50

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が低い第 2 表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が高い第 3 表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、第 1 態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第 1 態様から第 2 態様に変化させることを含む演出であり、

表示手段は、

通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態と、において、割れ画像を表示可能であり、

第 1 態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第 2 態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図 1 5 4、図 1 5 6、図 1 6 9、図 1 7 0 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【 1 1 3 0 】

[形態 A 4 6]

形態 A 4 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、

第 2 パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、

第 1 パターンにより表示された割れ画像と、第 2 パターンにより表示された割れ画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、

第 1 パターンにより表示された割れ画像と、第 2 パターンにより表示された割れ画像とで、移動する速さが異なる（図 1 5 4、図 1 5 6、図 1 6 9 ~ 図 1 7 1 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態のテンポを崩さない割れ画像の表示パターンにより、特別状態中の演出効果を高めることができる。

【 1 1 3 1 】

[形態 A 4 7]

形態 A 4 7 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、

第 2 パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、

第 1 パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、第 2 パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、が異なる（図 1 5 1、図 1 5 3（C）、図 1 5 4、図 1 5 6 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ画像の表示パターンに応じて有利状態に制御される期待度が異なるため割れ画像の表示パターンにより注目させることができる。

【 1 1 3 2 】

[形態 A 4 8]

10

形態 A 4 8 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて第 1 種類の破片画像を複数表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第 2 種類の破片画像を複数表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 種類の破片画像の表示期間と第 2 種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、

20

第 1 種類の破片画像は、キャラクタが描かれた態様であり、

第 2 種類の破片画像は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図 2 0 4、図 2 1 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示態様が異なる 2 種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【 1 1 3 3 】

[形態 A 4 9]

30

形態 A 4 9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて第 1 種類の破片画像を複数表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第 2 種類の破片画像を複数表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第 1 種類の破片画像の表示期間と第 2 種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、

40

第 1 種類の破片画像と第 2 種類の破片画像とで、表示態様が異なり、

第 1 種類の破片画像の表示期間は、第 2 種類の破片画像の表示期間よりも長い（図 2 0 4、図 2 1 8 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示態様が異なる 2 種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【 1 1 3 4 】

[形態 A 5 0]

形態 A 5 0 の遊技機は、

50

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、

破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、

可動体が重畳しない表示領域である第1領域に表示される破片画像の方が、可動体が重畳する表示領域である第2領域に表示される破片画像よりも表示量が多い（図204、図218参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳している中で、好適に破片の表示を行うことができる。

【1135】

[形態A51]

形態A51の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、

破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、

複数の破片画像のうちの第1破片画像は、可動体が重畳しない表示領域である第1領域から該可動体が重畳する表示領域である第2領域に進入するように移動する態様で表示され、

複数の破片画像のうちの第2破片画像は、第2領域に進入しないように第1領域を移動する態様で表示される（図204、図218参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が重畳している領域に入り込まない破片画像により、割れたということを認識させつつ、可動体が重畳している領域を通過する破片画像を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【1136】

[形態A52]

形態A52の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

表示手段と、を備え、

表示手段は、

特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、

破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、

表示手段の表示領域に重畳している可動体が該表示領域に重畳しない位置に動作した後も、破片画像が継続して表示される（図204、図218参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳する中で、破片画像を見逃さないように好適に破片画像の表示を行うことができる。

【 1 1 3 7 】

[形態 A 5 3]

形態 A 5 3 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

所定演出は、割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該割れ前兆画像に対応した第 1 種類の破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

表示手段は、割れ前兆画像が表示されるときに、第 2 種類の破片画像を複数表示可能であり、

第 2 種類の破片画像は、第 1 種類の破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が短い（図 1 7 3、図 1 7 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示する演出の演出効果を高めることができる。

【 1 1 3 8 】

[形態 A 5 4]

形態 A 5 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 2 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像が表示される前と、第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、

第 2 パターンにより第 2 種類の割れ画像が表示される前と、第 2 パターンにより第 2 種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 7 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の割れ画像の表示パターンに共通して特定キャラクタが登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

【 1 1 3 9 】

10

20

30

40

50

[形態 A 5 5]

形態 A 5 5 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、

表示手段は、

第 1 表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が低い第 2 表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

第 2 表示レイヤよりも優先度が低い第 3 表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

第 1 表示レイヤよりも優先度が高い第 4 表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、特定キャラクタが動作したときに第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 2 パターンは、特定キャラクタが動作したときに第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

表示手段は、

第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第 1 種類の割れ画像を表示してからの所定タイミ
ングで該エフェクト画像を非表示とし、

第 2 パターンにより第 2 種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第 2 種類の割れ画像を表示してからの特定タイミ
ングで該エフェクト画像を非表示とする（図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 7 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【 1 1 4 0 】

[形態 A 5 6]

形態 A 5 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

破片画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 1 種類の破片画像を複数表示するパターンであり、

第 2 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 2 種類の破片画像を複数表示するパターンであり、

第 1 種類の破片画像は、該第 1 種類の破片画像の表示期間に亘って第 1 速度から第 2 速度に変化して移動する態様で表示され、

第 2 種類の破片画像は、該第 2 種類の破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 7 5 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の表示パターンの種類に応じて破片画像が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

10

20

30

40

50

【 1 1 4 1 】

[形態 A 5 7]

形態 A 5 7 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、

特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

割れ画像の表示パターンとして、第 1 パターンと、第 2 パターンと、があり、

第 1 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 2 パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、

第 1 パターンにより割れ画像が表示されたときと、第 2 パターンにより割れ画像が表示されたときとで、有利状態に制御される期待度が異なる（図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 7 3、図 1 7 4 参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタへの期待感を高めるとともに、特定キャラクタが表示された後の割れ画像の表示パターンに注目させて興趣を向上する。

【 1 1 4 2 】

（パチンコ遊技機 1 の構成等）

図 1 2 5 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 1 1 4 3 】

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

【 1 1 4 4 】

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

【 1 1 4 5 】

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

【 1 1 4 6 】

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

【 1 1 4 7 】

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

10

【 1 1 4 8 】

尚、第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機 1 に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像や、時短残回数を示す時短残表示などについては、キャラクタなどの演出画像（オブジェクト画像）よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

20

【 1 1 4 9 】

尚、上記小図柄は、第 4 図柄とも言う。第 4 図柄は、特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置 5 のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第 4 図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置 5 を動作させることにより第 2 特別図柄に対応する第 4 図柄の可変表示を行う。

30

【 1 1 5 0 】

画像表示装置 5 の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（特図保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに共通の特図保留記憶表示エリア 5 U が設けられているが、第 1 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 1 保留表示が表示される第 1 特図保留記憶表示エリアと、第 2 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 2 保留表示が表示される第 2 特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、特図保留記憶表示エリア 5 U は、遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア 5 F 遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

40

【 1 1 5 1 】

遊技盤 2 の所定位置には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、LED の点灯個数に

50

よって、第 1 保留記憶数を表示する。第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 1 1 5 2 】

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

【 1 1 5 3 】

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

10

【 1 1 5 4 】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 1 2 6 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

20

【 1 1 5 5 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 5 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 1 1 5 6 】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 1 2 6 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

30

【 1 1 5 7 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【 1 1 5 8 】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口および一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

40

【 1 1 5 9 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 1 1 6 0 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 2 5 に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの L E D などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表

50

される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【1161】

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

【1162】

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

【1163】

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

【1164】

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

【1165】

遊技盤2の所定位置(図125では画像表示装置5の上方位置)には、演出に応じて動作する可動体32が設けられ、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。また、遊技盤2における特別可変入賞球装置7の近傍位置にはアタッカランプ9cが設けられ、遊技盤2の左側には装飾ランプ9fが設けられている。これら遊技盤2に設けられるアタッカランプ9c、可動体ランプ9d、装飾ランプ9fは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ9a、サイドランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、ボタンランプ9e、装飾ランプ9fとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、サイドランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d、ボタンランプ9e、装飾ランプ9fは、LEDを含んで構成されている(図160参照)。また、各種ランプについては後述する。

【1166】

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

【1167】

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

【1168】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A(図126参照)により検出される。

【1169】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B(図126参照)により検出される。

10

20

30

40

50

【 1 1 7 0 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 1 1 7 1 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

10

【 1 1 7 2 】

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

【 1 1 7 3 】

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

20

【 1 1 7 4 】

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

【 1 1 7 5 】

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

【 1 1 7 6 】

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

30

【 1 1 7 7 】

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

【 1 1 7 8 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（1 5 回や 2 回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

40

【 1 1 7 9 】

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

50

利となる。

【 1 1 8 0 】

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

【 1 1 8 1 】

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

【 1 1 8 2 】

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

【 1 1 8 3 】

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

【 1 1 8 4 】

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

【 1 1 8 5 】

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

【 1 1 8 6 】

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

【 1 1 8 7 】

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

【 1 1 8 8 】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。尚、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ラ

10

20

30

40

50

ンプ 9 の点灯や消灯、可動体 3 2 の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【 1 1 8 9 】

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

【 1 1 9 0 】

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

【 1 1 9 1 】

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

【 1 1 9 2 】

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

【 1 1 9 3 】

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

【 1 1 9 4 】

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

【 1 1 9 5 】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することにも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されて

10

20

30

40

50

いる可変表示)における大当り信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【1196】

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

【1197】

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

【1198】

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

【1199】

(基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図126に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【1200】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する(ON状態にする)ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流(AC)を直流(DC)に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧(例えば直流12Vや直流5Vなど)に変換するための電源回路などを備えている。

【1201】

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

【1202】

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

【1203】

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

10

20

30

40

50

【 1 2 0 4 】

乱数回路 1 0 4 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、C P U 1 0 3 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 1 2 0 5 】

I / O 1 0 5 は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 C など）を制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を送送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【 1 2 0 6 】

スイッチ回路 1 1 0 は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ 2 1、始動口スイッチ（第 1 始動口スイッチ 2 2 A および第 2 始動口スイッチ 2 2 B）、カウントスイッチ 2 3）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【 1 2 0 7 】

スイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 I C、システムリセット I C のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

20

【 1 2 0 8 】

出力回路 1 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。

30

【 1 2 0 9 】

払出制御基板 0 0 6 S G 0 3 0 には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、3 球、5 球、1 0 球、1 5 球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置 0 0 6 S G 0 3 1 と、払出装置 0 0 6 S G 0 3 1 にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサ 0 0 6 S G 0 3 2 と、が接続されており、該遊技球検出センサ 0 0 6 S G 0 3 2 から受信する遊技球検出信号の態様に依拠して払出装置 0 0 6 S G 0 3 1 の駆動を停止することが可能となっている。

【 1 2 1 0 】

また、払出制御基板 0 0 6 S G 0 3 0 には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサ 0 0 6 S G 0 3 4 と、遊技者が打球操作ハンドル 3 0 を把持していることを検出するタッチリング 0 0 6 S G 0 3 5（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板 0 0 6 S G 0 3 0 は、遊技球を遊技盤 2 に発射することが可能な発射装置 0 0 6 S G 0 3 3 を制御する。また、タッチリング 0 0 6 S G 0 3 5 が検出されているか否かを示す信号、発射装置 0 0 6 S G 0 3 3 により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板 0 0 6 S G 0 3 0 から主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。

40

【 1 2 1 1 】

主基板 1 1（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板 1 2 に供給する。主基板 1 1 から出力された演出制御コマンドは、

50

中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板 11 における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【1212】

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

10

【1213】

演出制御基板 12 には、演出制御用 CPU 120 と、ROM 121 と、RAM 122 と、表示制御部 123 と、乱数回路 124 と、I/O 125 とが搭載されている。

【1214】

演出制御用 CPU 120 は、ROM 121 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 123 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 12 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122 がメインメモリとして使用される。

【1215】

演出制御用 CPU 120 は、コントローラセンサユニット 35A やプッシュセンサ 35B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 123 に指示することもある。

20

【1216】

表示制御部 123 は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【1217】

表示制御部 123 は、演出制御用 CPU 120 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。また、表示レジスタにて指定されている VRAM 領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、V ブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、ある V ブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次の V ブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前の V ブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

30

【1218】

また、図 127 に示すように、表示制御部 123 では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置 5 に表示するための画像の生成を行っているため、VRAM 領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置 5 に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、に各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が低く設定されている。

40

【1219】

図 128 に示すように、VRAM 領域にはレイヤ 1 の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 3 画像描画領域、レイヤ 4 の画像として後述する割れ前兆画像（

50

ガラス板画像 006SG301等)を描画・配置するためのレイヤ4画像描画領域、レイヤ5の画像として、ガラス板画像 006SG301に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像 006SG301A及び該ガラス板画像 006SG301Aが割れたことにより生じる破片画像 006SG302を描画・配置するためのレイヤ5画像描画領域、レイヤ6の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ6画像描画領域、レイヤ7の画像として後述するホワイトアウト画像 006SG303を描画・配置するためのレイヤ7画像描画領域、レイヤ8の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ8画像描画領域、レイヤ9の画像として可変表示対応表示(保留表示やアクティブ表示)を描画・配置するためのレイヤ9画像描画領域、レイヤ10の画像として小図柄(第4図柄)や第1保留記憶数、第2保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ10画像描画領域が配置されている。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ11画像描画領域が更に配置されてもよい。

10

【1220】

レイヤ4画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像 006SG301は、キャラクタや可動体32の作用によって画像表示装置5の表示領域にヒビが入ったように遊技者に認識させるための画像であり、レイヤ5画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像 006SG301Aは、画像表示装置5の表示領域が割れたように遊技者に認識させるための画像である。また、破片画像 006SG302は、キャラクタや可動体32の作用によって画像表示装置5の表示領域が割れたことを遊技者に強調するためにガラス板画像 006SG301Aの一部が変化して表示される画像である。

20

【1221】

ガラス板画像 006SG301は、後述する第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング(ガラス板画像 006SG301Aの割れタイミング)において非表示となる画像である。また、ガラス板画像 006SG301Aは、後述する第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング(ガラス板画像 006SG301Aの割れタイミング)においてガラス板画像 006SG301に替えて表示される画像(割れ対象画像)でもある。

30

【1222】

更に、後述するように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミングは、ホワイトアウト画像 006SG303の表示によってガラス板画像 006SG301とガラス板画像 006SG301Aの表示の切り替えが遊技者から視認不能となっている。このため、本実施の形態では、ヒビが表示されたガラス板画像 006SG301を遊技者に気付かれることなくガラス板画像 006SG301Aに切り替えることができるので、ガラス板画像 006SG301に表示されたヒビからは想定できない割れ(破片画像 006SG302の移動表示)を実現することができ、割れ演出を遊技者に対して強く印象付けることが可能となっている。

40

【1223】

本実施の形態では、これらレイヤ1画像描画領域～レイヤ10画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置5の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図128及び図129に示すように、レイヤ1画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ2画像描画領域に描画される画像はレイヤ1画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ3画像描画領域に描画される画像はレイヤ2画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ4画像描画領域に描画される画像

50

はレイヤ 3 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 5 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 4 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 6 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 5 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 7 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 6 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 8 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 7 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 9 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 8 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ 10 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 9 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。また、V R A M 領域にレイヤ 11 画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ 11 画像描画領域に描画される画像はレイヤ 10 画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定される。

10

【 1 2 2 4 】

つまり、レイヤ 1 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 において最も下層に表示される画像であり、レイヤ 2 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 1 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 3 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 2 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 4 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 3 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 5 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 4 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 6 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 5 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 7 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 6 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 8 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 7 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 9 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 8 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ 10 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 9 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、V R A M 領域にレイヤ 11 画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ 11 画像描画領域に描画される画像は画像表示装置 5 においてレイヤ 10 画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ 1 画像描画領域の代わりとして、レイヤ 1 - 1 画像描画領域、レイヤ 1 - 2 画像描画領域、レイヤ 1 - 3 画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ 1 - 1 画像描画領域には、後述する通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1、第 6 背景画像）を描画可能であり、レイヤ 1 - 2 画像描画領域には、後述するチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2、第 7 背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチ 背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8）、スーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4）を描画可能であり、レイヤ 1 - 3 画像描画領域には、後述する背景エフェクト画像（背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2）、大当り報知背景画像（第 5 背景画像 0 0 6 S G 0 8 5）を描画可能であり、レイヤ 1 - 3 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 1 - 2 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 1 - 3 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 1 - 1 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 1 - 2 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像である。

20

30

40

【 1 2 2 5 】

50

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

【 1 2 2 6 】

表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

10

【 1 2 2 7 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 1 2 2 8 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

20

【 1 2 2 9 】

尚、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 1 2 3 0 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

30

【 1 2 3 1 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 1 2 3 2 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 1 2 3 3 】

図 1 2 7 (A) は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「0」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 1 2 7 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

40

【 1 2 3 4 】

図 1 3 0 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開

50

始コマンドである。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始コマンドである。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で可変表示される飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X H は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる E X T データが設定される。

【 1 2 3 5 】

10

コマンド 8 C X X H は、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図 1 3 0 (B) に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なる E X T データが設定される。

【 1 2 3 6 】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図 1 3 0 (B) に示すように、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第 1 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り A」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 2 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り C」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

20

【 1 2 3 7 】

コマンド 8 F 0 0 H は、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 0 0 0 H は、パチンコ遊技機 1 がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ 9 2 が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド 9 2 0 0 H は、パチンコ遊技機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ 9 2 が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御が行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 2 H を時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

30

40

50

【 1 2 3 8 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【 1 2 3 9 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「0」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 1 2 4 0 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基つき、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基つき、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【 1 2 4 1 】

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

【 1 2 4 2 】

コマンド C 4 X X H およびコマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンド C 4 X X H は、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンド C 6 X X H は、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【 1 2 4 3 】

第 1 保留記憶数通知コマンドや第 2 保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数

10

20

30

40

50

を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【 1 2 4 4 】

尚、図 1 3 0 (A) に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

10

【 1 2 4 5 】

図 1 3 1 は、主基板 1 1 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。内容は図 4 と同様であるため、説明は省略する。

【 1 2 4 6 】

図 1 3 2 は、ROM 1 0 1 に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【 1 2 4 7 】

20

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

【 1 2 4 8 】

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

30

【 1 2 4 9 】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルで 2 2 は、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊 r r は時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約 1 / 3 0 0 ）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約 1 / 3 0 ）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

40

【 1 2 5 0 】

図 1 3 3 (A) は、ROM 1 0 1 に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。また、図 1 3 3 (B) は、大当り種別の説明図である。内容は図 6 (A) および図 6 (B) と同様であるため、説明は省略する。

【 1 2 5 1 】

図 1 3 4 (A) 及び図 1 3 4 (B) は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合と時短状態

50

または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合とで、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

10

【1252】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

【1253】

本実施の形態において遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当たりとなる変動パターン（PA2-2、PB1-2）、擬似連演出が実行されずにノーマルリーチを経由してスーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当たりとなる変動パターン（PA2-3、PB1-3）、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチ及びスーパーリーチのリーチ演出を経由してスーパーリーチのリーチ演出が実行され、可変表示結果がはずれまたは大当たりとなる変動パターン（PA2-4、PB1-4）が設けられている。尚、本実施の形態におけるスーパーリーチのリーチ演出は、後述する弱Sリーチ演出が該当し、スーパーリーチのリーチ演出は、後述する強Sリーチ演出Aと強Sリーチ演出Bとが該当する。

20

【1254】

尚、遊技状態が時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当たりとなる変動パターン（PA2-6、PB1-6）、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当たりとなる変動パターン（PA2-7、PB1-7）が設けられている。尚、本実施の形態におけるスーパーリーチのリーチ演出は、後述する弱Sリーチ演出が該当し、スーパーリーチのリーチ演出は、後述する強Sリーチ演出Aと強Sリーチ演出Bとが該当する。

30

【1255】

図134に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

40

【1256】

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

【1257】

また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パター

50

ン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

【 1 2 5 8 】

図 1 3 5 は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【 1 2 5 9 】

具体的には、図 1 3 5 (A) ~ 図 1 3 5 (D) に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が 1 個以下である場合ははずれ用変動パターン判定テーブル A と乱数値 M R 3 の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 2 個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 3 の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブル C と乱数値 M R 3 の値にもとづいて変動パターンを決定する。また、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブル D と乱数値 M R 3 の値にもとづいて変動パターンを決定する。そして、図 1 3 5 (E) 及び図 1 3 5 (F) に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果が大当たりであるときは大当たり用変動パターン判定テーブル A と乱数値 M R 3 の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果が大当たりであるときは大当たり用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 3 の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【 1 2 6 0 】

例えば、図 1 3 5 (A) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択した場合は、乱数値 M R 3 の値が 1 ~ 6 6 0 の範囲内であれば変動パターンを短縮無しの非リーチはずれの変動パターン（ P A 1 - 1 ）に決定し、乱数値 M R 3 の値が 6 6 1 ~ 9 0 0 の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ P A 2 - 1 ）に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 0 1 ~ 9 7 0 の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を 1 回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン（ P A 2 - 2 ）に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 7 1 ~ 9 9 0 の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン（ P A 2 - 3 ）に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 9 1 ~ 9 9 7 の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を 2 回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ を経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン（ P A 2 - 4 ）に決定する。

【 1 2 6 1 】

また、図 1 3 5 (B) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択した場合は、乱数値 M R 3 の値が 1 ~ 7 0 0 の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ P A 1 - 2 ）に決定し、乱数値 M R 3 の値が 7 0 1 ~ 9 0 0 の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ P A 2 - 1 ）に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 0 1 ~ 9 7 0 の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を 1 回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン（ P A 2 - 2 ）に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 7 1 ~ 9 9 0 の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン（ P A 2 - 3 ）に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 9 1 ~ 9 9 7 の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を 2 回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ を経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン（ P A 2 - 4 ）に決定する。

【 1 2 6 2 】

また、図 1 3 5 (C) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択した場合は、乱数値 M R 3 の値が 1 ~ 7 5 0 の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチは

ずれの変動パターン（PA1-3）に決定し、乱数値MR3の値が751～900の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1）に決定し、乱数値MR3の値が901～970の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を1回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン（PA2-2）に決定し、乱数値MR3の値が971～990の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン（PA2-3）に決定し、乱数値MR3の値が991～997の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を2回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ を経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン（PA2-4）に決定する。

【1263】

10

また、図135（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～300の範囲内であれば変動パターンを短非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に決定し、乱数値MR3の値が301～550の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（PA2-5）に決定し、乱数値MR3の値が551～750の範囲内であれば変動パターンを、非リーチはずれの変動パターン（PA1-6）に決定し、乱数値MR3の値が751～900の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-5）に決定し、乱数値MR3の値が901～970の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン（PA2-6）に決定し、乱数値MR3の値が971～997の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ はずれとなる変動パターン（PA2-7）に決定する。

20

【1264】

また、図135（E）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～30の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1）に決定し、乱数値MR3の値が31～200の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を1回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ 大当りとなる変動パターン（PB1-2）に決定し、乱数値MR3の値が201～500の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ 大当りとなる変動パターン（PB1-3）に決定し、乱数値MR3の値が501～997の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を2回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチ を経由してスーパーリーチ 大当りとなる変動パターン（PB1-4）に決定する。

30

【1265】

また、図135（F）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルBを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～100の範囲内であれば変動パターンを非リーチ大当りの変動パターン（PB1-5）に決定し、乱数値MR3の値が101～400の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ 大当りとなる変動パターン（PB1-6）に決定し、乱数値MR3の値が401～997の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチ 大当りとなる変動パターン（PB1-7）に決定する。

40

【1266】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらず1の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【1267】

図126に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する

50

電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 102の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【1268】

このようなRAM 102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図136に示すような遊技制御用データ保持エリア006SG150が設けられている。図136に示す遊技制御用データ保持エリア006SG150は、第1特図保留記憶部006SG151Aと、第2特図保留記憶部006SG151Bと、普図保留記憶部006SG151Cと、遊技制御フラグ設定部006SG152と、遊技制御タイマ設定部006SG153と、遊技制御カウンタ設定部006SG154と、遊技制御バッファ設定部006SG155とを備えている。

10

【1269】

第1特図保留記憶部006SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

20

【1270】

第2特図保留記憶部006SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【1271】

一例として、第1特図保留記憶部006SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。また、第2特図保留記憶部006SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値MR1や当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。

30

【1272】

こうして第1特図保留記憶部006SG151Aや第2特図保留記憶部006SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

40

【1273】

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

50

なっている。

【 1 2 7 4 】

普図保留記憶部 0 0 6 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器 2 0 により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部 0 0 6 S G 1 5 1 C は、遊技球がゲートスイッチ 2 1 によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「 4 」）に達するまで記憶する。

【 1 2 7 5 】

遊技制御フラグ設定部 0 0 6 S G 1 5 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部 0 0 6 S G 1 5 2 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 1 2 7 6 】

遊技制御タイマ設定部 0 0 6 S G 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 0 0 6 S G 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【 1 2 7 7 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 5 4 には、遊技用乱数の一部または全部を C P U 1 0 3 がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【 1 2 7 8 】

遊技制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 5 4 のランダムカウンタには、乱数回路 1 0 4 で生成されない乱数値、例えば、乱数値 M R 1 ~ M R 4 を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、C P U 1 0 3 によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。C P U 1 0 3 がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路 1 0 4 における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 1 0 4 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウンタ値を更新するためのものであってもよい。

【 1 2 7 9 】

遊技制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 5 5 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 5 5 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【 1 2 8 0 】

図 1 2 6 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【 1 2 8 1 】

一例として、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8 L , 8 R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 L E D、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出

10

20

30

40

50

制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されている。

【 1 2 8 2 】

図 1 2 6 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 1 3 7 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 0 6 S G 1 9 0 が設けられている。図 1 3 7 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 0 0 6 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 0 6 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 0 6 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 9 4 とを備えている。

10

【 1 2 8 3 】

演出制御フラグ設定部 0 0 6 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 0 0 6 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 1 2 8 4 】

演出制御タイマ設定部 0 0 6 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 0 0 6 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

20

【 1 2 8 5 】

演出制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 0 0 6 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【 1 2 8 6 】

演出制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

30

【 1 2 8 7 】

本実施の形態では、図 1 3 7 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 6 S G 1 9 4 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A には、第 1 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「 4 」) に対応した格納領域 (バッファ番号「 1 - 1 」 ~ 「 1 - 4 」 に対応した領域) と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領域 (バッファ番号「 1 - 0 」 に対応した領域) とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A には、第 2 特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「 4 」) に対応した格納領域 (バッファ番号「 2 - 1 」 ~ 「 2 - 4 」 に対応した領域) と、可変表示中の第 2 特図に対応した格納領域 (バッファ番号「 2 - 0 」 に対応した領域) とが設けられている。第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド (第 1 始動口入賞指定コマンドまたは第 2 始動口入賞指定コマンド)、保留記憶数通知コマンド (第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンド)、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという 4 つのコマンドが 1 セットとして、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶に対応した格納領域と第 2 特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知

40

50

コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【1288】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【1289】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する連続割れ演出の対象であるか否かを特定可能な連続割れ演出フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【1290】

尚、保留表示フラグには、後述する保留表示演出決定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「0」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（ ）や星（ ））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（四角形（ ））または「2」（星（ ））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「0」であれば白抜き丸形（ ）、保留表示フラグの値が「1」であれば四角形（ ）、保留表示フラグの値が「2」であれば星（ ））が表示されるようになっている。また、連続割れ演出フラグの値は、後述する連続割れ演出設定処理（図150参照）においてセットされるようになっている。

【1291】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「0」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【1292】

図137（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するとともに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図137（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「0」に

10

20

30

40

50

対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【1293】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【1294】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図138は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【1295】

図138に示す遊技制御メイン処理は、図11で示した遊技制御メイン処理と同様であるため、説明は省略する。

【1296】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図139のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図139に示す遊技制御用タイマ割込み処理は、図12で示した遊技制御用タイマ割込み処理と同様であるため、説明は省略する。

【1297】

（特別図柄プロセス処理）

図140は、特別図柄プロセス処理として、図139に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図140に示す特別図柄プロセス処理は、図13で示した特別図柄プロセス処理と同様であるため、説明は省略する。

【1298】

（始動入賞判定処理）

図141は、図140に示す始動入賞判定処理（S101）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてCPU103は、先ず、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する（006SGS101）。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば（006SGS101；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限值（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（006SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部006SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。006SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（006SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部006SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「0」に設定する（006SGS103）。

【1299】

006SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（006SGS101；N）、006SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（006SGS102；Y）、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する（006SGS104）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば（006SGS104；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限值（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（006SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部006SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値で

ある第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。006SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(006SGS105;N)、例えば遊技制御バッファ設定部006SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(006SGS106)。

【1300】

006SGS103, 006SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(006SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する(006SGS108)。例えば、遊技制御カウンタ設定部006SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

10

【1301】

006SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部006SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する(006SGS109)。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される(006SGS110)。

20

【1302】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、006SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

30

【1303】

006SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる(006SGS111)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図139に示すS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【1304】

CPU103は、006SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後(ステップ006SGS112)、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによ

50

って指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う (0 0 6 S G S 1 1 3)。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 3 9 に示す S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【 1 3 0 5 】

0 0 6 S G S 1 1 3 の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「 0 」であるか否かを判定する (0 0 6 S G S 1 1 4)。このとき、始動口バッファ値が「 0 」であれば (0 0 6 S G S 1 1 4 で Y) 始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから (0 0 6 S G S 1 1 5)、2 3 9 0 S G S 1 0 4 の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「 2 」であるときには (0 0 6 S G S 1 1 4 で N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「 0 」に初期化してから (0 0 6 S G S 1 1 6)、始動入賞処理を終了する。これにより、第 1 始動口スイッチ 2 2 A と第 2 始動口スイッチ 2 2 B の双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

10

【 1 3 0 6 】

(入賞時乱数値判定処理)

図 1 4 2 (A) は、入賞時乱数値判定処理として、図 1 4 1 のステップ 0 0 6 S G S 1 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部 0 0 6 S G において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果 (特別図柄の可変表示結果) を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口 (第 1 始動入賞口または第 2 始動入賞口) にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3 がステップ 0 0 6 S G S 1 1 2 の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用 C P U 1 2 0 などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

20

30

【 1 3 0 7 】

図 1 4 2 (A) に示す入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部 0 0 6 S G 1 5 2 などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を特定する (ステップ 0 0 6 S G S 1 2 1)。C P U 1 0 3 は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態 (高確高ベース状態) であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態 (低確高ベース状態) であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態 (低確定ベース状態) であることを特定すればよい。

40

【 1 3 0 8 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 2 1 の処理に続いて、図 1 3 2 に示す特図表示結果判定テーブル 1 を選択してセットする (ステップ 0 0 6 S G S 1 2 2)。その後、図 1 4 1 のステップ 0 0 6 S G S 1 0 9 にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する (ステップ 0 0 6 S G S 1 2 3)。大当り判定範囲には、ステップ 0 0 6 S G S 1 2 2 の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、C P U 1 0 3 が乱数値 M R 1 と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値 M R 1

50

と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU 103が乱数値MR1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【1309】

ステップ006SGS123にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ006SGS123；N）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ006SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態と確変状態とのどちらかであるか否かを判定する（ステップ006SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ006SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ006SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ006SGS131）。 10

【1310】

尚、本実施の形態では、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルAやはずれ用変動パターン判定テーブルDに加えて、保留記憶数に応じたはずれ用変動パターン判定テーブルBとはずれ用変動パターン判定テーブルCが予め用意されているが、図135に示すように、これらははずれ用変動パターン判定テーブルA～Cのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルAでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち1～660までの判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルB、Cでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうちそれぞれ1～700、1～750までの判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルA～Cでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち901～997までの判定値が割り当てられている。 20

【1311】

このため、ステップ006SGS126においてははずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて判定するようになっている。 30

【1312】

また、ステップ006SGS123にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ006SGS123；Y）、図142（A）に示すように、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ006SGS132）。このとき、CPU 103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。 40

【1313】

また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当りBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当りCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ006SGS133）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選 50

択してセットして（ステップ006SGS135）、ステップ006SGS138に進む。尚、ステップ006SGS135の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルBをセットすればよい。

【1314】

ステップ006SGS138の処理では、各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ006SGS138）。本実施の形態では、図142（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

10

【1315】

その後、ステップ006SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ006SGS132）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【1316】

20

（特別図柄通常処理）

図143は、特別図柄通常処理として、図140のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図143に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ006SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ006SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【1317】

ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ006SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3をそれぞれ読み出す（ステップ006SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

30

【1318】

ステップ006SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ006SGS143）。

40

【1319】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ006SGS144）、ステップ006SGS149に移行する。

【1320】

一方、ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ006SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ006SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ006SGS

50

145の処理では、遊技制御カウンタ設定部にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウンタ値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ006SGS145の処理は、ステップ006SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」とであると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【1321】

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

10

【1322】

ステップ006SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ006SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ006SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

【1323】

ステップ006SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウンタ値や合計保留記憶数カウンタ値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「0」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ006SGS147）。

【1324】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「0」に更新した後（ステップ006SGS148）、ステップ006SGS149に移行する。

30

【1325】

ステップ006SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図132に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ006SGS150）。尚、このステップ006SGS150においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本実施の形態であれば低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

40

【1326】

このように、ステップ006SGS149で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割り当てられていることから、ステップ006SGS150の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されときの遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態

50

が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

【 1 3 2 7 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 5 0 にて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 0 ; Y）、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 2）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 1 3 3（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 3）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たり A」、「確変大当たり B」、「確変大当たり C」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 4）。

10

【 1 3 2 8 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 5 4 の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 5）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たり A に対応する「確変 A」であれば「0」とし、確変大当たり B に対応する「確変 B」であれば「2」とし、確変大当たり C に対応する「確変 C」であれば「3」とすればよい。尚、ステップ 0 0 6 S G S 1 5 5 の処理後はステップ 0 0 6 S G S 1 5 6 に進む。

20

【 1 3 2 9 】

また、ステップ 0 0 6 S G S 1 5 0 にて「はずれ」とであると判定された場合には（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 0 ; N）、ステップ 0 0 6 S G S 1 5 2 ~ 0 0 6 S G S 1 5 5 の処理を実行することなくステップ 0 0 6 S G S 1 5 6 の処理を実行する。

30

【 1 3 3 0 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 5 6 では、C P U 1 0 3 は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ 0 0 6 S G S 1 5 0 a にて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、ステップ 0 0 6 S G S 1 5 4 における大当たり種別が「確変大当たり A」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たり B」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たり C」である場合には、「0」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

40

【 1 3 3 1 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 5 6 にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である「1」に更新してから（ステップ 0 0 6 S G S 1 5 7）、特別図柄通常処理を終了する。

【 1 3 3 2 】

尚、ステップ 0 0 6 S G S 1 4 5 にて第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0

50

」である場合には（ステップ 006SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ 006SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置 5 において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【1333】

（変動パターン設定処理）

10

図 144 は、変動パターン設定処理として、図 140 のステップ S111 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 144 に示す変動パターン設定処理において、CPU103 は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ 006SGS161）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 1 個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 2 個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブル B を選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブル C を選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、はずれ用変動パターン判定テーブル D を選択する。また、可変表示結果が大当たりであるとき、遊技状態が通常状態であれば大当たり用変動パターン判定テーブル A を選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば大当たり用変動パターン判定テーブル B を選択する。

20

【1334】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値 MR3 を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ 006SGS162）。

【1335】

ステップ 006SGS162 にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ 006SGS163）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

30

【1336】

ステップ 006SGS163 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 006SGS164）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103 は、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 1 変動開始用コマンドテーブルの ROM101 における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部 006SG155 に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイントによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103 は、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して遊技状態指定コマンド、第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 2 保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第 2 変動開始用コマンドテーブルの ROM101 における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部 006SG155 に設け

40

50

られた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【 1 3 3 7 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 6 4 の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ 0 0 6 S G S 1 6 5）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である" 2 "に更新してから（ステップ 0 0 6 S G S 1 6 6）、変動パターン設定処理を終了する。

10

【 1 3 3 8 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 6 6 でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図 1 3 9 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第 1 変動開始コマンドまたは第 2 変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第 1 保留記憶数通知コマンドまたは第 2 保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

20

【 1 3 3 9 】

（特別図柄停止処理）

図 1 4 5 は、特別図柄停止処理として、図 1 4 0 のステップ S 1 1 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、ステップ S 1 1 3 の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B に停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 0）。尚、変動特図指定バッファ値が第 1 特図を示す「 1 」である場合には、第 1 特別図柄表示装置 4 A での第 1 特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第 2 特図を示す「 2 」である場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板 1 2 に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 1）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 2）。

30

【 1 3 4 0 】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 2；Y）に C P U 1 0 3 は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 4）、演出制御基板 1 2 に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始 1 指定コマンド（確変大当り A）、当り開始 2 指定コマンド（確変大当り B）、当り開始 3 指定コマンド（確変大当り C）、当り開始 4 指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 5）。

40

【 1 3 4 1 】

更に C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 6）。

【 1 3 4 2 】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 7）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当り A の場合には 1 0 回、確変大当り B の場合には 5 回、確変大当り C の場合には 2 回）をセットする（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を

50

大当り開放前処理（ステップ S 1 1 4）に対応した値である"4"に更新する（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 9）。

【 1 3 4 3 】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ 0 0 6 S G S 1 8 2；N）、ステップ 0 0 6 S G S 1 9 1において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 1）。時短フラグがオフである場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 1；N）は、ステップ 0 0 6 S G S 1 9 6に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 1；Y）は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 2；Y）には、ステップ 0 0 6 S G S 1 9 6に進む。

10

【 1 3 4 4 】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 2；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 3）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 4）、「0」でない場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 4；N）にはステップ 0 0 6 S G S 1 9 6に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 4；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 5）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 5）、ステップ 0 0 6 S G S 1 9 6に進む。

20

【 1 3 4 5 】

ステップ 0 0 6 S G S 1 9 6では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"0"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ 0 0 6 S G S 1 9 7）。

【 1 3 4 6 】

（大当り終了処理）

図 1 4 6 は、大当り終了処理として、図 1 4 0 の S 1 1 7 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 1 3 4 7 】

大当り終了処理において、CPU 1 0 3 は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 1）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 1；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 2）、処理を終了する。

【 1 3 4 8 】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 1；Y）には、大当り終了表示タイマの値を1減算する（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 3）。そして、CPU 1 0 3 は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 4）。経過していなければ処理を終了する。

40

【 1 3 4 9 】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 4；Y）、CPU 1 0 3 は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 5）。

【 1 3 5 0 】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 5；N）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ 0 0 6 S G S 2 0 7、ステ

50

ップ006SGS208)。また、時短回数カウンタに「0」をセットし(ステップ006SGS209)、ステップ006SGS213に進む。

【1351】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には(ステップ006SGS205;Y)には、ステップ006SGS211とステップ006SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ006SGS213に進む。

【1352】

ステップ006SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う(ステップ006SGS214)。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後(ステップ006SGS215)、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"0"に更新して大当り終了処理を終了する(ステップ006SGS216)。

【1353】

(演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図147のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図147に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。

【1354】

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

【1355】

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

【1356】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS73;Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS74)、コマンド解析処理を実行する(ステップS75)。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるよ

10

20

30

40

50

うに、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【1357】

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

10

【1358】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS77)、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理(ステップS77)の後には、パチンコ遊技機1においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理(ステップS78)と、画像表示装置5において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理(ステップS79)と、が実行される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【1359】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出(例えば、後述する背景変化演出やリーチ演出)の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置5において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

20

【1360】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置5にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン31Bの操作等に応じて、スピーカ8L、8Rから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ9の光量(輝度)を調整する処理を含んでいる。

【1361】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用CPU120は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにともづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにともづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置5の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

30

【1362】

(演出制御プロセス処理)

図148は、演出制御プロセス処理として、図147のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図148に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、まず、特図保留記憶表示エリア5Uに表示される保留表示やアクティブ表示エリア5Fにて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留表示演出決定処理を実行する(ステップS160)。また、特図保留記憶表示エリア5Uにおける保留表示の表示態様やアクティブ表示エリア5Fにおけるアクティブ表示の表示態様を更新する保留表示更新処理(ステップS161)を実行する。尚、保留表示更新処理は、保留表示演出決定処理において新たに表示態様が決定された保留表示やアクティブ表示の表示を新たに開始するための処理でもある。保留表示更新処理の実行後は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170~S175の処理のいずれかを選択して実行する。

40

【1363】

50

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が" 0 "（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を" 1 "に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 1 3 6 4 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が" 1 "のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を" 2 "に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

10

【 1 3 6 5 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が" 2 "のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が" 3 "に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

20

30

【 1 3 6 6 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が" 3 "のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を" 4 "に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である" 0 "に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

40

【 1 3 6 7 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が" 4 "のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である" 5 "に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 1 3 6 8 】

50

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が" 5 "のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である" 0 "に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 1 3 6 9 】

(保留表示演出決定処理)

図 1 4 9 は、図 1 4 8 に示す保留表示演出における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留表示演出決定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、図 1 3 7 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G S 1 9 4 A を参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおける変動カテゴリコマンドから変動カテゴリをそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果と変動カテゴリとにもとづいて保留表示演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

【 1 3 7 0 】

例えば、図 1 4 9 に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、5 % の割合で保留表示演出の非実行を決定し、2 5 % の割合で保留表示演出の演出パターン での実行を決定し、7 0 % の割合で保留表示演出の演出パターン での実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、9 5 % の割合で保留表示演出の非実行を決定し、5 % の割合で保留表示演出の演出パターン での実行を決定し、0 % の割合で保留表示演出の演出パターン での実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがその他 (ノーマルリーチ) である場合は、7 5 % の割合で保留表示演出の非実行を決定し、2 0 % の割合で保留表示演出の演出パターン での実行を決定し、5 % の割合で保留表示演出の演出パターン での実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、6 5 % の割合で保留表示演出の非実行を決定し、2 5 % の割合で保留表示演出の演出パターン での実行を決定し、1 0 % の割合で保留表示演出の演出パターン での実行を決定する。

【 1 3 7 1 】

上記したように保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「 0 」をセットし、保留表示予告演出の演出パターン での実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「 1 」をセットし、保留表示予告演出の演出パターン での実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「 2 」をセットする。

【 1 3 7 2 】

そして、本実施の形態では、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A において各エントリに対応する保留表示フラグに 0 ~ 2 の値をセットした後に演出制御用 C P U 1 2 0 が保留表示更新処理 (ステップ S 6 1) を実行することで、保留表示フラグの値として「 0 」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白抜きの丸形 () で表示され、保留表示フラグの値として「 1 」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の四角形 () で表示され、保留表示フラグの値として「 2 」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の星形 () で表示される。

【 1 3 7 3 】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターン A の白色の四角形や表示パターン B 白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色の丸形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合 (大当り期待度) が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターン B 白色の星形にて表示される場合は

10

20

30

40

50

、保留表示やアクティブ表示が表示パターン A の白色の四角形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留表示演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

【1374】

（可変表示開始設定処理）

図150は、図148に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップS171）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ006SGS271）。第1可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ006SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ006SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【1375】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

20

【1376】

また、ステップ006SGS271において第1可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ006SGS271；N）、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ006SGS273）。第2可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ006SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ006SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ006SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ006SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

30

【1377】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

40

【1378】

ステップ006SGS272またはステップ006SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ006SGS275）。

【1379】

50

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ006SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【1380】

尚、本特徴部006SGでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りAに該当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドや確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として3図柄が不揃いとなる組み合わせや、「767」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

10

【1381】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

20

【1382】

ステップ006SGS276の実行後、演出制御用CPU120は、可変表示中において連続割れ演出を実行するための連続割れ演出設定処理（ステップ006SGS277）、可変表示中においてセリフ予告演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ006SGS278）、可変表示中において背景変化演出を実行するための背景変化演出設定処理（ステップ006SGS279）、可変表示中においてリーチ示唆演出を実行するためのリーチ示唆演出設定処理（ステップ006SGS280）、可変表示中においてカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ006SGS281）を実行する。

30

【1383】

そして、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ006SGS282）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ006SGS283）。

【1384】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、押しボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

40

【1385】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（押しボタン31B、スティックコントロ

50

ーラ 3 1 A 等)) の制御を実行する (ステップ 0 0 6 S G S 2 8 4) 。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 1 2 3 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯 / 消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 1 4 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8 L , 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 1 3 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する。

【 1 3 8 6 】

尚、本実施の形態では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

10

【 1 3 8 7 】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する (ステップ 0 0 6 S G S 2 8 5) 。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する (ステップ 0 0 6 S G S 2 8 6) 。尚、所定時間は例えば 3 0 m s であり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 1 2 3 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示 (変動) が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理 (ステップ S 1 7 2) に対応した値にする (ステップ 0 0 6 S G S 2 8 7) 。

20

【 1 3 8 8 】

(連続割れ演出設定処理)

図 1 5 1 (A) は、図 1 5 0 に示された可変表示開始設定処理における連続割れ演出設定処理 (ステップ 0 0 6 S G S 2 7 7) を示すフローチャートである。連続割れ演出設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 1) 。遊技状態が通常状態である場合 (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 1 ; Y) は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A を参照し、連続割れ演出フラグの値 (「 0 」 または 「 1 」) がセットされていないエントリの有無を特定し (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 2) 、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有るか否かを判定する (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 3) 。

30

【 1 3 8 9 】

連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが無い場合 (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 3 ; N) はステップ 0 0 6 S G S 3 1 8 に進み、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有る場合 (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 3 ; Y) は、当該エントリに記憶されている図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドに基づいて連続割れ演出の実行の有無を決定する (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 4) 。尚、本実施の形態における通常状態で連続割れ演出は、未だ実行されていない可変表示を対象として複数回の可変表示に亘って実行することによって該対象となる可変表示の可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出である (図 1 5 4 参照) 。

40

【 1 3 9 0 】

遊技状態が通常状態であるときに、ステップ 0 0 6 S G S 3 1 4 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、図 1 5 1 (B) に示すように、可変表示結果が大当たりである場合、 2 0 % の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、 8 0 % の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、 8 0 % の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、 2 0 % の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがその他 (ノーマルリーチ) である場合、 6 0 % の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、 4 0 % の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、 5 0 % の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、 5 0 % の割合で連続割れ演出の実行を決定

50

する。

【 1 3 9 1 】

また、遊技状態が時短状態 / 確変状態であるときに、ステップ 0 0 6 S G S 3 1 4 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、可変表示結果が大当りである場合、3 0 % の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、7 0 % の割合で連続割れ演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、7 0 % の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、3 0 % の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがノーマルリーチである場合、5 0 % の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、5 0 % の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、4 0 % の割合で連続割れ演出の非
10
実行を決定し、6 0 % の割合で連続割れ演出の実行を決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態 / 確変状態とで、連続割れ演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【 1 3 9 2 】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、ステップ 0 0 6 S G S 3 1 4 の処理において連続割れ演出の実行を決定したか否かを判定する (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 5)。連続割れ演出の実行を決定した場合 (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 5 ; Y)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「 1 」をセットしてステップ 0 0 6 S G S 3 1 8 に進み、連続割れ演出の非実行を決定した場合 (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 5 ; N)、演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「
20
0 」をセットしてステップ 0 0 6 S G S 3 1 8 に進む。

【 1 3 9 3 】

次いで、ステップ 0 0 6 S G S 3 1 8 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、連続割れ演出フラグの値として「 1 」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、連続割れ演出の実行が決定されているか否かを判定する (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 8)。連続割れ演出フラグの値として「 1 」がセットされているエントリが無い場合 (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 8 ; N) は連続割れ演出設定処理を終了し、連続割れ演出フラグの値として「 1 」がセットされているエントリが有る場合 (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 8 ; Y) は、更に連続割れ演出フラグの値として「 1 」がセットされているエントリは当該可変表示に応じたエントリであるか否か、つまり、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4
30
A のバッファ番号「 1 - 0 」または「 2 - 0 」の格納領域に格納されているエントリであるか否かを判定する (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 9)。

【 1 3 9 4 】

連続割れ演出フラグの値として「 1 」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリではない場合 (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 9 ; N) は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示ではないことに応じた第 1 連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了し (ステップ 0 0 6 S G S 3 2 0)、連続割れ演出フラグの値として「 1 」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリである場合 (ステップ 0 0 6 S G S 3 1 9 ; Y) は、更に、当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する (ステップ 0 0 6 S G S 3 2 1
40
)。当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合 (ステップ 0 0 6 S G S 3 2 1 ; Y) は連続割れ演出設定処理を終了し、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合 (ステップ 0 0 6 S G S 3 2 1 ; N) は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示であることに応じた第 2 連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了する (ステップ 0 0 6 S G S 3 2 2)。

【 1 3 9 5 】

つまり、本実施の形態において遊技状態が通常状態であるときに連続割れ演出の実行を決定した場合は、該連続割れ演出の対象である可変表示以前の可変表示においては第 1 連続割れ演出を実行する。そして、該連続割れ演出の対象である可変表示において、該可変
50

表示が非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示であれば第2連続割れ演出が実行されない一方で、該可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であれば第2連続割れ演出が実行されるようになっている。

【1396】

尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合（ステップ006SGS311；N）、演出制御用CPU120は、当該可変表示の変動パターンに応じた連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出の設定処理を終了する（ステップ006SGS323）。例えば、ステップ006SGS323において演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて連続割れ演出の実行の有無を決定する。このとき、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も低い割合で決定し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も高い割合で決定すればよい（変動パターン毎の連続割れ演出の実行割合：スーパーリーチ＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。そして、連続割れ演出の実行が決定された場合は、当該可変表示の変動パターンが非リーチであれば、当該可変表示において連続割れ演出（第1連続割れ演出）の1回または2回の実行設定を行い、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチであれば、当該可変表示において第1連続割れ演出の2回の実行及び該2回の第1連続割れ演出後の1回の第2連続割れ演出の実行設定を行えばよい。

10

【1397】

つまり、本実施例の時短状態や確変状態における連続割れ演出は、1の可変表示の中に於いて複数回実行可能な演出であって、該実行回数に応じてリーチとなることを示唆する演出となっている。

20

【1398】

（セリフ予告演出設定処理）

図152（A）は、図150に示された可変表示開始設定処理におけるセリフ予告演出設定処理（ステップ006SGS278）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチであるか否かを判定する（ステップ006SGS331）。当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチである場合（ステップ006SGS331；Y）はセリフ予告演出設定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが短縮無しの非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチのいずれかである場合（ステップ006SGS331；N）は、変動パターン及び可変表示結果に応じてセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ006SGS332）。

30

【1399】

例えば、図152（B）に示すように、変動パターンが非リーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を70%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンAでの実行を30%の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を60%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンAでの実行を35%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンBでの実行を5%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を40%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンAでの実行を10%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンBでの実行を20%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンCでの実行を30%の割合で決定する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、セリフ予告演出の非実行を10%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンAでの実行を5%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンBでの実行を10%の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンCでの実行を75%の割合で決定する。

40

【1400】

図152（C）に示すように、演出パターンAは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置5の表示領域に生成された領域において「チャンス！？

50

」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターン B は、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置 5 の表示領域に生成された領域において「チ熱い！」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターン C は、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置 5 の表示領域に生成された領域において「激アツ！」のセリフを表示する演出パターンである。

【 1 4 0 1 】

尚、本実施の形態については、図 1 5 2 (B) に示すように、可変表示中においてセリフ予告演出が実行される場合はセリフ予告演出が実行されない（非実行）場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている。更に、セリフ予告演出が実行される
10
ときについては、セリフ予告演出が演出パターン C にて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されており、セリフ予告演出が演出パターン A にて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンに応じた大当り期待度：演出パターン C > 演出パターン B > 演出パターン A > 非実行）。

【 1 4 0 2 】

（背景変化演出設定処理）

次に、図 1 5 0 に示す背景変化演出設定処理（ステップ 0 0 6 S G S 2 7 9 ）について説明する。背景変化演出設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 1 - 6、P A 1 - 7、P A 2 - 1、P A 2 - 2、P
20
A 2 - 3、P A 2 - 4、P A 2 - 7、P B 1 - 1、P B 1 - 2、P B 1 - 3、P B 1 - 4、P B 1 - 7 のいずれであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 1 - 6、P A 1 - 7、P A 2 - 1、P A 2 - 2、P A 2 - 3、P A 2 - 4、P A 2 - 7、P B 1 - 1、P B 1 - 2、P B 1 - 3、P B 1 - 4、P B 1 - 7 のいずれである場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A を参照する。

【 1 4 0 3 】

遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A に大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、図 1 5 3 (A) に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を 6 0 % の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 2
30
- 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかであれば背景変化演出 A の失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 4、P B 1 - 2、P B 1 - 4 のいずれかであれば背景変化演出 B の失敗パターンでの実行）を 3 0 % の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかであれば背景変化演出 A の成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 4、P B 1 - 2、P B 1 - 4 のいずれかであれば背景変化演出 B の成功パターンでの実行）を 1 0 % の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態 / 確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A に大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、背景画像の変化を
40
実行しない且つ背景変化演出の非実行を 5 0 % の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P B 1 - 7、P A 1 - 5、P A 1 - 6、P A 2 - 7 のいずれかであれば背景変化演出 A の失敗パターンでの実行）を 4 5 % の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンが P B 1 - 7、P A 1 - 5、P A 1 - 6、P A 2 - 7 のいずれかであれば背景変化演出 A の成功パターンでの実行）を 5 % の割合で決定する。

【 1 4 0 4 】

また、遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A に大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留
50

記憶が有る場合は、図 1 5 3 (A) に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を 3 0 % の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行 (当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかであれば背景変化演出 A の失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 4、P B 1 - 2、P B 1 - 4 のいずれかであれば背景変化演出 B の失敗パターンでの実行) を 0 % の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行 (当該可変表示の変動パターンが P A 1 - 1、P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかであれば背景変化演出 A の成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 2、P A 2 - 4、P B 1 - 2、P B 1 - 4 のいずれかであれば背景変化演出 B の成功パターンでの実行) を 7 0 % の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態 / 確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 6 S G 1 9 4 A に大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を 2 0 % の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行 (当該可変表示の変動パターンが P B 1 - 7、P A 1 - 5、P A 1 - 6、P A 2 - 7 のいずれかであれば背景変化演出 A の失敗パターンでの実行) を 0 % の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行 (当該可変表示の変動パターンが P B 1 - 7、P A 1 - 5、P A 1 - 6、P A 2 - 7 のいずれかであれば背景変化演出 A の成功パターンでの実行) 8 0 % の割合で決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態 / 確変状態とで、背景変化演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【 1 4 0 5 】

尚、背景変化演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該背景変化演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理において背景変化演出を実行すればよい。また、背景画像の変化を決定した場合は、背景画像の変化設定を行う。尚、背景画像の変化は、図 1 4 7 に示す背景表示更新処理 (ステップ S 7 9) にて実行すればよい。

【 1 4 0 6 】

(リーチ示唆演出設定処理)

次に、図 1 5 0 に示すリーチ示唆演出設定処理 (ステップ 0 0 6 S G S 2 8 0) について説明する。リーチ示唆演出設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかである否かを判定する。当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 1、P A 2 - 3、P B 1 - 1、P B 1 - 3 のいずれかである場合は、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ示唆演出の実行の有無及びリーチ示唆演出の演出パターンを決定する。

【 1 4 0 7 】

例えば、図 1 5 3 (B) に示すように、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を 8 0 % の割合で決定し、リーチ示唆演出の失敗パターンでの実行を 2 0 % の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがリーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を 3 0 % の割合で決定し、リーチ示唆演出の成功パターンでの実行を 7 0 % の割合で決定する。つまり、本実施の形態において、リーチ示唆演出が実行される場合は、リーチ示唆演出が実行されない場合よりも高い割合でリーチ (ノーマルリーチまたはスーパーリーチのリーチ演出) が実行される用に設定されている。さらには、リーチ示唆演出が実行される場合については、該リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないことが遊技者に報知される一方で、該リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されることによってリーチとなることが遊技者に報知されるようになっている。

【 1 4 0 8 】

尚、リーチ示唆演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該リーチ示唆

演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてリーチ示唆演出を実行すればよい。

【 1 4 0 9 】

（カットイン演出設定処理）

次に、図 1 5 0 に示すカットイン演出設定処理（ステップ 0 0 6 S G S 2 8 1）について説明する。カットイン演出設定処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 3、P A 2 - 4、P B 1 - 3、P B 1 - 4、P A 2 - 7、P B 1 - 7 のいずれかであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンが P A 2 - 3、P A 2 - 4、P B 1 - 3、P B 1 - 4、P A 2 - 7、P B 1 - 7 のいずれかである場合は、当該可変表示の可変表示結果に応じてカットイン演出の実行の有無及びカットイン演出の演出パターンを決定する。

10

【 1 4 1 0 】

例えば、遊技状態が通常状態であるときは、図 1 5 3（C）に示すように、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を 6 5 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン X での実行を 3 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン Y での実行を 5 % の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を 1 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン X での実行を 2 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン Y での実行を 7 0 % の割合で決定する。

【 1 4 1 1 】

つまり、本実施の形態では、カットイン演出が実行される場合はカットイン演出が実行されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている。更に、カットイン演出が実行される場合については、カットイン演出が演出パターン Y で実行される場合はカットイン演出が演出パターン X で実行される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている（カットイン演出の実行の有無及び演出パターンの大当り期待度：演出パターン Y > 演出パターン X > カットイン演出非実行）。また、遊技状態が時短状態 / 確変状態であるときは、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を 7 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン X での実行を 3 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン Y での実行を 0 % の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を 1 0 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン X での実行を 1 5 % の割合で決定し、カットイン演出の演出パターン Y での実行を 7 5 % の割合で決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態 / 確変状態とで、カットイン演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

20

30

【 1 4 1 2 】

尚、本実施の形態におけるカットイン演出は、演出パターンに応じて異なる画像（例えば、「熱！！」の文字の画像や「チャンス！」の文字の画像等）を表示する演出であって、いずれの画像が表示されるか（いずれの演出パターンにて実行されるか）に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる演出である（本実施の形態であれば、演出パターン X が「チャンス！」の文字の画像を表示する演出パターンであり、演出パターン Y が「熱！！」の文字の画像を表示する演出パターン）。

40

【 1 4 1 3 】

尚、カットイン演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該カットイン演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてカットイン演出を実行すればよい。

【 1 4 1 4 】

尚、本実施の形態では、カットイン演出を、割れ演出を伴う演出とする形態を例示しているが（図 1 5 5、図 1 7 9 参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、カットイン演出の演出パターンとして、割れ演出を伴う演出パターンと割れ演出を伴わない演出パターンとを設けてもよい。例えば、大当り期待度の高い演出パターン Y を割れ演出を伴う演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターン X を割れ演出を伴わない演出パター

50

ンとしてもよい。更に、このように演出パターン X を割れ演出を伴わない演出パターンとする場合は、カットイン演出の演出パターンを演出パターン X に決定したとき、画像表示装置 5 に表示する帯状の画像の表示態様を可変表示結果に応じた複数の態様から決定（例えば、画像の表示色を可変表示結果が大当りの場合とはずれの場合とで、青、緑、赤から異なる割合で決定）してもよい。このようにすることで、カットイン演出として割れ演出が伴うか否かに対して遊技者を注目させることが可能となるとともに、カットイン演出として割れ演出が伴わない場合は、更に表示される画像の表示態様に遊技者を注目させることが可能となる。

【 1 4 1 5 】

（演出説明）

以上のように本実施の形態では、可変表示の開始時において連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出の実行の有無を決定可能となっている。更に、本実施の形態では、上記した連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出に加えて可変表示中において複数の演出を実行可能となっている。

【 1 4 1 6 】

具体的には、図 1 5 4 及び図 1 5 5 に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。一方で、図 1 5 6 に示すように、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、背景変化演出 A、弱発展演出、強発展演出 A、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。尚、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、カットイン演出については、通常状態において実行不能とし、時短状態または確変状態でのみ実行可能な演出として設けられてもよい。この場合の第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、カットイン演出は、図 1 5 1（B）、図 1 5 3（C）の決定割合にしたがって実行される。このようにすれば、通常状態と時短状態や確変状態とで、異なる種類の割れ演出を実行可能とすることができる。

【 1 4 1 7 】

図 1 5 4 ~ 図 1 5 6 に示すように、これら演出のうち第 1 連続割れ演出は、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて割れ対象画像として表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体 3 2 の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部のみ）演出である。また、第 1 連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置 5 の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第 1 連続割れ演出は、先読み対象の可変表示以前の可変表示において実行されることがある演出である一方で、時短状態や確変状態においては、1 の可変表示の実行中において複数回実行されることが有り得る演出であり、実行回数に応じて可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出でもある。

【 1 4 1 8 】

第 2 連続割れ演出は、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部のみ）演出である。また、第 2 連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置 5 の

10

20

30

40

50

表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域)とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第2連続割れ演出は、先読み対象の可変表示において実行されることがある演出である。

【1419】

セリフ予告演出は、操作促進演出として画像表示装置5の表示領域の所定位置(例えば、表示領域の中央部)において遊技者に対してプッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン31Bの操作に応じて画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301が表示されるとともに該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aが割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像006SG301にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる(割れる範囲がガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aの一部のみ)演出である。また、セリフ予告演出は、割れ演出の対象領域(画像表示装置5の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域)とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出であるとともに、割れた領域(割れ演出の対象領域)において「チャンス!」、「熱い!」、「激アツ!」のいずれかのセリフが表示され、表示されたセリフに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる(表示されるセリフによって大当り遊技状態に制御される割合(大当り期待度)を示唆する)演出である。

10

【1420】

背景変化演出Aは、画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301が表示されるとともに該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Aは、キャラクタの作用によってガラス板画像006SG301にヒビが発生し、ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301A全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが登場せずガラス板画像006SG301Aが表示されない(ガラス板画像006SG301Aが割れない)ことから背景画像が変化しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

20

【1421】

背景変化演出Bは、画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301が表示されるとともに該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Bは、ガラス板画像006SG301に2段階に亘ってヒビが発生し、ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301A全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、ガラス板画像006SG301に1段階目のヒビが発生するものの2段階目のヒビが発生せずガラス板画像006SG301Aが割れない、或いは、ガラス板画像006SG301に1段階目と2段階目のヒビが発生するもののガラス板画像006SG301Aが割れないことから背景画像が変化しない失敗パターン(失敗パターン1と失敗パターン2)にて実行される場合と、がある。

30

40

【1422】

擬似連演出は、可変表示の実行中において飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止した際に、画像表示装置5の表示領域に透過率が100%未満のガラス板画像006SG301が表示されるとともに該ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301Aが割れる割れ演出が実行されることによって飾り図柄の再可変表示が開始される演出であって、可動体32が動作することによってガラス板画像006SG301にヒビが発生し、ガラス板画像006SG301に替えて表示されるガラス板画像006SG301A全体が割れる演出である。また、本実施の形態では、1の可変表示中において最大で2回まで擬似連演出が実行されるようになっており、1回目の擬似連演出として割れたガラス板画像006SG301Aの破片の色と2回目の擬似連演出として割れ

50

たガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の破片の色とが異なっている。更に、本実施の形態では、図 1 3 4 及び図 1 3 5 に示すように、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示結果が大当たりとなる割合（大当たり遊技状態に制御される割合）が高くなるように設定されている。つまり、本実施の形態における擬似連演出では、該擬似連演出の一部として実行される割れ演出におけるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の破片の色によって大当たり遊技状態に制御される割合（大当たり期待度）を遊技者に対して示唆することが可能となっている。

【 1 4 2 3 】

リーチ示唆演出は、可変表示中においてリーチの成立を示唆する演出であって、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによってリーチが成立することがある演出である。尚、リーチ示唆演出は、キャラクタの作用によってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生し、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れることによってリーチが成立する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが作用してヒビが発生したにもかかわらずガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されない（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れない）ことでリーチも成立しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

10

【 1 4 2 4 】

弱発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって、遊技状態が通常状態であれば遊技者に対してスーパーリーチのリーチ演出への移行を報知する演出であって、遊技状態が時短状態や確変状態であれば遊技者に対してスーパーリーチのリーチ演出への移行を報知する演出である。また、弱発展演出は、キャラクタの作用によってヒビが発生することなくガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出でもある。

20

【 1 4 2 5 】

強発展演出 A は、遊技状態が通常状態である場合は、スーパーリーチのリーチ演出後において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が可動体 3 2 の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチのリーチ演出への移行を報知する演出であり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が可動体 3 2 の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチのリーチ演出への移行を報知する演出である。

30

【 1 4 2 6 】

強発展演出 B は、キャラクタが作用することなくヒビが発生し、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出でもある。スーパーリーチのリーチ演出中において、画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチのリーチ演出への移行を報知する演出であり、可動体 3 2 の動作やキャラクタの作用に依らずヒビが発生することなくガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出である。

40

【 1 4 2 7 】

カットイン演出は、操作促進演出として画像表示装置 5 の表示領域の所定位置（例えば

50

、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずヒビが発生することなくガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れる演出である。また、カットイン演出は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れたときから演出パターンに応じて異なるカットイン画像が表示され、表示されたカットイン画像に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるカットイン画像によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。

10

【 1 4 2 8 】

結果報知演出は、操作促進演出として画像表示装置 5 の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン 3 1 B の操作に応じて画像表示装置 5 の表示領域に透過率が 1 0 0 % 未満のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるとともに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる割れ演出が実行されることによって大当り遊技状態に制御されることを報知することがある演出である。尚、結果報知演出は、可動体の動作によってヒビが発生した後にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 全体が割れることによって大当り遊技状態に制御されることを報知する成功パターンにて実行される場合と、可動体が動作せずにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが発生せず、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されない（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れない）ことにより大当り遊技状態に制御されない、すなわち可変表示結果がはずれであることを報知する失敗パターンにて実行される場合と、がある。尚、本実施の形態の結果報知演出は、遊技状態が時短状態または確変状態である場合において、例外的に非リーチ大当りまたは非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 6、P B 1 - 5 の可変表示にて実行される場合がある（図 1 6 0 参照）。

20

【 1 4 2 9 】

（各変動パターンにおける演出タイミング）

30

次に、本実施の形態における各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間について説明する。先ず、遊技状態が通常状態である場合の可変表示について説明すると、図 1 5 7（A）に示すように、短縮なし非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 1 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 1 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、リーチ示唆演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

【 1 4 3 0 】

図 1 5 7（B）に示すように、短縮非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 2、P A 1 - 3 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 1 連続割れ演出を実行可能となっている。

40

【 1 4 3 1 】

図 1 5 7（C）に示すように、ノーマルリーチ大当りやノーマルリーチはずれの変動パターンである P A 2 - 1、P B 1 - 1 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始から暫くしてからセリフ予告演出、背景変化演出 A、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。

【 1 4 3 2 】

図 1 5 7（D）に示すように、スーパーリーチ 大当りやスーパーリーチ はずれの変動パターンである P A 2 - 2、P B 1 - 2 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 2 連続割れ演出、背景変化演出 B、1 回目の擬似連演出、

50

ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチ のリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチ のリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチ のリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

【 1 4 3 3 】

図 1 5 8 (A) に示すように、スーパーリーチ 大当りやスーパーリーチ はずれの変動パターンである P A 2 - 3、P B 1 - 3 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチ のリーチ演出、強発展演出 A、スーパーリーチ のリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチ のリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチ のリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

10

【 1 4 3 4 】

特に、背景変化演出 A において表示されるキャラクタは、セリフ予告演出におけるセリフの表示（画像表示装置 5 の表示領域のうち割れた領域の表示）が非表示となった後に表示が開始されるので、すでに割れ演出が発生しているところに新たな割れ演出が発生することがないため、遊技者の注目が複数の割れ演出に分散してしまうことによる各割れ演出の演出効果の低下を防ぐことができる。

【 1 4 3 5 】

20

図 1 5 8 (B) に示すように、スーパーリーチ 大当りやスーパーリーチ はずれの変動パターンである P A 2 - 4、P B 1 - 4 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 2 連続割れ演出、背景変化演出 B、1 回目の擬似連演出、2 回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチ のリーチ演出、強発展演出 B、スーパーリーチ のリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチ のリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチ のリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【 1 4 3 6 】

尚、本実施の形態では、図 1 5 7 ~ 図 1 5 9 に示すように、背景変化演出 B が実行される可変表示とセリフ予告演出が実行される可変表示とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 B とセリフ予告演出とは同一の可変表示中において実行可能な演出としてもよい。更に、このように、背景変化演出 B とセリフ予告演出とを同一の可変表示中において実行可能な演出とする場合については、背景変化演出 B の実行が決定された場合は、背景変化演出 B とセリフ予告演出の実行期間が重複しないようにしてもよい。このようにすることで、例えば、背景変化演出 B としてのヒビの発生中にセリフ予告演出としての割れ演出が実行されることによって、背景変化演出 B としての割れ演出の実行が実行された遊技者に誤認されてしまうこと、すなわち、背景画像が変化すると遊技者に誤認されてしまうことを防止することができる。

30

【 1 4 3 7 】

40

次に、遊技状態が時短状態や確変状態である場合の可変表示について説明する。図 1 5 9 (A) 及び図 1 5 9 (B) に示すように、非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 5 にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンである P A 1 - 6、P B 1 - 5 を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第 1 連続割れ演出を実行可能となっており、スーパーリーチ 大当りの変動パターンである P B 1 - 7 を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出 A を実行可能となっている。

【 1 4 3 8 】

尚、非リーチ大当りの変動パターンである P B 1 - 5 の可変表示を対象とし、先読み予

50

告演出として該可変表示以前の可変表示から徐々に画像表示装置 5 の表示領域においてヒビが広がっていく演出を実行し、P B 1 - 5 の可変表示の開始時に割れ演出が実行されて大当たり図柄が表示されるような演出（所謂即当り演出、特別連続割れ演出）を実行可能としてもよい。尚、該演出は即当り演出であるため、割れ演出として表示される破片の移動速度を他の割れ演出として表示される破片よりも速くしてもよい。

【 1 4 3 9 】

図 1 5 9 (C) 及び図 1 5 9 (D) に示すように、非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 6 にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンである P A 1 - 6、P B 1 - 5 を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第 1 連続割れ演出を個別に 2 回実行可能となっており、スーパーリーチ 大当りの変動パターンである P B 1 - 7 を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出 A を実行可能となっている。

10

【 1 4 4 0 】

また、図 1 6 0 (A) に示すように、非リーチはずれの変動パターンである P A 1 - 6 にて可変表示が実行される場合について、連続割れ演出の対象であるとき及びスーパーリーチ 大当りの変動パターンである P B 1 - 7 を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されていないときと、非リーチ大当りの変動パターンである P B 1 - 5 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第 1 連続割れ演出が個別に 3 回実行された後、更に結果報知演出が実行されるようになっている。

20

【 1 4 4 1 】

図 1 6 0 (B) に示すように、ノーマルリーチはずれの変動パターンである P A 2 - 5 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出のみが実行される。

【 1 4 4 2 】

図 1 6 0 (C) に示すように、スーパーリーチ 大当たりまたはスーパーリーチ はずれの変動パターンである P A 2 - 6、P B 1 - 6 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチ のリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチ のリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチ のリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

30

【 1 4 4 3 】

図 1 6 0 (D) に示すように、スーパーリーチ 大当たりまたはスーパーリーチ はずれの変動パターンである P A 2 - 7、P B 1 - 7 にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまでの期間中において背景変化演出 A を実行可能となっている。また、リーチタイミングからは、ノーマルリーチのリーチ演出、強発展演出 A、スーパーリーチ のリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチ のリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチ のリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

40

【 1 4 4 4 】

（スーパーリーチ における演出の流れ）

次に、スーパーリーチ における演出の流れについて、図 1 6 1 ~ 図 1 6 3 に基づいて説明する。図 1 6 1 は、スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。図 1 6 2 は、スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。図 1 6 3 は、スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。

【 1 4 4 5 】

図 1 6 1 (A 1) に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリー

50

ーチ の変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として、第 1 背景画像（例えば、昼の街の風景を表した画像）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第 2 連続割れ演出が開始される。具体的には、第 2 連続割れ演出が開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図 1 6 1（A 2）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示され、表示されたキャラクタ画像の種別によって可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図 1 6 1（A 3）参照）。第 2 連続割れ演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

10

【 1 4 4 6 】

第 2 連続割れ演出が終了してから所定期間が経過すると、セリフ予告演出が開始される。具体的には、セリフ予告演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン 3 1 B の操作を促進する操作促進画像が表示される（図 1 6 1（A 4）参照）。尚、操作促進画像は、プッシュボタン 3 1 B を模したボタン画像と、「押せ！！」なる文字画像と、操作有効期間を示すインジケータ画像と、エフェクト画像とから構成される。

20

【 1 4 4 7 】

次いで、プッシュボタン 3 1 B が操作されたとき、または、プッシュボタン 3 1 B が操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図 1 6 1（A 5）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）に「チャンス！？」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図 1 6 1（A 6）参照）。セリフ予告演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

30

【 1 4 4 8 】

セリフ予告演出が終了してから所定期間が経過すると、背景変化演出 A が開始される。具体的には、表示画面中央にエフェクト画像が表示された後（図 1 6 1（A 7）参照）、キャラクタの出現が決定されている場合にはキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図 1 6 1（A 8）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタがキックする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図 1 6 1（A 9）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 6 1（A 1 0）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第 1 背景画像とは異なる第 2 背景画像（例えば、荒野の風景を表わした特別ゾーン画像）が表示される（図 1 6 1（A 1 1）参照）。背景変化演出 A が終了した後は、再び可変表示が実行される。

40

【 1 4 4 9 】

背景変化演出 A が終了してから所定期間が経過すると、リーチ示唆演出が開始される。具体的には、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示されるとともに、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図 1 6 1（A 1 2）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で左飾り図柄表示エリア 5 L に対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ

50

前兆画像の左側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第1ヒビ態様にて表示された後(図161(A13)参照)、キャラクタ画像の動作(例えば、キャラクタが小槌で右飾り図柄表示エリア5Rに対応する領域を叩く動作)に応じて割れ前兆画像の右側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第1ヒビ態様から第2ヒビ態様にて変化し(図161(A14)参照)、さらに、キャラクタ画像の動作(例えば、キャラクタが小槌で中飾り図柄表示エリア5Cに対応する領域を叩く動作)に応じて(図161(A15)、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される(図161(A16)参照)。

【1450】

尚、割れ演出が開始されてから所定期間により表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、左右の飾り図柄表示エリア5L、5Rに同じ数字の飾り図柄が仮停止表示され、Nリーチ演出が開始される。

10

【1451】

Nリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像(オブジェクト画像)が表示された後(図161(A17)参照)、キャラクタ画像の動作(例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作)に応じて割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され(図162(A18)参照)、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される(図162(A19)参照)。尚、割れ演出が開始されてから所定期間により表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Sリーチ演出A(例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など)が開始される(図162(A20)~(A22)参照)。

20

【1452】

弱Sリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Aが開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア5Cに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後(図162(A23)参照)、可動体32の動作(例えば、可動体32が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作)に応じて割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される(図162(A24)参照)。尚、割れ演出が開始されてから所定期間により表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、リーチタイトル画像が表示され、強Sリーチ演出(例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど)が開始される(図162(A25)~(A27)参照)。

30

【1453】

強Sリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、カットイン演出が開始される。具体的には、強Sリーチ演出が開始されてから所定のタイミングで押しボタン31Bの操作を促進する操作促進画像が表示される(図162(A28)参照)。次いで、押しボタン31Bが操作されたとき、または、押しボタン31Bが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像(ガラス板等)が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間により表示画面全域にホワイトアウト画像(エフェクト画像)が表示される。その後、割れた領域(特定範囲)に「熱!!」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当たりになる可能性が示唆される(図162(A29)参照)。カットイン演出が終了した後は、再び強Sリーチ演出が実行される。

40

【1454】

50

カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、結果報知演出が開始される。具体的には、まず、味方キャラクタが最後の一撃を繰り出す画像が表示された後（図 1 6 3（A 3 0）参照）、味方キャラクタ動作がスローモーション表示になるとともに画像がフェードアウト表示されていく（図 1 6 3（A 3 1）参照）。

【 1 4 5 5 】

可変表示結果が大当り表示結果の場合は、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする画像が表示された後（図 1 6 3（A 3 2）参照）、可動体 3 2 の動作（例えば、可動体 3 2 が表示画面上方の原点位置から該原点位置と演出位置との間の所定演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、可動体 3 2 から下方に向けてヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される（図 1 6 3（A 3 3）参照）。

10

【 1 4 5 6 】

次いで、可動体の動作（例えば、可動体 3 2 が表示画面上方の所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作）に応じて割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 6 3（A 3 4）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に大当り組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに勝利したことが報知される。また、背景画像が大当り用の第 5 背景画像 0 0 6 S G 0 8 5（例えば、レインボー態様の画像）にて表示されるとともに、可動体ランプ 9 d が所定の発光色（例えば、レインボー）で点灯されて所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知された後（図 1 6 3（A 3 5）参照）、背景画像が第 1 背景画像に復帰して大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図 1 6 3（A 3 6）参照）。

20

【 1 4 5 7 】

一方、可変表示結果がはずれ表示結果の場合は、敵キャラクタのパンチが味方キャラクタにヒットする画像が表示された後（図 1 6 3（A 3 7）参照）、可動体 3 2 が動作することなく割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、表示画面中央にヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にグレー画像（エフェクト画像）が表示される（図 1 6 3（A 3 8）参照）。

30

【 1 4 5 8 】

次いで、ホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示された後（図 1 6 3（A 3 9）参照）、ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、大当りでない組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに敗北したことが報知される（図 1 6 3（A 4 0））。また、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後、背景画像が第 1 背景画像に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図 1 6 3（A 4 1）参照）。

【 1 4 5 9 】

40

（スーパーリーチ における演出の流れ）

次に、スーパーリーチ における演出の流れについて、図 1 6 4 及び図 1 6 5 に基づいて説明する。図 1 6 4 は、スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。図 1 6 5 は、スーパーリーチ における演出の流れを示す図である。

【 1 4 6 0 】

図 1 6 4（B 1）に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチ の変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として第 1 背景画像が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、背景変化演出 B が開始される。具体的には、背景変化演出 B が開始されると割れ前兆画像（ガラス板等

50

）が表示され、該割れ前兆画像の左下に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域が表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図 1 6 4（B 2）参照）、割れ前兆画像の右側にヒビ割れ表示領域が 2 箇所に表示されることにより割れ前兆画像のヒビ態様が段階的に変化し（図 1 6 4（B 3）参照）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 6 4（B 4）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第 1 背景画像とは異なる第 2 背景画像が表示される（図 1 6 4（B 5）参照）。

【 1 4 6 1 】

10

背景変化演出 A が終了した後は、再び可変表示が実行され、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後（図 1 6 4（B 6）参照）、右飾り図柄表示エリア 5 R に、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と数字が同じ飾り図柄が仮停止表示されることにより、可変表示態様がリーチ態様となる（図 1 6 4（B 7）参照）。

【 1 4 6 2 】

背景変化演出 B が終了してから所定期間が経過すると、擬似連演出が開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア 5 C において、再可変表示が開始されることを示す「NEXT」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図 1 6 4（B 8）参照）。

【 1 4 6 3 】

20

次いで、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図 1 6 4（B 9）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図 1 6 4（B 1 0）参照）、可動体 3 2 の動作（例えば、可動体 3 2 が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 6 4（B 1 1）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「× 2」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図 1 6 4（B 1 2）～（B 1 3）参照）。

30

【 1 4 6 4 】

また、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア 5 C における停止表示位置を擬似連図柄が通過して、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に仮停止表示されている飾り図柄より 1 つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図 1 6 4（B 9 A）参照）。

【 1 4 6 5 】

飾り図柄の可変表示が再開された後、3 連パターンの擬似連演出の場合は、中飾り図柄表示エリア 5 C において、擬似連演出の開始を示す「NEXT」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図 1 6 4（B 1 4）参照）。中飾り図柄表示エリア 5 C における停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図 1 6 4（B 1 5）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図 1 6 4（B 1 6）参照）、可動体 3 2 の動作（例えば、可動体 3 2 が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 6 4（B 1 7）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「× 3」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図 1 6 5（B 1 8）～（B 1 9）参照）。

40

【 1 4 6 6 】

50

2 連パターンの擬似連演出の場合は 2 回目、3 連パターンの擬似連演出の場合は 3 回目の可変表示が再開された後、左飾り図柄表示エリア 5 L にて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図 1 6 5（B 2 0）参照）、左飾り図柄表示エリア 5 L に仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア 5 R に仮停止表示されて N リーチとなり（図 1 6 5（B 2 1）参照）、N リーチ演出が開始される。

【1 4 6 7】

N リーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図 1 6 5（B 2 2）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図 1 6 5（B 2 3）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 6 5（B 2 4）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイタアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイタアウト画像の透過率が増加していくと、弱 S リーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図 1 6 5（B 2 5）～（B 2 6）参照）。

10

【1 4 6 8】

弱 S リーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出 B が開始される。具体的には、強発展演出 B が開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図 1 6 5（B 2 7）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図 1 6 5（B 2 8）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイタアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイタアウト画像の透過率が増加していくと、中飾り図柄表示エリア 5 C に「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図 1 6 5（B 2 9）参照）、リーチタイトル画像が表示され、強 S リーチ演出 B（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図 1 6 5（B 3 0）参照）。尚、強 S リーチ演出 B は、強 S リーチ演出 A よりも期待度が高い S リーチ演出とされている。また、強 S リーチ演出 B は、強 S リーチ演出 A よりも期待度が高い S リーチ演出となっていることから、後述するカットイン演出が演出パターン Y にて実行されやすくなっている。つまり、強 S リーチ演出 B は、強 S リーチ演出 A よりも後述する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されやすい演出となっている。

20

30

【1 4 6 9】

強 S リーチ演出 B は、敵キャラクタ等の種類が異なるだけでスーパーリーチの強 S リーチ演出 A とほぼ同様であるため、以降、可変表示が終了するまでの流れの詳細な説明については省略する。

【1 4 7 0】

（各種演出の動作例）

次に、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行可能な各種演出における割れ演出の動作例について、図 1 6 6 ～図 1 8 2 に基づいて説明する。

40

【1 4 7 1】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

【1 4 7 2】

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。

【1 4 7 3】

「アニメーション表示」は、例えば、1 コマ（1 フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表

50

示)であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか1つを1コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様に変化する表示なども含む。尚、本実施の形態では、1秒間の動画で表示する静止画像の枚数(コマ数)は30枚、つまり、フレームレートは30FPSとされている。

【1474】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、1コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示(静止画表示)である。

【1475】

図166～図182に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄(低ベース状態用)は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「0」～「9」の数字からなる数字表示部と、数字表示部の各数字「0」～「9」に対応する10種類のキャラクタ(全てのキャラクタの図示は省略)が表示されるキャラクタ表示部と、正面視長形状の情報用台座部及び該情報用台座部の前面に表示されるキャラクタに関する情報(例えば、キャラクタの名前)からなる情報表示部と、これら数字表示部、キャラクタ表示部及び情報表示部の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部と、から構成される(図125など参照)。

【1476】

尚、特に詳細な説明はしないが、遊技状態が高ベース状態であるときや他の演出モードにおいては、上記した低ベース状態用の飾り図柄とは表示態様が異なる飾り図柄が各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに可変表示可能とされていてもよい。また、低ベース状態用の飾り図柄の可変表示態様として、表示画面の上方から下方に向けて縦方向にスクロール表示される形態を例示したが、他の可変表示態様としてもよいし、遊技状態や演出モードによって可変表示態様が異なるようにしてもよい。

【1477】

画像表示装置5の左上部に設けられた表示エリア5Sには、第1保留記憶数及び第2保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄(第4図柄)とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア5SL、5SC、5SR各々に表示される「0」～「9」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「0」～「9」の数字よりも少ない「1」～「5」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。

【1478】

画像表示装置5の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア5Uには、実行が保留されている可変表示に対応する第1保留表示006SG101(図215参照)や第2保留表示(図示略)が表示され、画面下部に設けられたアクティブ表示エリア5Fには、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示006SG103が表示される。尚、これら第1保留記憶数、第2保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア5U、アクティブ表示エリア5Fは、全ての演出モードに共通に表示される。

【1479】

<第1連続割れ演出及び第2連続割れ演出>

第1連続割れ演出及び第2連続割れ演出の動作例の詳細について、図166及び図167に基づいて説明する。図166は、第1連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。図167は、第2連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。

【1480】

図 1 6 6 (A) に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第 2 連続割れ演出が開始されると、第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央よりやや右側位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ 1 画像描画領域に表示される第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される (図 1 6 6 (B) 参照)。また、遊技状態が時短状態 / 確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第 2 連続割れ演出が開始されると、時短状態 / 確変状態用の通常背景画像である第 6 背景画像よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央よりやや右側位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ 1 画像描画領域に表示される第 6 背景画像は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【 1 4 8 1 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示される。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【 1 4 8 2 】

次いで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部が割れて (ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れ態様にて表示されて)、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される (図 1 6 6 (C) 参照)。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 % (不透明) で表示される白色の画像であり、表示開始時には、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の視認が可能となり (図 1 6 6 (D) 参照)、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了する (図 1 6 6 (E) 参照)。

【 1 4 8 3 】

その後、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A における割れ表示領域 0 0 6 S G 3 0 4 には、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了するまで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A よりも下位のレイヤ 3 画像描画領域に表示されるキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 や背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 1 4 が表示された後 (図 1 6 6 (F) 参照)、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 及びキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 や背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 1 4 が非表示となる (図 1 6 6 (G) 参照)。ここで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されているときの背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 1 4 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A における割れ表示領域 0 0 6 S G 3 0 4 以外の所定範囲では第 2 視認性で表

示され、割れ表示領域 0 0 6 S G 3 0 4 (特定範囲) では、第 2 視認性よりも視認性が高い第 1 視認性で表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の一部が割れたことを認識しやすくなる。

【 1 4 8 4 】

次に、図 1 6 7 に示すように、第 2 連続割れ演出については、出現するキャラクタの種類が異なるだけその他の態様はほぼ第 1 連続割れ演出と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。尚、本実施の形態では、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出の動作例はほぼ同様とされている形態を例示したが、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出の動作例は異なっているもよい。

10

【 1 4 8 5 】

例えば、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで、割れパターンは共通の割れパターン D とし、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が X 軸方向、Y 軸方向、Z 軸方向に移動する態様は同様にする一方で、図 1 6 6 (B) においてはヒビが右側に表示される一方で、図 1 6 7 (B) でヒビが左側に表示されるようにするなどして、割れが開始されたときに破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始される位置が異なるようにしてもよい。このようにすることで、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差違を持たせることができる。

【 1 4 8 6 】

また、例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に表示されたヒビに対応する部分 (例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ画像描画領域) に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とのいずれが実行されるかを示唆してもよい。また、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで、割れパターンを異ならせてもよい。特に、第 2 連続割れ演出については、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示量を多くしたり、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 をスローモーションで表示して、当該可変表示への注目度を高めるようにしてもよい。

20

【 1 4 8 7 】

さらに、第 1 連続割れ演出におけるキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 に対応するキャラクタボイスと、第 2 連続割れ演出におけるキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 に対応するキャラクタボイスと、を出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

30

【 1 4 8 8 】

< セリフ予告演出 >

セリフ予告演出の動作例の詳細について、図 1 6 8 に基づいて説明する。図 1 6 8 は、セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。

【 1 4 8 9 】

図 1 6 8 (A) に示すように、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されているときにセリフ予告演出が開始されると、第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 よりも上位のレイヤ 8 画像描画領域に、操作促進画像 0 0 6 S G 3 1 0 が表示される (図 1 6 8 (B) 参照) 。

40

【 1 4 9 0 】

次いで、プッシュボタン 3 1 B が操作されたとき、または、プッシュボタン 3 1 B が操作されずに操作有効期間が終了したとき、操作促進画像 0 0 6 S G 3 1 0 が非表示になるとともに、第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央よりやや右側位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像 0 0 6 S G

50

301よりも下位のレイヤ2画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ1画像描画領域に表示される第1背景画像006SG081は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される(図168(C)参照)。

【1491】

また、ガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像006SG302Aが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像006SG302Aは、レイヤ5画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ4画像描画領域に表示されてもよい。

10

【1492】

次いで、ガラス板画像006SG301が非表示となるとともに、該ガラス板画像006SG301に替えて該ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aの一部が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される(図168(D)参照)。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%(不透明)で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像006SG301A、破片画像006SG302及びキャラクタ画像006SG305の視認が可能となり(図168(E)参照)、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了する(図168(F)参照)。

20

【1493】

その後、ガラス板画像006SG301Aにおける割れ表示領域006SG304には、破片画像006SG302の表示が終了するまで、ガラス板画像006SG301Aよりも下位のレイヤ3画像描画領域には、大当りの期待度を示唆する「チャンス!？」なる文字画像006SG306と、その背景となるセリフ背景画像006SG087と、が表示される(図168(F)参照)。ここで、ガラス板画像006SG301Aにおける割れ表示領域006SG304に表示されるセリフ背景画像006SG087及び文字画像006SG306は第1視認性により表示され、ガラス板画像006SG301における割れ表示領域006SG304以外の領域に表示される第1背景画像006SG081は、第1視認性よりも視認性が低い第2視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像006SG301Aの一部が割れたことを認識しやすくなる。次いで、ガラス板画像006SG301A及びセリフ背景画像006SG087及び文字画像006SG306が非表示となる(図168(H)参照)。

30

【1494】

尚、図168(C)において、例えば、ガラス板画像006SG301に表示されたヒビに対応する部分(例えば、ガラス板画像006SG301よりも上位のレイヤ画像描画領域)に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、「チャンス!」「熱い!」「激アツ!」のいずれのセリフ文字画像006SG306が表示されるかを示唆してもよい。また、セリフ文字の種類に応じて、割れパターンを異ならせてもよい(破片画像006SG302の表示量など。特に「激アツ!」の表示時には破片画像006SG302をスローモーションで表示して注目度合いを高めてもよい)し、共通の割れパターンを用いつつ、割れの位置(例えば、期待度が高いほど中央に寄るなど)や割れの範囲(例えば、期待度が高いほど割れの範囲が広いなど)を変えてもよい。また、キャラクタ画像006SG305の種別に対応するキャラクタボイスを出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像006SG303の表示タイミングで割れ

40

50

音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【1495】

< 背景変化演出 A >

背景変化演出 A の動作例の詳細について、図 169 及び図 170 に基づいて説明する。図 169 は、背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。図 170 は、背景変化演出 A の動作例の詳細を示す図である。

【1496】

図 169 (A) に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出 A が開始されると、第 1 背景画像 006SG081 よりも上位のレイヤ 6 画像描画領域にエフェクト画像 006SG320 が表示され、漸次拡大表示された後 (図 169 (B)、(C) 参照)、エフェクト画像 006SG320 がフェードアウト表示されてキャラクタ画像 006SG305 が表示される (図 169 (D) 参照)。また、遊技状態が時短状態 / 確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R において飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出 A が開始されると、時短状態 / 確変状態用の通常背景画像である第 6 背景画像よりも上位のレイヤ 6 画像描画領域にエフェクト画像 006SG320 が表示され、漸次拡大表示された後、エフェクト画像 006SG320 がフェードアウト表示されてキャラクタ画像 006SG305 が表示される。

【1497】

尚、図 169 (B) にて表示されるエフェクト画像 006SG320 は、図 169 (D) においてキャラクタ画像 006SG305 が表示されるか否かを煽る演出であり、成功パターンの場合は図 169 (C) に移行し、失敗パターンの場合は図 169 (C) に移行せず、エフェクト画像 006SG320 が縮小表示された後に非表示となり、キャラクタ画像 006SG305 が表示されないことが示唆される。

【1498】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、第 1 背景画像 006SG081 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 が表示された後、キャラクタ画像 006SG305 が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像 006SG301 の略中央よりやや右側位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 がヒビ前段態様にて表示された後 (図 169 (E) 参照)、ヒビが次第に放射状に広がってヒビ態様に変化する (図 169 (F) 参照)。また、ガラス板画像 006SG301 よりも下位のレイヤ 3 画像描画領域に表示されるキャラクタ画像 006SG305、レイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ 1 画像描画領域に表示される第 1 背景画像 006SG081 は、ガラス板画像 006SG301 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 006SG301 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。また、遊技状態が時短状態 / 確変状態である場合には、第 6 背景画像よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 が表示された後、キャラクタ画像 006SG305 が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像 006SG301 の略中央よりやや右側位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 がヒビ前段態様にて表示された後、ヒビが次第に放射状に広がってヒビ態様に変化する。また、ガラス板画像 006SG301 よりも下位のレイヤ 3 画像描画領域に表示されるキャラクタ画像 006SG305、レイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ 1 画像描画領域に表示される第 6 背景画像は、ガラス板画像 006SG301 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 006SG301 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【 1 4 9 9 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示される。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【 1 5 0 0 】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される（図 1 6 9（G）参照）。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 の視認性が高くなっていく（図 1 6 9（H）、図 1 7 0（I）参照）。そして、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了した後（図 1 7 0（J）参照）、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了する（図 1 7 0（K）参照）。このように、背景画像が第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 から第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 に変化するときには割れ演出が実行されることで、第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 が第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。また、遊技状態が時短状態 / 確変状態である場合には、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び時短状態 / 確変状態用のチャンス背景画像である第 7 背景画像の視認性が高くなっていく。そして、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了した後、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了する。このように、背景画像が第 6 背景画像から第 7 背景画像に変化するときには割れ演出が実行されることで、第 6 背景画像が第 7 背景画像に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

【 1 5 0 1 】

また、例えば、背景画像として第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 よりも表示されたときに有利な第 3 背景画像（図示略）を表示可能であり、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作態様（パンチ、キック等のアクション）によって第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 が表示されるか第 3 背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。また、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 以外のキャラクタを表示可能とすることで、第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 が表示されるか第 3 背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。

【 1 5 0 2 】

< 背景変化演出 B >

背景変化演出 B の動作例の詳細について、図 1 7 1 に基づいて説明する。図 1 7 1 は、

背景変化演出 B の動作例の詳細を示す図である。

【 1 5 0 3 】

図 1 7 1 (A) に示すように、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出 B が開始されると、第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 が表示されることにより、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される (図 1 7 1 (B) 参照)。その後、ヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 が 2 箇所に表示されることにより、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 のヒビ態様 10

【 1 5 0 4 】

このように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ 1 画像描画領域に表示される第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されてないときは第 1 視認性で表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【 1 5 0 5 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示される。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。 20

【 1 5 0 6 】

また、図 1 7 1 (C) における拡大図に示すように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 1 画像描画領域に表示される第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 は、各ヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 以外の領域においては第 2 視認性により表示される一方で、各ヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4 においては第 2 視認性よりも視認性が高い第 1 視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の一部がヒビ割れていることを認識しやすくなる。 30

【 1 5 0 7 】

次いで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される (図 1 7 1 (D) 参照)。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 % (不透明) で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 の視認性が高くなっていく (図 1 7 1 (E) 参照)。そして、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了した後 (図 1 7 1 (F) 参照)、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了する (図 1 7 1 (G) 参照)。このように、背景画像が第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 から第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 に変化するときには割れ演出が実行されることで、第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 が第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。 40

【 1 5 0 8 】

また、例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、演出の発展期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示色が青の場合、1 段階目（図 1 7 1（B）参照）で終了しやすく、エフェクト画像の表示色が緑の場合、2 段階目（図 1 7 1（C）参照）で終了しやすく、赤の場合、青や緑と比較して最も割れ演出に発展しやすくなっていることが好ましい。また、図 1 8 8（B）に示すように、失敗パターン 1 において 1 段階目で終了する場合、背景変化演出 B の開始から 1 5 0 0 m s 経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となり（フェードアウト表示）、図 1 8 8（C）に示すように、失敗パターン 2 において 2 段階目で終了する場合、背景変化演出 B の開始から 3 0 0 0 m s 経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となるようにしてもよい。

10

【1 5 0 9】

また、背景変化演出 B が実行されている間、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示される画像であるアクティブ表示・保留表示に対する変化演出を制限する一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される画像（例えば、ミニキャラクタ画像など）を用いた演出の制限を行わないようにしてもよい。このようにすることで、割れ演出の演出効果が低下することを抑制できる。

【1 5 1 0】

< 擬似連演出 >

擬似連演出の動作例の詳細について、図 1 7 2 に基づいて説明する。図 1 7 2 は、擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。

20

【1 5 1 1】

図 1 7 2（A）に示すように、擬似連演出が開始された後、中飾り図柄表示エリア 5 C において、再可変表示が開始されることを示す「NEXT」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置に仮停止表示された場合、第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ 1 画像描画領域に表示される第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図 1 7 2（B）参照）。

30

【1 5 1 2】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【1 5 1 3】

ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示された後、可動体 3 2 が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始され、この動作に応じて、レイヤ 7 画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（図 1 7 2（C）参照）、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が周囲に広がり、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される（図 1 7 2（D）参照）。また、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示とともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ

40

50

演出が実行される。

【 1 5 1 4 】

尚、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 % (不透明) で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 の視認性が高くなっていく (図 1 7 2 (E) 参照)。そして、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了すると、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤ 6 画像描画領域に、可動体 3 2 が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 1 が可動体 3 2 から周囲に広がるように表示されるとともに、レイヤ 1 画像描画領域にも背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 が可動体 3 2 から周囲に広がるように表示される (図 1 7 2 (F)、(G) 参照)。

10

【 1 5 1 5 】

次いで、可動体 3 2 は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了した後、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されているときに演出位置から原点位置へ向けて移動を開始した後 (図 1 7 2 (G) 参照)、全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が非表示となった後に演出位置に停止され、原点位置への復帰動作が終了する (図 1 7 2 (H) 参照)。

【 1 5 1 6 】

尚、可動体 3 2 の演出位置から原点位置に向けての原点位置への復帰動作を、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了し、その後、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の表示が終了した後に開始するようにしてもよい。

20

【 1 5 1 7 】

また、本実施の形態では、擬似連演出において擬似連図柄が仮停止表示されて再可変表示が開始されるときにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるが、1 回目の可変表示において表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示色を青色とし、2 回目の可変表示において表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示色を緑色とし、3 回目の可変表示において表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示色を赤色とするなど、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示態様を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、再可変表示が行われるごとにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 のヒビ態様が漸次大きくなるなど、ヒビ態様が異なるようにしてもよい。

30

【 1 5 1 8 】

また、この場合、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示色は再可変表示の回数によって異なるが、割れパターンは共通であることが好ましい。このように、割れ演出を多様に行う遊技機において割れパターンを共通化することにより、擬似連演出が実行されたことを的確に示すことができる。また、1 回目の再可変表示と 2 回目の再可変表示と 3 回目の再可変表示とで、可動体 3 2 の動作パターンを共通とする一方、例えば、1 回目の再可変表示と 2 回目の再可変表示と 3 回目の再可変表示とで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のサイズが異なる、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示数が異なる、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の移動速度が異なるなど、割れパターンの表示態様を異ならせてもよい。

40

【 1 5 1 9 】

< リーチ示唆演出 >

リーチ示唆演出の動作例の詳細について、図 1 7 3 及び図 1 7 4 に基づいて説明する。図 1 7 3 は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。図 1 7 4 は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

【 1 5 2 0 】

図 1 7 3 (A) に示すように、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄の可変表示が実行されているときにリーチ示唆演出が開始されると、左飾り図柄表示エリア 5 L に飾り図柄が仮停止表示された後 (図 1 7 3 (B) 参照)、表示画面中央にキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が表示される (図 1 7 3 (C) 参照)。次いで、第 2 背景画

50

像 0 0 6 S G 0 8 2 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が小槌で左飾り図柄表示エリア 5 L に対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の左側にヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が第 1 ヒビ態様にて表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 6 画像描画領域に動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 が表示される（図 1 7 3（D）参照）。

【 1 5 2 1 】

次いで、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が小槌で右飾り図柄表示エリア 5 R に対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の右側にヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が第 2 ヒビ態様に变化するように表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 6 画像描画領域に動作エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 3 が表示される（図 1 7 3（E）参照）。

10

【 1 5 2 2 】

さらに、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が小槌で中飾り図柄表示エリア 5 C に対応する領域を叩く動作に応じて（図 1 7 3（F）参照）、レイヤ 7 画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（図 1 7 3（G）参照）、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される（図 1 7 3（H）参照）。

【 1 5 2 3 】

また、図 1 7 3（D）、（E）に示すように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

20

【 1 5 2 4 】

また、図 1 7 3（H）に示すように、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。次いで、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2 の視認性が高くなっていく（図 1 7 4（I）参照）。そして、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了し、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に仮停止表示されている飾り図柄が拡大強調表示された後（図 1 7 4（J）参照）、飾り図柄が縮小表示され、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了する（図 1 7 4（K）参照）。

30

40

【 1 5 2 5 】

尚、本実施の形態において割れ演出を伴う各種演出では、例えば、図 1 7 4（J）～図 1 7 4（K）の流れのように、割れ演出において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が画像表示装置 5 の表示領域から完全に捌けて非表示となった後に演出が進行する（例えば、割れ演出を伴うリーチ示唆演出から割れ演出を伴わないリーチ演出に進行する）ようになっている。

【 1 5 2 6 】

また、例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調

50

させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、リーチ発展の期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示態様として青色と赤色とがある場合において、赤色で表示されたときの方が青色で表示されたときよりもリーチとなりやすくなればよい。

【1527】

また、失敗パターンの場合、キャラクタ画像006SG305が小槌で中飾り図柄表示エリア5Cに対応する領域を叩く動作に応じてホワイトアウト画像006SG303が表示された後（図173（G）、（H）参照）、中飾り図柄表示エリア5Cに対応する領域に、ガッカリしている態様のキャラクタ画像006SG305が表示され、その後、キャラクタ画像006SG305とヒビ割れたガラス板画像006SG301とが非表示となり、はずれ図柄が停止して可変表示が終了する。

10

【1528】

<弱発展演出>

弱発展演出の動作例の詳細について、図175に基づいて説明する。図175は、弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。

【1529】

図175（A）に示すように、遊技状態が通常状態と時短状態/確変状態とのいずれの状態であっても、各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄の可変表示がリーチ態様となったときに弱発展演出が開始されると、レイヤ1画像描画領域に背景エフェクト画像006SG322が表示されるとともに、その上位のレイヤ6画像描画領域の略中央位置にキャラクタ画像006SG305が表示された後（図175（B）参照）、パンチするキャラクタ画像006SG305が表示された後、表示画面手前側に向けて移動しているように拡大しながらスローモーション表示される（図175（C）参照）。尚、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rは表示画面の右上方位置に移動して縮小表示される。

20

【1530】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ5画像描画領域に、ガラス板画像006SG301Aが表示された後、該ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される（図175（D）参照）。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像006SG302及びキャラクタ画像006SG305の視認性が高くなっていく（図175（E）参照）。そして、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了した後（図175（F）参照）、破片画像006SG302の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像006SG303が表示される（図175（G）参照）。そして、ホワイトアウト画像006SG303が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Sリーチ演出用画像006SG088が表示されて、弱Sリーチ演出に移行する（図175（H）参照）。また、遊技状態が時短状態/確変状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ5画像描画領域に、ガラス板画像006SG301Aが表示された後、該ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領

30

40

50

域に透過率が0%（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像006SG302及びキャラクタ画像006SG305の視認性が高くなっていく。そして、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了した後、破片画像006SG302の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像006SG303が表示される。そして、ホワイトアウト画像006SG303が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Sリーチ演出用画像006SG088が表示されて、弱Sリーチ演出に移行する。尚、後述の図184、図197では、弱発展演出における破片画像006SG302の表示態様について非透過10
としているが、これは破片画像006SG302の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像006SG302は、後述の図203（B1）～（B3）において透過性を有する（例えば、透過率70%以上）透過態様で表示され、その後、図203（B4）、（B5）においては透過性を有さない（例えば、透過率10%未満）非透過態様で表示される。すなわち、図203（B3）に相当する第1タイミングにおいて破片画像006SG302は透過態様にて視認することができ、図203（B4）に相当する第2タイミングにおいて破片画像006SG302は非透過態様にて視認することができる。

【1531】

このように、Nリーチ演出から弱Sリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、Nリーチ演出用画像が弱Sリーチ演出用画像006SG088に変化したことを20
自然に見せることができるため、演出の変化を違和感なく見せることができる。

【1532】

<強発展演出A>

強発展演出Aの動作例の詳細について、図176に基づいて説明する。図176は、強発展演出Aの一部の動作例の詳細を示す図である。

【1533】

図176（A）に示すように、弱Sリーチ演出において、「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示され、強発展演出Aが開始されると、可動体32が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作が開始されるときに、レイヤ7画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像006SG303が表示され30
、可動体32が落下していく（図176（B）参照）。ホワイトアウト画像006SG303は、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域に表示される。

【1534】

また、割れ演出前の前段演出として可動体32が原点位置から演出位置へ移動し、可動体32が演出位置に移動したときに、弱Sリーチ演出用画像006SG088よりも上位のレイヤ5画像描画領域に、ガラス板画像006SG301Aが表示され、ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示されることなく、該ガラス板画像006SG301Aの全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像006SG302Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図176（C）参照）。40

【1535】

尚、ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%（不透明）で表示される白色の画像であり、ここでは、可動体32が原点位置から演出位置へ移動するまでは透過率は0%のままであるため、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる（図176（C）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像006SG302の視認性が高くなっていく（図176（D）参照）。次いで、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了すると、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤ6画像描画領域に、可動体32が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像006SG350

2 5 が可動体 3 2 から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ 1 画像描画領域にも背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 が可動体 3 2 から周囲に拡がるように表示される（図 1 7 6（E）参照）。

【 1 5 3 6 】

次いで、可動体 3 2 は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了し、さらに破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が非表示となった後、演出位置から原点位置まで移動する動作を開始する（図 1 7 6（F）参照）。そして、原点位置への復帰動作が終了し、リーチタイトル画像 0 0 6 S G 3 2 6 が表示されて強 S リーチ演出に発展する（図 1 7 6（G）参照）。

【 1 5 3 7 】

< 強発展演出 B >

強発展演出 B の動作例の詳細について、図 1 7 7 及び図 1 7 8 に基づいて説明する。図 1 7 7 は、強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。図 1 7 8 は、強発展演出 B の動作例の詳細を示す図である。

【 1 5 3 8 】

図 1 7 7（A）に示すように、弱 S リーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときに強発展演出 B が開始されると、弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される（図 1 7 7（B）参照）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 2 画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ 1 画像描画領域に表示される弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【 1 5 3 9 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【 1 5 4 0 】

次いで、レイヤ 7 画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（図 1 7 7（C）参照）、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される（図 1 7 7（D）参照）。

【 1 5 4 1 】

また、図 1 7 7（D）に示すように、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A よりも大きい複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される。ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、レイヤ 7 画像描画領域に透過率が 0 %（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ 7 画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の視認性が高くなっていく（図 1 7 7（E）参照）。次いで、透過率が 1 0 0 % となることでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了し、中飾り図柄表示エリア 5 C に「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表

10

20

30

40

50

示されている飾り図柄が表示された後（図 177（F）参照）、破片画像 006SG302 の表示が終了する（図 177（G）参照）。

【1542】

次いで、レイヤ7画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像 006SG303 が表示された後（図 177（H）参照）、ホワイトアウト画像 006SG303 が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 006SG303 が表示され、発展図柄が非表示となる（図 178（I）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、強Sリーチ演出に対応するリーチタイトル画像 006SG326 の視認性が高くなっていく（図 178（J）、（K）参照）。

【1543】

このように、弱Sリーチ演出から強Sリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、弱Sリーチ演出用画像 006SG088 が割れてリーチタイトル画像 006SG326 に変化したように見せることができるため、リーチ演出の変化を違和感なく見せることができる。

【1544】

<カットイン演出>

カットイン演出の動作例の詳細について、図 179 に基づいて説明する。図 179 は、カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。

【1545】

図 179（A）に示すように、強Sリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときにカットイン演出が開始されると、強Sリーチ演出用の第4背景画像 006SG084 よりも上位のレイヤ8画像描画領域に、操作促進画像 006SG310 が表示される（図 179（B）参照）。

【1546】

次いで、プッシュボタン 31B が操作されたとき（または、プッシュボタン 31B が操作されずに操作有効期間が終了したとき）、第4背景画像 006SG084 よりも上位のレイヤ4画像描画領域にガラス板画像 006SG301A が表示され、ガラス板画像 006SG301A がヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像 006SG301A の全域が割れて、レイヤ5画像描画領域に小破片画像 006SG302A よりも大きい複数の破片画像 006SG302 が飛び散る態様の割れ演出が実行される。また、操作促進画像 006SG310 が、操作によりボタンが押圧された態様にて表示されるとともに、その周囲に操作エフェクト画像 006SG327 が表示され、時間の経過により拡大表示されていく（図 179（C）、（D）参照）。

【1547】

また、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 006SG303 が表示される。ホワイトアウト画像 006SG303 は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像 006SG301A や破片画像 006SG302 を視認することが困難となる（図 179（C）参照）。尚、操作促進画像 006SG310 及び操作エフェクト画像 006SG327 は、ホワイトアウト画像 006SG303 よりも上位のレイヤ8画像描画領域に表示されているため、ホワイトアウト画像 006SG303 が表示されていないときの第1視認性と同じ第1視認性を維持したまま表示される。

【1548】

そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで破片画像 006SG302 の視認が可能となり（図 179（D）参照）、さらに操作促進画像 006SG310 及び操作エフェクト画像 006SG327 が非表示となる一方で、「熱！！」なる文字画像 006SG307 の視認が可能となり（図 179（E）参照）、透過率が100%となることでホワイトアウト画像 006SG303 の表示が終了した後（図 179（F）参照）、破片画像 006SG302 が非表示となる（図 179（G）参照）。

10

20

30

40

50

【 1 5 4 9 】

尚、本実施の形態では、カットイン演出の演出パターン X、Y はともに割れ演出を伴う演出パターンとして記載されているが、カットイン演出の演出パターンとして、大当たり期待度の高い演出パターン Y を割れ演出を伴うチャンス演出パターンとし、大当たり期待度の低い演出パターン X を割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよく、このような場合、割れ演出を伴わない演出パターンでは、第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 上に帯状のカットイン画像（図示略）が表示される態様で演出が行われるようにすればよい。

【 1 5 5 0 】

< 結果報知演出（大当たり） >

結果報知演出（大当たり）の動作例の詳細について、図 1 8 0 及び図 1 8 1 に基づいて説明する。図 1 8 0 は、可変表示結果が大当たりの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。図 1 8 1 は、可変表示結果が大当たりの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【 1 5 5 1 】

図 1 8 0（A）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率 0 %（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図 1 8 0（B）参照）。

【 1 5 5 2 】

次いで、可変表示結果が大当たり表示結果となる場合、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットするオブジェクト画像 0 0 6 S G 3 0 8 が表示された後（図 1 8 0（C）参照）、可動体 3 2 が原点位置から所定演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作に応じて、オブジェクト画像 0 0 6 S G 3 0 8 よりも上位のレイヤ 4 画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示され、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における可動体 3 2 から下方に向けて拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも下位のレイヤ 3 画像描画領域に表示されるオブジェクト画像 0 0 6 S G 3 0 8 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図 1 8 0（D）参照）。

【 1 5 5 3 】

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示された後に非表示となる。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【 1 5 5 4 】

次いで、レイヤ 7 画像描画領域における可動体 3 2 の下方近傍位置にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始され（図 1 8 0（E）参照）、可動体 3 2 が所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作が開始されたことに伴って、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が下方に向けて拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される（図 1 8 0（F）参照）。

【 1 5 5 5 】

また、図 1 8 0（F）に示すように、可動体 3 2 の原点復帰動作が開始されてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が非表示となるとともに、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位のレイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の全域が割れて、レイヤ 5 画像描画領域に小破片画像 0 0 6 S G 3

10

20

30

40

50

02Aよりも大きい複数の破片画像006SG302が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時には、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像006SG302の視認性が高くなっていく（図180（G）参照）。

【1556】

次いで、透過率が100%となることでホワイトアウト画像006SG303の表示が終了し、第5背景画像006SG085及び大当たり組合せの確定飾り図柄が表示された後（図180（H）参照）、破片画像006SG302の表示が終了し、大当たり遊技状態に制御されることが報知され（図181（I）参照）、背景画像が第1背景画像006SG081に復帰して大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図181（J）参照）。

10

【1557】

尚、可動体32が原点復帰するための上昇動作が開始されたことに応じて割れ演出が開始された後、ホワイトアウト画像006SG303の透過率が高くなり視認可能となった破片画像006SG302の表示が終了する（非表示となる）前に、可動体32の所定演出位置から原点位置まで復帰する上昇動作が終了するようになっていることで、大当たりとなったことを早く報知することができる。

20

【1558】

< 結果報知演出（はずれ） >

結果報知演出（はずれ）の動作例の詳細について、図182に基づいて説明する。図182は、可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【1559】

図182（A）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像006SG305が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像006SG305の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率0%（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図182（B）参照）。

30

【1560】

次いで、可変表示結果がはずれ表示結果となる場合、可動体32が動作することなく、レイヤ7画像描画領域に、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像006SG303が表示される（図182（C）参照）。ホワイトアウト画像006SG303は、レイヤ7画像描画領域に透過率が0%（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時には、レイヤ7画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像006SG301やキャラクタ画像006SG305を視認することが困難となる。

【1561】

その後、キャラクタ画像006SG305よりも上位のレイヤ4画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301が表示され、該ガラス板画像006SG301における略中央位置から放射状に広がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像006SG301がヒビ態様にて表示される。ガラス板画像006SG301よりも下位のレイヤ3画像描画領域に表示されるキャラクタ画像006SG305や、レイヤ1画像描画領域に表示されるグレーの背景画像006SG313は、ガラス板画像006SG301が表示されていないときは第1視認性にて表示される一方で、ガラス板画像006SG301が表示されたときは第1視認性よりも視認性が低い第2視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図182（D）参照）。

40

【1562】

50

また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、レイヤ 5 画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ 4 画像描画領域に表示されてもよい。

【 1 5 6 3 】

このように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたものの、ヒビ態様が維持されたまま、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が割れる割れ演出が行われなかったことで、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【 1 5 6 4 】

ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されてから所定期間が経過すると、レイヤ 7 画像描画領域全体に再びホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示され（図 1 8 2（E）参照）、次いで、アイキャッチ画像 0 0 6 S G 3 0 9 が表示された後（図 1 8 2（F）参照）、背景画像が第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図 1 8 2（G）参照）。

【 1 5 6 5 】

（演出詳細）

次に、本実施の形態において実行可能な各演出について詳細な説明を行う。図 1 8 3、図 1 8 5、図 1 6 6、図 1 6 7 に示すように、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出としては、先ず、画像表示装置 5 の表示領域において 5 0 0 m s に亘って 1 段階目のヒビが表示される（1 段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れることによって 1 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、4 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 4 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の第 1 連続割れ演出及び第 2 連続割れ演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 4 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 6 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

【 1 5 6 6 】

更に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において 3 0 0 0 m s に亘って 2 段階目のヒビが表示される（2 段階目ヒビ表示期間）。尚、第 1 連続割れ演出及び第 2 連続割れ演出において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【 1 5 6 7 】

また、第 1 連続割れ演出及び第 2 連続割れ演出においては、上記したヒビ表示期間である 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 0 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R から割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）。尚、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しているが、第 1 連続割れ演出においては割れ演出音とともに図 1 6 6（E）のキャラクタに対応する第 1 キャラクタボイスが出力され、第 2 連続割れ演出においては割れ演出音とともに図 1 6 7（E）のキャラクタに対応する第 2 キャラクタボイスが出力される。これにより、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出との識別が容易

となっている。更に、割れ演出音は、ヒビ割れ音よりも音量が大きく、遊技者に認識されやすい音であるが、第1キャラクタボイス及び第2キャラクタボイスは、割れ演出音よりも更に大きい音量で出力され、且つ割れ演出音よりも出力期間が長いため、割れ演出音よりも遊技者に認識されやすい音となっている。

【1568】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの800msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト800ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第1背景画像006SG081）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト800ms）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する400msに亘って遊技効果ランプ9を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期間に対応する400msに亘って遊技効果ランプ9を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。

【1569】

図183、図186、図168に示すように、セリフ予告演出としては、まず、操作促進演出として、画像表示装置5の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン31Bを操作するように促す操作促進画像が3000msに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン31Bを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングから500msに亘って1段階目のヒビが表示される（1段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、ガラス板画像006SG301に替えて表示されたガラス板画像006SG301Aの一部が割れることによって1000msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、400msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像006SG303が400msに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期間）。このため、本実施の形態のセリフ予告演出では、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから400msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期間を含む600msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。

【1570】

更に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、該ガラス板画像006SG301Aの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において5000msに亘って2段階目のヒビが表示される。尚、セリフ予告演出において表示される破片画像006SG302は透過性を有しており、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【1571】

また、セリフ予告演出においては、上記した1段階目のヒビ表示期間である500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから1000msに亘っては、スピーカ8L、8Rから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（

割れ演出音出力期間)。尚、セリフ予告演出と第1連続割れ演出及び第2連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しており、セリフ予告演出においては割れ演出音が出力された後(割れ演出音出力期間の経過時)に文字画像006SG306の種類に対応するセリフボイス音出力される。これにより、割れ演出音によってセリフボイス音が聞き取りにくくなってしまうことを防ぐことができる。

【1572】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、ガラス板画像006SG301の割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像(第1背景画像006SG081)の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの800msに亘っては割れ演出(ホワイトアウト800ms)用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像(第1背景画像006SG081)の表示に応じた態様での発光が行われる。

10

【1573】

図183、図187(A)、図187(B)、図169、図170に示すように、成功パターンの背景変化演出Aとしては、先ず、前段動作として、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像006SG301に対して作用する画像が2000msに亘って表示される(前段動作期間)。該前段動作(キャラクタの作用)の終了タイミングからは、2000msに亘ってヒビが表示される(ヒビ表示期間)。

20

【1574】

尚、該2000msに亘るヒビ表示期間は、図187(B)に示すように、1000msに亘るヒビ前段表示期間と該ヒビ前段表示期間後の1000msに亘るヒビ後段表示期間とから構成されている。このうちヒビ前段表示期間では、該ヒビ前段表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが100msに亘って表示されるとともに、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って表示される。

30

【1575】

次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像(第1背景画像006SG081)がチャンス背景画像(第2背景画像006SG082)に更新される(図170参照)。更に、該ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、2500msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる(破片画像表示期間)。また、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、500msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された後(ホワイトアウト表示前期期間)、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像006SG303が500msに亘って表示される(ホワイトアウト表示後期間)。このため、本実施の形態の背景変化演出Aでは、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから500msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期間を含む2000msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。

40

【1576】

尚、成功パターンでの背景変化演出Aにおいて表示される破片画像006SG302は透過性を有しており、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像(例えば、背景画像等)を遊技者が視認可能となっている。

50

【 1 5 7 7 】

また、成功パターンでの背景変化演出 A においては、上記したヒビ前段表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの作用アクションに対応するキャラクタボイスが出力され、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 2 5 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R から割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出 A における割れ演出音は、背景変化演出 A 専用の音となっており、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、2 5 0 0 m s の出力期間のうち、1 0 0 0 m s 間に亘ってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、1 5 0 0 m s 間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。また、ヒビ割れ音の出力期間を 5 0 0 m s としているが、ヒビ表示期間に対応する 2 0 0 0 m s としてもよく、2 0 0 0 m s に亘ってヒビ割れの進行に応じた音を出力するようにしてもよい。また、ヒビ割れ音に重複して、動作エフェクト表示期間に対応する 1 0 0 m s 間に亘って、動作エフェクト音が出力される。動作エフェクト音は、ヒビ割れ音よりも大きい音量により出力される音であり、動作エフェクト音の出力時にヒビ割れ音が聞き取り困難となるが、ヒビ割れ音よりも出力期間が短いため、動作エフェクト音の出力後にはヒビ割れ音を聞き取ることが可能となる。

10

20

【 1 5 7 8 】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングからガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまでの 2 0 0 0 m s に亘っては遊技効果ランプ 9 を白色発光させることを主としたヒビ表示期間用発光データテーブルを用いることによって、ヒビが表示されていることに応じた態様での発光が行われる。更に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの 1 0 0 0 m s に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する 5 0 0 m s に亘って遊技効果ランプ 9 を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する 5 0 0 m s に亘って遊技効果ランプ 9 を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。尚、前段動作期間において通常背景画像用発光データテーブルを用いる例を説明したが、これに限らず、前段動作期間に亘って図 1 6 9（D）のキャラクタに対応する緑色発光を主とした前段動作用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 を発光させてもよい。この場合、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるまでは図 1 6 9（D）のキャラクタに対応する緑色発光を主として遊技効果ランプ 9 が発光するが、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 及びガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示された後は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 及びガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A に対応する白色発光を主として遊技効果ランプ 9 が発光することとなる。このようにすれば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 及びガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示される前と、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 及びガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されたときとで、メリハリが生じるため、背景変化演出 A の演出効果をより高めることができる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用

30

40

50

発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【 1 5 7 9 】

尚、図 1 8 7 (C) に示すように、失敗パターンでの背景変化演出 A は、前段動作としての画像表示装置 5 の表示領域におけるキャラクタの表示は行われない。つまり、該失敗パターンでの背景変化演出 A においては、キャラクタが表示されないことから割れ演出が実行されないで、通常背景画像 (第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1) の表示が継続して実行される。この場合、図 1 6 9 (B)、(C) の通り、キャラクタが表示されるか否かの煽り演出が行われるものの、キャラクタもガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 も表示されないため、発光データテーブルとしては、通常背景画像用発光データテーブルが用いられる。

10

【 1 5 8 0 】

図 1 8 3、図 1 8 8 (A)、図 1 7 1 に示すように、成功パターンの背景変化演出 B としては、先ず、画像表示装置 5 の表示領域において、3 0 0 0 m s に亘って 1 段階目のヒビが表示される (1 段階目ヒビ表示期間)。1 段階目ヒビ表示期間においては、該 1 段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って表示される。

【 1 5 8 1 】

また、1 段階目ヒビ表示期間において 1 5 0 0 m s が経過したタイミングからは、1 5 0 0 m s に亘って該 1 段階目ヒビ表示期間よりも画像表示装置 5 の表示領域における広範囲の領域で 2 段階目のヒビが表示される (2 段階目ヒビ表示期間)。尚、2 段階目ヒビ表示期間においても、該 2 段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って表示される。尚、1 段階目ヒビ表示期間における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A と、2 段階目ヒビ表示期間における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とでは、図 1 9 7 に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方へフレームアウト表示されるようになっている。

30

【 1 5 8 2 】

次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像 (第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1) がチャンス背景画像 (第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2) に更新される (図 1 7 1 参照)。更に、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、1 2 5 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる (破片画像表示期間)。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後 (ホワイトアウト表示前期期間)、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される (ホワイトアウト表示後期期間)。このため、本実施の形態の背景変化演出 A では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 7 5 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

40

【 1 5 8 3 】

尚、成功パターンでの背景変化演出 B において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像 (例えば、背景画像等) を遊技者が視認可能となっている。

50

【 1 5 8 4 】

また、成功パターンでの背景変化演出 B においては、1 段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じた 1 段階目ヒビ割れ音の出力が行われ（1 段階目ヒビ割れ音出力期間）、2 段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じた 2 段階目ヒビ割れ音の出力が行われ（2 段階目ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 5 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R から割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出 B における割れ演出音は、背景変化演出 B 専用の音となっており、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、1 2 5 0 m s の出力期間のうち、1 0 0 0 m s 間に亘ってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出来され、その後、2 5 0 m s 間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。尚、背景変化演出 B における割れに関する音量は、割れ演出音が最も大きく、1 段階目ヒビ割れ音と 2 段階目ヒビ割れ音とで、音量を共通としてもよいし、2 段階目ヒビ割れ音の方を 1 段階目ヒビ割れ音よりも大きくしてもよい。

10

【 1 5 8 5 】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの 1 0 0 0 m s に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）の表示に応じた態様での発光が行われる。

20

【 1 5 8 6 】

尚、図 1 8 8（B）、図 1 8 8（C）に示すように、失敗パターン 1 での背景変化演出 B は、1 5 0 0 m s に亘って 1 段階目のヒビ及び 2 0 0 m s に亘って外第 1 段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、2 段階目のヒビが表示されず、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れない演出パターンであり、失敗パターン 2 での背景変化演出 B は、3 0 0 0 m s に亘って 1 段階目のヒビ及び 2 0 0 m s に亘って少破片画像が表示されるとともに、該 1 段階目ヒビ表示期間において 1 5 0 0 m s が経過したタイミングから 1 5 0 0 m s に亘って 2 段階目のヒビ及び 2 0 0 m s に亘って該 2 段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れない演出パターンである。これら失敗パターンでの背景変化演出 B においては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れないので、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）の表示が継続して実行される。

30

【 1 5 8 7 】

図 1 8 3、図 1 8 9、図 1 7 2 に示すように、擬似連演出としては、先ず、画像表示装置 5 の表示領域において、「左」の飾り図柄、「右」の飾り図柄、「中」の飾り図柄の順に仮停止する。そして、「中」の飾り図柄である擬似連図柄の停止タイミングからは、1 5 0 0 m s に亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間中においては、前段動作として、1 5 0 0 m s に亘って可動体 3 2 の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体 3 2 の落下動作が完了する（1 5 0 0 m s が経過する）ことによって、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなる。尚、擬似連演出のヒビ表示期間におけるヒビ割れと背景変化演出 A のヒビ表示期間におけるヒビ割れとは、ヒビ割れの仕方が異なるように設計されている。例えば、背景変化演出 A のヒビ割れは、ヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とに亘って段階的にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 のヒビ割れが

40

50

進行していく態様で表示されるが、擬似連演出のヒビ割れは、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が一気にヒビ割れする態様で表示される。

【 1 5 8 8 】

次に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、1 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の擬似連演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示後期期間の 5 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 3 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とともに背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の表示も行われる

10

【 1 5 8 9 】

尚、擬似連演出において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しておらず、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。

20

【 1 5 9 0 】

尚、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 3 0 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R から割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、擬似連演出における割れ演出音は、擬似連演出専用の音となっており、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音と、可動体 3 2 の落下に対応した動作エフェクトの効果音とを含んで構成された音であり、3 0 0 0 m s の出力期間のうち、1 0 0 0 m s 間に亘ってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音とともに可動体 3 2 の落下に対応した動作エフェクトの効果音が出力され、その後、2 0 0 0 m s 間に亘って可動体 3 2 の落下に対応した動作エフェクトの効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、通常背景画像またはチャンス背景画像に対応する B G M が出力されるため、可動体 3 2 の上昇期間において多様な音が出力されることとなる。更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了体タイミング、すなわち、破片画像 0 0 6 G 3 0 2 の表示終了タイミングからは、該 3 0 0 0 m s の期間に亘って可動体 3 2 の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。

30

【 1 5 9 1 】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまで通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）またはチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまでの 2 0 0 0 m s に亘ってはヒビ表示用発光データテーブルを用いることによって、ヒビ表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。そして、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの 1 0 0 0 m s に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、2 0 0 0 m s に亘って、擬似連演出の実行回数に応じた擬似連演出用発光データテーブルを用いることによって、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光が行われる。例えば、1 回目の擬似連演出の実行時は、1 回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ 9 を緑色で発光させ、2 回目の擬似連演出の実行時は、

40

50

2 回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ 9 を赤色で発光させる等すればよい。そして、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1）またはチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

10

【 1 5 9 2 】

尚、図 1 8 7 及び図 1 8 9 に示すように、本実施の形態における背景変化演出 A と擬似連演出とは、ヒビ表示期間が異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景変化演出 A と擬似連演出とは、ヒビ表示期間の長さが同一であってもよい。

【 1 5 9 3 】

図 1 8 3、図 1 9 0（A）、図 1 7 3、図 1 7 4 に示すように、成功パターンのリーチ示唆演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置 5 の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に作用する画像、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に作用する画像、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用する画像が 1 0 0 0 0 m s に亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア 5 L において 8 0 0 0 m s に亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア 5 R において 4 0 0 0 m s に亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

20

【 1 5 9 4 】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが 1 0 0 m s に亘って「左」の飾り図柄表示エリア 5 L の周囲に表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って「左」の飾り図柄表示エリア 5 L の周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが 1 0 0 m s に亘って「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示されるとともに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示される。尚、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L の周囲に表示される小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A と、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示される小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とでは、図 1 9 7 に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。

30

40

【 1 5 9 5 】

前段動作期間においてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 における「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に作用したことによって該前段動作期間が終了すると、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなる。ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第 1

50

背景画像 0 0 6 S G 0 8 1) またはチャンス背景画像 (第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2) がノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像に更新される。更に、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、2 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる (破片画像表示期間) 。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後 (ホワイトアウト表示前期期間) 、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される (ホワイトアウト表示後期期間) 。このため、本実施の形態の成功パターンのリーチ示唆演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 1 5 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

10

【 1 5 9 6 】

更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングからは、例えば、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示が 3 0 0 0 m s に亘って行われる (飾り図柄強調表示期間) 。

【 1 5 9 7 】

尚、成功パターンでのリーチ示唆演出において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像 (例えば、背景画像等) を遊技者が視認可能となっている。

20

【 1 5 9 8 】

また、成功パターンでのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われる (左ヒビ割れ音出力期間) とともにキャラクタの第 1 作用アクションに対応する第 1 キャラクタボイスが出力され、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる (右ヒビ割れ音出力期間) とともにキャラクタの第 2 作用アクションに対応する第 2 キャラクタボイスが出力され、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 2 0 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R から割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる (割れ演出音出力期間) 。尚、リーチ示唆演出 (成功パターン) における割れ演出音は、リーチ示唆演出専用の音となっており、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音と、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示の効果音とを含んで構成された音であり、3 0 0 0 m s の出力期間のうち、1 0 0 0 m s 間に亘ってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音とともに強調表示の効果音が出力され、その後、2 0 0 0 m s 間に亘って強調表示の効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、ノーマルリーチ背景画像に対応する B G M が出力されることとなる。また、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア 5 L の周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア 5 R の周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

30

40

【 1 5 9 9 】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像 (第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1) またはチャンス背景画像 (第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2) の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの 1 0 0 0 m s に亘っては割れ演出 (ホワイ

50

トアウト1000ms)用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、ノーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【1600】

尚、図190(B)に示すように、失敗パターンでのリーチ示唆演出は、前段動作として、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア5Lに作用する画像、「右」の飾り図柄表示エリア5Rに作用する画像、「中」の飾り図柄表示エリア5Cに作用する画像が14000msに亘って順に表示される(前段動作期間)。前段動作期間中においては、キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア5Lに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて12000msに亘ってヒビが表示され(左ヒビ表示期間)、更に、キャラクタが「右」の飾り図柄表示エリア5Rに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて8000msに亘ってヒビが表示される(右ヒビ表示期間)。

【1601】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが100msに亘って「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが100msに亘って「右」の飾り図柄表示エリア5Rの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから表示される破片画像006SG302よりもサイズの小さい小破片画像006SG302Aが200msに亘って「右」の飾り図柄表示エリア5Rの周囲に表示される。尚、失敗パターンにおける小破片画像006SG302は、成功パターンにおける小破片画像006SG302と同じパラメータの値に基づいて表示されるため、小破片画像006SG302の飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数を見て、遊技者は成功パターンと失敗パターンとのいずれであるかを判別することができないため、好適にノーマルリーチが実行されるか否かを煽ることができるようになっている。

【1602】

また、失敗パターンのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われ(左ヒビ割れ音出力期間)、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから500msに亘ってスピーカ8L、8Rから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる(右ヒビ割れ音出力期間)。更に、成功パターンのリーチ示唆演出におけるガラス板画像006SG301Aの割れタイミングと同一タイミング(失敗パターンのリーチ示唆演出の開始から10000が経過したタイミング)からは、1000msに亘って、ホワイトアウト画像006SG303が表示される(ホワイトアウト表示期間)。ホワイトアウト表示期間は、ホワイトアウト画像006SG303の表示によって画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像を遊技者から視認不能とする期間である。尚、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア5Lの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア5Rの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

【1603】

尚、該失敗パターンのリーチ示唆演出においては、ホワイトアウト表示期間の開始タイミングまでは、通常背景画像またはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いた通常背景画像(第1背景画像006SG081)またはチャンス背景画像(第2背景画像006SG082)の表示に応じた態様での発光が実行された後、ホワイトアウト表示期間で

は、ホワイトアウト用発光データテーブルを用いてホワイトアウト画像 006SG303 の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。そして、ホワイトアウト表示期間の終了タイミングからは、失敗報知用発光データテーブルを用いて、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。尚、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での発光は、可変表示の停止によって終了する。尚、割れ演出（ホワイトアウト 1000ms）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト 1000ms）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、失敗報知用発光データテーブルに基づいて遊技効果ランプ 9 が発光を行っている間（可変表示の停止によって当該可変表示が終了するまで）、スピーカ 8L、8Rからは演出音が出力されない。

10

【1604】

図184、図191、図175に示すように、弱発展演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置5の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが画像表示装置5の表示領域の中央部に作用する画像が4000msに亘って表示される（前段動作期間）。尚、前段動作期間について4000msとしているが、別途、前段動作期間（2000ms）のパターンを設け、遊技者に対して大当たり期待度が高いことを示唆するときには、前段動作期間（4000ms）のパターンよりも前段動作期間（2000ms）のパターンを用いて弱発展演出を実行することを高い割合で決定してもよい。

20

【1605】

次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像が弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像（背景エフェクト画像006SG322）に更新されるとともに、ガラス板画像006SG301に替えて表示されたガラス板画像006SG301Aが割れることによって3500msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからは、500msに亘って上記した破片画像006SG302を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像006SG303が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像006SG303が500msに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の弱発展演出では、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから500msのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像006SG303に阻まれて破片画像006SG302を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む3000msにおいては、破片画像006SG302視認可能期間として遊技者が破片画像006SG302を視認可能となっている。そして、破片画像006SG302の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像がスーパーリーチのリーチ演出に対応したスーパーリーチ背景画像に更新される。

30

40

【1606】

尚、弱発展演出において表示される破片画像006SG302は透過性を有しておらず、これら破片画像006SG302を通して画像表示装置5の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。尚、弱発展演出における破片画像006SG302は、透過性を有さないとしているが、これは破片画像006SG302の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像006SG302は、破片画像表示期間である3500msのうち、表示が開始されてから1500ms

50

に亘って透過性を有する（例えば、透過率70%以上）透過態様で表示され、その後、1000msに亘って徐々に透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率70%～10%）に変化していき、その後、1000msに亘って透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率10%未満）で表示される。

【1607】

また、弱発展演出においては、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングから1000msに亘って、スピーカ8L、8Rから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。また、割れ演出音とともに、割れタイミングから3500msに亘って弱発展演出音の出力も行われる。尚、割れ演出音は、弱発展演出音よりも音量が大きいため、遊技者から認識されやすい音となっている。

10

【1608】

更に、遊技効果ランプ9の発光については、前段動作の開始タイミングまではノーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、前段動作の開始タイミングからガラス板画像006SG301Aの割れタイミングまでの4000msに亘っては弱発展演出用発光データテーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの1000msに亘っては割れ演出（ホワイトアウト1000ms）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの2500msに亘っては再度弱発展演出用発光テーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

20

【1609】

尚、本実施の形態の弱発展演出では、破片画像006SG302の表示終了タイミングから背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチ背景画像に更新される形態を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチ背景画像に更新される際には、画像表示装置5においてホワイトアウト画像006SG303を表示することによって、弱発展演出背景画像からスーパーリーチ背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチ背景画像に更新される際に画像表示装置5においてホワイトアウト画像006SG303を表示するときは、当該ホワイトアウト画像006SG303の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ9を発光させてもよい。尚、ホワイトアウト画像006SG303は、破片画像表示期間が終了するよりも前のタイミング（例えば、終了の500ms前）から表示してもよく、この場合、破片画像006SG302がフレームアウト表示されるよりも前にホワイトアウト画像006SG303の表示が開始されることとなる。

30

【1610】

図184、図192、図176に示すように、強発展演出Aとしては、先ず、前段動作として、1000msに亘って可動体32の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体32の落下動作が完了する（1000msが経過する）ことによって、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなる。

40

【1611】

次に、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチのリーチ演出に対応したスーパーリーチ背景画像（弱Sリーチ演出用画像006SG088）が強発展演出Aに対応した強発展演出A背景画像（背景エフェクト画像006SG322）に更新されるとともに、1500msに亘り破片画像006SG302の表示が行われる（破片画像表示期間）。

50

【 1 6 1 2 】

また、可動体 3 2 の落下タイミングからは、1 5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出 A では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間の 5 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

【 1 6 1 3 】

尚、強発展演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【 1 6 1 4 】

そして、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出 A に対応した強発展演出 A 背景画像がスーパーリーチのリーチ演出に対応したスーパーリーチ背景画像に更新される。前段動作として落下した可動体 3 2 は、上記した破片画像表示期間中において落下位置に配置されており、該破片画像表示期間の終了タイミングから 1 5 0 0 m s に亘って可動体 3 2 の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。尚、可動体 3 2 の上昇開始タイミング（可動体上昇期間の開始タイミング）からは、2 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から強発展演出 A に応じた音（強発展演出 A 演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出 A では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音出力されないため、強発展演出 A ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出 A 演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【 1 6 1 5 】

また、遊技効果ランプ 9 の発光については、可動体 3 2 の落下タイミングまではスーパーリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 ）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、可動体 3 2 の落下開始タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは 2 5 0 0 m s に亘って強発展演出 A 用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出 A に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、可動体 3 2 の上昇開始タイミング（破片画像表示期間の終了タイミング）からは、スーパーリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 ）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【 1 6 1 6 】

尚、本実施の形態の強発展演出 A では、可動体 3 2 の落下タイミングから 1 5 0 0 m s に亘るホワイトアウト表示前期期間としてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出 A のホワイトアウト表示前期期間は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s または 4 0 0 m s に亘ってホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示する期間であってもよい。

【 1 6 1 7 】

図 1 8 4、図 1 9 3、図 1 7 7、図 1 7 8 に示すように、強発展演出 B としては、まず、可動体 3 2 の動作やキャラクタの作用無く、画像表示装置 5 の表示領域において 1 5 0

0 m s に亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりもサイズの小さい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が 2 0 0 m s に亘って表示される。尚、強発展演出 B における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とリーチ示唆演出等における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とでは、図 1 9 7 に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

【 1 6 1 8 】

1 5 0 0 m s が経過してヒビ表示期間が終了すると、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなる。ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチ のリーチ演出に対応したスーパーリーチ 背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 ）が強発展演出 B に対応した強発展演出 B に更新される。更に、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、3 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出 B では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 2 5 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能となっている。

【 1 6 1 9 】

尚、強発展演出 B において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

【 1 6 2 0 】

そして、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出 B に対応した強発展演出 B 背景画像（背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 ）がスーパーリーチ のリーチ演出に対応したスーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 ）に更新される。また、強発展演出 B においては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから 1 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは、3 0 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R から強発展演出 B に応じた音（強発展演出 B 演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出 B では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音が出力されないため、強発展演出 B ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出 B においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出 B 演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【 1 6 2 1 】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまではスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 ）の表示に応じた態様での白色発光を主とし

ない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまでの 1 5 0 0 m s に亘って強発展演出 B 用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出 B に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの 1 0 0 0 m s に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの 2 0 0 0 m s に亘っては強発展演出 B 用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出 B に応じた態様での発光が行われる。尚、強発展演出 B に応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチ B 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 ）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

10

【 1 6 2 2 】

尚、本実施の形態の強発展演出 B では、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示終了タイミングから背景画像が強発展演出 B 背景画像からスーパーリーチ 背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が強発展演出 B 背景画像からスーパーリーチ 背景画像に更新される際には、画像表示装置 5 においてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示することによって、強発展演出 B 背景画像からスーパーリーチ 背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が強発展演出 B 背景画像からスーパーリーチ 背景画像に更新される際に画像表示装置 5 においてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示するときは、当該ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 を発光させてもよい。この場合、割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s ）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、強発展演出 B のヒビ表示期間について 1 5 0 0 m s としたが、割れタイミングまで 1 5 0 0 m s よりも長い期間に亘ってヒビを表示するようにしてもよい。例えば、スーパーリーチ の開始タイミングと割れタイミングとの間にある第 1 タイミング、第 2 タイミング、第 3 タイミングにおいて徐々にヒビ割れが拡大するようにヒビを表示するようにしてもよい。

20

30

【 1 6 2 3 】

図 1 8 4、図 1 9 4、図 1 7 9 に示すように、カットイン演出としては、まず、操作促進演出として、画像表示装置 5 の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン 3 1 B を操作するように促す操作促進画像が 3 0 0 0 m s に亘って表示される（操作促進演出実行期間）。特に、本実施の形態の操作促進演出の実行期間中における操作促進画像は、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作される前の突出した状態である操作前態様画像として表示される（操作前態様画像表示期間）。

40

【 1 6 2 4 】

操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン 3 1 B を操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングをガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとして、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて 2 5 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、該カットイン演出の終了タイミングまで（割れタイミングから 5 0 0 0 m s に亘って）演出パターンに応じた示唆画像の表示が行われるとともに、5 0 0 m s に亘って上記した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間より

50

も透過率の高いホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が 5 0 0 m s に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態のカットイン演出では、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 m s のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に阻まれて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び示唆画像を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 2 0 0 0 m s においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 視認可能期間として遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 及び示唆画像を視認可能となっている。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 5 0 0 0 m s に亘り破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とともに背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の表示も行われる

10

【 1 6 2 5 】

尚、カットイン演出において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しており、これら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

【 1 6 2 6 】

更に、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからは、1 0 0 0 m s に亘って、プッシュボタン 3 1 B が遊技者によって操作された後の状態である操作後態様画像として表示される（操作後態様画像表示期間）。操作後態様画像は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 よりも優先して表示される画像であるため、遊技者は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 1 0 0 0 m s に亘って該操作態様画像を視認可能となっている。

20

【 1 6 2 7 】

また、カットイン演出においては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから 3 0 0 0 m s に亘っては、スピーカ 8 L、8 R からカットイン演出に対応したカットイン演出音の出力が行われる（カットイン演出音出力期間）。尚、カットイン演出では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音出力されないため、カットイン演出ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、カットイン演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、カットイン演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

30

【 1 6 2 8 】

更に、遊技効果ランプ 9 の発光については、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまではスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 ）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの 1 0 0 0 m s に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから示唆画像表示期間の終了タイミングに亘ってはカットイン演出用発光データテーブルを用いることによって、カットイン演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、カットイン演出に応じた態様での発光の終了後は、再度スーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 ）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

40

【 1 6 2 9 】

図 1 8 4、図 1 9 5（A）、図 1 8 0、図 1 8 1 に示すように、成功パターンの結果報知演出としては、先ず、前段動作として、5 0 0 m s に亘って可動体 3 2 の落下動作が行われる（可動耐落下期間）。可動体 3 2 の落下動作が完了する（5 0 0 m s が経過する）

50

と、画像表示装置 5 の表示領域において 500ms に亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。このヒビ表示期間では、該ヒビ表示期間の開始タイミングから、可動体 32 の落下に対応した動作エフェクトが 100ms に亘って表示されるとともに、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから表示される破片画像 006SG302 よりもサイズの小さい小破片画像 006SG302A が 200ms に亘って表示される。尚、結果報知演出（成功パターン / 失敗パターン）における小破片画像 006SG302A とリーチ示唆演出等における小破片画像 006SG302A とでは、図 197 に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。また、結果報知演出（成功パターン）における小破片画像 006SG302A と結果報知演出（失敗パターン）における小破片画像 006SG302A とでも、「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

【1630】

次に、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチのリーチ演出に対応したスーパーリーチ背景画像（弱スーパーリーチ演出用画像 006SG088）またはスーパーリーチのリーチ演出に対応したスーパーリーチ背景画像（第 4 背景画像 006SG084）が、可変表示結果が大当たりであることを示す大当たり報知背景画像（第 5 背景画像 006SG085）に更新されるとともに、1500ms に亘り破片画像 006SG302 の表示が行われる（破片画像表示期間）。尚、図 195（A）では特に図示していないが、大当たり報知背景画像は、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから 10000ms に亘って表示が行われ、10000ms 経過後（当該可変表示の可変表示停止タイミングよりも前）に通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）に更新され、その後、当該可変表示の可変表示停止タイミングから大当たり遊技状態に応じた大当たり遊技背景画像に更新される。

【1631】

また、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからは、500ms に亘って上記した破片画像 006SG302 を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像 006SG303 が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 006SG303 が 500ms に亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の成功パターンの結果報知演出では、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから 500ms のホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像 006SG303 に阻まれて破片画像 006SG302 を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む 1000ms においては、破片画像 006SG302 視認可能期間として遊技者が破片画像 006SG302 を視認可能となっている。

【1632】

尚、成功パターンでの結果報知演出において表示される破片画像 006SG302 は透過性を有しており、これら破片画像 006SG302 を通して画像表示装置 5 の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【1633】

尚、可動体 32 の初期位置までの上昇は、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから 1500ms に亘って行われる（可動体上昇期間）。

【1634】

また、成功パターンでの結果報知演出においては、上記したガラス板画像 006SG301A の割れタイミングから 1500ms に亘ってスピーカ 8L、8R から大当たりが確定したことを報知する大当たり確定音の出力が行われる（大当たり確定音出力期間）。尚、結果報知演出（成功パターン）では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像 006SG301A が割れた効果音出力されないため、好適に大当たりが確定したことを報知することができる。また、結果報知演出（成功パターン）においてガラス板画像 006SG301A

が割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、大当り確定音の優先度を高く設定することでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【 1 6 3 5 】

また、遊技効果ランプ 9 の発光については、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングまではスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 ）やスーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 ）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからホワイトアウト表示後期間の終了タイミングまでの 1 0 0 0 m s に亘っては割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、大当り報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、大当り報知背景画像の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、大当り遊技用発光データテーブルを用いることで、大当り遊技背景画像の表示に応じた態様での虹色発光を主とした発光が行われる。

10

【 1 6 3 6 】

図 1 9 5 （ B ）に示すように、失敗パターンでの結果報知演出では、可動体 3 2 の落下や該可動体 3 2 の落下に伴うヒビの表示が行われず、成功パターンでのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから画像表示装置 5 の表示領域において 5 5 0 0 m s に亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。また、該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、それまでカラーで表示されていたスーパーリーチ 背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 ）またはスーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 ）が、可変表示結果がはずれであることを示す画像であってモノクロのはずれ報知背景画像に更新される。はずれ報知背景画像の表示はヒビ表示期間の終了タイミングまで継続された、該ヒビ表示期間の終了タイミングにおいてカラーのアイキャッチ画像に更新される。尚、該アイキャッチ画像の表示期間は、例えば、1 0 0 0 m s であり、該アイキャッチ画像の表示期間が終了した後は、該アイキャッチ画像と同じくカラーの通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 ）の表示が開始される。つまり、本実施の形態における失敗パターンの結果報知演出では、モノクロのはずれ報知背景画像の表示によって可変表示結果が報知された後は、カラー画像であるアイキャッチ画像と通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 ）が表示されるようになっている。

20

30

【 1 6 3 7 】

また、失敗パターンでの結果報知演出においては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから 5 0 0 m s に亘ってスピーカ 8 L、8 R からヒビ割れに対応したヒビ割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ演出音出力期間）。

【 1 6 3 8 】

また、遊技効果ランプ 9 の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまではスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチ 背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチ 背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8 ）やスーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4 ）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングから可変表示の停止タイミングにかけては、はずれ報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、はずれ報知背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、通常背景画像用発光データテーブルを用いることで、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 ）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト 1 0 0 0 m s ）用発光データテーブルとははずれ報知背景画像用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイト

40

50

アウト 1000ms) 用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【1639】

尚、本実施の形態における第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出においては、ホワイトアウト画像006SG303をガラス板画像006SG301Aの割れタイミング(破片画像006SG302の表示開始タイミング)から表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出におけるホワイトアウト画像006SG303は、ガラス板画像006SG301Aの割れタイミング(破片画像006SG302の表示開始タイミング)よりも前のタイミングから表示を開始してもよい。

【1640】

(割れ演出実行時の破片速度)

次に、上記した第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出が実行されたときに表示されるガラス板画像006SG301Aの破片画像006SG302の表示速度について説明する。

【1641】

図196(A)に示すように、これら演出のうち第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、結果報知演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像006SG301Aの破片画像006SG302は、ホワイトアウト表示前期期間、ホワイトアウト表示後期期間を含む破片画像表示期間に亘って一定の速度V1(通常モーション)にて移動表示されるようになっている。

【1642】

一方で、図196(B)に示すように、強発展演出B及びカットイン演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像006SG301Aの破片画像006SG302は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との1000msに亘っては速度V1にて移動表示される一方で、ホワイトアウト表示後期期間後の破片画像表示期間(強発展演出Bであれば2000ms、カットイン演出であれば1500ms)では、速度V1よりも低速である速度V0(スローモーション)にて移動表示されるようになっている。尚、速度V0にて破片画像006SG302が表示される演出として、図196では、強発展演出Bとカットイン演出とを示したが、背景変化演出B及び強発展演出Aについても、後述の通り、破片画像006SG302は速度V0にて移動表示するようになり、遊技者に対して大当たり期待度が高いことを示唆するときには、背景変化演出B及び強発展演出Aにおける破片画像006SG302を速度V1よりも高い割合で速度V0にて移動表示させることを決定する。

【1643】

(割れ演出の詳細)

次に、割れ演出の詳細について、図197及び図198に基づいて説明する。図197は、割れ演出における割れパターンを示す図である。図198は、各割れパターンの表示例を示す図である。

【1644】

図197及び図198に示すように、各種演出にて実行される割れ演出では、所定の割れタイミングにて、レイヤ5画像描画領域に表示されるガラス板画像006SG301Aの略中央位置に後側から何らかの衝撃(フォース)が加えられた設定で割れが開始され、ガラス板画像006SG301Aが表示されるレイヤ5画像描画領域に、該ガラス板画像

10

20

30

40

50

006SG301Aの少なくとも一部を模した複数の破片画像006SG302が飛び散る割れ画像がアニメーション表示されるようになっていく。つまり、割れ演出は、レイヤ5画像描画領域に表示されるガラス板画像006SG301Aが破片画像006SG302に変化することにより、ガラス板画像006SG301Aが割れ態様（破片態様）にて表示される演出である。尚、本実施の形態は、ガラス板画像006SG301Aの略中央位置に後側から球体が衝突したことにより割れが開始される態様とされている。

【1645】

尚、ガラス板が割れて破片画像が飛び散るアニメーション表示は、実際には破片画像表示期間に応じた数の静止画像（例えば、約30～100コマ）から構成されるが、図198では、割れ演出が開始されてから終了するまでの破片画像の割れアニメーション表示を構成する複数の静止画像のうちから5コマの静止画像を抽出して時系列順に配置したものである。また、図198において各割れパターンの5コマの画像は連続する5コマではなく、実際には各コマ間に図示しない複数コマの破片画像が配置される。

10

【1646】

ガラス板画像006SG301Aが割れるときの割れ態様は様々であり、複数種類の割れパターン（例えば、割れパターンA～G）が予め設定されており、演出制御用CPU120は、実行する演出の種別に応じて予め設定された割れパターンに基づいて、割れ演出を実行可能とされている。

【1647】

具体的には、割れパターンAは、背景変化演出Aとリーチ示唆演出に対応するパターンとされ、割れパターンBは、背景変化演出Bと強発展演出Bに対応するパターンとされ、割れパターンCは、擬似連演出と結果報知演出（大当り）に対応するパターンとされ、割れパターンDは、第1連続割れ演出と第2連続割れ演出とセリフ予告演出に対応するパターンとされ、割れパターンEは、弱発展演出に対応するパターンとされ、割れパターンFは、強発展演出Aに対応するパターンとされ、割れパターンGは、カットイン演出に対応するパターンとされている。

20

【1648】

各割れパターンA～Gは、「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目のうち少なくともいずれか1以上の項目が異なるパターンとされている。尚、表示期間や表示タイミング等については図183及び図184で説明した通りであるため、以下において説明は省略する。

30

【1649】

「作用主体」は、ガラス板画像006SG301Aに対する作用主体を示すもので、割れパターンA、Eは「キャラクタ」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターンC、Fは「可動体」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターンB、Dは、作用主体によらず所定のタイミングで割れ演出が実行される。「ヒビ態様」は、ガラス板画像006SG301Aが割れる前にヒビ態様に変化するか否かを示すもので、割れパターンA～Dは「ヒビ態様」が表示された後に割れ演出が実行され、割れパターンE～Gは「ヒビ態様」が表示されることなく割れ演出が実行される。尚、「ヒビ態様」は、表示画面における表示位置、表示数、ヒビの形状などが異なる複数種類の態様を含む。「割れ範囲」は、ガラス板画像006SG301Aが割れる範囲であり、割れパターンA～C、E～Gは表示画面「全体」、割れパターンDは「一部」とされている。「破片画像表示態様」は、破片画像006SG302が透過態様か否かを示すもので、割れパターンBの一部と割れパターンEは「非透過」、その他の割れパターンは「透過」とされている。

40

【1650】

尚、本実施の形態では、ガラス板画像006SG301Aやガラス板画像006SG301及び破片画像006SG302に対し表示画面の略中央位置の手前側から光（照明）を照らしている設定とされている。よって、「非透過」の破片画像006SG302については、光を反射する態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなり、「透過」の破片画像006SG302については、第1の角度（例えば、ガラス面に対する

50

照射光の入射角度が45度～90度となる大きい角度)では光を反射せず透過しやすい態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認しやすくなる一方で、第2の角度(例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が45度未満となる小さい角度)では光を反射して透過し難い態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなる(図207参照)。例えば、破片画像表示期間内の特定タイミングにおける複数の破片画像006SG302のうち、第1の破片画像006SG302は第1の角度で表示され、第2の破片画像006SG302は第2の角度で表示され、その後、時間経過に伴い複数の破片画像006SG302が移動表示するにあたって、第1の破片画像006SG302は第2の角度で表示され、第2の破片画像006SG302は第1の角度で表示される。尚、この光の種類、強さ、色、上下左右位置、奥行き位置なども種々に設定変更可能であり、割れパターンに応じて光に関する設定の値を異ならせてもよい。

10

【1651】

また、ガラス板画像006SG301Aが割れることにより表示される複数の破片画像006SG302は、形状、大きさ、厚み等が異なる複数の破片画像006SG302を含む。また、各破片画像006SG302は、表示が開始されてから終了して非表示となるまでの表示期間において、様々な方向に様々な速度で様々な向きで回転しながら移動する。具体的には、X軸方向(左右方向)に向けて移動する態様で表示されるもの、Y軸方向(上下方向)に向けて移動する態様で表示されるもの、Z軸方向(前後方向)に向けて移動する態様で表示されるものがあるとともに、移動速度、回転速度、回転数、表示期間などが異なるもの等がある。尚、移動方向については、X軸、Y軸、Z軸のうち一方向だけでなく、X軸、Y軸、Z軸のうち複数軸方向(例えば、XY軸方向やXZ軸方向など)に向けて移動するものを含む。

20

【1652】

つまり、各割れパターンA～Gは、上記「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目以外に、破片画像006SG302が飛び散る際における複数のうち少なくとも一部の破片画像006SG302の形状、大きさ、回転速度、回転数、移動方向[X軸(左右方向)、Y軸(上下方向)、Z軸(前後方向)]、移動速度、表示期間といった表示態様のうち少なくとも1つが異なるパターンとされている。

【1653】

また、割れパターンA～Gは、例えば、所定のアニメーション作成用ソフトのシャッター機能を使用して作成された割れのアニメーションであり、作成された割れパターンA～Gは、以下に示す複数のパラメータのうち少なくとも一部のパラメータの数値が異なる。

30

【1654】

図197に示す各パラメータについて簡単に説明すると、「重力」は、重力の設定が可能であり、飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。「重力方向」は、重力がかかる方向を設定可能であり、0度(上方向)を基準に上下左右方向を指定可能である。「重力勾配」は、重力をZ軸方向(前後方向)で寄りに調整可能であり、このパラメータで設定した数値は「重力の方向」と合成される。前後、上下左右の3D空間の方向すべてを指定可能である。尚、「-90」、「90」の値では、Z軸方向になるので実質的に「重力の方向」は無効扱いとなる。「強度」は、飛び散る破片の勢いを調整可能であり、値を大きくすると破片の飛び散る速さが高速になる。「変動量」は、破片の大きさがアニメーションに影響する度合いを調整可能であり、通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対しては動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは遅くなる。その破片の大きさによる物理アニメーションの差を0～100%で調整可能であり、0%だと大きさや重さが考慮されないため、小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ動きになる。尚、デフォルトで設定されている30%が自然界の物理法則に近い値とされている。「繰り返し」は、割れる破片の大きさを調整可能であり、値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。「粘性」は、破片の動きに対する抵抗を設定可能であり、値を大きく

40

50

すると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。また、粘着物に付着したように重力に対しても抵抗が適用されるため落下速度も遅くなる。すなわち、「粘性」の値を大きく調整した場合、破片の動きがスローモーションとなる。尚、「粘性」の値が通常よりも大きく調整された割れパターンとして、図 197 では、割れパターン B、割れパターン E、割れパターン F を示しているが、後述の通り、割れパターン G についても「粘性」の値が通常よりも大きく調整されている。

【1655】

尚、上記パラメータは一例であり、上記以外にも、ガラス板画像 006SG301A が割れる原因となる瞬間にかかる力を示す「フォース」、フォースがかかる X 軸、Y 軸方向の位置調整が可能な「位置」、フォースの Z 軸方向（奥行き方向）の位置調整が可能な「深度」、個々の破片画像 006SG302 が回転可能な速度を設定可能な「回転速度」、個々の破片画像 006SG302 の動きにランダム度を設定可能な「ランダム度」等を設定可能としてもよい。

10

【1656】

次に、各割れパターンにおける破片画像 006SG302 の動き（主に飛び散り態様）の主な特徴について簡単に説明する。

【1657】

例えば、割れパターン A、C～F は、「重力方向」の数値が「180°」に設定されているため、破片画像 006SG302 は、割れて周囲に広がるように飛び散った後、下方に向けて自然に落下する態様である一方で、割れパターン B、G は、「重力方向」の数値が「0°」に設定されているため、破片画像 006SG302 は、割れて周囲に広がるように飛び散った後、割れパターン A、C～F に比べて下方に落下しにくい態様である。

20

【1658】

このように、割れパターン A、C～F（第 1 パターン）と割れパターン B、G（第 2 パターン）とで、「重力方向」の設定が異なることで、割れパターン A、C～F は「180°」で、ことで、破片画像 006SG302 が移動表示されときの進行方向が異なる。ことで、多彩なパターンを構築することができ、興味が向上する。

【1659】

また、割れパターン A、C～F は、「変動量」の数値が「30%」に設定されていることで、破片画像 006SG302 は小さい破片画像 006SG302 は移動や回転が速く、大きな重い破片画像 006SG302 は遅い態様である一方で、割れパターン B、G は、「変動量」の数値が「0%」に設定されていることで、破片画像 006SG302 は小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ態様となるため、アニメーション度合いが高い割れパターンとされている。

30

【1660】

つまり、割れパターン A、C～F は、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像 006SG302 は早く飛び、大きい破片画像 006SG302 はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、割れパターン B、G は、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

40

【1661】

また、割れパターン A、C（第 1 パターン）と割れパターン D～F（第 2 パターン）とで、「重力方向」の設定は同じであるが「重力値」の設定が異なることで、破片画像 006SG302 が落下する速さが異なっている。このようにパラメータの「重力値」の数値を異ならせ、破片画像 006SG302 が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興味が向上する。より詳しくは、割れパターン D～F の方が数値が大きいので、破片画像 006SG302 が落下する速さが速い。

【1662】

また、割れパターン A～C、E、G は、「重力勾配」の数値が「0」以上に設定されて

50

いることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は X 軸、Y 軸方向に向けて移動しながら、Z 軸方向、つまり、手前側に向けて移動するように表示される態様である一方で、割れパターン D、F は、「重力勾配」の数値が「0」に設定されていることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は X 軸方向や Y 軸方向に向けて移動するだけで、Z 軸方向に向けて移動せずに表示される態様である。尚、割れパターン A ~ C、E、G において、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が手前側に向けて移動する態様にて表示されるときに、破片画像が漸次拡大する態様にて表示されるため、手前側に近づいていることを強調することができる。特に割れパターン B、G は「重力勾配」の数値が「90」に設定されているため、破片画像がより手前側に移動する態様で表示される。

【1663】

10

また、割れパターン A（第 1 パターン）と割れパターン B（第 2 パターン）と割れパターン C（第 3 パターン）とで、例えば、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン A は「5」、割れパターン B は「3」、割れパターン C は「7」で異なっている。このように、第 1 パラメータは固定し、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対して共通の部分を作りつつ、第 2 パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンを構築することができる。

【1664】

また、割れパターン E（第 1 パターン）と割れパターン F（第 2 パターン）と割れパターン G（第 3 パターン）は、例えば、割れパターン E（第 1 パターン）と割れパターン F（第 2 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン E は「3」、割れパターン F は「5」で異なっており、割れパターン F（第 2 パターン）と割れパターン G（第 3 パターン）とは、「重力」の第 1 パラメータが割れパターン E は「5」、割れパターン F は「2」で異なり、「強度」の第 2 パラメータが「5」で共通である。このように、それぞれのパターンで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンを構築することができる。

20

【1665】

尚、本実施の形態では、各種パラメータの数値が異なる複数種類の割れパターン A ~ G が予め記憶されており、実行される演出の種別に対応した割れパターン A ~ G に基づいて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の開始に基づいて演出制御用 CPU 120 が実行する演出の種別が決定されたときに、決定された演出の種別や大当たり期待度等に応じて各種パラメータの数値を決定するとともに、該決定した数値に基づく割れアニメーションデータを作成し、該作成した割れアニメーションデータに基づいてガラス板が割れるアニメーション表示を表示可能としてもよい。

30

【1666】

（割れパターンの表示例）

次に、図 199 ~ 図 205 に基づいて、割れパターン A ~ G の表示例の詳細について説明する。図 199 は、割れパターン A におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図 200 は、割れパターン B におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図 201 は、割れパターン C におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図 202 は、割れパターン D におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図 203 は、割れパターン E におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図 204 は、割れパターン F におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図 205 は、割れパターン G におけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

40

【1667】

50

図199～図205それぞれにおいて、(A1)～(A5)はホワイトアウト画像006SG303を表示する態様の割れパターンの表示例であり、(B1)～(B5)は、(A1)～(A5)に対応する画像であるがホワイトアウト画像006SG303を表示しない態様の割れパターンの表示例である。つまり、割れ演出の開始時においてホワイトアウト画像006SG303を表示する場合と表示しない場合とを比較する図である。具体的には、各図における(A1)では、ホワイトアウト画像006SG303の透過率が0%とされ、(A1)、(A2)、(A3)の順にホワイトアウト画像006SG303の透過率が漸次高まり、(A4)においてホワイトアウト画像006SG303の透過率が100%となる。

【1668】

10

図199～図205の(B1)～(B5)に示すように、ガラス板画像006SG301Aが割れるアニメーション表示では、割れ始めのフレーム(例えば、(B1))では、ガラス板画像006SG301Aの略中央位置に後側から球体が衝突するような衝撃(フォース)が加えられることにより割れが開始される設定であるため、ガラス板画像006SG301Aの略中央付近の破片画像006SG302から飛び散りが開始されるが、その周囲の多数の破片画像006SG302はまだ飛び散りが開始されずにいる。つまり、割れタイミングにおいて非表示とされたガラス板画像006SG301に替えて表示画面全域に表示されたガラス板画像006SG301Aが割れ態様に変化し始めた段階では、表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように多数の破片画像006SG302が表示された状態となるので、ガラス板画像006SG301Aや破片画像006SG302よりも下位の表示レイヤ画像描画領域に表示される画像はほぼ視認困難な状態となる。

20

【1669】

よって、割れ演出の開始タイミングで、(B1)に示すように、数コマにわたり表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように表示されたガラス板画像006SG301Aが割れ態様に変化して多数の破片画像006SG302が表示されるため、割れ演出が開始される前に表示されていた画像の視認が困難となる。特に、割れパターンA～Dのように、ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示された後に割れ演出が開始される場合はまだ良いが、割れパターンE～Gのように、ガラス板画像006SG301Aがヒビ態様にて表示されることなく、いきなり割れ演出が開始される場合は、割れ演出が開始される前に表示されていた画像をかき消すように、突然、表示画面を埋め尽くすように表示されたガラス板画像006SG301Aが割れ態様に変化して多数の破片画像006SG302が表示されるため、遊技者により不自然な印象を与えてしまう虞がある。

30

【1670】

よって、割れ始めにおいては、(A1)のホワイトアウト表示前期期間に示すように、破片画像006SG302よりも上位の表示レイヤ7画像描画領域にホワイトアウト画像006SG303を表示して多数の破片画像006SG302を隠すことで、破片画像006SG302が表示されるとき違和感を軽減することができる。

【1671】

また、(A2)、(A3)のホワイトアウト表示後期期間に示すように、ホワイトアウト画像006SG303を急に非表示とすることなく、フェードアウト表示して透過率を漸次高くしていくことで、破片画像006SG302が表示画面中央からある程度周囲に削けてから視認できるようになるため、破片画像006SG302が割れて飛び散る態様を違和感なく自然に見せることができる。

40

【1672】

図199に示すように、割れパターンAでは、レイヤ5画像描画領域に表示されたガラス板画像006SG301Aが画面中央位置から割れ始め(図199(B1)参照)、破片画像006SG302が放射状に拡がるようにX軸方向(例えば、左右方向)、Y軸方向(例えば、上下方向)及びZ軸方向(例えば、前方向)に飛び散った後(図199(B2)参照)、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される(図199(B3)～(B5)参照)。

50

【 1 6 7 3 】

図 2 0 0 に示すように、割れパターン B では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め（図 2 0 0（B 1）参照）、通常モーション移動にて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向（例えば、左右方向）、Y 軸方向（例えば、上下方向）及び Z 軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図 2 0 0（B 2）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図 2 0 0（B 3）～（B 5）参照）。

【 1 6 7 4 】

図 2 0 1 に示すように、割れパターン C では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め（図 2 0 1（B 1）参照）、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向（例えば、左右方向）、Y 軸方向（例えば、上下方向）及び Z 軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図 2 0 1（B 2）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図 2 0 1（B 3）～（B 5）参照）。

【 1 6 7 5 】

尚、本実施の形態では、擬似連演出、弱発展演出、強発展演出 A、カットイン演出が実行されたときに、背景画像として共通の背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に図示しないが、例えば、演出の種類に応じた異なる表示態様の背景画像を表示してもよい。

【 1 6 7 6 】

図 2 0 2 に示すように、割れパターン D では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め（図 2 0 2（B 1）参照）、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向（例えば、右方向）や Y 軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図 2 0 2（B 2）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図 2 0 2（B 3）～（B 5）参照）。

【 1 6 7 7 】

図 2 0 3 に示すように、割れパターン E では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め（図 2 0 3（B 1）参照）、通常モーション移動にて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向（例えば、左右方向）、Y 軸方向（例えば、上下方向）及び Z 軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図 2 0 3（B 2）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図 2 0 3（B 3）～（B 5）参照）。尚、割れパターン E における「粘性」のパラメータの値について「0.4」に調整されているが、これは図 2 0 3（B 3）～（B 5）に対応した値であり、より具体的に、図 2 0 3（B 1）、（B 2）に対応した「粘性」のパラメータの値は「0.1」に調整されている。また、図 2 0 3（B 1）において、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れ始めを見やすくするため、可動体 3 2 はあえて図示していない。また、割れパターン E における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、図 2 0 3（B 3）からスローモーション移動する表示がされ、フレームアウト表示するまでに時間を要するため、演出進行のテンポを崩さないように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が遊技者から視認可能にスローモーションにて移動して表示されている最中にホワイトアウトさせ、スーパーリーチ演出を行ってもよい。

【 1 6 7 8 】

図 2 0 4 に示すように、割れパターン F では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め（図 2 0 4（B 1）参照）、通常モーション移動にて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向（例えば、右方向）や Y 軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図 2 0 4（B 2）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図 2 0 4（B 3）～（B 5）参照）。また、小さい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は移動や回転が速いので先に落下してフレームアウト表示されるのに対し、大きな重い破片画像 0

10

20

30

40

50

0 6 S G 3 0 2 は遅いので、小さい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも後でフレームアウト表示される。

【 1 6 7 9 】

また、強 S リーチ演出中に割れ演出が発生した場合は、リーチ態様の表示画面右上の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が非表示となったときに再度表示するようにしてもよく、このようにすることで、割れ演出に関りが薄い表示を極力省き、割れ演出の演出効果を高めることができる。また、強 S リーチ演出に限らず、弱 S リーチ演出など他のリーチ演出の実行中に割れ演出が発生した場合にも、リーチ態様の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が非表示となったときに再度表示するようにしてもよい。

10

【 1 6 8 0 】

図 2 0 5 に示すように、割れパターン G では、レイヤ 5 画像描画領域に表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が画面中央位置から割れ始め（図 2 0 5（B 1）参照）、通常モーション移動にて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が放射状に広がるように X 軸方向（例えば、左右方向）、Y 軸方向（例えば、上下方向）及び Z 軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図 2 0 5（B 2）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図 2 0 5（B 3）～（B 5）参照）。尚、割れパターン G における「粘性」のパラメータの値について「0.1」に調整されているが、これは図 2 0 5（B 1）、（B 2）に対応した値であり、より具体的に、図 2 0 5（B 3）～（B 5）に対応した「粘性」のパラメータの値は「0.4」に調整されている。

20

【 1 6 8 1 】

（破片画像の詳細）

次に、破片画像の詳細について、図 2 0 6 及び図 2 0 7 に基づいて説明する。図 2 0 6 は、（A）は擬似連演出、（B）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。図 2 0 7 は、（A）は背景変化演出 A、（B）は強発展演出 B にて表示される破片画像を示す図である。尚、図 2 0 7 において点線で示す破片画像は、非表示となったことを示す。

【 1 6 8 2 】

図 2 0 6（A）に示すように、擬似連演出にて表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、重畳関係にある背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様（例えば、透過率 0 %）の画像とされている一方で、図 2 0 6（B）に示すように、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、重畳関係にある背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 や文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様（例えば、透過率 1 0 0 %）の画像であることで、同じように破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

30

【 1 6 8 3 】

また、図 2 0 6（B）に示すように、カットイン演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（背景が透ける）であり、第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、文字画像 0 0 6 S G 3 0 7（特殊画像）の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（文字が透ける）であり、第 3 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部と文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像（背景と文字が透ける）であることで、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

40

【 1 6 8 4 】

次に、図 2 0 7（A）に示すように、背景変化演出 A における破片画像のうち全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、画像表示装置 5 の表示画面において該表示画面外に向かって

50

下方に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となる一方で、図 207 (B) に示すように、強発展演出 B における破片画像 006SG302 のうち第 1 の破片画像 006SG302 は、表示画面において該表示画面外に向かって上下左右に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となり、第 1 の破片画像 006SG302 とは異なる第 2 の破片画像 006SG302 は、画像表示装置 5 の表示画面において該表示画面外に向かって移動する前に非表示となることで、背景変化演出 A と強発展演出 B とで破片画像 006SG302 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1685】

また、図 207 (A) に示すように、破片画像 006SG302 は、回転動作によりが第 1 の角度 (例えば、平面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が 45 度 ~ 90 度となる大きい角度) となった場合、該破片画像 006SG302 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像 006SG302 が第 1 の角度よりも小さい第 2 の角度 (例えば、端面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が 45 度未満となる小さい角度) となった場合、該破片画像 006SG302 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる。このようにすることで、破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1686】

また、図 207 (A) に示すように、複数の破片画像 006SG302 のうち第 1 の破片画像が第 1 の角度のときに、第 2 の破片画像は第 2 の角度となることで、破片画像 006SG302 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【1687】

(各形態の効果)

[形態 A1 - 1]

以上、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示を行い、これら特別図柄や飾り図柄の可変表示結果として大当りに応じた組み合わせの図柄を導出したときには、遊技者にとって有利である大当り遊技状態に制御することが可能となっている。またパチンコ遊技機 1 は、画像を表示するための画像表示装置 5、可変表示中において大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出である第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、疑似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出等を実行するための制御手段である演出制御用 CPU 120 を備えている。更に、図 127 ~ 図 129 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 に表示する画像を描画するための表示制御部 123 における VRAM 領域において、それぞれ表示優先度の異なる画像を描画するためのレイヤ 1 ~ レイヤ 10 画像描画領域を有している。

【1688】

例えば、VRAM 領域は、背景画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域、レイヤ 2 の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ 2 画像描画領域、レイヤ 3 の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 3 画像描画領域、レイヤ 4 の画像として割れ前兆画像 (ガラス板画像 006SG301 等) を描画・配置するためのレイヤ 4 画像描画領域、レイヤ 5 の画像としてガラス板画像 006SG301 A や破片画像 006SG302 (ガラス破片等) を描画・配置するためのレイヤ 5 画像描画領域、レイヤ 6 の画像として動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ 6 画像描画領域、レイヤ 7 の画像としてホワイトアウト画像 006SG303 を描画・配置するためのレイヤ 7 画像描画領域、レイヤ 8 の画像として操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ 8 画像描画領域、レイヤ 9 の画像として可変表示対応表示 (保留表示やアクティブ表示) を描画・配置するためのレイヤ 9 画像描画領域、レイヤ 10 の画像として小図柄 (第 4 図柄) や第 1 保留記憶数、第 2 保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ 10 画像描画領域を有している。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ 11 画像描画領域が更に配置されてもよい。

10

20

30

40

50

【 1 6 8 9 】

尚、V R A M 領域にレイヤ 1 1 画像描画領域が更に配置される場合を除き、レイヤ 1 0 画像描画領域にて描画された画像は画像表示装置 5 において最も表示優先度が高い画像であり、レイヤ 9 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 1 0 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 8 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 9 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 7 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 8 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 6 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 7 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 5 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 6 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 4 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 5 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 3 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 4 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 3 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 1 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ 1 画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ 1 画像描画領域の代わりとして、レイヤ 1 - 1 画像描画領域、レイヤ 1 - 2 画像描画領域、レイヤ 1 - 3 画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ 1 - 1 画像描画領域には、通常背景画像（第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1、第 6 背景画像）を描画可能であり、レイヤ 1 - 2 画像描画領域には、チャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2、第 7 背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチ 背景画像（弱 S リーチ演出用画像 0 0 6 S G 0 8 8）、スーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4）を描画可能であり、レイヤ 1 - 3 画像描画領域には、背景エフェクト画像（背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2）、大当り報知背景画像（第 5 背景画像 0 0 6 S G 0 8 5）を描画可能であり、レイヤ 1 - 3 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 2 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 1 - 2 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 1 - 3 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像であり、レイヤ 1 - 1 画像描画領域にて描画された画像はレイヤ 1 - 2 画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置 5 における表示優先度が低い画像である。

【 1 6 9 0 】

ここで、図 1 5 7 ~ 図 1 6 0 に示すように、背景変化演出 A と強発展演出 A とは、実行され得るタイミングが異なる演出である。また、図 1 8 7 に示すように、背景変化演出 A は、画像表示装置 5 の表示領域に表示されているガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にキャラクタが作用することでヒビが表示されるヒビ表示期間と、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される破片画像表示期間と、を有しており、図 1 9 2 に示すように、強発展演出 A は、可動体 3 2 の動作によって背景変化演出よりも短い期間でガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出である。

【 1 6 9 1 】

更に、背景変化演出 A は、画像表示装置 5 の表示領域にヒビが表示される前と、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始された後とで画像表示装置 5 において表示される背景画像を異ならせる演出であり、強発展演出 A は、該強発展演出 A が実行される前と、該強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始させた後とで画像表示装置 5 において表示される背景画像を異ならせる演出である。つまり、本実施の形態では、画像表示装置 5 の表示領域においてヒビや破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する背景変化演出 A と、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表

示されることなく破片画像 006SG302 が表示される強発展演出 A とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、更に、背景変化演出 A と強発展演出 A とにおいて共通に破片画像 006SG302 が表示される前と後とで表示される背景画像の種類が異なっているため、同様に破片画像 006SG302 が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与え、遊技興趣を高めることができる。

【1692】

[形態 A1 - 2]

また、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 A とを実行可能とする場合は、背景変化演出 A が実行されずに強発展演出 A が実行される場合の方が、背景変化演出 A が実行されて強発展演出 A が実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図 157 ~ 図 160 参照）。このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 A との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

10

【1693】

[形態 A1 - 3]

また、背景画像が通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）からチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）に変化する場合については、背景変化演出 A を経由する場合に加えて、背景変化演出 A とは異なるチャンス背景煽り演出を経由する場合を設けてもよい（図 154）。また、背景変化演出 A を経由して背景画像が通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）からチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）に変化したときの方が、チャンス背景煽り演出を経由して背景画像が通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）からチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）に変化したときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A とチャンス背景煽り演出とのいずれによりチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

20

【1694】

[形態 A1 - 4 - 1]

また、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 A とを実行可能とする場合は、強発展演出 A の実行前に背景変化演出 A が実行されるときの方が、強発展演出 A の実行前に背景変化演出 A が実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図 157 ~ 図 160 参照）。このようにすることで、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 A との両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

30

【1695】

[形態 A1 - 4 - 2]

図 187 及び図 192 に示すように、可変表示中において、背景変化演出 A は飾り図柄のリーチタイミング前に実行される演出であるとともに、強発展演出 A は飾り図柄のリーチタイミング後に実行される演出である。また、画像表示装置 5 の表示領域において背景画像として表示される画像は、通常背景画像（第 1 背景画像 006SG081）と、リーチ前に大当り遊技状態に制御されることを示唆するチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）と、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチ背景画像（弱スーパーリーチ演出用画像 006SG088）と、スーパーリーチのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチ背景画像（第 4 背景画像 006SG084）と、を含んでいる。そして、背景変化演出 A における破片画像 006SG302 はチャンス背景画像（第 2 背景画像 006SG082）とともに表示される画像であって、強発展演出 A における破片画像 006SG302 はスーパーリーチ背景画像（第 4 背景画像 006SG084）とともに表示される画像であるので、遊技者をこれら背景変化演出 A と強発展演出 A との関係性に注目させ、遊技興趣を高めることができる。

40

【1696】

50

[形態 A 1 - 4 - 3]

また、図 1 8 3 及び図 1 8 4 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していることから、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にあるチャンス背景画像（第 2 背景画像 0 0 6 S G 0 8 2）の少なくとも一部を遊技者が認識することが可能となっており、強発展演出 A において表示される背景画像は透過性を有していないことから、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にあるスーパーリーチ 背景画像（第 4 背景画像 0 0 6 S G 0 8 4）の少なくとも一部を遊技者が認識することが不可能であるので、これら背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示と強発展演出 A の演出効果を高めることができる。

10

【 1 6 9 7 】

[形態 A 1 - 4 - 4]

また、図 2 1 3 に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転動作させる場合については、回転動作により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度になったときに、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識可能である一方で、回転動作により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 2 の角度になったときに、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

20

【 1 6 9 8 】

[形態 A 1 - 4 - 5]

また、図 2 1 3 に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転動作させる場合については、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度になったときに、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 1 6 9 9 】

[形態 A 1 - 5]

また、図 2 0 8 に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が X 軸方向や Z 軸方向を含む複数方向に向かって移動する態様で表示される場合は、Z 軸方向に移動する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が X 軸方向に移動する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

30

【 1 7 0 0 】

[形態 A 1 - 6]

また、図 1 9 6 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共に表示開始から表示終了のタイミングに亘って速度の変化を伴わずに移動表示されるようになっているので、これら背景変化演出 A 及び強発展演出 A では破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を違和感なく自然に表示することができる。

40

【 1 7 0 1 】

[形態 A 1 - 7 - 1]

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、X 軸方向）と特定方向（例えば、Z 軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図 1 9 9、図 2 0 4 参照）、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることで、背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

50

【 1 7 0 2 】

[形態 A 1 - 7 - 2]

特定方向（例えば、Z軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図 1 9 9、図 2 0 4 参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 1 7 0 3 】

[形態 A 1 - 7 - 3]

特定方向（例えば、Z軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、背景変化演出 A において特定方向（例えば、Z軸方向）に移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を自然に表示することができる。

【 1 7 0 4 】

[形態 A 1 - 8]

また、図 2 1 3 に示すように、背景変化演出 A 及び強発展演出 A において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転動作させる場合については、背景変化演出 A における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数と、強発展演出 A における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数とが共通であってもよい。このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 1 7 0 5 】

[形態 A 2 - 1]

また、図 1 8 7 及び図 1 9 2 に示すように、背景変化演出 A と強発展演出 A とでは、共に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始されるタイミングからホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示されるようになっていく。これら背景変化演出 A と強発展演出 A とにおけるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 に遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認不能であるホワイトアウト表示前期期間と、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を通して遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能であるホワイトアウト表示後期期間とから構成されているので、背景変化演出 A と、強発展演出 A とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができることに加えて、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるときとの違和感を軽減して好適にこれら背景変化演出 A と強発展演出 A とを実行することができる。

【 1 7 0 6 】

[形態 A 2 - 2]

また、図 1 8 7 及び図 1 9 2 に示すように、背景変化演出 A におけるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、1 0 0 0 m s であるのに対して、強発展演出 A におけるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、2 5 0 0 m s であるので、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示されることにより背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性が高まるとともに、背景変化演出 A と強発展演出 A とではホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間が異なっているので、これら背景変化演出 A と強発展演出 A との双方の演出効果を高めることができる。

【 1 7 0 7 】

[形態 A 2 - 3]

また、図 1 8 7 に示す背景変化演出 A について、ヒビ表示期間は該背景変化演出 A における破片画像表示期間よりも長く、且つホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間

(ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間) は、ヒビ表示期間及び破片画像表示期間より短くてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示をホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 により違和感無く開始することができる。

【 1 7 0 8 】

[形態 A 2 - 4]

また、図 1 6 9 及び図 1 7 6 に示すように、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 と、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 とは、同一の態様で表示される画像であるので、これら同一の態様でホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示される背景変化演出 A と強発展演出 A との関連性を高め、双方の演出効果を高めることができる。

10

【 1 7 0 9 】

[形態 A 3 - 1]

また、図 1 8 9 及び図 1 9 4 に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 1 9 6 に示すように、擬似連演出での破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は演出の進行にかかわらず速度 V 1 にて移動表示される一方で、カットイン演出の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は演出の進行に置応じて速度が速度 V 1 から低速である速度 V 0 に変化するので、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

20

【 1 7 1 0 】

[形態 A 3 - 2]

また、図 1 5 7 ~ 図 1 6 0 に示すように、1 の可変表示において擬似連演出を複数回実行可能である一方でカットイン演出は 1 回のみ実行可能とする場合は、擬似連演出が複数回実行されたときの方が、擬似連演出が 1 回のみ実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高く、カットイン演出が 1 回実行されたときの方が、擬似連演出が複数回実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

30

【 1 7 1 1 】

[形態 A 3 - 3]

擬似連演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様 (ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A) に移行するときの第 1 タイミングと、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 (特定色のエフェクト画像) を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第 2 タイミングでは表示画面の全域に表示されることで (図 1 7 2 (C)、図 1 7 9 (C) 参照)、擬似連演出とカットイン演出とでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

40

【 1 7 1 2 】

[形態 A 3 - 4 - 1]

また、図 1 9 6 に示すように、カットイン演出での破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間 (ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間) では速度 V 1 にて移動表示され、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間が終了したタイミングからは速度 V 1 よりも低速である速度 V 0 にて移動表示されるので、該カットイン演出において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したおきの演出効果を高めることができる。

50

【 1 7 1 3 】

[形態 A 3 - 4 - 2]

また、図 1 9 4 に示すように、カットイン演出で破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示するときにホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示する場合について、図 1 9 6 に示すように、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間は、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が速度 V 1 にて移動表示されている期間と重複する一方で、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が速度 V 0 にて移動表示されている期間とは重複しないようにしてもよい。このようにすることで、カットイン演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 1 7 1 4 】

[形態 A 3 - 5]

また、図 2 1 3 に示すように、擬似連演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とカットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作可能とする場合については、擬似連演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、カットイン演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 1 7 1 5 】

[形態 A 4 - 1]

また、図 1 8 9 及び図 1 9 4 に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 1 8 3 及び図 1 8 4 に示すように、擬似連演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していないことにより、遊技者はこれら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 に表示されている背景画像を視認不能である一方で、カットイン演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していることにより、遊技者はこれら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して画像表示装置 5 に表示されている背景画像を視認可能となっているため、擬似連演出とカットイン演出とで同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても遊技者に対して好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【 1 7 1 6 】

[形態 A 4 - 2]

擬似連演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、カットイン演出における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 3 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、背景エフェクト画像 0 0 6 S G 3 2 2 の少なくとも一部と文字画像 0 0 6 S G 3 0 7 の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図 2 0 6 参照）。このように演出ごとに破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【 1 7 1 7 】

[形態 A 4 - 3 - 1]

また、図 2 1 3 に示すように、擬似連演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とカットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作可能とする場合については、回転動作により第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 2 の角度となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となってもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出

10

20

30

40

50

効果を高めることができる。

【 1 7 1 8 】

[形態 A 4 - 3 - 2]

また、図 2 1 3 に示すように、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を回転動作可能とする場合については、カットイン演出において、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度のときに、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 1 7 1 9 】

[形態 A 5 - 1]

また、図 1 8 9 及び図 1 9 4 に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これら擬似連演出とカットイン演出とについて、カットイン演出は、擬似連演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されてから該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の少なくとも一部を模した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるまでのヒビ表示期間よりも短い期間で複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を開始する演出とし、擬似連演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とカットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共通に、少なくとも X 軸方向と Z 軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図 2 0 8 参照）、Z 軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、X 軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。

【 1 7 2 0 】

[形態 A 5 - 2]

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図 2 0 1、図 2 0 5 参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 1 7 2 1 】

[形態 A 5 - 3]

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、背景変化演出 A において特定方向（例えば、Z 軸方向）に移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を自然に表示することができる。

【 1 7 2 2 】

[形態 A 5 - 4]

擬似連演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図 2 0 7（A）参照）、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは異なる第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となることが好ましい（例えば、図 2 0 7（B）参照）。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 7 2 3 】

[形態 A 6 - 1]

また、図 1 9 0 及び図 1 9 1 に示すように、本実施の形態のリーチ示唆演出と弱発展演

10

20

30

40

50

出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これらリーチ示唆演出と弱発展演出とについて、リーチ示唆演出における右ヒビ表示期間の方が、弱発展演出における前段動作期間よりも長く、リーチ示唆演出における破片画像表示期間と弱発展演出における破片画像表示期間との長さが異なってもよい（図190及び図191参照）。このようにすることで、同様に破片画像006SG302が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1724】

[形態A6-2]

また、リーチ示唆演出においては、右ヒビ表示期間を、左ヒビ表示期間における右ヒビ表示期間が開始されるまでの期間よりも長くしてもよい（図190参照）。このようにすることで、単調な演出構成によりリーチ示唆演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【1725】

[形態A6-3]

また、本実施の形態のリーチ示唆演出として、ヒビが表示された後にガラス板画像006SG301Aが割れる成功パターンにて実行される場合と、ヒビが表示された後にガラス板画像006SG301Aが表示されないことで該ガラス板画像006SG301Aが割れない失敗パターンにて実行される場合と、があり、リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行される場合は、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行される場合の破片画像006SG302の表示期間（破片画像表示期間）の2000msよりも長期間である6000msに亘って、右ヒビ表示期間として「右」の飾り図柄表示エリア5Rと「左」の飾り図柄表示エリア5Lとにヒビが表示されるので、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されないこと、すなわち、ガラス板画像006SG301Aが割れないことを好適に遊技者に示すことができる。

【1726】

[形態A6-4-1]

また、リーチ示唆演出は成功パターンにて実行されることによってリーチとなることを報知する演出である一方で、失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないこと、すなわち、リーチとなる場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が低いことを示唆する演出であるので、該リーチ示唆演出が実行されるか否か及びリーチ示唆演出が成功パターンで実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、興趣を高めることができる。

【1727】

[形態A6-4-2]

また、図157～図160に示すように、1の可変表示中においてリーチ示唆演出と弱発展演出との両方を実行可能とする場合について、弱発展演出をリーチ示唆演出における破片画像006SG302の表示が開始された後に実行可能とし、弱発展演出の実行前にリーチ示唆演出にける破片画像006SG302の表示が開始されるときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、リーチ示唆演出において破片画像006SG302の表示に注目させ、興趣を高めることができる。

【1728】

[形態A6-5]

リーチ示唆演出においてガラス板画像006SG301がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第1タイミングと、弱発展演出における破片画像006SG302が表示されるとき第2タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像006SG303（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第1タイミングと第2タイミングとでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンが異なる。具体的には、第1タイミングではホワイトアウト画像006SG303が表示画面の中央から周

10

20

30

40

50

囲に拡がるように表示され、第2タイミングでは表示画面の全域に表示されることで(図173(G)、図175(D)参照)、リーチ示唆演出と弱発展演出とでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【1729】

[形態A6-6]

リーチ示唆演出においてリーチ状態の飾り図柄を強調表示することが可能であり、破片画像表示期間において、リーチ状態のり図柄が強調表示される期間の方が、破片画像006SG302の表示期間よりも長くなるようにすることで(図174(I)~図174(K)参照)、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

【1730】

[形態A6-7-1]

リーチ示唆演出においてキャラクタ画像006SG305の動作に対応して、破片画像006SG302よりも上位のレイヤ6画像描画領域に動作エフェクト画像006SG323を表示可能であり、ヒビ態様のガラス板画像006SG301の表示を開始するタイミングで動作エフェクト画像006SG323を表示することで(図173(D)参照)、ガラス板画像006SG301を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。

【1731】

[形態A6-7-2]

また、図190に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像006SG301における「左」の飾り図柄表示エリア5Lにヒビが表示されるタイミングと、ガラス板画像006SG301における「右」の飾り図柄表示エリア5Rと、から小破片画像006SG302Aが動作エフェクト画像006SG323よりも長期間に亘って表示されることで、ガラス板画像006SG301にヒビが表示されたことを遊技者に対して好適に示すことができる。

【1732】

[形態A6-7-3]

また、図190に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタがガラス板画像006SG301における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに作用するときにはホワイトアウト画像006SG303の表示が開始されるが、該キャラクタがガラス板画像006SG301における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに作用するときにおいては、動作エフェクト画像006SG323が表示されることはない。このため、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像006SG301における「左」の飾り図柄表示エリア5Lや「右」の飾り図柄表示エリア5Rにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像006SG301における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【1733】

[形態A6-7-4]

また、図190に示すように、リーチ示唆演出においては、破片画像006SG302が表示される期間(破片画像表示期間)の方が、小破片画像006SG302Aが表示される期間(少破片画像表示期間)よりも長期間となっているので、ガラス板画像006SG301における「左」の飾り図柄表示エリア5Lや「右」の飾り図柄表示エリア5Rにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像006SG301における「中」の飾り図柄表示エリア5Cに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【1734】

[形態A6-8]

また、図183及び図184に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像006SG302は透過性を有していることから、遊技者はこれら破片画像006SG302を通して背景画像を視認することが可能である一方で、弱発展演出として表示される

10

20

30

40

50

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していないことから、遊技者はこれら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を通して背景画像の少なくとも一部を視認することが不能となっているので、リーチ示唆演出と弱発展演出とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示態様に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 7 3 5 】

[形態 A 6 - 9]

また、図 1 9 6 に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と弱発展演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共に表示の開始タイミングから表示の終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、リーチ示唆演出及び弱発展演出においてはこれら破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を自然に表示

10

【 1 7 3 6 】

[形態 A 6 - 1 0]

また、弱発展演出における破片画像表示期間をリーチ示唆演出における破片画像表示期間よりも長い期間としてもよい（図 1 9 0 及び図 1 9 1 参照）。このようにすることで、リーチ示唆演出と弱発展演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興味を高めることができる。

【 1 7 3 7 】

[形態 A 7 - 1]

また、図 1 8 7 及び図 1 9 4 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 1 9 4 に示すように、カットイン演出が実行される場合は、先ず、操作促進演出として画像表示装置 5 の表示領域においてプッシュボタン 3 1 B の操作前態様画像が表示され、遊技者によってプッシュボタン 3 1 B が操作される、或いは、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングとなることによってカットイン演出が実行されるようになっており、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間中は、該ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 よりも優先してプッシュボタン 3 1 B の操作後態様画像が表示されるようになっている。ここで、該カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間は 2 5 0 0 m s であり、プッシュボタン 3 1 B の操作前態様画像の表示期間は 3 0 0 0 m s 、プッシュボタン 3 1 B の操作後態様画像の表示期間はホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間と同一の 1 0 0 0 m s となっている、つまり、カットイン演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間（カットイン画像表示期間）は、プッシュボタン 3 1 B の操作前態様画像の表示期間（操作前態様画像表示期間）より短く、且つプッシュボタン 3 1 B の操作後態様画像の表示期間（操作後態様画像表示期間）よりも長いことから、カットイン演出が単調な演出構成となり該カットイン演出の興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

20

30

【 1 7 3 8 】

[形態 A 8 - 1]

また、図 1 8 7 及び図 1 8 9 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。背景変化演出 A は、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置 5 の表示領域に表示されている背景画像が異なる演出である。更に、擬似連演出は、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置 5 の表示領域に表示されている飾り図柄の組合せが異なる（例えば、ヒビ表示期間の前はランダムな組み合わせで飾り図柄が仮停止するが、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始後では、擬似連演出に応じた組み合わせで飾り図柄が仮停止している）演出としてもよい。このようにすることで、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興味を高めることができる。

40

【 1 7 3 9 】

[形態 A 8 - 2]

50

また、図 187 及び図 189 に示す背景変化演出 A と擬似連演出について、ガラス板画像 006SG301 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出 A において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なってもよい。このようにすることで、ガラス板画像 006SG301 にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【1740】

[形態 A9 - 1]

また、図 187 及び図 189 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出 A においてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は 2000ms であるのに対して擬似連演出においてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は 1500ms と長さが異なっている。そして、背景変化演出 A と擬似連演出とは、共に破片画像 006SG302 の表示が開始されるガラス板画像 006SG301 A の割れタイミングからホワイトアウト画像 006SG303 の表示が開始されるようになっており、これらホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間は、ホワイトアウト画像 006SG303 によって遊技者が破片画像 006SG302 を視認不能なホワイトアウト表示前期期間と、遊技者が破片画像 006SG302 を視認可能なホワイトアウト表示後期期間と、から構成されているので、破片画像 006SG302 が表示されるときとの違和感をホワイトアウト画像 006SG303 により軽減して好適に背景変化演出 A と擬似連演出とを実行することができる。

【1741】

[形態 A9 - 2]

また、図 187 及び図 189 に示す背景変化演出 A と擬似連演出とについて、ガラス板画像 006SG301 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出 A において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なってもよい。このようにすることで、ガラス板画像 006SG301 にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【1742】

[形態 A10 - 1]

また、図 187 及び図 193 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と強発展演出 B とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 196 に示すように、背景変化演出 A における破片画像 006SG302 は表示開始から表示終了に亘って速度が変化されることなく移動表示され、強発展演出 B における破片画像 006SG302 は表示開始からホワイトアウト画像 006SG303 の表示終了までは速度 V1 にて移動表示され、移行は速度 V1 よりも低速の速度 V0 にて移動表示されるので、同様に破片画像 006SG302 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【1743】

[形態 A10 - 2]

背景変化演出 A においてガラス板画像 006SG301 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第 1 タイミングと、強発展演出 B における破片画像 006SG302 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 006SG303（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 006SG303 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 006SG303 が表示画面の全域に表示され、第 2 タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図 169（G）、図 177（H）参照）、背景変化演出 A と強発展演出 B とでホワイトア

10

20

30

40

50

ウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 7 4 4 】

[形態 A 1 0 - 3 - 1]

また、図 1 9 6 に示すように、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が速度 V 0 にて移動表示される期間は、速度 V 1 にて移動表示される期間よりも長いので、背景変化演出 A と強発展演出 B とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 7 4 5 】

[形態 A 1 0 - 3 - 2]

また、図 1 9 6 に示すように、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が速度 V 1 にて移動表示される期間は、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間と同一となっており、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が速度 V 0 にて移動表示される期間においてはホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示されないので、強発展演出 B の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

【 1 7 4 6 】

[形態 A 1 0 - 4]

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち全ての破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（図 2 0 7 (A) 参照）、強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは異なる第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となる（図 2 0 7 (B) 参照）。このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 B とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

20

【 1 7 4 7 】

[形態 A 1 0 - 5]

また、図 1 8 3 及び図 1 8 4 に示すように、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共に透過性を有する画像であるので、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

30

【 1 7 4 8 】

[形態 A 1 0 - 6 - 1]

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、X 軸方向）と特定方向（例えば、Z 軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図 1 9 9、図 2 0 0 参照）、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることが好ましい。このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 B との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

40

【 1 7 4 9 】

[形態 A 1 0 - 6 - 2]

特定方向（例えば、Z 軸方向）に向かって移動表示する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なることが好ましい（図 1 9 9、図 2 0 0 参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 1 7 5 0 】

[形態 A 1 0 - 7 - 1]

また、図 2 1 3 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作させる

50

場合については、背景変化演出 A において表示される複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、強発展演出において表示される複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されてから画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多くてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 1 7 5 1 】

[形態 A 1 0 - 7 - 2]

また、図 2 1 3 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作させる場合については、回転動作により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 2 の角度となった場合、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 1 7 5 2 】

[形態 A 1 0 - 7 - 3]

また、図 2 1 3 に示すように、背景変化演出 A において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B において表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを回転動作させる場合については、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度のときに、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度となってもよい。このようにすることで、第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が第 1 の角度のときに、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は第 2 の角度となる。

【 1 7 5 3 】

[形態 A 1 0 - 8]

また、図 1 5 7 ~ 図 1 6 0 に示すように、1 の可変表示中において背景変化演出 A と強発展演出 B との両方を実行可能とする場合は、背景変化演出をリーチの前のタイミング、強発展演出 B をリーチ後のタイミングでそれぞれ実行可能とし、強発展演出 B の実行前に背景変化演出 A が実行されたときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

【 1 7 5 4 】

[形態 A 1 0 - 9]

また、図 1 8 7 及び図 1 9 3 に示す背景変化演出 A と強発展演出 B とについて、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出 A において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なってもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【 1 7 5 5 】

[形態 A 1 1 - 1]

また、図 1 8 7 及び図 1 8 9 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 1 8 3 に示すように、擬似連演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有しておらず、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は透過性を有していることから、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興味を高めることが

できる。

【 1 7 5 6 】

[形態 A 1 2 - 1]

また、図 1 8 7 及び図 1 9 3 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と強発展演出 B とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出 A におけるヒビ表示期間と強発展演出 B におけるヒビ表示期間との長さを異ならせ、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 B における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを、共通に、少なくとも X 軸方向と Z 軸方向との複数方向に向かって移動する態様で表示し、Z 軸方向に向けて移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が Z 軸方向に向けて移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、強発展演出 B において Z 軸方向に移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、背景変化演出 A において Z 軸方向に移動表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも画像表示装置 5 の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

10

【 1 7 5 7 】

[形態 A 1 3 - 1]

また、図 1 8 7 及び図 1 9 0 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A とリーチ示唆演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、リーチ示唆演出において右ヒビ表示期間が 4 0 0 0 m s であるのに対して背景変化演出 A においてヒビ表示期間が 2 0 0 0 m s であり、リーチ示唆演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間（破片画像表示期間）が 1 5 0 0 m s であるのに対して背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間（破片画像表示期間）が 2 0 0 0 m s であることにより、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

20

【 1 7 5 8 】

[形態 A 1 3 - 2]

第 1 所定パートにおいてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 をキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に応じて第 1 ヒビ態様にて表示可能であり、第 4 所定パートにおいてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を第 3 ヒビ前段態様から第 3 ヒビ態様に变化させて表示可能であることで（図 1 7 3、図 1 6 9 参照）、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

30

【 1 7 5 9 】

[形態 A 1 4 - 1]

また、図 1 8 5 に示す本実施の形態の第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、第 2 連続割れ演出は第 1 連続割れ演出の後のタイミングで実行可能であるとともに、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とはヒビ表示期間の長さが共通であるとともに破片画像表示期間との長さも共通であり、第 1 連続割れ演出の実行後に第 2 連続割れ演出が実行される場合は、第 1 連続割れ演出として表示された破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が一旦非表示となった後に第 2 割れ演出のヒビ表示期間が開始されるようになっているので、すでに破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されているにもかかわらず、新たなヒビが表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

40

【 1 7 6 0 】

[形態 A 1 4 - 2]

また、図 2 0 8 に示すように、第 1 連続割れ演出にて表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と第 2 連続割れ演出にて表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とは、共通に、少なく

50

とも X 軸方向と Z 軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されてもよく、更に、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始される位置が異なってもよい。このようにすることで、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 7 6 1 】

[形態 A 1 4 - 3]

第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで、共通に、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とともにキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 (特殊画像) を表示可能であり、第 1 連続割れ演出におけるキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 は、第 1 態様 (例えば、ジャムのキャラクタ画像) にて表示され、第 2 連続割れ演出におけるキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 は、第 1 態様とは異なる第 2 態様 (例えば、ムムのキャラクタ画像) にて表示されることで (図 1 6 6 (F)、図 1 6 7 (F) 参照)、第 1 所定演出第 2 所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

10

【 1 7 6 2 】

[形態 A 1 4 - 4]

また、図 1 8 5 に示す第 1 割れ演出と第 2 割れ演出とで、破片画像表示期間の長さが異なる一方で、これら第 1 割れ演出や第 2 割れ演出の演出結果として表示されるキャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の表示期間の長さは共通であってもよい。このようにすることで、第 1 割れ演出と第 2 割れ演出とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

20

【 1 7 6 3 】

[形態 A 1 4 - 5]

また、図 1 5 1 に示すように、本実施の形態では、第 1 連続割れ演出が実行された後に第 2 連続割れ演出が実行されるパターンと、第 1 連続割れ演出が実行された後に第 2 連続割れ演出が実行されないパターンと、があり、第 1 連続割れ演出が実行された後に第 2 連続割れ演出が実行される場合の方が第 1 連続割れ演出が実行された後に第 2 連続割れ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いので、第 2 連続割れ演出が実行されることに注目させ、興味を高めることができる。

30

【 1 7 6 4 】

[形態 A 1 4 - 6]

また、図 1 9 6 に示すように、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、共に表示開始タイミングから表示終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とに関連性を高め、興味を高めることができる。

【 1 7 6 5 】

[形態 A 1 4 - 7 - 1]

また、図 1 8 5 に示す第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出について、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始タイミングから、共通に、白色のホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示可能であり、第 1 連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 と第 2 連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 との表示パターンが共通であってもよい。このようにすることで、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

40

【 1 7 6 6 】

[形態 A 1 4 - 7 - 2]

また、図 1 8 5 に示す第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とでは、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間 (ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間) の長さが共通なので、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【 1 7 6 7 】

50

[形態 A 1 5 - 1]

また、図 1 8 7 及び図 1 9 5 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出としては、画像表示装置 5 の表示領域においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示する。そして、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が非表示となるまでに要する時間と、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが入った画像が非表示となるまでに要する時間が異なるので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

10

【 1 7 6 8 】

[形態 A 1 5 - 2]

また、図 1 8 7 に示すように、背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、非表示となるまでに 2 5 0 0 m s を要し、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが入った画像が非表示となるまでに 5 5 0 0 m s を要するので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【 1 7 6 9 】

[形態 A 1 5 - 3]

背景変化演出 A における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち最も表示サイズが大きい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 (第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2) があり、結果報知演出 (はずれ) における複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうち最も表示サイズが大きい小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A (第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2) があり、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 (第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2) の方が、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A (第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2) よりも表示サイズが大きいことが好ましい (例えば、図 1 7 0 (J)、図 1 8 2 (D) 参照)。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

20

【 1 7 7 0 】

[形態 A 1 5 - 4]

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、結果報知演出 (はずれ) における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である (図 1 9 7 参照) ことで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に差異を持たせ、興味を高めることができる。

30

【 1 7 7 1 】

[形態 A 1 5 - 5]

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と結果報知演出 (はずれ) における小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A とは、共通に、少なくとも所定方向 (例えば、X 軸方向) と特定方向 (例えば、Z 軸方向) とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されることが好ましい (例えば、図 1 9 9、図 2 0 1 参照)。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の見せ方に関連性を持たせ、興味を高めることができる。

40

【 1 7 7 2 】

[形態 A 1 5 - 6]

背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様 (ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の表示) に移行するときの第 1 タイミングと、結果報知演出 (はずれ) における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 (特定色のエフェクト画像) を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面の全域に表示され、第 2 タイミングでは表示

50

画面の中央から周囲に拡がるように表示されるようにしてもよい（図 1 6 9（G）、図 1 8 2（C）参照）。このようにすることで、背景変化演出 A と結果報知演出（はずれ）とでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 7 7 3 】

[形態 A 1 6 - 1]

また、図 1 8 7 及び図 1 9 5 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。また、背景変化演出 A におけるヒビ表示期間では、該背景変化演出 A に応じた態様で遊技効果ランプ 9 が発光し、失敗パターンの結果報知演出におけるヒビ表示期間では、該失敗パターンの結果報知演出に応じた態様で遊技効果ランプ 9 が発光してもよい。更に、背景変化演出 A に応じた態様での遊技効果ランプ 9 の発光は、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始されるまで継続する一方で、失敗パターンの結果報知演出に応じた態様での遊技効果ランプ 9 の発光は、失敗パターンの結果報知演出が終了した後の可変表示の停止、次の可変表示の開始等の所定条件が成立するまで継続してもよい。このようにすることで、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。

10

【 1 7 7 4 】

[形態 A 1 7 - 1]

結果報知演出により大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときに、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を第 2 ヒビ態様にて表示可能であり、背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示される前と、割れ演出における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図 1 6 9（A）～図 1 6 9（F）と図 1 7 0（I）、図 1 7 0（K）参照）、結果報知演出により大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前と、大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A が表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図 1 8 2（A）～図 1 8 2（B）、図 1 8 2（D）参照）。

20

【 1 7 7 5 】

このようにすることで、ヒビ態様にてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を表示する背景変化演出 A を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を用いるとともに大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

30

【 1 7 7 6 】

[形態 A 1 8 - 1]

背景変化演出 A は、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 を表示する第 1 所定パートと、該キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に応じてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を第 1 ヒビ態様にて表示する第 2 所定パートと、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の少なくとも一部を模した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を複数表示する第 3 所定パートと、を含む演出であり、擬似連演出は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を第 2 ヒビ態様にて表示する第 4 所定パートと、可動体 3 2 の落下動作を開始する第 5 所定パートと、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の少なくとも一部を模した破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を複数表示する第 6 所定パートと、を含む演出であり、背景変化演出 A と擬似連演出とで、実行タイミングが異なり、擬似連演出の割れ演出において、可動体 3 2 は第 1 動作とは異なる第 2 動作を開始し、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が画像表示装置 5 の表示画面において非表示となった後に該可動体 3 2 の該第 2 動作が終了する（図 1 6 9、図 1 7 0、図 1 7 2 参照）。

40

【 1 7 7 7 】

このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A および破片画像 0 0 6 S G 3

50

02を表示する背景変化演出Aと擬似連演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像006SG301を表示した後に可動体32を動作させて破片画像006SG302を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【1778】

[形態A18-2]

また、図187及び図189に示す、背景変化演出Aと擬似連演出とについては、ガラス板画像006SG301に1段階目のヒビを表示した後、該1段階目のヒビを2段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Aにおいてガラス板画像006SG301に1段階目のヒビが表示されてから該1段階目のヒビが2段階目のヒビに変化するまでの期間と、擬似連演出においてガラス板画像006SG301に1段階目のヒビが表示されてから該1段階目のヒビが2段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なってもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

10

【1779】

[形態A18-3-1]

背景変化演出Aにおいてガラス板画像006SG301がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第1タイミングと、擬似連演出における破片画像006SG302が表示されるとき第2タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像006SG303(特定色のエフェクト画像)を表示可能であり、第1タイミングと第2タイミングとでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンが異なる。具体的には、第1タイミングではホワイトアウト画像006SG303が表示画面の全域に表示され、第2タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されること(図169(G)、図172(C)参照)、背景変化演出Aと擬似連演出とでホワイトアウト画像006SG303の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

20

【1780】

[形態A18-3-2]

第1動作は、可動体32が原点位置から演出位置に向かって移動する落下動作であり、可動体32が演出位置に配置されるときにホワイトアウト画像006SG303の表示が開始される(図172(C)参照)。このように、可動体32の動作とホワイトアウト画像006SG303の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

30

【1781】

[形態A18-3-3]

また、図189に示すように、擬似連演出において、可動体落下期間はホワイトアウト画像006SG303の表示期間(ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間)よりも長い期間である。ここで、破片画像表示期間については、可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

40

【1782】

[形態A18-4]

また、図189に示す擬似連演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体32を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体32と重畳する表示領域において該可動体32を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、擬似連演出として可動体が動作する場合は、該可動体32と重畳する表示領域において該可動体32を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により擬似連演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

50

【1783】

〔形態 A 1 9 - 1 〕

また、図 1 8 7 及び図 1 9 5 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図 1 9 5 に示すように、成功パターンの結果報知演出は、可動体 3 2 の落下とともにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示した後に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する演出であり、破片画像表示期間において可動体 3 2 の上昇を開始し、該上昇を破片画像表示期間の終了前に終了させる演出である。このため、可動体 3 2 を動作させてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビを表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【 1 7 8 4 〕

10

〔形態 A 1 9 - 2 〕

また、図 1 8 7 及び図 1 9 5 に示す背景変化演出 A と結果報知演出とについては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビを表示した後、該 1 段階目のヒビを 2 段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビが表示されてから該 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化するまでの期間と、結果報知演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に 1 段階目のヒビが表示されてから該 1 段階目のヒビが 2 段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なってもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【 1 7 8 5 〕

20

〔形態 A 1 9 - 3 - 1 〕

背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第 1 タイミングと、結果報知演出（大当たり）における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるとき第 2 タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第 1 タイミングと第 2 タイミングとでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンが異なる。具体的には、第 1 タイミングではホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が表示画面の全域に表示され、第 2 タイミングでは表示画面の中央から周囲に広がるように表示されること（図 1 6 9（G）、図 1 8 0（E）参照）、背景変化演出 A と結果報知演出（大当たり）とでホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

30

【 1 7 8 6 〕

〔形態 A 1 9 - 3 - 2 〕

第 2 動作は、可動体 3 2 が演出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、第 2 動作が開始されるときにホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始される（図 1 8 0（F）参照）。このように、可動体 3 2 の動作とホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【 1 7 8 7 〕

〔形態 A 1 9 - 3 - 3 〕

40

また、図 1 9 5 に示す結果報知演出については、可動体上昇期間がホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長く、破片画像表示期間が可動体上昇期間よりも長いので、結果報知演出の演出効果を高めることができる。

【 1 7 8 8 〕

〔形態 A 1 9 - 4 〕

また、図 1 9 5 に示す結果報知演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体 3 2 を動作させることで大当たり遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強

50

調画像を表示可能とする一方で、結果報知演出として可動体 3 2 が動作する場合は、該可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により結果報知演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【 1 7 8 9 】

[形態 A 2 0 - 1]

また、図 1 8 7 及び図 1 9 2 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A と強発展演出 A とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、強発展演出 A は、可動体 3 2 の落下に応じて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する演出であるとともに、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する破片画像表示期間は、背景変化演出 A における破片画像表示期間よりも短い期間である。更に、強発展演出 A において、可動体 3 2 は、上記落下後に原点位置である画像表示装置 5 の上方位置に向けて上昇可能であり、破片画像表示期間が終了した後に可動体 3 2 が上昇を開始するようになっているので、迫力がある演出を提供することができる。

10

【 1 7 9 0 】

[形態 A 2 0 - 2 - 1]

第 1 動作は、可動体 3 2 が原点位置から演出位置に向かって移動する動作であり、第 1 動作が開始されるときにホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が開始される（図 1 7 6 (B) 参照）。このように、可動体 3 2 の動作とホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、強発展演出 A の演出効果を高めることができる。

20

【 1 7 9 1 】

[形態 A 2 0 - 2 - 2]

図 1 9 2 に示すように、強発展演出 A では、ホワイトアウト前期表示と期間とホワイトアウト後期表示期間が設けられている。ここで、ホワイトアウト前期表示と可動体 3 2 の落下期間（可動体落下期間）との長さを略共通とするとともに、破片画像表示期間を可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、強発展演出の演出効果を高めることができる。

30

【 1 7 9 2 】

[形態 A 2 0 - 3]

また、図 1 9 2 に示す強発展演出 A とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体 3 2 を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、強発展演出 A として可動体 3 2 が動作する場合は、該可動体 3 2 と重畳する表示領域において該可動体 3 2 を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により強発展演出 A 演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

40

【 1 7 9 3 】

[形態 A 2 1 - 1]

背景変化演出 A と背景変化演出 B とでは、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されても、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 とともに背景画像を視認可能であり、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されていないときのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも優先度が下位のレイヤ 1 ~ 3 画像描画領域において表示される画像は、第 1 の視認性により表示され、背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されているときの第 1 背景画像 0 0 6 S G 0 8 1 は、第 1 の視認性よりも視認性が低い第 2 の視認性により表示され、背景変化演出 B においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位のレイヤ 1 ~ 3 画像描画領域において表示される画像は、所定範囲にわたって第 2 の視認性

50

により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲（例えば、ヒビ割れ表示領域 0 0 6 S G 3 2 4）にわたって第 1 の視認性により表示される（図 1 6 9（E）、（F）、図 1 7 1（C）参照）。

【 1 7 9 4 】

このようにすることで、それぞれ異なるヒビ態様にてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を表示する背景変化演出 A と背景変化演出 B とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

10

【 1 7 9 5 】

[形態 A 2 1 - 2]

所定範囲と特定範囲との境界を第 1 の視認性および第 2 の視認性よりも視認性が高い第 3 の視認性により表示可能である（図 1 7 1（C）拡大図参照）ことで、背景変化演出 B の演出効果を高めることができる。

【 1 7 9 6 】

[形態 A 2 1 - 3]

ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも優先度が高いレイヤ 9 画像描画領域において可変表示に対応した第 1 保留表示 0 0 6 S G 1 0 1（第 2 保留表示）やアクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3（対応画像）を表示可能であり、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されないことで（図 1 7 1（C）参照）、背景変化演出 B の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。

20

【 1 7 9 7 】

[形態 A 2 1 - 4]

また、図 1 8 8 に示す背景変化演出 B については、2 段階目ヒビ表示期間を 1 段階目ヒビ表示期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、背景変化演出 A と背景変化演出 B とでガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【 1 7 9 8 】

30

[形態 A 2 2 - 1]

また、図 1 8 6 及び図 1 8 7 に示すように、本実施の形態の背景変化演出 A とセリフ予告演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。これら背景変化演出 A とセリフ予告演出とについて、背景変化演出 A におけるヒビ表示期間とセリフ予告演出におけるヒビ表示期間とでは、背景画像の視認性が異なってもよい。更には、セリフ予告演出におけるヒビ表示期間を背景変化演出 A におけるヒビ表示期間よりも長い期間とするとともに、セリフ予告演出におけるヒビ態様とて複数種類の態様を設け（図 1 6 9、図 1 6 8 参照）、第 1 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときの方が、第 2 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はセリフ予告演出におけるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に注目するようになり、同様にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

40

【 1 7 9 9 】

[形態 A 2 2 - 2]

第 1 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときと、第 2 種類の第 2 ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図 1 6 9、図 1 6 8 参照）。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の見せ方に差異を持たせ、興趣を高め

50

ることができる。

【 1 8 0 0 】

[形態 A 2 2 - 3]

背景変化演出 A とセリフ予告演出とで、共通に、特定色のホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示可能であり、背景変化演出 A とセリフ予告演出とで、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンが異なることが好ましい（例えば、図 1 6 9、図 1 6 8 参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示パターンに差異を持たせ、興味を高めることができる。

【 1 8 0 1 】

[形態 A 2 3 - 1]

画像表示装置 5 は、特殊表示レイヤ（例えば、レイヤ 9 画像描画領域）において可変表示に対応した対応画像（例えば、第 1 保留表示 0 0 6 S G 1 0 1（第 2 保留表示）やアクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3）を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が高い第 1 所定表示レイヤ（例えば、レイヤ 9 - 1 画像描画領域）においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が低い第 2 所定表示レイヤ（例えば、レイヤ 4 画像描画領域）においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を表示可能であり、第 1 所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 1 0 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄など）を表示可能であり、背景変化演出 A で第 1 所定表示レイヤにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、背景変化演出 B で第 2 所定表示レイヤにガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、背景変化演出 A が実行される場合に演出を実行せず、背景変化演出 B が実行される場合に演出を実行可能である（図 2 1 5 参照）。

【 1 8 0 2 】

このようにすることで、背景変化演出 A と背景変化演出 B とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示される演出であっても表示レイヤや演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興味を高めることができる。

【 1 8 0 3 】

[形態 A 2 3 - 2 - 1]

変化演出は、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 を表示し、該キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 が対応画像に作用する動作を行うことで対応画像の表示態様を変化させる演出であり、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤ（例えば、レイヤ 3 画像描画領域）において表示可能である（図 2 1 5 参照）。このようにすることで、背景変化演出 B の演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。

【 1 8 0 4 】

[形態 A 2 3 - 2 - 2]

キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像（例えば、エフェクト画像 0 0 6 S G 3 3 0）を表示可能であること（図 2 1 5 参照）、背景変化演出 B の実行中においても変化演出を好適に実行することができる。

【 1 8 0 5 】

[形態 A 2 4 - 1]

背景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、表示態様が異なり、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、強 S リーチ演出（特別演出）が実行されることを示唆する示唆態様の画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2、0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N）を含み、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間の方が、背

10

20

30

40

50

景変化演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間よりも長い（図 1 6 9、図 2 1 6、図 2 1 7 参照）。

【 1 8 0 6 】

このようにすることで、背景変化演出 A と強発展演出 A とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、背景変化演出 A と強発展演出 A とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示態様が異なるとともに、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【 1 8 0 7 】

[形態 A 2 4 - 2]

特別演出は、第 1 特別演出（例えば、強 S リーチ演出 J、N）と、第 2 特別演出（例えば、強 S リーチ演出 A、B）と、があり、第 2 特別演出が実行されたときの方が、第 1 特別演出が実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高く、示唆態様は、第 1 特別演出が実行されることを示唆する第 1 示唆態様と、第 2 特別演出が実行されることを示唆する第 2 示唆態様と、を含む（図 2 1 6、図 2 1 7、図 2 1 8 参照）。このようにすることで、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2、0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N）に対する注目度合いを高めることができる。

【 1 8 0 8 】

[形態 A 2 4 - 3 - 1]

強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも多く表示される（図 2 1 8 参照）。このようにすることで、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対する注目度合いを高めることができる。

【 1 8 0 9 】

[形態 A 2 4 - 3 - 2]

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、回転動作を行うことが可能であり、強発展演出 A において、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも回転動作量が多いことが好ましい（図 2 1 8 参照）。このようにすることで、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対する注目度合いを高めることができる。

【 1 8 1 0 】

[形態 A 2 4 - 4]

強発展演出 A は、第 1 所定パートと第 2 所定パートとを含み、第 1 所定パートにおいて、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示され、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示され、第 2 所定パートにおいて、示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が単数表示され、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示される（図 2 1 7 参照）。このようにすることで、強発展演出 A における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対する注目度合いを高めることができる。

【 1 8 1 1 】

[形態 A 2 5]

また、図 1 9 4 に示すカットイン演出は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A（及び破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）をホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の 0 0 6 S G 3 0 3 を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の 0 0 6 S G 3 0 3 の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出であって、該カットイン演出前の操作促進演出実行期間は、該カットイン演出においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A（及び破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）が視認不能となるホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間であるので、操作促進演出により、割れ演出への溜めを作り、破片画像表示期間ではスピード感を出すことで、好適な割れ

10

20

30

40

50

パターンを実現できる。

【 1 8 1 2 】

[形態 A 2 6]

また、図 1 9 4 に示すカットイン演出は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A (及び破片画像 0 0 6 S G 3 0 2) をホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の 0 0 6 S G 3 0 3 を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の 0 0 6 S G 3 0 3 の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出である。尚、カットイン演出において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される破片画像表示期間は、操作促進演出実行期間よりも長い期間であってもよい。このようにすることで、割れパターンを印象付けることができる。

10

【 1 8 1 3 】

[形態 A 2 7]

図 1 8 5 ~ 図 1 9 5 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間と破片画像表示期間との少なくとも一部が重複しており、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間は破片画像表示期間よりも短い期間である。また、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示期間は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間とから構成されている。尚、ホワイトアウト表示後期期間は、ホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、

20

【 1 8 1 4 】

[形態 A 2 8]

図 1 8 5 ~ 図 1 9 5 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示することによってガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から視認不能に隠蔽している。ここで、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 は、表示開始から所定時間が経過して破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が十分に移動したことを条件に非表示とし、遊技者が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を視認可能なようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始されたことにより違和感を与えてしまうことを防止する。

30

【 1 8 1 5 】

[形態 A 2 9]

また、図 1 8 5 ~ 図 1 9 5 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示することによって、ホワイトアウト表示前期期間にてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者から視認不能に隠蔽しており、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の透過率を高めたホワイトアウト表示後期期間にて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を遊技者が視認可能となっている。このため、ホワイトアウト表示後期期間では、表示開始から十分に時間が経過して移動表示された破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の演出効果を高めることができる。

40

【 1 8 1 6 】

[形態 A 3 0]

50

また、図 187 及び図 191 に示す背景変化演出 A と弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像 006SG302 の表示を開始し、これら破片画像 006SG302 を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出 A におけるホワイトアウト表示後期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期間とでホワイトアウト画像 006SG303 の透過率が異なってもよい。このようにすることで、背景変化演出 A のホワイトアウト表示後期間において移動表示がされている破片画像 006SG302 と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期間において移動表示がされている破片画像 006SG302 と、の演出効果を高めることができる。

【1817】

[形態 A31]

また、図 187 及び図 191 に示す背景変化演出 A と弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像 006SG302 の表示を開始し、これら破片画像 006SG302 を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出 A を遊技状態が通常状態であるときに実行可能な演出とし、弱発展演出を遊技状態が時短状態や確変状態であるときに実行可能な演出としてもよい。更には、背景変化演出 A におけるホワイトアウト表示後期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期間とでホワイトアウト画像 006SG303 の透過率が異なってもよい。このようにすることで、背景変化演出 A のホワイトアウト表示後期間において移動表示がされている破片画像 006SG302 と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期間において移動表示がされている破片画像 006SG302 と、の演出効果を高めることができる。

【1818】

[形態 A32]

また、図 185 ~ 図 195 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、演出制御用 CPU120 が、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間に亘って割れ演出用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 の発光制御を行い、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示終了タイミングからは、各演出の背景画像に応じた発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ 9 の発光制御を行うので、ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されたガラス板画像 006SG301A が割れる際の遊技効果ランプ 9 の発光制御を好適に行うことができる。

【1819】

[形態 A33]

また、図 185 ~ 図 195 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示期間と破片画像表示期間とは少なくとも一部が重複しており、スピーカ 8L、8R は、ホワイトアウト画像 006SG303 の表示開始タイミングから破片画像 006SG302 の表示に対応する割れ演出音を出力するので、破片画像 006SG302 が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【1820】

[形態 A34]

図 185 ~ 図 195 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 006SG301A の割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第 1 パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、割れ演出が第 1 パターンにて実行されるときと第 2 パターンにて実行されるときとで、スピーカ 8L、8R から割れ演出に対応した音（破片画像 006SG302 が表示されることに対応した音）が出力されるか否かが異なってもよい。このようにする

ことで、各割れ演出において異なる印象のパターンを提供することができる。

【 1 8 2 1 】

[形態 A 3 5]

図 1 8 5 ~ 図 1 9 5 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第 1 パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、成功パターンの結果報知演出の割れ演出を第 2 パターンにて実実行可能とする場合は、該成功パターンの結果報知演出の割れ演出として、スピーカ 8 L、8 R から大当り遊技状態に制御されることに応じた音を出力してもよい。このようにすることで、状態に応じて異なる印象の割れ演出のパターンを提供することができる。

10

【 1 8 2 2 】

[形態 A 3 6]

図 1 8 5 ~ 図 1 9 5 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れパターン）としては、一旦ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されてから該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 1 パターンと、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されること無く該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、割れ演出が上記第 1 パターンにて実行される場合は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わる画像であるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A と破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に応じてスピーカ 8 L、8 R から割れ演出音を出力する一方で、割れ演出が上記第 2 パターンにて実行される場合は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わる画像であるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A を表示せず、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に応じてスピーカ 8 L、8 R から割れ演出音を出力しないようにしてもよい。このようにすることで、異なる印象の割れパターンを提供することができる。

20

【 1 8 2 3 】

[形態 A 3 7]

図 1 8 5 ~ 図 1 9 5 に示す、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出については、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるときに該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示に応じた演出音をスピーカ 8 L、8 R から出力するとともに、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるときに該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示に応じた演出音（割れ演出音）を上記したガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の表示に応じた演出音よりも大きな音量で出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されたときと破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

30

40

【 1 8 2 4 】

[形態 A 3 8]

図 2 1 2 に示すように、背景変化演出 A やリーチ示唆演出における割れ演出としては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されるときに、表示されているキャラクタに対応する音としてスピーカ 8 L、8 R からキャラクタボイスを出力可能とし、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるときは、該破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示対応する音としてスピーカ 8 L、8 R から割れ演出音を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されたときと破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。

【 1 8 2 5 】

50

〔形態 A 3 9〕

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A、C ~ F）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン B、G）と、があり、第 1 パターンは、変動量が特定値（例えば、「30%」）となっていることで、該第 1 パターンにおける第 1 サイズの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と該第 1 サイズよりも小さい第 2 サイズの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 との動作速度が異なり、第 2 パターンは、変動量が 0（例えば、「0%」）となっていることで、該第 2 パターンにおける第 3 サイズの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と該第 3 サイズよりも小さい第 4 サイズの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 との動作速度が共通である（図 1 9 7、図 1 9 8 参照）。

【1 8 2 6】

10

このようにすることで、第 1 パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は早く飛び、大きい破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第 2 パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

【1 8 2 7】

〔形態 A 4 0〕

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示が開始されてから次第に落下していく態様で表示され、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A、C）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン D ~ F）と、があり、第 1 パターンと第 2 パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が落下する速さが異なる（図 1 9 7、図 1 9 8 参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができる、興趣が向上する。

20

【1 8 2 8】

〔形態 A 4 1〕

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A、C ~ F）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン B、G）と、があり、第 1 パターンと第 2 パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が移動表示されるときに進行方向が異なる（図 1 9 7、図 1 9 8 参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができる、興趣の向上。

30

【1 8 2 9】

〔形態 A 4 2〕

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン B）と、第 3 パターン（例えば、割れパターン C）と、があり、割れパターン A と割れパターン B と割れパターン C とで、例えば、「重力」の第 1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第 2 パラメータが割れパターン A は「5」、割れパターン B は「3」、割れパターン C は「7」で異なっている（図 1 9 7、図 1 9 8 参照）。このように、第 1 パラメータは固定し、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に対して共通の部分を作りつつ、第 2 パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンを構築することができる。

40

【1 8 3 0】

〔形態 A 4 3〕

破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン E）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン F）と、第 3 パターン（例えば、割れパターン G）と、があり、割れパターン E と割れパターン F と割れパターン G は、例えば、割れパターン E（第 1 パターン）と割れパターン F（第 2 パターン）とは、「重力」の第

50

1 パラメータが「0」で共通であり、「強度」の第2パラメータが割れパターンEは「3」、割れパターンFは「5」で異なっており、割れパターンF（第2パターン）と割れパターンG（第3パターン）とは、「重力」の第1パラメータが割れパターンEは「5」、割れパターンFは「2」で異なり、「強度」の第2パラメータが「5」で共通である（図197、図198参照）。このように、それぞれのパターンで、破片画像006SG302に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像006SG302の表示パターンを構築することができる。

【1831】

[形態A44]

割れ画像（例えば、破片画像006SG302）の表示パターンとして、第1パターン（例えば、割れパターンA）と、第2パターン（例えば、割れパターンA）と、があり、第1パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、第2パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）において表示可能であり、第1パターンにより割れ画像が表示される前と、第1パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第2パターンにより割れ画像が表示される前と、第2パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なることが好ましい（例えば、図169、図170参照）。このようにすることで、通常状態において割れパターンA～Gを用いるときと特別状態において割れパターンA～Gを用いるときとで、異なる印象を与え、興味を高めることができる。

10

20

【1832】

[形態A45]

背景変化演出Aは、割れ画像（例えば、破片画像006SG302）を第1態様にて表示した後に、第2態様に变化させることを含む演出であり、画像表示装置5は、通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）とで、共通に、割れ画像を第1態様にて表示するときにエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像006SG303）を表示し、該割れ画像を第2態様にて表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（例えば、図169、図170参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像006SG303が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

30

【1833】

[形態A46]

図185～図195に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像006SG301Aの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像006SG301にヒビが表示されてから、該ガラス板画像006SG301に替えて表示されたガラス板画像006SG301Aが割れる第1パターンと、ガラス板画像006SG301にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像006SG301に替えて表示されたガラス板画像006SG301Aが割れる第2パターンと、が有る。ここで、第1パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第2パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第1パターンの割れ演出により表示される破片画像006SG302と第2パターンの割れ演出により表示される破片画像006SG302とは、共通に、少なくともX軸方向とZ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されるようにしてよい。更には、第1パターンの割れ演出により表示される破片画像006SG302と第2パターンの割れ演出により表示される破片画像006SG302とで移動する速さが異なってもよい。このようにすることで、時短状態や確変状態のテンポを崩さない割れパターンにより、時短状態や確変状態中の演出効果を高めることができる。

40

50

【 1 8 3 4 】

[形態 A 4 7]

図 1 8 5 ~ 図 1 9 5 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れパターン）としては、一旦ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されてから、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 1 パターンと、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えて表示されたガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる第 2 パターンと、が有る。ここで、ここで、第 1 パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第 2 パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第 1 パターンの割れ演出が実行されたときと第 2 パターンの割れ演出が実行されたときとで大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れパターンに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるため、割れパターンにより注目させることができる。

10

【 1 8 3 5 】

[形態 A 4 8]

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5 - 1 画像描画領域）において第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2（例えば、大きな破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5 - 2 画像描画領域）において第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2（例えば、小さな破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 1 0 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間と第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、キャラクタが描かれた態様であり、第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図 2 1 8 参照）。このようにすることで、表示態様が異なる 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

20

30

【 1 8 3 6 】

[形態 A 4 9]

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5 - 1 画像描画領域）において第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2（例えば、大きな破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5 - 2 画像描画領域）において第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2（例えば、小さな破片画像 0 0 6 S G 3 0 2）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 1 0 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間と第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、表示態様が異なり、第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間は、第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間よりも長い（図 2 1 8 参照）。このようにすることで、表示態様が異なる 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

40

【 1 8 3 7 】

[形態 A 5 0]

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5 - 1 画像描画領域やレイヤ 5 - 1 画像描画領域）において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 1 0 画像描画領域）において可変表示に関する特別

50

情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間と可動体 3 2 の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、可動体 3 2 が重畳しない表示領域である第 1 表示領域 L 1 に表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、可動体 3 2 が重畳する第 2 表示領域 L 2 に表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示量が多い（図 2 1 8 参照）。このようにすることで、可動体 3 2 が表示画面と重畳している中で、好適に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を行うことができる。

【 1 8 3 8 】

[形態 A 5 1]

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5 - 1 画像描画領域やレイヤ 5 - 1 画像描画領域）において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 1 0 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間と可動体 3 2 の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうちの第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、可動体 3 2 が重畳しない第 1 表示領域 L 1 から該可動体 3 2 が重畳する第 2 表示領域 L 2 に進入するように移動する態様で表示され、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうちの第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、第 2 表示領域 L 2 に進入しないように第 1 表示領域 L 1 を移動する態様で表示される（図 2 1 8 参照）。このようにすることで、可動体 3 2 が重畳している領域に入り込まない破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に
20

【 1 8 3 9 】

[形態 A 5 2]

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ 5 - 1 画像描画領域やレイヤ 5 - 1 画像描画領域）において破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ 1 0 画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体 3 2 は、画像表示装置 5 に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示期間と可動体 3 2 の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、画像表示装置 5 の表示画面に重畳している可動体 3 2
30

が該表示画面に重畳しない位置に動作した後も、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が継続して表示される（図 2 1 8 参照）。このようにすることで、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の表示画面と重畳する中で、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を見逃さないように好適に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を行うことができる。

【 1 8 4 0 】

[形態 A 5 3]

リーチ示唆演出において、画像表示装置 5 は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されるときに、第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 （例えば、小破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A ）を複数表示可能であり、第 2 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、第 1 種類の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が短い（図 1 7 3 、図 1 7 4 参照）。このようにすることで、割れパターン A を用いる演出の演出効果を高めることができる。

【 1 8 4 1 】

[形態 A 5 4]

割れ画像（例えば、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 ）の表示パターンとして、第 1 パターン（例えば、割れパターン A ）と、第 2 パターン（例えば、割れパターン E ）と、があり、第 1 パターンは、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させて第 1 種類の割れ画像を表示するパターンであり、第 2 パターンは、キャラクタ画像 0 0 6 S G 3 0 5 の動作に連動させて第 2 種類の割れ画像を表示するパターンであり、第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像が表示される前と、第 1 パターンにより第 1 種類の割れ画像が表示された後
50

とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第2パターンにより第2種類の割れ画像が表示される前と、第2パターンにより第2種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる(図169、図170、図173～図175参照)。このようにすることで、複数の割れパターンに共通して特定キャラクタ(例えば、キャラクタ画像006SG305)が登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

【1842】

[形態A55]

割れ画像(例えば、破片画像006SG302)の表示パターンとして、第1パターン(例えば、割れパターンA)と、第2パターン(例えば、割れパターンE)と、があり、第1パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第1種類の割れ画像を表示するパターンであり、第2パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第2種類の割れ画像を表示するパターンであり、画像表示装置5は、第1パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させてエフェクト画像(例えば、ホワイトアウト画像006SG303)を表示し、第1種類の破片画像006SG302を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、第2パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第2種類の破片画像006SG302を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像(例えば、ホワイトアウト画像006SG303)を非表示とする(図169、図170、図173～図175参照)。このようにすることで、ホワイトアウト画像006SG303が破片画像006SG302の最初の表示部分を隠すことで、破片画像006SG302において違和感を与えてしまうことを防止する。

【1843】

[形態A56]

割れ画像(例えば、破片画像006SG302)の表示パターンとして、第1パターン(例えば、割れパターンE)と、第2パターン(例えば、割れパターンA)と、があり、第1パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第1種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第2パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第2種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第1種類の破片画像006SG302は、該第1種類の破片画像006SG302の表示期間に亘って第1速度から第2速度に変化して移動する態様で表示され、第2種類の破片画像006SG302は、該第2種類の破片画像006SG302の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される(図173、図174、図169、図170参照)。このようにすることで、割れパターンの種類に応じて破片画像006SG302が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

【1844】

[形態A57]

割れ画像(例えば、破片画像006SG302)の表示パターンとして、第1パターン(例えば、割れパターンA)と、第2パターン(例えば、割れパターンE)と、があり、第1パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第1種類の割れ画像を表示するパターンであり、第2パターンは、キャラクタ画像006SG305の動作に連動させて第2種類の割れ画像を表示するパターンであり、第1パターンにより割れ画像が表示されたときと、第2パターンにより割れ画像が表示されたときとで、大当たり状態に制御される期待度が異なる(図169、図170、図173、図174参照)。このようにすることで、キャラクタ画像006SG305への期待感を高めるとともに、キャラクタ画像006SG305が表示された後の割れパターンの種別に注目させて興味を向上する。

【1845】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【1846】

(変形例1)

例えば、前記実施の形態では、各演出のホワイトアウト表示前期期間後における破片画像006SG302の速度が全て一定となる形態(第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、結果報知演出であればV1、強発展演出B及びカットイン演出であればV0)を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例1として、これら第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される複数の破片画像006SG302については、画像表示装置5の表示領域における左右方向(X軸方向ともいう)、上下方向(Y軸方向ともいう)、遊技者に向けての手前方向(Z軸方向)に向けての進行速度(表示速度)が異なってもよい。
度が異なってもよい。

10

【1847】

例えば、図208(A)に示すように、第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302としては、X軸方向に向けて速度 V_x1 、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302A、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度 V_y1 、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302B、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度 V_z1 で進行する破片画像006SG302Cの他に、これらX軸方向、Y軸方向、Z軸方向のうち、2方向に向けて進行する破片画像006SG302、3方向に向けて進行する破片画像006SG302を有していてもよい。

20

【1848】

更に、図208(B)に示すように、強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像006SG302としては、X軸方向に向けて速度 V_x2 、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302A、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度 V_y2 、Z軸方向に向けて速度0で進行する破片画像006SG302B、X軸方向に向けて速度0、Y軸方向に向けて速度0、Z軸方向に向けて速度 V_z2 で進行する破片画像006SG302Cの他に、これらX軸方向、Y軸方向、Z軸方向のうち、2方向に向けて進行する破片画像006SG302、3方向に向けて進行する破片画像006SG302を有していてもよい。

30

【1849】

尚、破片画像006SG302のZ軸方向への移動は、破片画像006SG302を拡大表示することを意味するため、破片画像006SG302のZ軸方向への進行速度は拡大表示速度ともいう。

40

【1850】

ここで各演出においてX軸方向のみに進行する破片画像006SG302A、Y軸方向のみに進行する破片画像006SG302B、Z軸方向のみに進行する破片画像006SG302Cについて比較すると、図208(C)に示すように、本変形例1では、破片画像006SG302Cは破片画像006SG302Aや破片画像006SG302Bとは異なり遊技者側に向けて拡大表示されるのみであるので、表示開始から表示終了までの期間が破片画像006SG302Aや破片画像006SG302Bよりも長く設定されている。つまり、各演出の割れ演出では、拡大表示される破片画像006SG302Cが表示されることによって、遊技者に対して立体感を演出することができるうえに、破片画像0

50

0 6 S G 3 0 2 A が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 B の表示が終了した後も立体感を継続して演出することができるので、割れ演出として破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるとき

【 1 8 5 1 】

更には、図 2 0 8 (D) に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出を演出群 X、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出を演出群 Y とし、これら演出群 X の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C と演出群 Y の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C について比較すると、本変形例 1 では、演出群 X における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C の Z 軸方向の進行速度 $V_z 1$ を、演出群 Y における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C の Z 軸方向の進行速度 $V_z 2$ よりも高速 ($V_z 1 > V_z 2$) とすること等によって、演出群 Y における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C の方が演出群 X における破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C よりも表示開始から表示終了までの期間が長く設定されている。このため、本変形例 1 においては、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出をそれぞれ背景変化演出 A と強発展演出 B とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングでこれら演出に対して遊技者を注目させることにより驚きを与えることができ、更に、演出群 X に含まれている演出と演出群 Y に含まれている演出とで破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C が非表示となるまでに要する期間が異なるため、同じ割れ演出を実行して破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する演出であっても演出によって遊技者に対して好適に異なった印象を与えることができるので、遊技興趣を高めることができる。

【 1 8 5 2 】

特に、本変形例 1 では、演出群 Y に含まれる演出は、演出群 X に含まれる演出よりも破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C が非表示となるまでに要する期間が長く設定されているため、演出群 Y に含まれる演出として割れ演出が実行されるときには、演出群 X に含まれる演出として割れ演出が実行されるときよりも破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C の表示による演出効果を高めることができる。

【 1 8 5 3 】

また、本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 として、遊技者に向けて移動表示される (拡大表示される) 破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に向けて移動表示される (拡大表示される) 破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 については、表示開始タイミングから表示終了タイミングにかけて拡大表示されることによって視認性が変化していくようにしてもよい。このようにすることで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときの演出効果をより高めることができる。

【 1 8 5 4 】

また、本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出において、X 軸方向のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A、Y 軸方向のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 B、Z 軸方向のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C について比較すると、図 2 0 8 (C) に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C は、表示開始から表示終了までの期間が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A や破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 B よりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出 (例えば、カットイン演出) において Z 軸方向のみに進行する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 C の表示開始から表示終了までの期間は、特定演出とは異なる所定演出 (例えば、擬似連演出) において X 軸方向や Y 軸方向のみに移動する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 A、B の表示開始から表示終了までの期

10

20

30

40

50

間より長くてもよい。このようにすることで、特定演出と所定演出（上記例ではカットイン演出と擬似連演出）とで表示される破片画像 006SG302 の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

【1855】

また、前記実施の形態や本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出において、破片画像 006SG302 を表示し、これら破片画像 006SG302 を移動表示することによって非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の演出（例えば、擬似連演出や背景変化演出 A）として表示される破片画像 006SG302 については、全ての破片画像 006SG302 を画像表示装置 5 の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とし、特定の演出（例えば、強発展演出 B やカットイン演出）として表示される破片画像 006SG302 については、一部の破片画像 006SG302 を画像表示装置 5 の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とする一方で、他の破片画像 006SG302 を画像表示装置 5 の表示領域の外側に向けての移動中に非表示としてもよい。このようにすることで、所定の演出と特定の演出とで表示される破片画像 006SG302 の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。

10

【1856】

尚、本変形例 1 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の各割れ演出として表示される破片画像 006SG302 が X 軸方向、Y 軸方向、Z 軸方向の複数の方向に向けて移動表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第 1 連続割れ演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 と第 2 連続割れ演出として表示される破片画像 006SG302 とでは、破片画像 006SG302 の表示が開始される位置が異なってもよい。このようにすることで、第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とで破片画像 006SG302 の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

20

【1857】

（変形例 2）

また、前記実施の形態では、各演出の割れ演出としてガラス板画像 006SG301A が割れることによって複数の破片画像 006SG302 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 数はタイミングによって異なってもよい。

30

【1858】

例えば、図 209（A）に示すように、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからホワイトアウト画像 006SG303 が表示されるホワイトアウト表示前期期間を長さ L1、ホワイトアウト表示前期期間に連なる期間であって、ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像 006SG303 が表示されるホワイトアウト表示後期期間を長さ L2（ $L2 > L1$ ）とする。

40

【1859】

また、破片画像表示期間を、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからの期間であって、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト後期期間の合計期間よりも長期間である長さ L3（ $L3 > L1 + L2$ ）の第 1 破片画像表示期間と、第 1 破片画像表示期間に連なる期間であって長さ L4（ $L3 + L4 > L1 + L2$ ）の第 2 破片画像表示期間と、から構成する。

【1860】

ここで、図 209（B）に示すように、第 2 破片画像表示期間においては、第 1 破片画像表示期間よりも多くの破片画像 006SG302 数を表示することによって、割れ演出の遊技興趣を高めることができる。更に、本変形例 2 では、第 1 破片画像表示期間のうち

50

、ホワイトアウト表示前期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像 006SG303 によって遊技者が破片画像 006SG302 を視認不能である一方で、ホワイトアウト表示後期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像 006SG303 を通して遊技者が破片画像 006SG302 を視認可能であり、第 1 破片画像表示期間の長さ L_3 がホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との合計期間の長さ ($L_1 + L_2$) よりも長いことから、ホワイトアウト表示前期期間においては、遊技者から破片画像 006SG302 を視認不能とすることでガラス板画像 006SG301A の割れに伴い遊技者が割れ演出に違和感を覚えてしまうことを防ぐことができるとともに、ホワイトアウト表示後期期間においては、破片画像 006SG302 よりもホワイトアウト画像 006SG303 が強調されることによって割れ演出の遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【1861】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、リーチ示唆演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 は透過性を有している一方で、擬似連演出と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像 006SG302 は透過性を有していない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像 006SG302 は全て透過性を有していてもよいし、全て透過性を有していなくともよい。

20

【1862】

(変形例 3)

更に、変形例 3 として図 210 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像 006SG302 は、演出の進行に応じて透過率が変化していく(本変形例 3 であれば、破片画像 006SG302 の透過率は、破片画像 006SG302 表示タイミングで 0、ホワイトアウト表示前記期間の終了タイミングで T_1 ($T_1 > 0$)、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングで T_2 ($T_2 > T_1$)、破片画像 006SG302 表示終了タイミングで T_3 ($T_3 > T_2$) ようにしてもよい。このようにすることで、例えば、破片画像 006SG302 の表示終了タイミングの直前であって、破片画像 006SG302 が画像表示装置 5 の表示領域上に十分に散乱したとときの演出効果を高めることができる。

30

【1863】

特に、本変形例 3 においては、ガラス板画像 006SG301A の割れタイミングからの時間の経過によって破片画像 006SG302 の透過率が上昇していくので、割れ演出の演出結果として表示される画像を遊技者が破片画像 006SG302 を通して容易に視認することが可能となるので、割れ演出の演出結果として表示される画像が破片画像 006SG302 に遮られて視認困難となってしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

40

【1864】

また、本変形例 3 では、割れ演出にて表示される破片画像 006SG302 は、演出の進行に応じて透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される破片画像 006SG302 は、演出の進行に応じて透過率が低下してもよい。

【1865】

(変形例 4)

更に、変形例 3 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、

50

強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングからの時間の経過によって破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 4 として図 2 1 1 (A) 及び図 2 1 1 (B) に示すように、実行される演出が第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出のいずれであるかに応じて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過率が異なっているてもよいし、また、同一の演出であっても、遊技状態に応じて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過率が異なっているてもよい (図 2 1 1 では背景変化演出 A と弱発展演出とにおける破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過率を例示) 。

10

【 1 8 6 6 】

尚、図 2 1 1 に示すように、背景変化演出 A と弱発展演出とにおいては、割れ演出としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が開始された後は、ホワイトアウト表示前記期間が終了することによって破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が遊技者から視認可能となっている。ここで、これら背景変化演出 A の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、背景変化演出 A の割れ演出としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときと、弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

20

【 1 8 6 7 】

更には、図 2 1 1 に示すように、通常状態において実行される場合の背景変化演出 A としての割れ演出で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とを比較する場合においても、これら通常状態において実行される場合の背景変化演出 A としての割れ演出で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、通常状態における背景変化演出 A の割れ演出としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときと、時短状態や確変状態における弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

30

【 1 8 6 8 】

(変形例 5)

また、前記実施の形態では、背景変化演出 A やリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A に作用した結果、これら背景変化演出 A やリーチ示唆演出内の演出として割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 A やリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A に作用する際には、表示されるキャラクタに応じた音声 (例えば、キャラクタボイス) を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A にヒビが表示されたときと破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができる。特に、変形例 5 として図 2 1 2 に示すように、背景変化演出 A やリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に作用する際にキャラクタに応じたキャラクタボイスを出力する場合については、キャラクタボイスの出力期間とヒビ割れ音の出力期間との少なくとも一部が重複するようにこれらキャラクタボイスとヒビ割れ音とを同一の音量 (図 2 1 2 の例では V o l 1) にて出力すればよい。

40

【 1 8 6 9 】

50

また、本変形例 5 では、図 2 1 2 に示すように、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される際に出力される割れ演出音については、ヒビが表示される際に出力されるヒビ割れ音よりも大きな音量（図 2 1 2 の例では V o l 2 ）にて出力されるようにしてもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 にヒビが表示されたときと破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができ、更に背景変化演出 A やリーチ示唆演出として割れ演出が実行されること、すなわち、これら背景変化演出 A やリーチ示唆演出が成功パターンにて実行されたこと及びこれら割れ演出の割れパターンを遊技者に印象受けることができる。

【 1 8 7 0 】

（変形例 6）

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れタイミングから表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示終了まで移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 としては、表示開始から表示終了までの期間において移動表示に加えて回転表示されるものであってもよい。更に、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始から表示終了までの回転数は、いずれの演出にて実行される割れ演出かに応じて異なってもよい。

【 1 8 7 1 】

例えば、変形例 6 として図 2 1 3 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示開始から表示終了までにかけて R 3 回回転し、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示開始から表示終了までにかけて R 3 よりも少ない回数である R 2（ $R 3 > 2$ ）回回転し、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、表示開始から表示終了までにかけて R 2 よりも少ない回数である R 1（ $R 2 > R 1$ ）回回転すればよい。

【 1 8 7 2 】

このように、本変形例 6 では、可変表示中に実行され得るタイミングが異なる演出間であっても、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始から表示終了までの回転数が同一である演出を有することによって、これら第 1 連続割れ演出と第 2 連続割れ演出とセリフ予告演出の組み合わせ、背景変化演出 A と背景変化演出 B と擬似連演出とリーチ示唆演出と弱発展演出と強発展演出 A との組み合わせ、強発展演出 B とカットイン演出と結果報知演出との組み合わせのように、それぞれの演出の組み合わせ内の関連性が高まるので、これら演出の組み合わせ内での演出効果を高めることができる。

【 1 8 7 3 】

また、上記したように、本変形例 6 では、いずれの演出の割れ演出であるかに応じて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示開始から表示終了までの回転数が異なり、特に、例えば、擬似連演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示開始から表示終了までの回転数が多いので、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出として実行される割れ演出のバリエーションを増加させることができ、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示したときの演出効果を高めることができる。

【 1 8 7 4 】

尚、本変形例 6 では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0

10

20

30

40

50

2を回転表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、破片画像006SG302の回転中においては、これら破片画像006SG302が第1の回転角度となったときには破片画像006SG302を通して遊技者が背景画像を視認可能となり、これら破片画像006SG302が第2の回転角度となったときには破片画像006SG302を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を視認不能としてもよい。このようにすることで、これら破片画像006SG302を表示したときの演出効果を高めることができる。更に、上記したように破片画像006SG302の回転角度に応じて破片画像006SG302の透過性の有無が変化する場合については、全ての破片画像006SG302を同期して回転させるのではなく、少なくとも一部の破片画像006SG302を他の破片画像006SG302とは角度が異なるように回転させてもよい。例えば、1の破片画像006SG302が上記第1の回転角度であるとき、他の破片画像006SG302の一部が上記2の回転角度となることによって、破片画像006SG302を表示したときの演出効果をより高めることができる。

10

【1875】

(変形例7)

また、前記実施の形態の擬似連演出としては、画像表示装置5の画像表示領域にヒビが表示された後に可動体32の動作に応じて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例7として図214(A)に示すように、擬似連演出としては、キャラクタが画像表示装置5の表示領域に表示されたガラス板画像006SG301に作用する、または、可動体32が落下する前段動作期間を経て、ヒビ表示期間としてヒビが表示されるようにしてもよい。更に、図214(B)に示すように、該ヒビ表示期間を、前記実施の形態の背景変化演出Aのようにヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成することによって、ヒビが2段階に分けて表示された後に割れ演出が実行されるようにしてもよい。

20

【1876】

更に、図214(B)に示すように、該擬似連演出におけるヒビ前段表示期間の長さを前記実施の形態の背景変化演出Aのヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、前記実施の形態の背景変化演出Aと本変形例7の擬似連演出とにおいて、ガラス板画像006SG301に2段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出Aと擬似連演出とで2段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像006SG301にヒビが表示されるとききの演出効果を高めることができる。

30

【1877】

更に、本変形例7では、擬似連演出を、前記実施の形態における背景変化演出Aのように、キャラクタの作用や可動体32の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置5の表示領域において2段階に亘りヒビが表示される演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出を、前記実施の形態における背景変化演出Aのように、キャラクタの作用や可動体32の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置5の表示領域において2段階に亘りヒビが表示される演出としてもよい。この場合においても、リーチ示唆演出におけるヒビ表示期間をヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成するとともに、リーチ示唆演出におけるヒビ前段表示期間の長さを前記実施の形態の背景変化演出Aのヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、前記実施の形態の背景変化演出Aと本変形例7のリーチ示唆演出とにおいて、ガラス板画像006SG301に2段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出Aとリーチ示唆演出とで2段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像006SG301にヒビが表示されるとききの演出効果を高めることができる。

40

【1878】

(変形例8)

前記実施の形態では、割れ前兆画像としてのガラス板画像006SG301及びガラス

50

板画像 006SG301A を、アクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも下位のレイヤ 4 画像描画領域、レイヤ 5 画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 やガラス板画像 006SG301 に替わる画像としてのガラス板画像 006SG301A を、アクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも下位のレイヤ 4 画像描画領域だけでなく、アクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【1879】

例えば、本変形例 8 では、図 215 (A1) ~ (A5) に示すように、背景変化演出 A において、ガラス板画像 006SG301 をアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像 006SG305 が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像 006SG301 の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 がヒビ前段態様にて表示された後 (図 215 (A2) 参照)、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化したときに、ヒビの一部がアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U に重畳するように表示可能とされている (図 215 (A3) 参照)。

【1880】

このようにヒビの一部がアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U に重畳するように表示されると、第 1 保留表示 006SG101 (第 2 保留表示) やアクティブ表示 006SG103 が表示されている場合、第 1 保留表示 006SG101 (第 2 保留表示) やアクティブ表示 006SG103 の視認性が低下する虞がある。よってこの場合、アクティブ表示 006SG103 の表示色が変化するアクティブ変化演出の実行は制限されるため、アクティブ表示 006SG103 の表示色は変化しない。

【1881】

一方、図 215 (B1) ~ (B5) に示すように、背景変化演出 B では、前記実施の形態にて説明したように、ガラス板画像 006SG301 及びキャラクタ画像 006SG305 をアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像 006SG305 が画面右上部に登場する動作に応じて、ガラス板画像 006SG301 の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域 006SG324 が表示された後 (図 215 (B1) 参照)、キャラクタ画像 006SG305 が下降を開始する動作に応じて、ヒビ割れ表示領域 006SG324 の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域 006SG324 が 2 箇所に表示されることにより、ガラス板画像 006SG301 のヒビ態様が段階的に変化する (図 215 (B2) 参照)。

【1882】

しかしこの場合、ガラス板画像 006SG301 をアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも下位のレイヤ 4 画像描画領域に表示されているため、仮にヒビが伸びてアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U にかかるように表示されたとしても、ヒビがアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U に重畳するように表示されることはない。

【1883】

また、キャラクタ画像 006SG305 がアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U を横切るように移動表示される場合でも、キャラクタ画像 006SG305 がアクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U に重畳するように表示せずに、アクティブ表示エリア 5F 及び特図保留記憶表示エリア 5U よりも上位のレイヤ画像描画領域にエフェクト画像 006SG330 を表示可能としてもよい (図 215 (B3) 参照)。その後、アクティブ変化演出が実行され、アクティブ表示 006SG103 の表示色が変化する (図 215 (B4) 参照)。

【1884】

10

20

30

40

50

このように、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U の視認性が低下することがある背景変化演出 A は、アクティブ変化演出（変化キャラクタによる作用演出）と実行期間が重複することで、アクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3 の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限する一方で、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U の視認性が低下しない背景変化演出 B においては、アクティブ表示 0 0 6 S G 1 0 3 の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行可能とすることで、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても、表示レイヤやアクティブ変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。尚、変化演出の対象は第 1 保留表示 0 0 6 S G 1 0 1 や第 2 保留表示であってもよい。

10

【 1 8 8 5 】

また、背景変化演出 A では、ヒビの一部がアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U に重畳するように表示されることでアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U の視認性が低下するが、このような状況で保留表示やアクティブ表示の表示態様が変わると、変化演出により変化したのかヒビ態様により変化したのかが分かりにくくなり、遊技者に不信感を与えることになるため、ヒビ態様となってもアクティブ表示エリア 5 F 及び特図保留記憶表示エリア 5 U の視認性が低下することがない背景変化演出 B において変化演出を実行可能とすることが好ましい。

20

【 1 8 8 6 】

また、本変形例 8 では、背景変化演出 A においてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 がヒビ態様に表示されるときにはアクティブ変化演出の実行が制限されているが、例えば、その後、割れ演出が実行されて破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が飛び散り、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 が非表示となった後に、アクティブ変化演出を実行可能、つまり、本来の実行タイミングとは異なるタイミング（例えば、変動開始時やリーチ中など）で実行されてもよい。また、アクティブ変化演出を簡略化した態様（例えば、変化キャラクタを表示せず、図 2 1 5（A 3）のタイミングでさりげなくアクティブ表示の態様を変化させる態様）で実行してもよい。このように、割れ演出によりアクティブ表示が視認困難となる期間と重複しない期間に変化演出を行うことで、割れ演出と変化演出、双方の演出効果を高めることができる。

30

【 1 8 8 7 】

（変形例 9）

また、前記実施の形態では、強発展演出 A が実行された場合、強 S リーチ演出 A に発展することが決定された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、期待度が異なる複数種類の強 S リーチ演出 A、B、J、N のうちいずれかが実行されることを示唆する示唆態様の破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N 等を含んでいてもよい。

【 1 8 8 8 】

具体的に説明すると、図 2 1 6（A）～（F）に示すように、強発展演出 A において割れ演出が実行され、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示が終了してから破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示が終了して非表示となる前に、強 S リーチ演出 A または強 S リーチ演出 B が実行されることを示唆する破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M と、強 S リーチ演出 J が実行されることを示唆する破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 J と、強 S リーチ演出 N が実行されることを示唆する破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 N と、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される（図 2 1 6（G）参照）。

40

【 1 8 8 9 】

そして、破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M、0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N のうち破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 M が単数で表示されたまま他の破片画像 0 0 6 S G 3 4 2 J、0 0 6 S G 3 4 2 N が非表示となり、透過態様の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が複数表示

50

されている場合は、強Ｓリーチ演出Ａまたは強Ｓリーチ演出Ｂが実行されることが報知され（図２１７（Ａ１）、（Ａ２）、（Ａ２'）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｊが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｎが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ｊが実行されることが報知され（図２１７（Ｂ１）、（Ｂ２）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｎが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ｎが実行されることが報知される（図２１７（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）。

【１８９０】

このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像とその後に実行される強Ｓリーチ演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１８９１】

尚、本変形例では、各種強Ｓリーチ演出にて登場する種別のキャラクタの顔が表示された非透過態様の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎにより、実行される強Ｓリーチ演出の種別を示唆しているが、示唆態様は上記のものに限定されるものではなく、実行される強Ｓリーチ演出の種別を特定可能な態様の破片画像であれば種々に変更可能であり、例えば、強Ｓリーチ演出の種別を特定可能なリーチタイトル名や背景画像といった関連する情報が表示された破片画像であってもよい。

【１８９２】

また、複数の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうちいずれかが表示されたまま他が非表示となることで実行が決定されている種別を示唆されるが、例えば、破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうちいずれかを、大きく表示したり、異なる色で表示したり、エフェクト画像を表示したり、強調した態様で表示することで示唆するようにしてもよい。また、最終的に２以上の破片画像を表示したまま強Ｓリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【１８９３】

（変形例１０）

また、前記実施の形態では、複数の破片画像００６ＳＧ３０２を一のレイヤ５画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、２以上のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【１８９４】

例えば、本変形例１０では、図２１８に示すように、強発展演出Ａで用いられる割れパターンＦにて表示可能な複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち、大きい破片画像００６ＳＧ３０２は透過態様でレイヤ５－１画像描画領域に表示され、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は非透過態様で、レイヤ５－１画像描画領域よりも上位のレイヤ５－２画像描画領域に表示される。また、この場合、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１は、割れタイミングにおいてレイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域それぞれに表示される。尚、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかには、変形例９にて説明したように、強Ｓリーチ演出の種別に対応するキャラクタの顔が描かれた態様とされている。

【１８９５】

このように、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかは、キャラクタが描かれた態様であり、レイヤ５－２画像描画領域に表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、該レイヤ５－２画像描画領域よりも下位のレイヤ１画像描画領域において表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【１８９６】

また、図２１８（Ｂ）に示すように、レイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像

10

20

30

40

50

描画領域は、可動体 3 2 が演出位置に移動したとき、該可動体 3 2 に重畳しない第 1 表示領域 L 1 と、可動体 3 2 を示す 2 点鎖線で囲まれた第 2 表示領域 L 2 と、から構成される。そして、可動体 3 2 が演出位置に移動したとき、第 1 表示領域 L 1 に表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の方が、第 2 表示領域 L 2 に表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 よりも表示量が多くなっている。このようにすることで、可動体 3 2 が画像表示装置 5 の表示領域と重畳している中で、好適に破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示を行うことができる。

【 1 8 9 7 】

また、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうちのいずれかの第 1 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、第 1 表示領域 L 1 から第 2 表示領域 L 2 に進入するように移動する態様で表示される一方で、複数の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 のうちのいずれかの第 2 の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 は、第 2 表示領域 L 2 に進入しないように第 1 表示領域 L 1 を移動する態様で表示される。このようにすることで、第 2 表示領域 L 2 に入り込まない破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 により、割れたということを認識させつつ、第 1 表示領域 L 1 を通過する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

10

【 1 8 9 8 】

また、前記実施の形態では、割れ前兆画像の一例として、ガラス板を模したガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パネル、扉、岩など、ガラス以外の物体を模した割れ前兆画像を適用してもよい。また、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 を表示する場合、透過率を 1 0 0 % で表示してもよいし、1 0 0 % 未満で表示してもよい。また、割れ前兆画像は、複数のレイヤ画像描画領域に表示されて個別に割れ演出が可能に表示されてもよい。

20

【 1 8 9 9 】

また、前記実施の形態では、破片画像の一例として、割れ前兆画像としてのガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の一部を模したガラスの破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替わるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の少なくとも一部を模した画像が表示されるものであれば、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 とは異なる画像を模した破片画像が一部に表示されるようにしてもよい。また、破片画像は、割れ前兆画像よりも上位の表示レイヤに表示されているが、割れ前兆画像よりも下位の表示レイヤに表示されるようにしてもよい。

30

【 1 9 0 0 】

また、前記実施の形態では、割れ演出における割れパターンとして、割れパターン A ~ G が設定されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種類の割れパターンに基づく割れ演出を実行可能としてもよい。

【 1 9 0 1 】

また、前記実施の形態では、大当りの期待度を示唆する予告演出などの演出の実行中において割れ演出が実行可能とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出が該割れ演出以外の他の演出とは別個に単独で実行されるようにしてもよい。尚、この場合、割れパターンの態様に応じて大当り期待度が異なるようにすることで、予告演出の 1 つとして割れ演出を実行してもよいし、演出ステージ、演出モード、遊技状態が変化する際に変化演出として実行してもよい。

40

【 1 9 0 2 】

また、前記実施の形態では、割れ演出において、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 の略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像の所定位置に前側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始されるようにしてもよい。また、フォースは割れ前兆画像の複数個所に所定タイミングで、または複数タイミングで加えられるようにしてもよい。

【 1 9 0 3 】

50

また、前記実施の形態では、予告演出種別によって、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 がヒビ態様に変化した後に割れが開始される場合と、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出種別によらず、全ての割れ演出が、割れ前兆画像としてのガラス板画像 006SG301 がヒビ態様に変化した後に開始されてもよいし、あるいは、全ての割れ演出が、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始されてもよい。

【1904】

また、前記実施の形態では、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示された場合、ガラス板画像 006SG301 よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示されるオブジェクト画像（キャラクタなど）、飾り図柄、背景画像は、ガラス板画像 006SG301 が表示されていないときは第 1 視認性にて表示される一方で、ガラス板画像 006SG301 が表示されたときは第 1 視認性よりも視認性が低い第 2 視認性にて表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像 006SG301 がヒビ態様にて表示されたときに、ガラス板画像 006SG301 よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される各種画像の視認性を低下させずに第 1 視認性のまま表示し、例えば、ヒビを表す部分に色付きのエフェクト画像などを表示することでヒビが目立つように表示してもよい。

10

【1905】

また、前記実施の形態では、オブジェクト画像の一例として、主にキャラクタ画像 006SG305 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタの種別は上記以外の種別であってもよい。また、キャラクタではなく、人物や、鉄球や岩などの物体や、目標物など、種々に変更可能である。

20

【1906】

また、前記実施の形態では、割れ演出は、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始される場合と、可動体 32 の動作に応じて割れが開始される場合と、オブジェクト画像や可動体 32 の動作によらず割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、全ての演出において、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、可動体 32 の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、オブジェクト画像や可動体 32 の動作によらず割れが開始されてもよい。また、可動体の一例としてロゴ役物としての可動体 32 が適用されているが、遊技盤 2 における他の場所に設けられた盤側可動体を適用してもよいし、遊技盤 2 以外の遊技機用枠 3 に設けられた枠側可動体を適用してもよい。さらに、特別可変入賞球装置 7 などの可動体の動作に応じて割れが開始されるようにしてもよい。

30

【1907】

また、前記実施の形態では、割れ演出の割れが開始されるときに、エフェクト画像として透過率が 0 % のホワイトアウト画像 006SG303 をガラス板画像 006SG301 よりも上位の表示レイヤに表示することで、割れ演出の開始直後の期間において破片画像 006SG302 の視認が困難となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に必ずしもホワイトアウト画像 006SG303 を表示して破片画像 006SG302 の視認が困難となるようにしなくてもよい。

40

【1908】

また、前記実施の形態では、ガラス板画像 006SG301 よりも上位の表示レイヤに透過率が 0 % のホワイトアウト画像 006SG303 を表示することで、割れ演出の開始時における破片画像 006SG302 の視認を困難化している形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に破片画像 006SG302 の透過率を高める、つまり、破片画像 006SG302 をフェードイン表示することにより、割れ演出の開始時における破片画像 006SG302 の視認を困難化するようにしてもよい。

【1909】

また、前記実施の形態では、レイヤ 4 画像描画領域においてヒビを表示するためのガラ

50

ス板画像 006SG301 の描画・配置を行い、レイヤ 5 画像描画領域において実際に割れる（破片画像 006SG302 に変化する）画像としてガラス板画像 006SG301 A の描画・配置を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、レイヤ 4 画像描画領域においてガラス板画像 006SG301 の描画・配置を行い、レイヤ 5 画像描画領域において該ガラス板画像 006SG301 が割れた画像として破片画像 006SG302 の描画・配置を行い、ガラス板画像 006SG301 A の描画・配置は行わないようにしてもよい。

【1910】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出においてガラス板画像 006SG301、ガラス板画像 006SG301 A を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像 006SG301 の透過率と、割れ態様にて表示するためのガラス板画像 006SG301 A の透過率とを異ならせてもよい。例えば、割れ態様にて表示するためのガラス板画像 006SG301 A の透過率を、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像 006SG301 の透過率よりも高くする（ガラス板画像 006SG301 を非透過の画像とする）ことによって、前記実施の形態よりもヒビが表示されるタイミングと割れ演出の実行タイミングとを分かり易くできる。

【1911】

また、前記実施の形態では、レイヤ 4 画像描画領域にヒビ態様にて表示したガラス板画像 006SG301 を非表示としたタイミングで、レイヤ 5 画像描画領域において割れ態様に変化するガラス板画像 006SG301 A の表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示したガラス板画像 006SG301 と割れ態様に変化するガラス板画像 006SG301 A の表示時期は少なくとも一部が重複してもよい。

【1912】

また、前記実施の形態では、本発明における割れ前兆画像として、ヒビ態様にて表示されるガラス板画像 006SG301 を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像は、ガラス板画像 006SG301 に替えて表示されるガラス板画像 006SG301 A が割れることを示唆する画像であれば、ヒビ態様のガラス板画像 006SG301 以外の画像であってもよい。

【1913】

また、前記実施の形態では、背景変化演出 A、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出として、キャラクタがガラス板画像 006SG301 に対してキック（図 169 参照）、ハンマー（図 173 参照）、パンチ（図 175 参照）等で作用することによってガラス板画像 006SG301 A が割れる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 A、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出としてガラス板 006SG301 にキャラクタが作用する形態としては、上記したキック、ハンマー、パンチ等に加えて、或いは替えて、刀等の斬撃の作用によってガラス板画像 006SG301 A が割れるようにしてもよい。特に、本実施の形態の背景変化演出としては、キャラクタがキックでガラス板画像 006SG301 に作用することでガラス板画像 006SG301 A が割れる（キックの打撃により割れる）背景変化演出 A、キャラクタや可動体 32 が作用することなくガラス板画像 006SG301 A が割れる背景変化演出 B に加えて（図 154 参照）、上記したように、キャラクタが刀でガラス板画像 006SG301 に作用することによってガラス板画像 006SG301 A が割れる（刀の斬撃により割れる）背景変化演出 C を実行可能とし、ガラス板 006SG301 にキャラクタが作用するか否かやキャラクタがガラス板画像 006SG301 に作用する態様によって大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出として実行可能なガラス板 006SG301 A の割れる演出パターンを増加させることができるとともに、

割れ演出に対する遊技者の注目を一層高めることができる。

【 1 9 1 4 】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出としての割れ演出において、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れるタイミングからホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示することによって、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示された際に遊技者が違和感を感じてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されるタイミング（ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れが開始されるタイミング）からはホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 が表示されてからガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が割れるまでのスピード感を高め、勢いがある印象に残り易い割れ演出を提供することができる。

【 1 9 1 5 】

更に、上記のように割れ演出としてホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を表示しない場合は、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A を表示するのではなく、ヒビ態様のガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 自体が割れるように表示を行ってもよい。このようにすることで、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されることが無いので、割れ演出の実行時にガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に替えてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A が表示されることにより遊技者が違和感を感じてしまうことを防止することができる。

【 1 9 1 6 】

また、前記実施の形態では、背景変化演出 A、背景変化演出 B として割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出 A、背景変化演出 B として割れ演出が実行される際には、透過性を有さない破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示されるようにしてもよい。特に、このように背景変化演出 A、背景変化演出 B として割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 が表示される場合は、割れ演出の実行直前まで画像表示装置 5 の表示領域において表示されていた背景画像の一部が破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 に表示されるようにしてもよい。

【 1 9 1 7 】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、これら第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出以外の演出として割れ演出を実行可能としてもよい。例えば、可変表示中であって、遊技者にとって有利度が低い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了御後に時短状態に制御される非確変大当りや、ラウンド数が 2 ラウンドの確変大当り C の大当り遊技状態）に制御されることが報知された後のタイミング、或いは、当該可変表示終了後の大当り遊技状態において、遊技者にとって有利度が高い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される大当りであってラウンド数が 1 0 ラウンドである確変大当り A の大当り遊技状態）に制御されることを改めて報知する昇格演出や、可変表示中であって、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後に、大当り遊技状態に制御されることを改めて報知する復活演出として割れ演出を実行してもよい。

【 1 9 1 8 】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出

出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行する際には、キャラクタや可動体 3 2 の作用、ヒビの表示等が行われた後にホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示とガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れが実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタや可動体 3 2 の作用やヒビの表示等が行われることなくホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 の表示やガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A の割れが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行による意外感を遊技者に対して与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 1 9 1 9 】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出は、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 (及び該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A) を割れ対象とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 や該ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A 以外の画像を割れ対象 (例えば、セリフ予告演出やカットイン演出の割れ演出であれば操作促進画像 0 0 6 S G 3 1 0) としてもよい。

【 1 9 2 0 】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 をガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A、背景画像よりも上位の画像として表示することによって、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2、及び背景画像の少なくとも一部を一時的に遊技者から視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ホワイトアウト画像 0 0 6 S G 3 0 3 を、ガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 A と背景画像との間の画像として表示してもよい。

【 1 9 2 1 】

また、前記実施の形態では、背景変化演出 A、リーチ示唆演出の割れ演出として、キャラクタが画像表示装置 5 の表示領域の奥側から手前側に向けてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に対して作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタの画像をガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 よりも上位の描画領域において描画・配置する等することによって (図 1 2 7、図 1 2 8 参照)、キャラクタが画像表示装置 5 の表示領域の手前側から奥側に向けてガラス板画像 0 0 6 S G 3 0 1 に対して作用するようにしてもよい。

【 1 9 2 2 】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、通常の平面画像として破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出では、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を立体視可能な 3 D 画像として表示してもよい。このようにすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、割れ演出としての 3 D の破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の表示によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【 1 9 2 3 】

また、前記実施の形態では、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、破片画像 0 0

10

20

30

40

50

6 S G 3 0 2 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の移動表示速度を異ならせてもよい。このようにすることで、例えば、強発展演出やカットイン演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の移動表示速度を第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の移動表示速度よりも低速とすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の移動表示速度によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

10

【 1 9 2 4 】

また、前記実施の形態では、図 1 8 3 及び図 1 8 4 に示すように、第 1 連続割れ演出、第 2 連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出 A、背景変化演出 B、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出 A、強発展演出 B、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出としては、透過性を有する破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する一方で、擬似連演出及び弱発展演出の割れ演出としては、透過性を有さない破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 透過性の有無を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行によって表示された破片画像 0 0 6 S G 3 0 2 の透過性の有無によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いか否かを認識させることができる。

20

【 1 9 2 5 】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【 1 9 2 6 】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非 A T 状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（A T）、特別状態はアシストタイム（A T）等が該当する。

30

【 1 9 2 7 】

また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や一般入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出されるようになる大当り遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態を有利状態としてもよい。

40

【 1 9 2 8 】

また、本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【 1 9 2 9 】

50

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下にさらに説明する。
尚、以下の実施例では、特別図柄や飾り図柄の「可変表示」を「変動表示」や単に「変動」と表記する場合がある。

【 1 9 3 0 】

[形態 B 1]

形態 B 1 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。

対応図面：図 2 9 0 ~ 図 2 9 2

尚、本形態において、

『有利状態』は本実施の形態における『大当り遊技状態』に該当し、

『遊技制御手段』は本実施の形態における『CPU 1 0 3』に該当し、

『演出実行手段』は本実施の形態における『演出制御用CPU120』に該当し、
 『保留記憶手段』は本実施の形態における『第1特別図柄バッファ001SG151』や
 『第2特別図柄バッファ001SG151B』に該当し、
 『所定数』は本実施の形態における『第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数が4個であること』に該当し、
 『開始態様』は本実施の形態における『出現アニメーションの1フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
 『完了態様』は本実施の形態における『出現アニメーションの20フレーム目の画像及びシフトアニメーションの1フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
 『途中態様』は本実施の形態における『出現アニメーションの2フレーム目から19フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
 『保留シフト』は本実施の形態における『シフトアニメーション』に該当し、
 『特定期間』とは本実施の形態における『シフトアニメーションの表示実行期間である330ms』に該当し、
 『所定期間』とは本実施の形態における『出現アニメーションの表示実行期間である660ms』に該当し、
 『保留表示位置』とは本実施の形態における『保留記憶表示エリア5U』に該当する。

【1931】

[形態B2]

形態B2の遊技機は、
 可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
 遊技制御手段と、
 演出実行手段と、
 保留記憶手段と、を備え、
 前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
 前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
 前記演出実行手段は、
 保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に
 変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様

となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。

対応図面：図 290、図 291、図 293、図 294

【1932】

[形態 B3]

形態 B3 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた

10

20

30

40

50

後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。

対応図面：図 2 9 0、図 2 9 1、図 2 9 9、図 3 0 0

【 1 9 3 3 】

[形態 B 4]

形態 B 4 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次

10

20

30

40

50

の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。

対応図面：図 290、図 291、図 293、図 294、図 299 ~ 図 302

尚、本形態において、

『保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前』とは『保留記憶数が 0 個の可変表示が終了するまで 33ms 未満のタイミング』に該当し、

『保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後』とは『保留記憶数が 0 個の可変表示が終了してから 33ms 未満のタイミング』に該当する。

【1934】

[形態 B5]

形態 B5 の遊技機は、

10

20

30

40

50

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置においてに表示されるため、段階的変化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の段階的変化で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図274、図290～図292

10

20

30

40

50

【 1 9 3 5 】

[形態 B 6]

形態 B 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後で

10

20

30

40

50

の切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図 274、図 290、図 291、図 293、図 294

【1936】

[形態 B7]

10

形態 B7 の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

20

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

30

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

40

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保

50

留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができ、既にN数目に対応する保留表示位置に表示されていた保留表示が移動するときに、N数目に対応する保留表示位置に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図274、図290、図291、図299、図300

【1937】

[形態B8]

形態B8の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態

10

20

30

40

50

様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に
変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次
の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、
 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様
から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様
となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに
基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次
の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、
 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様
となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに
基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留
記憶が記憶された場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様
で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に
変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の
実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いとき
に、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保
留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた
後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いとき
であって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記
憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で
開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様
とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなること
で、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いとき
であって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記
憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で
開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなること
で、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、
該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記
完了態様から表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなる
までの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で
開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に
変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可
変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる
保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次
の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様へ
の変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶
時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後で
の切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見
せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が

10

20

30

40

50

記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的变化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の段階的变化で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

10

対応図面：図 274、図 290、図 291、図 293、図 294、図 299 ~ 図 302
【1938】

[形態 B9]

形態 B9 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

20

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に变化させて保留表示を表示可能であり、

30

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

40

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで变化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表

50

示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置においてに表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的变化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図 290～図 292、図 310

尚、本形態において、

『入賞演出』は『入賞時フラッシュ演出』に該当する。

【1939】

[形態 B10]

形態 B10 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、

N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置においてに表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的变化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図 2 9 0、図 2 9 1、図 2 9 3、図 2 9 4、図 3 1 0

【 1 9 4 0 】

[形態 B 1 1]

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技制御手段と、演出実行手段と、保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

10

20

30

40

50

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

10

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

20

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数N時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数0時可変表示の実行中において、前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数0時可変表示の実行中において、前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができ、既にN数目に表示されていた保留表示が移動するときに、N数目に

40

50

新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、段階的变化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図 2 9 0、図 2 9 1、図 2 9 9、図 3 0 0、図 3 1 0

【 1 9 4 1 】

[形態 B 1 2]

形態 B 1 2 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた

10

20

30

40

50

後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いとき
であって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記
憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で
開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様
とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなること
で、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いとき
であって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記
憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で
開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなること
で、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、
該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記
完了態様から表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期
間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶
数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よ
りも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留
記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、次の可変表示
が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始さ
れる直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 N 時
可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と
、前記保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了す
るまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前
記保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するま
での期間が所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前
でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数 0 時可変表示の実行
中において、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が所定期間よりも短いと
きであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が
記憶された場合と、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶
された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可
変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる
保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次
の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様へ
の変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶
時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後で
の切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に
見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が
記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新た
な保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0
である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐ
ことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了し
ても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶につ
いての段階的变化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させる
ことができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保
留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置においてに表示されるため、段階的变化を完
了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、既に

所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、段階的变化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図 290、図 291、図 293、図 294、図 299～図 302、図 310
【1942】

[形態 B13]

形態 B13 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

10

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち 1 の保留表示を表示可能であり、

20

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の 1 つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の 1 つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

30

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

40

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に变化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位

50

置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、N数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、N数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図287、図290～図292

尚、本形態において、

『通常保留表示』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』に該当し、

『特殊保留表示』は本実施の形態における『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』に該当し、

『通常開始態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの1フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』に該当し、

『通常完了態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの20フレーム目の画像及びシフトアニメーションの1フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『通常途中態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの2フレーム目から19フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『特殊開始態様』は本実施の形態における『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの1フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、

『特殊完了態様』は本実施の形態における『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの20フレーム目の画像及びシフトアニメーションの1フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、

『特殊途中態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによ

10

20

30

40

50

って出現アニメーションの2フレーム目から19フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当する。

【1943】

[形態B14]

形態B14の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち1の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の1つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の1つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に变化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示

が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 287、図 290、図 291、図 293、図 294

【1944】

[形態 B15]

形態 B15 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち1の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の1つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の1つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に变化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に变化させて該特殊保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いとき

10

20

30

40

50

に、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に变化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に变化させて該特殊保留表示を表示する、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができ、また、既に N 数目に表示されていた保留表示が移動するときに、N 数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 2 8 7、図 2 9 0、図 2 9 1、図 2 9 9、図 3 0 0

【 1 9 4 5 】

[形態 B 1 6]

形態 B 1 6 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち 1 の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の 1 つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に变化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の

1 つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数 N 時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

10

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

20

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

30

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

40

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に該

50

特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

10

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

20

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

30

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

40

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記通常保留表示を前記通常完了態様から表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記特殊保留表示を前記特殊完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる

50

保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了して 10
も、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的变化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、 20
保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図287、図290、図291、図293、図294、図299～図302
【1946】

[形態B17]

形態B17の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶 30
することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
第1モードと、該第1モードとは異なる第2モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、
保留記憶が記憶されたときに前記第1モードに対応する第1モード保留表示と、前記第2モードに対応する第2モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、
前記第1モード中に保留記憶が記憶されたときに、第1モード開始態様と、第1モード完了態様と、該第1モード完了態様の1つ前の態様である第1モード完了前態様を含む複数の第1モード途中態様と、を段階的に变化させて前記第1モード保留表示を表示可能であり、 40
前記第2モード中に保留記憶が記憶されたときに、第2モード開始態様と、第2モード完了態様と、該第2モード完了態様の1つ前の態様である第2モード完了前態様を含む複数の第2モード途中態様と、を段階的に变化させて前記第2モード保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、 50

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し該第1モード開始態様から前記複数の第1モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第1モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第1モード保留表示を表示し、

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し該第2モード開始態様から前記複数の第2モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第2モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第2モード保留表示を表示し、

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し、該第1モード開始態様から前記第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様まで変化させ、該第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第1モード完了態様に変化させて該第1モード保留表示を表示し、

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し、該第2モード開始態様から前記第2モード完了前態様とは異なる第2モード途中態様まで変化させ、該第2モード完了前態様とは異なる第2モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第2モード完了態様に変化させて該第2モード保留表示を表示し、

前記第1モード中であり、前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し該第1モード開始態様から前記複数の第1モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第1モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第1モード保留表示を表示し、

前記第2モード中であり、前記保留記憶数N時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し該第2モード開始態様から前記複数の第2モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第2モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第2モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置においてに表示されるため

、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 2 9 0 ~ 図 2 9 2、図 3 1 0

尚、本形態において、

『第 1 モード』は本実施の形態における『演出モード A』に該当し、

『第 2 モード』は本実施の形態における『演出モード B』に該当し、

『第 1 モード保留表示』は本実施の形態における『演出モード A での立方体の保留表示』に該当し、

『第 2 モード保留表示』は本実施の形態における『演出モード B での正八面体の保留表示』に該当し、

『第 1 モード開始態様』は本実施の形態における『演出モード A において出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第 1 モード完了態様』は本実施の形態における『演出モード A において出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第 2 モード途中態様』は本実施の形態における『演出モード B において出現アニメーションの 2 フレーム目から 1 9 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第 2 モード開始態様』は本実施の形態における『演出モード B において出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第 2 モード完了態様』は本実施の形態における『演出モード B において出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第 2 モード途中態様』は本実施の形態における『演出モード B において出現アニメーションの 2 フレーム目から 1 9 フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当する。

【 1 9 4 7 】

[形態 B 1 8]

形態 B 1 8 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第 1 モードと、該第 1 モードとは異なる第 2 モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに前記第 1 モードに対応する第 1 モード保留表示と、前記第 2 モードに対応する第 2 モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第 1 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 1 モード開始態様と、第 1 モード完了態様と、該第 1 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 1 モード完了前態様を含む複数の第 1 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 1 モード保留表示を表示可能であり、

前記第 2 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 2 モード開始態様と、第 2 モード完了態様と、該第 2 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 2 モード完了前態様を含む複数の第 2 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 2 モード保留表示を表示可能であり、

10

20

30

40

50

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し該第1モード開始態様から前記複数の第1モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第1モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第1モード保留表示を表示し、

10

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し該第2モード開始態様から前記複数の第2モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第2モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第2モード保留表示を表示し、

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し、該第1モード開始態様から前記第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様まで変化させ、該第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第1モード完了態様に变化させて該第1モード保留表示を表示し、

20

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し、該第2モード開始態様から前記第2モード完了前態様とは異なる第2モード途中態様まで変化させ、該第2モード完了前態様とは異なる第2モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第2モード完了態様に变化させて該第2モード保留表示を表示し、

30

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し、該第1モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第1モード完了態様に变化させて該第1モード保留表示を表示し、

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し、該第2モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第2モード完了態様に变化させて該第2モード保留表示を表示し、

40

前記第1モード中であり、前記保留記憶数N時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し該第1モード開始態様から前記複数の第1モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第1モード完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第1モード保留

50

表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置において表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 290、図 291、図 293、図 294、図 310

【1948】

[形態 B19]

形態 B19 の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第 1 モードと、該第 1 モードとは異なる第 2 モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに前記第 1 モードに対応する第 1 モード保留表示と、前記第 2 モードに対応する第 2 モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第 1 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 1 モード開始態様と、第 1 モード完了態様と、該第 1 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 1 モード完了前態様を含む複数の第 1 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 1 モード保留表示を表示可能であり、

前記第 2 モード中に保留記憶が記憶されたときに、第 2 モード開始態様と、第 2 モード完了態様と、該第 2 モード完了態様の 1 つ前の態様である第 2 モード完了前態様を含む複数の第 2 モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第 2 モード保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満の N 数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留

記憶数 N 時可変表示の実行中において、

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示し、

10

前記第 1 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様から前記第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様まで変化させ、該第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に变化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

20

前記第 2 モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様から前記第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様まで変化させ、該第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に变化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

30

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示し、

40

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様から前記第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様まで変化させ、該第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に变化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示

50

する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し、該第2モード開始態様から前記第2モード完了前態様とは異なる第2モード途中態様まで変化させ、該第2モード完了前態様とは異なる第2モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第2モード完了態様に变化させて該第2モード保留表示を表示する、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的变化を完了態様に变化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができ、既にN数目に表示されていた保留表示が移動するときに、N数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図290、図291、図299、図300、図310

【1949】

[形態B20]

形態B20の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第1モードと、該第1モードとは異なる第2モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、

保留記憶が記憶されたときに前記第1モードに対応する第1モード保留表示と、前記第2モードに対応する第2モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、

前記第1モード中に保留記憶が記憶されたときに、第1モード開始態様と、第1モード完了態様と、該第1モード完了態様の1つ前の態様である第1モード完了前態様を含む複数の第1モード途中態様と、を段階的に变化させて前記第1モード保留表示を表示可能であり、

前記第2モード中に保留記憶が記憶されたときに、第2モード開始態様と、第2モード完了態様と、該第2モード完了態様の1つ前の態様である第2モード完了前態様を含む複数の第2モード途中態様と、を段階的に变化させて前記第2モード保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が

開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のN数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数N時可変表示の実行中において、

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し該第1モード開始態様から前記複数の第1モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第1モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第1モード保留表示を表示し、

10

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し該第2モード開始態様から前記複数の第2モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第2モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第2モード保留表示を表示し、

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し、該第1モード開始態様から前記第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様まで変化させ、該第1モード完了前態様とは異なる第1モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第1モード完了態様に变化させて該第1モード保留表示を表示し、

20

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し、該第2モード開始態様から前記第2モード完了前態様とは異なる第2モード途中態様まで変化させ、該第2モード完了前態様とは異なる第2モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第2モード完了態様に变化させて該第2モード保留表示を表示し、

30

前記第1モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し、該第1モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第1モード完了態様に变化させて該第1モード保留表示を表示し、

前記第2モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第2モード保留表示を表示する場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に該第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で開始し、該第2モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第2モード完了態様に变化させて該第2モード保留表示を表示し、

40

前記第1モード中であり、前記保留記憶数N時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第1モード保留表示を表示する場合は、N数目に対応する保留表示位置に該第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で開始し該第1モード開始態様から前記複数の第1モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第1モード完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第1モード保留表示を表示し、

50

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 N 時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、N 数目に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行中において、

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し該第 1 モード開始態様から前記複数の第 1 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 1 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 1 モード保留表示を表示し、

10

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し該第 2 モード開始態様から前記複数の第 2 モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第 2 モード完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第 2 モード保留表示を表示し、

20

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様から前記第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様まで変化させ、該第 1 モード完了前態様とは異なる第 1 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に变化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様から前記第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様まで変化させ、該第 2 モード完了前態様とは異なる第 2 モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に变化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

30

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 1 モード保留表示を前記第 1 モード開始態様で開始し、該第 1 モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 1 モード完了態様に变化させて該第 1 モード保留表示を表示し、

40

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第 2 モード保留表示を前記第 2 モード開始態様で開始し、該第 2 モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第 2 モード完了態様に变化させて該第 2 モード保留表示を表示し、

50

前記第 1 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 1 モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第 1 モード保留表示を前記第 1 モード完了態様から表示し、

前記第 2 モード中であり、前記保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第 2 モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第 2 モード保留表示を前記第 2 モード完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的变化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置においてに表示されるため、段階的变化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的变化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図 2 9 0、図 2 9 1、図 2 9 3、図 2 9 4、図 2 9 9 ~ 図 3 0 2、図 3 1 0
【 1 9 5 0 】

[形態 B 2 1]

形態 B 2 1 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶

10

20

30

40

50

されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

10

、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

20

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

30

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

40

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 N 時可変表示が行われているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N + 1 数目に対応す

50

る保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記所定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が 1 を示す態様から保留記憶数が 0 を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が 1 を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 257、図 290～図 292

尚、本形態において、

『演出制御手段』は本実施の形態における『演出制御用 CPU 120』に該当し、

『記憶手段』は本実施の形態における『RAM 102、特に遊技制御用データ保持エリア 001SG150』に該当し、

『特定識別情報』は本実施の形態における『第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する 8 つの LED』に該当し、

『遊技制御手段側発光手段』は本実施の形態における『特図ユニット 201 を構成する LED、特に第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B を構成する LED』に該当し、

『演出制御手段側発光手段』は本実施の形態における『第 1 サブ保留表示器 151A、第 2 サブ保留表示器 151B を構成する LED』に該当し、

『当該可変表示記憶領域』は本実施の形態における『第 1 特別図柄バッファ 001SG151A や第 2 特別図柄バッファ 001SG151B での保留番号「0」のエントリ（格納領域）』に該当し、

『第 1 保留記憶領域』は本実施の形態における『第 1 特別図柄バッファ 001SG151A や第 2 特別図柄バッファ 001SG151B での保留番号「1～4」のエントリ（格納領域）』に該当し、

『始動領域』は本実施の形態における『第 1 始動入賞口（入賞球装置 6A）や第 2 始動入賞口（可変入賞球装置 6B）』に該当する。

【1951】

〔形態 B 2 2〕

形態 B 2 2 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と

、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

10

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

20

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

30

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

40

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第 1 保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識

50

別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

10

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

20

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

30

前記保留記憶数N時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その

40

50

際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が 1 を示す態様から保留記憶数が 0 を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が 1 を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 2 5 7、図 2 9 0、図 2 9 1、図 2 9 3、図 2 9 4

【 1 9 5 2 】

[形態 B 2 3]

形態 B 2 3 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

10

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と

、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

20

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

30

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

40

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記

50

憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第1保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

10

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

20

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

30

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様へ

50

の変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が1を示す態様から保留記憶数が0を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が1を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

10

対応図面：図257、図290、図291、図299、図300

【1953】

[形態B24]

形態B24の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

20

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と

、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

30

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

40

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保

50

留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

10

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第1保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

20

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

30

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

40

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N数目に対応す

50

る保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 0 時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

10

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

20

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が 1 を示す態様から保留記憶数が 0 を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が 1 を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

30

40

対応図面：図 2 5 7、図 2 9 0、図 2 9 1、図 2 9 3、図 2 9 4、図 2 9 9 ~ 図 3 0 2
【 1 9 5 4 】

[形態 B 2 5]

50

形態 B 2 5 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

10

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

20

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

30

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

40

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応す

50

る保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数N時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記所定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図290～図292、図306、図307

尚、本形態において、

『表示手段』は本実施の形態における『画像表示装置5』に該当し、

『保留球数表示』は本実施の形態における『保留記憶表示エリア5Uに表示される保留表示』に該当する。

【1955】

[形態B26]

形態B26の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

10

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、

20

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

30

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

40

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな

50

特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

10

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

20

対応図面：図 290、図 291、図 293、図 294、図 306、図 307

【1956】

30

[形態 B27]

形態 B27 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

40

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

50

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

10

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

20

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

30

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 N 時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

40

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 0 時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情

50

報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

20

対応図面：図290、図291、図299、図300、図306、図307

【1957】

[形態B28]

形態B28の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

30

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

40

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

50

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

10

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

20

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 N 時可変表示が実行されているときにおいて、

30

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

40

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N + 1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N 数目に対応す

50

る保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数0時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

10

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数0時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

20

前記保留記憶数0時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数0時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

30

40

対応図面：図290、図291、図293、図294、図299～図302、図306、図307

【1958】

[形態B29]

形態B29の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

50

遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域
と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する
領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を
含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発
光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複
数回実行させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶している
ときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に可変表示に関す
る情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記
表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況におい
て、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初
期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報
の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1
つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を
表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されてい
る特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の
可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて
表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応す
る保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が
記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実
行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに
、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応す
る保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態
様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行し
て該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い
ときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対
応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前
態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状
況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに
基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

10

20

30

40

50

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 290 ~ 図 292、図 303

尚、本形態において、

『遊技制御手段側発光手段』は本実施の形態における『特図ユニット 201 を構成する LED、特に第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する LED』

『初期態様』は本実施の形態における『第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する LED のうち 1 個目の LED が点灯した態様』に該当し、

『最終態様』は本実施の形態における『第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する LED のうち 8 個目の LED が点灯した態様』に該当し、

『特定表示』は本実施の形態における『アクティブ表示』に該当する。

【1959】

[形態 B30]

形態 B30 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

10

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに

20

対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満の N 数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 N 時可変表示が実行されているときに、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

30

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N + 1 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

40

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次

50

の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができる。結果として好適な遊技環境を提供することができる。

10

対応図面：図 290、図 291、図 293、図 294、図 303

【1960】

[形態 B31]

形態 B31 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

20

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と

、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

30

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

40

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の 1 つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の

50

可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

10

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数0時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

20

前記保留記憶数0時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示する、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、保留記憶数が0である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に变化させることで、保留記憶数0である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

40

対応図面：図290、図291、図299、図300、図303

【1961】

[形態B32]

形態B32の遊技機は、

50

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の1つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに伴う保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のN数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数N時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、N+1数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな

10

20

30

40

50

特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 $N+1$ 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

10

前記保留記憶数 N 時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、 N 数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数 0 時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に变化させた後に前記完了態様に变化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

20

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

30

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に变化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数 0 時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数 0 時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に变化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的变化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が 0 である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新た

50

な保留記憶の記憶時における段階的变化を完了態様に変化させることで、保留記憶数 0 である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 2 9 0、図 2 9 1、図 2 9 3、図 2 9 4、図 2 9 9 ~ 図 3 0 3

【 1 9 6 2 】

10

[形態 B 3 3]

形態 B 3 3 の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、

20

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、
該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行していることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示が実行されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に、始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示が実行されていることに対応する態様に変化するよりも先に前記遊技制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示を実行していることに対応する態様に変化する、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に演出制御手段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて特定識別情報の可変表示が実行されていることを認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 3 0 3

尚、本形態において、

40

『第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』は本実施の形態における『第 1 特別図柄パツファ 0 0 1 S G 1 5 1 A と第 2 特別図柄パツファ 0 0 1 S G 1 5 1 B』に該当する。

【 1 9 6 3 】

[形態 B 3 4]

形態 B 3 4 の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、

50

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第1保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に

遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が 1 を示す態様から保留記憶数が 0 を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が 1 を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 2 5 7

【 1 9 6 4 】

[形態 B 3 5]

形態 B 3 5 の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、
前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記

憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記演出制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第1保留記憶領域に記憶しても、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に演出制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が1を示す態様から保留記憶数が0を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が1を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図301、図303

【1965】

20

[形態B36]

形態B36の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

30

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない場合は、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、

前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、

40

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報

50

を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させ、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示を表示させる制御を実行し、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第1保留記憶領域に記憶しても、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示せず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示の表示を維持する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に表示手段の保留球数表示を、保留記憶数が1である表示から保留記憶数が0である表示とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が1である表示となることとなり、却って保留球数表示が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図318

【1966】

[形態B37]

形態B37の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

、

10

20

30

40

50

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に演出制御手段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 299、図 300

【1967】

[形態 B38]

形態 B38 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とすることが可能であり、

10

前記演出制御手段は、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様で表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

20

、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

40

対応図面：図 3 0 6、図 3 0 7

【 1 9 6 8 】

[形態 B 3 9]

形態 B 3 9 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

50

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図303

【1969】

[形態B40]

形態B40の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複

10

20

30

40

50

数回実行させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始させる、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、装飾識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

20

対応図面：図 3 0 4、図 3 0 5

【 1 9 7 0 】

[形態 B 4 1]

形態 B 4 1 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

30

前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

40

特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

50

前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、特定表示を表示することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、特定表示の表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているように感じさせることを防

10

【 1 9 7 1 】

[形態 B 4 2]

形態 B 4 2 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

20

前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

、

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

30

特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

、

40

前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、装飾識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているよ

50

うに感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 3 0 4、図 3 0 5

【 1 9 7 2 】

[形態 B 4 3]

形態 B 4 3 の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え

10

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み

20

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

30

前記演出制御手段は、

前記第 1 保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って特別回数切り替えることで前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該特別回数よりも少ない特定回数切り替えることで当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示させている該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特別回数の切り替による動画像よりも、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 2 7 0、図 2 9 9 ~ 図 3 0 2

尚、本形態において、

『切替周期』は本実施の形態における『画像更新周期の 3 3 m s』に該当し、

『特別回数』は本実施の形態における『シフトアニメーションのフレーム数 (1 0 フレー

50

ム)に対応する10回(シフトアニメーション対応回数)』に該当し、
『特定回数』は本実施の形態における『終了アニメーションのフレーム数(5フレーム)
に対応する5回(終了アニメーション対応回数)』に該当する。

【1973】

[形態B44]

形態B44の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域
と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する
領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶していると
きに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の
可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり
、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を
遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域
に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報
を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており
、かつ前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況
において、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前
記切替周期に従って所定回数切り替えて前記第1保留記憶領域に対応する表示位置に該特
定表示に対応する画像を表示させ、

前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に
対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、当該可変表示領域に対応する表
示位置に表示されている前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該所定回数
よりも少ない特定回数切り替えて該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する
表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特定回数の切り替による動画像より
も、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第1保留記憶領域に対応する表
示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えによる動画を印象付け
ることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊
技環境を提供することができる。

対応図面：図270、図290、図291

尚、本形態において、

『所定回数』は本実施の形態における『出現アニメーションのフレーム数(20フレーム)

10

20

30

40

50

）に対応する 20 回（出現アニメーション対応回数）』に該当する。

【 1 9 7 4 】

[形態 B 4 5]

形態 B 4 5 の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、

10

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域
と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する
領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み

、
前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶していると
きに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

20

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の
可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を
遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域
に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報
を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており
、かつ前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況にお
いて、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前記切
替周期に従って所定回数切り替えて前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表
示に対応する画像を表示させ

30

該第 1 保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が該当該
可変表示領域に移動されるときに、該特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所
定回数よりも少ない特定回数切り替えることで前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置
から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表
示させる、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移
動させる動画像よりも、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第 1 保留記
憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えに
よる動画を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、
結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 2 7 0

【 1 9 7 5 】

[形態 B 4 6]

形態 B 4 6 の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

50

遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域
と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する
領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶している
ときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第1保留記憶領域に特定識別情報の
可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

前記演出制御手段は、

前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、
前記第1保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記
切替周期に従ったN(N≧30)回数を1周期として切り替えて表示させ、

該第1保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が該当該
可変表示領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って
N回数よりも少ない回数切り替えることで前記第1保留記憶領域に対応する表示位置から
前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表示さ
せる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応
する画像のN回数を1周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期
に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の開始に
対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像は、遊技者が視認する機
会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ
、移動していることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することがで
きる。

対応図面：図270及び変形例

【1976】

[形態B47]

形態B47の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

10

20

30

40

50

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

10

前記演出制御手段は、

前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従った N ($N \geq 30$) 回数を 1 周期として切り替えて表示させ、

特定識別情報の可変表示が実行されておらず、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って N 回数よりも少ない回数切り替えることで前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の N 回数を 1 周期とする動画像は、技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の切り替えによる動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、特定表示が新たに表示されていることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

20

対応図面：図 270 及び変形例

【1977】

[形態 B48]

30

形態 B48 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

40

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第 1 保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり

50

、
前記演出制御手段は、

前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、
前記第1保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったN(N=30)回数を1周期として切り替えて表示させ、

特定識別情報の可変表示が終了される場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってN回数よりも少ない回数切り替えることで前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示された該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のN回数を1周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の切り替による動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、終了していることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図270及び変形例

【1978】

[形態B49]

形態B49の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させる制御を行うことが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり

、
前記遊技制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、その後、該第1保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第1保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第1保留記憶領域に記憶し、

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから所定期間後に、前記第1保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が低い態様で表示させ、前記第1保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されることで、前記第1保留記憶領域に対応する表示位置に表示させた該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている

10

20

30

40

50

場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから前記所定期間後に、前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が高い態様で開始し、その後に透過率が高い態様から透過率が低い態様へ変化させる出現アニメーションを実行させることで該特定表示を表示させる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、いち早く遊技媒体による始動領域の通過を伝えるために、特定表示の表示態様を透過率が低く認識しやすい表示態様とし、保留記憶がないが可変表示を実行している状況においては、可変表示にも注目しているため、急に表示することによって特定表示がされたことがわかりにくくなってしまうことを防止するために、徐々に表示するようにすることで、出現アニメーションを用いて遊技媒体による始動領域の通過を伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

10

対応図面：図 2 7 2、図 2 7 3、図 2 7 6、図 2 7 7、図 2 8 3

【 1 9 7 9 】

[形態 B 5 0]

形態 B 5 0 の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、

20

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を含み、

30

前記遊技制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、

前記デモンストレーション表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該デモンストレーション表示の表示を終了させ、かつ前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、デモンストレーション表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、デモンストレーション表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

50

対応図面：図 3 0 4、図 3 0 5

尚、本形態において、

『デモンストレーション表示』は本実施の形態における『デモ表示演出』に該当する。

【 1 9 8 0 】

[形態 B 5 1]

形態 B 5 1 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、を備え

前記演出制御手段は、

画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、

特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、

演出設定に関する案内表示を表示させることが可能であり、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を

前記遊技制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第 1 保留記憶領域に記憶し、その後、該第 1 保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記案内表示を表示させることが可能であり、

前記案内表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該案内表示の表示を終了させ、かつ前記第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、案内表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、第 1 保留記憶領域に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、案内表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができる。結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 3 0 8、図 3 0 9

尚、本形態において、

『案内表示』は本実施の形態における『メニュー案内表示』に該当する。

【 1 9 8 1 】

[形態 B 5 2]

形態 B 5 2 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と

10

20

30

40

50

、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

10

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し、該記憶に応じた特定コマンドを前記演出制御手段に送信し、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新させる処理を実行し、

前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、遊技制御手段側発光手段の態様の変化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

20

対応図面：図260、図290～図294

尚、本形態において、『特定コマンド』は本実施の形態における『保留記憶数通知コマンド』に該当する。

【1982】

[形態B53]

形態B53の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

30

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

40

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し、その後該通過に対応する特定識別情報の可変表示が開始されることに基づき、該通過に対応する特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、該移動に応じた特定

50

コマンドを前記演出制御手段に送信し、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行し、

前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、保留記憶数の減少に対応する遊技制御手段側発光手段の態様の変化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

10

対応図面：図 260、図 290 ~ 図 294

尚、本形態において、『特定コマンド』は本実施の形態における『保留記憶数通知コマンド』に該当する。

【1983】

[形態 B54]

形態 B54 の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

メイン状態表示灯と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

20

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、

前記記憶手段は、

始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第 1 保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

30

前記遊技制御手段は、

特定識別情報の可変表示を実行するときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、該通過に基づいて特定識別情報の可変表示に関する情報を前記記憶手段に記憶し、その後、該通過に基づく特定識別情報の可変表示の可変表示期間を設定する可変表示期間設定処理を行い、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、その後、該可変表示期間設定処理で設定された特定識別情報の可変表示期間の減算を行う減算処理を開始する、

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に可変表示の実行を示す態様とし、その後、可変表示期間の減算を行うことで、遊技者に可変表示がされていることを示しつつ可変表示期間の減算をすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図 260、図 290 ~ 図 294

【1984】

(本発明と本実施の形態との対応関係)

尚、本実施の形態において、『大当り遊技状態』は本発明の『有利状態』に該当し、『CPU103』は本発明の『遊技制御手段』に該当し、『演出制御用 CPU120』は本発明の『演出実行手段』に該当し、『第 1 特別図柄バツファ 001SG151』や『第 2

50

特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B』は本発明の『保留記憶手段』に該当し、『第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数が 4 個であること』は本発明の『所定数』に該当し、『出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『開始態様』に該当し、『出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『完了態様』に該当し、『出現アニメーションの 2 フレーム目から 1 9 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『途中態様』に該当し、『シフトアニメーション』は本発明の『保留シフト』に該当し、『シフトアニメーションの表示実行期間である 3 3 0 m s』は本発明の『特定期間』に該当し、『出現アニメーションの表示実行期間である 6 6 0 m s』は本発明の『所定期間』に該当する。

10

【 1 9 8 5 】

また、『保留記憶数が 0 個の可変表示が終了するまで 3 3 m s 未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数 0 時可変表示が終了する直前』に該当し、『保留記憶数が 0 個の可変表示が終了してから 3 3 m s 未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数 0 時可変表示が終了した直後』に該当する。

【 1 9 8 6 】

また、『入賞時フラッシュ演出』は本発明の『入賞演出』に該当する。

【 1 9 8 7 】

また、『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』は本発明の『通常保留表示』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』は本発明の『特殊保留表示』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』は本発明の『通常開始態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 2 フレーム目から 1 9 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常途中態様』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊開始態様』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの 2 フレーム目から 1 9 フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊途中態様』に該当する。

20

30

【 1 9 8 8 】

また、『演出モード A』は本発明の『第 1 モード』に該当し、『演出モード B』は本発明の『第 2 モード』に該当し、『演出モード A での立方体の保留表示』は本発明の『第 1 モード保留表示』に該当し、『演出モード B での正八面体の保留表示』は本発明の『第 2 モード保留表示』に該当し、『演出モード A において出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第 1 モード開始態様』に該当し、『演出モード A において出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第 1 モード完了態様』に該当し、『演出モード B において出現アニメーションの 2 フレーム目から 1 9 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第 2 モード途中態様』に該当し、『演出モード B において出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第 2 モード開始態様』に該当し、『演出モード B において出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像及びシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第 2 モード完了態様』に該当し、『演出モード B において出現アニメーションの 2 フレーム目から 1 9 フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第 2 モード途中態様』に該当する。

40

50

【 1 9 8 9 】

また、『演出制御用CPU120』は本発明の『演出制御手段』に該当し、『RAM102、特に遊技制御用データ保持エリア001SG150』は本発明の『記憶手段』に該当し、『第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成する8つのLED』は本発明の『特定識別情報』に該当し、『特図ユニット201を構成するLED、特に第1保留表示器25A、第2保留表示器25Bを構成するLED』は本発明の『遊技制御手段側発光手段』に該当し、『第1サブ保留表示器151A、第2サブ保留表示器151Bを構成するLED』は本発明の『演出制御手段側発光手段』に該当し、『第1特別図柄バッファ001SG151Aや第2特別図柄バッファ001SG151Bでの保留番号「0」のエントリ（格納領域）』は本発明の『当該可変表示記憶領域』に該当し、『第1特別図柄バッファ001SG151Aや第2特別図柄バッファ001SG151Bでの保留番号「1～4」のエントリ（格納領域）』は本発明の『第1保留記憶領域』に該当し、『第1始動入賞口（入賞球装置6A）や第2始動入賞口（可変入賞球装置6B）』は本発明の『始動領域』に該当する。

10

【 1 9 9 0 】

また、『画像表示装置5』は本発明の『表示手段』に該当し、『保留記憶表示エリア5Uに表示される保留表示』は本発明の『保留球数表示』に該当する。

【 1 9 9 1 】

また、『特図ユニット201を構成するLED、特に第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4Bを構成するLED』は本発明の『遊技制御手段側発光手段』に該当し、『第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成するLEDのうち1個目のLEDが点灯した態様』は本発明の『初期態様』に該当し、『第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bを構成するLEDのうち8個目のLEDが点灯した態様』は本発明の『最終態様』に該当し、『アクティブ表示』は本発明の『特定表示』に該当する。

20

【 1 9 9 2 】

また、『第1特別図柄バッファ001SG151Aと第2特別図柄バッファ001SG151B』は本発明の『第1保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』に該当する。

【 1 9 9 3 】

また、『画像更新周期の33ms』は本発明の『切替周期』に該当し、『シフトアニメーションのフレーム数（10フレーム）に対応する10回（シフトアニメーション対応回数）』は本発明の『特別回数』に該当し、『終了アニメーションのフレーム数（5フレーム）に対応する5回（終了アニメーション対応回数）』は本発明の『特定回数』に該当し、『出現アニメーションのフレーム数（20フレーム）に対応する20回（出現アニメーション対応回数）』は本発明の『所定回数』に該当する。

30

【 1 9 9 4 】

また、『デモ表示演出』は本発明の『デモンストレーション表示』に該当し、『メニュー案内表示』は本発明の『案内表示』に該当し、『保留記憶数通知コマンド』は本発明の『特定コマンド』に該当する。

【 1 9 9 5 】

（パチンコ遊技機1の構成等）

図219は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

40

【 1 9 9 6 】

遊技盤2の所定位置（図219に示す例では、遊技領域の左下方）には、特図ユニット201が設けられている。該特図ユニット201は、図236（A）に示すように、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4B、第1保留表示器25A及び第2保

50

留表示器 25B、普通図柄表示器 20、普図保留表示器 25C、ラウンド数表示器 26、当り表示灯 27、右打ち表示灯 28、状態表示灯 29 から構成されている。

【1997】

（特別図柄表示装置）

第1特別図柄表示装置 4A は 8 つの LED により構成され、第2特別図柄表示装置 4B も 8 つの LED により構成される。8 つの LED 1 つ 1 つを特定識別情報（特別図柄）と呼ぶ。また、8 つの LED のまとまりを複数種類の特定識別情報（複数種類の特別図柄）と呼ぶ。第1特別図柄表示装置 4A および第2特別図柄表示装置 4B は、第1始動入賞口や第2始動入賞口への入賞が発生（始動条件が成立）することで、複数種類の特別図柄の可変表示を行い、特別図柄の組合せ（8 つの LED の点灯、消灯の組合せ）が該パチンコ遊技機 1 であらかじめ定められた組合せとなることで、「大当り」や「はずれ」となったことを示す装置である。

10

【1998】

（特別図柄の可変表示）

特別図柄の「可変表示」とは、8 つの LED をあらかじめ定められた法則で点灯や消灯させることにより、特別図柄の組合せが出るまでの期間であることを示すものである。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【1999】

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

20

【2000】

（保留表示器）

第1保留表示器 25A と第2保留表示器 25B とは、それぞれ 2 つの LED から構成されている。第1保留表示器 25A は、LED の点灯個数や点灯態様によって、第1特図保留記憶数を表示し、第2保留表示器 25B は、LED の点灯個数や点灯態様によって、第2特図保留記憶数を表示する。例えば、第1保留表示器 25A や第2保留表示器 25B は、1 個目の LED のみを点灯させることによって特図保留記憶数が 1 個であることを示し、1 個目と 2 個目の LED を点灯させることによって特図保留記憶数が 2 個であることを示し、1 個目の LED を点滅させる一方で 2 個目の LED を点灯させることによって特図保留記憶数が 3 個であることを示し、1 個目の LED と 2 個目の LED の両方を点滅させることで特図保留記憶数が 4 個であることを示す。

30

【2001】

（普通図柄表示器）

また、普通図柄表示器 20 は、4 つの LED から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【2002】

普図保留表示器 25C は、例えば 2 つの LED から構成されており、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数や点灯態様によって表示する。例えば、普図保留表示器 25C は、1 個目の LED のみを点灯させることによって普図保留記憶数が 1 個であることを示し、1 個目と 2 個目の LED を点灯させることによって普図保留記憶数が 2 個であることを示し、1 個目の LED を点滅させる一方で 2 個目の LED を点灯させることによって普図保留記憶数が 3 個であることを示し、1 個目の LED と 2 個目の LED の両方を点滅させることで普図保留記憶数が 4 個であることを示す。

40

【2003】

（ラウンド数表示器）

ラウンド数表示器 26 は、5 つの LED から構成されており、これら LED の点灯・消

50

灯の組み合わせによって後述する大当り遊技状態におけるラウンド数を報知する。当り表示灯 27、右打ち表示灯 28、状態表示灯 29 は、それぞれ 1 つの LED である。当り表示灯 27 は、後述する大当り遊技状態の期間において点灯する LED であり、右打ち表示灯 28 は、後述する時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯する LED であり、状態表示灯は、後述する時短状態及び確変状態の期間において点灯する LED である。

【2004】

（画像表示装置）

図 219 に示すように、遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

10

【2005】

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

20

【2006】

画像表示装置 5 の画面下部には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリア（保留記憶表示エリア 5U、アクティブ表示エリア 5F）が設けられている。保留表示およびアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。尚、本実施の形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とに共通の保留記憶表示エリア 5U が設けられているが、第 1 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 1 保留表示が表示される第 1 特図保留記憶表示エリアと、第 2 特別図柄の実行が保留されている可変表示を表す第 2 保留表示が表示される第 2 特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、保留記憶表示エリア 5U は、遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア 5F 遊技状態が通常状態である場合は第 1 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第 2 特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

30

【2007】

（入賞球装置）

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

【2008】

入賞球装置 6A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。尚、本実施の形態における入賞球装置 6A は、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置 5 の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能なように配置されている。

40

【2009】

可変入賞球装置 6B（普通電動役物）は、ソレノイド 81（図 220 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6B は、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド 81 がオフ状態であるときに

50

可動片が起立位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【2010】

遊技盤2の所定位置（図219に示す例では、遊技領域の左下方3箇所と可変入賞球装置6Bの上方1箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる普通入賞口10が設けられる。この場合には、普通入賞口10のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出される。

10

【2011】

入賞球装置6Aと可変入賞球装置6Bとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、ソレノイド82（図220参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【2012】

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

20

【2013】

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

【2014】

普通入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。尚、本実施の形態における可変入賞球装置6B及び特別可変入賞球装置7は、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置5の右側の領域（右遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能であるとともに、画像表示装置5の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞不能或いは入賞困難なように配置されている。

30

【2015】

（通過ゲート）

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

【2016】

40

（アウト口）

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

【2017】

（その他演出装置）

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

50

。これら遊技機用枠 3 に設けられるメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b 及びボタンランプ 9 e は「枠ランプ」とも称される。

【 2 0 1 8 】

遊技盤 2 の所定位置（図 2 1 9 では画像表示装置 5 の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられ、可動体 3 2 には、可動体ランプ 9 d が設けられている。また、遊技盤 2 における特別可変入賞球装置 7 の近傍位置にはアタッカランプ 9 c が設けられ、遊技盤 2 の左側には装飾ランプ 9 f が設けられている。これら遊技盤 2 に設けられるアタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、装飾ランプ 9 f は「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f とは纏めて遊技効果ランプ 9 と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ 9 a、サイドランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、ボタンランプ 9 e、装飾ランプ 9 f は、LED を含んで構成されている（図 2 2 0 参照）。また、各種ランプについては後述する。

10

【 2 0 1 9 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

【 2 0 2 0 】

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

20

【 2 0 2 1 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 2 0 参照）により検出される。

【 2 0 2 2 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 2 0 参照）により検出される。

30

【 2 0 2 3 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 2 0 2 4 】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。尚、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

40

【 2 0 2 5 】

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

50

【 2 0 2 6 】

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

【 2 0 2 7 】

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

【 2 0 2 8 】

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

【 2 0 2 9 】

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

【 2 0 3 0 】

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

【 2 0 3 1 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（1 5 回や 2 回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【 2 0 3 2 】

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

【 2 0 3 3 】

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

【 2 0 3 4 】

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

【 2 0 3 5 】

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

【 2 0 3 6 】

10

20

30

40

50

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の確変状態は、時短状態よりも平均的な特図可変表示時間が短縮される遊技状態である。

【2037】

つまり、本実施の形態における通常状態は、主に遊技者が画像表示装置5の左側の遊技領域（左遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、第1特別図柄の可変表示が実行される遊技状態であって、本実施の形態における時短状態や確変状態は、主に遊技者が画像表示装置5の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによつて、第2特別図柄の可変表示が実行される遊技状態である。また、本実施の形態における大当り遊技状態は、主に遊技者が画像表示装置5の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、大入賞口に遊技球を入賞させることによって多くの賞球の払い出しを得ることができる遊技状態である。

10

【2038】

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

【2039】

20

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

【2040】

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

30

【2041】

尚、本実施の形態における通常状態は、遊技者が遊技球を主に左遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第1始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第2始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。また、本実施の形態における時短状態や確変状態は、遊技者が遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第2始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第1始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。

【2042】

40

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

【2043】

（演出の進行など）

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

50

の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

【2044】

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

【2045】

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

【2046】

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

【2047】

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

【2048】

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

【2049】

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

【2050】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出とし

10

20

30

40

50

て、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【2051】

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

【2052】

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

【2053】

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

【2054】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図220及び図221に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電氣的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【2055】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【2056】

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

【2057】

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

【2058】

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

【2059】

10

20

30

40

50

乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【2060】

I/O 105 は、例えば、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23、普通入賞口スイッチ 24 や、エラーを検出するための図示しない磁石センサ、電波センサ、近接センサ、接近センサからの各種信号がスイッチ回路 110 を介して入力される入力ポート 105a と、ソレノイド 81、82 や特図ユニット 201 を構成する各表示器、表示装置、表示灯を制御（駆動）するための信号が出力回路 111 を介して出力される（伝送される）出力ポート 105b と、を含んで構成される。

【2061】

スイッチ回路 110 は、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、カウントスイッチ 23、普通入賞口スイッチ 24 からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで入力ポート 105a に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【2062】

尚、本実施の形態におけるゲートスイッチ 21 は、遊技球が通過ゲート 41 を通過したことを検知するためのスイッチであり、第 1 始動口スイッチ 22A は、遊技球が第 1 始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、第 2 始動口スイッチ 22B は遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、カウントスイッチ 23 は遊技球が大入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、普通入賞口スイッチ 24 は、遊技球が普通入賞口 10 に入賞したことを検知するためのスイッチである。

【2063】

スイッチ回路 110 には、電源基板 17 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチ 92 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【2064】

出力回路 111 は、出力回路 111 からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド 81 やソレノイド 82 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

【2065】

シリアル通信回路 106 は、全二重方式、非同期方式および標準 NRZ（ノンリターンゼロ）符号化を用いたデータフォーマットで、各制御基板（例えば、図示しない払出制御基板や演出制御基板 12）の CPU（演出制御基板 12 であれば演出制御用 CPU 120）とシリアル通信を行う。シリアル通信回路 106 は、各制御基板のマイクロコンピュータに各種データ（例えば、払出信号（賞球個数コマンド）や演出制御コマンド）を送信する送信部と、各制御基板のマイクロコンピュータからの各種データ（例えば、賞球 ACK コマンド）を受信する受信部とを含む。

【2066】

また、本実施の形態における主基板 11 上には、遊技制御用マイクロコンピュータ 10

10

20

30

40

50

0にて処理するためのデータを一時的に保存するための外部RAM107も設けられている。更に、主基板11には、特に図示しないが、パチンコ遊技機1の設定値を設定可能な設定値設定状態に切り替えるための設定キースイッチと、設定値設定状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するためのタッチスイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠3の開放を検知するための扉・枠開放スイッチ、本パチンコ遊技機におけるベース値等を表示可能な表示モニタも接続されている。尚、設定キースイッチ、設定切替スイッチ、表示モニタは、遊技者から操作不能なようにパチンコ遊技機1の背面側に設けられている。

【2067】

パチンコ遊技機1の背面側には、図示しない払出制御基板が設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、3球、5球、10球、15球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

【2068】

また、払出制御基板には、遊技者による操作量を検知するためのハンドルセンサと、遊技者が打球操作ハンドル30を把持していることを検出するタッチリング（タッチセンサ）と、が接続されており、これらのセンサ類から入力された信号に基づいて、払出制御基板は、遊技球を遊技盤2に発射することが可能な発射装置を制御する。また、タッチリングが検出されているか否かを示す信号、発射装置により遊技球が発射されたことを示す信号が払出制御基板から主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。

【2069】

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

【2070】

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

【2071】

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

【2072】

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

【2073】

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

10

20

30

40

50

、プッシュボタン 3 1 B 内には振動用モータ 3 6 が設けられている。該振動用モータ 3 6 は、演出制御基板 1 2 と接続されており、演出制御用 C P U 1 2 0 から駆動信号を受信することで駆動可能となっている。つまり、本実施の形態のプッシュボタン 3 1 B は、振動用モータ 3 6 の駆動によって振動することがある。

【 2 0 7 4 】

更に、画像表示装置 5 の右下方位置には、演出用表示ユニット 2 0 2 が設けられている。該演出用表示ユニット 2 0 2 は、図 2 3 6 (C) に示すように、第 1 演出表示灯 1 5 2 A 及び第 2 演出表示灯 1 5 2 B、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A 及び第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B、右打ちランプ 1 5 3 から構成されている。

【 2 0 7 5 】

第 1 演出表示灯 1 5 2 A は、第 1 特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置であり、また、第 2 演出表示灯 1 5 2 B は、第 2 特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置である。これらはそれぞれ 1 つの L E D から構成されている。

【 2 0 7 6 】

第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能とするための表示器であり、また、第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能とするための表示器である。これらはそれぞれ 2 つの L E D から構成されており、これら L E D の点灯個数や点灯態様によって第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数を表示可能となっている。例えば、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A や第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B は、1 個目の L E D のみを点灯させることによって特図保留記憶数が 1 個であることを示し、1 個目と 2 個目の L E D を点灯させることによって特図保留記憶数が 2 個であることを示し、1 個目の L E D を点滅させる一方で 2 個目の L E D を点灯させることによって特図保留記憶数が 3 個であることを示し、1 個目の L E D と 2 個目の L E D の両方を点滅させることで特図保留記憶数が 4 個であることを示す。

【 2 0 7 7 】

また、右打ちランプ 1 5 3 は、1 つの L E D であって、が時短状態、確変状態、大当たり遊技状態の期間において点灯する L E D である。

【 2 0 7 8 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 2 0 7 9 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。また、表示レジスタにて指定されている V R A M 領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、V ブランク毎に表示画像作成領域及び描画領域が切り替わる。このため、ある V ブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次の V ブランクにおいては、表示画像作成領域に切り替わるので、前の V ブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【 2 0 8 0 】

また、図 2 2 2 に示すように、表示制御部 1 2 3 では、複数のレイヤを重畳 (合成) することによって画像表示装置 5 に表示するための画像の生成を行っているため、V R A M 領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳 (合成) して画像表示装置 5 に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位のレイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が高く設定されており、下位のレイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置 5 において表示優先度が低く設定されている。

10

20

30

40

50

【 2 0 8 1 】

特に、図 2 2 3 に示すように、V R A M 領域には、アクティブ表示エリア 5 F にけるアクティブ表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア 5 U からアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動する 1 個目の保留表示と、を描画・配置するためのアクティブ表示画像描画領域、保留記憶表示エリア 5 U における遊技状態に応じた 1 個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア 5 U の 1 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 2 個目の保留表示と、を描画・配置するための第 1 保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア 5 U における遊技状態に応じた 2 個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア 5 U の 2 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 3 個目の保留表示と、を描画・配置するための第 2 保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア 5 U における遊技状態に応じた 3 個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア 5 U の 3 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 4 個目の保留表示と、を描画・配置するための第 3 保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア 5 U における遊技状態に応じた 4 個目の保留表示を描画・配置するための第 4 保留表示画像描画領域がそれぞれ配置されている。

10

【 2 0 8 2 】

本実施の形態では、アクティブ表示画像描画領域、第 1 保留表示画像描画領域～第 4 保留表示画像描画領域において描画・配置された各画像に加えて、背景画像を描画・配置するための背景画像描画領域や、飾り図柄画像を描画・配置するための飾り図柄画像描画領域等において描画・配置された画像を重畳することによって画像表示装置 5 の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図 2 2 3 に示すように、アクティブ表示画像描画領域、第 1 保留表示画像描画領域～第 4 保留表示画像描画領域においては、アクティブ表示画像描画領域にて描画される画像の表示優先度が最も高く設定されており、第 1 保留表示画像描画領域に描画される画像はアクティブ表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第 2 保留表示画像描画領域に描画される画像は第 1 保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第 3 保留表示画像描画領域に描画される画像は第 2 保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第 4 保留表示画像描画領域に描画される画像は第 3 保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されている。

20

【 2 0 8 3 】

つまり、保留表示及びアクティブ表示に関する画像のうち、4 個目の保留表示の表示位置に表示される画像は最も下層に表示される画像であり、3 個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び 3 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 4 個目の保留表示の画像は、4 個目の保留表示の表示位置に表示される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、2 個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び 2 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 3 個目の保留表示の画像は、3 個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び 3 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 4 個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、1 個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び 1 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 2 個目の保留表示の画像は、2 個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び 2 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 3 個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、アクティブ表示の表示位置（アクティブ表示エリア 5 F）に表示される画像及びアクティブ表示の表示位置に向けて移動する 1 個目の保留表示の画像は、1 個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び 1 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 2 個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。

30

40

【 2 0 8 4 】

尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際に上層の画像が下層の画像の重複箇所を遊技者から視認不能とするために透過率（透明度）が 0 % に設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、状況に応じて各画像描画領域で描画・配置される画像の透過率（透明度）を 0 % よりも高く設定し、画像表

50

示装置 5 の表示画面にて透過して表示される画像や一時的に非表示となる画像を設けてもよい。

【 2 0 8 5 】

表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯 / 消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 または当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【 2 0 8 6 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 2 0 8 7 】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯 / 消灯を制御する。

【 2 0 8 8 】

尚、音声出力、ランプの点灯 / 消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

【 2 0 8 9 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【 2 0 9 0 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 2 0 9 1 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【 2 0 9 2 】

図 2 2 4 (A) は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は E X T（コマンドの種類）を表す。M O D E データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「0」とされ、E X T データの先頭ビットは「0」とされる。尚、図 2 2 4 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【 2 0 9 3 】

図 2 2 4 (A) に示す例において、コマンド 8 0 0 1 H は、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 1 可変表示開始指定である。コマンド 8 0 0 2 H は、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第 2 可変表示開始指定である。コマンド 8 1 X X H は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R で可変表示される

10

20

30

40

50

飾り図柄（演出図柄ともいう）などの変動パターン（変動時間（可変表示時間））を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、X X Hは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるE X Tデータが設定される。

【2094】

コマンド8 C X X Hは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図224（B）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるE X Tデータが設定される。

10

【2095】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図224（B）に示すように、コマンド8 C 0 0 Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 1 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第2可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 2 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第3可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 3 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当りC」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第4可変表示結果指定コマンドである。コマンド8 C 0 4 Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第5可変表示結果指定コマンドである。

20

【2096】

コマンド8 F 0 0 Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5 L, 5 C, 5 Rで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド9 5 X X Hは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるE X Tデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9 5 0 0 Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 1 Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第2遊技状態指定コマンドとし、コマンド9 5 0 2 Hを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第3遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

30

【2097】

コマンドA 0 X X Hは、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンドA 1 X X Hは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA 2 X X Hは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA 3 X X Hは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

40

【2098】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様のE X Tデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるE X Tデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにし

50

てもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「0」～「10」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【2099】

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

10

【2100】

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

20

【2101】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当たり」となるか否か及び大当たり種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、はずれとなる可変表示においてリーチとなるか否か（リーチ演出が実行されるか否か）及びいずれの種別のリーチが実行されるか否か（ノーマルリーチのリーチ演出とスーパーリーチのリーチ演出とのどちらが実行されるか）の判定結果を示すはずれ演出パターンコマンドである。

30

【2102】

第1特図保留記憶数通知コマンドや第2特図保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

40

【2103】

尚、図224（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの可変表示回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

【2104】

図225は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

50

図 2 2 5 に示すように、主基板 1 1 の側において、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、はずれ演出判定用の乱数値 M R 3、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4、変動パターン判定用の乱数値 M R 5、普図表示結果判定用の乱数値 M R 6、上記した乱数値 M R 1 及び乱数値 M R 6 の初期値決定用乱数値 M R 7 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【 2 1 0 5 】

乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 7 の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。C P U 1 0 3 は、例えば、後述する遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 5 4 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 1 0 4 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 M R 1 ~ M R 7 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

10

【 2 1 0 6 】

特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」 ~ 「 6 5 5 3 6 」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値 M R 2 は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当り A」、「確変大当り B」、「確変大当り C」、「非確変大当り」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」 ~ 「 1 0 0 」の範囲の値をとる。

20

【 2 1 0 7 】

はずれ演出判定用の乱数値 M R 3 は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなるか否かを予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」 ~ 「 1 0 0 」の範囲の値をとる。変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4 は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなる場合にノーマルリーチ、スーパーリーチのどちらとなるかや、実行されるスーパーリーチの種別を予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」 ~ 「 1 0 0 」の範囲の値をとる。

【 2 1 0 8 】

変動パターン判定用の乱数値 M R 5 は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」 ~ 「 9 9 7 」の範囲の値をとる。

30

【 2 1 0 9 】

普図表示結果判定用の乱数値 M R 6 は、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「 1 」 ~ 「 6 5 5 3 6 」の範囲の値をとる。初期値決定用の乱数値 M R 7 は、上記した乱数値 M R 1 や乱数値 M R 7 の初期値を決定するために用いられる乱数値であり、例えば、「 1 」 ~ 「 6 5 5 3 6 」の範囲の値をとる。

【 2 1 1 0 】

図 2 2 5 は、R O M 1 0 1 に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第 1 特図と第 2 特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 特図と第 2 特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

40

【 2 1 1 1 】

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

【 2 1 1 2 】

表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態または時短

50

【 2 1 1 3 】

10

【 2 1 1 4 】

20

【 2 1 1 5 】

30

【 2 1 1 6 】

40

【 2 1 1 7 】

50

定することである。

【 2 1 1 8 】

例えば、図 2 2 9 (A) に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、乱数値 M R 4 の値が 1 ~ 8 0 の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 1 ~ 9 5 の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチに決定し、乱数値 M R 4 の値が 9 6 ~ 1 0 0 の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチに決定する。また、図 2 2 9 (B) に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合は、乱数値 M R 4 の値が 1 ~ 8 0 の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値 M R 4 の値が 8 1 ~ 1 0 0 の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチに決定する。また、図 2 2 9 (C) に示すように、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合は、乱数値 M R 4 の値が 1 ~ 1 0 0 の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定する。

10

【 2 1 1 9 】

図 2 3 0 (A) ~ 図 2 3 0 (C) は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合、時短状態（低確高ベース状態）である場合、確変状態（高確高ベース状態）である場合で、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

20

【 2 1 2 0 】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。

30

【 2 1 2 1 】

本実施の形態において遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、図 2 3 0 (A) に示すように、特図可変表示時間が 1 2 0 0 0 m s であって非リーチははずれとなる変動パターン（ P A 1 - 1 ）、特図可変表示時間が 5 7 5 0 m s であって非リーチははずれとなる変動パターン（ P A 1 - 2 ）、特図可変表示時間が 3 7 5 0 m s であって非リーチははずれとなる変動パターン（ P A 1 - 3 ）、特図可変表示時間が 2 0 0 0 0 m s であってノーマルリーチははずれとなる変動パターン（ P A 2 - 1 A ）、特図可変表示時間が 2 5 0 0 0 m s であって、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が 1 回実行された後にノーマルリーチははずれとなる変動パターン（ P A 2 - 1 B ）、特図可変表示時間が 6 0 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 1 回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチははずれとなる変動パターン（ P A 2 - 2 A ）、特図可変表示時間が 6 5 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 2 回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチははずれとなる変動パターン（ P A 2 - 2 B ）、特図可変表示時間が 7 0 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 2 回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチははずれとなる変動パターン（ P A 2 - 3 A ）、特図可変表示時間が 7 5 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 3 回実行された後にノーマルリーチ後にスーパーリーチははずれとなる変動パターン（ P A 2 - 3 B ）、特図可変表示時間が 2 0 0 0 0 m s であってノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン（ P B 1 - 1 A ）、特図可変表示時間が 2 5 0 0 0 m s であって、擬似連演出が 1 回実行された後にノーマルリーチ大当たりと

40

50

なる変動パターン（PB1-1B）、特図可変表示時間が60000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-2A）、特図可変表示時間が65000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-2B）、特図可変表示時間が70000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-3A）、特図可変表示時間が75000msであって、擬似連演出が3回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-3B）が設けられている。

【2122】

10

また、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合については、図230（B）に示すように、特図可変表示時間が7000msであって非リーチはずれとなる変動パターン（PA1-4）、特図可変表示時間が2000msであって非リーチはずれとなる変動パターン（PA1-5）、特図可変表示時間が10000msであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（PA2-4A）、特図可変表示時間が10000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン（PA2-4B）、特図可変表示時間が30000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチはずれとなる変動パターン（PA2-5A）、特図可変表示時間が35000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチはずれとなる変動パターン（PA2-5B）、特図可変表示時間が10000msであってノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-4A）、特図可変表示時間が15000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-4B）、特図可変表示時間が30000msであって、擬似連演出が1回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-5A）、特図可変表示時間が35000msであって、擬似連演出が2回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-5B）が設けられている。

20

【2123】

更に、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合については、図230（C）に示すように、特図可変表示時間が3000msであって非リーチはずれとなる変動パターン（PA1-6）、特図可変表示時間が500msであって非リーチはずれとなる変動パターン（PA1-7）、特図可変表示時間が5000msであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（PA2-6）、特図可変表示時間が5000msであってノーマルリーチ大当たりとなる変動パターン（PB1-6）が設けられている。

30

【2124】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高く設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図可変表示時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。更に、遊技状態が通常状態である場合については、スーパーリーチの方がスーパーリーチよりも変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高く設定されている。

40

【2125】

また、本実施の形態においては、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR5に加えて、はずれ演出判定用の乱数値MR3、変動パターン種別判定用の乱数値MR4を用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンは、変動パターン判定用の乱数値MR5を含む2個以下の乱数値を用いて決定してもよいし、変動パターン判定用の乱数値MR5を含む4個以下の乱数値を用いて決定してもよい。

【2126】

図231～図234は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である

50

。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態、はずれ演出、変動パターン種別等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【 2 1 2 7 】

具体的には、図 2 3 1 (A) ~ 図 2 3 1 (F) に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が 1 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル A と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 2 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 3 個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル C と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル D と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチ である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル E と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチ である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル F と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定する。

10

【 2 1 2 8 】

また、図 2 3 2 (A) ~ 図 2 3 2 (D) に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が 1 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル G と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が 2 個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル H と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル I と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がスーパーリーチ である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル J と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定する。

20

【 2 1 2 9 】

更に、図 2 3 3 (A) ~ 図 2 3 3 (C) に示すように、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が 1 個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル K と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が 2 個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル L と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブル M と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定する。

30

【 2 1 3 0 】

そして、図 2 3 4 (A) ~ 図 2 3 4 (C) に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）且つ可変表示結果が大当たりであるときは、大当たり用変動パターン判定テーブル A と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）且つ可変表示結果が大当たりであるときは、大当たり用変動パターン判定テーブル B と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）且つ可変表示結果が大当たりであるときは、大当たり用変動パターン判定テーブル C と乱数値 M R 5 の値にもとづいて変動パターンを決定する。

40

【 2 1 3 1 】

例えば、図 2 3 1 (A) ~ 図 2 3 1 (F) に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブル A を選択した場合は、乱数値 M R 5 の値が 1 ~ 9 9 7 の範囲内であれば変動パター

50

ンを非リーチはずれの変動パターン（PA1-1）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～900の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1A）に決定し、乱数値MR5の値が901～997の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-1B）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルEを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～900の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2A）に決定し、乱数値MR5の値が901～997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-2B）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルFを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～900の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3A）に決定し、乱数値MR5の値が901～997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-3B）に決定する。

【2132】

また、図232（A）～図232（D）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルGを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルHを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（PA1-5）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルIを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～920の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-4A）に決定し、乱数値MR5の値が921～997の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-4B）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルJを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～950の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-5A）に決定し、乱数値MR5の値が951～997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチはずれの変動パターン（PA2-5B）に決定する。

【2133】

また、図233（A）～図233（C）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルKを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（PA1-6）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルLを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（PA1-7）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルMを選択した場合は、乱数値MR5の値が1～997の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（PA2-6）に決定する。

【2134】

また、図234（A）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルAを選択した場合は、乱数値MR3の値が1～30の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1A）に決定し、乱数値MR3の値が31～80の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（PB1-1B）に決定し、乱数値MR3の値が81～170の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2A）に決定し、乱数値MR3の値が171～320の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-2B）に決定し、乱数値MR3の値が321～600の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3A）に決定し、乱数値MR3の値が601～997の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ大当りの変動パターン（PB1-3B）に決定する。

【 2 1 3 5 】

また、図 2 3 4 (B) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択した場合は、乱数値 M R 3 の値が 1 ~ 9 0 の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 4 A) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 9 1 ~ 2 8 0 の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 4 B) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 2 8 1 ~ 5 8 0 の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 5 A) に決定し、乱数値 M R 3 の値が 5 8 1 ~ 9 9 7 の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 5 B) に決定する。

【 2 1 3 6 】

また、図 2 3 4 (C) に示すように、大当り用変動パターン判定テーブル C を選択した場合は、乱数値 M R 3 の値が 1 ~ 9 9 7 の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン (P B 1 - 6) に決定する。

【 2 1 3 7 】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらず 1 の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【 2 1 3 8 】

また、図 2 3 5 に示すように、本実施の形態における通常状態は、主に第 1 特別図柄の可変表示が実行されるとともに、1 回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合 (大当り確率) が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で最も平均特図可変表示時間が長い遊技状態でもある。また、本実施の形態における時短状態は、主に第 2 特別図柄の可変表示が実行されるとともに、1 回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合 (大当り確率) が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が通常状態よりも短く確変状態よりも長い遊技状態である。そして、本実施の形態における確変状態は、主に第 2 特別図柄の可変表示が実行されるとともに、1 回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合 (大当り確率) が通常状態や時短状態よりも高い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が最も短い遊技状態である。

【 2 1 3 9 】

ここで、本実施の形態における第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B における特別図柄の可変表示について説明する。図 2 3 6 (B) に示すように、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B には、前述したように 8 つの L E D が設けられており、これら L E D によって特別図柄が構成されている。第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B においては、4 0 m s が経過する度に 1 個ずつ点灯させる L E D を切り替えていき、8 個目の L E D の点灯開始から 4 0 m s が経過することで再度 1 個目の L E D の点灯が開始されるようになっている。つまり、本実施の形態においては、点灯対象の L E D が 1 個目、2 個目、3 個目... 8 個目と順に変遷していく過程を 1 周期とし、これら L E D の周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が実行される。

【 2 1 4 0 】

また、図 2 3 6 (D) に示すように、第 1 演出表示灯 1 5 2 A、第 2 演出表示灯 1 5 2 B には、それぞれ 1 つの L E D が設けられており、これら L E D によってサブ図柄が構成されている。第 1 演出表示灯 1 5 2 A や第 2 演出表示灯 1 5 2 B においては、6 0 m s 毎に L E D の点灯と消灯を切り替える。つまり、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B においては、L E D の 2 4 0 m s に亘る点灯と 2 4 0 m s に亘る消灯を 1 周期とし、これら L E D の周期点灯が繰り返し実行されることによりサブ図柄の可変表示が

実行される。

【 2 1 4 1 】

図 2 2 0 に示す遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が備える R A M 1 0 2 は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップ R A M であればよい。すなわち、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 1 0 2 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップ R A M に保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

10

【 2 1 4 2 】

このような R A M 1 0 2 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図 2 3 7 に示すような遊技制御用データ保持エリア 0 0 1 S G 1 5 0 が設けられている。図 2 3 7 に示す遊技制御用データ保持エリア 0 0 1 S G 1 5 0 は、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A と、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B と、普図保留記憶部 0 0 1 S G 1 5 1 C と、遊技制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 5 2 と、遊技制御タイマ設定部 0 0 1 S G 1 5 3 と、遊技制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 5 4 と、遊技制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 5 5 とを備えている。

20

【 2 1 4 3 】

第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【 2 1 4 4 】

第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

30

【 2 1 4 5 】

一例として、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A は、第 1 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 1 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、はずれ演出判定用の乱数値 M R 3、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4、変動パターン判定用の乱数値 M R 5 を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【 2 1 4 6 】

また、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B は、第 2 始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第 2 始動条件の成立に基づいて C P U 1 0 3 により乱数回路 1 0 4 等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当たり種別判定用の乱数値 M R 2、はずれ演出判定用の乱数値 M R 3、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 4、変動パターン判定用の乱数値 M R 5 を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【 2 1 4 7 】

尚、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5

50

1 Bにおける保留番号0の数値データは、実行中の特別図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号1～4の数値データは、未だ実行されていない特別図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。

【2148】

こうして第1特別図柄バッファ001SG151Aや第2特別図柄バッファ001SG151Bに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームや第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当たりとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【2149】

尚、本実施の形態では、このように第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第2保留記憶情報に基づく可変表示を、第1保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【2150】

普図保留記憶部001SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部001SG151Cは、遊技球がゲートスイッチ21によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値MR6を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【2151】

尚、普図保留記憶部001SG151Cにおける保留番号0の数値データは、実行中の普通図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号1～4の数値データは、未だ実行されていない普通図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。

【2152】

遊技制御フラグ設定部001SG152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部001SG152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【2153】

遊技制御タイマ設定部001SG153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部001SG153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【2154】

遊技制御カウンタ設定部001SG154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部001SG154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部001SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウンタするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【2155】

遊技制御カウンタ設定部001SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR1～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウンタ値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウンタ値を乱数回路104にお

10

20

30

40

50

ける数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路 104 から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【2156】

遊技制御バッファ設定部 001SG155 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部 001SG155 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【2157】

尚、本実施の形態における遊技制御バッファ設定部 001SG155 には、乱数値 MR 1 の数値を一時的に記憶するための特図表示結果判定用乱数バッファ 001SG155A、乱数値 MR 2 の数値を一時的に記憶するための大当たり種別判定用乱数バッファ 001SG155B、乱数値 MR 3 の数値を一時的に記憶するためのはずれ演出判定用乱数バッファ 001SG155C、乱数値 MR 4 の数値を一時的に記憶するための変動パターン種別判定用乱数バッファ 001SG155D、乱数値 MR 5 の数値を一時的に記憶するための変動パターン判定用乱数バッファ 001SG155E が設けられている。

【2158】

図 220 に示す演出制御基板 12 に搭載された ROM 121 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

【2159】

一例として、ROM 121 には、演出制御用 CPU 120 が各種の演出装置（例えば画像表示装置 5 やスピーカ 8L、8R、遊技効果ランプ 9 及び装飾用 LED、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図可変表示時演出制御パターンと、予告演出制御パターンと、各種演出制御パターン等が、格納されてい

【2160】

図 238 は、入力ポート 105a のビット割り当ての例を示す説明図である。図 238 に示すように、入力ポート 0 において、ビット 1 にはカウントスイッチ 23、ビット 2 には図示しない排出口スイッチ、ビット 3 には特定領域スイッチ、ビット 6 には普通入賞口スイッチ 24 からの信号が入力される。入力ポート 1 において、ビット 2 にはアウト確認スイッチ信号 1、ビット 3 にはアウト確認スイッチ信号 2、ビット 5 には磁石センサ信号、ビット 7 には枠電波センサ信号が入力される。また、入力ポート 2 において、ビット 2 には盤面近接センサエラー信号、ビット 3 には枠近接センサエラー信号が入力され、ビット 4 には設定キースイッチ、ビット 5 にはタッチスイッチ、ビット 6 には扉・枠開放スイッチ、ビット 7 にはクリアスイッチからの信号が入力される。また、入力ポート 3 において、ビット 1 には第 1 始動口スイッチ 22A、ビット 2 には第 2 始動口スイッチ 22B、ビット 3 にはゲートスイッチ 21 からの信号が入力される。また、ビット 6 には電源確認信号、ビット 7 には賞球制御信号 RX0 の信号が入力される。

【2161】

図 239 は、出力ポート 105b のビット割り当ての例を示す説明図である。図 239 に示すように、出力ポート DG1 においてビット 1～ビット 8 からは、第 1 特別図柄を構成する各 LED に信号が出力される。出力ポート DG2 においてビット 1～ビット 8 からは、第 2 特別図柄を構成する各 LED に信号が出力される。

【2162】

10

20

30

40

50

また、出力ポート D G 3 において、ビット 1 からは第 1 特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯 2 (第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D のうち 2 個目の L E D)、ビット 2 からは第 2 特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯 2 (第 2 保留表示器 2 5 B を構成する L E D のうち 2 個目の L E D)、ビット 3 からはゲート通過記憶数表示灯 2 (普通図柄表示器 2 0 を構成する L E D のうち 2 個目の L E D)、ビット 4 からは第 1 特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯 1 (第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D のうち 1 個目の L E D)、ビット 5 からは第 2 特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯 1 (第 2 保留表示器 2 5 B を構成する L E D のうち 1 個目の L E D)、ビット 6 からはゲート通過記憶数表示灯 1 (普通図柄表示器 2 0 を構成する L E D のうち 1 個目の L E D)、にそれぞれ信号が出力される。そして、出力ポート D G 4 においてビット 1 ~ ビット 4 からは、普通図柄を構成する各 L E D に信号が出力される。

10

【 2 1 6 3 】

また、出力ポート D G 5 において、ビット 0 ~ ビット 4 からは、ラウンド数表示器 2 6 を構成する各 L E D に信号が出力され、ビット 5 からは当り表示灯 2 7 を構成する L E D に信号が出力され、ビット 6 からは右打ち表示灯 2 8 を構成する L E D に信号が出力され、ビット 7 からは状態表示灯 2 9 を構成する L E D に信号が出力される。

【 2 1 6 4 】

図 2 2 0 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R A M 1 2 2 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 2 4 0 (A) に示すような演出制御用データ保持エリア 0 0 1 S G 1 9 0 が設けられている。図 2 4 0 (A) に示す演出制御用データ保持エリア 0 0 1 S G 1 9 0 は、演出制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 9 1 と、演出制御タイマ設定部 0 0 1 S G 1 9 2 と、演出制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 9 3 と、演出制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 9 4 とを備えている。

20

【 2 1 6 5 】

演出制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 9 1 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板 1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 0 0 1 S G 1 9 1 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【 2 1 6 6 】

演出制御タイマ設定部 0 0 1 S G 1 9 2 には、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 0 0 1 S G 1 9 2 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

30

【 2 1 6 7 】

演出制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 9 3 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 0 0 1 S G 1 9 3 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【 2 1 6 8 】

演出制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 9 4 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 9 4 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

40

【 2 1 6 9 】

本実施の形態では、図 2 4 0 (B) に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A を構成するデータが、演出制御バッファ設定部 0 0 1 S G 1 9 4 の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A には、第 1 特別図保留記憶の合計保留記憶数の最大値 (例えば「 4 」) に対応した格納領域 (バッファ番号「 1 - 1 」 ~ 「 1 - 4 」に対応した領域) と、可変表示中の第 1 特図に対応した格納領

50

域（バッファ番号「1 - 0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 1」～「2 - 4」に対応した領域）と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2 - 0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第1特図保留記憶数通知コマンドまたは第2特図保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドという4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

10

20

【2170】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1 - 1」またはバッファ番号「2 - 1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1 - 0」またはバッファ番号「2 - 0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

【2171】

更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示すフラグ値がセットされる入賞時フラッシュ演出フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【2172】

尚、保留表示フラグには、後述する保留変化演出決定処理において、保留変化演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「0」が格納され、保留変化演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色や赤色）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（青色）または「2」（赤色）がセットされるようになっている。そして、保留変化演出決定処理の実行後は、更に後述する保留出現アニメーション処理、滞留アニメーション処理、シフトアニメーション処理等が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「0」であれば遊技状態に応じた形状の白色、保留表示フラグの値が「1」であれば遊技状態に応じた形状の青色、保留表示フラグの値が「2」であれば遊技状態に応じた形状の赤色）にて表示されるようになっている。

30

【2173】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「0」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順に格納されて

40

50

いくことになる。

【 2 1 7 4 】

図 2 4 0 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A に格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するとともに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ (バッファ番号「 1 - 0 」または「 2 - 0 」のエントリ) に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ (バッファ番号「 1 - 1 」または「 2 - 1 」に対応したエントリ) に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図 2 4 0 (B) に示す格納状態において第 1 特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「 0 」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「 0 」に格納されている各コマンドがバッファ番号「 0 」にシフトされるとともに、バッファ番号「 2 」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「 0 」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「 3 」、「 4 」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「 2 」、「 3 」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「 0 」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域 (エントリ) となる。

10

【 2 1 7 5 】

本実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合、バッファ番号「 1 - 0 」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「 1 - 1 」～「 1 - 4 」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア 5 U に保留表示が表示されるようになっている。また、遊技状態が時短状態や確変状態である場合、バッファ番号「 2 - 0 」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「 2 - 1 」～「 2 - 4 」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア 5 U に保留表示が表示されるようになっている。

20

【 2 1 7 6 】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【 2 1 7 7 】

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 2 4 1 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

30

【 2 1 7 8 】

図 2 4 1 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S 1) 。続いて、必要な初期設定を行う (ステップ S 2) 。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (CTC (カウンタ / タイマ回路) 、パラレル入出力ポート等) のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

40

【 2 1 7 9 】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する (ステップ S 3) 。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S 3 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 1 0 2 に保存可能であればよい。ステップ S 3 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

50

【 2 1 8 0 】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S 3 ; Y e s ）、遊技機用枠 3 が開放されているか否かや設定キースwitchの状態等にもとづいて設定値確認条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 4 ）。設定値確認条件が成立した場合には（ステップ S 4 ; Y e s ）、設定値確認処理として表示モニタに現在設定されている設定値を表示する（ステップ S 5 ）。

【 2 1 8 1 】

そして、設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立していない場合（ステップ S 4 ; N o ）には、復旧処理（ステップ S 6 ）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 1 2 ）を実行する。ステップ S 8 の復旧処理により、R A M 1 0 2 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。R A M 1 0 2 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であつた場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

10

【 2 1 8 2 】

また、復旧条件が成立しなかつた場合には（ステップ S 3 ; N o ）、遊技機用枠 3 が開放されているか否かや設定キースwitchの状態等にもとづいて設定値設定条件が成立したか否かを判定する（ステップ S 7 ）。設定値設定条件が成立した場合には（ステップ S 7 ; Y e s ）、設定値設定処理を実行する（ステップ S 8 ）。本実施の形態の設定値設定処理では、例えば、タッチswitchの操作及び設定キースwitchの操作によって設定されている設定値を設定可能とすればよい。

20

【 2 1 8 3 】

設定値設定処理の実行後、または、設定値設定条件が成立しなかつた場合には（ステップ S 7 ; N o ）、ステップ S 4 及びステップ S 5 と同様に設定値確認条件が成立したか否かの判定及び設定値確認処理を実行する（ステップ 9 、ステップ 1 0 ）。設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立しなかつた場合（ステップ 9 ; N o ）は、初期化処理（ステップ S 1 1 ）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップ S 1 2 ）を実行する。

【 2 1 8 4 】

ステップ S 1 1 の初期化処理は、R A M 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

30

【 2 1 8 5 】

乱数回路設定処理（ステップ S 1 2 ）の実行後、C P U 1 0 3 は、所定時間（例えば 2 m s ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に内蔵されている C T C のレジスタの設定を行い（ステップ S 1 3 ）、割込みを許可する（ステップ S 1 4 ）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば 4 m s ）ごとに C T C から割込み要求信号が C P U 1 0 3 へ送出され、C P U 1 0 3 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【 2 1 8 6 】

40

こうした遊技制御メイン処理を実行した C P U 1 0 3 は、C T C からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 2 4 2 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図 2 4 2 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 1 0 3 は、まず、所定のswitch処理を実行することにより、switch回路 1 1 0 を介してゲートswitch 2 1 、第 1 始動口switch 2 2 A 、第 2 始動口switch 2 2 B 、カウントswitch 2 3 、普通入賞口switch 2 4 といった各種switchからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1 ）。続いて、遊技に関する各種タイマ値（例えば、普通図柄プロセスタイマ、始動口 2 以上入賞エラー無効タイマ、セキュリティ情報タイマ、情報出力延長タイマ、不正入賞報知無効タイマの値）を減算するためのタイマ減算処理（ステップ S 2 2 ）を実行した後に、第 2 始動入賞口への異常入賞が発生したか否かを監

50

視するための始動口 2 異常入賞監視処理（ステップ S 2 3）、遊技球が各種入賞口に入賞したことにもとづく入賞指定コマンドや異常入賞の発生にもとづいて該異常入賞を示すエラーコマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信するための入賞報知処理（ステップ S 2 4）、磁石エラーの発生を報知するための磁石エラー報知処理（ステップ S 2 5）、電波エラーの発生を報知するための電波エラー報知処理（ステップ S 2 6）、各種スイッチの配線の断線や抜けを確認するためのスイッチエラー報知処理（ステップ S 2 7）及びスイッチ異常エラー報知処理（ステップ S 2 8）、排出球エラーを報知するための排出球エラー報知処理（ステップ S 2 9）を実行することによりパチンコ遊技機 1 の異常診断を行うことで、診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能となっている。この後、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と普図表示結果判定用の乱数値 M R 6 といった遊技用乱数の少なくとも一部を更新するための乱数更新処理（ステップ S 3 0）、乱数値 M R 1 や乱数値 M R 6 の初期値決定用の乱数値 M R 7 を更新するための初期値決定用乱数更新処理（ステップ S 3 1）、特別図柄の可変表示や大当り遊技状態への制御等を行う特別図柄プロセス処理（ステップ S 3 2）、普通図柄の可変表示を行う普通図柄プロセス処理（ステップ S 3 3）、大当り遊技状態における大入賞口の開放制御や普図当りに応じた第 2 始動入賞口の開放制御としてソレノイド 8 1、8 2 の制御を行う役物ソレノイド制御処理（ステップ S 3 4）、パチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する情報出力処理（ステップ S 3 5）、各入賞口への入賞に応じて賞球を付与するための賞球処理（ステップ S 3 6）、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C を構成する L E D を点灯させるためのデータをセットする表示処理（ステップ S 3 7）、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する試験端子処理（ステップ S 3 8）、出力ポート 0 の R A M 領域における接続信号に関する内容およびソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する出力処理（ステップ S 3 9）、特図プロセスフラグの値に応じて特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理（ステップ S 4 0）、普図プロセスフラグの値に応じて普通図柄の可変表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理（ステップ S 4 1）、遊技機のエラー状態などを表示させるために遊技機のエラー状態などを示す情報が設定されたコマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信する枠状態出力処理（ステップ S 4 2）、出力バッファに設定されたデータにもとづいて第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄表示器 2 0、普図保留表示器 2 5 C 等を構成する L E D の点灯制御をおこなう表示制御処理（ステップ S 4 3）設定キースイッチの状態を確認する設定キー確認処理（ステップ S 4 4）、パチンコ遊技機 1 の背面側に設けられた表示モニタにベース値等を表示する性能表示モニタ制御処理（ステップ S 4 5）を実行し、割込みを許可してから（ステップ S 4 6）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【 2 1 8 7 】

（スイッチ処理）

次に、タイマ割込み処理におけるスイッチ処理（ステップ S 2 1）を説明する。本実施の形態では、入賞検出またはゲート通過に関わる各スイッチの検出信号のオン状態が所定時間継続すると、確かにスイッチがオンしたと判定されスイッチオンに対応した処理が開始される。図 2 4 3 は、スイッチ処理で使用される R A M 1 0 2 に形成される各 2 バイトのバッファを示す説明図である。前回ポートバッファは、前回（例えば 4 m s 前）のスイッチオン/オフの判定結果が格納されるバッファである。ポートバッファは、今回入力したポート 3 の内容が格納されるバッファである。スイッチオンバッファは、スイッチのオンが検出された場合に対応ビットが 1 に設定され、スイッチのオフが検出された場合に対応ビットが 0 に設定されるバッファである。

【 2 1 8 8 】

図 2 4 4 は、ステップ S 2 1 のスイッチ処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ処理において、CPU 1 0 3 は、まず、入力ポート 3 に入力されているデータを入力し（ステップ S 5 1）、入力したデータをポートバッファにセットする（ステップ S 5 2）。

【 2 1 8 9 】

次いで、RAM 1 0 2 に形成されるウェイトカウンタの初期値をセットし（ステップ S 5 3）、ウェイトカウンタの値が 0 になるまで、ウェイトカウンタの値を 1 ずつ減算する（ステップ S 5 4、S 5 5）。

【 2 1 9 0 】

ウェイトカウンタの値が 0 になると、再度、入力ポート 3 のデータを入力し（ステップ S 5 6）、入力したデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップ S 5 7）。そして、論理積の演算結果を、ポートバッファにセットする（ステップ S 5 8）。ステップ S 5 3 ~ S 5 8 の処理によって、ほぼ [ウェイトカウンタの初期値 × (ステップ S 1 0 4、S 1 0 5 の処理時間)] の時間間隔を置いて入力ポート 0 から入力した 2 回の入力データのうち、2 回とも「1」になっているビットのみが、ポートバッファにおいて「1」になる。つまり、所定期間としての [ウェイトカウンタの初期値 × (ステップ S 5 4、S 5 5 の処理時間)] だけスイッチの検出信号のオン状態が継続すると、ポートバッファにおける対応するビットが「1」になる。

【 2 1 9 1 】

さらに、CPU 1 0 3 は、前回ポートバッファにセットされているデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に排他的論理和をとる（ステップ S 5 9）。排他的論理和の演算結果において、前回（例えば 4 m s 前）のスイッチオン/オフの判定結果と、今回オンと判定されたスイッチオン/オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビットが「1」になる。CPU 1 0 3 は、さらに、排他的論理和の演算結果と、ポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップ S 6 0）。この結果、前回のスイッチオン/オフの判定結果と今回オンと判定されたスイッチオン/オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビット（排他的論理和演算結果による）のうち、今回オンと判定されたスイッチに対応したビット（論理積演算による）のみが「1」として残る。

【 2 1 9 2 】

そして、CPU 1 0 3 は、ステップ S 6 0 における論理積の演算結果をスイッチオンバッファにセットし（ステップ S 6 1）、ステップ S 1 0 8 における演算結果がセットされているポートバッファの内容を前回ポートバッファにセットする（ステップ S 6 2）。

【 2 1 9 3 】

以上の処理によって、所定期間継続してオン状態であったスイッチのうち、前回（例えば 4 m s 前）のスイッチオン/オフの判定結果がオフであったスイッチ、すなわち、オフ状態からオン状態に変化したスイッチに対応したビットが、スイッチオンバッファにおいて「1」になっている。

【 2 1 9 4 】

（乱数更新処理）

次に、タイマ割込み処理における乱数更新処理（ステップ S 3 0）を説明する。図 2 4 5 には、乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。乱数更新処理において CPU 1 0 3 は、先ず、特図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値 M R 1 の値）を特定し（ステップ S 7 1）、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップ S 7 2）。特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップ S 7 2；N）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値を + 1 してステップ S 7 5 に進み（ステップ S 7 3）、特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップ S 7 2；Y）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である 1 をセットしてステップ S 7 5 に進む（ステップ S 7 4）。

【 2 1 9 5 】

10

20

30

40

50

ステップ S 7 5 において C P U 1 0 3 は、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップ S 7 5）。そして、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップ S 7 6）。現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップ S 7 6；Y）は、特図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 の初期値決定用の乱数である乱数値 M R 7 値を抽出し（ステップ S 7 7）、該抽出した乱数値 M R 7 の値を特図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップ S 7 8）、該抽出した乱数値 M R 7 の値を特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶する（ステップ S 7 9）。 10

【 2 1 9 6 】

ステップ S 7 9 の実行後、または、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップ S 7 6；N）、C P U 1 0 3 は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値 M R 6 の値）を特定し（ステップ S 8 0）、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップ S 8 1）。普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップ S 8 1；N）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値を + 1 してステップ S 8 4 に進み（ステップ S 8 2）、普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップ S 8 1；Y）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である 1 をセットしてステップ S 8 4 に進む（ステップ S 8 3）。 20

【 2 1 9 7 】

ステップ S 8 4 において C P U 1 0 3 は、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップ S 8 4）。そして、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップ S 8 5）。現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップ S 8 5；Y）は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、普図表示結果判定用の乱数値 M R 6 の初期値決定用の乱数である乱数値 M R 7 値を抽出し（ステップ S 8 6）、該抽出した乱数値 M R 7 の値を普図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップ S 8 7）、該抽出した乱数値 M R 7 の値を普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶し（ステップ S 8 8）、乱数更新処理を終了する。尚、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップ S 8 5；N）は、ステップ S 8 6 ~ ステップ S 8 8 を実行せずに乱数更新処理を終了する。 30

【 2 1 9 8 】

尚、本実施の形態では、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と普図表示結果判定用の乱数値 M R 6 とは共に 1 ~ 6 5 5 3 6 の値をとるため、上記したステップ S 7 4 では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を 1、上記したステップ S 8 3 では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を 1 にそれぞれセットする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 と普図表示結果判定用の乱数値 M R 6 との取り得る値の範囲を 0 ~ 6 5 5 3 5 とし、上記したステップ S 7 4 では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を 0、上記したステップ S 8 3 では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を 0 にそれぞれセットしてもよい。 40

【 2 1 9 9 】

（特別図柄プロセス処理）

図 2 4 6 は、特別図柄プロセス処理として、図 2 4 2 に示すステップ S 3 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、図 2 3 8 に示す入力ポート 3 を参照する等することで、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞したか否か、つまり、始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ S 1 0 0）。第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のいずれかに 50

遊技球が入賞した場合（ステップ S 1 0 0 ; Y）は、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

【 2 2 0 0 】

始動口スイッチ通過処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。また、保留情報や保留記憶数を記憶した際には、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドの送信が行われる。

10

【 2 2 0 1 】

ステップ S 1 0 1 にて始動口スイッチ通過処理を実行した後、または、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口のどちらにも遊技球が入賞していない場合（ステップ S 1 0 0 ; N）C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 6 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ~ S 1 1 6）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する処理が行われる。

【 2 2 0 2 】

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

20

30

【 2 2 0 3 】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、R O M 1 0 1 に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板 1 1 における他の決定、演出制御基板 1 2 における各種の決定についても同じである。演出制御基板 1 2 においては、各種のテーブルが R O M 1 2 1 に格納されている。

【 2 2 0 4 】

また、特別図柄通常処理では、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理（変動パターン設定）も行われる。

40

【 2 2 0 5 】

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

【 2 2 0 6 】

ステップ S 1 1 1 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が" 1 "のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変

50

動パターンに対応する特図可変表示時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図可変表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"2"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【2207】

ステップS112の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"2"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"3"に更新され、表示結果が「はずれ」である場合には特図プロセスフラグの値が"0"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

10

【2208】

ステップS113の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"3"のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"4"に更新され、大入賞口開放前処理は終了する。

20

【2209】

ステップS114の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"4"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"5"に更新され、大当り開放中処理は終了する。

30

【2210】

ステップS115の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"5"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"4"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"6"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。

【2211】

ステップS116の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"6"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"0"に更新され、大当り終了処理は終了する。

40

【2212】

（始動口スイッチ通過処理）

図247は、図246に示す始動口スイッチ通過処理（S101）を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理においてCPU103は、まず、入賞球装置6Aが形

50

成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオンであるか否かを判定する(001SGS101)。このとき、第1始動口スイッチ22Aがオンであれば(001SGS101;Y)、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(001SGS102)。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部001SG154に設けられた第1特図保留記憶数カウンタの格納値である第1特図保留記憶数カウント値を読み取ることに
 より、第1特図保留記憶数を特定できればよい。001SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには(001SGS102;N)、例えば遊技制御バッファ設定部001SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「0」に設定する(001SGS103)。

【2213】

001SGS101にて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや(001SGS101;N)、001SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには(001SGS102;Y)、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオンであるか否かを判定する(001SGS104)。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオンであれば(001SGS104;Y)、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値(例えば上限記憶数としての「4」)となっているか否かを判定する(001SGS105)。CPU103は、例えば遊
 技制御カウンタ設定部001SG154に設けられた第2特図保留記憶数カウンタの格納値である第2特図保留記憶数カウント値を読み取ることに
 より、第2特図保留記憶数を特定できればよい。001SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには(001SGS105;N)、例えば遊技制御バッファ設定部001SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する(001SGS106)。

【2214】

001SGS103, 001SGS106の処理のいずれかを実行した後は、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する(001SGS107)。例えば、始動口バッファ値が「0」であるときには第1特図保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2特図保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1特図保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2特図保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このとき
 には、合計保留記憶数も1加算するように更新する(001SGS108)。例えば、遊
 技制御カウンタ設定部001SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【2215】

001SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部001SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、はずれ演出判定用の乱数値MR3、変動パターン種別判定用の乱数値MR4、変動パターン判定用の乱数値MR5抽出し、抽出した乱数値MR1を特図表示結果判定用乱数バッファ001SG155A、抽出した乱数値MR2を大当り種別判定用乱数バッファ001SG155B、抽出した乱数値MR3をはずれ演出判定用乱数バッファ001SG155C、抽出した乱数値MR4を変動パターン種別判定用乱数バッファ001SG155D、抽出した乱数値MR5を変動パターン判定用乱数バッファ001SG155Eにそれぞれ格納する(001SGS109~001SGS118)。

【2216】

また、CPU 103は、始動口バッファ値と該始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウンタ値から第1特別図柄バッファ001SG151A、第2特別図柄バッファ001SG151Bにおける乱数値MR1～MR5の転送先をセットする(001SGS119)。そして、特図表示結果判定用乱数バッファ001SG155A、大当り種別判定用乱数バッファ001SG155B、はずれ演出判定用乱数バッファ001SG155C、変動パターン種別判定用乱数バッファ001SG155D、変動パターン判定用乱数バッファ001SG155Eに格納されている乱数値MR1～MR5をステップ001SGS19においてセットした転送先に転送する(001SGS120)。

【2217】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。はずれ演出判定用の乱数値MR3、変動パターン種別判定用の乱数値MR4、変動パターン判定用の乱数値MR5は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU 103は、001SGS109～001SGS120の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出し、保留情報(保留記憶)として記憶する。

【2218】

つまり、本実施の形態の始動口スイッチ通過処理においては、図311(A)に示すように、CPU 103は、第1始動口への入賞が発生したことにもとづいて、乱数値MR1～MR5の値を抽出し、これら抽出した乱数値MR1～MR5の値を一旦遊技制御バッファ設定部001SGS155内の特図表示結果判定用乱数バッファ001SG155A、大当り種別判定用乱数バッファ001SG155B、はずれ演出判定用乱数バッファ001SG155C、変動パターン種別判定用乱数バッファ001SG155D、変動パターン判定用乱数バッファ001SG155Eに格納する。そして、CPU 103は、図311(B)に示すように、第1特別図柄バッファ001SG151Aにおける保留番号「1」～「4」のエントリのうちの空きエントリの先頭に、特図表示結果判定用乱数バッファ001SG155A、大当り種別判定用乱数バッファ001SG155B、はずれ演出判定用乱数バッファ001SG155C、変動パターン種別判定用乱数バッファ001SG155D、変動パターン判定用乱数バッファ001SG155Eに格納されている乱数値MR1～MR5の値を転送し、保留記憶として記憶する。

【2219】

尚、図311の例では、第1始動口への入賞が発生した場合の乱数値MR1～MR5の値の格納・転送について説明したが、第2始動口への入賞が発生した場合は、特図表示結果判定用乱数バッファ001SG155A、大当り種別判定用乱数バッファ001SG155B、はずれ演出判定用乱数バッファ001SG155C、変動パターン種別判定用乱数バッファ001SG155D、変動パターン判定用乱数バッファ001SG155Eに格納されている乱数値MR1～MR5の値の転送先が第2特別図柄バッファ001SG151Bとなるのみであるので、説明を省略する。

【2220】

図247においてCPU 103は、入賞時演出処理(001SGS122)を実行した後、例えばROM 101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信する(001SGS123)。

【2221】

次いで、CPU 103は、始動口バッファ値が「0」であるか否かを判定する(001SGS124)。このとき、始動口バッファ値が「0」であれば(001SGS124; Y)始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(001SGS

10

20

30

40

50

1 2 6)、2 3 9 0 S G S 1 0 4の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには(0 0 1 S G S 1 2 4; N)、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから(0 0 1 S G S 1 2 5)、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ2 2 Aと第2始動口スイッチ2 2 Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【2 2 2 2】

(入賞時演出処理)

図2 4 8 (A)は、入賞時演出処理として、図2 4 7のステップ0 0 1 S G S 1 2 2にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果(特別図柄の可変表示結果)を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口(第1始動入賞口または第2始動入賞口)にて検出されたタイミングで、C P U 1 0 3がステップ0 0 1 S G S 1 1 2の入賞時演出処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのはずれ演出パターンとなるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用C P U 1 2 0などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【2 2 2 3】

図2 4 8 (A)に示す入賞時演出処理において、C P U 1 0 3は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部0 0 1 S G 1 5 2などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の設定されている設定値を特定する(ステップ0 0 1 S G S 1 3 1)。該ステップ0 0 1 S G S 1 3 1の処理では、例えば、設定されている設定値が正常な値(例えば「1」)がセットされているか否かを特定すればよい。また、設定値として異常な値がセットされている場合は、該異常な値がセットされている旨を示すコマンドを外部に出力する処理を実行してもよい。

【2 2 2 4】

ステップ0 0 1 S G S 1 3 1の処理に続いて、C P U 1 0 3は、特図表示結果判定テーブルを選択してセットする(ステップ0 0 1 S G S 1 3 2)。その後、図2 4 7のステップ0 0 1 S G S 1 0 9にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値M R 1を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する(ステップ0 0 1 S G S 1 3 3)。大当り判定範囲には、ステップ0 0 1 S G S 1 3 2の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、C P U 1 0 3が乱数値M R 1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値M R 1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値(下限値)と最大値(上限値)とを示す数値を設定して、C P U 1 0 3が乱数値M R 1と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値M R 1が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値M R 1が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値M R 1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【2 2 2 5】

ステップ0 0 1 S G S 1 3 3にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には(ステップ0 0 1 S G S 1 3 3; N)、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信を実行し(ステップ0 0 1 S G S 1 3 4)、図2 2 8に示すはずれ

演出判定テーブルを選択する（ステップ001SGS135）。そして、図247のステップ001SGS113にて抽出されたはずれ演出判定用の乱数値MR3を示す数値データが非リーチの判定範囲であるか否かを判定する（ステップ001SGS136）。乱数値MR3を示す数値データが非リーチの判定範囲内である場合（ステップ001SGS136；Y）は、非リーチに応じたはずれ演出パターン指定コマンド（図248（B）参照）を送信して入賞時演出処理を終了し（ステップ001SGS144）、乱数値MR3を示す数値データが非リーチの判定範囲外である場合（ステップ001SGS136；N）は、確変フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ001SGS137）。

【2226】

確変フラグがセットされている場合（ステップ001SGS137；Y）は、図229（C）に示す変動パターン種別判定テーブルCをセットしてステップ001SGS142に進み（ステップ001SGS141）、確変フラグがセットされていない場合（ステップ001SGS137；N）は、更に時短フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ001SGS138）。時短フラグがセットされていない場合（ステップ001SGS138；N）は、図229（A）に示す変動パターン種別判定テーブルAをセットしてステップ001SGS142に進み（ステップ001SGS139）、時短フラグがセットされている場合（ステップ001SGS138；Y）は、図229（B）に示す変動パターン種別判定テーブルBをセットしてステップ001SGS142に進む（ステップ001SGS140）。

【2227】

ステップ001SGS142においてCPU103は、上記ステップ001SGS139～ステップ001SGS141のいずれかにおいてセットした変動パターン種別判定テーブルと乱数値MR4の数値データにもとづいてはずれ演出パターンを判定する（ステップ001SGS42）。そして、乱数値MR4の数値データがノーマルリーチの判定値の範囲内である場合は、ノーマルリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド、乱数値MR4の数値データがスーパーリーチ、スーパーリーチ、スーパーリーチの判定値の範囲内である場合は、スーパーリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド（図248（B）参照）を演出制御基板12に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ001SGS143）。

【2228】

尚、ステップ001SGS133において乱数値MR1の数値データが大当りの判定範囲内である場合（ステップ001SGS133；Y）、CPU103は、乱数値MR2の数値データと図227（A）に示す大当り種別判定テーブルとにより大当り種別を判定し（ステップ001SGS145）、該判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンドを演出制御基板12に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ001SGS146）。

【2229】

（特別図柄通常処理）

図249は、特別図柄通常処理として、図246のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図249に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ001SGS151）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ001SGS151の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第2特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【2230】

ステップ001SGS151にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ001SGS151；N）、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ001SGS153）、ステップ001SGS

10

20

30

40

50

1 5 7 に進む。

【 2 2 3 1 】

一方、第 2 特図保留記憶数が「 0 」である場合（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 1 ; Y ）は、更に、第 1 特図保留記憶数が「 0 」であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 4 ）。第 1 特図保留記憶数は、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ 0 0 1 S G S 1 5 4 の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第 1 特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「 0 」であるか否かを判定すればよい。

【 2 2 3 2 】

ステップ 0 0 1 S G S 1 5 4 にて第 1 特図保留記憶数が「 0 」以外であるときには（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 4 ; N ）、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「 1 」に更新した後（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 6 ）、ステップ 0 0 1 S G S 1 5 7 に進む。これにより、第 2 特図を用いた特図ゲームは、第 1 特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【 2 2 3 3 】

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

【 2 2 3 4 】

ステップ 0 0 1 S G S 1 5 7 の処理では、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を - 1 する。例えば、変動特図指定バッファ値が「 1 」である場合は第 1 特図保留記憶数カウント値を - 1 し、変動特図指定バッファ値が「 2 」である場合は第 1 特図保留記憶数カウント値を - 1 すればよい。

【 2 2 3 5 】

そして、C P U 1 0 3 は、可変表示結果が大当たりとはずれのどちらかとなるかを判定する特別図柄判定処理（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 8 ）、変動パターンを決定する変動パターン設定処理（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 9 ）を実行した後、特図プロセスフラグ値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 1 6 0 ）。

【 2 2 3 6 】

尚、ステップ 0 0 1 S G S 1 5 4 において第 1 特図保留記憶数が 0 である場合（ステップ 0 0 1 S G S 1 5 4 ; Y ）、C P U 1 0 3 は、デモ表示演出を実行するための設定やコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）の送信を実行して特別図柄通常処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 1 6 1 ）。尚、ステップ 0 0 1 S G S 6 1 において C P U 1 0 3 がデモ表示演出を実行するための設定やコマンドの送信を実行した場合は、特別図柄の可変表示を実行可能な状態であるものの、第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数が 0 個であることによって特別図柄の可変表示が実行されていない客待ち状態となる。

【 2 2 3 7 】

（特別図柄判定処理）

図 2 5 0 は、図 2 4 9 に示す特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理において C P U 1 0 3 は、先ず、特別図柄バッファシフト処理を実行する（ステップ 0 0 1 S G S 1 7 1 ）。特別図柄バッファシフト処理は、例えば、図 2 5 1 に示すように、変動特図指定バッファ値が「 1 」であるか否か、つまり、これらか実行する可変表示が第 1 特別図柄の可変表示であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 1 ）。

【 2 2 3 8 】

変動特図指定バッファ値が「 1 」である場合（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 1 ; Y ）は、

図 2 3 7 に示す第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A における保留番号「1」のエントリ内容を保留番号「0」のエントリの内容として上書きする（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 2）。更に、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A における保留番号「2」のエントリの内容を保留番号「1」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 3）、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A における保留番号「3」のエントリの内容を保留番号「2」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 4）、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A における保留番号「4」のエントリの内容を保留番号「3」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 5）、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A における保留番号「4」のエントリの内容をクリアする（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 6）。

10

【 2 2 3 9 】

このように、ステップ 0 0 1 S G S 1 8 2 ~ ステップ 0 0 S G S 1 8 6 の処理を実行することで、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A において保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【 2 2 4 0 】

そして、第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A において乱数値 M R 1 ~ M R 5 の数値データが格納されているエントリ数に応じた第 1 特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 7）。

【 2 2 4 1 】

20

一方で、変動特図指定バッファ値が「2」である場合（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 1 ; N）は、図 2 3 7 に示す第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「1」のエントリ内容を保留番号「0」のエントリの内容として上書きする（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 8）。更に、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「2」のエントリの内容を保留番号「1」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 8 9）、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「3」のエントリの内容を保留番号「2」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 9 0）、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「4」のエントリの内容を保留番号「3」のエントリの内容として上書きし（ステップ 0 0 1 S G S 1 9 1）、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B における保留番号「4」のエントリの内容をクリアする（ステップ 0 0 1 S G S 1 9 2）。

30

【 2 2 4 2 】

このように、ステップ 0 0 1 S G S 1 8 8 ~ ステップ 0 0 S G S 1 9 2 の処理を実行することで、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B において保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【 2 2 4 3 】

そして、第 2 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 B において乱数値 M R 1 ~ M R 5 の数値データが格納されているエントリ数に応じた第 2 特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板 1 2 に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 1 9 3）。

40

【 2 2 4 4 】

つまり、本実施の形態における特別図柄バッファシフト処理では、図 3 1 2 (A) ~ 図 3 1 2 (E) 及び図 3 1 3 (A) ~ 図 3 1 3 (F) に示すように、C P U 1 0 3 は、特別図柄バッファ（図 3 1 2、図 3 1 3 に示す例では第 1 特別図柄バッファ 0 0 1 S G 1 5 1 A）において、記憶されている保留記憶数にかかわらず、先ず、保留番号「1」のエントリの記憶内容を保留番号「0」のエントリにコピーする処理を行う。次に、C P P U 1 0 3 は、保留番号「2」のエントリの記憶内容を保留番号「1」のエントリにコピーする処理、保留番号「3」のエントリの記憶内容を保留番号「2」のエントリにコピーする処理、保留番号「4」のエントリの記憶内容を保留番号「3」のエントリにコピーする処理を順次実行していく。

50

【 2 2 4 5 】

尚、図 3 1 3 (E) に示すように、保留記憶数が 4 個であるときに特別図柄バッファ処理が実行される場合は、保留番号「 4 」のエントリの記憶内容を保留番号「 3 」のエントリにコピーする処理を実行すると、保留番号「 3 」のエントリと保留番号「 4 」のエントリとに同一のデータが存在する（保留番号「 3 」のエントリと保留番号「 4 」のエントリとの両方に特別図柄バッファ処理の実行前の保留番号「 4 」のエントリのデータが記憶されている）ことになる。このため、本実施の形態の特別図柄バッファ処理では、最後に保留番号「 4 」のエントリの記憶内容を消去（クリア）することによって、保留記憶数の減少を行っている。

【 2 2 4 6 】

更に尚、本実施の形態における特別図柄バッファシフト処理では、保留記憶数が 4 個である場合は図 3 1 3 (E) のように保留番号「 3 」のエントリと保留番号「 4 」のエントリとに同一のデータが存在する状況が発生するため、保留番号「 4 」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要があるが、図 3 1 2 に示すように、保留記憶数が 3 個以下である場合は保留番号「 4 」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要が無い。しかしながら、仮に記憶されている保留記憶数に応じて特別図柄バッファシフト処理の処理内容を異なせると該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量が多くなってしまうため、本実施の形態では、記憶されている保留記憶数にかかわらずに共通の処理（保留番号「 2 」のエントリの記憶内容を保留番号「 1 」のエントリにコピーする処理、保留番号「 3 」のエントリの記憶内容を保留番号「 2 」のエントリにコピーする処理、保留番号「 4 」のエントリの記憶内容を保留番号「 3 」のエントリにコピーする処理及び保留番号「 4 」のエントリの記憶内容を消去する処理）を実行することによって、該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量の増加を抑えている。

【 2 2 4 7 】

図 2 5 0 の特別図柄判定処理に戻り、CPU 1 0 3 は、変動特図指定バッファ値に応じた特別図柄バッファの保留番号「 0 」のエントリから、乱数値 M R 1 ~ M R 5 を読み出す（ステップ 0 0 1 S G S 1 7 2 ）。そして設定されている設定値を特定するとともに（ステップ 0 0 1 S G S 1 7 3 ）、該設定値に応じた表示結果判定テーブルを選択し（ステップ 0 0 1 S G S 1 7 4 ）、読み出した乱数値 M R 1 が選択した表示結果判定テーブルにおける大当たり判定値の範囲内であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 1 7 5 ）。尚、該ステップ 0 0 1 S G S 1 7 5 の処理では、遊技状態が通常状態や時短状態である場合は、乱数値 M R 1 がこれら通常状態や時短状態における大当たり判定値の範囲内であるか否かを判定し、遊技状態が確変状態である場合は、乱数値 M R 1 が確変状態における大当たり判定値の範囲内であるか否かを判定すればよい。

【 2 2 4 8 】

乱数値 M R 1 の値が大値の判定値の範囲内である場合は、可変表示結果が大当たりであるとして、大当たりフラグをオン状態とする（ステップ 0 0 1 S G S 1 7 6 ）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 2 2 7 (A) に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ 0 0 1 S G S 1 7 7 ）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、読み出した大当たり種別判定用の乱数値 M R 2 を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たり A 」、「確変大当たり B 」、「確変大当たり C 」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ 0 0 1 S G S 1 7 8 ）。

【 2 2 4 9 】

ステップ 0 0 1 S G S 1 7 8 の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態（低確高ベース状態）と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態（高確高ベース状態）とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部に設け

10

20

30

40

50

られた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ001SGS179）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、確変大当りAに対応する「確変A」であれば「0」とし、確変大当りBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当りCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

【2250】

また、ステップ001SGS179の実行後やステップ001SGS175にて乱数値MR1の値が大当りの判定値の範囲内ではない、すなわち、「はずれ」とであると判定された場合（ステップ001SGS175；N）、CPU103は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定して特別図柄判定処理を終了する（ステップ001SGS180）。ステップ001SGS180の処理では、例えば、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成するLEDのうち左端部に配置された上下2個のLEDを点灯することを決定し、特図表示結果を「大当り」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成する8個のLEDを大当り種別に応じてそれぞれ異なる組み合わせで点灯する（上記したはずれの組み合わせを除外する）ことを決定すればよい。

【2251】

（変動パターン設定処理）

図252は、変動パターン設定処理として、図249のステップ001SGS159にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図252に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、先ず、可変表示結果が大当りであるか否かを判定する（ステップ001SGS201）。可変表示結果が大当りではない、つまり、はずれである場合（ステップ001SGS201；N）は、図228に示すはずれ演出判定テーブルを選択し（ステップ001SGS202a）、図250のステップ001SGS172で読み出した乱数値MR3と選択したはずれ演出判定テーブルにもとづいてはずれ演出（リーチ演出の有無）を決定する（ステップ001SGS202b）。そして、リーチ演出を実行するか否かを判定する（ステップ001SGS202c）。

【2252】

はずれ演出としてリーチ演出を実行しない場合、つまり、非リーチの変動パターンとする場合（ステップ001SGS202c；N）はステップ001SGS202fに進み、はずれ演出としてリーチ演出を実行する場合、つまり、ノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンとする場合（ステップ001SGS202c；Y）は、遊技状態に応じた変動パターン種別判定テーブル（図229参照）を選択する（ステップ001SGS202d）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は変動パターン種別判定テーブルAを選択し、遊技状態が時短状態である場合は変動パターン種別判定テーブルBを選択し、遊技状態が確変状態である場合は変動パターン種別判定テーブルCを選択すればよい。

【2253】

そして、図250のステップ001SGS172で読み出した乱数値MR4と選択した変動パターン種別判定テーブルにもとづいて変動パターン種別（実行するリーチ演出）を決定してステップ001SGS202fに進む（ステップ001SGS202e）。

【2254】

ステップ001SGS202fにおいてCPU103は、上記したはずれ演出、変動パターン種別に加えて、遊技状態、保留記憶数等の状況に応じたはずれ用の変動パターン判定テーブル（図231～図233参照）を選択してステップ001SGS203に進む（ステップ001SGS202f）。

【2255】

一方で、可変表示結果が大当りの場合（ステップ001SGS201；Y）は、遊技状態に応じた大当り用の変動パターン判定テーブル（図234参照）を選択してステップ0

10

20

30

40

50

0 1 S G S 2 0 3 に進む。

【 2 2 5 6 】

そして、ステップ 0 0 1 S G S 2 0 3 の処理において C P U 1 0 3 は、図 2 5 0 のステップ 0 0 1 S G S 1 7 2 で読み出した乱数値 M R 5 と選択した変動パターン判定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。

【 2 2 5 7 】

ステップ 0 0 1 S G S 2 0 3 にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ 0 0 1 S G S 2 0 4 ）。一例として、変動特図指定バッファ値が「 1 」であれば、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「 2 」であれば、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

10

【 2 2 5 8 】

ステップ 0 0 1 S G S 2 0 4 の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信する（ステップ 0 0 1 S G S 2 0 5 ）。例えば、変動特図指定バッファ値が「 1 」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 1 可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを順次送信する。他方、変動特図指定バッファ値が「 2 」である場合に、C P U 1 0 3 は、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して遊技状態指定コマンド、第 2 可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第 2 特図保留記憶数通知コマンドを順次送信する。

20

【 2 2 5 9 】

ステップ 0 0 1 S G S 2 0 5 の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定して変動パターン設定処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 2 0 6 ）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。

【 2 2 6 0 】

30

（特別図柄変動処理）

図 2 5 3 は、特別図柄変動処理として、図 2 4 6 のステップ S 1 1 1 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、C P U 1 0 3 は、可変表示時間タイマ値を - 1 し（ステップ 0 0 1 S G S 2 0 7 ）、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 0 8 a ）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 0 8 a ; N ）は特別図柄変動処理を終了し、可変表示時間タイマがタイマアウトした場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 0 8 a ; Y ）は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理に応じた値に更新して特別図柄変動処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 0 8 b ）。

【 2 2 6 1 】

40

（特別図柄停止処理）

図 2 5 4 は、特別図柄停止処理として、図 2 4 6 のステップ S 1 1 2 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、C P U 1 0 3 は、ステップ S 1 1 3 の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B に停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 1 ）。尚、変動特図指定バッファ値が第 1 特図を示す「 1 」である場合には、第 1 特別図柄表示装置 4 A での第 1 特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第 2 特図を示す「 2 」である場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B での第 2 特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板 1 2 に図柄確定コマンドを送信する（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 2 ）。そして、大当たりフラグがオ

50

ン状態にされているか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 3）。

【 2 2 6 2 】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 3；Y）に C P U 1 0 3 は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 4）、演出制御基板 1 2 に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始 1 指定コマンド（確変大当り A）、当り開始 2 指定コマンド（確変大当り B）、当り開始 3 指定コマンド（確変大当り C）、当り開始 4 指定コマンド（非確変）のいずれかを送信する（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 5）。

【 2 2 6 3 】

更に C P U 1 0 3 は、演出制御基板 1 2 に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 6）。 10

【 2 2 6 4 】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置 5 において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 7）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当り A の場合には 1 0 回、確変大当り B の場合には 5 回、確変大当り C の場合には 2 回）をセットする（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 8）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップ S 1 1 3）に対応した値である"4"に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 9）。 20

【 2 2 6 5 】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ 0 0 1 S G S 2 1 3；N）、ステップ 0 0 1 S G S 2 2 0 において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 0）。時短フラグがオフである場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 0；N）は、ステップ 0 0 1 S G S 2 5 に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 0；Y）は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 1）。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 1；Y）には、ステップ 0 0 1 S G S 2 2 5 に進む。 30

【 2 2 6 6 】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 1；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を - 1 する（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 2）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 3）、「0」でない場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 3；N）にはステップ 0 0 1 S G S 2 2 5 に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 3；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態としてステップ 0 0 1 S G S 2 2 5 に進む（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 4）。 40

【 2 2 6 7 】

ステップ 0 0 1 S G S 2 2 5 では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"0"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 2 2 6）。 40

【 2 2 6 8 】

（大当り終了処理）

図 2 5 5 は、大当り終了処理として、図 2 4 6 のステップ S 1 1 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 2 6 9 】

大当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 1）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 1；N）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 5 において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に 50

対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 2）、処理を終了する。

【 2 2 7 0 】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 1；Y）には、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 3）。そして、C P U 1 0 3 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 4）。経過していなければ処理を終了する。

【 2 2 7 1 】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 4；Y）、C P U 1 0 3 は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 5）。 10

【 2 2 7 2 】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 5；N）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 7、ステップ 0 0 1 S G S 2 3 8）。また、時短回数カウンタに「0」をセットし（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 9）、ステップ 0 0 1 S G S 2 4 2 に進む。

【 2 2 7 3 】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ 0 0 1 S G S 2 3 5；Y）には、ステップ 0 0 1 S G S 2 4 0 とステップ 0 0 1 S G S 2 4 1 を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「1 0 0」をセットした後、ステップ 0 0 1 S G S 2 4 2 に進む。 20

【 2 2 7 4 】

ステップ 0 0 1 S G S 2 4 2 では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信を行う（ステップ 0 0 1 S G S 2 4 3）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板 1 2 に通知するための遊技状態指定コマンドの送信を行った後（ステップ 0 0 1 S G S 2 4 4）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である「0」に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 2 4 5）。 30

【 2 2 7 5 】

（表示処理）

図 2 5 6 は、表示処理として図 2 4 2 のステップ S 3 7 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。表示処理において C P U 1 0 3 は、先ず、始動口バッファ値と特図プロセスフラグ値を特定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 5 1、ステップ 0 0 1 S G S 2 5 2）。また、第 1 特図保留記憶数カウンタ値及び第 2 特図保留記憶数カウンタ値、つまり、第 1 特図保留菊数と第 2 特図保留記憶数とを特定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 5 3）。そして、これら特定した内容に応じて第 1 保留表示器 2 5 A 及び第 2 保留表示器 2 5 B における L E D の点灯データをセットする。

【 2 2 7 6 】

例えば、図 2 5 7（A）に示すように、始動口バッファ値が 1、第 2 特図保留記憶数が 0 個であるとき、特図プロセスフラグ値が 0、第 1 特図保留記憶数が 1 である場合は、仮に第 1 保留表示器 2 5 A の L E D を保留記憶数 1 個に応じた態様で点灯させても次の割り込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによって L E D の消灯が行われる（第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D 全てが消灯される）ことから、第 1 保留表示器 2 5 A の L E D を点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が 0 ~ 6、第 1 特図保留記憶数が 2 ~ 4 個である場合は、仮に次の割り込み時に 1 個目の第 1 特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D のいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第 1 保留表示器 2 5 A の L E D を点灯させるようデータをセットする。 40

【 2 2 7 7 】

また、図 2 5 7 (B) に示すように、始動口バッファ値が 1、第 2 特図保留記憶数が 1 個以上であるときは、第 2 特別図柄の可変表示が優先して実行されることから、特図プロセスフラグ値、第 1 特図保留記憶数にかかわらず、保留記憶の合計数に応じた態様で第 1 保留表示器 2 5 A の L E D を点灯させるようデータをセットする。

【 2 2 7 8 】

また、図 2 5 7 (C) に示すように、始動口バッファ値が 2 であるときは、特図プロセスフラグ値が 0、第 2 特図保留記憶数 1 個である場合は、仮に第 2 保留表示器 2 5 B の L E D を保留記憶数 1 個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによって L E D の消灯が行われる (第 2 保留表示器 2 5 B を構成する L E D 全てが消灯される) ことから、第 2 保留表示器 2 5 B の L E D を点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が 0 ~ 6、第 2 特図保留記憶数が 2 ~ 4 個である場合は、仮に次の割込み時に 1 個目の第 2 特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第 2 保留表示器 2 5 B を構成する L E D のいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第 2 保留表示器 2 5 B の L E D を点灯させるようデータをセットする。

10

【 2 2 7 9 】

そして、C P U 1 0 3 は、普図保留記憶数に応じて普図保留表示器 2 5 C における L E D の点灯データをセットする (ステップ 0 0 1 S G S 2 5 5) 。

【 2 2 8 0 】

尚、上記した第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C の L E D を点灯させるためのデータの設定としては、図 2 3 9 に示す出力ポート D G 3 において、点灯させる L E D に対応するビットを「 1」、消灯させる L E D に対応するビットを「 0」にセットすればよい。

20

【 2 2 8 1 】

更に C P U 1 0 3 は、遊技状態を特定するとともに、特定した遊技状態が大当たり遊技状態である場合は更に大当たり種別を特定する (ステップ 0 0 1 S G S 2 5 6)。そして、これら特定した遊技状態や大当たり種別に応じてラウンド数表示器 2 6、当り表示灯 2 7、右打ち表示灯 2 8、状態表示灯 2 9 における各 L E D の点灯データをセットして表示処理を終了する (ステップ 0 0 1 S G S 2 5 7) 。

【 2 2 8 2 】

30

尚、上記したラウンド数表示器 2 6、当り表示灯 2 7、右打ち表示灯 2 8、状態表示灯 2 9 の L E D を点灯させるためのデータの設定としては、図 2 3 9 に示す出力ポート D G 5 において、点灯させる L E D に対応するビットを「 1」、消灯させる L E D に対応するビットを「 0」にセットすればよい。

【 2 2 8 3 】

(特別図柄表示制御処理)

図 2 5 8 は、特別図柄表示制御処理として図 2 4 2 のステップ S 4 0 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理において C P U 1 0 3 は、まず、特別図柄プロセスフラグの値が 1 であるか否か、つまり、いずれかの特別図柄の可変表示中であるか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 2 6 1)。特別図柄プロセスフラグの値が 1 ではない場合 (ステップ 0 0 1 S G S 2 6 1 ; N) は特別図柄表示制御処理を終了し、特別図柄プロセスフラグの値が 1 である場合 (ステップ 0 0 1 S G S 2 6 1 ; Y) は、変動特図指定バッファ値、つまり、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄のいずれの可変表示が実行されているかを特定し (ステップ 0 0 1 S G S 2 6 2)、また、可変表示時間タイマの値を特定する (ステップ 0 0 1 S G S 2 6 3)。そして、これら特定した変動特図指定バッファ値とか変表示時間タイマの値に応じて第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B における L E D の点灯データのセットを行って特別図柄表示制御処理を終了する (ステップ 0 0 1 S G S 2 6 4) 。

40

【 2 2 8 4 】

尚、上記した第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の L E D を点灯

50

させるためのデータの設定としては、図 2 3 9 に示す出力ポート D G 1 や出力ポート D G 2 において、点灯させる L E D に対応するビットを「1」、消灯させる L E D に対応するビットを「0」にセットすればよい。

【 2 2 8 5 】

尚、特に図示しないが普通図柄表示制御処理（ステップ S 4 1）では、普通図柄の可変表示の実行中であるか否かや、普通図柄の可変表示時間タイマの値にもとづいて普通図柄表示器 2 0 における L E D の点灯データをセット（図 2 3 9 に示す出力ポート D G 4 において、点灯させる L E D に対応するビットを「1」、消灯させる L E D に対応するビットを「0」にセット）すればよい。

【 2 2 8 6 】

（表示制御処理）

図 2 5 9 は、表示制御処理として図 2 4 2 のステップ S 4 3 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。表示制御処理は、前述した表示処理及び特図表示制御処理で作成されたデータ（図 2 3 9 に示す各出力ポート D G のビットにセットされた「1」または「0」）にもとづいて、特図ユニット 2 0 1 を構成する各 L E D を点灯させるための処理である。表示制御処理において C P U 1 0 3 は、先ず、D G カウンタ値が最大値である 4 であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 1）。尚、D G カウンタは、図 2 3 9 に示す出力ポート D G 1、出力ポート D G 2、出力ポート D G 3、出力ポート D G 4 のいずれの出力ポートに応じた L E D を点灯させるかを選択するためのカウンタ、すなわち、第 1 特別図柄表示装置 4 A を構成する L E D、第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する L E D、第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B と普図保留表示器 2 5 C を構成する L E D、普通図柄表示器 2 0 を構成する L E D のいずれかを点灯対象とするかを決定するためのカウンタである。

【 2 2 8 7 】

D G カウンタ値が 4 である場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 1；Y）は、D G カウンタ値を 1 にセットしてステップ 0 0 1 S G S 2 7 4 に進み（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 2）、D G カウンタ値が 4 以外である場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 1；N）は、D G カウンタ値を + 1 してステップ 0 0 1 S G S 2 7 4 に進む（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 3）。

【 2 2 8 8 】

ステップ 0 0 1 S G S 2 7 4 において C P U 1 0 3 は、D G カウンタ値が 1 であるか否かを判定する。D G カウンタ値が 1 である場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 4；Y）は、出力ポート D G 5 からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 5）、出力ポート D G 1 からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 6）。つまり、D G カウンタ値が 1 である場合は、出力ポート D G 1 からの駆動信号を出力することで、該出力ポート D G 1 の各ビットに応じた L E D（第 1 特別図柄表示装置 4 A を構成する L E D）の点灯制御を行う。

【 2 2 8 9 】

また、D G カウンタ値が 1 ではない場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 4；N）は、更に D G カウンタ値が 2 であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 7）。D G カウンタ値が 2 である場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 7；Y）は、出力ポート D G 1 からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 8）、出力ポート D G 2 からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 9）。つまり、D G カウンタ値が 2 である場合は、出力ポート D G 2 からの駆動信号を出力することで、該出力ポート D G 2 の各ビットに応じた L E D（第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する L E D）の点灯制御を行う。

【 2 2 9 0 】

また、D G カウンタ値が 2 ではない場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 7 7；N）は、更に D G カウンタ値が 3 であるか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 2 8 0）。D G カウンタ値が 3 である場合（ステップ 0 0 1 S G S 2 8 0；Y）は、出力ポート D G 2 からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ 0 0 1 S G S 2 8 1）、出力ポート D G 3

からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ001SGS282）。つまり、DGカウンタ値が3である場合は、出力ポートDG3からの駆動信号を出力することで、該出力ポートDG3の各ビットに応じたLED（第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cを構成するLED）の点灯制御を行う。

【2291】

また、DGカウンタ値が3ではない場合（ステップ001SGS280；N）は、更にDGカウンタ値が4であるか否かを判定する（ステップ001SGS283）。DGカウンタ値が4である場合（ステップ001SGS283；Y）は、出力ポートDG3からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ001SGS284）、出力ポートDG4からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ001SGS285）。つまり、DGカウンタ値が4である場合は、出力ポートDG4からの駆動信号を出力することで、該出力ポートDG4の各ビットに応じたLED（普通図柄表示器20を構成するLED）の点灯制御を行う。

10

【2292】

また、DGカウンタ値が4ではない場合（ステップ001SGS283；N）は、DGカウンタ値が5であるとして、出力ポートDG4からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ001SGS286）、出力ポートDG5からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ001SGS287）。つまり、DGカウンタ値が5である場合は、出力ポートDG5からの駆動信号を出力することで、該出力ポートDG5の各ビットに応じたLED（ラウンド数表示器26、当り表示灯27、右打ち表示灯28、状態表示灯29を構成するLED）の点灯制御を行う。

20

【2293】

つまり、本実施の形態において、第1特別図柄表示装置4Aを構成するLED、第2特別図柄表示装置4Bを構成するLED、第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bと普図保留表示器25Cを構成するLED、普通図柄表示器20を構成するLED、ラウンド数表示器26と当り表示灯27と右打ち表示灯28と状態表示灯29を構成するLEDについては、CPU103の割込み周期である4ms毎に発光対象のLEDを変化させることによって、16msの消灯状態と4msの点灯状態を周期的に繰り返すようになっている。

【2294】

30

また、本実施の形態では、図242に示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行することによって、始動入賞が発生した場合は、図260（A）に示すように、始動口スイッチ通過処理において始動入賞の発生判定と該始動入賞の発生に応じたコマンド（始動口入賞指定コマンド）の送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該始動入賞に応じた保留表示器（第1保留表示器25Aまたは第2保留表示器25B）の発光制御が開始されるようになっている。

【2295】

また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図260（B）に示すように、特別図柄通常処理内で特別図柄判定処理、バッファシフト処理が実行されることで保留記憶数通知コマンドの送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該可変表示の開始に応じて保留表示器において保留記憶数減算後の態様での発光制御が開始されるようになっている。

40

【2296】

また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図260（C）に示すように、特別図柄表示制御処理及び表示制御処理が実行されることによって、該可変表示に応じた特別図柄表示装置の発光制御が開始された後、特別図柄変動処理において可変表示時間（可変表示時間タイマ）の減算が開始されるようになっている。

【2297】

尚、本実施の形態では、CPU103は、特別図柄の可変表示が実行されているときに新たな保留記憶が発生したことにもとづいて該新たな保留記憶を含む保留記憶数を特定可

50

能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、該新たな保留記憶が発生したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数増加通知コマンド）を演出制御用CPU120に送信してもよい。尚、演出制御用CPU120は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数増加通知コマンドを受信したことにともづいて第1サブ保留表示器151Aや第2サブ保留表示器151Bを保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。

【2298】

更に、本実施の形態では、CPU103は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、該特別図柄の可変表示開始後の保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用CPU120に対して送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、CPU103は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、単に保留記憶数が減少したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数減少通知コマンド）を演出制御用CPU120に送信してもよい。尚、演出制御用CPU120は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数減少通知コマンドを受信したことにともづいて第1サブ保留表示器151Aや第2サブ保留表示器151Bを特別図柄の可変表示の開始後の保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。

【2299】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図261のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図261に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS151）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【2300】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS153）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS153；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【2301】

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

【2302】

ステップS153にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS153；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS154）、コマンド解析処理を実行する（ステップS155）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出さ

れた演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM 122の所定領域に格納したり、RAM 122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【2303】

ステップS155にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS156)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

10

【2304】

ステップS156の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され(ステップS157)、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理(ステップS157)の後には、パチンコ遊技機1においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理(ステップS158)と、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を受け付ける操作受付制御処理(ステップS158a)、画像表示装置5において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理(ステップS159)と、が実行される。その後、ステップS153の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

20

【2305】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用CPU120は、CPU103からデモ表示演出を実行するためのコマンド(例えば、デモ表示演出指定コマンド)を受信したことにもとづいて、新たな保留記憶が発生することなく30秒(3000ms)が経過したことを条件に画像表示装置5において案内表示を表示する制御を実行し、更に新たな保留記憶が発生することなく30秒(3000ms)が経過したことを条件に画像表示装置5においてデモ表示演出の画像を表示する制御を実行すればよい。また、案内表示やデモ表示演出の画像の表示中に新たな保留記憶が発生した場合は、これら案内表示やデモ表示演出の画像の表示を停止する制御を実行すればよい。

30

【2306】

また、操作受付処理において演出制御用CPU120は、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数が0個でありいずれの特別図柄の可変表示も実行されていないときにプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を受け付けたことにもとづいて画像表示装置5においてメニュー画面を表示し、更に該メニュー画面が表示されている状態でプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を受け付けることによって、スピーカ8L、8Rから出力される音の音量や遊技効果ランプ9の輝度を変更する制御を実行すればよい。

40

【2307】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、遊技状態の変化や可変表示開始時における演出モードの変更が決定されたことにもとづいて、画像表示装置5において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【2308】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用CPU120は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ち

50

タイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置 5 の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【 2 3 0 9 】

(演出制御プロセス処理)

図 2 6 2 は、演出制御プロセス処理として、図 2 6 1 のステップ S 1 5 6 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 2 6 1 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、可変表示を実行する際の演出モードを決定するための演出モード決定処理 (ステップ S 1 6 0)、保留記憶表示エリア 5 U に表示される保留表示やアクティブ表示エリア 5 F にて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留変化演出決定処理 (ステップ S 1 6 1)、始動入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることを遊技効果ランプ 9 の発光によって継続的に示唆する入所時フラッシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出処理 (ステップ S 1 6 2)、プッシュボタン 3 1 B を振動用モータ 3 6 にて駆動させるボタン振動演出を実行するためのボタン振動演出処理 (ステップ S 1 6 3)、保留記憶表示エリア 5 U において保留表示を出現表示させるための出現アニメーション処理 (ステップ S 1 6 4)、保留記憶表示エリア 5 U における保留表示やアクティブ表示エリア 5 F におけるアクティブ表示を滞留表示させるための滞留アニメーション処理 (ステップ S 1 6 5)、保留記憶表示エリア 5 U に表示される保留表示を該保留記憶表示エリア 5 U 上の 1 つ前の表示位置やアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動表示 (シフト) させるためのシフトアニメーション処理 (ステップ S 1 6 6)、アクティブ表示エリア 5 F におけるアクティブ表示の表示を終了させるための終了アニメーション処理 (ステップ S 1 6 7)、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A や第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B を構成する L E D を保留記憶数にもとづいて点灯制御するためのサブ保留表示器点灯制御処理 (ステップ S 1 6 8) を実行する。尚、サブ保留表示器点灯制御処理は、後述する表示領域 5 S において第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶の表示を更新する処理を実行する処理でもある。終了アニメーション処理の実行後は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 5 の処理のいずれかを選択して実行する。

【 2 3 1 0 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が " 0 " (初期値) のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 1 1 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を " 1 " に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 2 3 1 1 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が " 1 " のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果 (確定飾り図柄)、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン (表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり) を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を " 2 " に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【 2 3 1 2 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 2 " のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに

基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯 / 消灯 / 点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。また、本実施の形態における可変表示中演出処理では、第 1 演出表示灯 1 5 2 A、第 2 演出表示灯 1 5 2 B を構成する LED の点灯制御も実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が " 3 " に更新され、可変表示中演出処理は終了する。尚、本実施の形態におけるステップ 1 7 2 の処理は、後述する表示領域 5 S において小図柄の可変表示を実行するための処理も行う。

【 2 3 1 3 】

ステップ S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が " 3 " のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を " 4 " に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【 2 3 1 4 】

ステップ S 1 7 4 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 4 " のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 1 1 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である " 5 " に更新し、大当り中演出処理を終了する。

【 2 3 1 5 】

ステップ S 1 7 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が " 5 " のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である " 0 " に更新し、エンディング演出処理を終了する。

【 2 3 1 6 】

（演出モード）

図 2 6 3 に示すように、本実施の形態では演出モード A ~ 演出モード D が設けられており、演出モード A と演出モード B は遊技状態が通常状態であるときに選択され得る演出モードであり、演出モード C は遊技状態が時短状態であるときに選択される演出モードであり、演出モード D は遊技状態が確変状態であるときに選択される演出モードである。

【 2 3 1 7 】

演出モード決定処理においては、遊技状態が通常状態であるとき、該通常状態の 1 回目の可変表示の開始タイミングにおいて演出モードが演出モード A に設定されるようになっている。また、通常状態における 2 回目以降の可変表示開始タイミングでは、設定されている演出モードが演出モード A であれば、該演出モードが抽選によって演出モード B に設定され、設定されている演出モードが演出モード B であれば、該演出モードが抽選によ

て演出モード A に設定される。

【 2 3 1 8 】

また、演出モード決定処理においては、大当り遊技状態の終了の際に、CPU 1 0 3 から時短状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モード C に設定され、CPU 1 0 3 から確変状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モード D に設定されるようになっている。

【 2 3 1 9 】

尚、詳細は後述するが、本実施の形態における演出モード A ~ 演出モード D では、画像表示装置 5 に表示される背景画像、飾り図柄の可変表示態様、アクティブ表示や保留表示の表示態様等がそれぞれ異なっている。

10

【 2 3 2 0 】

(保留変化演出決定処理)

図 2 6 4 は、図 2 6 2 に示す保留変化演出決定処理における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留変化演出決定処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、図 2 4 0 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A を参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおけるはずれ演出パターンコマンドからはずれ演出をそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果とはずれ演出とにもとづいて保留変化演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

20

【 2 3 2 1 】

例えば、図 2 6 4 に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、5 % の割合で保留変化演出の非実行を決定し、2 5 % の割合で保留変化演出の演出パターン A での実行を決定し、7 0 % の割合で保留変化演出の演出パターン B での実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンが非リーチである場合は、9 5 % の割合で保留変化演出の非実行を決定し、5 % の割合で保留変化演出の演出パターン A での実行を決定し、0 % の割合で保留変化演出の演出パターン B での実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンがノーマルリーチである場合は、7 5 % の割合で保留変化演出の非実行を決定し、2 0 % の割合で保留変化演出の演出パターン A での実行を決定し、5 % の割合で保留変化演出の演出パターン B での実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンがスーパーリーチである場合は、6 5 % の割合で保留変化演出の非実行を決定し、2 5 % の割合で保留変化演出の演出パターン A での実行を決定し、1 0 % の割合で保留変化演出の演出パターン B での実行を決定する。

30

【 2 3 2 2 】

上記したように保留変化演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「 0 」をセットし、保留表示予告演出の演出パターン A での実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「 1 」をセットし、保留表示予告演出の演出パターン B での実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示

40

【 2 3 2 3 】

尚、本実施の形態における保留変化演出決定処理では、図柄指定コマンド、つまり、可変表示結果が大当りとなるか否かによって保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、大当り種別が確変大当り A、確変大当り B、確変大当り C、非確変大当りのいずれになるかに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよいし、大当り遊技終了後に確変状態に制御されるか否かに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、保留変化

50

演出が実行されるか否か及び保留変化演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに対して遊技者を注目させ易くできる。

【 2 3 2 4 】

そして、本実施の形態では、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A において各エントリに対応する保留表示フラグに 0 ~ 2 の値をセットした後に演出制御用 C P U 1 2 0 が後述の出現アニメーション処理（ステップ S 1 6 4）、滞留アニメーション処理（ステップ 1 6 5）、シフトアニメーション処理（ステップ S 1 6 6）を実行することで、保留表示フラグの値として「0」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ白色で表示され、保留表示フラグの値として「1」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ青色で表示され、保留表示フラグの値として「2」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ赤色で表示される。

10

【 2 3 2 5 】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターン A の青色や表示パターン B の赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターン B の赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターン A の青色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留変化演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

20

【 2 3 2 6 】

（入賞時フラッシュ演出処理）

図 2 6 5 は、図 2 6 2 に示す入賞時フラッシュ演出処理を示すフローチャートである。入賞時フラッシュ演出処理において演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、図 2 4 0（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A を参照し、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 3 0 1）。入賞時フラッシュ演出フラグがセットされていない保留記憶が有る場合（ステップ 0 0 1 S G S 3 0 1；N）は、更に、既に入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされている保留記憶が有るか否か、つまり、既に他の保留記憶を対象として入賞時フラッシュ演出が実行されているか否かを判定する（ステップ 0 0 1 S G S 3 0 2）。

30

【 2 3 2 7 】

入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされている保留記憶が無い場合は、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶として格納されている図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンドから入賞時フラッシュ演出の実行の有無を決定する（ステップ 0 0 1 S G S 3 0 3）。

【 2 3 2 8 】

例えば、図 2 6 6 に示すように、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を 4 0 % の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を 6 0 % の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドが非リーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を 1 0 0 % の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を 0 % の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがノーマルリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を 1 0 0 % の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を 0 % の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがスーパーリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を 8 0 % の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を 2 0 % の割合で決定する。

40

【 2 3 2 9 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを

50

判定する（ステップ001SGS304）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合（ステップ001SGS304；Y）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「1」をセットしてステップ007SGS307に進み（ステップ001SGS305）、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合（ステップ001SGS304；N）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「0」をセットしてステップ001SGS307に進む（ステップ001SGS306）。

【2330】

入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ001SGS301；N）やステップ001SGS305、ステップ001SGS306の処理の実行後は、更に、図240（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aを参照し、入賞時フラッシュ演出フラグが「1」の保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ001SGS307）。入賞時フラッシュ演出フラグが「1」の保留記憶が有る場合（ステップ001SGS307；Y）は、入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中であるか否か、つまり、入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされた保留記憶が始動入賞時受信コマンドバッファ001SG194Aのバッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリに格納されているか否かを判定する（ステップ001SGS308）。入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中ではない場合（ステップ001SGS308；N）はステップ001SGS310に進み、入賞時フラッシュ演出フラグが「1」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中である場合（ステップ001SGS308；Y）は、更に、実行中の可変表示のプロセステーブル等を参照することによって、該可変表示がリーチよりも前のタイミングであるか否かを判定する（ステップ001SGS309）。該可変表示がリーチよりも前のタイミングである場合（ステップ001SGS309；Y）は、ステップ001SGS310に進む。

【2331】

そして、ステップ001SGS310の処理では、入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて遊技効果ランプ9の点滅制御を実行して入賞時フラッシュ演出処理を終了する（ステップ00SGS310）。尚、入賞時フラッシュ演出フラグが「1」の保留記憶が無い場合（ステップ001SGS307；N）や該可変表示がリーチ以降のタイミングである場合（ステップ001SGS309；N）については、ステップ001SGS310の処理を実行せずに入賞時フラッシュ演出処理を終了する。

【2332】

以上のように、本実施の形態では、始動入賞の発生にもとづいて、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ランプ9を発光させることによって大当り遊技状態に制御されることを示唆するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての遊技効果ランプ9の発光パターンや発光色を複数設け、これら遊技効果ランプ9の発光パターンや発光色に応じて大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を異ならせるようにしてもよい。

【2333】

また、本実施の形態では、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ランプ9を発光させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技効果ランプ9とは異なるランプ（例えば、入賞時フラッシュ演出専用のランプ）を設け、入賞時フラッシュ演出としては、該遊技効果ランプ9とは異なるランプを発光させるようにしてもよい。

【2334】

（ボタン振動演出処理）

図267は、図262に示すボタン振動演出処理を示すフローチャートである。ボタン振動演出において演出制御用CPU120は、まず、ボタン振動演出の実行中であることを示すボタン振動演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ001SGS321）。ボタン振動演出実行中フラグがセットされていない場合（ステップ001SGS321；N）は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ00

1 S G S 3 2 2)。遊技状態が通常状態である場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 2 ; Y) は、更に、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 3)。第 1 始動口入賞指定コマンドを受信していない場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 3 ; N) はボタン振動演出処理を終了し、第 1 始動口入賞指定コマンドを受信している場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 3 ; Y) は、図 2 4 0 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A を参照して第 1 特図保留記憶数を特定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 4)。

【 2 3 3 5 】

一方で、遊技状態が通常状態ではない場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 2 ; N)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 5)。遊技状態が時短状態でも確変状態でもない場合、つまり、遊技状態が大当り遊技状態である場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 5 ; N) は、ボタン振動演出処理を終了し、遊技状態が時短状態または確変状態である場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 5 ; Y) は、更に、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 6)。第 2 始動口入賞指定コマンドを受信していない場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 6 ; N) はボタン振動演出処理を終了し、第 2 始動口入賞指定コマンドを受信している場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 6 ; Y) は、図 2 4 0 (B) に示す始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A を参照して第 2 特図保留記憶数を特定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 7)。

【 2 3 3 6 】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 4 またはステップ 0 0 1 S G S 3 2 7 において特定した保留記憶数が 3 個以上であるか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 8)。つまり、ステップ 0 0 1 S G S 3 2 8 では、遊技状態が通常状態であれば、第 1 特図保留記憶数が 3 個以上であるか否かを判定し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、第 2 特図保留記憶数が 3 個以上であるか否かを判定する。特定した保留記憶数が 2 個以下である場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 8 ; N) はボタン振動演出処理を終了し、特定した保留記憶数が 3 個以上である場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 8 ; Y) は、ボタン振動演出実行中フラグをセットするとともに (ステップ 0 0 1 S G S 3 9)、ボタン振動演出実行タイマをセットしてボタン振動演出処理を終了する (ステップ 0 0 1 S G S 3 3 0)。

【 2 3 3 7 】

そして、ボタン振動演出実行中フラグがセットされている場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 1 ; Y)、演出制御用 C P U 1 2 0 は、振動用モータ制御処理 (ステップ 0 0 1 S G S 3 3 1) を実行することによって振動用モータ 3 6 を駆動させる、つまり、該振動用モータ 3 6 の駆動によってプッシュボタン 3 1 B を振動させるとともに、ボタン振動演出実行タイマの値を - 1 し (ステップ 0 0 1 S G S 3 3 2)、該ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしたか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 3 3)。ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしていない場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 3 ; N) はボタン振動演出処理を終了し、ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトした場合 (ステップ 0 0 1 S G S 3 2 3 ; Y) は、ボタン振動演出実行中フラグをクリアしてボタン振動演出処理を終了する (ステップ 0 0 1 S G S 3 3 4)。つまり、本実施の形態におけるボタン振動演出は、通常状態であれば第 1 特図保留記憶数、時短状態や確変状態であれば第 2 特図保留記憶数が 3 個となった場合に所定期間 (例えば 5 秒間) に亘ってプッシュボタン 3 1 B を振動させることによって保留記憶数が上限値である 4 個に近づいたことを報知するための演出である。

【 2 3 3 8 】

尚、本実施の形態では、遊技状態が時短状態や確変状態である場合に、第 2 特図保留記憶数が 3 個以上となったことにもとづいてボタン振動演出を実行して第 2 特図保留記憶数が上限値である 4 個に近づいたことを報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態や確変状態は遊技球が頻繁に始動入賞口に入賞する遊技

状態であることから、これら時短状態は確変状態ではボタン振動演出を実行しないようにしてもよい。

【 2 3 3 9 】

（サブ保留表示器点灯制御処理）

図 2 6 8 は、図 2 6 2 に示すサブ保留表示器点灯制御処理（ステップ S 1 6 8）において、演出制御用 CPU 1 2 0 が始動入賞指定コマンドを受信した状況毎の第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A、第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B の点灯制御態様を示す図である。サブ保留表示器点灯制御処理では、受信した始動入賞指定コマンドや保留記憶数に応じて第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A、第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B を構成する LED を点灯させるか否かを異ならせている。

10

【 2 3 4 0 】

例えば、図 2 6 8（A）に示すように、第 1 始動入賞指定コマンドを受信したときの第 2 特図保留記憶数が 0 個であるとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出プロセスフラグ値が 0 である場合、すなわち、大当り遊技状態でない状態で飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ保留記憶が新たな第 1 始動入賞口への入賞にもとづく第 1 特図保留記憶以外に存在しない場合は、即座に該第 1 特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A において第 1 特図保留記憶数に応じた数の LED を点灯させる制御（第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の LED を 1 個のみ点灯させる制御）を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が 0、第 1 特図保留記憶数が 2 ～ 4 個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第 1 特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在している場合や、演出プロセスフラグ値が 1 ～ 7 のいずれかであり、且つ第 1 特図保留記憶数が 1 ～ 4 個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A において第 1 特図保留記憶数に応じた数の LED を点灯させる制御を実行する。

20

【 2 3 4 1 】

また、図 2 6 8（B）に示すように、第 1 始動入賞指定コマンドを受信したときの第 2 特図保留記憶数が 1 個以上であるとき、つまり、新たに第 1 始動入賞口へ遊技球が入賞し、且つ第 2 特図保留記憶数が 1 個以上であるとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、次に実行される飾り図柄の可変表示は第 2 特別図柄の可変表示にもとづくものであることから、演出プロセスフラグ値や第 1 特図保留記憶数にかかわらず、第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A において第 1 特図保留記憶数に応じた数の LED を点灯させる制御を実行する。

30

【 2 3 4 2 】

また、図 2 3 8（C）に示すように、第 2 始動入賞指定コマンドを受信したとき、つまり、第 1 特図保留記憶数にかかわらず、新たに第 2 始動入賞口へ遊技球が入賞したとき、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出プロセスフラグ値が 0、第 2 特図保留記憶数が 1 個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されておらず、且つ第 2 特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在しない場合は、即座に該第 2 特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B において第 2 特図保留記憶数に応じた数の LED を点灯させる制御（第 2 保留表示器 2 5 B の LED を 1 個のみ点灯させる制御）を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が 0、第 2 特図保留記憶数が 2 ～ 4 個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第 2 特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在している場合や、演出プロセスフラグ値が 1 ～ 7 のいずれかであり、且つ第 2 特図保留記憶数が 1 ～ 4 個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第 2 サブ保留表示器 1 5 1 B において第 2 特図保留記憶数に応じた数の LED を点灯させる制御を実行する。

40

【 2 3 4 3 】

（可変表示開始設定処理）

図 2 6 9 は、図 2 6 2 に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理

50

(ステップ S 1 7 1) を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、第 1 可変表示開始指定受信フラグオン状態であるか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 4 1)。第 1 可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は (ステップ 0 0 1 S G S 3 4 1 ; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A における第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 0」～「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする (ステップ 0 0 1 S G S 3 4 2)。尚、バッファ番号「1 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【 2 3 4 4 】

10

具体的には、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第 1 特図保留記憶のバッファ番号「1 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【 2 3 4 5 】

また、ステップ 0 0 1 S G S 3 4 1 において第 1 可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は (ステップ 0 0 1 S G S 3 4 1 ; N)、第 2 可変表示開始指定受信フラグがオン状態であるか否かを判定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 4 3)。第 2 可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は (ステップ 0 0 1 S G S 3 4 3 ; N)、可変表示開始設定処理を終了し、第 2 可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は (ステップ 0 0 1 S G S 3 4 3 ; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファ 0 0 1 S G 1 9 4 A における第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 0」～「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号 1 個分ずつ上位にシフトする (ステップ 0 0 1 S G S 3 4 4)。尚、バッファ番号「2 - 0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

【 2 3 4 6 】

30

具体的には、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 0」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 1」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 2」に対応付けて格納するようにシフトし、第 2 特図保留記憶のバッファ番号「2 - 4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2 - 3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【 2 3 4 7 】

ステップ 0 0 1 S G S 3 4 2 またはステップ 0 0 1 S G S 3 4 4 の実行後、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す (ステップ 0 0 1 S G S 3 4 5)。

40

【 2 3 4 8 】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ (即ち、受信した表示結果指定コマンド) に応じて飾り図柄の表示結果 (停止図柄) を決定する (ステップ 0 0 1 S G S 3 4 6)。この場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【 2 3 4 9 】

尚、本特徴部 0 0 1 S G では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り A に該

50

当する第2可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りBに該当する第3可変表示結果指定コマンドや確変大当りCに該当する第4可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第5可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として3図柄が不揃いとなる組み合わせや、「767」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

10

【2350】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【2351】

ステップ001SGS346の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ001SGS347）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ001SGS348）。

20

【2352】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L、8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn（1～N番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【2353】

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L、8R、操作部（プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等））の制御を実行する（ステップ001SGS349）。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ8L、8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

30

【2354】

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

【2355】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ001SGS350）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ001SGS351）。尚、所定時間は例えば33msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態

40

50

を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示(変動)が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(ステップS172)に対応した値にする(ステップ001SGS352)。

【2356】

(CPU103及び演出制御用CPU120の処理に関する期間)

ここで、本実施の形態におけるCPU103及び演出制御用CPU120(及び表示制御部123)が実行する処理に関する期間について説明する。先ず、図270(A)に示すように、CPU103は、図242に示す遊技制御用タイマ割込み処理を4ms毎に実行する。つまり、本実施の形態におけるCPU103は、4ms毎に始動入賞が発生したか否かの判定や、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理等を実行する。加えて、CPU103は、特別図柄の可変表示後の500msを図柄確定期間として特別図柄の可変表示を実行しない期間としている。更に、CPU103は、表示制御処理(ステップS43)における周期的な12msの消灯状態と4msの点灯状態とは別に、1周期320msとして、40ms間隔にて特別図柄を構成するLEDの点灯・消灯制御を実行する(図236(A)参照)。

10

【2357】

一方、図270(A)に示すように、演出制御用CPU120は、図244に示す演出制御メイン処理を2ms毎に実行する。つまり、本実施の形態における演出制御用CPU120は、2ms毎にCPU103からいずれのコマンドを受信したか否か(コマンド解析処理)や、演出制御プロセス処理、演出用乱数更新処理、デモ演出制御処理、背景表示更新処理等を実行する。加えて、演出制御用CPU120は、1周期480msとして、240ms間隔にて第1演出表示灯152Aや第2演出表示灯152Bを構成するLEDの点灯と消灯とを切り替える制御を実行する(図236(B)参照)。

20

【2358】

また、本実施の形態における表示制御部123では、画像を描画するために33msの期間(画像描画期間)を要しており、画像表示装置5に表示されている画像を新たな画像に更新する周期(画像更新周期)は33msとなっている。つまり、本実施の形態では、画像表示装置5に表示される画像は、1秒間に約30回(30FPS)更新されるようになっている。

30

【2359】

(演出モード詳細)

次に、演出モードA～演出モードDについて説明する。上述したように、演出モードA及び演出モードBは、遊技状態が通常状態(低確低ベース状態)であるときに設定可能な演出モードであり、演出モードCは、遊技状態が時短状態(低確高ベース状態)であるときに設定される演出モードであり、演出モードDは、遊技状態が確変状態(高確高ベース状態)であるときに設定される演出モードである。本実施の形態における各演出モードでは、画像表示装置5に表示される保留表示やアクティブ表示の表示態様、各種アニメーションの実行期間や実行の有無が異なっている。

40

【2360】

例えば、図270(B)に示すように、保留表示の出現アニメーションは、演出モードA及び演出モードBにおいては660ms(20フレーム)に亘って実行され、演出モードCでは165ms(5フレーム)に亘って実行され、演出モードDでは99ms(3フレーム)に亘って実行されるようになっている。尚、これら保留表示の出現アニメーションは、後述するように短縮される場合もある。

【2361】

また、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは、演出モードA及び演出モードBにおいては1周期を2970ms(90フレーム)として繰り返し実行される一方で、演出モードCや演出モードDでは実行されないようになっている。

50

【 2 3 6 2 】

そして、アクティブ表示の終了アニメーションは、演出モード A ~ 演出モード D において共通して 1 6 5 m s (5 フレーム) で実行されるようになっている。

【 2 3 6 3 】

(各演出モードの表示態様)

図 2 7 1 (A 1) に示すように、演出モード A では、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の街の風景をあらわした第 1 背景画像 0 0 1 S G 0 8 1 が表示される。また、図 2 7 1 (A 2) に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示 (第 1 スクロール表示) にて実行される。

10

【 2 3 6 4 】

詳しくは、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄 (例えば、「 3 」の飾り図柄) が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄 (例えば、「 4 」の飾り図柄) がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「 3 」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「 2 」の飾り図柄と後続の「 4 」の飾り図柄は視認できないが、先行の「 3 」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「 3 」の飾り図柄と後続の「 4 」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「 0 」、「 1 」、「 2 」、「 3 」・・・の順に増加していき、「 9 」の後に「 0 」に戻って「 0 」~「 9 」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「 0 」~「 9 」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

20

【 2 3 6 5 】

また、画像表示装置 5 の画面左上に設けられた表示領域 5 S には、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字 (例えば、アクティブ表示では「 P 」、1 個目の保留表示では「 W 」、2 個目の保留表示では「 F 」、3 個目の保留表示では「 L 」、4 個目の保留表示では「 II (ローマ数字の 2) 」) を内包する立方体として表示される (図 2 8 5 (A) 参照) 。

30

【 2 3 6 6 】

尚、本実施の形態では、新たな保留記憶が発生する毎に、新たな保留表示内に表示される文字は P W F L II P W ... と常に規則的に変化している。例えば、保留記憶数が 0 個で特別図柄の可変表示中に新たな保留記憶が 4 個連続で発生する場合、クティブ表示内の文字が「 P 」であれば、保留記憶表示エリア 5 U において、1 個目の保留表示の文字は「 W 」、2 個目の保留表示の文字は「 F 」、3 個目の保留表示の文字は「 L 」、4 個目の保留表示の文字は「 II 」となる。また、この状況で特別図柄の可変表示が終了し、新たな特別図柄の可変表示が終了すると、アクティブ表示エリア 5 F に「 W 」の文字を内包する保留表示がアクティブ表示としてシフトし、保留記憶表示エリア 5 U において、「 F 」の文字を内包する保留表示が 1 個目の保留表示の表示位置にシフトし、「 L 」の文字を内包する保留表示が 2 個目の保留表示の表示位置にシフトし、「 II 」の文字を内包する保留表示が 3 個目の保留表示の表示位置にシフトする。更に、この状態で新たな保留記憶 (4 個目の保留記憶) が発生する場合は、保留記憶表示エリア 5 U の 4 個目の保留表示の表示位置において「 P 」の文字を内包する保留表示が表示される。

40

【 2 3 6 7 】

尚、本実施の形態では、上記のように、保留記憶が発生した順にアクティブ表示や保留表示内に「 P 」、「 W 」、「 F 」、「 L 」、「 II 」の文字を表示する形態を例示したが、

50

本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機 1 が電断状態から復旧した際に保留記憶が 1 個以上存在する場合は、電断発生直前におけるアクティブ表示や保留表示内の文字の並び（例えば、「F」、「L」、「II」、「P」、「W」や「II」、「P」、「W」、「F」、「L」）にかかわらず、アクティブ表示や保留表示内の文字を予め定められた順（例えば、「P」、「W」、「F」、「L」、「II」）で表示してもよい。尚、これら第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数、小図柄、保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F は、全ての演出モードに共通に表示されるため、以下においては説明を省略する。

【2368】

図 271 (B1) に示すように、演出モード B では、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第 2 背景画像 001SG082 が表示される。また、図 271 (B2) に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示（第 2 スクロール表示）にて可変表示が実行される。

10

【2369】

詳しくは、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア 5 L の左側辺上部、右飾り図柄表示エリア 5 R の右側辺上部から画面中央に向けて近づくようにフレームイン表示され、その後、下方に向けて画面左右側に離れるように移動し、左飾り図柄表示エリア 5 L の左側辺下部、右飾り図柄表示エリア 5 R の右側辺下部から側方に向けてフレームアウト表示される。中の飾り図柄は、中飾り図柄表示エリア 5 C の画面奥側から手前側に近づくように拡大表示された後、フレームアウト表示される。

20

【2370】

また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「2」の飾り図柄）が、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R の上下方向の中央位置に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）がフレームイン表示され画面中央に向けて移動していく。つまり、先行の「2」の飾り図柄が停止位置付近を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「3」の飾り図柄とが視認できるが、先行の「2」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、後続の「3」の飾り図柄と「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

30

【2371】

尚、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「P」、1 個目の保留表示では「W」、2 個目の保留表示では「F」、3 個目の保留表示では「L」、4 個目の保留表示では「II」）を内包する正八

40

【2372】

図 271 (C1) に示すように、演出モード C では、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第 3 背景画像 001SG083 が表示される。また、図 271 (C2) に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。

【2373】

詳しくは、演出モード C における飾り図柄は、第 1 面と該第 1 面の反対面である第 2 面とを有しており、第 1 面には先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が表示される

50

。一方、第 1 面が正面を向いているときには、第 2 面に後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。

【2374】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第 1 面、第 2 面、第 1 面、第 2 面・・・の順に回転することで、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄の回転表示が実行される。

【2375】

また、第 1 面が正面を向いている状態から約 90 度以上回転して第 2 面が表示されるとき、第 2 面には、第 1 面に表示されている飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）が表示される。次いで、特に図示しないが、第 2 面 5 b が正面を向いている状態から約 90 度以上回転して第 1 面が表示されるとき、第 1 面には、第 2 面 5 b に表示されている飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「5」の飾り図柄）が表示される。

【2376】

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 001SG201 が表示され、画像表示装置 5 の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示 001SG202（本例では、「残り XX 回」の文字、XX = 0 ~ 100）が表示される。

【2377】

尚、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「P」、1 個目の保留表示では「W」、2 個目の保留表示では「F」、3 個目の保留表示では「L」、4 個目の保留表示では「II」）を内包する球体として表示される（図 285（A）参照）。

【2378】

図 271（D1）に示すように、演出モード D では、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示され、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第 4 背景画像 002SG084 が表示される。また、図 271（D2）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R を上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第 3 スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【2379】

詳しくは、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「3」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「4」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「2」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄は視認できないが、先行の「3」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「3」の飾り図柄と後続の「4」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「0」、「1」、「2」、「3」・・・の順に増加していき、「9」の後に「0」に戻って「0」～「9」までの増加が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において「0」～「9」の飾り図柄がループ表示されることにより、飾り図柄のスクロール表示が実行される。

【2380】

10

20

30

40

50

また、画像表示装置 5 の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像 0 0 2 S G 2 0 1 が表示される。

【 2 3 8 1 】

尚、画像表示装置 5 の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア 5 U、アクティブ表示エリア 5 F には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、演出モード C と同じく文字（例えば、アクティブ表示では「P」、1 個目の保留表示では「W」、2 個目の保留表示では「F」、3 個目の保留表示では「L」、4 個目の保留表示では「II」）を内包する球体として表示される一方で、これら球体内部の配色と内包する文字の配色とが反転している点で異なっている（図 2 8 5（A）参照）。 10

【 2 3 8 2 】

（出現アニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示の出現アニメーションについて説明する。尚、本実施の形態において「アニメーション」は、例えば、1 コマ（1 フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか 1 つを 1 コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変わる表示なども含む。 20

【 2 3 8 3 】

本実施の形態における『出現アニメーション』とは、遊技球が始動入賞口に入賞したことによって新たな保留記憶が発生した場合に、保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置に該保留記憶の発生に応じた保留表示を表示するためのアニメーションである。図 2 7 2 及び図 2 8 5（B）に示すように、演出モード A において始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて新たな保留表示が保留記憶表示エリア 5 U の手前側下方の位置から保留記憶表示エリア 5 U の上方位置に向けて移動していく。そして、保留表示は、保留記憶表示エリア 5 U の上方位置に達すると、該保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置に向けて下降していき、最終的に該保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置に表示される。つまり、演出モード A において始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、保留表示は、保留記憶表示エリア 5 U の手前側下方の位置から放物線を描くように移動する。 30

【 2 3 8 4 】

このとき、図 2 7 4 に示すように、保留表示は、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置を頂点として放物線を描くように移動するため、演出モード A における白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。 40

【 2 3 8 5 】

また、図 2 7 4 に示すように、演出モード A において始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合の出現アニメーションでは、1 フレーム目の画像では保留表示が透過度の高い状態（例えば、1 フレーム目の画像の保留表示の透過度は 9 0 %）で表示されており、出現アニメーションの進行に伴って保留表示の透過度が漸次 8 0 %、6 0 %、4 0 % 等と低下していくようになっている。そして、該出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像では、保留表示が最終態様として透過度が 0 % となり、保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置に表示される。

【 2 3 8 6 】

図 2 7 3 及び図 2 8 5（B）に示すように、演出モード A において始動入賞が発生し、 50

該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【２３８７】

10

また、該演出モードＡにおいて保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。

【２３８８】

尚、特に図示しないが、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

20

【２３８９】

図２７６及び図２８５（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次白色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。尚、本出現アニメーションにおけるエフェクトは、該アニメーションの開始から５フレームで消失するが、エフェクトの消失後も保留表示の下降は継続される。そして、エフェクトが消失してから所定期間（該アニメーションであれば１５フレーム）が経過すると、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

30

【２３９０】

尚、特に図示しないが、演出モードＢにおける白色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、移動するため、演出モードＢにおける白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【２３９１】

40

図２７７及び図２８５（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、演出モードＡにおいて保留変化演出の実行が決定された場合と同じく、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

50

【 2 3 9 2 】

また、該演出モード B において保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。

【 2 3 9 3 】

尚、特に図示しないが、演出モード A における青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア 5 U に向けて移動（下降）するため、演出モード A における青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

10

【 2 3 9 4 】

尚、図 2 7 3 及び図 2 7 7 に示すように、演出モード A、演出モード B において青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）は、出現アニメーションの 1 フレーム目の画像として保留記憶表示エリア 5 U の上方位置においてエフェクトが表示されることで、遊技者はこれから表示される保留表示が保留変化演出の対象保留表示であること、つまり、白色の保留表示が表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識することができる。更に、出現アニメーションの 9 フレーム目までは、保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか遊技者が認識不能のように該保留表示の透過度が高く設定されているため、該保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか、つまり、大当り遊技状態に制御される割合がどの程度高いかに対して遊技者を注目させる事が可能となっている。

20

【 2 3 9 5 】

また、図 2 7 3 及び図 2 7 7 に示すように、演出モード A、演出モード B において青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）については、出現アニメーションとして 1 ～ 1 9 フレーム目の画像として共通のエフェクトを表示するつまり、演出モード A において青色の保留表示を表示する場合、演出モード A において赤色の保留表示を表示する場合、演出モード B において青色の保留表示を表示する場合、演出モード B において赤色の保留表示を表示する場合の計 4 通りの出現アニメーションにおいて共通のエフェクトを表示している。このため、これら演出モード A や演出モード B において保留表示を青色や赤色にて表示する場合は、これら出現アニメーションとして使用する画像データの共通化を図ることができ、出現アニメーションを実行するために必要なデータ量を低減することができる。

30

【 2 3 9 6 】

図 2 7 8、図 2 7 9 及び図 2 8 5 に示すように、演出モード C 及び演出モード D において新たな始動入賞が発生した場合は、先ず、該始動入賞にもとづいて、保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置においてエフェクトが表示される。該エフェクトは、出現アニメーションの進行に応じて非表示化（透過度が増加）していく。そして、保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置では、該エフェクトに替えて、保留表示が透過度を低下させつつ拡大表示されていく。そして、エフェクトの消失が完了すると、保留表示の透過度の低下及び拡大も終了する。

40

【 2 3 9 7 】

尚、図 2 7 8 及び図 2 7 9 に示すように、演出モード C での出現アニメーションと演出モード D での出現アニメーションとにおいては、演出モード C での出現アニメーションの方がエフェクトの表示開始から消失までに要する期間が長く、また、保留表示の表示開始から拡大が終了するまでに要する期間が長く設定されている。

【 2 3 9 8 】

（滞留アニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示及びアクティブ表示の滞留アニメーションについて説明する。本実施の形態における『滞留アニメーション』は、特別図柄の可変表示中に

50

アクティブ表示エリア 5 F においてアクティブ表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モード A なら回転、演出モード B なら回転、演出モード C 及び D では非動作）させるアニメーションと、保留記憶が 1 個以上存在する場合に保留記憶表示エリア 5 U において保留表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モード A なら回転、演出モード B なら回転、演出モード C 及び D では非動作）させるアニメーションと、を含むアニメーションである。

【2399】

図 280 (A) 及び図 285 (B) に示すように、演出モード A における滞留アニメーションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回りに回転させるアニメーションである。該演出モード A における滞留アニメーションは、1 周期を 90 フレームとして繰り返し実行されるようになっている。また、該演出モード A における滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回転に応じて回転する。

10

【2400】

また、図 280 (B) 及び図 285 (B) に示すように、演出モード B における滞留アニメーションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向と反時計回り方向とに交互に回転させるアニメーションである。該演出モードにおける滞留アニメーションは、1 周期を 90 フレームとして、前半の 45 フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として反時計回り方向に回転させ、後半の 45 フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向に回転させるようになっている。また、該演出モード B における滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回転に応じて回転する。

20

【2401】

尚、本実施の形態における演出モード C 及び演出モード D、つまり、時短状態と確変状態は、演出モード A や演出モード B にて保留表示やアクティブ表示が表示される通常状態と比較して 1 回あたりの可変表示に要する時間が短く設定されているため、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは実行されないが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出モード C や演出モード D においても保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションが実行されるようにしてもよい。

30

【2402】

尚、本実施の形態における滞留アニメーションは、1 周期が 90 フレーム (2970 ms)、つまり、秒間約 30 フレーム (フレームレートが約 30 FPS) で表示されるアニメーションとなっている。ここで、滞留アニメーションは出現アニメーションや終了アニメーションよりも長期間に亘って遊技者から視認されるアニメーションであることから、保留表示の動作をゆったりと見せたいという考えがある。また、該出現アニメーションはフレームレートを約 30 FPS で制作することで遊技機の開発を行い易いばかりか実際の保留表示の動作を開発者がイメージし易いという利点がある。以上の理由から本実施の形態の滞留アニメーションはフレームレートが 30 FPS のアニメーションとして制作されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、滞留アニメーションは 30 FPS よりも低フレームレートまたは高フレームレートのアニメーションとしてもよい。

40

【2403】

(終了アニメーション)

次に、各演出モードにおけるアクティブ表示の終了アニメーションについて説明する。本実施の形態における『終了アニメーション』は、特別図柄の可変表示が終了（停止）した際に、該可変表示に応じたアクティブ表示の表示を終了させる（アクティブ表示エリア 5 F からアクティブ表示を消失させる）アニメーションである。図 281 (A) ~ 図 281 (D) 及び図 285 (B) に示すように、各演出モードにおける終了アニメーションは、いずれもアクティブ表示エリア 5 F にて実行されるアニメーションであって、終了した可変表示に対応するアクティブ表示の透過度が漸次高まっていき、5 フレーム目でアクテ

50

ィブ表示エリア 5 F から完全に消失するアニメーションである。

【 2 4 0 4 】

尚、本実施の形態の終了アニメーションとしては、各演出モードで共通の態様で実行する形態を例示しているが、本発明は限定されるものではなく、各演出モードにおいて終了アニメーションの実行期間を共通としつつ、各演出モードにおいて態様の異なる週雨量アニメーションを実行してもよい。

【 2 4 0 5 】

(シフトアニメーション)

次に、各演出モードにおける保留表示のシフトアニメーションについて説明する。本実施の形態における『シフトアニメーション』とは、保留記憶表示エリア 5 U において 1 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じてアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア 5 U において 2 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア 5 U において 3 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア 5 U において 4 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、を含むアニメーションである。

10

20

【 2 4 0 6 】

図 2 8 2、図 2 8 4 及び図 2 8 5 (B) に示すように、シフトアニメーションは、上述した終了アニメーションによってアクティブ表示エリア 5 F におけるアクティブ表示が消失 (表示が終了) すると、実行されるアニメーションであって、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に、保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の保留記憶に応じた位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の保留記憶に応じた位置に、それぞれ移動表示 (シフト) が同時に実行される。

30

【 2 4 0 7 】

尚、図 2 8 3 に示すように、保留記憶数が 0 個且つ可変表示が実行されていない状態で新たな保留記憶が発生した場合は、先ず、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置において出現アニメーションが実行されることなく保留表示 (出現にメーシオンにおける最終態様での保留表示) が表示される。この状態から、シフトアニメーションとして、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示のアクティブ表示エリア 5 F への移動表示 (シフト) のみが実行される。

40

【 2 4 0 8 】

尚、図 2 7 5 に示すように、アクティブ表示エリア 5 F と保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留記憶に応じた位置は長さ L 1 にかけて離間しており、保留記憶表示エリア 5 U におおいて、1 個目の保留記憶に応じた位置と 2 個目の保留記憶に応じた位置、2 個目の保留記憶に応じた位置と 3 個目の保留記憶に応じた位置、3 個目の保留記憶に応じた位置と 4 個目の保留記憶に応じた位置は、それぞれ長さ L 1 よりも短い長さ L 2 ($L 1 > L 2$) にかけて離間している。このため、本実施の形態のシフトアニメーションにおいて、次の可変表示に応じたアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F にシフトする保留表示は、他の保留表示よりも高速でシフトするようになっている。

50

【 2 4 0 9 】

尚、図 2 8 2、図 2 8 3、図 2 8 4 に示すように、本実施の形態では、演出モード A 及び演出モード B のシフトアニメーションについて説明したが、演出モード C 及び演出モード D におけるシフトアニメーションは演出モード A 及び演出モード B のシフトアニメーションと同様であるので説明を省略する。更に、図 2 8 3 は、演出モード A において保留記憶数が 1 個である状態でシフトアニメーションが実行される場合の説明図であるが、演出モード B において保留記憶数が 1 個である状態においても同様にシフトアニメーションが実行される。

【 2 4 1 0 】

(新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について)

10

次に、始動入賞口への遊技球の入賞によって新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について状況毎に説明する。尚、以下の形態については、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときの、第 2 特図保留記憶数が 0 個であり、第 2 特別図柄の可変表示が実行されていないときの第 1 特別図柄の可変表示の実行の有無、第 1 特図保留記憶数、これら第 1 特図保留記憶数にもとづく保留表示について説明するが、以下の形態は、遊技状態が時短状態や確変状態であるときの、第 2 特別図柄の可変表示の実行の有無、第 2 特図保留記憶数、これら第 2 特図保留記憶数にもとづく保留表示についても当て嵌まる。

【 2 4 1 1 】

(出現アニメーションの短縮詳細)

20

次に、上記した保留表示の出現アニメーションの短縮（以下、スキップと称する場合もある）について説明する。尚、以下は主に演出パターン A の出現アニメーションにもとづいて説明するが、演出パターン B ~ 演出パターン D の出現アニメーションは実行期間が異なるのみであるので、説明を省略する。

【 2 4 1 2 】

図 2 8 6 (A) 及び図 2 8 6 (B) に示すように、保留記憶数が 1 以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合は、演出制御用 CPU 1 2 0 が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドを受信することで、表示制御部 1 2 3 による出現アニメーションの 1 フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの 1 フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置 5 において新たな保留表示の出現アニメーションの表示が開始される。

30

【 2 4 1 3 】

ここで、図 2 8 6 (A) に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が 6 6 0 m s 以上である場合は、6 6 0 m s (2 0 フレーム) に亘り保留表示が放物線を描きつつ保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置に向けて移動する全てのフレームの画像が表示され、最終的に保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数に応じた位置に表示される。そして、次の可変表示が開始されると、演出制御用 CPU 1 2 0 が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部 1 2 3 によるシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置 5 においてシフトアニメーションの表示が開始される。

40

【 2 4 1 4 】

一方で、図 2 8 6 (B) に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が 6 6 0 m s 未満である場合は、次の可変表示開始タイミングでは未だ出現アニメーションとして途中のフレームの画像（図 2 8 6 (B) の図では 1 4 フレーム目の画像）が表示されていることとなる。また、次の可変表示が開始されると、演出制御用 CPU 1 2 0 が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部 1 2 3 によるシフトアニメーションの 1

50

フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの1フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置5において、それまで実行されていた出現アニメーションに替えてシフトアニメーションの表示が開始される。

【2415】

このとき、出現アニメーションとして表示されていなかった画像(図286(B)の図では16~20フレームの画像)はそのまま表示されることはなく、シフトアニメーションの表示が開始される。尚、シフトアニメーションの1フレーム目として表示される保留表示は、出現アニメーションとして表示される保留表示の最終態様(20フレーム目の画像として保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に表示される保留表示)と同一態様の画像となっている。このため、遊技者からは、出現アニメーションの実行中に新たな可変表示が開始されると、それまでの出現アニメーションとして放物線描いて移動表示されていた保留表示が突如として保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数に応じた位置に表示された状態となり、シフトアニメーションに移行するように視認されることとなる。

【2416】

尚、図286(A)及び図286(B)では、保留記憶数が1以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合について説明したが、図287(A)及び図287(B)に示すように、保留記憶数が1以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合についても、上記図286(A)及び図286(B)と同様に、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用CPU120が可変表示開始指定コマンドを受信しなければ青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが660msに亘って実行される一方で、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用CPU120が可変表示開始指定コマンドを受信したことに応じて青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが中断(スキップ)され、該出現アニメーションに替えて青色や赤色の保留表示のシフトアニメーションが開始される。

【2417】

また、図288(A)に示すように、保留記憶数が0個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了直前、つまり、図柄確定期間が終了する33ms以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合(保留記憶数が0個且つ次の可変表示直前のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合)は、演出制御用CPU120が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドを受信することで、表示制御部123による出現アニメーションの1フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの1フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置5において新たな保留表示の出現アニメーションの表示が開始される。

【2418】

しかしながら、図288(A)に示す例では、出現アニメーションの1フレーム目の画像描画中において新たな保留記憶にもとづく可変表示が開始されることとなるので、該可変表示が開始されると、演出制御用CPU120が該可変表示の開始にもとづくコマンド(可変表示開始指定コマンド)を受信することで、表示制御部123によるシフトアニメーションの1フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの1フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置5においてシフトアニメーションの表示が開始される。

【2419】

このため、画像表示装置5においては、1フレーム目の出現アニメーションの画像が表示されると、該出現アニメーションの2~20フレーム目の画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア5Uにおける1個目の保留表示(出現アニメーションの20フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示)が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア5Fに向けてシフトする画像として表示されることとなる。

10

20

30

40

50

【 2 4 2 0 】

また、図 2 8 8 (B) に示すように、保留記憶数が 0 個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了直後に新たな保留記憶が発生した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから 3 3 m s 以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用 C P U 1 2 0 が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部 1 2 3 は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。

【 2 4 2 1 】

このため、画像表示装置 5 においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留表示（出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に向けてシフトする画像として表示されることとなる。

10

【 2 4 2 2 】

また、図 2 8 9 に示すように、保留記憶数が 0 個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了から十分に時間が経過した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから 3 3 m s 以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用 C P U 1 2 0 が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部 1 2 3 は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。

20

【 2 4 2 3 】

このため、画像表示装置 5 においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の保留表示（出現アニメーションの 2 0 フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に向けてシフトする画像として表示されることとなる。

【 2 4 2 4 】

尚、従来のパチンコ遊技機 1 においては、保留記憶数が N 個（ $3 - N - 1$ ）で特別図柄の可変表示終了間際に新たな保留記憶（ $N + 1$ 個目の保留記憶）が発生した場合、該新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションが保留記憶表示エリア 5 U の $N + 1$ 個の保留記憶に応じた位置において開始されることとなる。該出現アニメーションの実行中に新たな特別図柄の可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア 5 U において N 個目までの保留記憶に応じた保留表示の移動表示（シフトアニメーション）が実行されるが、このとき新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションは途上であるので、新たな保留記憶に応じた保留表示について、出現アニメーションを継続しつつ移動表示させる（シフトアニメーションを実行する）ことと（以下、第 1 案）、出現アニメーションが完了するまで移動表示させないこと（以下、第 2 案）が考えられる。

30

【 2 4 2 5 】

ここで、上記第 1 案では、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとが同時に進行することとなるため、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとの両方が遊技者から視認し難い物になってしまうという問題がある。また、上記第 2 案では、保留記憶表示エリア 5 U において、既に移動表示が完了した保留表示と新たな保留記憶に応じた保留表示との間に保留表示が表示されないといった状況が発生するとともに、新たな保留記憶が 4 個目の保留記憶である場合は、保留記憶表示エリア 5 U の 4 個目の保留記憶に応じた位置から保留表示が出現アニメーションの完了まで移動を開始しないので、遊技者から新たな特別図柄の可変表示が開始されたにもかかわらず未だに保留記憶数が上限である 4 個のままであると誤認されてしまい、遊技者が遊技を一時的に停止してしまう虞がある。

40

【 2 4 2 6 】

以上の理由から、本発明では、保留表示の出現アニメーションの実行中に新たな保留記

50

憶が発生した場合に、該出現アニメーションを中断（スキップ）させることによって、保留表示のシフトアニメーションや出現アニメーションの視認性を確保しつつ、保留記憶表示エリア 5 U において表示されている保留表示数を遊技者が誤認してしまう虞を低減している。

【2427】

以下では、新たな保留記憶が発生したタイミングに応じた画像表示装置 5 の表示態様、各保留表示器の点灯制御、コマンドの送受信について図 290～図 303 にもとづいて説明する。尚、図 290～図 303 は、遊技状態が通常状態、第 2 特図保留記憶数が 0 個且つ第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態について例示するが、遊技状態が時短状態や確変状態、第 1 特図保留記憶数が 0 個且つ第 1 特別図柄の可変表示が実行されてい

10

【2428】

（保留記憶数が 1～3 個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 660ms 以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

先ず、図 290 に示すように、第 1 特図保留記憶数が N 個（ $3 - N - 1$ ）且つ第 1 特別図柄の可変表示中に新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、CPU 103 は、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 25A の点灯制御を行う。また、CPU 103 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用 CPU 1

20

【2429】

そして、CPU 103 は、可変表示及び該可変表示にもとづく 500ms の図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第 1 保留表示器 25A の点灯制御を実行する。更に、CPU 103 は、新たな特別図柄（第 1 特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU 120 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2430】

演出制御用 CPU 120 は、割込み制御の実行周期が 2ms であることから、CPU 103 が第 1 保留記憶数通知コマンドを送信してから最長で 2ms 後に該第 1 保留記憶数通知コマンドを受信する。演出制御用 CPU 120 は、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制御を行う。

30

【2431】

また、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 を制御することによって、表示制御部 123 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 $N + 1$ 個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

40

【2432】

ここで、図 290 に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで 660ms 以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。

【2433】

50

そして、演出制御用CPU120は、第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【2434】

(保留記憶数が1～3個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで660ms未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合) 10

次に、図291に示すように、第1特図保留記憶数がN個(3-N-1)であるときに新たな第1特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで660ms未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

【2435】

例えば、第1特図保留記憶数がN個(3-N-1)の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第1特図保留記憶が発生すると、CPU103は、該新たな第1特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第1保留表示器25Aの点灯制御を行う。また、CPU103は、該新たな保留記憶が発生したタイミング(新たな第1特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理)において、演出制御用CPU120に対して第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。 20

【2436】

そして、CPU103は、図柄確定期間が終了すると、第1特図保留記憶数を1減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第1保留表示器25Aの点灯制御を実行する。更に、CPU103は、新たな特別図柄(第1特別図柄)の可変表示を開始するとともに、該新たな第1特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用CPU120に対して第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2437】

演出制御用CPU120は、割込み制御の実行周期が2msであることから、CPU103が第1保留記憶通知コマンドを送信してから最長で2ms後に該第1保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用CPU120は、第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。 30

【2438】

また、演出制御用CPU120は、表示制御部123を制御することによって、表示制御部123に新たな第1特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【2439】

ここで、演出制御用CPU120は、該出現アニメーションの1フレーム目の画像の描画期間中に第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。 40

【2440】

つまり、この場合は、出現アニメーションの実行中において新たな可変表示が開始され 50

ることによって、該出現アニメーションに替えてシフトアニメーションが開始されること
によって、新たな保留記憶が発生してから 33ms に満たない期間中に新たな可変表示が
開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア
5U の保留記憶数 N 個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保
留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては
、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。

【2441】

ここで、演出制御用 CPU 120 は、出現アニメーションの表示期間中において第 1 可
変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制
御用 CPU 120 による第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制御が実行されるとともに、
表示制御部 123 によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメ
ーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該
シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメ
ーションの表示が開始される。

10

【2442】

このとき、図 286 (B) に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーショ
ンが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で
保留記憶表示エリア 5U に表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるよ
うに視認される。

【2443】

20

(保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメ
ーション中に新たな保留記憶が発生する場合)

次に、図 292 に示すように、第 1 特図保留記憶数が N 個 (3 - N - 1) 且つ第 1 特別
図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第 1
特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【2444】

まず、CPU 103 は、図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、
該減算後の保留記憶数に応じて第 1 保留表示器 25A の点灯制御を実行する。更に、新た
な特別図柄 (第 1 特別図柄) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可
変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU 120 に対して第 1 可変表示開始指定及び第
1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

30

【2445】

そして、CPU 103 は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな
第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 25A の点灯制御を行う。ま
た、CPU 103 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング (新たな第 1 特図保留記憶
の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理) において、演出制御用 CPU
120 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2446】

演出制御用 CPU 120 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマ
ンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数
を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 151A の点灯制
御を行う。また、演出制御用 CPU 120 は、表示制御部 123 制御することによって、
表示制御部 123 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメー
ションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シ
フトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメ
ーションの表示が開始される。

40

【2447】

ここで、演出制御用 CPU 120 は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶
の発生にもとづく第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第 1 特
図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶

50

数に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア5Uの保留記憶数N個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【2448】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図286(A)に示すように660msの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア5Uにおける保留記憶数N個に応じた位置に表示される。

【2449】

(保留記憶数が1～3個の可変表示終了後、次の可変表示開始後33ms以内に新たな保留記憶が発生する場合)

次に、図293に示すように、第1特図保留記憶数がN個(3-N-1)且つ第1特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後33ms以内に新たな第1特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【2450】

先ず、CPU103は、図柄確定期間が終了すると、第1特図保留記憶数を1減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第1保留表示器25Aの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄(第1特別図柄)の可変表示を開始するとともに、該新たな第1特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用CPU120に対して第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2451】

そして、CPU103は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第1特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第1保留表示器25Aの点灯制御を行う。また、CPU103は、該新たな保留記憶が発生したタイミング(新たな第1特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理)において、演出制御用CPU120に対して第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2452】

演出制御用CPU120は、第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【2453】

ここで、演出制御用CPU120は、新たな保留記憶の発生にもとづく第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。また、演出制御用CPU120は、表示制御部123制御することによって、表示制御部123に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア5Uの保留記憶数N個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【 2 4 5 4 】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図 2 8 6 (A) に示すように 6 6 0 m s の期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数 N 個に応じた位置に表示される。

【 2 4 5 5 】

(保留記憶数が 1 ~ 3 個の可変表示終了後、次の可変表示開始まで 3 3 m s 未満のタイミングで新たな保留記憶が発生する場合)

次に、図 2 9 4 に示すように、第 1 特図保留記憶数が N 個 (3 N 1) 且つ第 1 特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始まで 3 3 m s 未満のタイミングで新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【 2 4 5 6 】

先ず、図 2 9 4 に示すように、第 1 特図保留記憶数が N 個 (3 N 1) の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、C P U 1 0 3 は、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、C P U 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング (新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理) において、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 4 5 7 】

そして、C P U 1 0 3 は、新たな保留記憶の発生から 3 3 m s 未満で図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、C P U 1 0 3 は、新たな特別図柄 (第 1 特別図柄) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 4 5 8 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み制御の実行周期が 2 m s であることから、C P U 1 0 3 が第 1 保留記憶数通知コマンドを送信してから最長で 2 m s 後に該第 1 保留記憶数通知コマンドを受信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。

【 2 4 5 9 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【 2 4 6 0 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画期間中に第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【 2 4 6 1 】

つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから 3 3 m s に満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記

10

20

30

40

50

憶表示エリア 5 U の保留記憶数 N 個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。

【 2 4 6 2 】

（保留記憶数が 4 個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合）

次に、図 2 9 5 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示中に新たな始動入賞（第 1 始動入賞口への入賞）が発生した場合について説明する。

【 2 4 6 3 】

図 2 9 5 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、既に第 1 特図保留記憶数が最大数である 4 個であるので新たな第 1 特図保留記憶は発生しない。このため、該可変表示及び図柄確定期間が終了すると、CPU 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数（3 個）に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第 1 特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

10

【 2 4 6 4 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数（3 個）に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

20

【 2 4 6 5 】

（保留記憶数が 4 個の可変表示後、次の可変表示のシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図 2 9 6 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の第 1 特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

30

【 2 4 6 6 】

先ず、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数（3 個）に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第 1 特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 4 6 7 】

そして、CPU 1 0 3 は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、CPU 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

40

【 2 4 6 8 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数（3 個）に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトア

50

ニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【 2 4 6 9 】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶の発生にもとづく第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数 (4 個) に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 4 個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

10

【 2 4 7 0 】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図 2 8 6 (A) に示すように 6 6 0 m s の期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア 5 U における保留記憶数 4 個に応じた位置に表示される。

20

【 2 4 7 1 】

(保留記憶数が 4 個の可変表示後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合)

次に、図 2 9 7 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示後の図柄確定期間において新たな始動入賞 (第 1 始動入賞口への入賞) が発生した場合について説明する。

【 2 4 7 2 】

図 2 9 7 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示後の図柄確定期間中は、第 1 特図保留記憶数が 4 個の状態が維持される。また、第 1 特図保留記憶数は 4 個が上限であるため、該図柄確定期間において新たに始動入賞 (第 1 始動入賞口への入賞) が発生しても、新たな第 1 特図保留記憶は発生しない。このため、図柄確定期間が終了すると、CPU 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数 (3 個) に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄 (第 1 特別図柄) の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 CPU 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

30

【 2 4 7 3 】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数 (3 個) に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

40

【 2 4 7 4 】

(保留記憶数が 4 個の可変表示後、次の可変表示の開始 3 3 m s 以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合)

次に、図 2 9 8 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 4 個の可変表示終了後、次の可変表示開始後 3 3 m s 以内に新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【 2 4 7 5 】

先ず、CPU 1 0 3 は、図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、

50

該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４７６】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（４個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同じの遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

10

【２４７７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４７８】

20

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（４個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数４個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

30

【２４７９】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図２８６（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数４個に応じた位置に表示される。

【２４８０】

（保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

次に、図２９９に示すように、第１特図保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

40

先ず、図２９９に示すように、第１特図保留記憶数が０個可変表示中に新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同じの遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４８１】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示及び該可変表示にもとづく５００ｍｓの図柄確定期

50

間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数（0 個）に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、C P U 1 0 3 は、新たな特別図柄（第 1 特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 4 8 2 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み制御の実行周期が 2 m s であることから、C P U 1 0 3 が第 1 保留記憶通知コマンドを送信してから最長で 2 m s 後に該第 1 保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数（1 個）に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。

10

【 2 4 8 3 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

20

【 2 4 8 4 】

ここで、図 2 9 9 に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで 6 6 0 m s 以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。

【 2 4 8 5 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数（0 個）に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

30

【 2 4 8 6 】

（保留記憶数が 0 個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 6 6 0 m s 未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

次に、図 3 0 0 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個であるときに新たな第 1 特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで 6 6 0 m s 未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

40

【 2 4 8 7 】

例えば、第 1 特図保留記憶数が 0 個の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、C P U 1 0 3 は、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数（1 個）に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、C P U 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 4 8 8 】

そして、C P U 1 0 3 は、図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し

50

、該減算後の保留記憶数（0個）に応じて第1保留表示器25Aの点灯制御を実行する。更に、CPU103は、新たな特別図柄（第1特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第1特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用CPU120に対して第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【2489】

演出制御用CPU120は、割込み制御の実行周期が2msであることから、CPU103が第1保留記憶数通知コマンドを送信してから最長で2ms後に該第1保留記憶数通知コマンドを受信する。演出制御用CPU120は、第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第1特図保留記憶数通知コマンドから第1特図保留記憶数を特定し、該特定した第1特図保留記憶数（1個）に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を行う。

10

【2490】

また、演出制御用CPU120は、表示制御部123を制御することによって、表示制御部123に新たな第1特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【2491】

ここで、演出制御用CPU120は、出現アニメーションの表示期間中において第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制御用CPU120による第1特図保留記憶数（0個）に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御が実行されるとともに、表示制御部123によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

20

【2492】

このとき、図286（B）に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーションが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で保留記憶表示エリア5Uに表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるように視認される。

【2493】

（保留記憶数が0個の可変表示の図柄確定期間終了後33ms未満で新たな保留記憶が発生した場合）

30

次に、図301に示すように、第1特図保留記憶数が0個の第1特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後33ms未満で新たな第1特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【2494】

先ず、CPU103は、図柄確定期間後の33ms未満のタイミングで新たな第1特図保留記憶が発生すると、該新たな第1特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第1保留表示器25Aの点灯制御を実行することなく、第1特図保留記憶数を1加算した後に該第1特図保留記憶数を1減算するとともに、新たな特別図柄（第1特別図柄）の可変表示を開始し、該新たな第1特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用CPU120に対して第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

40

【2495】

演出制御用CPU120は、第1可変表示開始指定及び第1特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第1特図保留記憶数に応じた第1サブ保留表示器151Aの点灯制御を実行せずに、表示制御部123を制御することによって、表示制御部123にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの1フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの1フレーム目の画像が画像表示装置5に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【2496】

50

つまり、この場合は、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示（出現アニメーション）が実行されることなく、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。そして、該保留表示は、表示開始直後からアクティブ表示エリア 5 F に向けて移動表示（シフト）される。

【 2 4 9 7 】

（保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了まで 3 3 m s 未満で新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図 3 0 2 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了まで 3 3 m s 未満で新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。

10

【 2 4 9 8 】

まず、図 3 0 2 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、C P U 1 0 3 は、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数（1 個）に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を行う。また、C P U 1 0 3 は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第 1 特図保留記憶の発生を判定したのと同じ遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【 2 4 9 9 】

そして、C P U 1 0 3 は、新たな保留記憶の発生から 3 3 m s 未満で図柄確定期間が終了すると、第 1 特図保留記憶数を 1 減算し、該減算後の保留記憶数（0 個）に応じて第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行する。更に、C P U 1 0 3 は、新たな特別図柄（第 1 特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

20

【 2 5 0 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、割込み制御の実行周期が 2 m s であることから、C P U 1 0 3 が第 1 保留記憶数通知コマンドを送信してから最長で 2 m s 後に該第 1 保留記憶数通知コマンドを受信する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数（1 個）に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。

30

【 2 5 0 1 】

また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に新たな第 1 特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【 2 5 0 2 】

ここで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、該出現アニメーションの 1 フレーム目の画像の描画期間中に第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第 1 特図保留記憶数通知コマンドから第 1 特図保留記憶数を特定し、該特定した第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を行う。また、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を制御することによって、表示制御部 1 2 3 に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

40

【 2 5 0 3 】

つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから 3 3 m s に満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態

50

様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示がアクティブ表示エリア 5 F に向けてシフトされる。

【 2 5 0 4 】

(保留記憶数が 0 個の可変表示の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合)

次に、図 3 0 3 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 以上経過したタイミングで新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合について説明する。先ず、図 3 0 3 に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個の可変表示の図柄確定期間終了後 3 3 m s 以上が経過したタイミングにおいて新たな第 1 特図保留記憶が発生すると、C P U 1 0 3 は、第 1 特図保留記憶数を 1 加算した後に該第 1 特図保留記憶数を 1 減算するとともに、該新たな第 1 特図保留記憶を含む保留記憶数 (1 個) に応じた第 1 保留表示器 2 5 A の点灯制御を実行することなく、新たな特別図柄 (第 1 特別図柄) の可変表示を開始し、該新たな第 1 特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用 C P U 1 2 0 に対して第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

10

【 2 5 0 5 】

尚、前述したように、本実施の形態における第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 特別図柄表示装置 4 A を構成する 8 つの L E D のうち 1 の L E D を 4 0 m s 点灯させた後、4 0 m s 間隔で点灯対象の L E D を変化させていき、8 つの L E D の点灯が終了するまでを 1 周期 (3 2 0 m s) として繰り返し実行するものである。

20

【 2 5 0 6 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第 1 可変表示開始指定及び第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示を開始する一方で第 1 特図保留記憶数に応じた第 1 サブ保留表示器 1 5 1 A の点灯制御を実行せずに、表示制御部 1 2 3 制御することによって、表示制御部 1 2 3 にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの 1 フレーム目の画像が画像表示装置 5 に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

30

【 2 5 0 7 】

つまり、この場合は、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示 (出現アニメーション) が実行されることなく、保留記憶表示エリア 5 U の保留記憶数 1 個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。

【 2 5 0 8 】

尚、前述したように、本実施の形態におけるサブ図柄の可変表示は、第 1 演出表示灯 1 5 2 A を構成する L E D を 2 4 0 m s 間隔で点灯と消灯とを繰り返し実行する (1 周期 : 4 8 0 m s) ものである。

【 2 5 0 9 】

40

つまり、本実施の形態においては、第 1 特図保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されている状態において、図 3 0 4 (A) ~ 図 3 0 4 (C) に示すように、遊技球が第 1 始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、先ず、第 1 特別図柄の可変表示が開始される。このとき、C P U 1 0 3 は、始動口スイッチ通過処理において第 1 特図保留記憶数のカウント値を 0 から 1 に更新するとともに、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄通常処理において第 1 特図保留記憶数のカウント値を 1 から 0 に更新するため、第 1 保留表示器 2 5 A を構成する L E D が点灯する (第 1 特図保留記憶数が 1 個であることを示す態様で点灯する) ことがない。

【 2 5 1 0 】

50

また、CPU103は、始動口スイッチ通過処理において、演出制御用CPU120に対して第1特図保留記憶数が1個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するが、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄バッファシフト処理において第1特図保留記憶数が0個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するため、演出制御用CPU120はこれら第1特図保留記憶数が1個であることを示す保留記憶数通知コマンドと第1特図保留記憶数が0個であることを示す保留記憶数通知コマンドとを同一の割込で受信することとなり、第1サブ保留表示器151Aを構成するLEDが点灯する(第1特図保留記憶数が1個であることを示す態様で点灯する)ことがなく、更に、表示領域5Sにおける第1特図保留記憶数の表示も更新されない。

【2511】

10

そして、図304(C)に示すように、CPU103が特別図柄表示制御処理において特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する(図239に示す出力ポートDG1の各ビットに「1」または「0」をセットする)ことで、特別図柄の可変表示が開始される。

【2512】

次に、図305(D)~図305(F)に示すように、演出制御用CPU120が変動パターン指定コマンドや第1可変表示開始指定を受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示として第1演出表示灯152Aを構成するLEDの点灯・消灯制御が開始される。尚、変動パターン指定コマンド及び第1可変表示開始指定は、CPU103が変動パターン設定処理において演出制御用CPU120に対して送信するコマンドである。

20

【2513】

演出制御用CPU120が変動パターン指定コマンドや第1可変表示開始指定を受信してから33ms~66msが経過すると、デモムービー表示がフェードアウト表示された後に非表示となり、通常背景画像及び飾り図柄が表示される。また、保留記憶表示エリア5Uに、当該可変表示に対応する保留表示が出現アニメーションを経ずに完了態様で表示される(図305(E)参照)。

【2514】

次いで、図305(F)に示すように、保留記憶表示エリア5Uにて、シフトアニメーションとして該保留表示のアクティブ表示エリア5Fへの移動表示が開始される。また、シフトアニメーションの開始に伴い、小図柄の可変表示が開始されるとともに、飾り図柄のスクロール表示が開始される。特に詳細な図示はしないが、スクロール表示が開始されると、飾り図柄は、下方に向けて低速での移動表示を開始したのち、中速、高速と移動表示速度が高くなるとともに、透過率が漸次増加してフェードアウト表示されていく。

30

【2515】

尚、本実施の形態では、小図柄の可変表示が開始されてから飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小図柄の可変表示が開始されてからシフトアニメーションが終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始せずに、飾り図柄の変動開始アクション(図示略)が開始されるようにしてもよい。変動開始アクションとは、例えば、飾り図柄に表示されるキャラクタが動作したり、飾り図柄が下方に移動表示する前に一旦上方に移動するといったプレ動作であればよい。

40

【2516】

そして、図306(G)~図306(I)に示すように、図304、図305に引き続き第1特別図柄の可変表示中に遊技球が第1始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、CPU103が始動口スイッチ通過処理において第1特図保留記憶数カウンタ値を1に更新する。尚、該始動口スイッチ通過処理と同一割込では、CPU103が第1特図保留記憶数カウンタ値を0に更新することはないので、CPU103は、表示処理において図239に示す出力ポートDG3のビット0に0、ビット3に1をセットする。これにより、新たな保留記憶の発生にもとづいて第1保留表示器25Aを構成するLEDの点灯(第1特図保留記憶数が1個であることを示す態様で点灯)が開始される。また、このとき、CPU103は、演出制御用CPU120に対して第1特図保留記憶数が

50

1 個であることに応じた第 1 特図保留記憶数通知コマンドを送信する。

【2517】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、CPU 103 から第 1 特図保留記憶数が 1 個であることに応じた第 1 特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第 1 サブ保留表示器 151A を構成する LED を、第 1 特図保留記憶数が 1 であることに対応した態様にて点灯させる。更に、演出制御用 CPU 120 は、表示領域 5S における第 1 特図保留記憶数の表示を「1」に更新する。つまり、本実施の形態では、新たな保留記憶が発生した場合は第 1 保留表示器 25A の LED の点灯タイミングよりも後のタイミングから表示領域 5S における第 1 特図保留記憶数の表示が更新されるので、遊技者は、遊技球の入賞を確認した後に該表示領域 5S における第 1 特図保留記憶数の表示を視認できるので、保留記憶数が増加したことを分かりやすくできる。

10

【2518】

そして、図 307 (J) ~ (L) に示すように、画像表示装置 5 においては、新たに発生した保留記憶に応じて保留表示の出現アニメーションが開始される。

【2519】

また、以上のように本実施の形態では、図 310 に示すように、新たな保留記憶の発生にもとづいて、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出、出現アニメーションをそれぞれ実行可能となっている。このうち保留変化演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）の停止タイミングまで実行される演出であり、入賞時フラッシュ演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）のリーチタイミングまで実行される演出であり、ボタン振動演出は、保留記憶の発生から一定期間（例えば、3000ms）に亘って実行される演出であり、出現アニメーションは、保留記憶の発生から最長で 600ms に亘って実行される演出である。

20

【2520】

これら各演出については、演出モードが演出モード A ~ 演出モード D のいずれであっても実行可能となっている。更に、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、いずれも演出制御用 CPU 120 が可変表示開始指定を受信したとしても中断されることがない演出である一方で、出現アニメーションは、演出制御用 CPU 120 が可変表示開始指定コマンドを受信したことを契機に中断される演出となっている。

30

【2521】

つまり、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、保留記憶数が N (3 ~ N - 1) 個の特別図柄の可変表示の実行中において、新たな保留記憶が発生したタイミングが、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実行期間である 660ms 以上前のタイミング、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実行期間である 660ms 未満であるタイミング、及び、保留記憶数が N 個の特別図柄の可変表示が終了し、シフトアニメーションの開始タイミングから該シフトアニメーションの表示実行期間である 330ms 以内のタイミングのいずれであっても、演出制御用 CPU 120 が可変表示開始指定コマンドを受信したこと等によって中断されることなく最後まで実行される演出である。

40

【2522】

尚、上記では、図 304 (B) に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されているときに遊技球が第 1 始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例を説明したが、例えば、図 308 (A) ~ 図 308 (C) 及び図 309 (D) ~ 図 309 (E) に示すように、第 1 特図保留記憶数が 0 個、可変表示の非実行時であってデモムービー表示が開始される前の期間において、メニュー案内表示及び音量・光量案内表示が表示されているときに遊技球が第 1 始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例についても同様である。

【2523】

50

(保留表示の重畳表示の態様)

次に、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 4 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから 3 3 m s が経過するまでに新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図 3 1 4 に基づいて説明する。

【 2 5 2 4 】

図 3 1 4 (A) に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア 5 U における 1 ~ 4 個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図 3 1 4 (B) に示すように、可変表示が終了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。

10

【 2 5 2 5 】

次いで、図 3 1 4 (C) に示すように、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に、保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の表示位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に、それぞれ移動表示 (シフト) するシフトアニメーション表示が開始される。

20

【 2 5 2 6 】

ここで、図 3 1 4 (D) に示すように、新たな可変表示が開始された直後、例えば、新たな可変表示が開始されてから 3 3 m s が経過するまでに、新たな保留記憶が発生した場合、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応する保留表示の出現アニメーションが開始される。

【 2 5 2 7 】

ここで、保留記憶表示エリア 5 U の 3 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 4 個目の保留表示のシフトアニメーションは、第 3 保留表示画像描画領域にて描画される一方で、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置に出現する新たな保留表示の出現アニメーションは、第 3 保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第 4 保留表示画像描画領域にて描画される。

30

【 2 5 2 8 】

つまり、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置に既に表示されていて 3 個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア 5 U における 4 個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、出現アニメーションの対象となる保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が 4 個目の表示位置から 3 個目の表示位置に移動したことを認識することができる。

【 2 5 2 9 】

そして、図 3 1 4 (E) に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が 4 個目の表示位置から 3 個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示の出現アニメーションが視認可能となっていく。

40

【 2 5 3 0 】

尚、図 3 1 4 においては、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 4 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから 3 3 m s が経過するまでに新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様について説明したが、図 3 1 5 に示すように、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 3 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから 3 3 m s が経過するまでに新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様は、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。

50

【 2 5 3 1 】

また、特に図示しないが、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 1 個または 2 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから 3 3 m s が経過するまでに新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合についても、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。

【 2 5 3 2 】

次に、演出モード C、D において、第 1 特図保留記憶数が 3 個の第 1 特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了し、次の可変表示開始まで 3 3 m s 未満のタイミングで新たな第 1 特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図 3 1 6 に基づいて説明する。

10

【 2 5 3 3 】

図 3 1 6 (A) に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア 5 F にアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア 5 U における 1 ~ 3 個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図 3 1 6 (B) に示すように、可変表示が終了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。

【 2 5 3 4 】

ここで、図柄確定期間の終了直前、つまり、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されるまで 3 3 m s 未満となったタイミングで新たな第 1 特図保留記憶が発生した場合、該新たな第 1 特図保留記憶に対応する保留表示は、新たな可変表示が開始されるまでは表示されない。

20

【 2 5 3 5 】

そして、図 3 1 6 (C) に示すように、保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 5 F に、保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 1 個目の表示位置に、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア 5 U における 2 個目の表示位置に、それぞれ移動表示（シフト）するシフトアニメーション表示が開始されると同時に、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応する保留表示が表示される。この場合、出現アニメーションを実行せずに、出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示が表示される。

30

【 2 5 3 6 】

ここで、保留記憶表示エリア 5 U の 3 個目の保留表示の表示位置に向けて移動する 3 個目の保留表示のシフトアニメーションは、第 2 保留表示画像描画領域にて描画される一方で、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に出現する新たな保留表示は、第 2 保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第 3 保留表示画像描画領域にて描画される。

【 2 5 3 7 】

つまり、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に既に表示されていて 2 個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア 5 U における 3 個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、新たに表示される保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が 3 個目の表示位置から 2 個目の表示位置に移動したことを認識することができる。

40

【 2 5 3 8 】

そして、図 3 1 6 (D)、(E) に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が 3 個目の表示位置から 2 個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示が視認可能となっていく。

【 2 5 3 9 】

50

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【2540】

例えば、前記実施の形態では、保留記憶数が $N(3 \leq N \leq 1)$ で可変表示が実行されているときに1の遊技球いずれかの始動口に入賞して新たな保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの態様について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図317に示すように、2球の遊技球が連続して始動口に入賞したときについては、1個目及び2個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで600ms未満のタイミングから開始する場合は、1個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア5Uの保留記憶数 $N+1$ 個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用CPU120が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に变化させ、2個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア5Uの保留記憶数 $N+2$ 個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用CPU120が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に变化させればよい。

10

【2541】

また、1個目及び2個目の新たな保留記憶が可変表示開始直後に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで600ms以上前のタイミングから開始する場合は、1個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア5Uの保留記憶数 $N+1$ 個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に变化させ、2個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア5Uの保留記憶数 $N+2$ 個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に变化させればよい。

20

【2542】

また、1個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、該保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで600ms未満のタイミングから開始し、2個目の新たな保留記憶が次の可変表示の開始後に発生する場合は、1個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア5Uの保留記憶数 $N+1$ 個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用CPU120が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に变化させ、2個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア5Uの保留記憶数 $N+1$ 個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に变化させればよい。

30

【2543】

また、前記実施の形態では、保留記憶数が0個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、一旦新たな保留記憶にもとづく保留表示を保留記憶表示エリア5Uに表示し、シフトアニメーションを実行することで該保留表示をアクティブ表示エリア5Fにシフト(始動)させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図318(A)及び図318(B)に示すように、保留記憶数が0個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、出現アニメーションやシフトアニメーションを実行することなく、保留表示を当該可変表示のアクティブ表示として、直接アクティブ表示エリア5Fに表示指定もよい。

40

【2544】

また、前記実施の形態では、図270(B)に示すように、保留表示の滞留アニメーションの1周期の表示期間を2970ms、保留表示のシフトアニメーションの表示期間を330ms、アクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を165msとする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として、保留表示の滞留ア

50

ニメーションの 1 周期の表示期間は整数秒（例えば、3 0 0 0 m s や 6 0 0 0 m s 等）としてもよい。

【 2 5 4 5 】

また、前記実施の形態では、保留表示のシフトアニメーション及びアクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を共に 1 0 0 0 m s 未満とする形態を例示したが、本発明はこれに限られるものではなく、保留表示のシフトアニメーションとアクティブ表示の終了アニメーションとの少なくとも一報については表示期間を 1 0 0 0 m s 以上としてもよい。

【 2 5 4 6 】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【 2 5 4 7 】

また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や普通入賞口 1 0 に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出されるようになる大当たり遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当たり遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態を有利状態としてもよい。

【 2 5 4 8 】

また、本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【 符号の説明 】

【 2 5 4 9 】

1	パチンコ遊技機
4 A	第 1 特別図柄表示装置
4 B	第 2 特別図柄表示装置
5	画像表示装置
1 0 0	遊技制御用マイクロコンピュータ
1 2 0	演出制御用 C P U

10

20

30

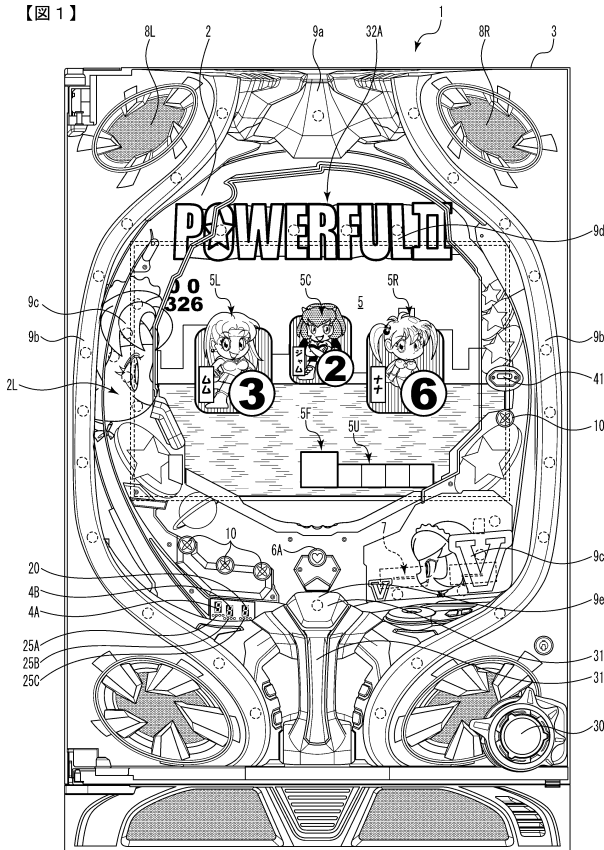
40

50

【図面】

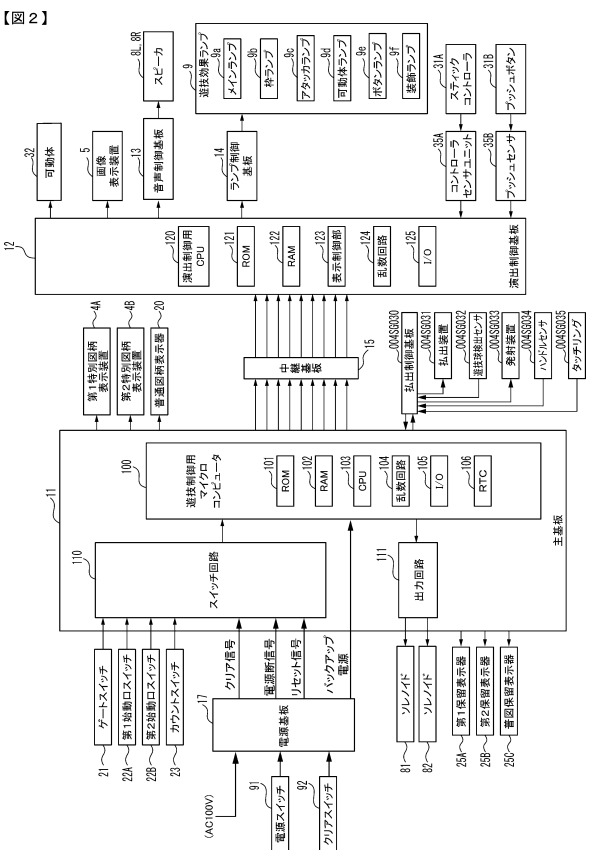
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



【図 3】

【図 3】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
90	00	電源投入指定	コールドスタートにより起動したことの指定
92	00	停電復旧指定	ホットスタートにより起動したことの指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
96	XX	エラー指定	XXで示すエラーの発生及び解除を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たりの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当たり終了指定	大当たりの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
E1	00	客待ちデモ指定	客待ちデモ(デモ演出)の実行を指定
F1	00	枠状態表示指定	入カポートの状態を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当たり(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当たり(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当たり(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当たり(非確変)

【図 4】

【図 4】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当たり種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普通図表示結果判定用

10

20

30

40

50

【 図 5 】

【図5】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【 図 6 】

【図6】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

10

【 図 7 】

【図7】

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	短縮1(通常状態[保留2個]→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3000	短縮2(通常状態[保留3個]・時短状態)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	35000	スーパーリーチ(擬似連無しはずれ)
PA2-3	40000	スーパーリーチ(擬似連1回はずれ)
PA2-4	50000	スーパーリーチ(擬似連2回はずれ)
PB1-1	20000+15000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	35000+15000	スーパーリーチ(擬似連無し大当り)
PB1-3	40000+15000	スーパーリーチ(擬似連1回大当り)
PB1-4	50000+15000	スーパーリーチ(擬似連2回大当り)

【 図 8 】

【図8】

可変表示結果	非確変 大当り	確変 大当り	はずれ (低ベース 保留数1以下)	はずれ (低ベース 保留数2)	はずれ (低ベース 保留数3)	はずれ (高ベース)
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P 判定テーブルA	大当り用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルA	はずれ用変動P 判定テーブルB	はずれ用変動P 判定テーブルC	はずれ用変動P 判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	－	50	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	－	60	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	－	70	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	40	30	20	10
PA2-2(スーパーR擬似連無しはずれ)	－	－	5	5	5	5
PA2-3(スーパーR擬似連1回はずれ)	－	－	3	3	3	3
PA2-4(スーパーR擬似連2回はずれ)	－	－	2	2	2	2
PB1-1(ノーマルR大当り)	5	－	－	－	－	－
PB1-2(スーパーR擬似連無し大当り)	20	10	－	－	－	－
PB1-3(スーパーR擬似連1回大当り)	35	20	－	－	－	－
PB1-4(スーパーR擬似連2回大当り)	40	70	－	－	－	－

(数値は%)

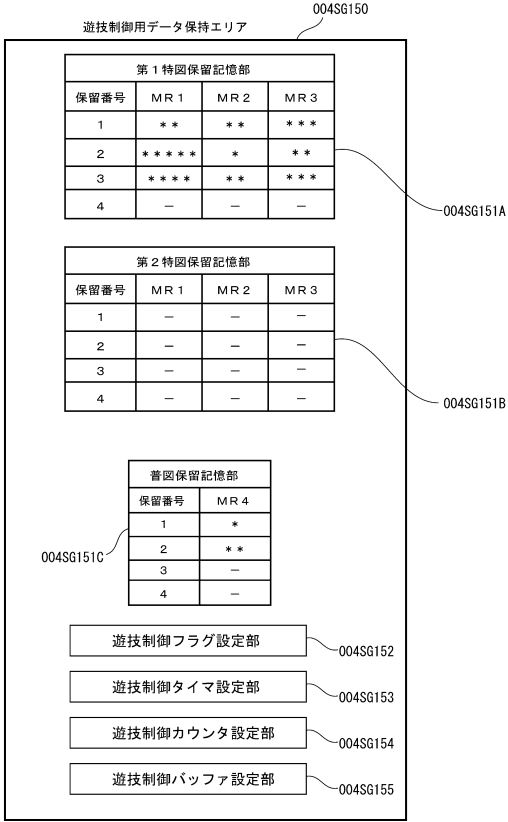
20

30

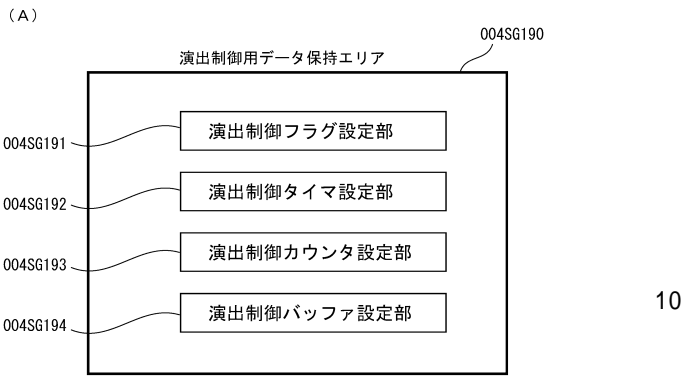
40

50

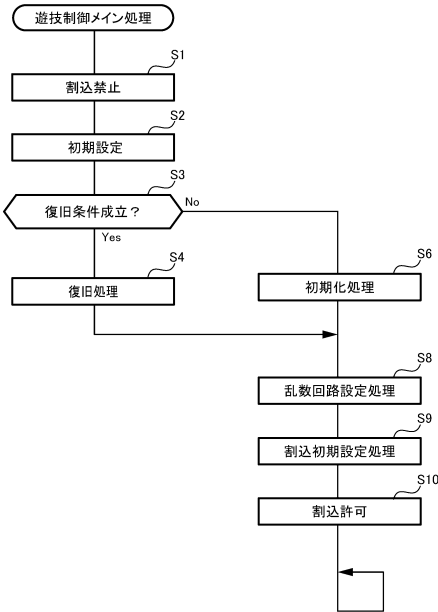
【図 9】



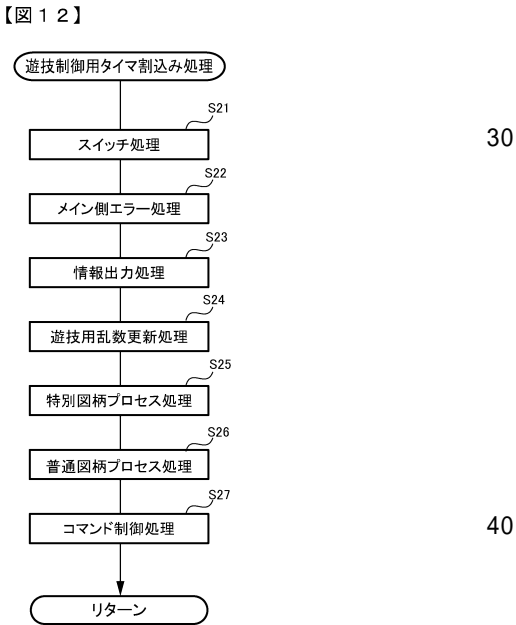
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

20

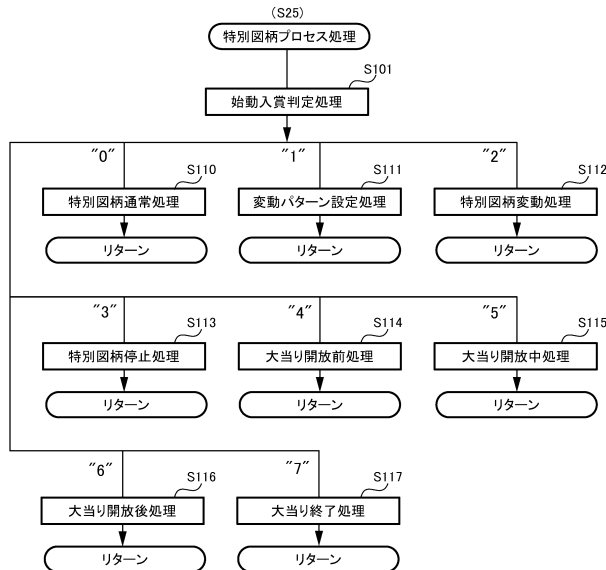
30

40

50

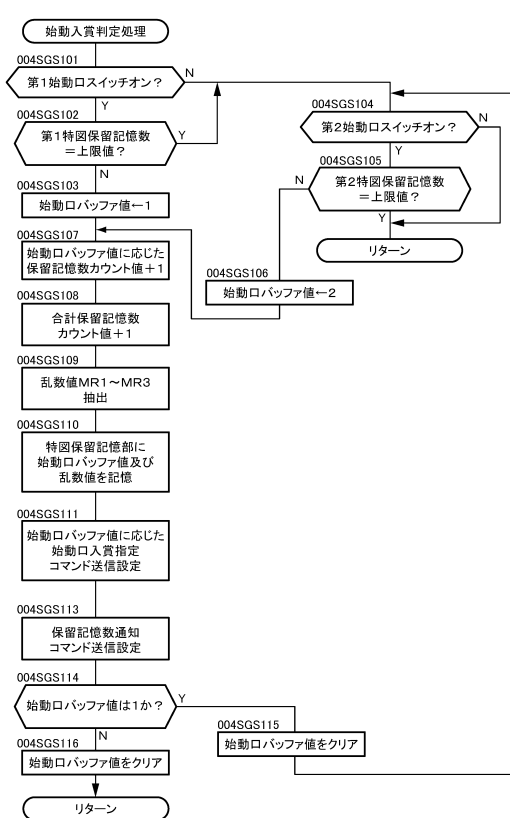
【図 13】

【図 13】



【図 14】

【図 14】

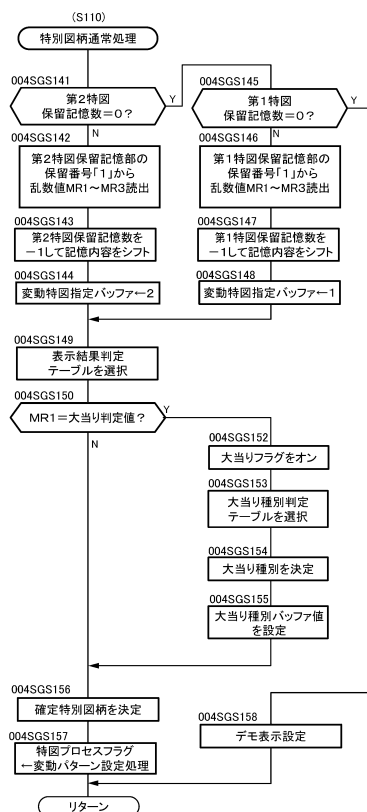


10

20

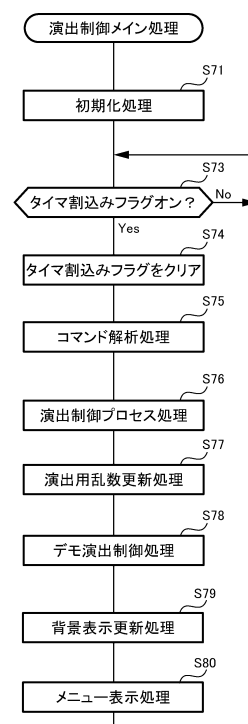
【図 15】

【図 15】



【図 16】

【図 16】



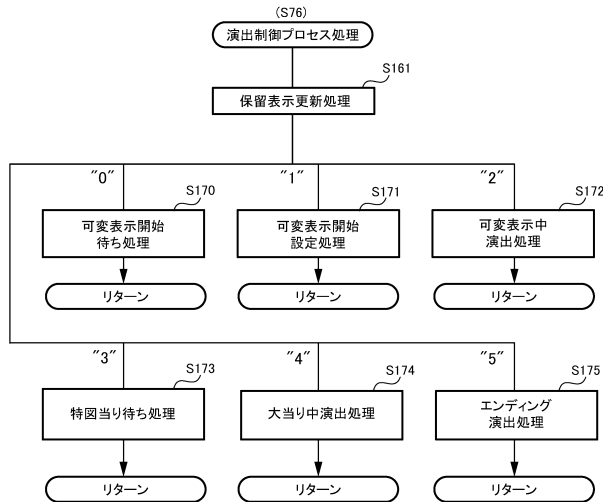
30

40

50

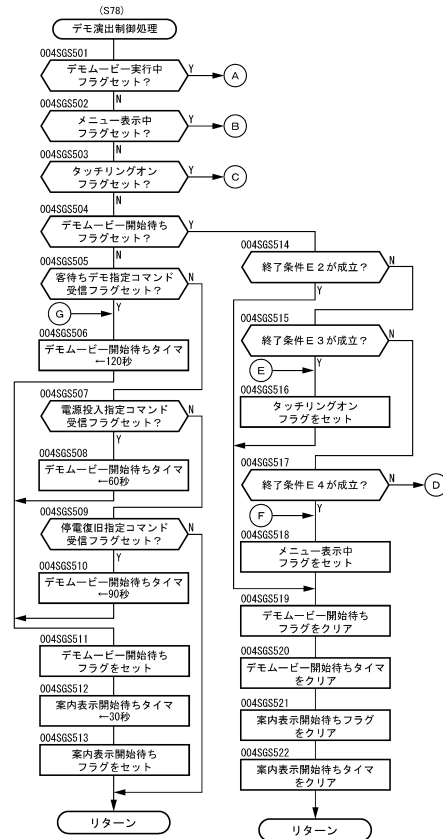
【図 17】

【図 17】



【図 18】

【図 18】

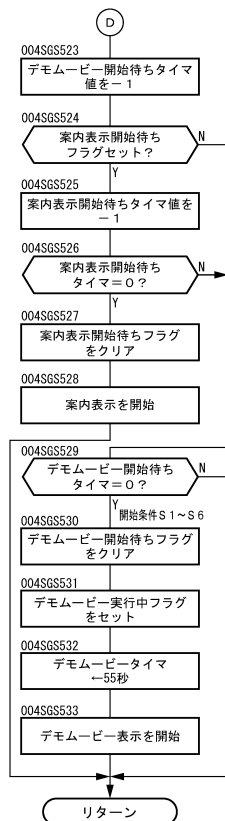


10

20

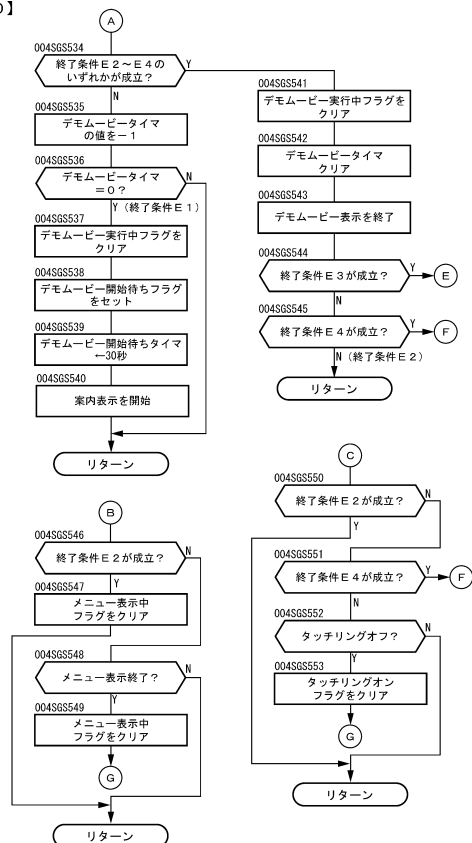
【図 19】

【図 19】



【図 20】

【図 20】



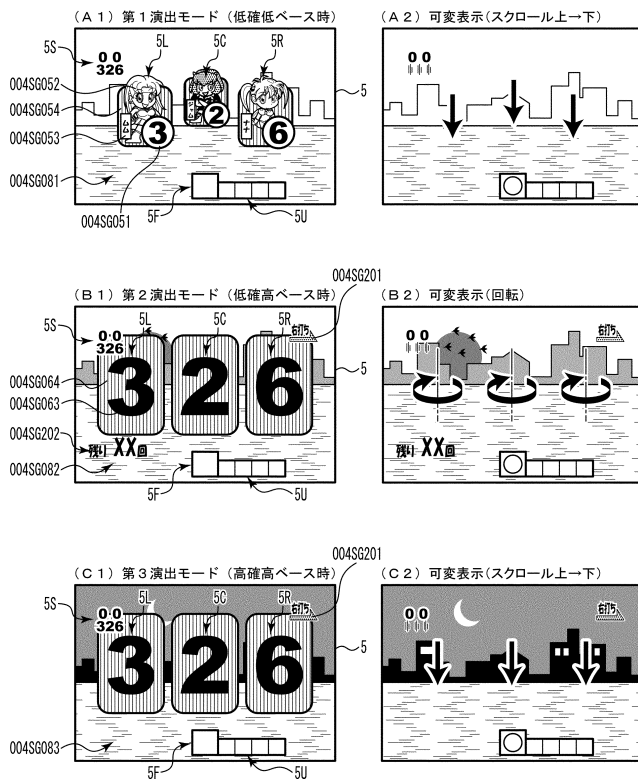
30

40

50

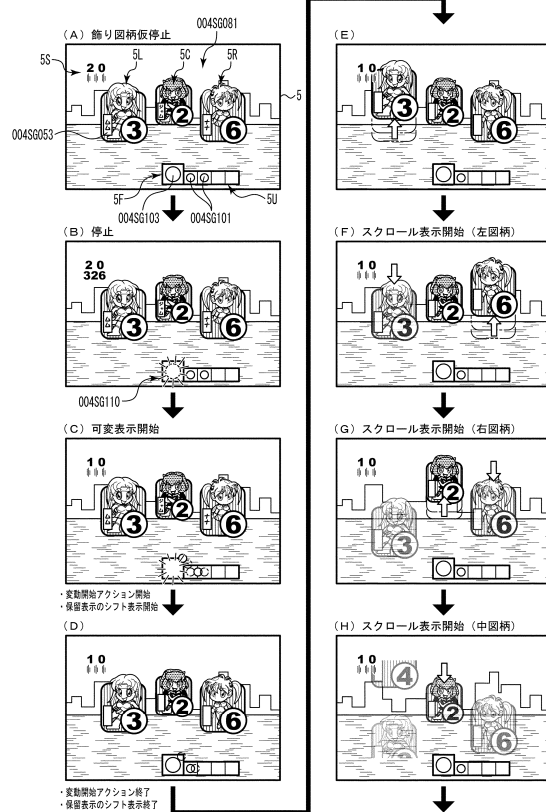
【図 2 1】

【図 2 1】



【図 2 2】

【図 2 2】 可変表示開始 [第1演出モード]

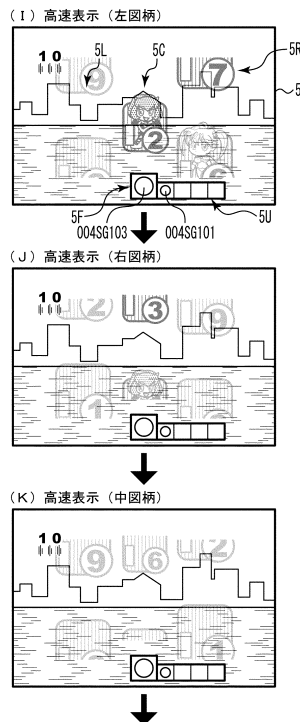


10

20

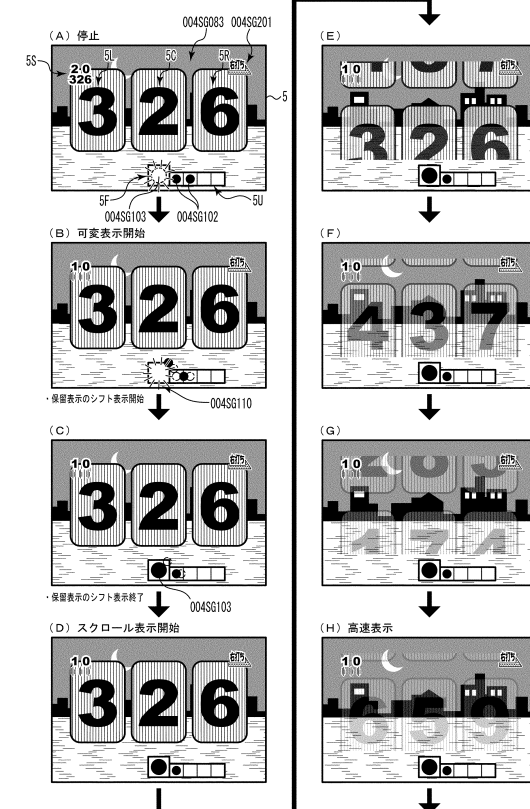
【図 2 3】

【図 2 3】



【図 2 4】

【図 2 4】 可変表示開始 [第3演出モード]



30

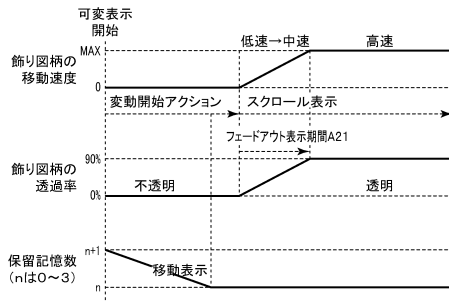
40

50

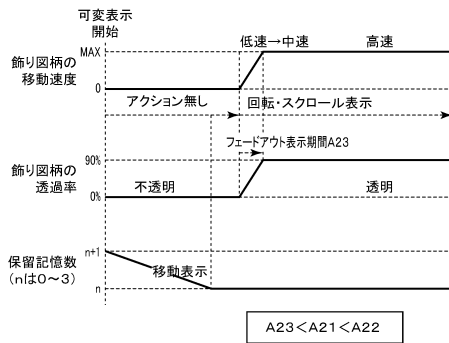
【 図 2 5 】

【図 25】

(A) 飾り図柄と保留表示 [低ベース時 (第1演出モード)]

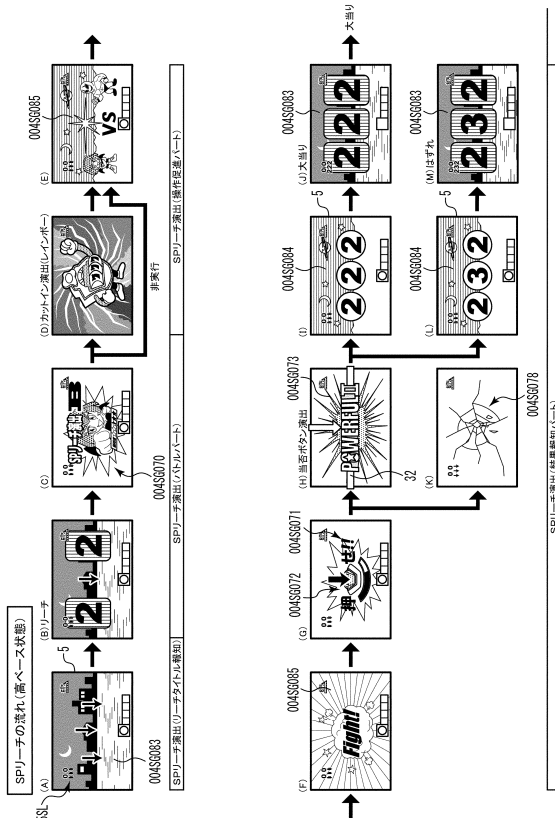


(B) 飾り図柄と保留表示 [高ベース時 (第2・第3演出モード)]



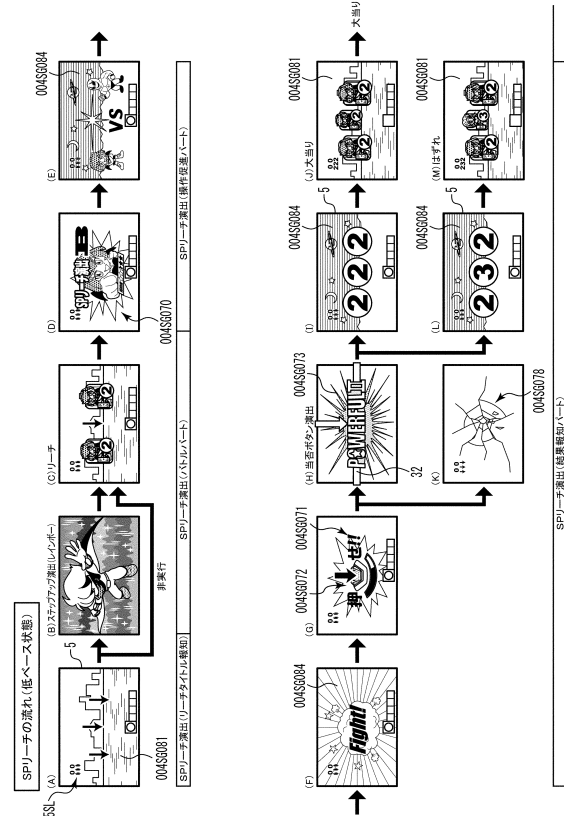
【 図 2 7 】

【图 27】



【 図 2 6 】

【図 26】



【 図 2 8 】

【圖 28】

(A)デモムービーの開始・終了条件

[illegible]

終了条件	E1. デモムービーを開始してから終了時間(55秒)が経過 E2. 始動入賞の発生 E3. タッチセンサのオン状態 E4. メニュー画面表示の開始操作
------	--

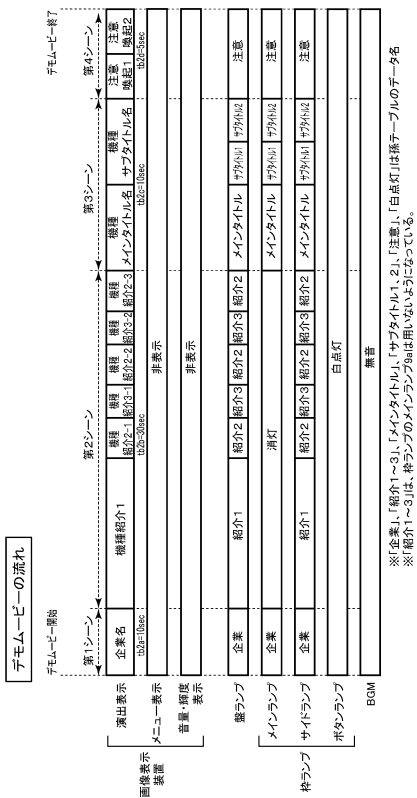
(B)デモムビーの構成

シーン		第1シーン	第2シーン		第3シーン		第4シーン
内容	表示開始 表示終了	企業名	機構紹介1	機構紹介2	機構紹介3	機構タイトル名	注動機能2
		当施設提供の団費、制度、 募集に際した企業名、名称	スローリー紹介 (文字有り)	スローリー紹介 (文字有り)	スローリー紹介 (文字有り)	FEVER POWERFUL 全編集合Ver.	のめり込み 防止 非動防止
表示動作	文字表示開始 文字表示終了 (両端は0.5秒空白)	アニメーション表示	アニメーション表示	-	-	アニメーション表示	アニメーション表示
	サイズ	大	中	-	大	小	-
発光動作	背景色	白	スローリーに反応した色	中	小・大	特大・大	小・中
	文字アニメーション 表示・非運動	運動	非運動	非運動	非運動	タイトルに反応した色	青
	速度変化(※1)	高	中	高	運動	運動	非運動
	レベル変化(※2)	-	-	有	-	-	低
	特定発光(※3)	-	-	-	-	有	-

- ※1…「強調度合い」がラッシュ、有>無、ランポ数:多>少、強度:高>低
- ※2…ランポは、遊技中に用いられるランポパターンと共通のランポパターン
- ※3…特定発光は、機種メインタイトル名に対応するランパターンとは異なり、文字アニメーション表示に連動した態様のランパターン

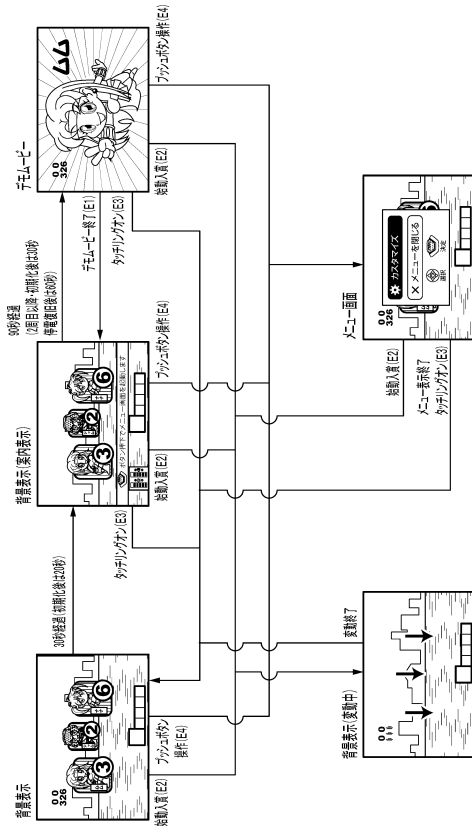
【 図 2 9 】

【图 29】



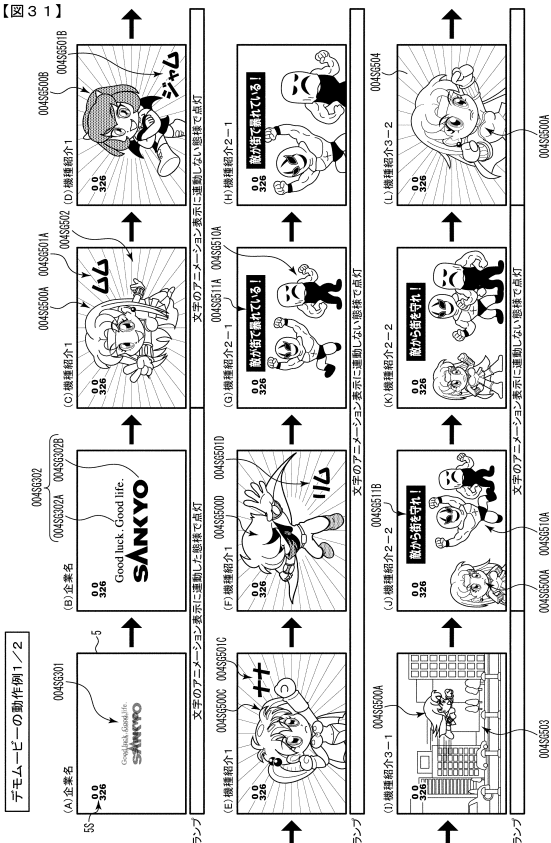
【 図 3 0 】

【図 30】



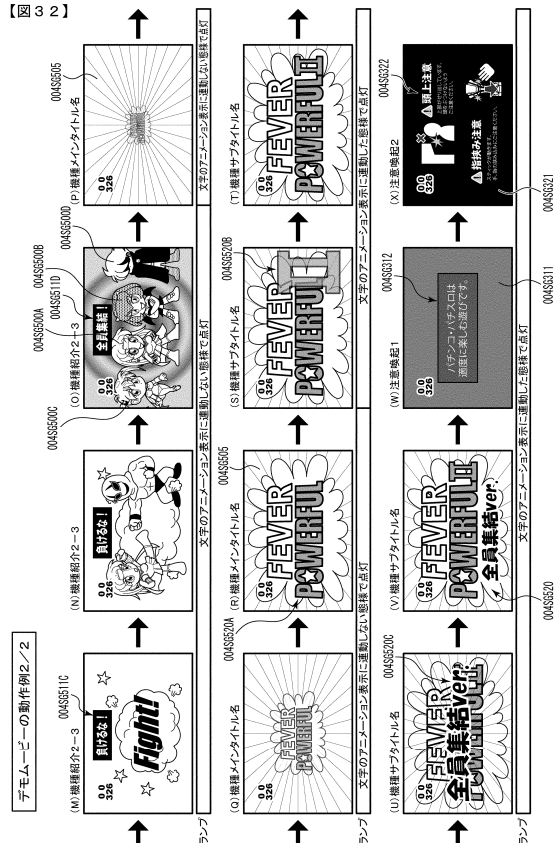
【 図 3 1 】

【图 3 1】



【 ㄨ 3 2 】

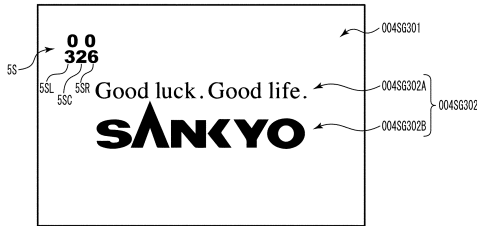
【図 3 2】



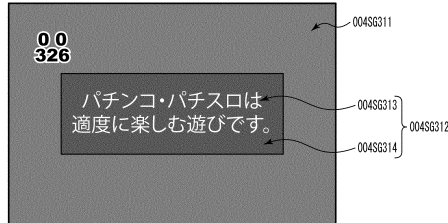
【 図 3 3 】

【図 3 3】

(A) 第1シーン(企業名)



(B) 第4シーン (注意喚起1)



(C) 第4シーン（注意喚起2）



【 図 3 5 】

【图 35】

実行時期	初期化報知	低ベース状態	高ベース状態	デモ演出	エラー報知
演習データ	初期化報知	通常背景 (国柄停止・可変表示)	高B背景(待短背景) 高B背景(待変背景)	客待ちデモ	エラー
主色	主色点灯態様	点滅	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯	点灯(点滅)
	盤ランプ	赤(点滅)	青	緑(待豆) 赤(種差)	白
	メインランプ	赤(点滅)	青	緑(待豆) 赤(種差)	赤(点滅)
	サイドランプ	赤(点滅)	青	緑(待豆) 紫(種差)	白
	ポタンランプ	赤(点滅)	白	白	状態に応じた色 白

※※主要色は、各輝度データにおいて発光時間、発光領域の占有率が最も高い色であり、主白色以外の色で発光することもある。

※※ポタシランプについては、初期化報知以外は白点灯用輝度データを用いる

【 図 3 4 】

【図 3 4】

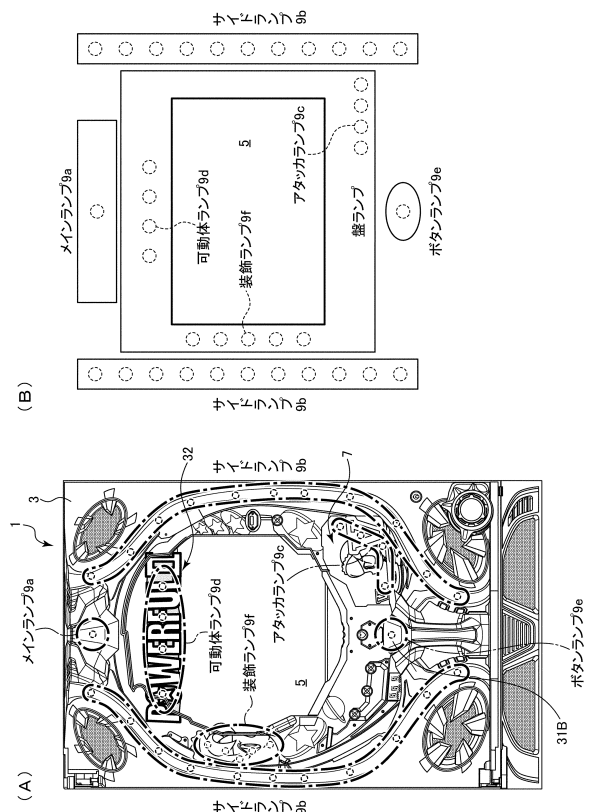
種別	内容	サイズ	色相	色数	彩度・明度
企業名	スローガン	中	有彩色(青)	多	高
	ロゴ	大	有彩色(青)		
	背景	一	無彩色(白)	少	高
注意喚起1 (のめり込み)	見出し	中	無彩色(白)	少	中
	見出し枠	一	無彩色(黒)		
	見出し枠背景	一	有彩色(濃青)		
	背景	一	有彩色(薄青)	少	中
注意喚起2 (物理的な事故)	イラスト	中	無彩色(白)	少	高
	見出し	中	無彩色(白)		
	注意詳細	小	無彩色(白)		
	注意マーク	中	有彩色(黄)	中	高
	注目マーク	小	有彩色(赤)		
	背景	一	無彩色(黒)	少	低
保留記憶数		小	無彩色(黒)	少	低
小図柄		小	無彩色(黒)		

10

20

【 図 3 6 】

【図 3 6】

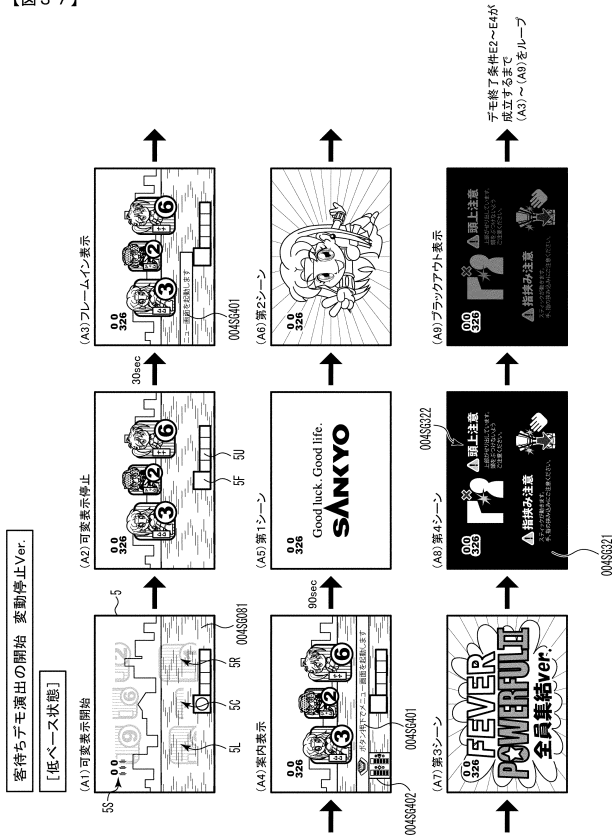


30

40

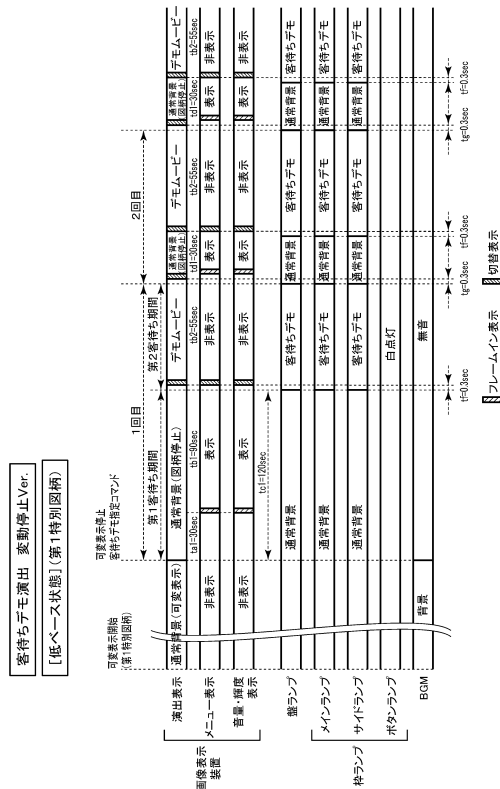
【 図 3 7 】

【图 3 7】



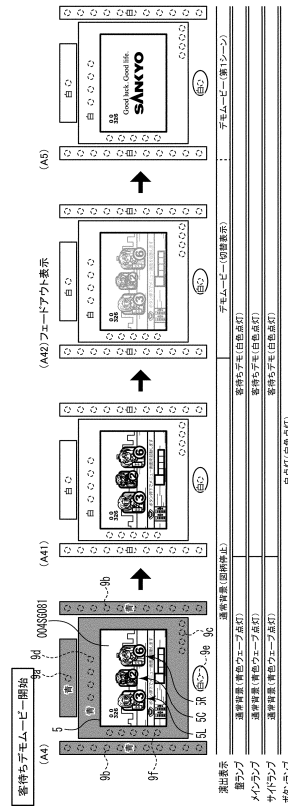
【 図 3 9 】

【図 39】



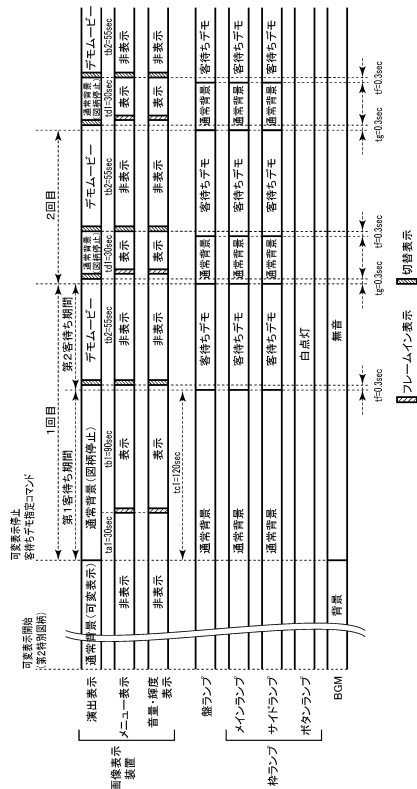
【 図 3 8 】

【図 38】



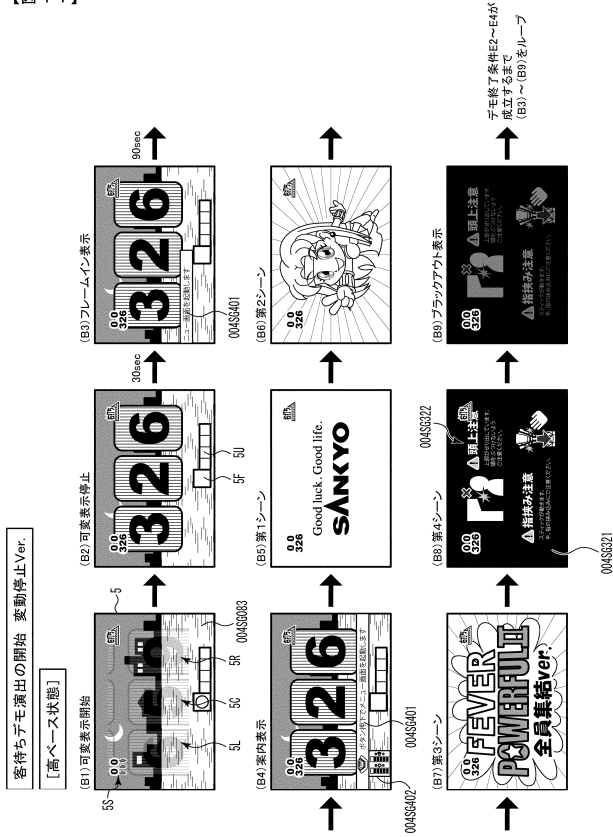
【 図 4 0 】

【図 40】



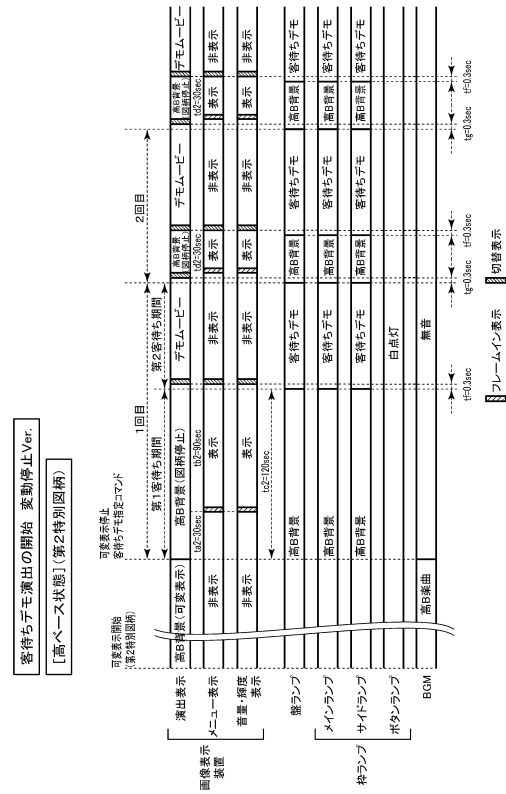
【 図 4 1 】

【图 4-1】



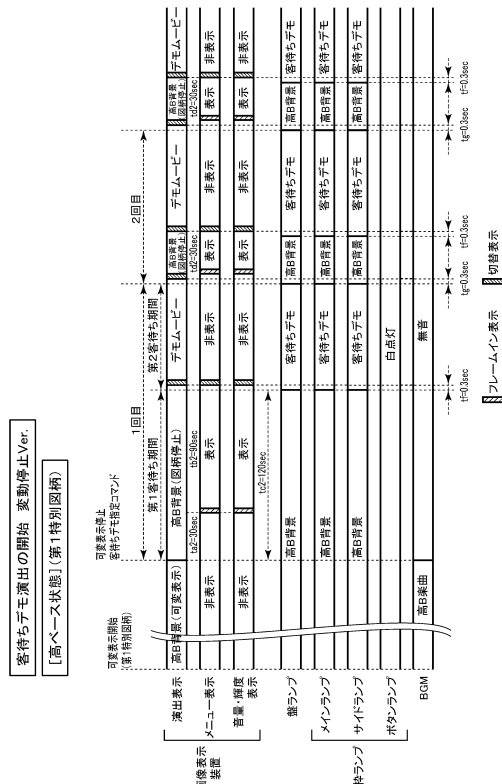
【 図 4 2 】

【図 4 2】



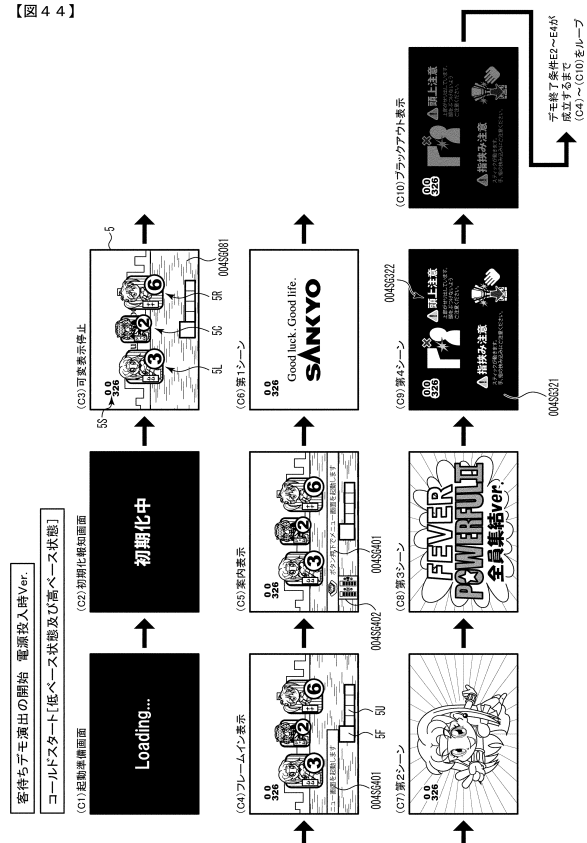
【 図 4 3 】

【図 4 3】



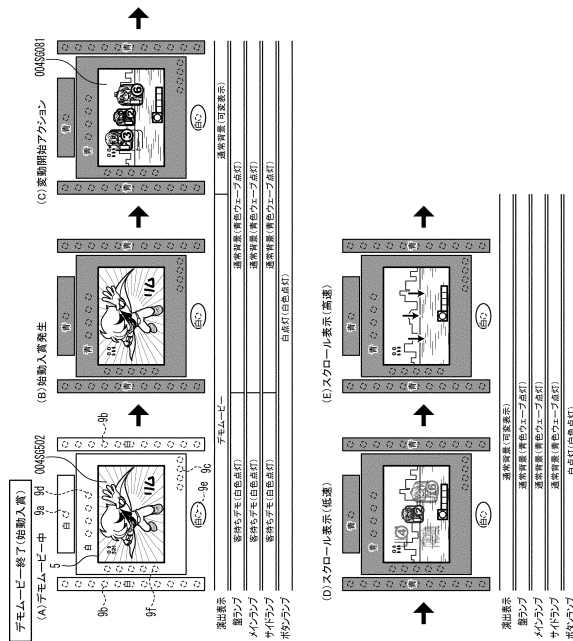
【 図 4 4 】

【图 4-4】



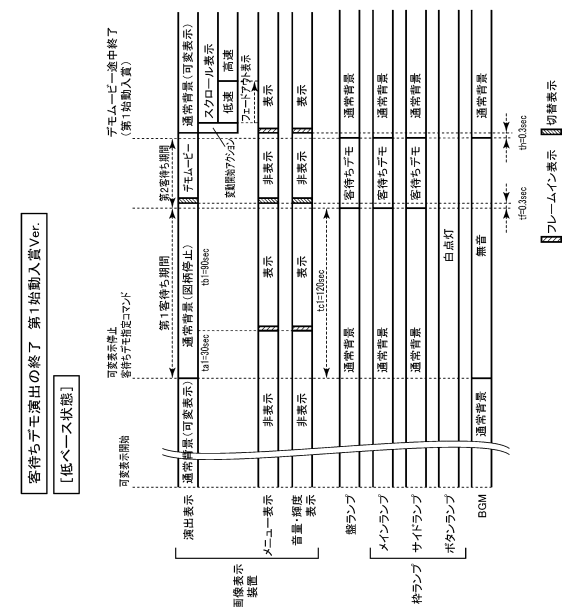
【図 5 3】

【図 5 3】



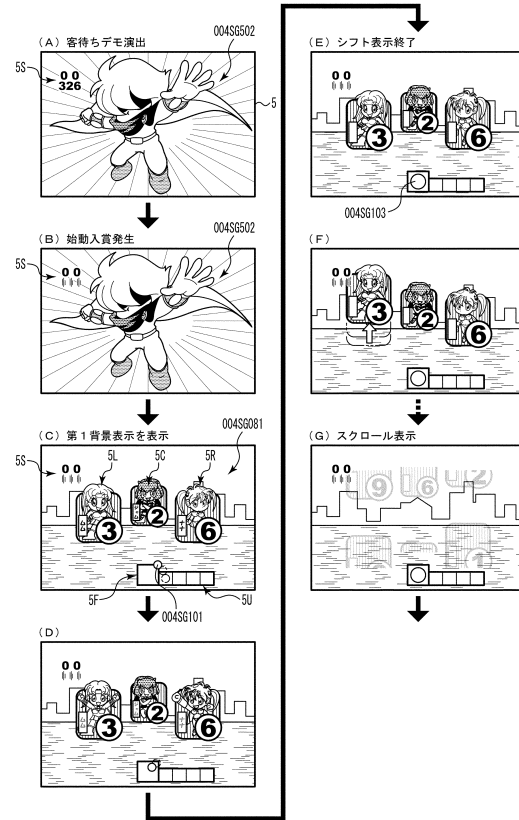
【図 5 5】

【図 5 5】



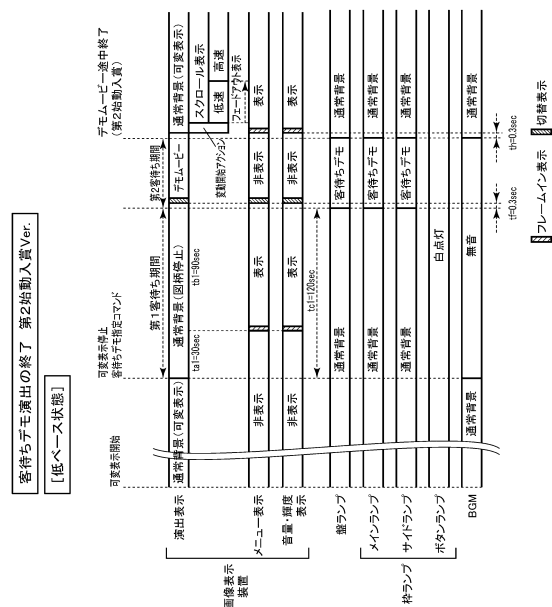
【図 5 4】

【図 5 4】 デモムービーが始動入賞で終了 [低ベース状態]



【図 5 6】

【図 5 6】



10

20

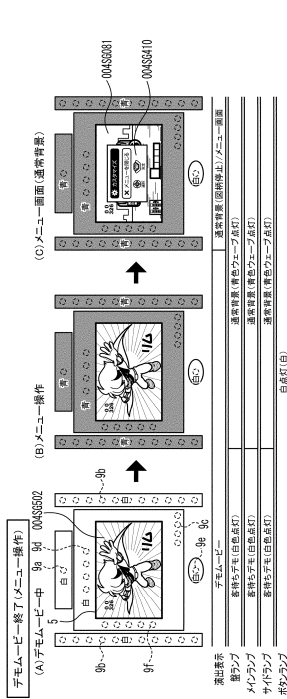
30

40

50

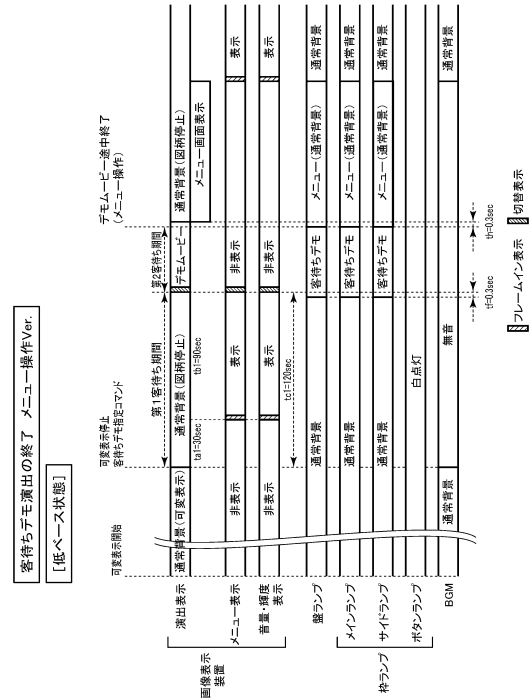
【図 6 1】

【図 6 1】



【図 6 2】

【図 6 2】

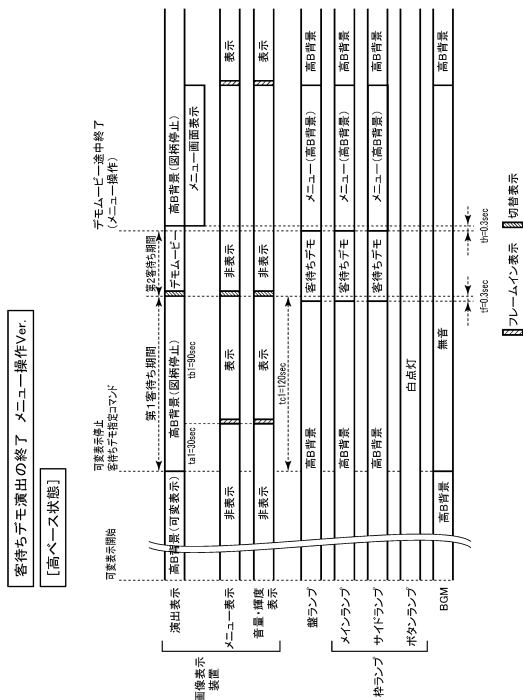


10

20

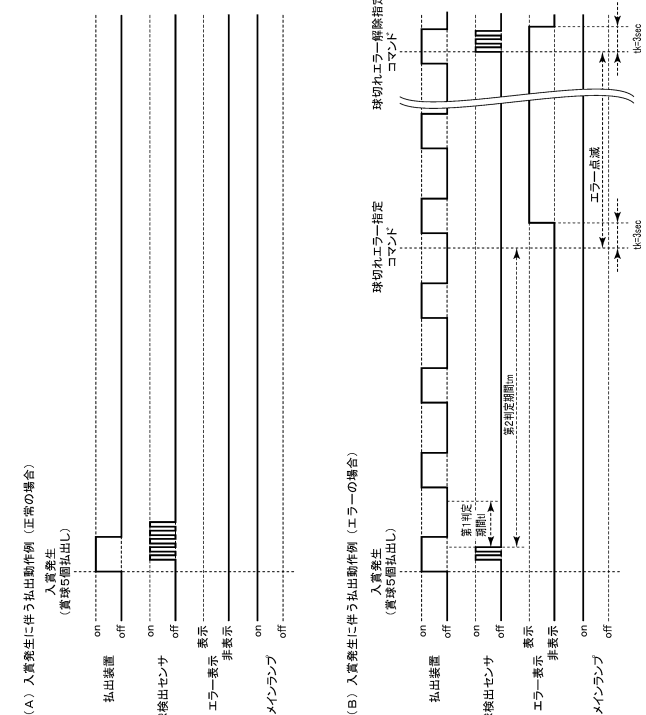
【図 6 3】

【図 6 3】



【図 6 4】

【図 6 4】



30

40

50

【図 7 3】

【図 7 3】 XXX（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LWL_1_XXX[] = {
| 500/10,        &XD_J_LWL_1_XXX_1[0]], . . . (1)
| 500/10,        &XD_J_LWL_1_XXX_2[0]], . . . (2)
| 230/10,        &XD_J_LWL_1_XXX_3[0]], . . . (3)
| 600000/10,     &XD_J_LWL_1_XXX_4[0]], . . . (4)
|END_CODE|
};
```

【図 7 4】

【図 7 4】 XXX（孫） 1

```
const struct S_LAMP XD_J_LWL_1_XXX_1[] = {
// 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
// RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
| 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
| 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
| 120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
| 120/10, F_ON + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
| 40/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
|END_CODE|
};
```

【図 7 5】

【図 7 5】 XXX（孫） 2

```
const struct S_LAMP XD_J_LWL_1_XXX_2[] = {
// 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
// RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
| 100/10, F_ON + 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499 ],
| 100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388 ],
| 100/10, F_ON + 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49, 0x388499, 0x5A4A49 ],
| 100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA ],
|END_CODE|
};
```

【図 7 6】

【図 7 6】 XXX（孫） 3

```
const struct S_LAMP XD_J_LWL_1_XXX_3[] = {
// 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪
// RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
| 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
| 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
| 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A6000, 0x122122, 0x122122, 0x0055AA, 0x0055AA, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A ],
| 20/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x001122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AA ],
| 30/10, F_OF + 0x5A0000, 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x000122, 0x0000 ],
| 20/10, F_OF + 0x000122, 0x0055AA, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A0000, 0x122 ],
| 30/10, F_OF + 0x122000, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x0000 ],
| 20/10, F_OF + 0x0055AA, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
| 30/10, F_OF + 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5A5A5A, 0x5AA ],
|END_CODE|
};
```

【図 7 7】

【図 7 7】

テーブル名	拡張コマンド
背景通常	B10E
背景時短	B11D
背景確変	B121
客待ちデモ	BF01
ボタン白点灯	B001
ボタン白点滅	B002
ボタン赤点滅	B003
初期化観知	BFFF
エラー	BFF1

【図 7 8】

【図 7 8】 背景通常（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_B10E[] = {
|600000/10,        &XD_J_LMAIN_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],
|LAMP_CODE|,      &XD_A_LMAIN_B10E[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LWL_1_B10E[] = {
|600000/10,        &XD_J_LWL_1_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],
|LAMP_CODE|,      &XD_A_LWL_1_B10E[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_B10E[] = {
|600000/10,        &XD_J_LLOGO_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],
|LAMP_CODE|,      &XD_A_LLOGO_B10E[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_B10E[] = {
|600000/10,        &XD_J_LSLMP_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],
|LAMP_CODE|,      &XD_A_LSLMP_B10E[1]],
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B10E[] = {
|600000/10,        &XD_J_LATAK_TSLUOHENDO_TSLUO_LOOP[0]],
|LAMP_CODE|,      &XD_A_LATAK_B10E[1]],
};
```

10

20

30

40

50

【図 7 9】

【図 7 9】 背景通常 (子)

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LMAIN_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_J_LMAIN_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LWU_1_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_J_LWU_1_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LL000_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_J_LL000_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP_J XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP] = 0,
    },
};
```

【図 8 0】

【図 8 0】 背景通常 (孫) 1

```
const struct S_LAMP XD_J_LMAIN_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_J_LMAIN_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP XD_J_LWU_1_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_J_LWU_1_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP XD_J_LL000_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_J_LL000_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP] = 0,
    },
};
```

10

20

【図 8 1】

【図 8 1】 背景通常 (孫) 2

```
const struct S_LAMP XD_J_LL000_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_J_LL000_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_J_LSUMP_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_J_LATAK_TSUUHENDO_TSUJO_LOOP] = 0,
    },
};
```

【図 8 2】

【図 8 2】 背景時短 (親)

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_B10[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_A_LMAIN_B10] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_1_B10[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_A_LWU_1_B10] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LL000_B10[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_A_LL000_B10] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LSUMP_B10[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_A_LSUMP_B10] = 0,
    },
};
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_B10[] = {
    [0] = {
        [END_CODE] = 0,
        [XD_A_LATAK_B10] = 0,
    },
};
```

30

40

50

【 図 8 3 】

【図83】 背景時短（子）

```

const struct S_LAMP_J
{
    XD_J_LMAIN_TSUJICHUO_JITAN_LOOP[] = {
        6000000/10,
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_J
{
    XD_J_LMU_I_TSUJICHUO_JITAN_LOOP[] = {
        6000000/10,
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_J
{
    XD_J_LLOGO_TSUJICHUO_JITAN_LOOP[] = {
        6000000/10,
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_J
{
    XD_J_LSLIP_TSUJICHUO_JITAN_LOOP[] = {
        6000000/10,
        [END_CODE]
    };
};

const struct S_LAMP_J
{
    XD_J_LATAK_TSUJICHUO_JITAN_LOOP[] = {
        6000000/10,
        [END_CODE]
    };
};

```

【 図 8 4 】

【圖 8 4】 背景時短（孫） 1

[illegible]

10

20

【 図 8 5 】

【圖 8 5】 背景時短（孫） 2

[illegible]

【 図 8 6 】

【図86】 背景確変（親）

[illegible]

30

40

50

【 図 8 7 】

【図87】 背景確変（子）

```

const struct S_LAMP_J XD_u_LMAIN_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};

const struct S_LAMP_J XD_u_LWU_1_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};

const struct S_LAMP_J XD_u_LLOGO_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};

const struct S_LAMP_J XD_u_LSLWP_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};

const struct S_LAMP_J XD_u_LATAK_TSUUCHINGO_KAKIHEN_LOOP[] = {
    (600000/10,
    END_CODE);
};
};

```

【 図 8 8 】

【图88】 背景確変（孫） 1

[illegible]

10

20

【 図 8 9 】

【圖89】背景確変（孫）2

[illegible]

【 図 9 0 】

【図90】 客待ちデモ（親）

```

const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_F0F01[] = {
    {600000/10,          &XD_A_LMAIN_KYAKUMACHI0D0F01},
    [END_CODE] = {}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LWU_L_F0F01[] = {
    {600000/10,          &XD_A_LWU_L_KYAKUMACHI0D0F01},
    [END_CODE] = {}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LL0G0_F0F01[] = {
    {600000/10,          &XD_A_LL0G0_KYAKUMACHI0D0F01},
    [END_CODE] = {}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_F0F01[] = {
    {600000/10,          &XD_A_LSLMP_KYAKUMACHI0D0F01},
    [END_CODE] = {}
};

const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_F0F01[] = {
    {600000/10,          &XD_A_LATAK_KYAKUMACHI0D0F01},
    [END_CODE] = {}
};

```

30

40

50

【 図 9 1 】

【図9 1】 客待ちデモ（子）

```
const struct S_LAMP L_ID_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01 = {
    ( 50/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_02,01,01,【白フラッシュ】
    ( 60/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_02,02,01,【全点集】
    (100/10),      XRD_LAMP_OFF,01,01,【オフ】
    (300/10),      XRD_LAMP_OFF,01,01,【オフ】
    (450/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【メインストーム】
    ( 50/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【白フラッシュ】
    ( 60/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【全点集】
    (200/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【白フラッシュ】
    ( 50/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【白フラッシュ】
    ( 60/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【全点集】
    (100/10),      XRD_LAMP_OFF,01,01,【オフ】
    (400/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_06,01,【注意喚起】
    ( 50/10),      XRD_LAMP_OFF,01,01,【オフ】
    (END_CODE)
};

const struct S_LAMP L_ID_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_02 = {
    ( 50/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【白フラッシュ】
    ( 60/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_02,01,01,【全点集】
    (100/10),      XRD_LAMP_OFF,01,01,【オフ】
    (1250/10),     XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_03,03,01,【機能結合1】
    (500/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_04,01,01,【機能結合2-1】
    (1250/10),     XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_04,01,01,【機能結合2-2】
    (500/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_04,01,01,【機能結合2-3】
    (1000/10),     XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_05,01,01,【機能結合2-4】
    (1000/10),     XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_05,01,01,【機能結合2-5】
    (900/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_04,01,01,【機能結合2-6】
    ( 50/10),      XRD_LAMP_OFF,01,01,【オフ】
    (400/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【メインストーム】
    ( 60/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【白フラッシュ】
    ( 60/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【全点集】
    (200/10),     XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【白フラッシュ】
    ( 50/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【白フラッシュ】
    ( 60/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【全点集】
    (100/10),     XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【白フラッシュ】
    ( 50/10),      XRD_LAMP_OFF,01,01,【オフ】
    (400/10),      XRD_LAMP_KYUKANZENKINZENSHI_06,01,01,【注意喚起】
    ( 50/10),      XRD_LAMP_OFF,01,01,【オフ】
    (END_CODE)
};

const struct S_LAMP L_ID_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_01 = {
    ( 50/10),      XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【白フラッシュ】
    ( 60/10),      XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_02,01,01,【全点集】
    (100/10),      XRD_L_LLOGO_OFF,01,01,【オフ】
    (1250/10),     XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_04,01,01,【機能結合1】
    (500/10),      XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_04,01,01,【機能結合2-1】
    (1000/10),     XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_05,01,01,【機能結合2-2】
    (1000/10),     XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_05,01,01,【機能結合2-3】
    (900/10),      XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_04,01,01,【機能結合2-4】
    ( 50/10),      XRD_L_LLOGO_OFF,01,01,【オフ】
    (450/10),      XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【メインストーム】
    ( 50/10),      XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【白フラッシュ】
    ( 60/10),      XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【全点集】
    (200/10),     XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【白フラッシュ】
    ( 50/10),      XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【白フラッシュ】
    ( 60/10),      XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【全点集】
    (100/10),     XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_01,01,【白フラッシュ】
    ( 50/10),      XRD_L_LLOGO_OFF,01,01,【オフ】
    (400/10),      XRD_L_LLOGO_KYUKANZENKINZENSHI_06,01,01,【注意喚起】
    ( 50/10),      XRD_L_LLOGO_OFF,01,01,【オフ】
    (END_CODE)
};
```

【 図 9 2 】

【図92】 客待ちデモ（孫） 1

```
const struct S_LAMP   XD__LMAIN,KYAKUMACHIDENO_01[] = {
//
    RGB
    [ 150/10, F_OF + 0xFFFF ],
    [ 100/10, F_OF + 0x0000 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xFFFF ],
    [ 200/10, F_OF + 0x0000 ],
    [ END_CODE ]
};

const struct S_LAMP   XD__LWU1,KYAKUMACHIDENO_08[] = {
//
    上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧
    RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGBRGB RGB
    [ 150/10, F_OF + 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF ],
    [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF ],
    [ 200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    [ END_CODE ]
};

=====
const struct S_LAMP   XD__LLDGO,KYAKUMACHIDENO_01[] = {
//
    左から ① ② ③ ④
    RGBRGB RGBRGB
    [ 150/10, F_OF + 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF ],
    [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF ],
    [ 200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 ],
    [ END_CODE ]
};

=====
const struct S_LAMP   XD__LSLP,KYAKUMACHIDENO_01[] = {
//
    上から ① ② ③ ④ ⑤
    RGBRGB RGBRGB RGB
    [ 150/10, F_OF + 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF ],
    [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFF ],
    [ 200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x0000 ],
    [ END_CODE ]
};

=====
const struct S_LAMP   XD__LATAT,KYAKUMACHIDENO_01[] = {
//
    左から ① ② ③ ④
    RGBRGB RGBRGB
    [ 150/10, F_OF + 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF ],
    [ 100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF ],
    [ 200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 ],
    [ END_CODE ]
};
```

0

20

【 図 9 3 】

【図 9 3】 客待ちデモ（孫） 2-1

```

const struct S_LAMP   XO_LMAIN_LAMPMAINCHORD02[] = {
//
//                                RGB
//
    ( 300/10, F_OF + 0x111 ),
    ( 300/10, F_OF + 0x222 ),
    ( 300/10, F_OF + 0x333 ),
    ( 300/10, F_OF + 0x444 ),
    ( 300/10, F_OF + 0x555 ),
    ( 300/10, F_OF + 0x666 ),
    ( 300/10, F_OF + 0x777 ),
    ( 300/10, F_OF + 0x888 ),
    ( 300/10, F_OF + 0x999 ),
    ( 300/10, F_OF + 0xA0A ),
    ( 150/10, F_OF + 0xB00 ),
    ( 100/10, F_OF + 0xCFF ),
    ( 150/10, F_OF + 0xD00 ),
    ( 100/10, F_OF + 0xFF ),
    ( 150/10, F_OF + 0xC00 ),
    ( 100/10, F_OF + 0xFF ),
    ( 150/10, F_OF + 0xD00 ),
    ( 100/10, F_OF + 0xFF ),
    ( 100/10, F_OF + 0xA0A ),
    ( 100/10, F_OF + 0xB00 ),
    ( 100/10, F_OF + 0xFF ),
    ( 1000/10, F_OF + 0xA0A ),
    ( 1000/10, F_OF + 0x999 ),
    ( 2000/10, F_OF + 0x888 ),
    ( 500/10, F_OF + 0x999 ),
    ( 100/10, F_OF + 0xA44 ),
    ( 100/10, F_OF + 0x222 ),
    ( 1000/10, F_OF + 0x111 ),
//
    END_CODE,
};

```

[illegible]

} =

【 図 9 4 】

【図94】 客待ちデモ（孫）2-2

```

const struct S_LAMP
{
    ID [LOGO_KYANUMAKI000002] = 01
    ① ② ③ ④
    REPRB8
    REPRB18
    300/10_F, F, 0x111111, 0x111111, 0x222222
    300/10_F, F, 0x222222, 0x222222, 0x333333
    300/10_F, F, 0x333333, 0x333333, 0x444444
    300/10_F, F, 0x444444, 0x444444, 0x555555
    300/10_F, F, 0x555555, 0x555555, 0x666666
    300/10_F, F, 0x666666, 0x666666, 0x777777
    300/10_F, F, 0x777777, 0x777777, 0x888888
    300/10_F, F, 0x888888, 0x888888, 0x999999
    300/10_F, F, 0x999999, 0x999999, 0xAAAAAA
    300/10_F, F, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0x000000
    150/10_F, F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
    100/10_F, F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
    100/10_F, F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
    100/10_F, F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
    150/10_F, F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
    150/10_F, F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
    150/10_F, F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
    100/10_F, F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
    100/10_F, F, 0x000000, 0x000000, 0x000000
    2000/10_F, F, 0x999999, 0x999999, 0x999999
    2000/10_F, F, 0x888888, 0x888888, 0x888888
    500/10_F, F, 0x999999, 0x999999, 0x999999
    100/10_F, F, 0x444444, 0x444444, 0x444444
    100/10_F, F, 0x222222, 0x222222, 0x222222
    100/10_F, F, 0x111111, 0x111111, 0x111111
}
[END CODE]

```

[illegible]

11

```

const struct S_LAMP      XD_LATAK_KAYUAMAHINCHON_Q2_02[] = {
//
    [ 0 ] = {
        .RGRBRG            = RGRBRG,
        .Ox111111         = Ox111111,
        .Ox222222         = Ox222222,
        .Ox333333         = Ox333333,
        .Ox444444         = Ox444444,
        .Ox555555         = Ox555555,
        .Ox666666         = Ox666666,
        .Ox777777         = Ox777777,
        .Ox888888         = Ox888888,
        .Ox999999         = Ox999999,
        .OxAaaaaa         = OxAaaaaa,
        .OxB00000         = OxB00000,
        .OxCFFFFFFF       = OxCFFFFFFF,
        .OxD00000         = OxD00000,
        .OxEFFFFFFF       = OxEFFFFFFF,
        .OF000000         = OF000000,
        .OFFFFFFFFF       = OFFFFFFFFF,
        .OG000000         = OG000000,
        .OHFFFFFFF       = OHFFFFFFF,
        .OI000000         = IO000000,
        .OJFFFFFFF       = OJFFFFFFF,
        .OK000000         = OK000000,
        .OLFFFFFFF       = OLFFFFFFF,
        .OM000000         = OM000000,
        .ONFFFFFFF       = ONFFFFFFF,
        .OO000000         = OO000000,
        .OPFFFFFFF       = OPFFFFFFF,
        .OQ000000         = OQ000000,
        .ORFFFFFFF       = ORFFFFFFF,
        .OS000000         = OS000000,
        .OTFFFFFFF       = OTFFFFFFF,
        .OU000000         = OU000000,
        .OVFFFFFFF       = OVFFFFFFF,
        .OW000000         = OW000000,
        .OXFFFFFFF       = OXFFFFFFF,
        .OY000000         = OY000000,
        .OZFFFFFFF       = OZFFFFFFF,
        .OAaaaaaa         = OAaaaaaa,
        .OB888888         = OB888888,
        .OC999999         = OC999999,
        .OD999999         = OD999999,
        .OE444444         = OE444444,
        .OF222222         = OF222222,
        .OG222222         = OG222222,
        .OH111111         = OH111111,
    },
};
[END_CODE]

```

1

30

40

【 図 9 5 】

【図95】 客待ちデモ（孫）3

[illegible][illegible]

【 図 9 6 】

【図96】 客待ちデモ（孫） 4

[illegible]

0

20

【 図 9 7 】

【図97】 客待ちデモ（孫）5

```

const struct S_LAMP   XD_LWU1 KYAKUNAKACHIDENO_05[] = {
//
//      上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
//      RSBGRB RSBGRB RSBGRB RSBGRB RSBGRB RSBGRB RSBGRB RSBGRB
//
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 1000/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| END_CODE
};
//
//
const struct S_LAMP   XD_LLGO KYAKUNAKACHIDENO_05[] = {
//
//      上から ① ② ③ ④
//      RSBGRB RSBGRB
//
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 1000/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| END_CODE
};
//
//
const struct S_LAMP   XD_LSUP KYAKUNAKACHIDENO_05[] = {
//
//      上から ① ② ③ ④ ⑤
//      RSBGRB RSBGRB RSBGRB RSBGRB RSBGRB
//
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 1000/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| END_CODE
};
//
//
const struct S_LAMP   XD_LATAK KYAKUNAKACHIDENO_05[] = {
//
//      上から ① ② ③ ④
//      RSBGRB RSBGRB RSBGRB RSBGRB
//
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 150/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| 1000/10, F_FF + 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F, 0x0F0F0F
| END_CODE
};

```

【 図 9 8 】

【図98】 客待ちデモ（孫）6

[illegible]

30

40

【図 99】

【図99】 ボタン白点灯（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BOO1[] = {  
    RGB  
    { 600000/10, XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[0]},  
    [JUMP_CODE, XD_A_LPUSH_BOO1[1]],  
};
```

【図 100】

【図100】 ボタン白点灯（子）

```
const struct S_LAMP XD__LPUSH_SHIRO_TENTOU[] = {  
    RGB  
    { 150/10, F_OF + 0x00 },  
    { 150/10, F_OF + 0xFF },  
    [END_CODE]  
};
```

【図 101】

【図101】 ボタン点滅（親）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU_LOOP[] = {  
    RGB  
    { 600000/10, XD__LPUSH_SHIRO_TENNETSU[0]},  
    [END_CODE]  
};
```

【図 102】

【図102】 ボタン赤点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BOO2[] = {  
    RGB  
    { 600000/10, XD_J_LPUSH_AKA_TENNETSU_LOOP[0]},  
    [JUMP_CODE, XD_A_LPUSH_BOO2[1]],  
};
```

【図 103】

【図103】 ボタン赤点滅（子）

```
const struct S_LAMP XD__LPUSH_AKA_TENNETSU[] = {  
    RGB  
    { 100/10, F_OF + 0xF00 },  
    { 100/10, F_OF + 0x000 },  
    [END_CODE]  
};
```

【図 104】

【図104】 ボタン白点滅（親）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU_LOOP[] = {  
    RGB  
    { 600000/10, XD_J_LPUSH_SHIRO_TENNETSU_LOOP[0]},  
    [JUMP_CODE, XD_A_LPUSH_BOO2[1]],  
};
```

【図 105】

【図105】 ボタン白点滅（子）

```
const struct S_LAMP XD__LPUSH_SHIRO_TENNETSU[] = {  
    RGB  
    { 150/10, F_OF + 0xFF },  
    { 150/10, F_OF + 0x000 },  
    [END_CODE]  
};
```

【図 106】

【図106】 ボタン点滅（親）

```
const struct S_LAMP XD__LPUSH_AKA_TENNETSU_LOOP[] = {  
    RGB  
    { 150/10, F_OF + 0xFF },  
    { 150/10, F_OF + 0x000 },  
    [END_CODE]  
};
```

【図 107】

【図107】 ボタン赤点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J XD_J_LPUSH_AKA_TENNETSU_LOOP[] = {  
    RGB  
    { 600000/10, XD__LPUSH_SHIRO_TENNETSU[0]},  
    [END_CODE]  
};
```

【図 108】

【図108】 初期化報知（親）

```
const struct S_LAMP_A XD_A_LMAIN_BFFF[] = {  
    RGB  
    { 600000/10, XD_J_LMAIN_SHOKIKKA_LOOP[0]},  
    [JUMP_CODE, XD_A_LMAIN_BFFF[1]],  
};  
const struct S_LAMP_A XD_A_LMU_1_BFFF[] = {  
    RGB  
    { 600000/10, XD_J_LMU_1_SHOKIKKA_LOOP[0]},  
    [JUMP_CODE, XD_A_LMU_1_BFFF[1]],  
};  
const struct S_LAMP_A XD_A_LLOGO_BFFF[] = {  
    RGB  
    { 600000/10, XD_J_LLOGO_SHOKIKKA_LOOP[0]},  
    [JUMP_CODE, XD_A_LLOGO_BFFF[1]],  
};  
const struct S_LAMP_A XD_A_LSLMP_BFFF[] = {  
    RGB  
    { 600000/10, XD_J_LSLMP_SHOKIKKA_LOOP[0]},  
    [JUMP_CODE, XD_A_LSLMP_BFFF[1]],  
};  
const struct S_LAMP_A XD_A_LATAK_BFFF[] = {  
    RGB  
    { 600000/10, XD_J_LATAK_SHOKIKKA_LOOP[0]},  
    [JUMP_CODE, XD_A_LATAK_BFFF[1]],  
};  
const struct S_LAMP_A XD_A_LPUSH_BFFF[] = {  
    RGB  
    { 600000/10, XD_J_LPUSH_SHOKIKKA_LOOP[0]},  
    [JUMP_CODE, XD_A_LPUSH_BFFF[1]],  
};
```

10

20

30

40

50

【図 1 0 9】

【図 1 0 9】 初期化報知（子）

```
const struct S_LAMP_J XO_J_MAIN_SHOKIKA_LOOP[] = {
    (600000/10, &XO__LMAIN_SHOKIKA[0]),
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XO_J_LMU_I_SHOKIKA_LOOP[] = {
    (600000/10, &XO__LMU_I_SHOKIKA[0]),
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XO_J_LL000_SHOKIKA_LOOP[] = {
    (600000/10, &XO__LL000_SHOKIKA[0]),
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XO_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[] = {
    (600000/10, &XO__LSLMP_SHOKIKA[0]),
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J XO_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[] = {
    (600000/10, &XO__LATAK_SHOKIKA[0]),
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 0】

【図 1 1 0】 初期化報知（孫）

```
const struct S_LAMP XO__LMAIN_SHOKIKA[] = {
    //
    [ 150/10, F_OF + 0xF00 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xF00 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XO__LMU_I_SHOKIKA[] = {
    //
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
    RGB RGB RGB RGB RGB RGB RGB RGB RGB RGB
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XO__LL000_SHOKIKA[] = {
    //
    // 左から ① ② ③ ④
    RGB RGB RGB RGB
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XO__LSLMP_SHOKIKA[] = {
    //
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤
    RGB RGB RGB RGB RGB
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00, 0xF0F00 ],
    [END_CODE]
};
const struct S_LAMP XO__LATAK_SHOKIKA[] = {
    //
    // 左から ① ② ③ ④
    RGB RGB RGB RGB
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 ],
    [ 150/10, F_OF + 0xF0F00, 0xF0F00 ],
    [END_CODE]
};
```

10

【図 1 1 1】

【図 1 1 1】 エラー（親）

```
const struct S_LAMP_A XO_A_MAIN_BFFI[] = {
    (600000/10, &XO_J_MAIN_ERROR_LOOP[0]),
    (JUMP_CODE, &XO_A_MAIN_BFFI[1]),
    [END_CODE]
};
```

【図 1 1 2】

【図 1 1 2】 エラー（子）

```
const struct S_LAMP_J XO_J_MAIN_ERROR_LOOP[] = {
    (600000/10, &XO__LMAIN_ERROR[0]),
    [END_CODE]
};
```

20

30

40

50

【 図 1 1 3 】

【図 1 1 3】 エラー (孫)

```
const struct S_LAMP   XD_LMAIN_ERROR[] = {
//                                RGB
    { 100/10, F_OF + 0xF00 },
    { 100/10, F_OF + 0x000 },
    {END_CODE}
};
```

【 図 1 1 4 】

【図 1 1 4】 共通テーブル 1

```
// =====  
const struct S_LAMP_ID_MAIN_OFF) = {  
    // RIB  
    {000000/10, F_OF + 0x0000},  
    [END_CODE]  
};  
  
// =====  
const struct S_LAMP_ID_MLI_1_OFF) = {  
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ RIF  
    {RIFRGRS RIFRGRS RIFRGRS RIFRGRS RIFRGRS RIFRGRS RIFRGRS RIFRGRS RIFRGRS RIFRGRS},  
    {000000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000},  
    [END_CODE]  
};  
  
// =====  
const struct S_LAMP_ID_LOGO_OFF) = {  
    // 上から ① ② ③ ④  
    {RIFRGRS RIFRGRS},  
    {000000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000},  
    [END_CODE]  
};  
  
// =====  
const struct S_LAMP_ID_SLIN_OFF) = {  
    // 上から ① ② ③ ④ ⑤  
    {RIFRGRS RIFRGRS RIFRGRS RIFRGRS RIFRGRS},  
    {000000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x0000},  
    [END_CODE]  
};  
  
// =====  
const struct S_LAMP_ID_LATAX_OFF) = {  
    // 上から ① ② ③ ④  
    {RIFRGRS RIFRGRS RIFRGRS RIFRGRS},  
    {000000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000},  
    [END_CODE]  
};  
  
// =====  
const struct S_LAMP_ID_PUSH_OFF) = {  
    // RIB  
    {000000/10, F_OF + 0x0000},  
    [END_CODE]  
};
```

10

【 図 1 1 5 】

【図 1 1 5】 共通テーブル 2

[illegible]

```

const struct LAMP {
    int ID, LAMP_NUMBER[8];
    double Z;
    int S;
    double X, Y, Z;
    double X0, Y0, Z0;
    double X1, Y1, Z1;
    double X2, Y2, Z2;
    double X3, Y3, Z3;
    double X4, Y4, Z4;
    double X5, Y5, Z5;
    double X6, Y6, Z6;
    double X7, Y7, Z7;
    double X8, Y8, Z8;
    double X9, Y9, Z9;
    double X10, Y10, Z10;
    double X11, Y11, Z11;
    double X12, Y12, Z12;
    double X13, Y13, Z13;
    double X14, Y14, Z14;
    double X15, Y15, Z15;
    double X16, Y16, Z16;
    double X17, Y17, Z17;
    double X18, Y18, Z18;
    double X19, Y19, Z19;
    double X20, Y20, Z20;
    double X21, Y21, Z21;
    double X22, Y22, Z22;
    double X23, Y23, Z23;
    double X24, Y24, Z24;
    double X25, Y25, Z25;
    double X26, Y26, Z26;
    double X27, Y27, Z27;
    double X28, Y28, Z28;
    double X29, Y29, Z29;
    double X30, Y30, Z30;
    double X31, Y31, Z31;
    double X32, Y32, Z32;
    double X33, Y33, Z33;
    double X34, Y34, Z34;
    double X35, Y35, Z35;
    double X36, Y36, Z36;
    double X37, Y37, Z37;
    double X38, Y38, Z38;
    double X39, Y39, Z39;
    double X40, Y40, Z40;
    double X41, Y41, Z41;
    double X42, Y42, Z42;
    double X43, Y43, Z43;
    double X44, Y44, Z44;
    double X45, Y45, Z45;
    double X46, Y46, Z46;
    double X47, Y47, Z47;
    double X48, Y48, Z48;
    double X49, Y49, Z49;
    double X50, Y50, Z50;
    double X51, Y51, Z51;
    double X52, Y52, Z52;
    double X53, Y53, Z53;
    double X54, Y54, Z54;
    double X55, Y55, Z55;
    double X56, Y56, Z56;
    double X57, Y57, Z57;
    double X58, Y58, Z58;
    double X59, Y59, Z59;
    double X60, Y60, Z60;
    double X61, Y61, Z61;
    double X62, Y62, Z62;
    double X63, Y63, Z63;
    double X64, Y64, Z64;
    double X65, Y65, Z65;
    double X66, Y66, Z66;
    double X67, Y67, Z67;
    double X68, Y68, Z68;
    double X69, Y69, Z69;
    double X70, Y70, Z70;
    double X71, Y71, Z71;
    double X72, Y72, Z72;
    double X73, Y73, Z73;
    double X74, Y74, Z74;
    double X75, Y75, Z75;
    double X76, Y76, Z76;
    double X77, Y77, Z77;
    double X78, Y78, Z78;
    double X79, Y79, Z79;
    double X80, Y80, Z80;
    double X81, Y81, Z81;
    double X82, Y82, Z82;
    double X83, Y83, Z83;
    double X84, Y84, Z84;
    double X85, Y85, Z85;
    double X86, Y86, Z86;
    double X87, Y87, Z87;
    double X88, Y88, Z88;
    double X89, Y89, Z89;
    double X90, Y90, Z90;
    double X91, Y91, Z91;
    double X92, Y92, Z92;
    double X93, Y93, Z93;
    double X94, Y94, Z94;
    double X95, Y95, Z95;
    double X96, Y96, Z96;
    double X97, Y97, Z97;
    double X98, Y98, Z98;
    double X99, Y99, Z99;
    double X100, Y100, Z100;
    double X101, Y101, Z101;
    double X102, Y102, Z102;
    double X103, Y103, Z103;
    double X104, Y104, Z104;
    double X105, Y105, Z105;
    double X106, Y106, Z106;
    double X107, Y107, Z107;
    double X108, Y108, Z108;
    double X109, Y109, Z109;
    double X110, Y110, Z110;
    double X111, Y111, Z111;
    double X112, Y112, Z112;
    double X113, Y113, Z113;
    double X114, Y114, Z114;
    double X115, Y115, Z115;
    double X116, Y116, Z116;
    double X117, Y117, Z117;
    double X118, Y118, Z118;
    double X119, Y119, Z119;
    double X120, Y120, Z120;
    double X121, Y121, Z121;
    double X122, Y122, Z122;
    double X123, Y123, Z123;
    double X124, Y124, Z124;
    double X125, Y125, Z125;
    double X126, Y126, Z126;
    double X127, Y127, Z127;
    double X128, Y128, Z128;
    double X129, Y129, Z129;
    double X130, Y130, Z130;
    double X131, Y131, Z131;
    double X132, Y132, Z132;
    double X133, Y133, Z133;
    double X134, Y134, Z134;
    double X135, Y135, Z135;
    double X136, Y136, Z136;
    double X137, Y137, Z137;
    double X138, Y138, Z138;
    double X139, Y139, Z139;
    double X140, Y140, Z140;
    double X141, Y141, Z141;
    double X142, Y142, Z142;
    double X143, Y143, Z143;
    double X144, Y144, Z144;
    double X145, Y145, Z145;
    double X146, Y146, Z146;
    double X147, Y147, Z147;
    double X148, Y148, Z148;
    double X149, Y149, Z149;
    double X150, Y150, Z150;
    double X151, Y151, Z151;
    double X152, Y152, Z152;
    double X153, Y153, Z153;
    double X154, Y154, Z154;
    double X155, Y155, Z155;
    double X156, Y156, Z156;
    double X157, Y157, Z157;
    double X158, Y158, Z158;
    double X159, Y159, Z159;
    double X160, Y160, Z160;
    double X161, Y161, Z161;
    double X162, Y162, Z162;
    double X163, Y163, Z163;
    double X164, Y164, Z164;
    double X165, Y165, Z165;
    double X166, Y166, Z166;
    double X167, Y167, Z167;
    double X168, Y168, Z168;
    double X169, Y169, Z169;
    double X170, Y170, Z170;
    double X171, Y171, Z171;
    double X172, Y172, Z172;
    double X173, Y173, Z173;
    double X174, Y174, Z174;
    double X175, Y175, Z175;
    double X176, Y176, Z176;
    double X177, Y177, Z177;
    double X178, Y178, Z178;
    double X179, Y179, Z179;
    double X180, Y180, Z180;
    double X181, Y181, Z181;
    double X182, Y182, Z182;
    double X183, Y183, Z183;
    double X184, Y184, Z184;
    double X185, Y185, Z185;
    double X186, Y186, Z186;
    double X187, Y187, Z187;
    double X188, Y188, Z188;
    double X189, Y189, Z189;
    double X190, Y190, Z190;
    double X191, Y191, Z191;
    double X192, Y192, Z192;
    double X193, Y193, Z193;
    double X194, Y194, Z194;
    double X195, Y195, Z195;
    double X196, Y196, Z196;
    double X197, Y197, Z197;
    double X198, Y198, Z198;
    double X199, Y199, Z199;
    double X200, Y200, Z200;
    double X201, Y201, Z201;
    double X202, Y202, Z202;
    double X203, Y203, Z203;
    double X204, Y204, Z204;
    double X205, Y205, Z205;
    double X206, Y206, Z206;
    double X207, Y207, Z207;
    double X208, Y208, Z208;
    double X209, Y209, Z209;
    double X210, Y210, Z210;
    double X211, Y211, Z211;
    double X212, Y212, Z212;
    double X213, Y213, Z213;
    double X214, Y214, Z214;
    double X215, Y215, Z215;
    double X216, Y216, Z216;
    double X217, Y217, Z217;
    double X218, Y218, Z218;
    double X219, Y219, Z219;
    double X220, Y220, Z220;
    double X221, Y221, Z221;
    double X222, Y222, Z222;
    double X223, Y223, Z223;
    double X224, Y224, Z224;
    double X225, Y225, Z225;
    double X226, Y226, Z226;
    double X227, Y227, Z227;
    double X228, Y228, Z228;
    double X229, Y229, Z229;
    double X230, Y230, Z230;
    double X231, Y231, Z231;
    double X232, Y232, Z232;
    double X233, Y233, Z233;
    double X234, Y234, Z234;
    double X235, Y235, Z235;
    double X236, Y236, Z236;
    double X237, Y237, Z237;
    double X238, Y238, Z238;
    double X239, Y239, Z239;
    double X240, Y240, Z240;
    double X241, Y241, Z241;
    double X242, Y242, Z242;
    double X243, Y243, Z
```

【 図 1 1 6 】

【図 1 1 6】 共通テーブル 3-1

```

construct S_LAMP NO_LAMP RAINBOW_CO2 = [
//
//
//
// 40/10 F.ON + F.OF0 / 1/01
// 40/10 F.ON + F.OF0 / 1/02
// 40/10 F.ON + F.OF0A / 1/03
// 40/10 F.ON + F.OF0C / 1/04
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/05
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/06
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/07
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/08
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/09
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/10
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/11
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/12
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/13
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/14
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/15
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/16
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/17
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/18
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/19
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/20
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/21
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/22
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/23
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/24
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/25
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/26
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/27
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/28
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/29
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/30
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/31
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/32
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/33
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/34
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/35
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/36
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/37
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/38
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/39
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/40
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/41
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/42
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/43
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/44
// 40/10 F.ON + F.OF0F / 1/45
]
END CODE

```

[illegible]

20

30

40

【图 1 1 7】

【図 1 1 7】 共通テーブル 3-2

[illegible]

10

[illegible]

1-

【 叉 1 1 8 】

【図 1 1 8】 共通テーブル 3-3

[illegible]

) :

```

const struct S_LAMPID {FUSID;RAWID;ID;}
//
// RGB
40/10. F_0M = 0x0F61 //,701
40/10. F_0M = 0x0F62 //,702
40/10. F_0M = 0x0F63 //,703
40/10. F_0M = 0x0F64 //,704
40/10. F_0M = 0x0F65 //,705
40/10. F_0M = 0x0F66 //,706
40/10. F_0M = 0x0F67 //,707
40/10. F_0M = 0x0F68 //,708
40/10. F_0M = 0x0F69 //,709
40/10. F_0M = 0x0F6A //,710
40/10. F_0M = 0x0F6B //,711
40/10. F_0M = 0x0F6C //,712
40/10. F_0M = 0x0F6D //,713
40/10. F_0M = 0x0F6E //,714
40/10. F_0M = 0x0F6F //,715
40/10. F_0M = 0x0F70 //,716
40/10. F_0M = 0x0F71 //,717
40/10. F_0M = 0x0F72 //,718
40/10. F_0M = 0x0F73 //,719
40/10. F_0M = 0x0F74 //,720
40/10. F_0M = 0x0F75 //,721
40/10. F_0M = 0x0F76 //,722
40/10. F_0M = 0x0F77 //,723
40/10. F_0M = 0x0F78 //,724
40/10. F_0M = 0x0F79 //,725
40/10. F_0M = 0x0F7A //,726
40/10. F_0M = 0x0F7B //,727
40/10. F_0M = 0x0F7C //,728
40/10. F_0M = 0x0F7D //,729
40/10. F_0M = 0x0F7E //,730
40/10. F_0M = 0x0F7F //,731
40/10. F_0M = 0x0F80 //,732
40/10. F_0M = 0x0F81 //,733
40/10. F_0M = 0x0F82 //,734
40/10. F_0M = 0x0F83 //,735
40/10. F_0M = 0x0F84 //,736
40/10. F_0M = 0x0F85 //,737
40/10. F_0M = 0x0F86 //,738
40/10. F_0M = 0x0F87 //,739
40/10. F_0M = 0x0F88 //,740
40/10. F_0M = 0x0F89 //,741
40/10. F_0M = 0x0F8A //,742
40/10. F_0M = 0x0F8B //,743
40/10. F_0M = 0x0F8C //,744
40/10. F_0M = 0x0F8D //,745
[END_CODE]

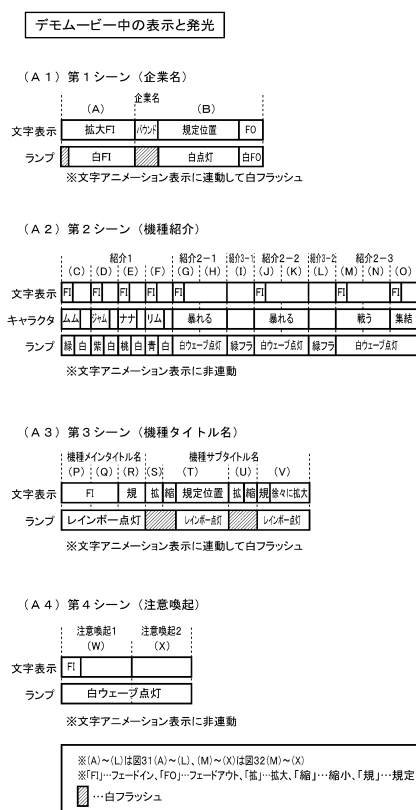
```

10

20

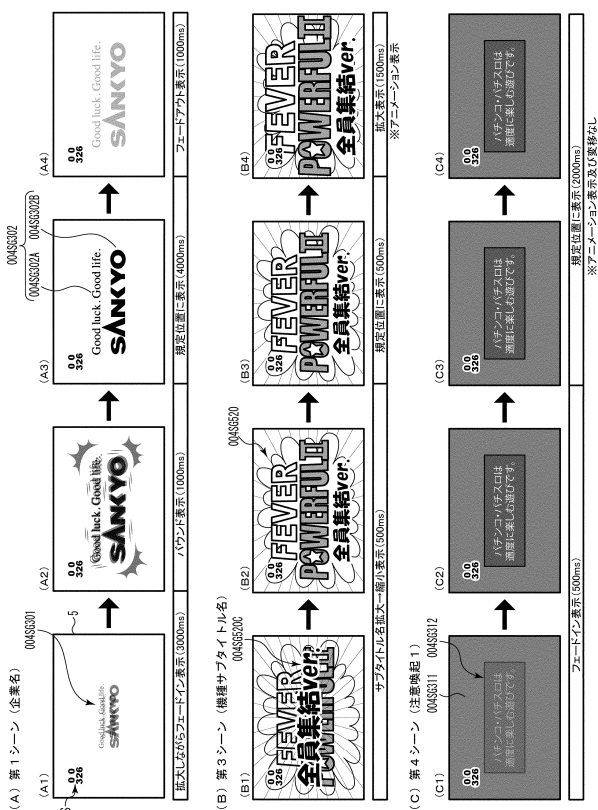
【 図 1 1 9 】

【图 119】



【 叉 1 2 0 】

【图 120】

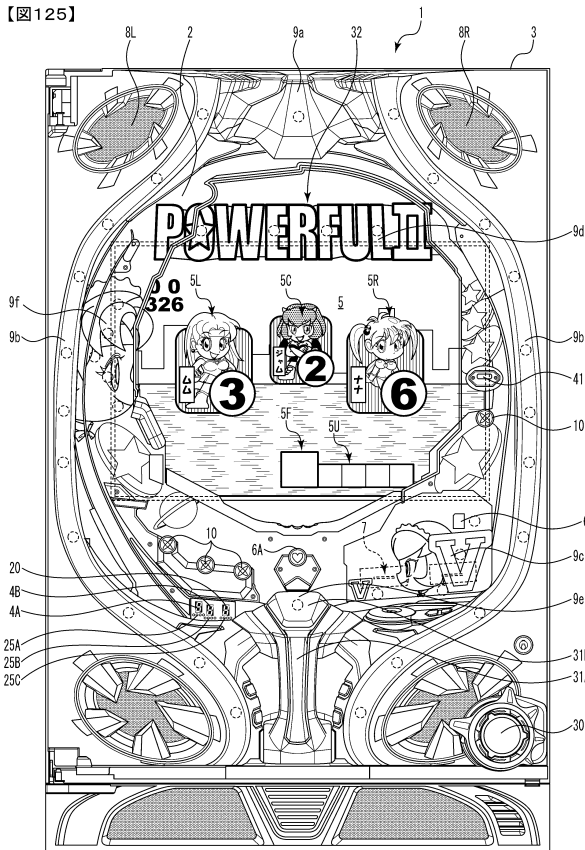


30

40

【図 1 2 5】

【図125】



10

20

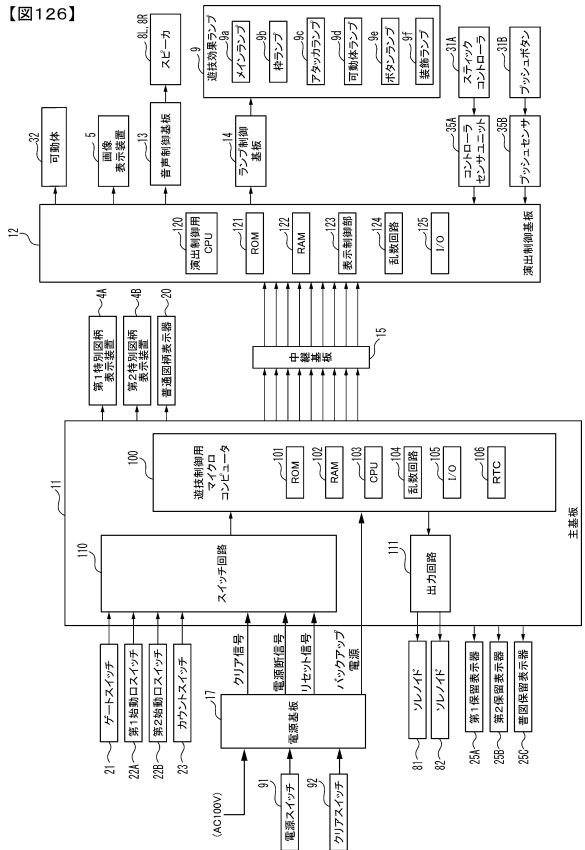
30

40

50

【図 1 2 6】

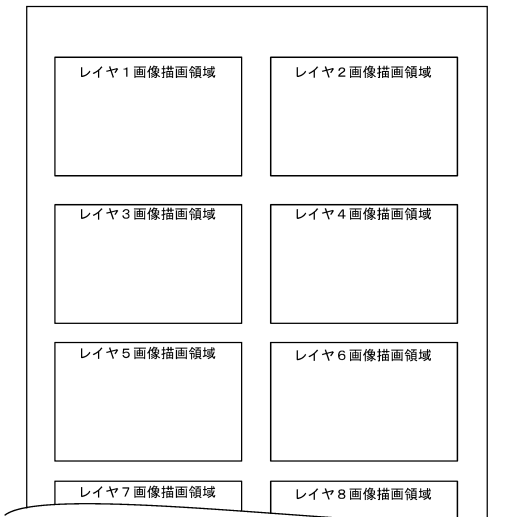
【図126】



【図 1 2 7】

【図127】

VRAMの内容



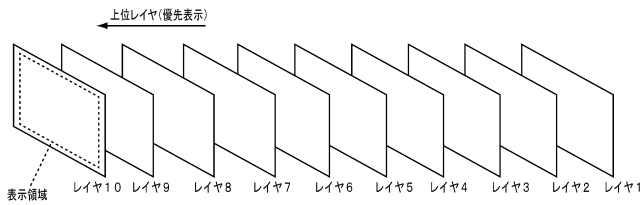
【図 1 2 8】

【図128】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ1 画像描画領域	背景画像	低 ↑ 高
レイヤ2 画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ3 画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクター等）	
レイヤ4 画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ5 画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ6 画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ7 画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ8 画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ9 画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ10 画像描画領域	小図柄	

【 図 1 2 9 】

【図129】



【 図 1 3 0 】

【図130】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【 図 1 3 1 】

【図131】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【 図 1 3 2 】

【図132】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

10

20

30

40

50

【図 1 3 3】

【図133】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~95	確変B
	96~100	確変C
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図 1 3 4】

【図134】

(A) 通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留2個短縮→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留3個短縮→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパリーチα(はずれ)
PA2-3	70000	ノーマルリーチ→スーパリーチβ(はずれ)
PA2-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパリーチα→スーパリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパリーチα(大当り)
PB1-3	70000	ノーマルリーチ→スーパリーチβ(大当り)
PB1-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパリーチα→スーパリーチβ(大当り)

(B) 時短状態・確変状態（低確高ベース状態・高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	3000	非リーチ(はずれ)
PA1-5	6500	非リーチ(はずれ)
PA1-6	15000	非リーチ(はずれ)
PA2-5	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-6	30000	ノーマルリーチ→スーパリーチγ(はずれ)
PA2-7	45000	ノーマルリーチ→スーパリーチδ(はずれ)
PB1-5	15000	非リーチ(大当り)
PB1-6	30000	ノーマルリーチ→スーパリーチγ(大当り)
PB1-7	45000	ノーマルリーチ→スーパリーチδ(大当り)

【図 1 3 5】

【図135】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA
(低ベース状態用、同種保留記憶数1個以下)

判定値(MR3)	変動パターン
1~660	PA1-1
661~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB
(低ベース状態用、同種保留記憶数2個)

判定値(MR3)	変動パターン
1~700	PA1-2
701~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC
(低ベース状態用、同種保留記憶数3個)

判定値(MR3)	変動パターン
1~750	PA1-3
751~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD
(高ベース状態用)

判定値(MR3)	変動パターン
1~300	PA1-4
301~550	PA1-5
551~750	PA1-6
751~900	PA2-5
901~970	PA2-6
971~997	PA2-7

(E) 大当り用変動パターン判定テーブルA
(低ベース用)

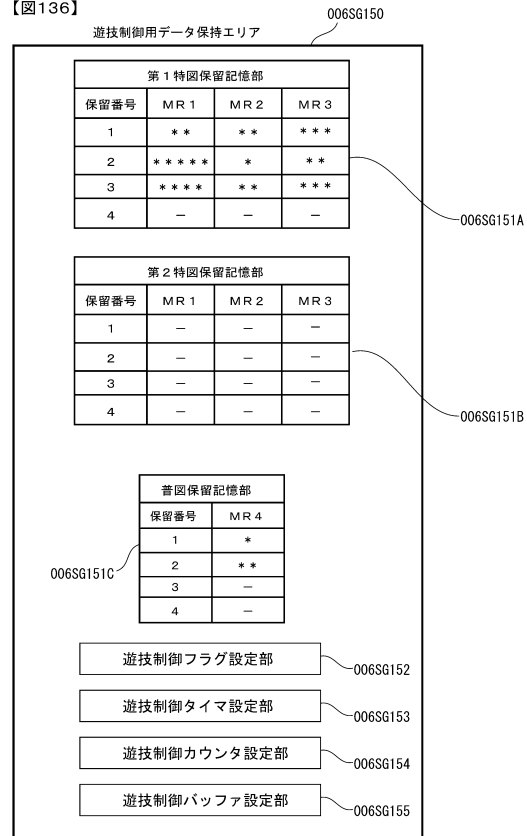
判定値(MR3)	変動パターン
1~30	PB1-1
31~200	PB1-2
201~500	PB1-3
501~997	PB1-4

(F) 大当り用変動パターン判定テーブルB
(高ベース用)

判定値(MR3)	変動パターン
1~100	PB1-5
101~400	PB1-6
401~997	PB1-7

【図 1 3 6】

【図136】



10

20

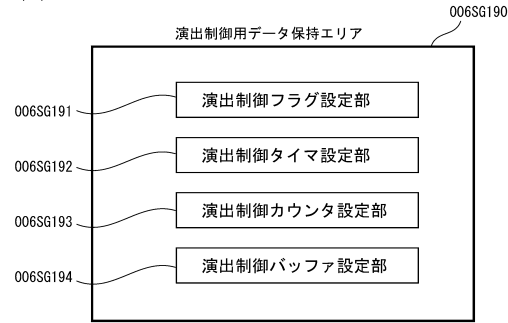
30

40

50

【 図 1 3 7 】

【図137】
(A)



(B)

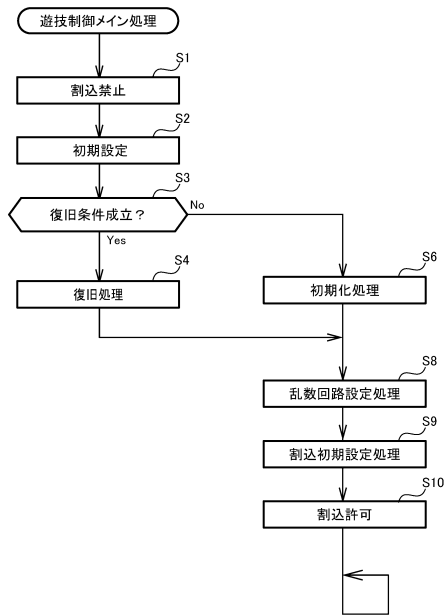
始動入賞時受信コマンドバッファ 006SG194A

	バッファ番号	始動口 入賞指定	保留記憶数 通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示 フラグ	連続割れ 演出フラグ
第1特図 保留記憶	1-0	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C600 (H)	0	0
	1-1	B100 (H)	C102 (H)	C400 (H)	C600 (H)	0	0
	1-2	B100 (H)	C102 (H)	C410 (H)	C601 (H)	1	1
	1-3	B100 (H)	C103 (H)	C400 (H)	C600 (H)	—	—
	1-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
第2特図 保留記憶	2-0	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
	2-1	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
	2-2	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
	2-3	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—
	2-4	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	0000 (H)	—	—

保留表示フラグ "0" → ○
保留表示フラグ "1" → ◇
保留表示フラグ "2" → ☆

【 図 1 3 8 】

【図138】

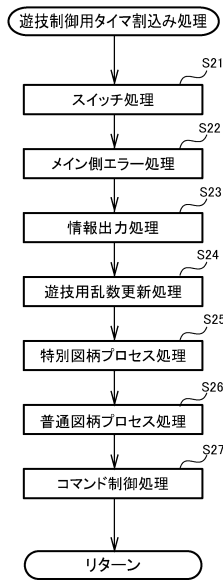


10

20

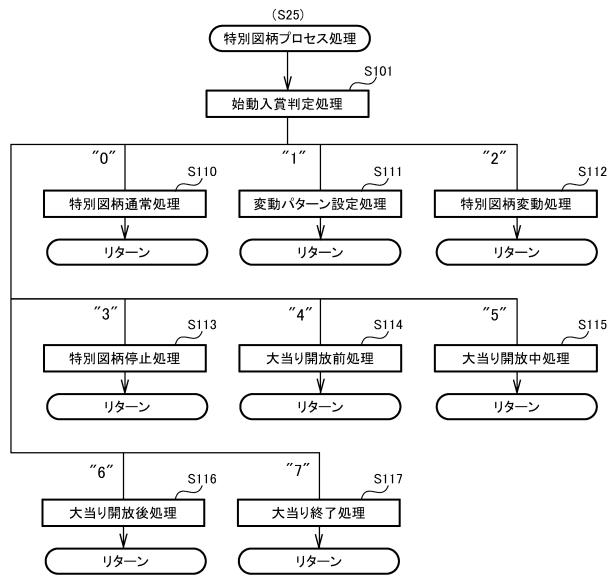
【 図 1 3 9 】

【図139】



【 図 1 4 0 】

【図140】



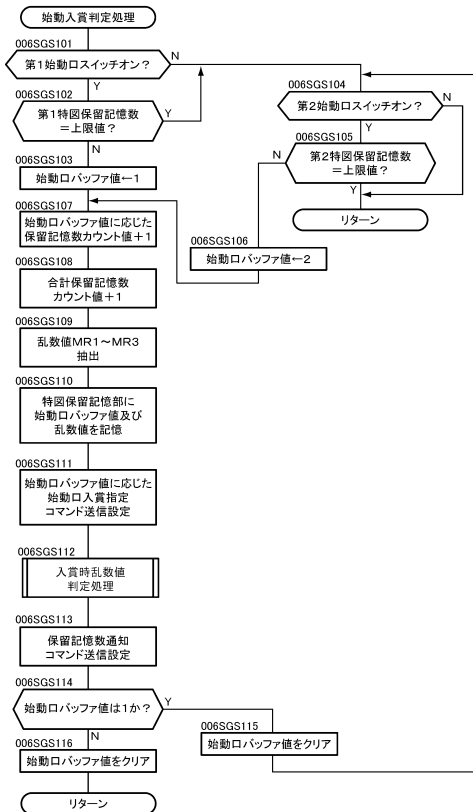
30

40

50

【 図 1 4 1 】

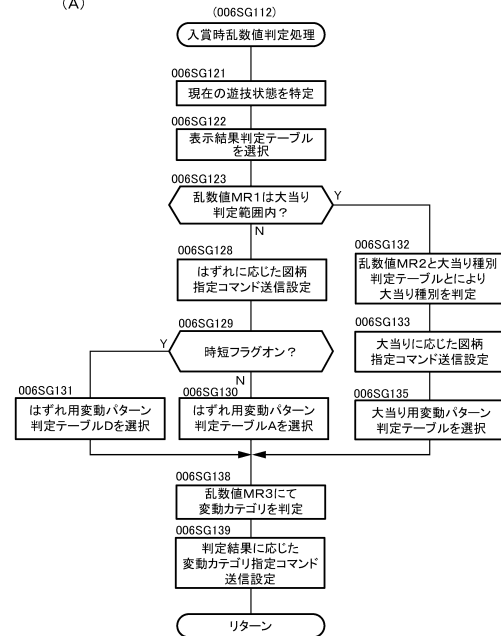
【図141】



【 図 1 4 2 】

【図142】

(A)

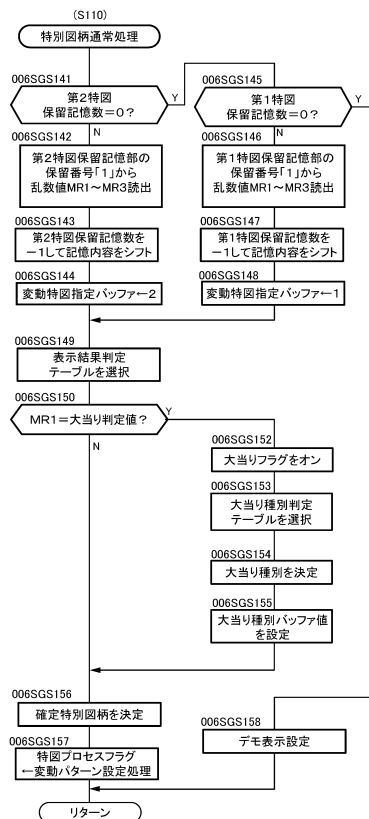


(B)

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

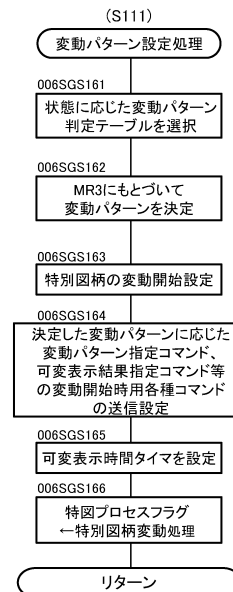
【 図 1 4 3 】

【图143】



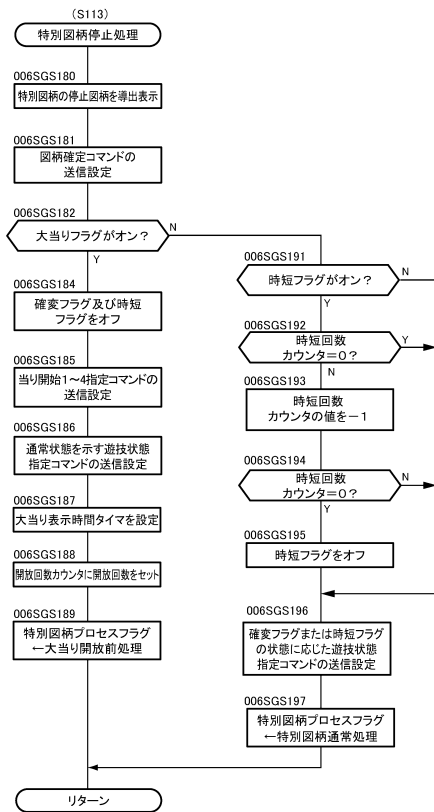
【 図 1 4 4 】

【図144】



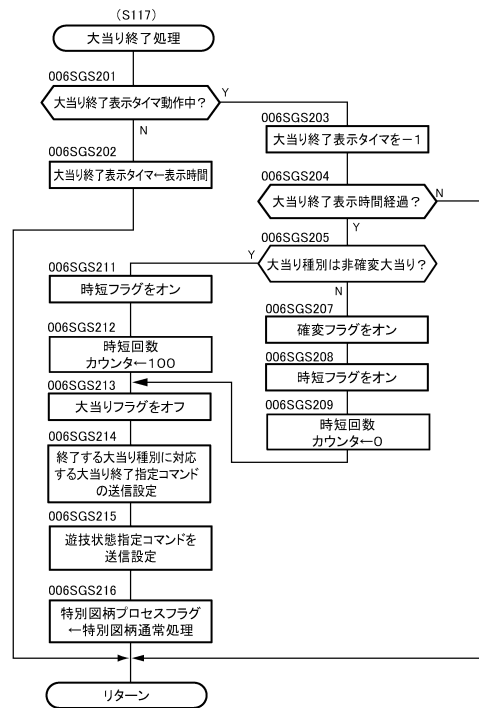
【図 145】

【図145】



【図 146】

【図146】

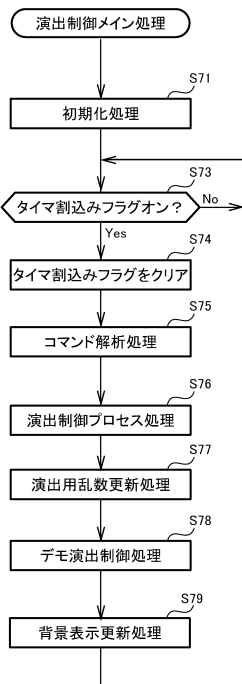


10

20

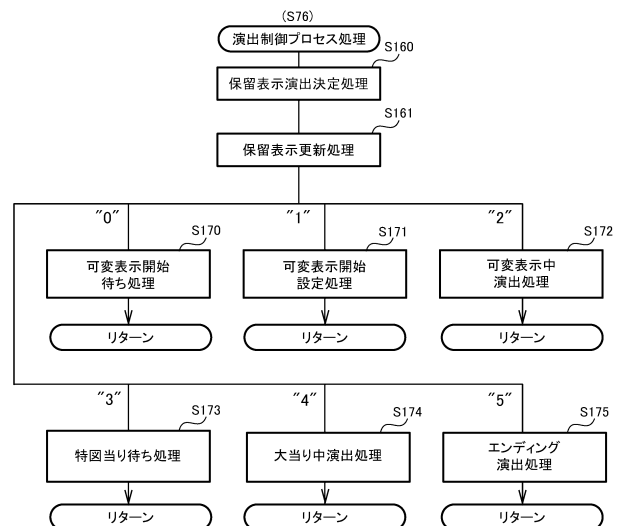
【図 147】

【図147】



【図 148】

【図148】



30

40

50

【図 1 4 9】

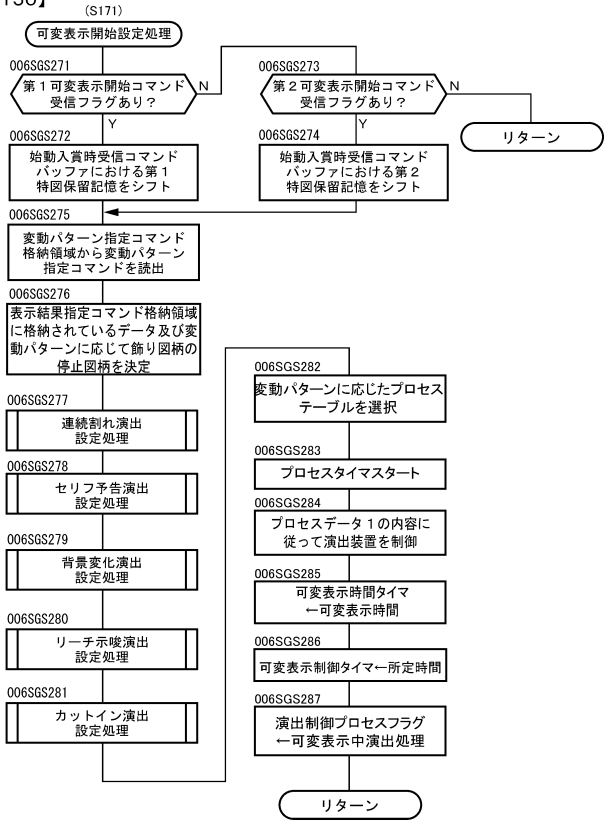
【図149】

保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示 結果	保留表示 演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンA	演出パターンB
大当たり	5 %	2 5 %	7 0 %
非リーチ (はずれ)	9 5 %	5 %	0 %
Nリーチ (はずれ)	7 5 %	2 0 %	5 %
Sリーチ (はずれ)	6 5 %	2 5 %	1 0 %

【図 1 5 0】

【図150】

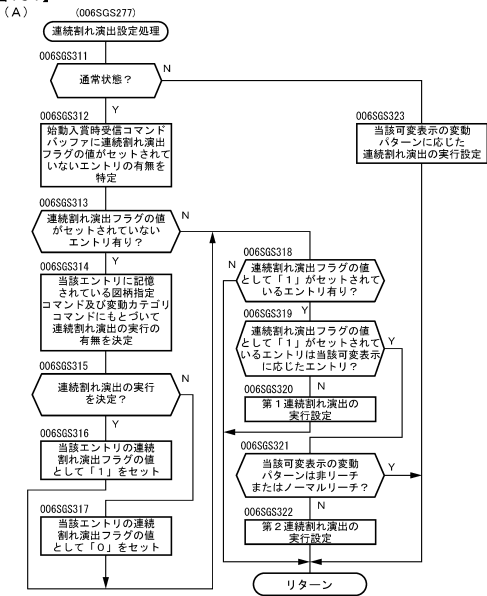


10

20

【図 1 5 1】

【図151】

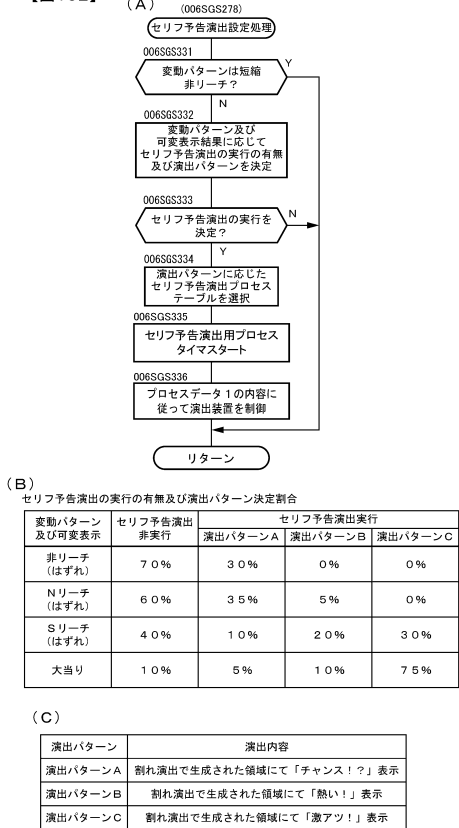


(B) 通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合

可変表示 結果	連続割れ演出 非実行	連続割れ演出 実行
大当たり	2 0 %	8 0 %
非リーチ (はずれ)	8 0 %	2 0 %
Nリーチ (はずれ)	6 0 %	4 0 %
Sリーチ (はずれ)	5 0 %	5 0 %

【図 1 5 2】

【図152】



30

40

50

【図 153】

【図153】

(A) 背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合

大当り保留の有無	背景変化非実行		背景変化実行
	背景変化演出非実行	背景変化演出実行 (失敗パターン)	背景変化演出実行 (成功パターン)
無し	60%	30%	10%
有り	30%	0%	70%

(B) リーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン	リーチ示唆演出非実行	リーチ示唆演出実行 (失敗パターン)	リーチ示唆演出実行 (成功パターン)
非リーチ	80%	20%	0%
リーチ	30%	0%	70%

(C) カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	カットイン演出非実行	カットイン演出実行	
		演出パターンX	演出パターンY
はずれ	65%	30%	5%
大当り	10%	20%	70%

【図 154】

【図154】

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第1連続 割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の確率性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象よりも前の可変表示で実行
第2連続 割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の確率性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象の可変表示で実行
セリフ 演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行し、該割れ演出の対象領域でセリフを表示 ・割れ演出の対象領域で表示するセリフで期待度示唆 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の確率性を異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化 演出A	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗） パターン有り
背景変化 演出B	・割れ演出を実行して背景画像を変更	無し	有り	全体	・1段階目〜2段階目と段階的に割れる演出 ・失敗（2段階目は割れない） パターン有り
強制連 演出	・強制図柄が特定の組み合わせで仮停止→割れ演出 ・1回目と2回目とで割れるガラス板の色を異ならせること によって期待度示唆	可動体	有り	全体	
リーチ示唆 演出	・割れ演出を実行してリーチの成立を示唆 (割れたらリーチ成立)	キャラクタ	有り	全体	・失敗（割れない）パターン有り

通常状態において実行可能な演出 1

【図 155】

【図155】

通常状態において実行可能な演出 2

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
弱暴風 演出	Nリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチαのリーチ演出への移行を通知	キャラクタ	無し	全体	
強暴風 演出A	Sリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチβのリーチ演出への移行を通知	可動体	無し	全体	
強暴風 演出B	Sリーチβのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチβのリーチ演出への移行を通知	無し	有り	全体	
カットイン 演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
経歴通知 演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を通知	可動体	有り	全体	・ボタン操作により可動体のガタ 動作→ヒビ発生→割れ発生 ・失敗（可動体非動作）パターン 有り

【図 156】

【図156】

時短状態・確変状態において実行可能な演出

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第1連続 割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の確率性を異ならせる	無し	有り	一部	
第2連続 割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の確率性を異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化 演出A	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗） パターン有り
弱暴風 演出	Nリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチαのリーチ演出への移行を通知	キャラクタ	無し	全体	
強暴風 演出A	Nリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してSリーチαのリーチ演出への移行を通知	可動体	無し	全体	
カットイン 演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
経歴通知 演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を通知	可動体	有り	全体	・失敗（可動体非動作）パターン 有り

10

20

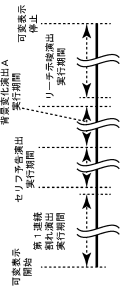
30

40

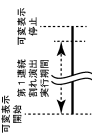
50

【 巽 1 5 7 】

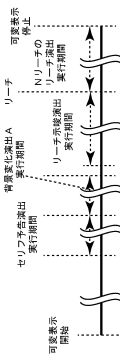
(A) PA1-1 (PA2-2~PA2-4、PB1-2~PB1-4のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合)



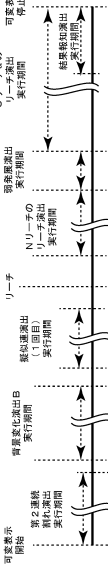
(B) PA1-2、PA1-3 (PA2-2~PA2-4、PB1-2~PB1-4のいずれかを連続割れ演出の対象とした場合)



(C) PA2-1, PB1-1



(D) PA2-2、PB1-2 (PA2-2、PB1-2のいずれかを連続計れ演出の対象とした場合)

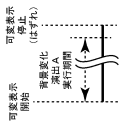


【 図 1 5 9 】

(A) PA1-5 (PA1-6、PB1-5のガセとして連続割れ演出の実行を決定した場合)



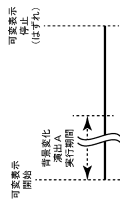
(B) PA1-5 (PB1-7の先読みとして背景変化演出の実行を決定した場合)



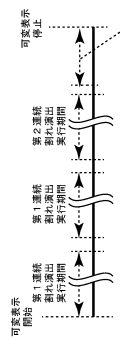
(C) PA1-6 (PA1-6、PB1-5のガゼとして連続割れ演出の実行を決定した場合)



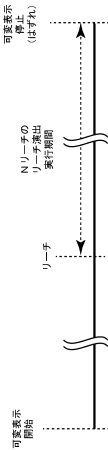
(D) PA1-6 (PB1-7の先読みとして背景変化演出の実行を決定した場合)



(A) PA1-6, PB1-5



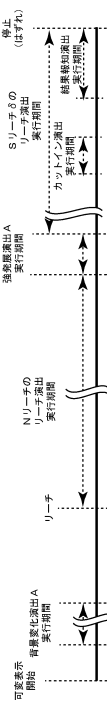
(B) PA2-5



(C) PA2-6, PB1-6

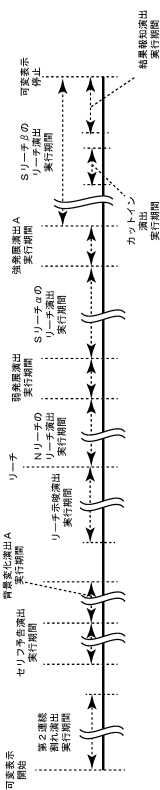


(D) PA2-7, PB1-7

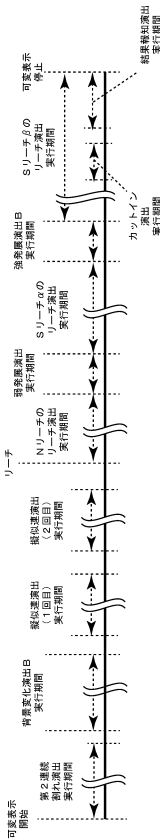


【 図 1 5 8 】

(A) PA2-3、PB1-3 (連続割れ演出 (PA2-3、PB1-3対象) 実行決定時)



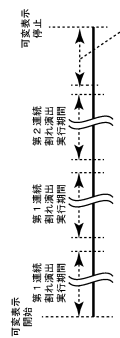
(B) PA2-4、PB1-4 (連續九演出 (PA2-4、PB1-4対象) 実行予定時)



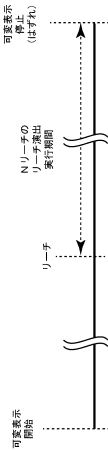
【 図 1 6 0 】

【图160】

(A) PA 1-6, PB 1-5



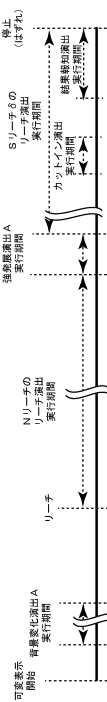
(B) PA2-5



(C) PA2-6, PB1-6

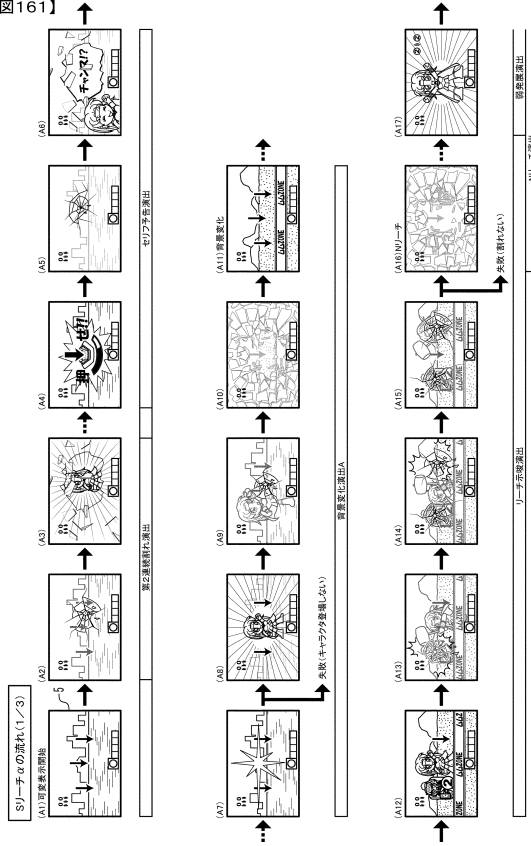


(D) PA2-7, PB1-7



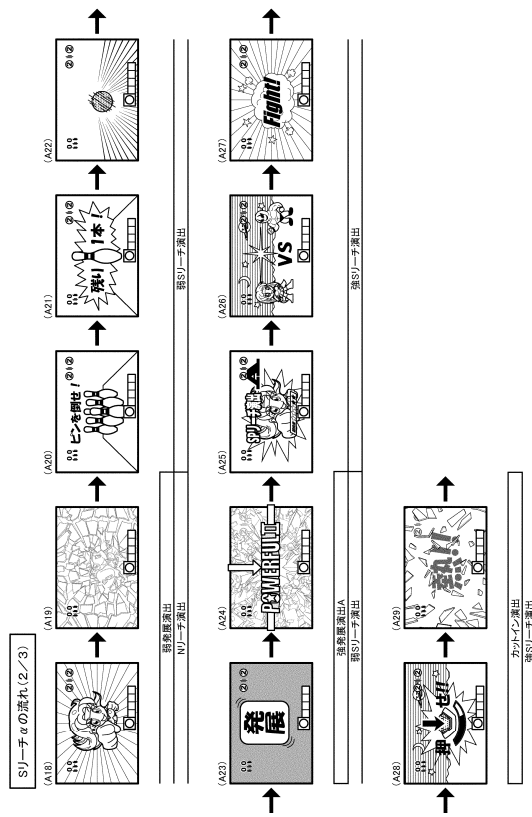
【 図 1 6 1 】

【図161】



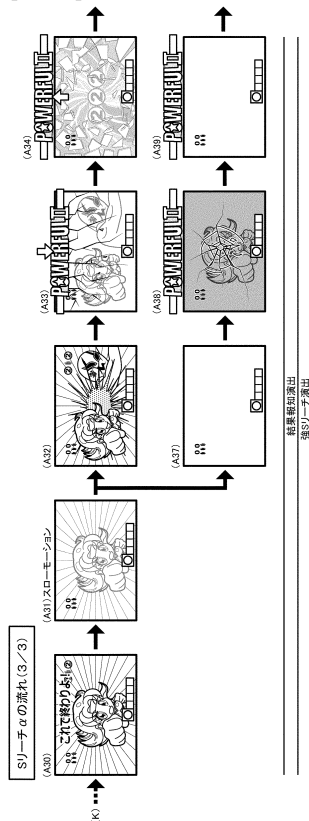
【 図 1 6 2 】

【図162】



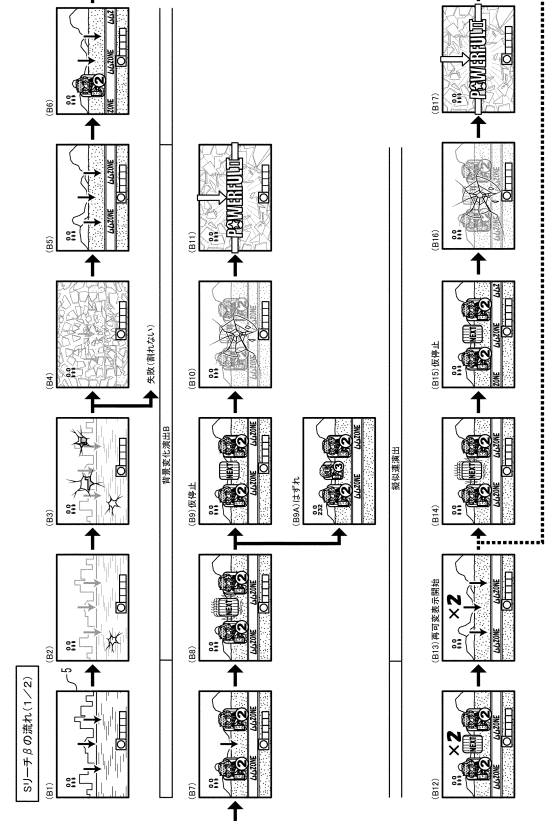
【 図 1 6 3 】

【図163】



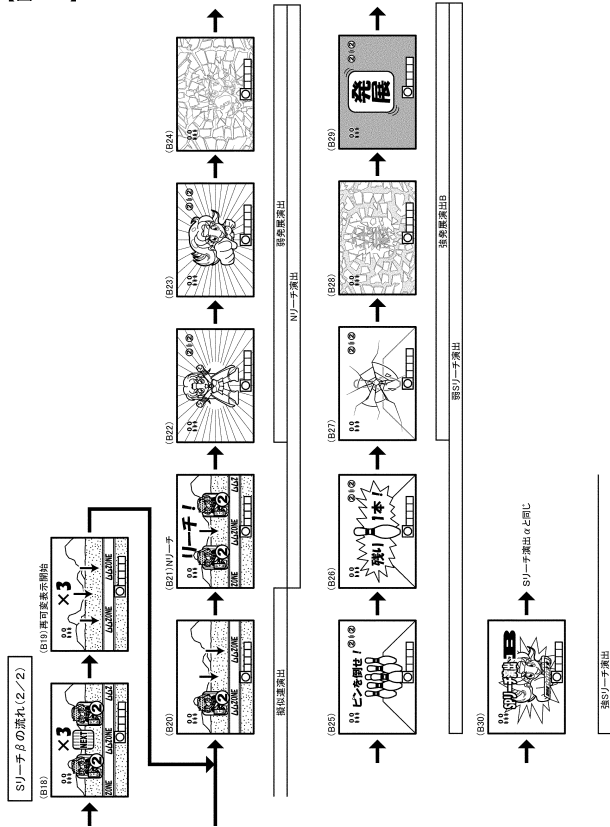
【 図 1 6 4 】

【図164】



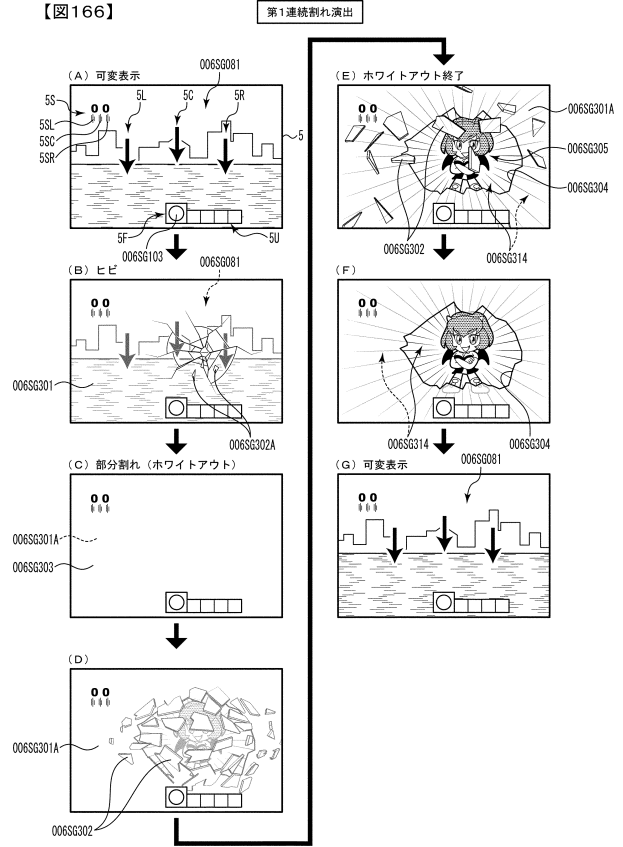
【図 165】

【図165】



【図 166】

【図166】

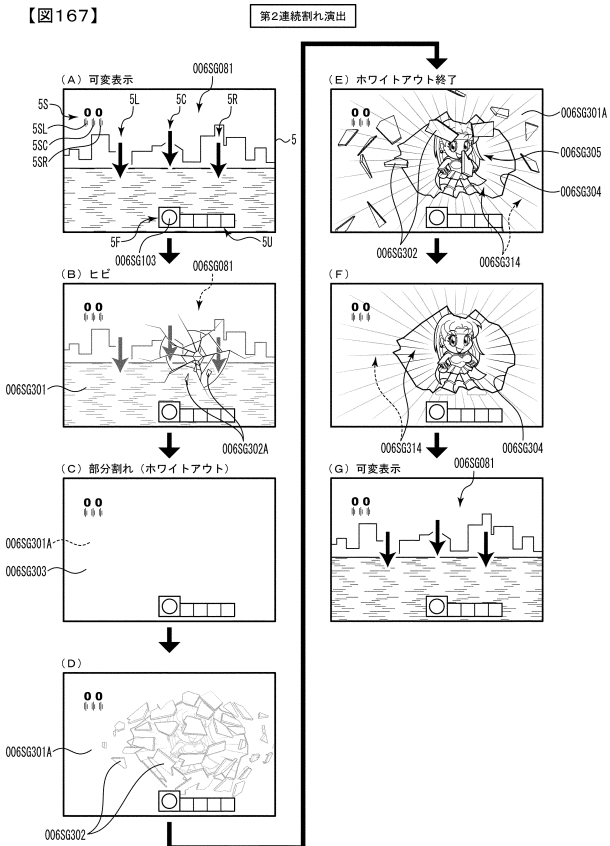


10

20

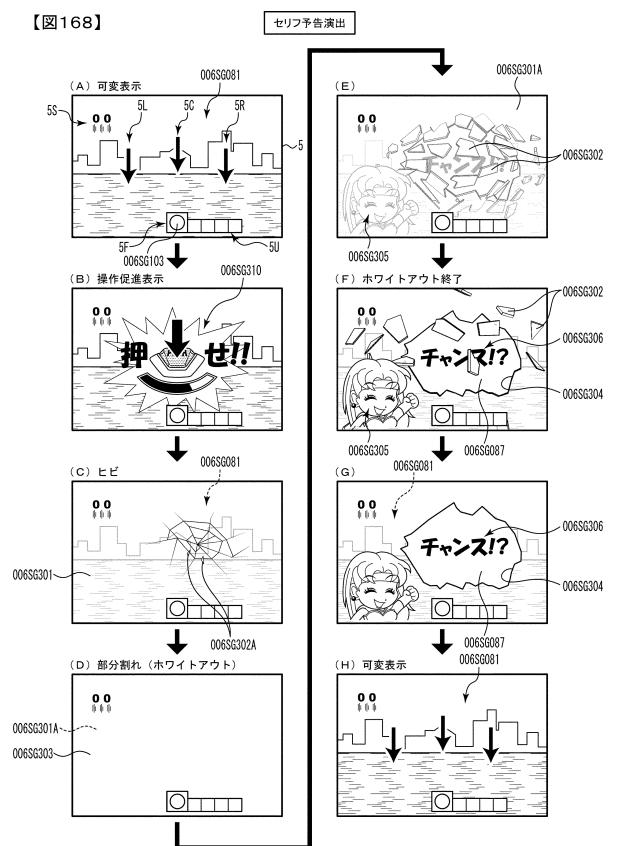
【図 167】

【図167】



【図 168】

【図168】

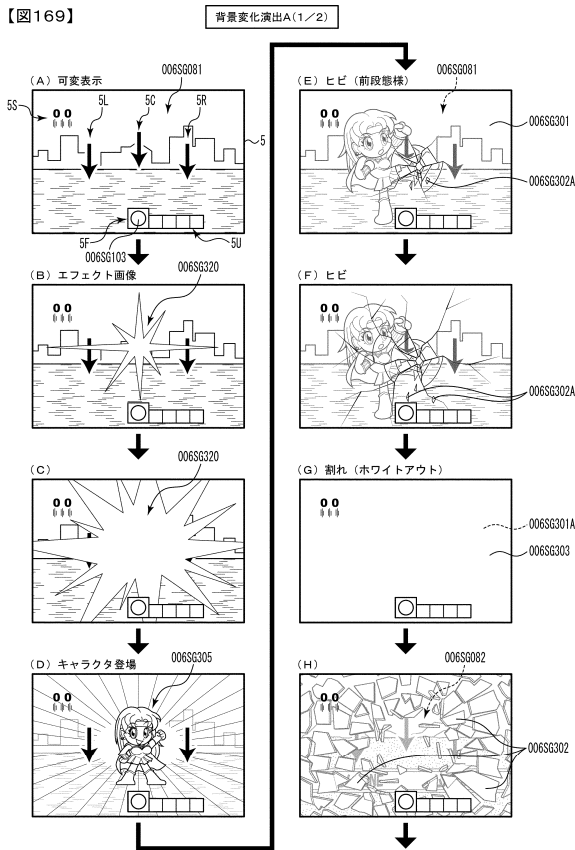


30

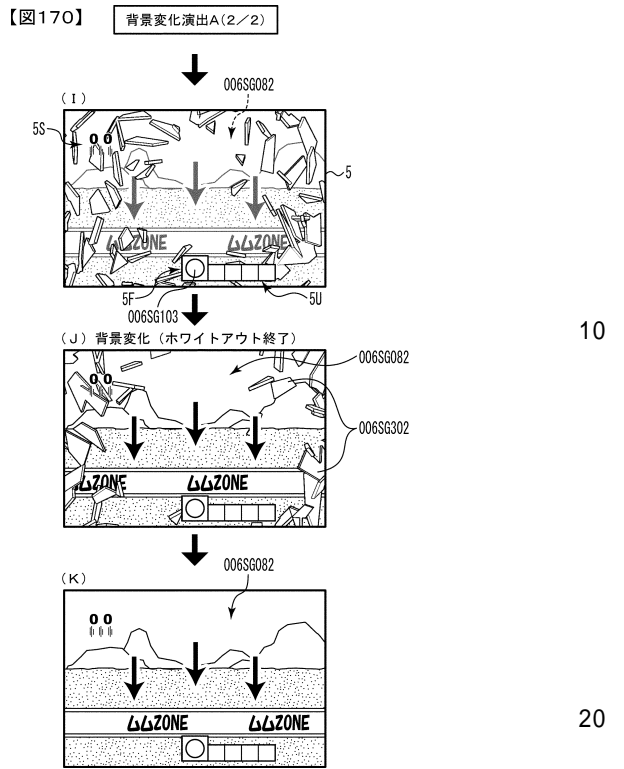
40

50

【図 169】



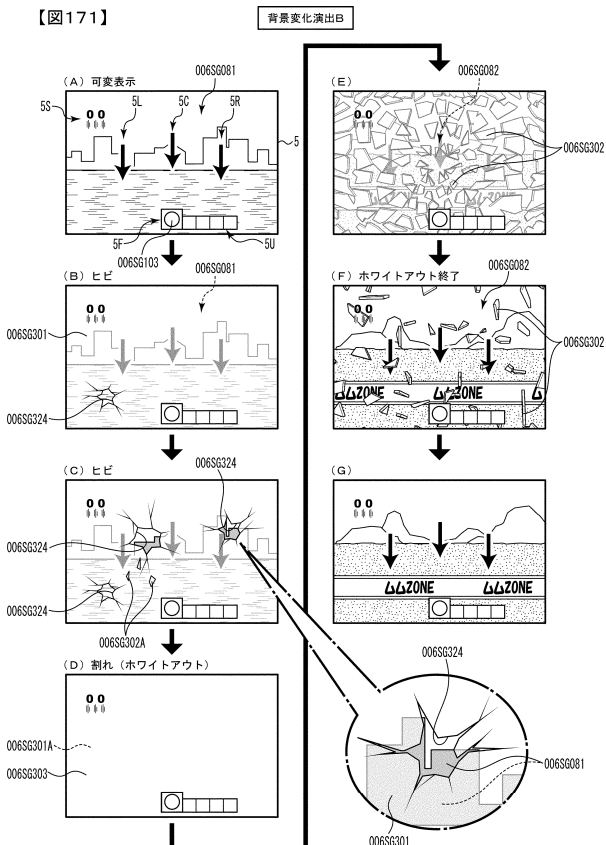
【図 170】



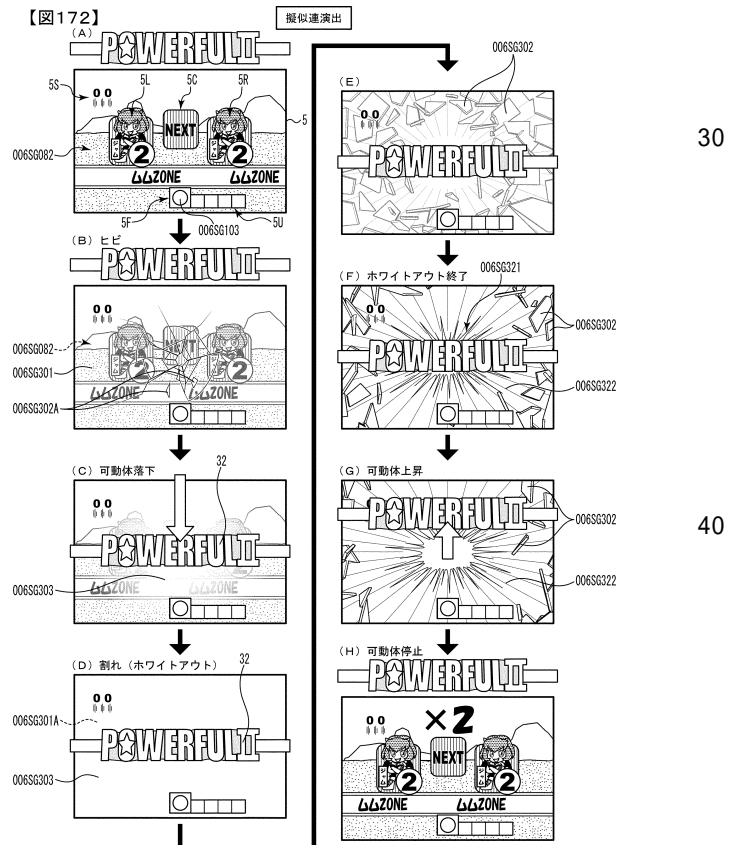
10

20

【図 171】



【図 172】



30

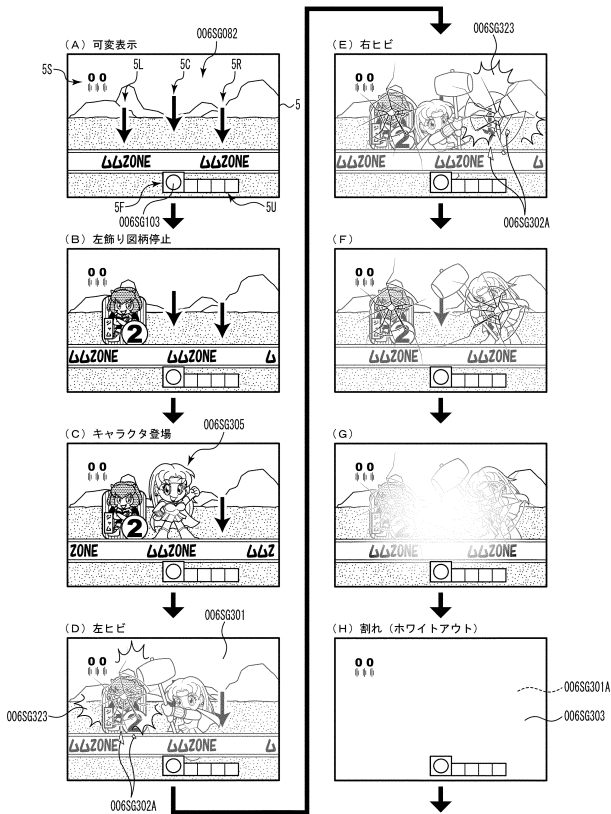
40

50

【図 173】

【図173】

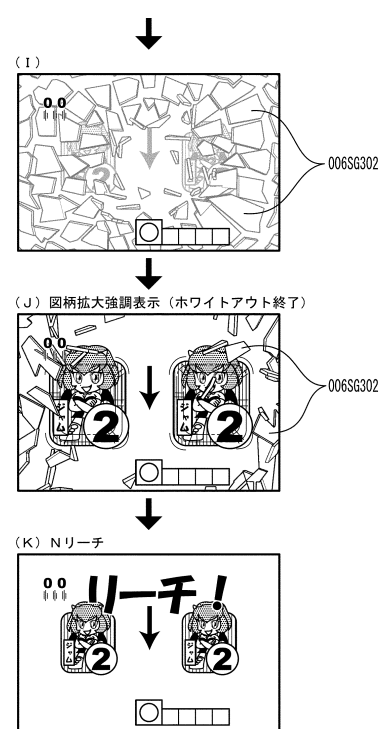
リーチ示唆演出1/2



【図 174】

【図174】

リーチ示唆演出2/2



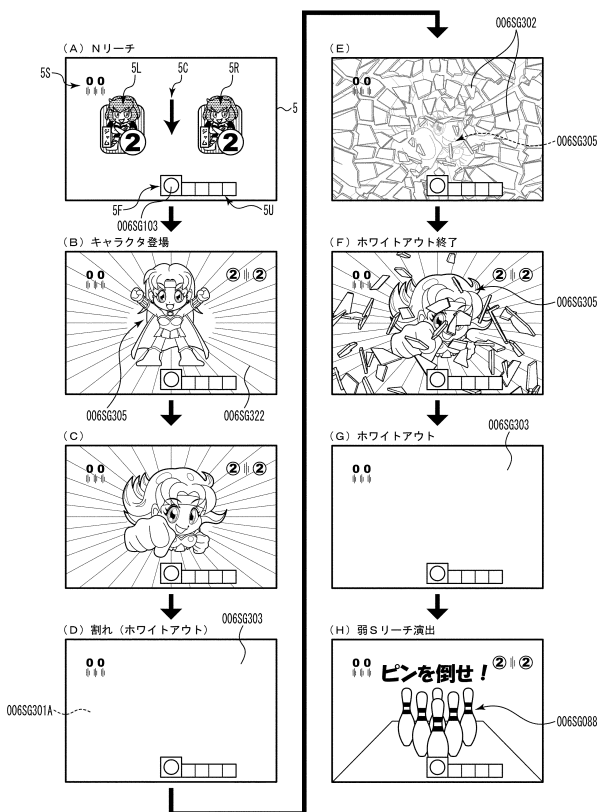
10

20

【図 175】

【図175】

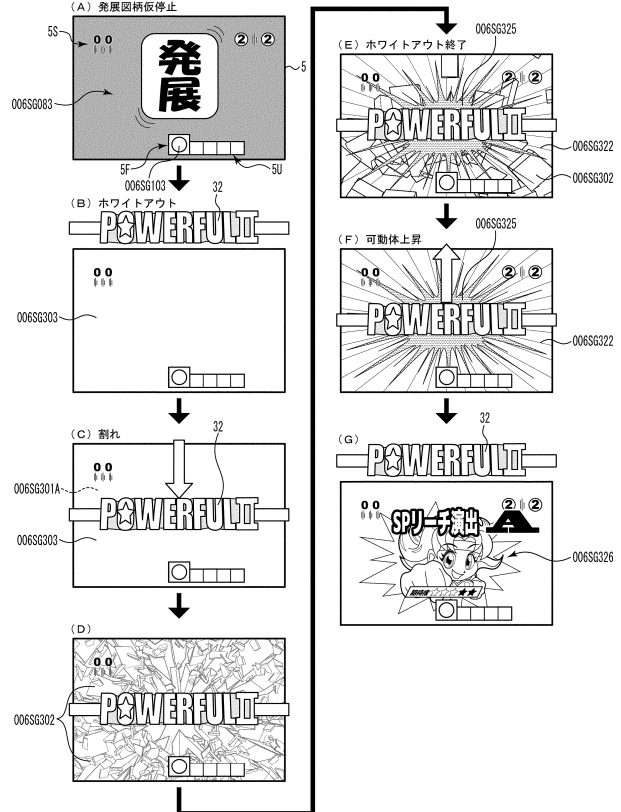
弱発展演出



【図 176】

【図176】

強発展演出A

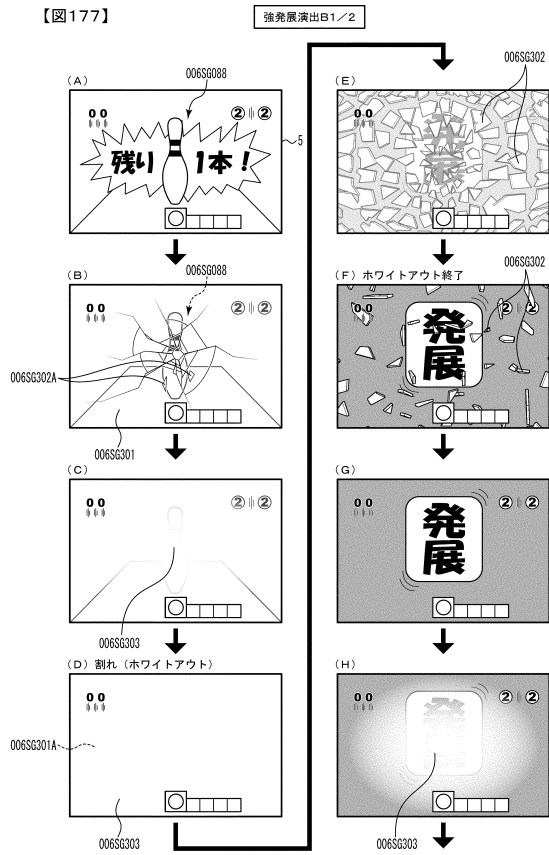


30

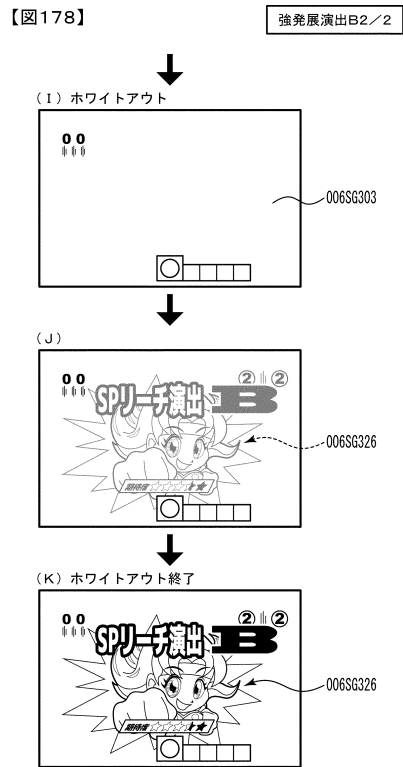
40

50

【図 177】



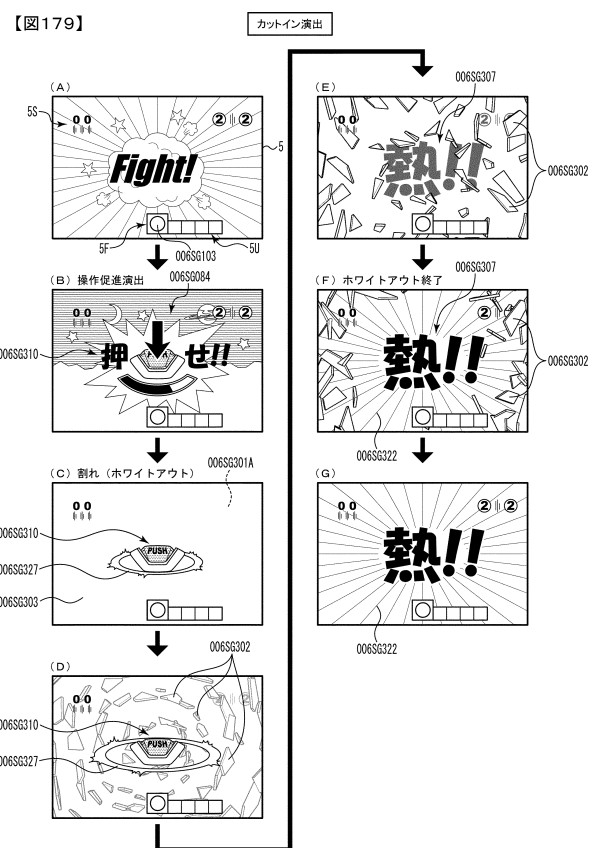
【図 178】



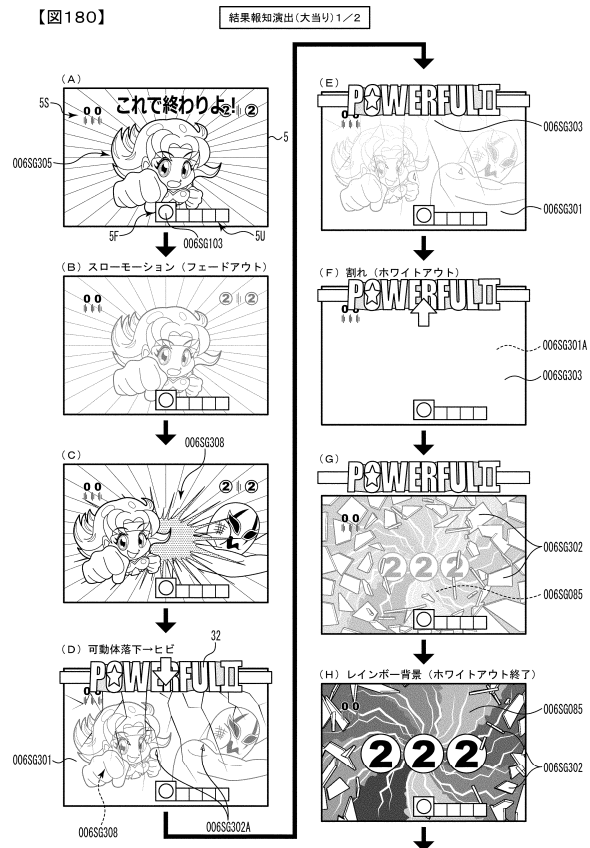
10

20

【図 179】



【図 180】



30

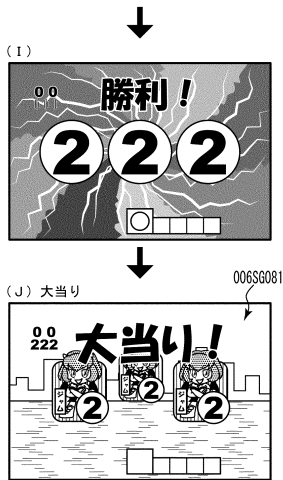
40

50

【図 181】

【図181】

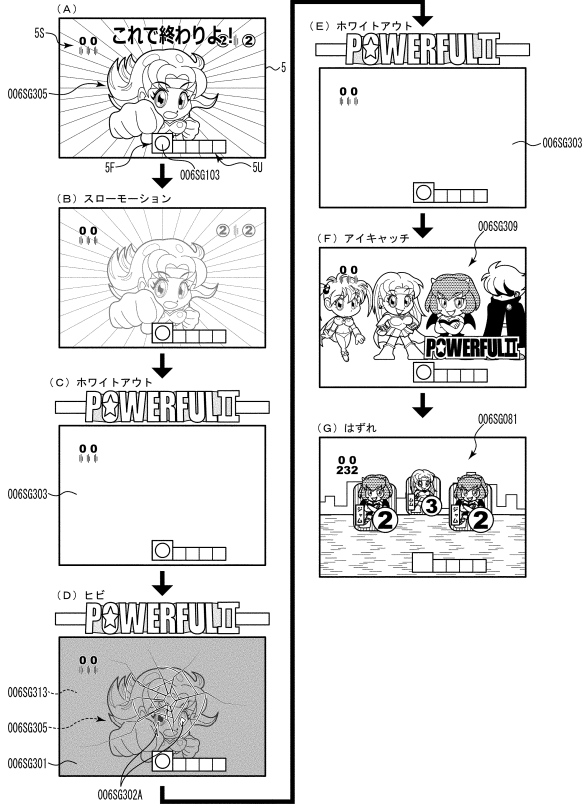
結果報知演出(大当り)2/2



【図 182】

【図182】

結果報知演出(はずれ)



【図 183】

【図183】

演出比較表 1

演出名	前段動作時間 (ボタン操作含まず)	ヒビ表示期間	ホワイトアウト 表示前時間	ホワイトアウト 表示後時間	破片画像 表示時間	破片画像 検出可能期間 ※2	破片画像 表示態様
第1連続 割れ演出	—	1段階目: 500ms 2段階目: 300ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
第2連続 割れ演出	—	1段階目: 500ms 2段階目: 300ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
セリフ予告 演出	—	1段階目: 500ms 2段階目: 500ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
背景変化 演出A (成功パターン)	200ms	200ms	500ms	500ms	250ms	200ms	透過
背景変化 演出A (失敗パターン)	—	—	—	—	—	—	—
背景変化 演出B (成功パターン)	—	1段階目: 300ms 2段階目: 150ms	500ms	500ms	125ms	75ms	透過
背景変化 演出B (失敗パターン1)	—	1段階目: 150ms	—	—	—	—	—
背景変化 演出B (失敗パターン2)	—	1段階目: 300ms 2段階目: 150ms	—	—	—	—	—
割れ演出 (可動体落下期間)	1500ms	150ms	500ms	500ms	1000ms	500ms	非透過
リーザ予告 演出 (成功パターン)	1000ms	左ヒビ: 800ms 右ヒビ: 400ms	500ms	500ms	200ms	150ms	透過
リーザ予告 演出 (失敗パターン)	1400ms	右ヒビ: 1200ms 右ヒビ: 800ms	—	—	—	—	—

※1: ヒビの表示期間は、600ms経過後に非リーチの検知を行う200msの期間を含む

※2: 破片画像検出可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前時間を除いた期間

【図 184】

【図184】

演出比較表 2

演出名	前段動作時間 (ボタン操作含まず)	ヒビ表示期間	ホワイトアウト 表示前時間	ホワイトアウト 表示後時間	破片画像 表示時間	破片画像 検出可能期間 ※2	破片画像 表示態様
強襲 演出	400ms	—	500ms	500ms	350ms	300ms	非透過
強襲 演出A	100ms (可動体落下期間)	—	150ms	500ms	150ms	100ms	透過
強襲 演出B	—	150ms	500ms	500ms	300ms	250ms	透過
カットイン 演出	—	—	500ms	500ms	250ms	200ms	透過
結果報知 演出 (成功パターン)	500ms (可動体落下期間)	500ms	500ms	500ms	150ms	100ms	透過
結果報知 演出 (失敗パターン)	—	550ms	—	—	—	—	—

※1: 右ヒビの表示期間は、400ms経過後に非リーチの検知を行う200msの期間を含む

※2: 破片画像検出可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前時間を除いた期間

10

20

30

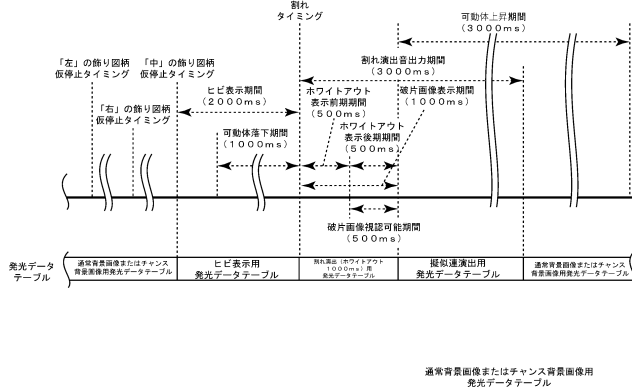
40

50

【図189】

【図189】

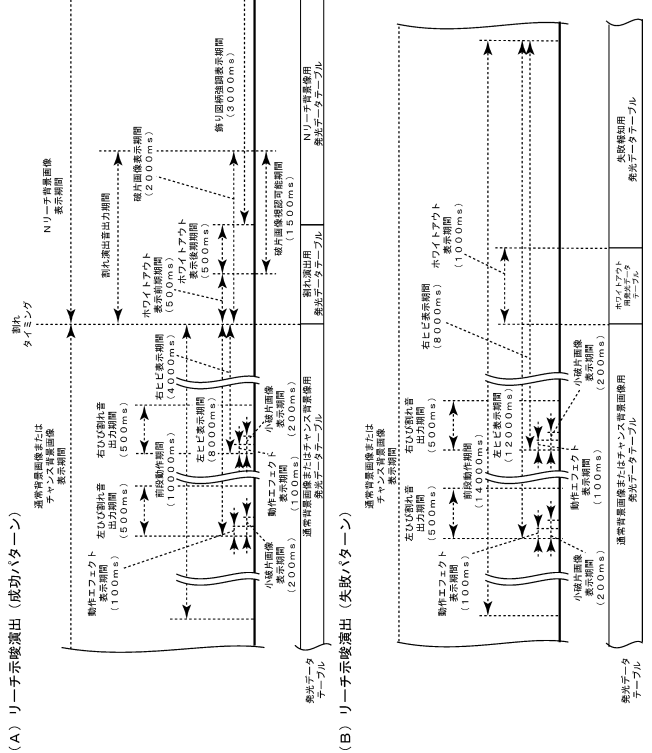
擬似連演出



【図190】

【図190】

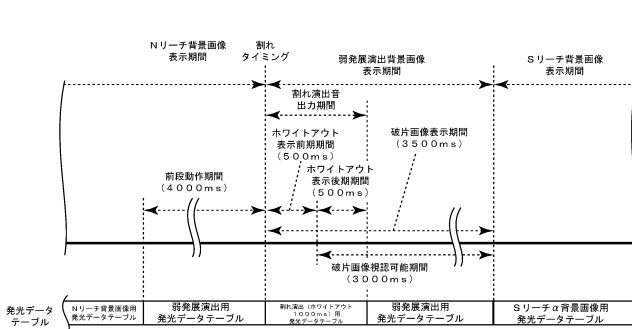
擬似連演出



【図191】

【図191】

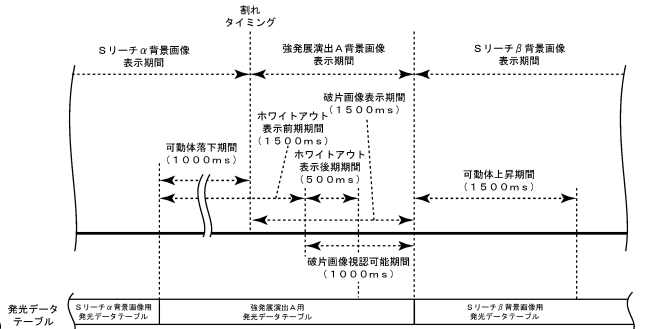
弱発展演出



【図192】

【図192】

強発展演出A



弱発展演出

強発展演出A

弱発展演出

強発展演出A

弱発展演出

強発展演出A

弱発展演出

強発展演出A

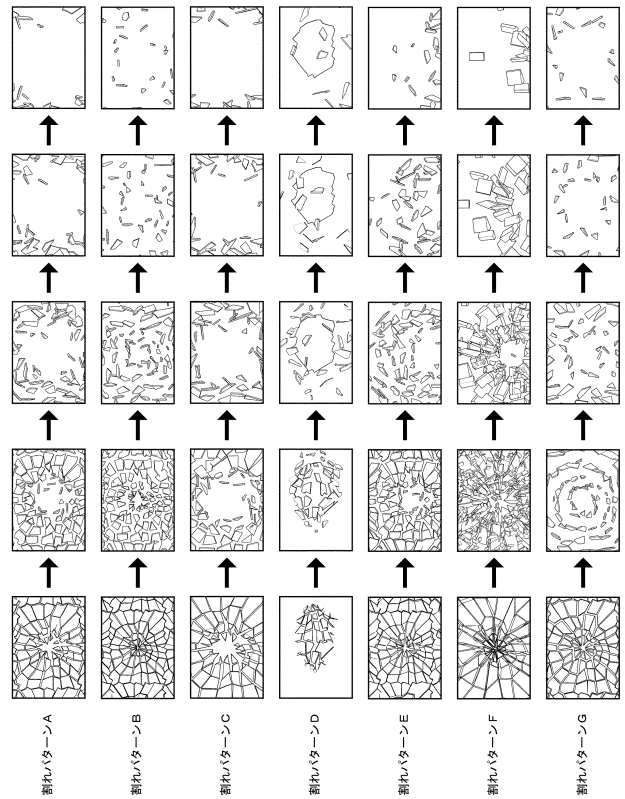
【図197】

【図197】

割れパターン一覧									
液出名	作用主体	ヒビ形状	割れ範囲	破片形状	破片サイズ	破片形状	破片サイズ	破片形状	破片サイズ
割れパターンA	液出A	放射状	全体	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状
割れパターンB	液出B	放射状	全体	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状
割れパターンC	液出C	放射状	全体	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状
割れパターンD	液出D	放射状	全体	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状
割れパターンE	液出E	放射状	全体	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状
割れパターンF	液出F	放射状	全体	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状
割れパターンG	液出G	放射状	全体	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状	放射状

【図198】

【図198】

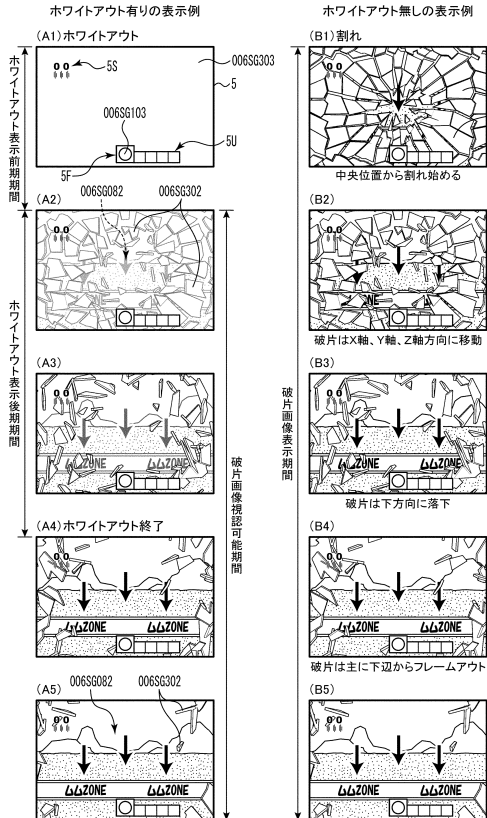


10

20

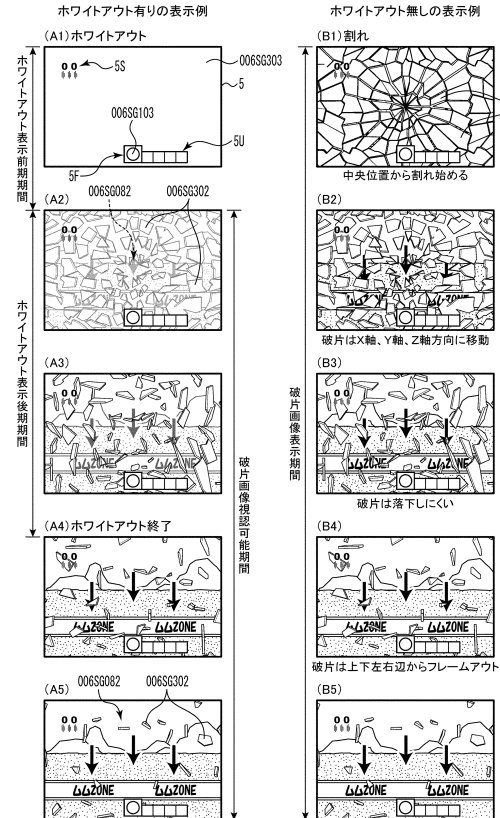
【図199】

【図199】 割れパターンA[背景変化演出A]



【図200】

【図200】 割れパターンB[背景変化演出B]



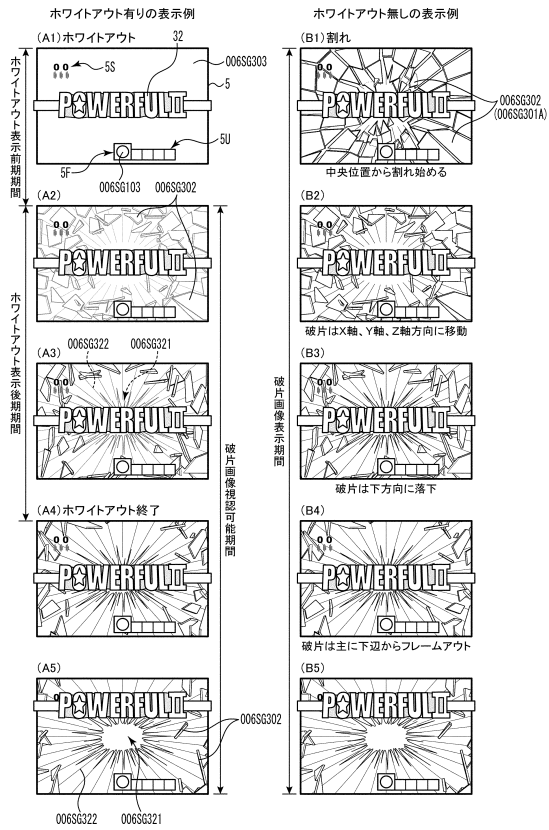
30

40

50

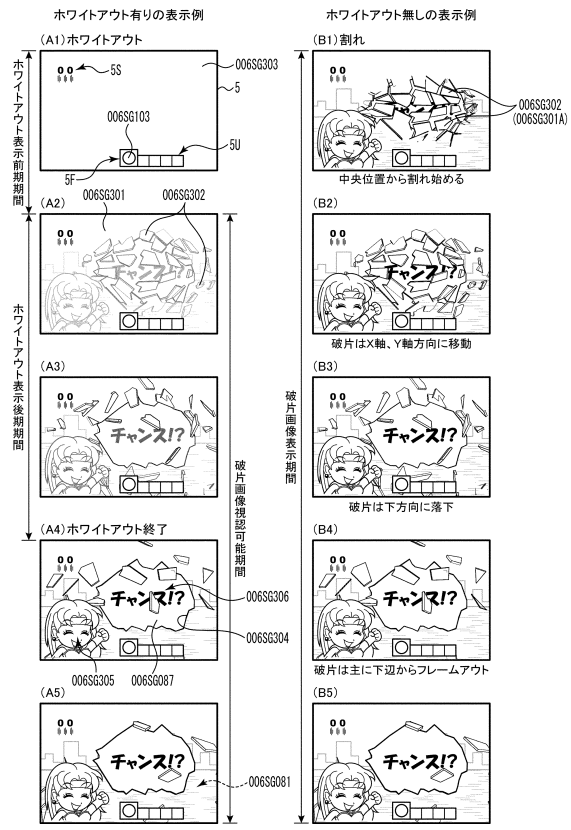
【図201】

割れパターンC[擬似連演出]



【図202】

割れパターンD[セリフ予告演出]

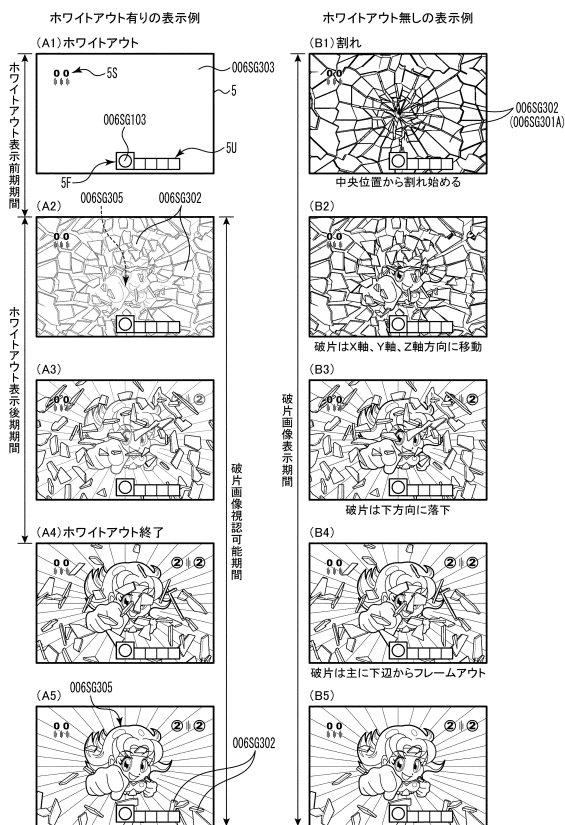


10

20

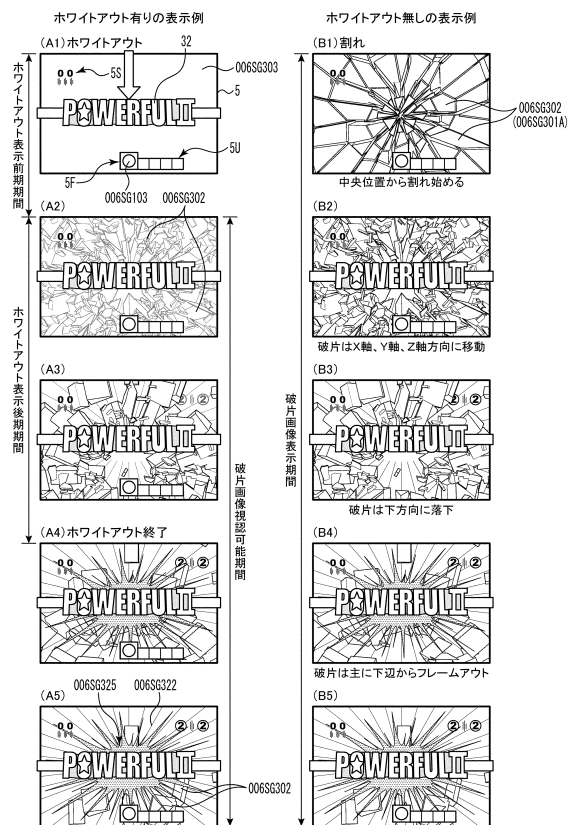
【図203】

割れパターンE[弱発展演出]



【図204】

割れパターンF[強発展演出A]



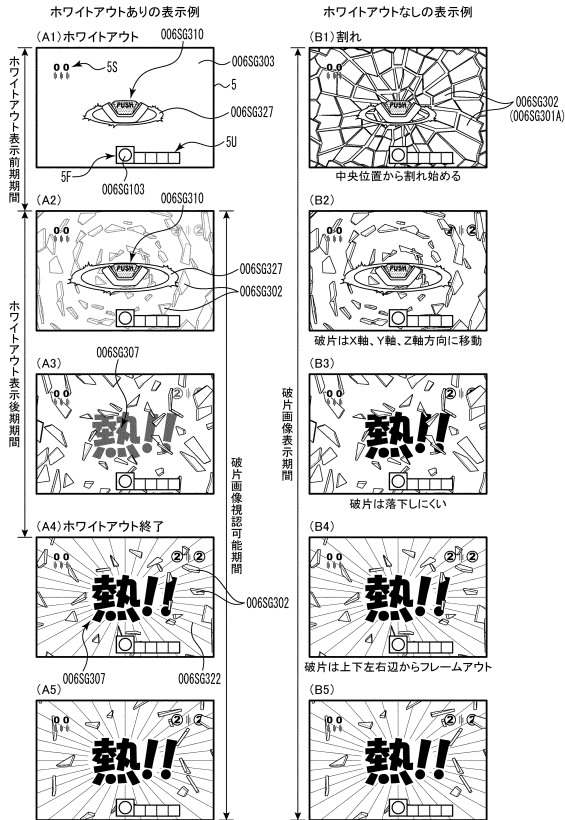
30

40

50

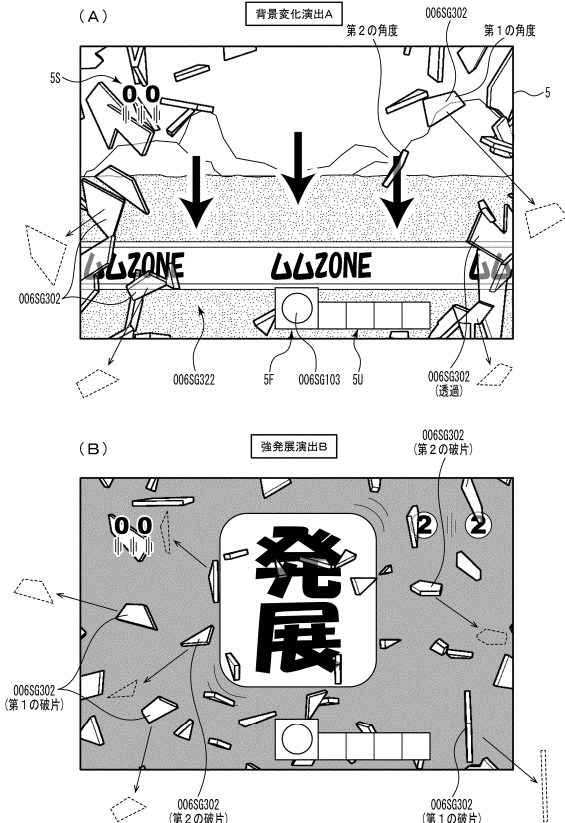
【図 205】

【図205】 割れパターンG[カットイン演出]



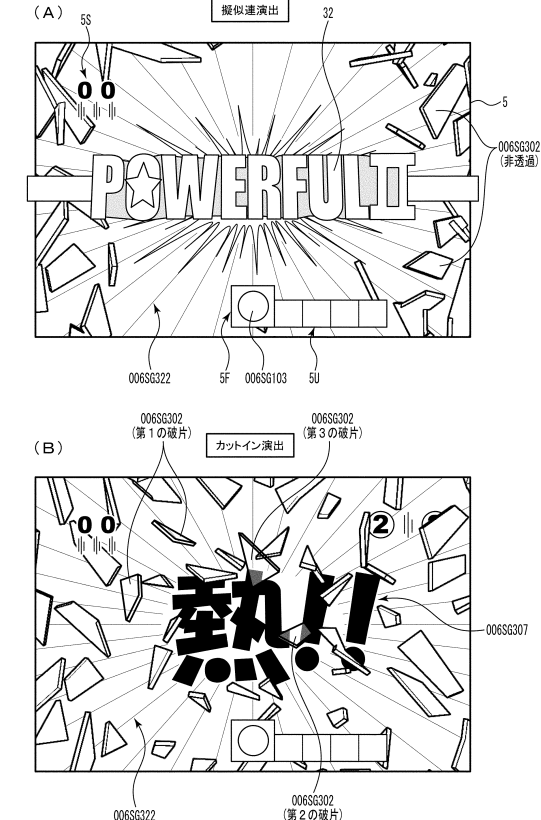
【図 207】

【図207】



【図 206】

【図206】



【図 208】

【図208】変形例1

(A) 第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出における各破片画像の速度

	X軸（左右）方向 進行速度	Y軸（上下）方向 進行速度	Z軸（手前）方向 進行速度
破片画像A	$V \times 1$	0	0
破片画像B	0	$V \times 1$	0
破片画像C	0	0	$V \times 1$
...
破片画像Z	$V \times 4$	$V \times 5$	$V \times 6$
...

※：Z軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

(B) 強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出における各破片画像の速度

	X軸（左右）方向 進行速度	Y軸（上下）方向 進行速度	Z軸（手前）方向 進行速度
破片画像A	$V \times 2$	0	0
破片画像B	0	$V \times 2$	0
破片画像C	0	0	$V \times 2$
...
破片画像Z	$V \times 7$	$V \times 8$	$V \times 9$
...

※：Z軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

(C) 各演出における破片画像の表示期間の比較

表示開始から表示終了 までの期間	破片画像C > 破片画像B 破片画像C > 破片画像B
---------------------	--------------------------------

(D) 破片画像Cの表示期間についての比較

演出群X	第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出A、背景変化演出B、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出
演出群Y	強発展演出A、強発展演出B、カットイン演出
表示開始から表示終了 までの期間	演出群Y > 演出群X

10

20

30

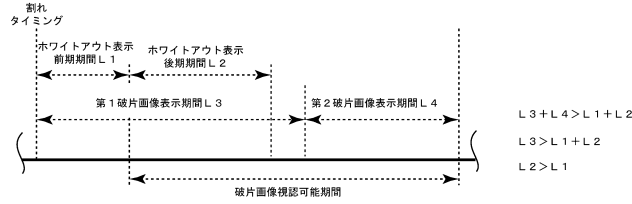
40

50

【図 209】

【図209】変形例 2

(A) 各演出におけるエフェクト表示期間と破片画像表示期間の関係



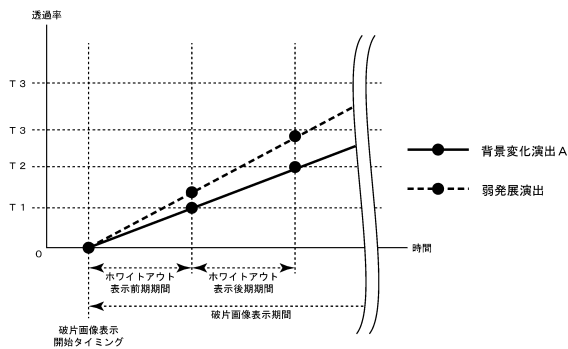
(B) 各破片画像表示期間において表示される破片数

	破片数
第1破片画像表示期間	少
第2破片画像表示期間	多

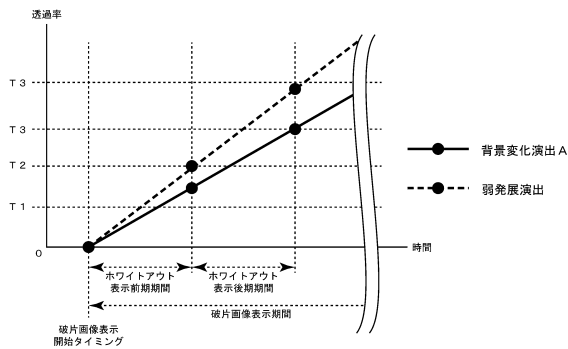
【図 211】

【図211】変形例 4

(A) 低ベース状態において表示される破片の透過率



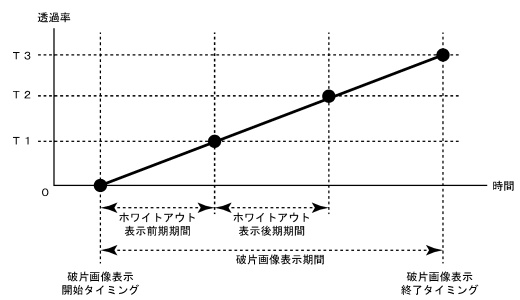
(B) 高ベース状態において表示される破片の透過率



【図 210】

【図210】変形例 3

各演出において表示される破片の透過率

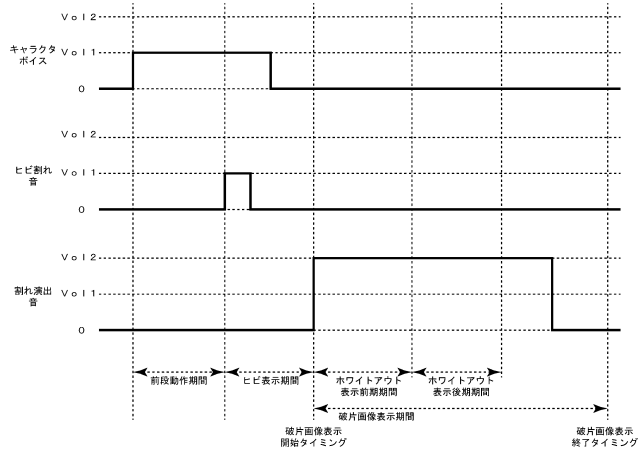


10

【図 212】

【図212】変形例 5

背景変化演出 A、リーチ示唆演出の実行時における各演出音の音量



20

30

40

50

【図 2 1 3】

【図213】 変形例 6

各演出における破片画像の表示開始から表示終了までの回転数

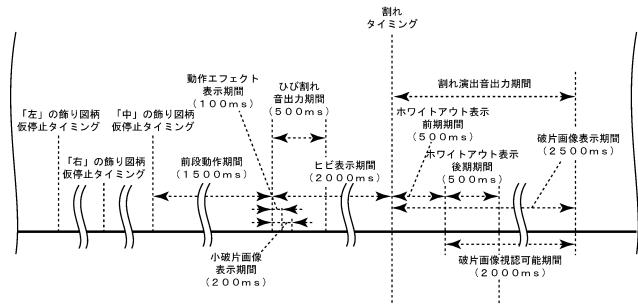
演出名	回転数
第1連続割れ演出、第2連続割れ演出、セリフ予告演出	R 3
背景変化演出A（成功パターン）、背景変化演出B（成功パターン）、擬似連演出、リーチ示唆演出（成功パターン）、弱発展演出、強発展演出A	R 2
強発展演出B、カットイン演出、結果報知演出（成功パターン）	R 1

※：R3>R2>R1

【図 2 1 4】

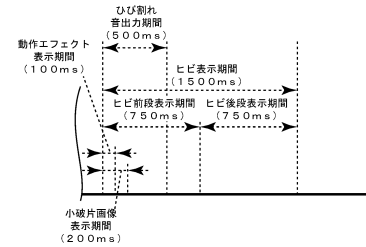
【図214】 変形例 7

(A) 擬似連演出



10

(B) 擬似連演出におけるヒビ表示期間詳細

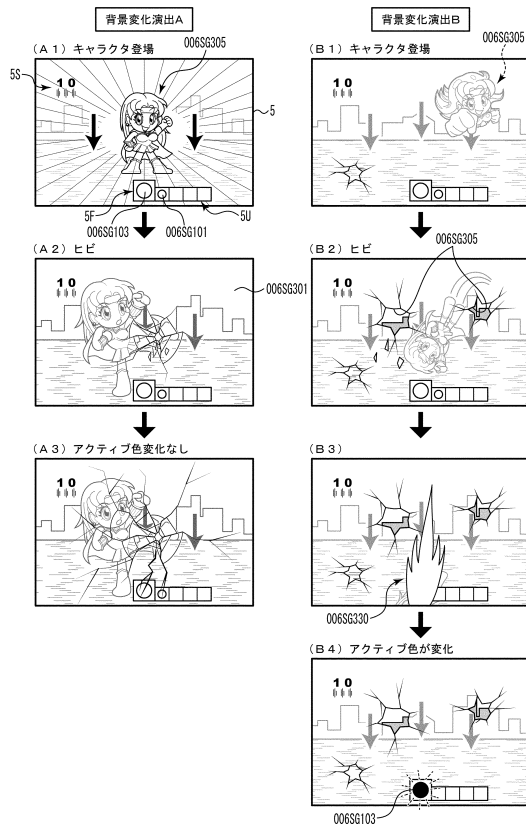


20

【図 2 1 5】

【図215】

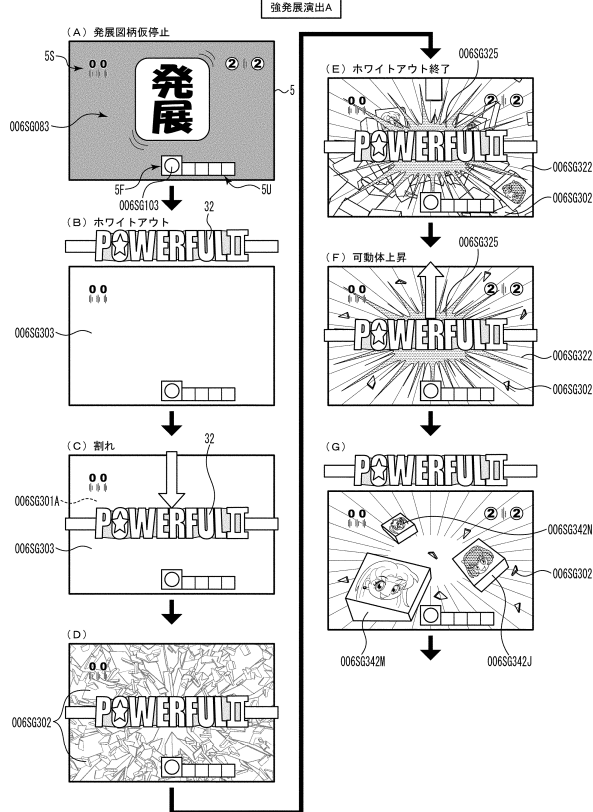
変形例 8



【図 2 1 6】

【図216】

変形例 9



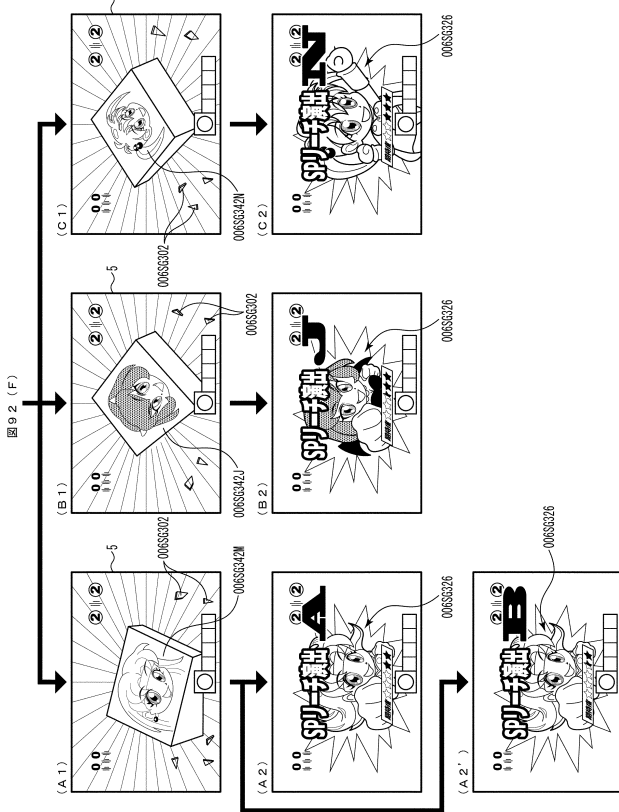
30

40

50

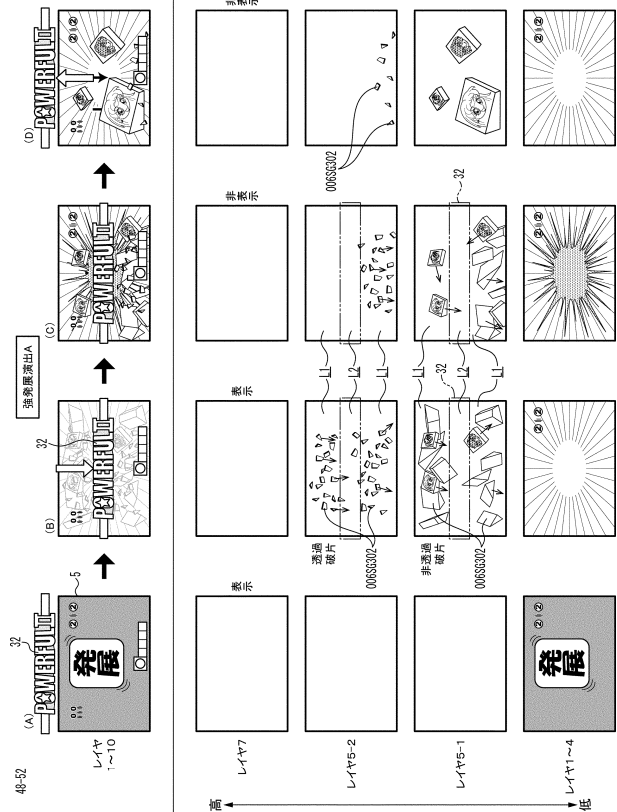
【図217】

変形例9



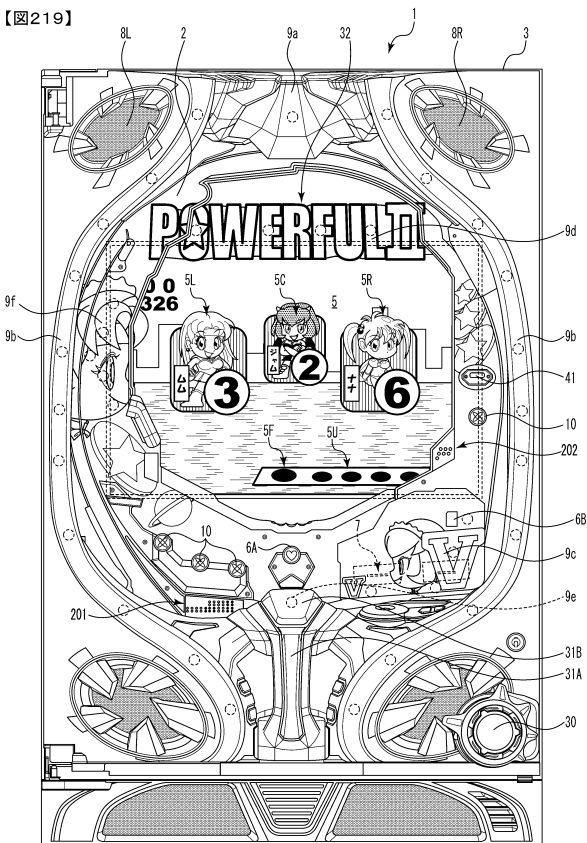
【図218】

変形例10

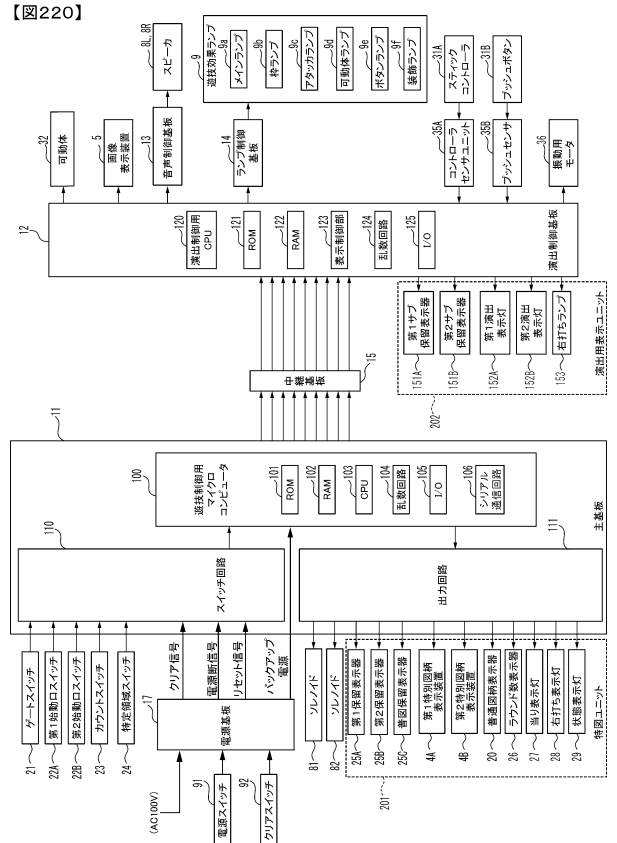


【図219】

変形例11

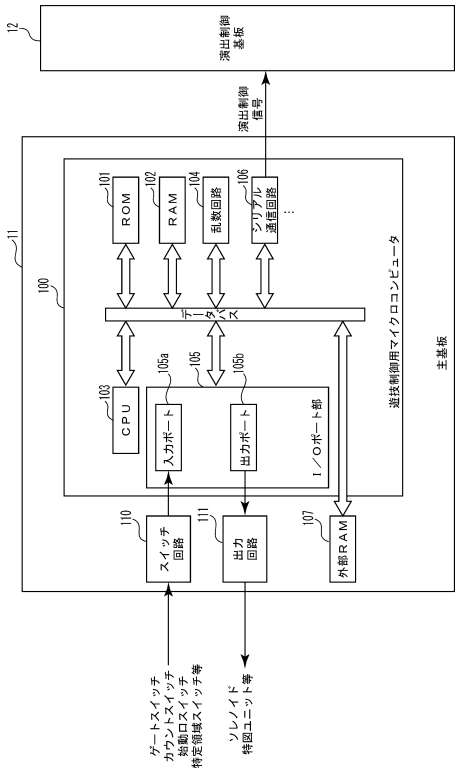


【図220】



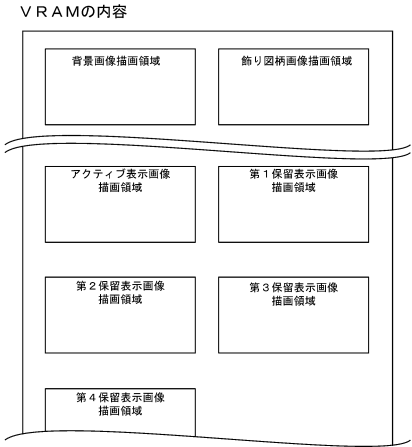
【図 2 2 1】

【図221】



【図 2 2 2】

【図222】



10

20

【図 2 2 3】

【図223】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
アクティブ表示画像描画領域	アクティブ表示 保留表示シフトアニメーションとして アクティブ表示エリアに向けて移動する 1個目の保留表示	高 ↑ ↓ 低
第1保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた1個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの1個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する2個目の保留表示	
第2保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた2個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの2個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する3個目の保留表示	
第3保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた3個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの3個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する4個目の保留表示	
第4保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた4個目の保留表示	

【図 2 2 4】

【図224】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1特図保留記憶数通知	第1特図保留記憶数を通知
C2	XX	第2特図保留記憶数通知	第2特図保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	はずれ演出パターン	始動入賞時の入賞時判定結果(はずれ演出パターン)を指定

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

30

40

50

【 図 2 2 5 】

【図225】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～100	はずれ演出判定用
MR4	1～100	変動パターン種別判定用
MR5	1～997	変動パターン判定用
MR6	1～65536	普図表示結果判定用
MR7	1～65536	初期値決定用

【 図 2 2 6 】

【図226】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値 (MR1)	特図表示結果
通常状態・ 時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【 図 2 2 7 】

【図227】

(A) 大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値 (MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

(B) 大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【 図 2 2 8 】

【図228】

はずれ演出判定テーブル

判定値 (MR3)	はずれ演出
1～85	非リーチ
86～100	リーチ

10

20

30

40

50

【図 2 2 9】

【図229】

(A) 変動パターン種別判定テーブルA
(低確低ベース状態用)

判定値(MR4)	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～95	スーパーリーチα
96～100	スーパーリーチβ

(B) 変動パターン種別判定テーブルB
(低確低高ベース状態用)

判定値(MR4)	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～100	スーパーリーチγ

(C) 変動パターン種別判定テーブルC
(高確高ベース状態用)

判定値(MR4)	変動パターン種別
1～100	ノーマルリーチ

【図 2 3 0】

【図230】

(A) 通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	非リーチ(はずれ)
PA2-1A	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-1B	25000	擬似連1回ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2A	60000	擬似連1回ノーマルリーチ→スーパーリーチα(はずれ)
PA2-2B	65000	擬似連2回ノーマルリーチ→スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3A	70000	擬似連2回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ(はずれ)
PA2-3B	75000	擬似連3回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1A	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-1B	25000	擬似連1回ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2A	60000	擬似連1回ノーマルリーチ→スーパーリーチα(大当り)
PB1-2B	65000	擬似連2回ノーマルリーチ→スーパーリーチα(大当り)
PB1-3A	70000	擬似連2回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ(大当り)
PB1-3B	75000	擬似連3回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ(大当り)

(B) 時短状態（低確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	7000	非リーチ(はずれ)
PA1-5	2000	非リーチ(はずれ)
PA2-4A	10000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-4B	15000	擬似連1回ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-5A	30000	擬似連1回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ(はずれ)
PA2-5B	35000	擬似連2回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ(はずれ)
PB1-4A	10000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-4B	15000	擬似連1回ノーマルリーチ(大当り)
PB1-5A	30000	擬似連1回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ(大当り)
PB1-5B	35000	擬似連2回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ(大当り)

(C) 確変状態（高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-6	3000	非リーチ(はずれ)
PA1-7	500	非リーチ(はずれ)
PA2-6	5000	ノーマルリーチ(はずれ)
PB1-6	5000	ノーマルリーチ(大当り)

【図 2 3 1】

【図231】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルA
(低確低ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数1個以下)

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-1

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルB
(低確低ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数2個)

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-2

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルC
(低確低ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数3個)

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-3

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルD
(低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ)

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-1A
901～997	PA2-1B

(E) はずれ用変動パターン判定テーブルE
(低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチα)

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-2A
901～997	PA2-2B

(F) はずれ用変動パターン判定テーブルF
(低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチβ)

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-3A
901～997	PA2-3B

【図 2 3 2】

【図232】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルG
(低確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数1個以下)

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-4

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルH
(低確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数2個以上)

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-5

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルI
(低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ)

判定値(MR5)	変動パターン
1～920	PA2-4A
921～997	PA2-4B

(D) はずれ用変動パターン判定テーブルJ
(低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチγ)

判定値(MR5)	変動パターン
1～950	PA2-5A
951～997	PA2-5B

10

20

30

40

50

【 図 2 3 3 】

【図233】

(A) はずれ用変動パターン判定テーブルK
(高確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数1個以下)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA1-6

(B) はずれ用変動パターン判定テーブルL
(高確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数2個以上)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA1-7

(C) はずれ用変動パターン判定テーブルM
(高確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PA2-6

【 図 2 3 5 】

【図235】

遊技状態	主な可変表示対象特図	大当り確率	平均特図可変表示時間
通常状態	第1	低	長
時短状態	第2	低	中
確変状態	第2	高	短

【 図 2 3 4 】

【図234】

(A) 大当り用変動パターン判定テーブルA
(低確低ベース状態用)

判定値(MR5)	変動パターン
1~30	PB1-1A
31~80	PB1-1B
81~170	PB1-2A
171~320	PB1-2B
321~600	PB1-3A
601~997	PB1-3B

(C) 大当り用変動パターン判定テーブルC
(高確高ベース状態用)

判定値(MR5)	変動パターン
1~997	PB1-6

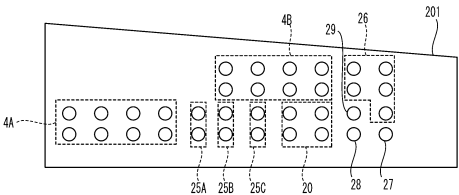
(B) 大当り用変動パターン判定テーブルB
(低確高ベース状態用)

判定値(MR5)	変動パターン
1~90	PB1-4A
91~280	PB1-4B
281~580	PB1-5A
581~997	PB1-5B

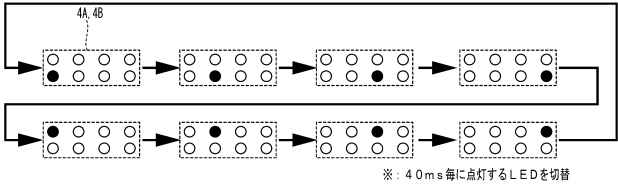
【 図 2 3 6 】

【図236】

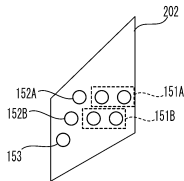
(A) 特図ユニット



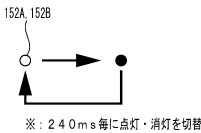
(B) 特別図柄の1周期の点灯態様



(C) 演出用表示ユニット



(D) 演出表示灯の1周期の点灯態様



10

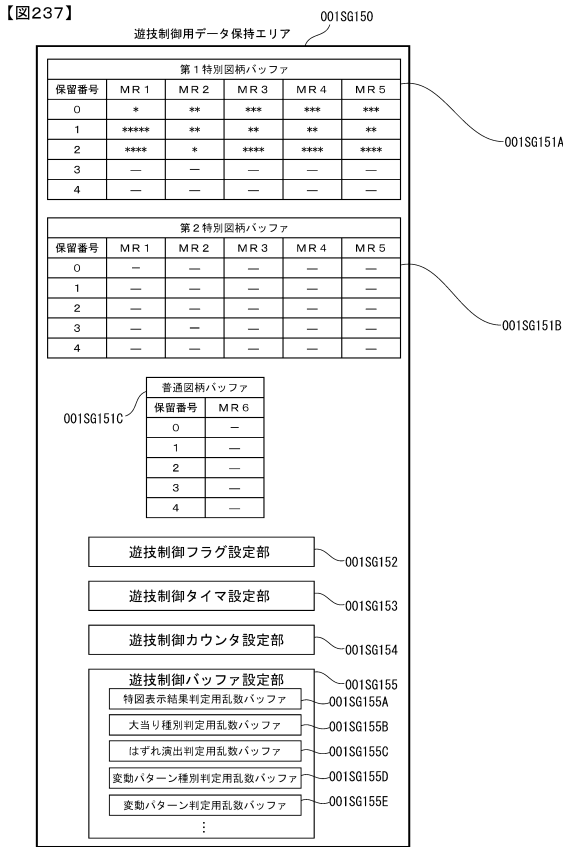
20

30

40

50

【図 2 3 7】



【図 2 3 8】

【図238】

入力ポートのビット割当

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
入力ポート 0	0	未使用	—	—
	1	カウントスイッチ	1	オン
	2	排出口スイッチ	1	オン
	3	特定領域スイッチ	1	オン
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	普通入賞口スイッチ	1	オン
入力ポート 1	7	未使用	—	—
	0	未使用	—	—
	1	未使用	—	—
	2	アウト確認スイッチ 1	1	オン
	3	アウト確認スイッチ 2	1	オン
	4	未使用	—	—
	5	磁石センサ信号	0	オン
入力ポート 2	6	未使用	—	—
	7	枠電波センサ信号	0	オン
	0	未使用	—	—
	1	未使用	—	—
	2	盤面近接センサエラー信号	1	オン
	3	枠近接センサエラー信号	1	オン
	4	設定キースイッチ	1	オン
入力ポート 3	5	タッチスイッチ	0	オン
	6	扉・枠開放スイッチ	1	オン
	7	クリアスイッチ	1	オン
	0	第 1 始動口スイッチ	1	オン
	1	第 2 始動口スイッチ	1	オン
	2	ゲートスイッチ	1	オン
	3	未使用	—	—
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	電源確認信号	1	オン
	7	賞球制御信号 R X O	1	オン

【図 2 3 9】

【図239】

D G 信号出力ポートのビット割当

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート D G 1	0	特別図柄 1ー1	1	オン
	1	特別図柄 1ー2	1	オン
	2	特別図柄 1ー3	1	オン
	3	特別図柄 1ー4	1	オン
	4	特別図柄 1ー5	1	オン
	5	特別図柄 1ー6	1	オン
	6	特別図柄 1ー7	1	オン
	7	特別図柄 1ー8	1	オン
出力ポート D G 2	0	特別図柄 2ー1	0	オフ
	1	特別図柄 2ー2	0	オフ
	2	特別図柄 2ー3	0	オフ
	3	特別図柄 2ー4	0	オフ
	4	特別図柄 2ー5	0	オフ
	5	特別図柄 2ー6	0	オフ
	6	特別図柄 2ー7	0	オフ
	7	特別図柄 2ー8	1	オフ
出力ポート D G 3	0	始動口入賞記憶数表示灯 1ー2	1	オン
	1	始動口入賞記憶数表示灯 2ー2	0	オフ
	2	ゲート通過記憶数表示灯 2	1	オン
	3	始動口入賞記憶数表示灯 1ー1	1	オン
	4	始動口入賞記憶数表示灯 2ー1	0	オフ
	5	ゲート通過記憶数表示灯 1	1	オン
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—
出力ポート D G 4	0	普通図柄 1	0	オフ
	1	普通図柄 2	0	オフ
	2	普通図柄 3	0	オフ
	3	普通図柄 4	0	オフ
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—
出力ポート D G 5	0	ラウンド 1	0	オフ
	1	ラウンド 2	0	オフ
	2	ラウンド 3	0	オフ
	3	ラウンド 4	0	オフ
	4	ラウンド 5	0	オフ
	5	当り表示灯	0	オフ
	6	右打ち表示灯	0	オフ
	7	状態表示灯	0	オフ

【図 2 4 0】

【図240】

(A)

演出制御用データ保持エリア

001SG190

演出制御フラグ設定部

001SG191

演出制御タイマ設定部

001SG192

演出制御カウンタ設定部

001SG193

演出制御バッファ設定部

001SG194

(B)

始動入賞時受信コマンドバッファ

001SG194A

バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	はずれ演出パターン	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出フラグ
第 1 特図保留記憶	1ー0	B 1 0 0 (H)	C 1 0 2 (H)	C 4 0 0 (H)	C 6 0 0 (H)	0
	1ー1	B 1 0 0 (H)	C 1 0 2 (H)	C 4 0 0 (H)	C 6 0 0 (H)	0
	1ー2	B 1 0 0 (H)	C 1 0 2 (H)	C 4 1 0 (H)	C 6 0 1 (H)	1
	1ー3	B 1 0 0 (H)	C 1 0 3 (H)	C 4 0 0 (H)	C 6 0 0 (H)	—
第 2 特図保留記憶	1ー4	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	—
	2ー0	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	—
	2ー1	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	—
	2ー2	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	—
	2ー3	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	—
	2ー4	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	0 0 0 0 (H)	—

保留表示フラグ “0”ー白

保留表示フラグ “1”ー青

保留表示フラグ “2”ー赤

10

20

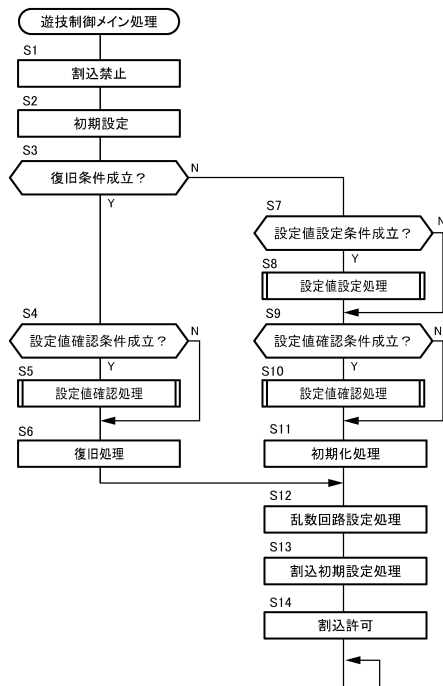
30

40

50

【図 2 4 1】

【図241】



【図 2 4 2】

【図242】

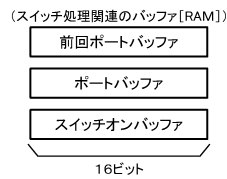


10

20

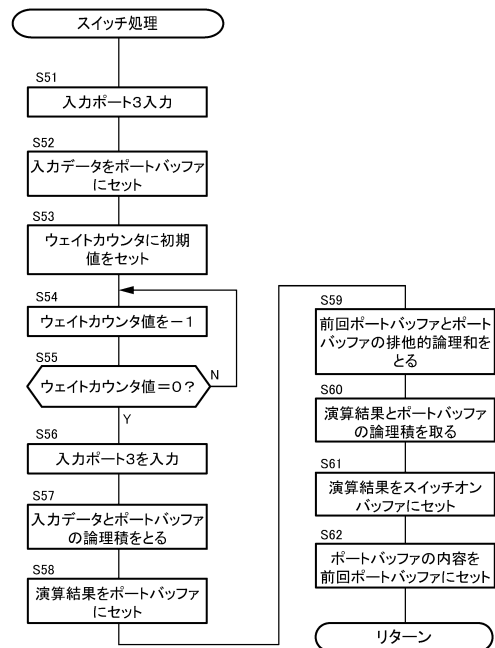
【図 2 4 3】

【図243】



【図 2 4 4】

【図244】



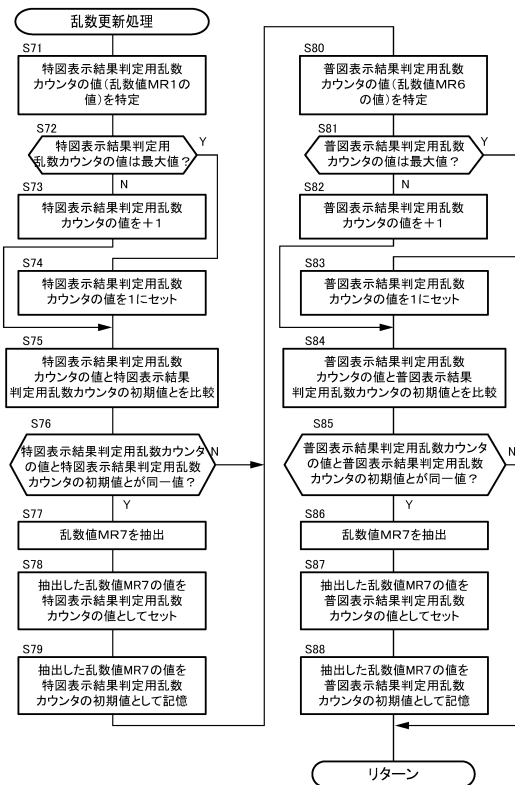
30

40

50

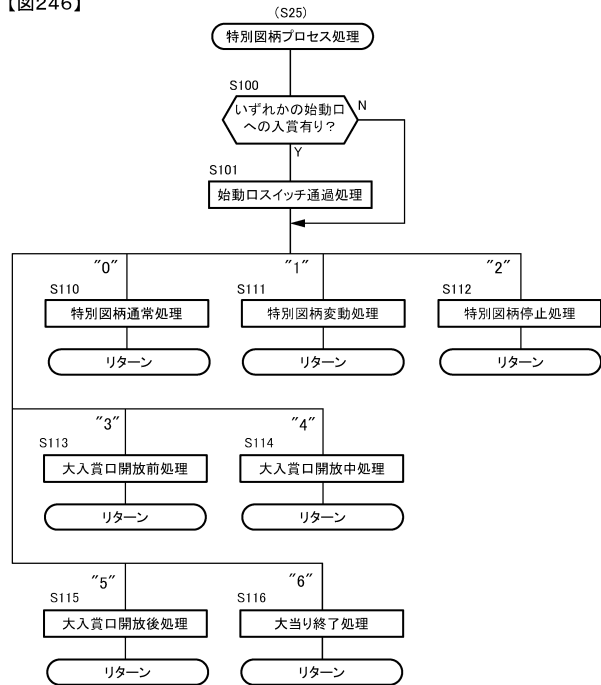
【 図 2 4 5 】

【図245】



【 図 2 4 6 】

【図246】

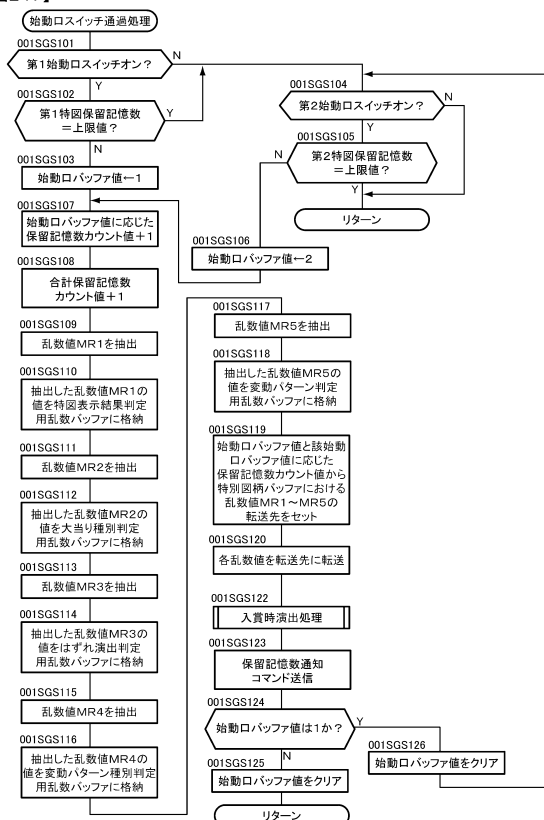


10

20

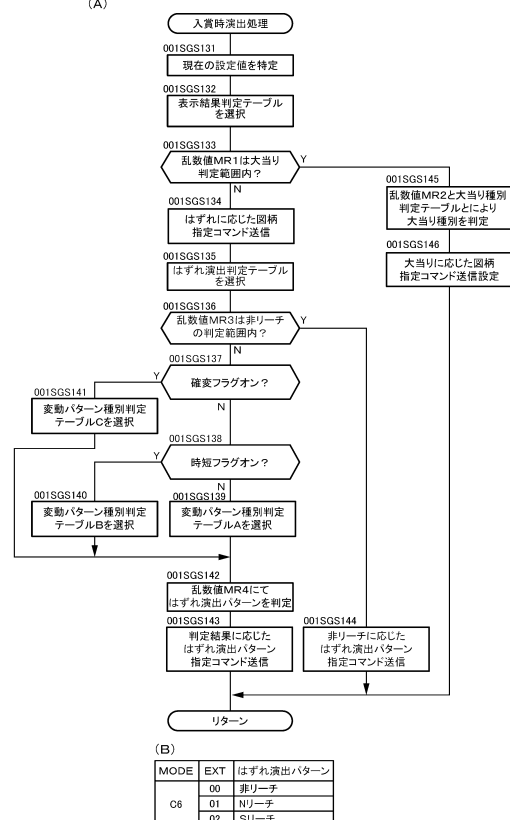
【 図 2 4 7 】

【图247】



【 図 2 4 8 】

【图248】



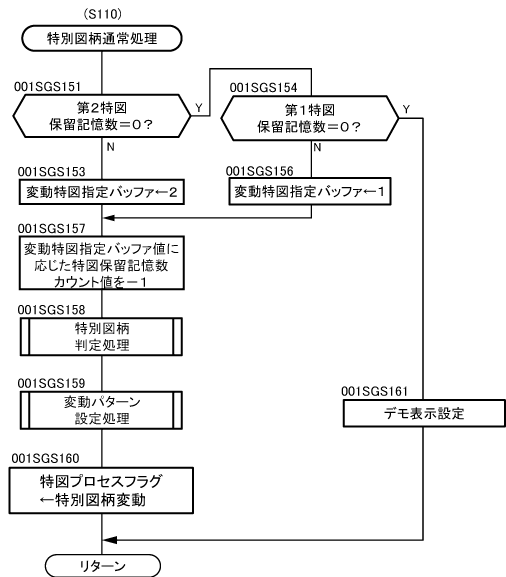
30

40

50

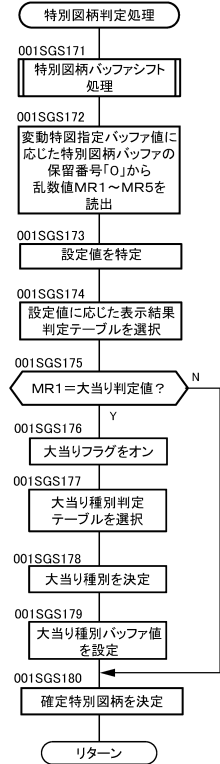
【図 2 4 9】

【図249】



【図 2 5 0】

【図250】

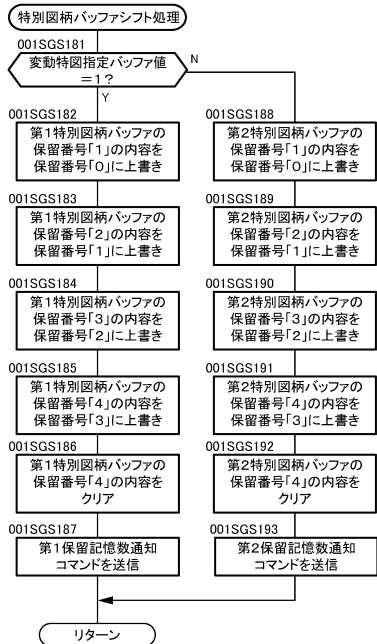


10

20

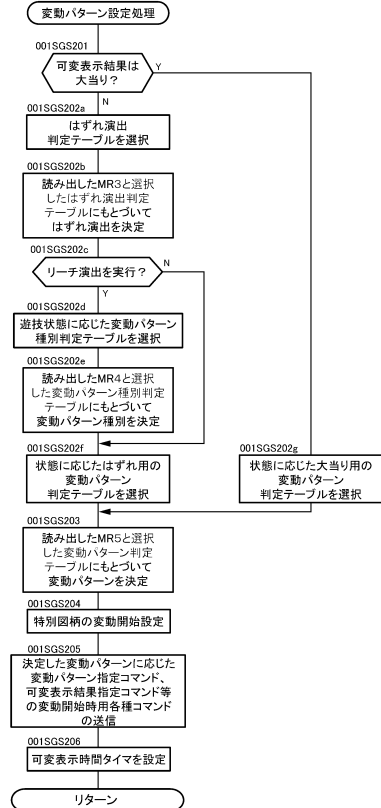
【図 2 5 1】

【図251】



【図 2 5 2】

【図252】



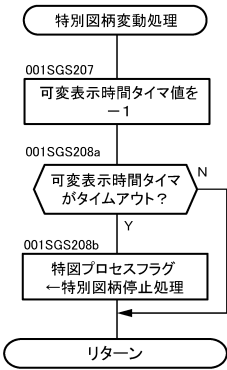
30

40

50

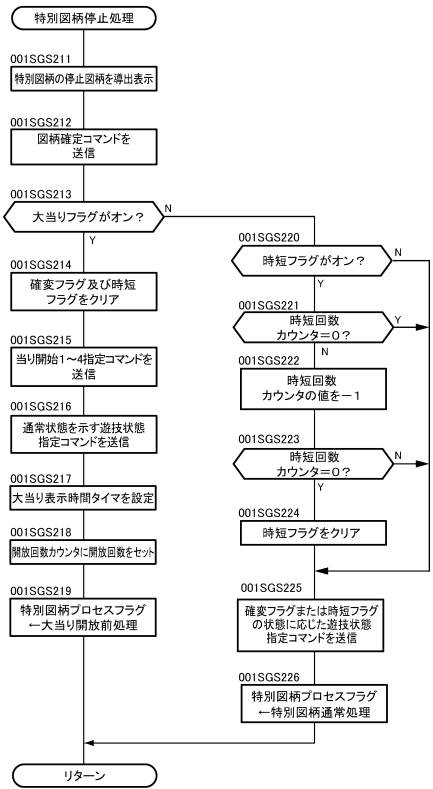
【 図 2 5 3 】

【図253】



【 図 2 5 4 】

【図254】

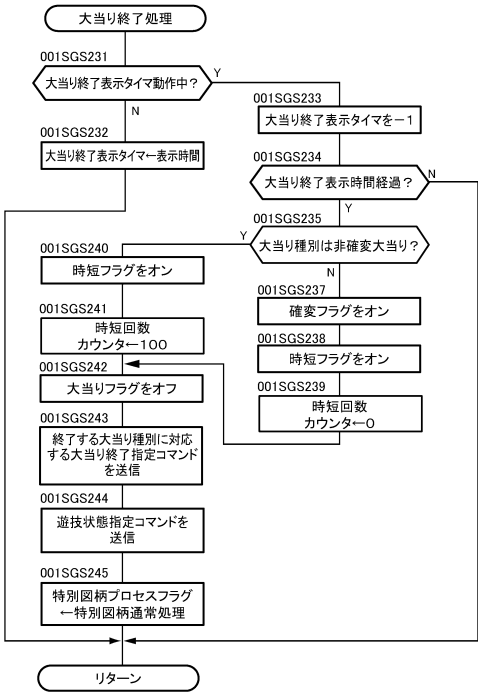


10

20

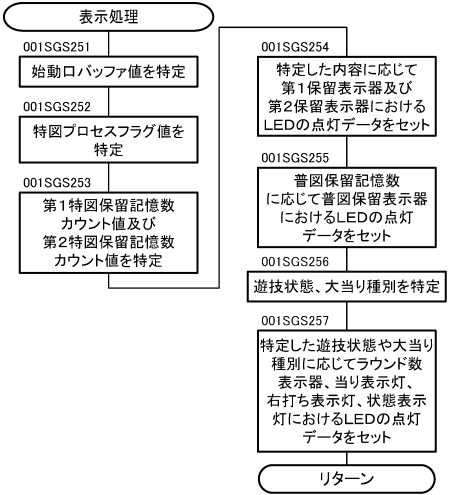
【 図 2 5 5 】

【図255】



【 図 2 5 6 】

【図256】



30

40

50

【図 257】

【図257】

(A) 第1保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が1、第2特図保留記憶が0個の場合）

特図プロセス フラグ値	第1特図保留記憶数	第1保留表示器 の点灯態様
0	1個	点灯せず
0	2～4個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
1～6	1～4個	

(B) 第1保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が1、第2特図保留記憶が1個以上の場合）

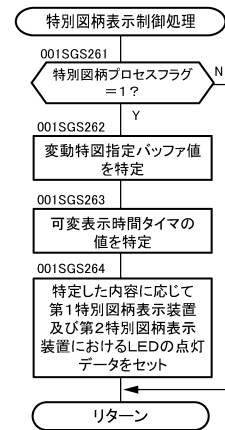
特図プロセス フラグ値	第1特図保留記憶数	第1保留表示器 の点灯態様
0	1個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
0	2～4個	
1～6	1～4個	

(C) 第2保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が2の場合）

特図プロセス フラグ値	第2特図保留記憶数	第2保留表示器 の点灯態様
0	1個	点灯せず
0	2～4個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
1～6	1～4個	

【図 258】

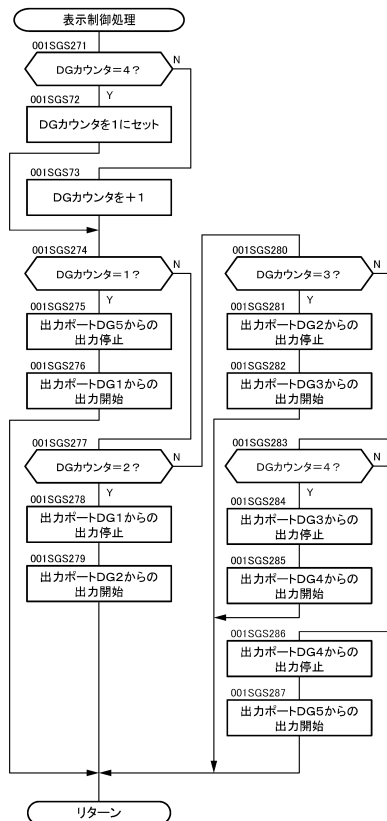
【図258】



10

【図 259】

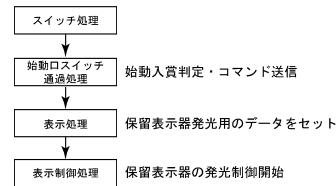
【図259】



【図 260】

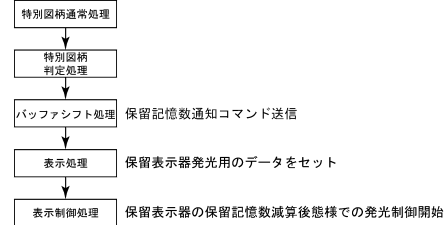
【図260】

(A) 始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミング



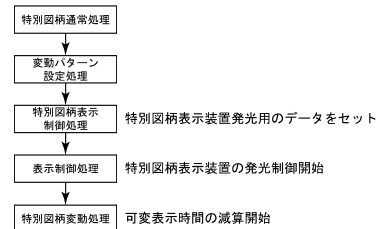
20

(B) 可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶減算後態様での発光制御開始タイミング



30

(C) 可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングと可変表示時間の減算開始タイミング

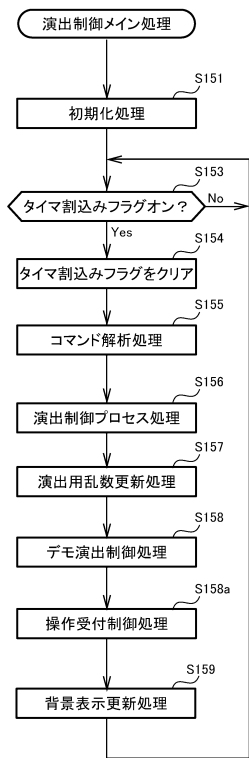


40

50

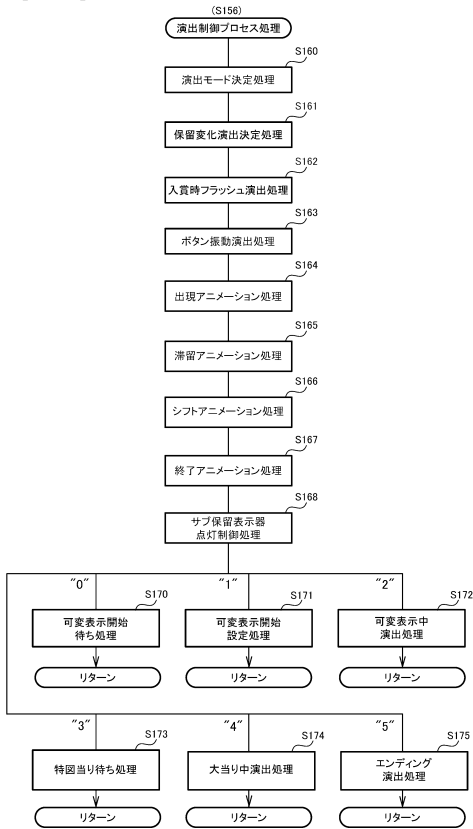
【図 2 6 1】

【図261】



【図 2 6 2】

【図262】



【図 2 6 3】

【図263】

演出モード決定処理における演出モード変更契機

遊技状態	変更契機	変更先演出モード
通常状態	1 回目可変表示開始タイミング	演出モード A
	2 回目以降可変表示開始タイミング (抽選)	演出モード B (演出モード A であった場合) 演出モード A (演出モード B であった場合)
時短状態	遊技状態指定コマンド受信タイミング	演出モード C
確変状態	遊技状態指定コマンド受信タイミング	演出モード D

【図 2 6 4】

【図264】

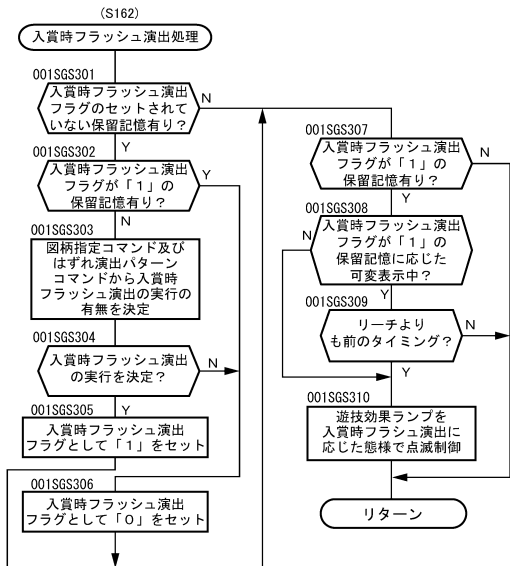
保留変化演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンド	保留変化演出非実行 (表示色：白)	保留変化演出実行	
		演出パターン A (表示色：青)	演出パターン B (表示色：赤)
大当り	5 %	2 5 %	7 0 %
非リーチ (はずれ)	9 5 %	5 %	0 %
Nリーチ (はずれ)	7 5 %	2 0 %	5 %
Sリーチ (はずれ)	6 5 %	2 5 %	1 0 %

- ※ 1：保留変化演出の非実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示 (またはアクティブ表示) を白色で表示
- ※ 2：保留変化演出の実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示 (またはアクティブ表示) を演出パターンに応じた色 (青色または赤色) で表示

【 図 2 6 5 】

【図265】



【 図 2 6 6 】

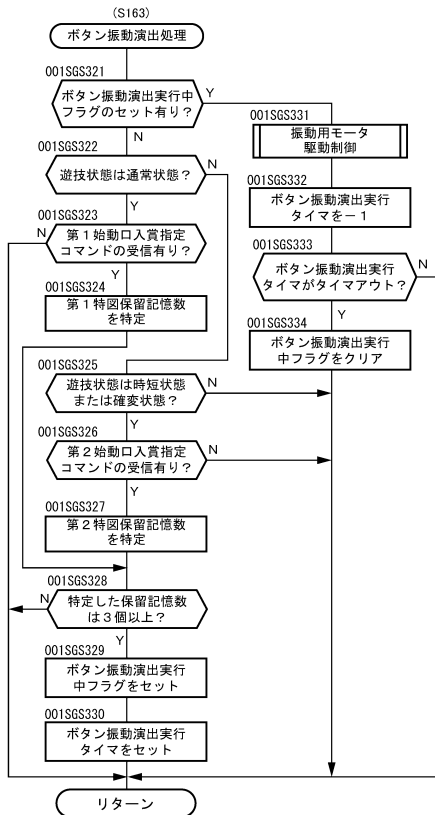
【図266】

入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合		
図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンド	非実行	実行
大当り	4 0 %	6 0 %
非リーチ (はずれ)	1 0 0 %	0 %
Nリーチ (はずれ)	1 0 0 %	0 %
Sリーチ (はずれ)	8 0 %	2 0 %

10

【 図 2 6 7 】

【図267】



【 図 2 6 8 】

【図268】

(A) 第1サブ保留表示器点灯制御態様
(第1始動口入賞指定コマンドを受信、第2特図保留記憶が0個の場合)

演出プロセス フラグ値	第1特図保留記憶数	第1サブ保留表示器 の点灯態様
0	1個	点灯せず
0	2～4個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
1～7	1～4個	

(B) 第1サブ保留表示器点灯制御態様
(第1始動口入賞指定コマンドを受信、第2特図保留記憶が1個以上の場合)

演出プロセス フラグ値	第1特図保留記憶数	第1サブ保留表示器 の点灯態様
0	1個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
0	2～4個	
1～7	1～4個	

(C) 第2サブ保留表示器点灯制御態様 (第2始動口入賞指定コマンドを受信の場合)

特図プロセス フラグ値	第2 特図保留記憶数	第2 サブ保留表示器 の点灯態様
0	1 個	点灯せず
0	2 ～ 4 個	保留記憶の合計数 に応じた態様で点灯
1 ～ 7	1 ～ 4 個	

20

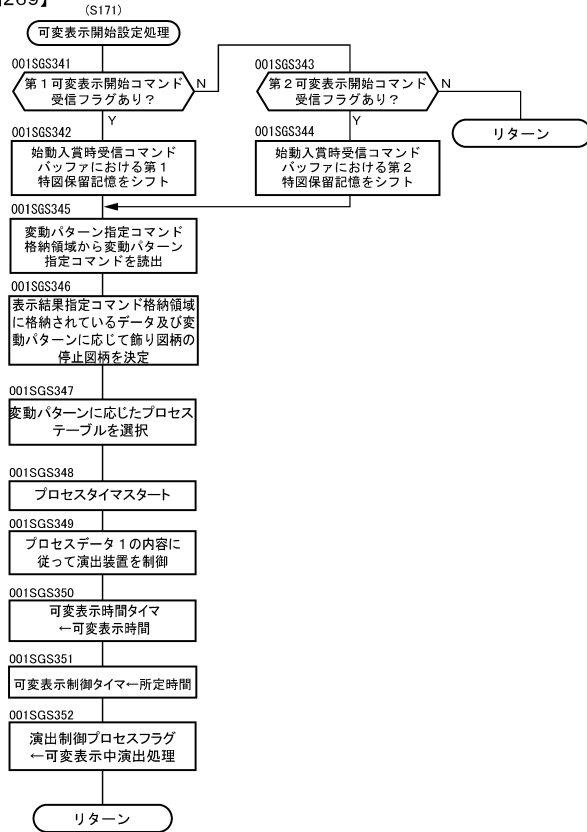
30

40

50

【図 269】

【図269】



【図 270】

【図270】

(A)

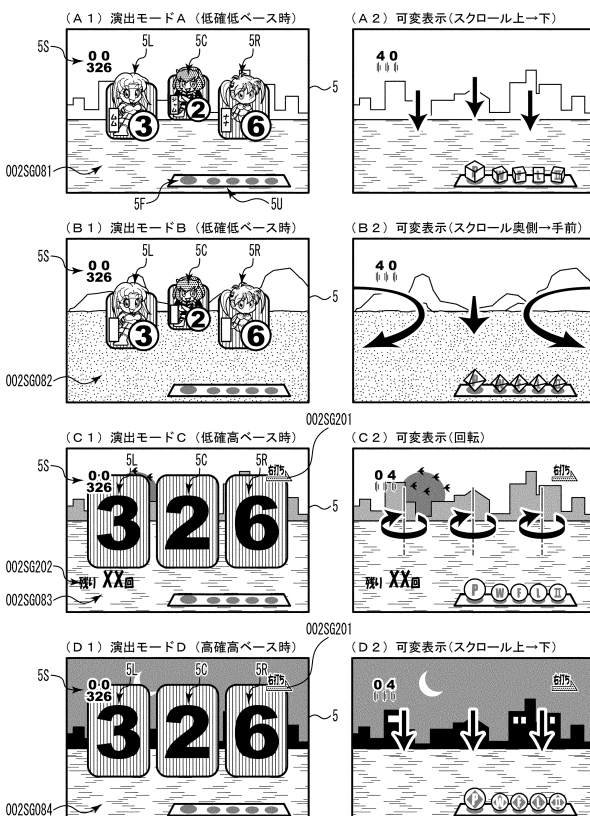
CPU103	割込み制御実行周期	4ms
	図柄確定期間	500ms
	特別図柄の可変表示周期 (LED間の点灯制御間隔: 40ms)	320ms
演出制御用 CPU120 及び 表示制御部123	割込み制御実行周期	2ms
	画像描画期間	33ms
	画像更新周期 (フレームレート)	33ms (30FPS)
	サブ図柄の可変表示周期 (LED間の点灯制御間隔: 240ms)	480ms

(B)

種別		演出モードA	演出モードB	演出モードC	演出モードD
保留表示	出現アニメーション 表示実行期間	660ms (20F) ※短縮される場合有り		165ms (5F)	99ms (3F)
	滞留アニメーション 表示実行期間（1周期）	2970ms (90F)		非実行	
保留表示・ アクティブ 表示	シフトアニメーション 表示実行期間	330ms (10F)			
	アクティブ 表示	終了アニメーション 表示実行期間			
		165ms (5F)			

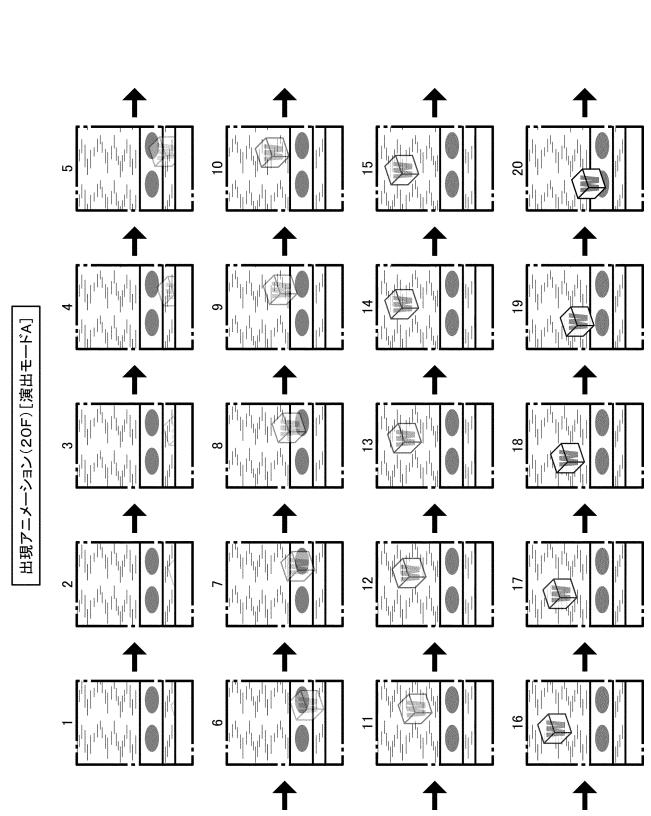
【図 271】

【図271】



【図 272】

【図272】



10

20

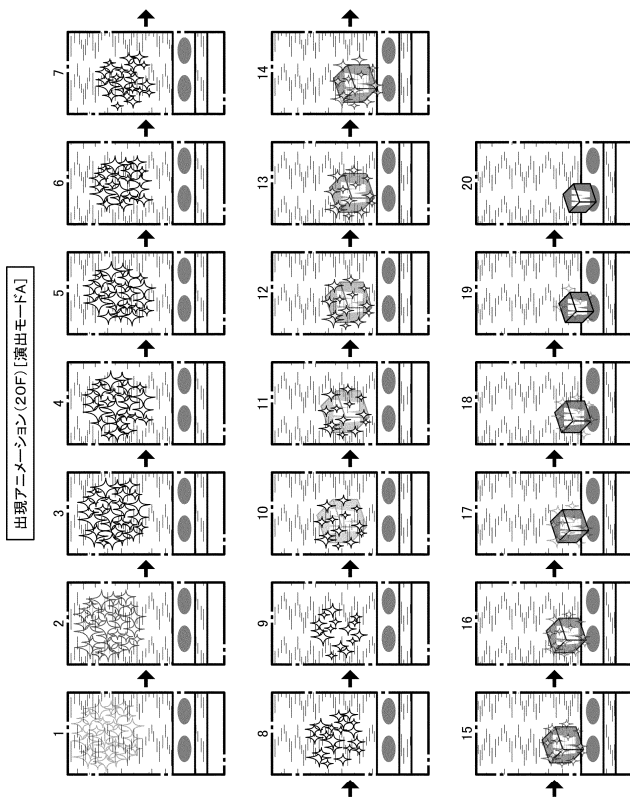
30

40

50

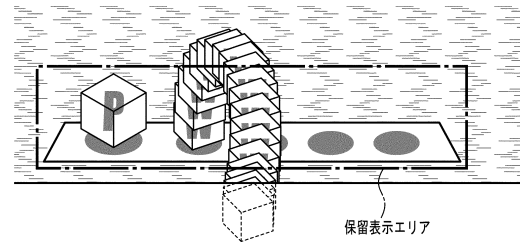
【図 273】

【図273】



【図 274】

【図274】

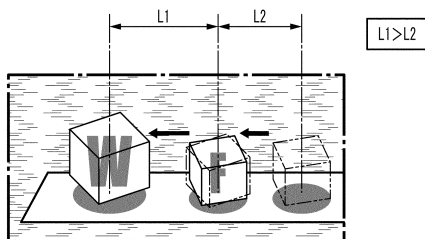


10

20

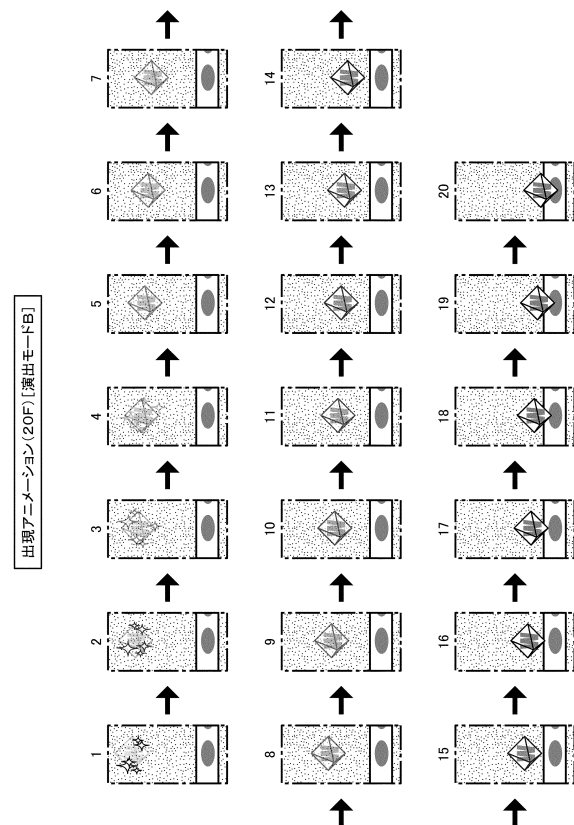
【図 275】

【図275】



【図 276】

【図276】



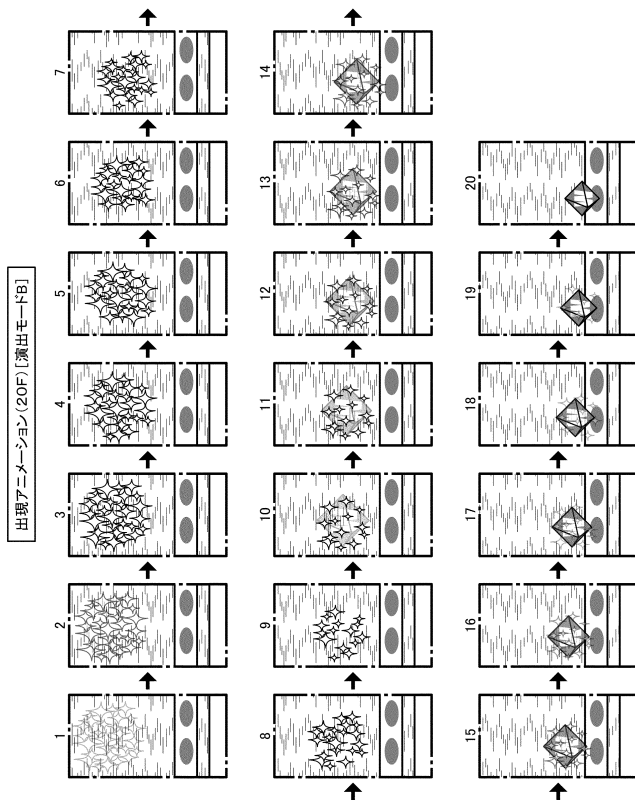
30

40

50

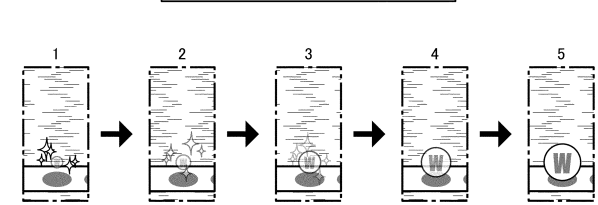
【図 277】

【図277】



【図 278】

【図278】

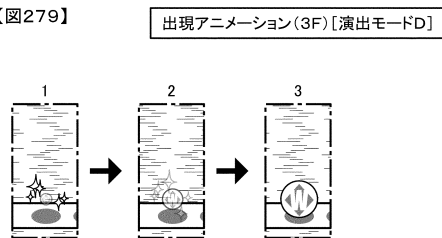


10

20

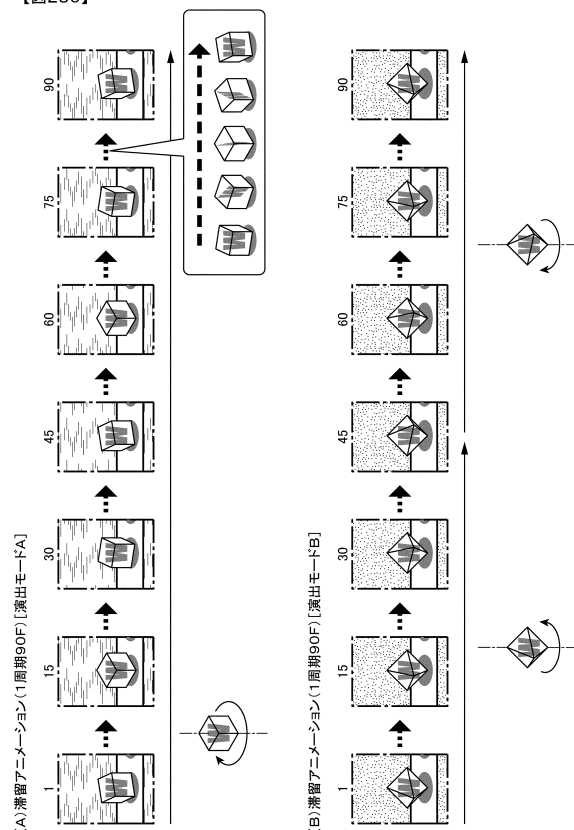
【図 279】

【図279】



【図 280】

【図280】



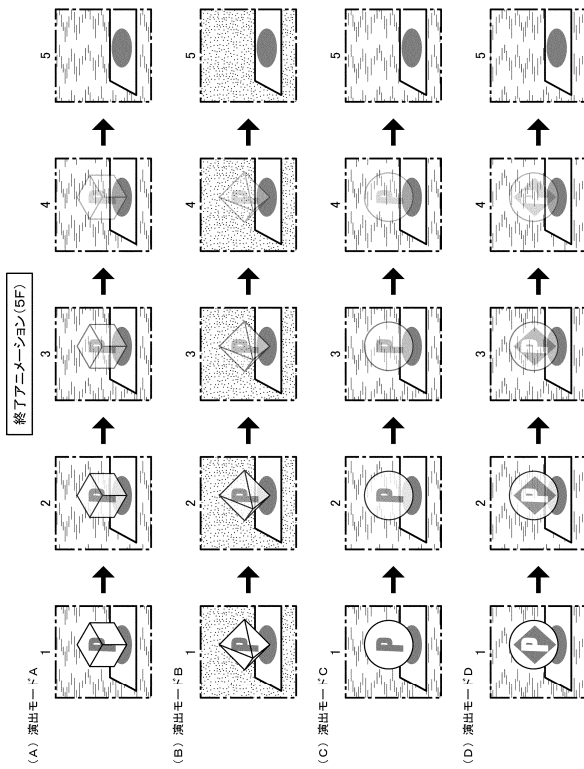
30

40

50

【図 2 8 1】

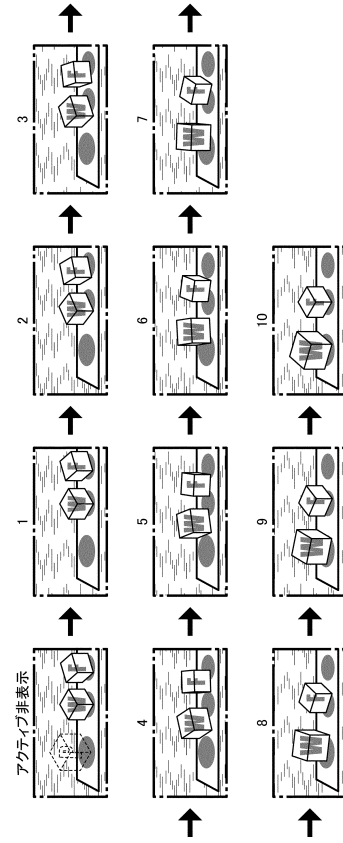
【図281】



【図 2 8 2】

【図282】

シフトアニメーション(10F) [演出モードA]、保留記憶有り



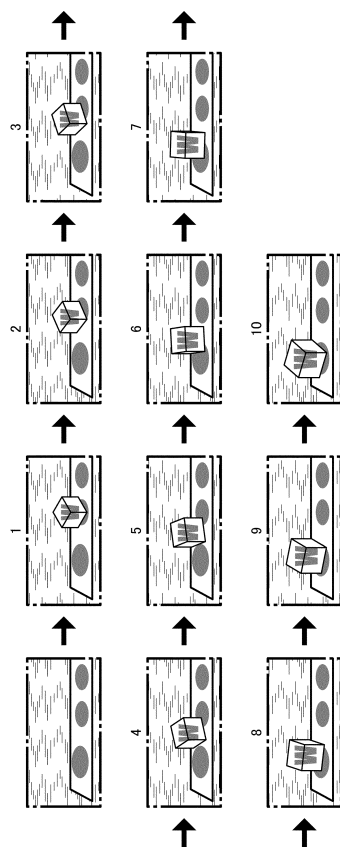
10

20

【図 2 8 3】

【図283】

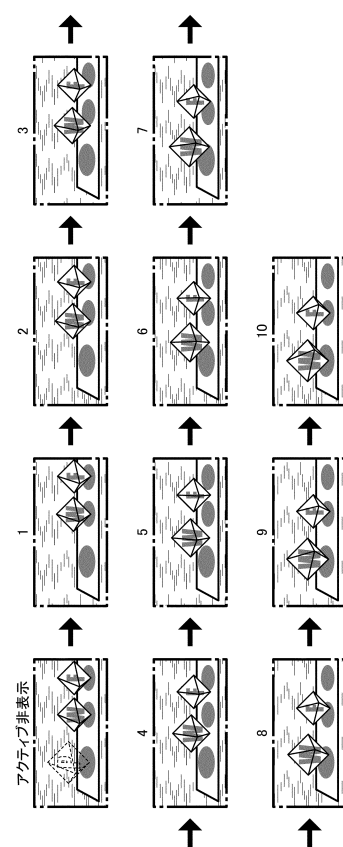
シフトアニメーション(10F) [演出モードA]、保留記憶無し且つ可変表示非実行



【図 2 8 4】

【図284】

シフトアニメーション(10F) [演出モードB]



30

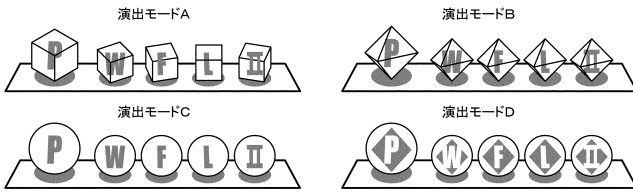
40

50

【図285】

【図285】

(A) アクティブ表示エリア・保留表示エリア

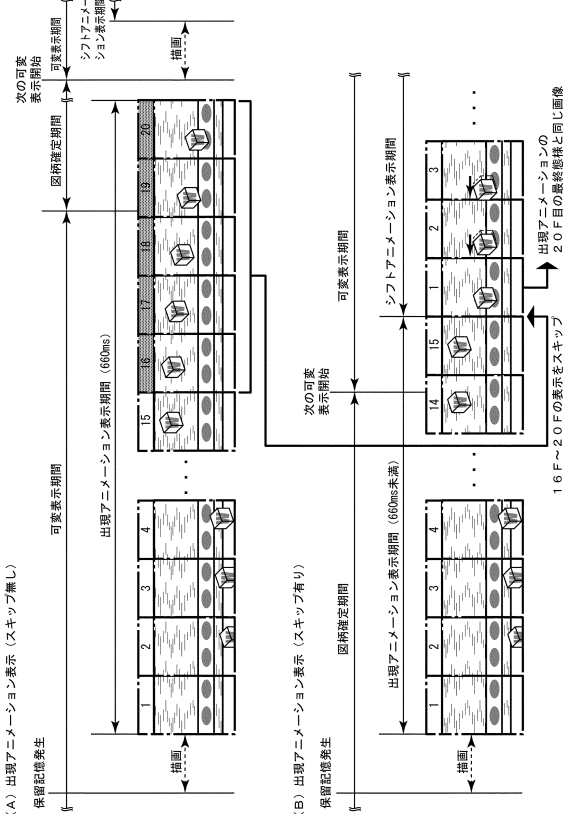


(B) 各種アニメーション一覧

種類	演出モードA	演出モードB	演出モードC	演出モードD
出現				
消滅				
終了				
シフト				

【図286】

【図286】

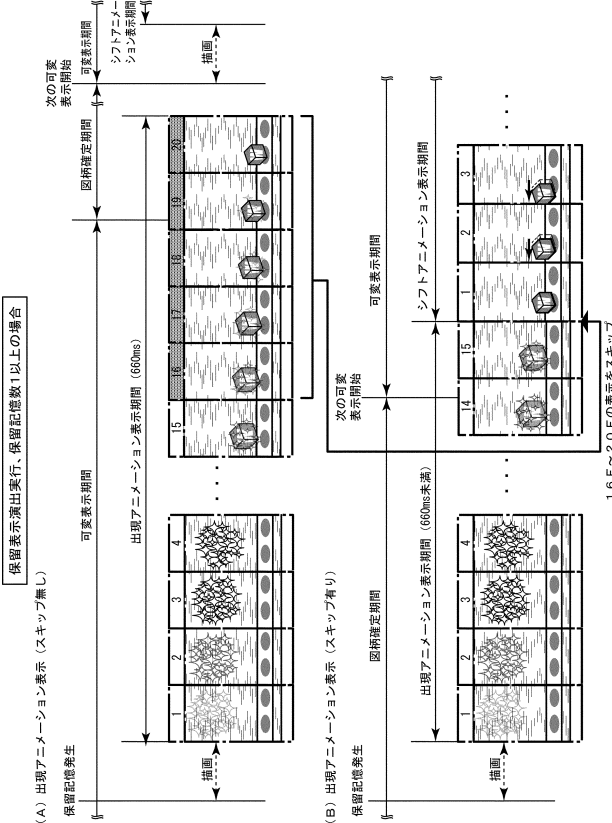


10

20

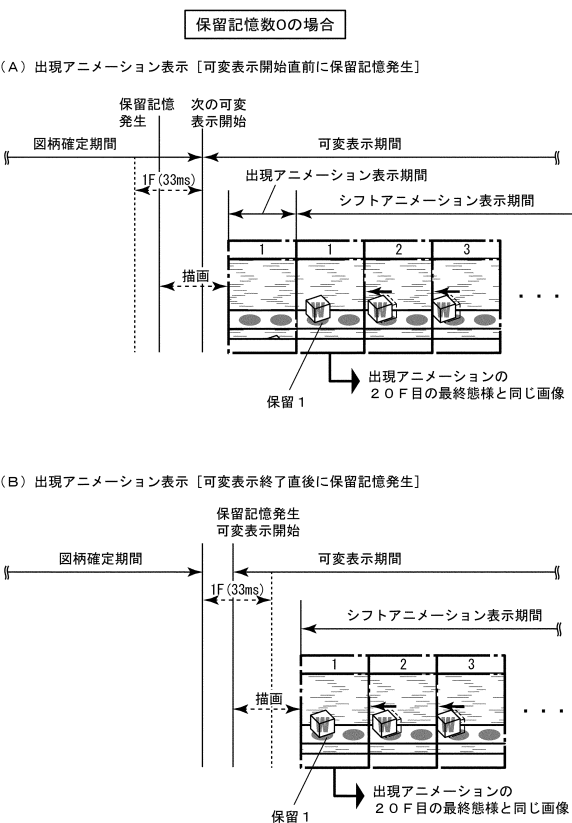
【図287】

【図287】



【図288】

【図288】



30

40

50

10

20

30

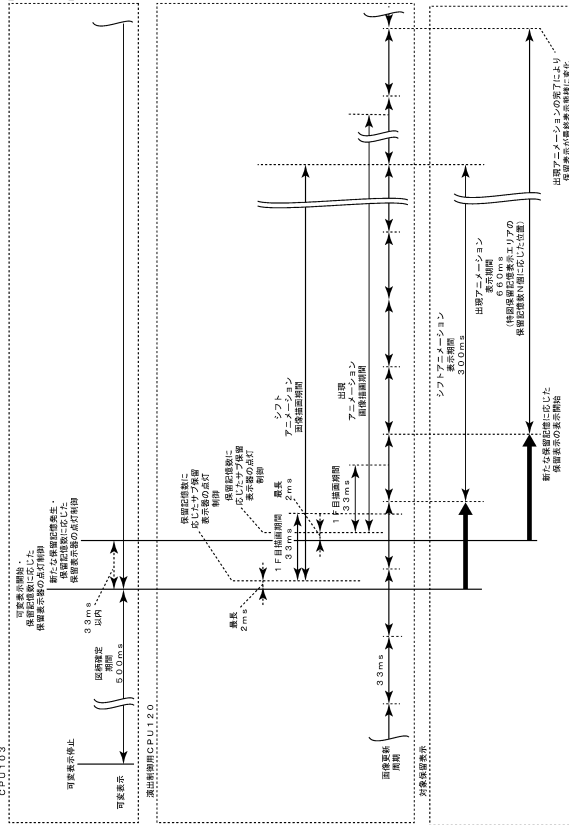
40

50

【図 2 9 3】

【図293】

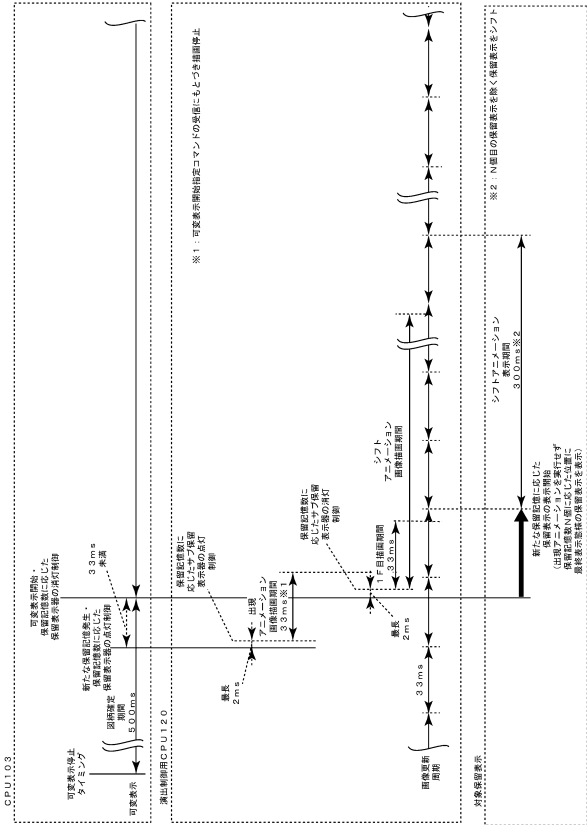
保留記憶数N個（3≦N≦1）の可変表示の開始後3.3ms（1F）以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合



【図 2 9 4】

【図294】

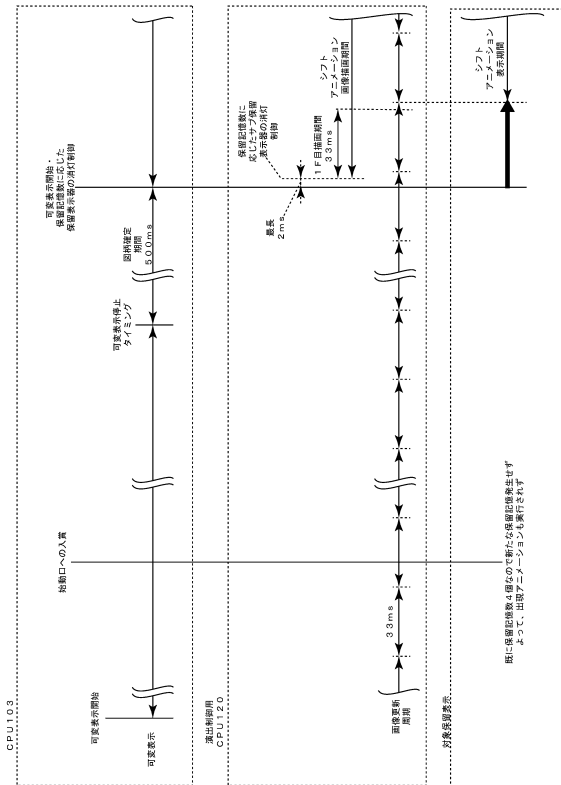
保留記憶数N個（3≦N≦1）の可変表示の開始後3.3ms（1F）未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合



【図 2 9 5】

【図295】

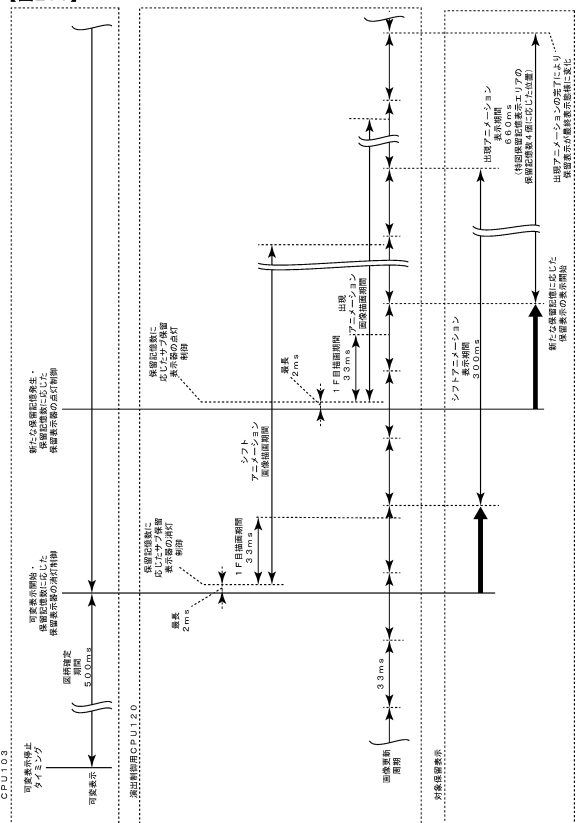
保留記憶数4個の可変表示中に新たな保留記憶が発生した場合



【図 2 9 6】

【図296】

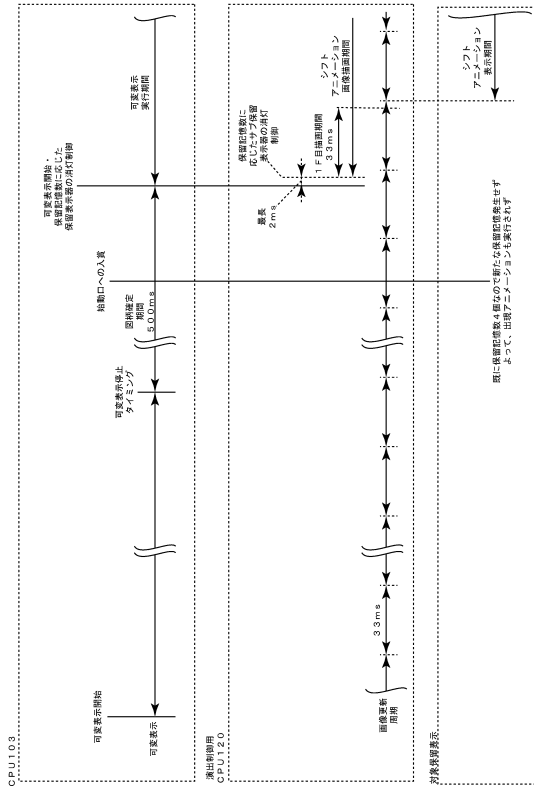
保留記憶数4個の可変表示終了後、次の可変表示のシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合



【図 297】

【図297】

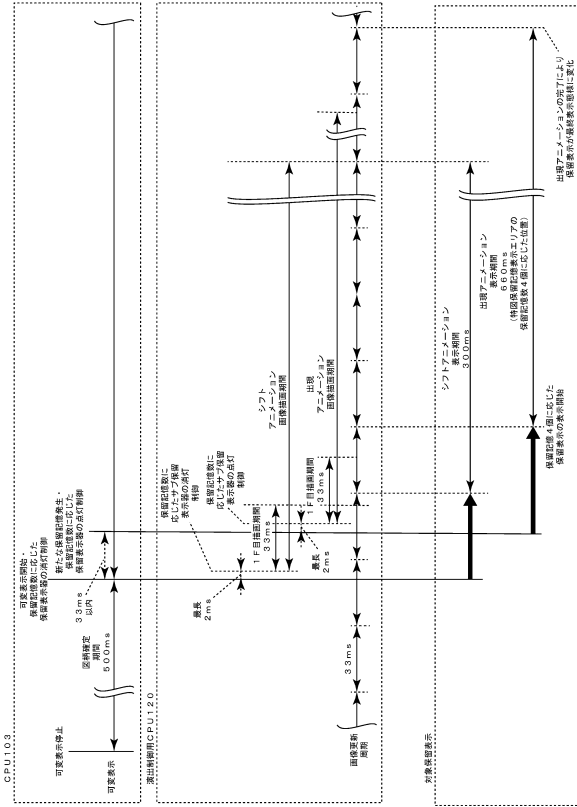
保留記憶数4個の可変表示終了後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合



【図 298】

【図298】

保留記憶数4個の可変表示終了後、次の可変表示の開始33ms以内に新たな保留記憶が発生した場合



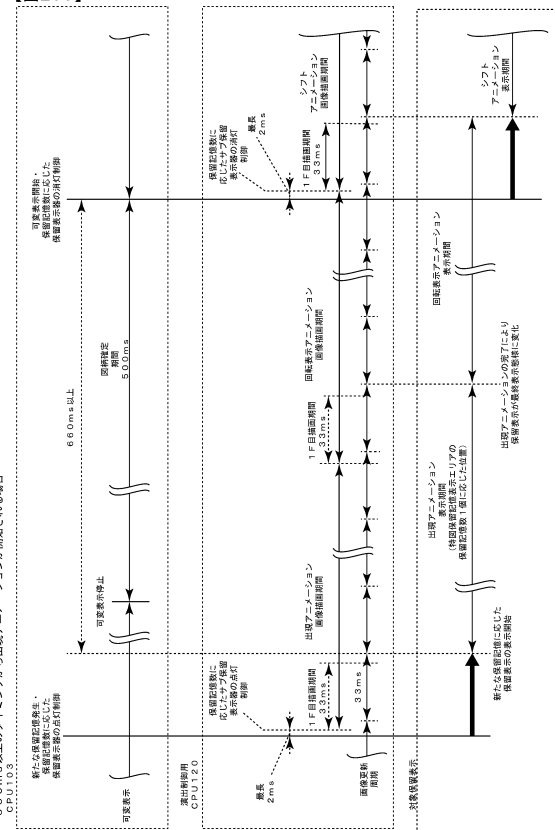
10

20

【図 299】

【図299】

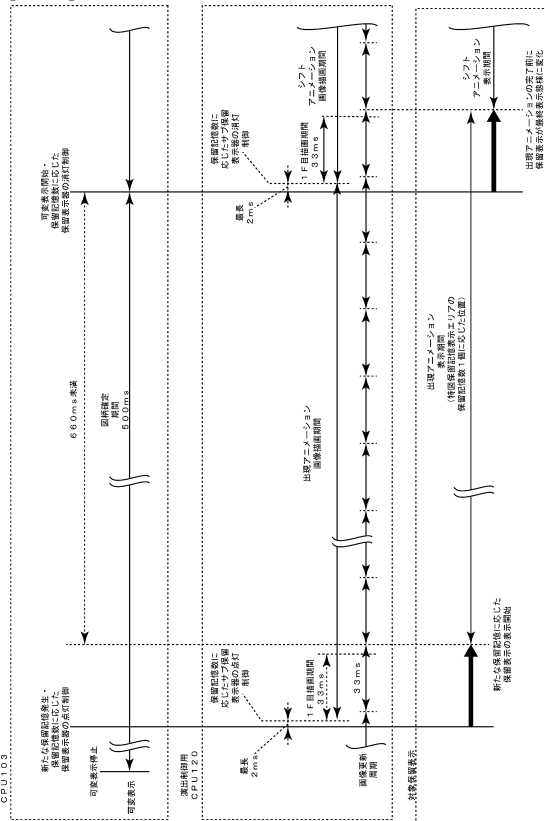
保留記憶数0個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで660ms以上のタイミングから出射アニメーションが開始される場合



【図 300】

【図300】

保留記憶数0個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで660ms未満のタイミングから出射アニメーションが開始される場合



30

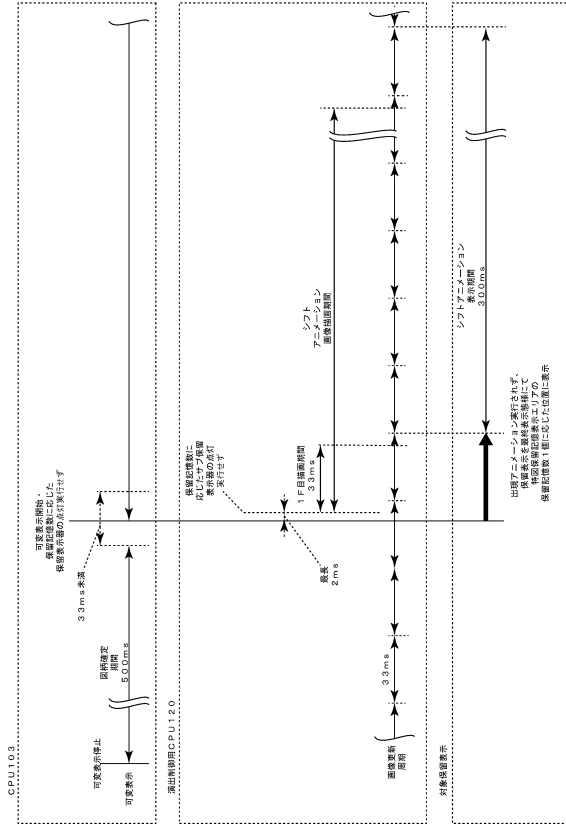
40

50

【図 3 0 1】

【図301】

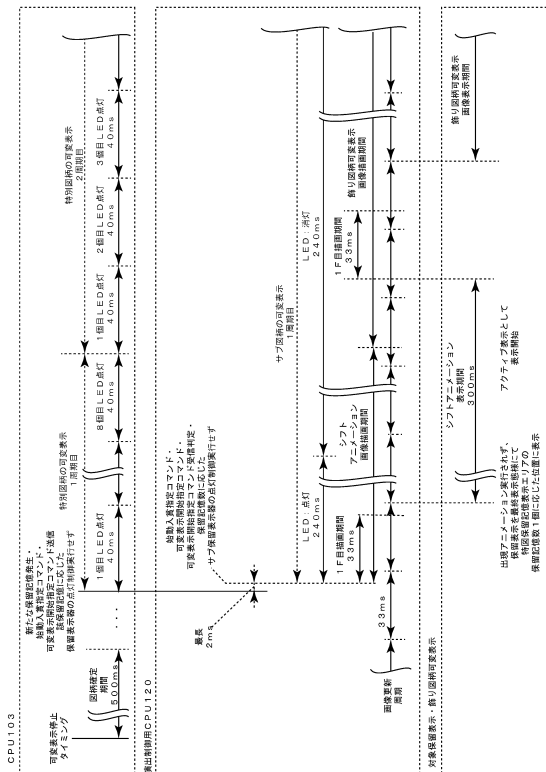
保留記憶数0個の可変表示の図柄表示期間終了後33ms（1F）未満で新たな保留記憶が発生した場合



【図 3 0 3】

【図303】

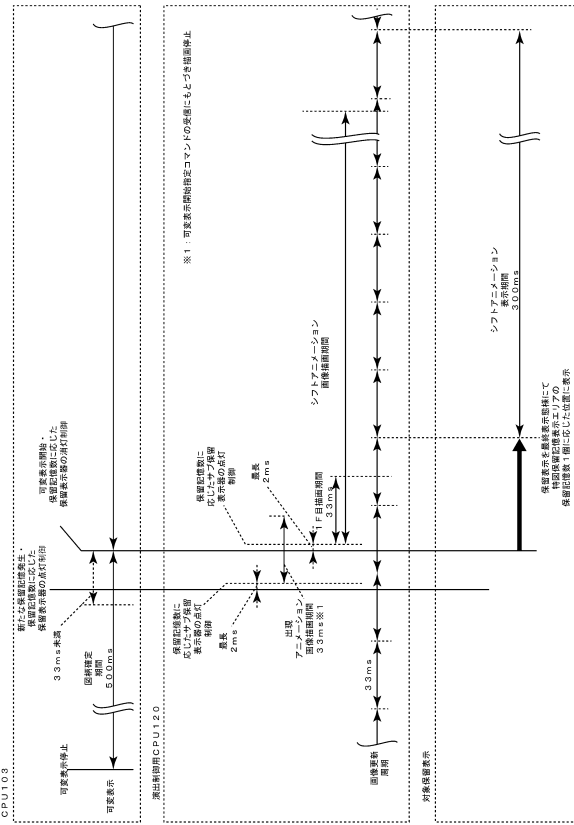
保留記憶数0個の可変表示の図柄表示期間終了後33ms以上のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合



【図 3 0 2】

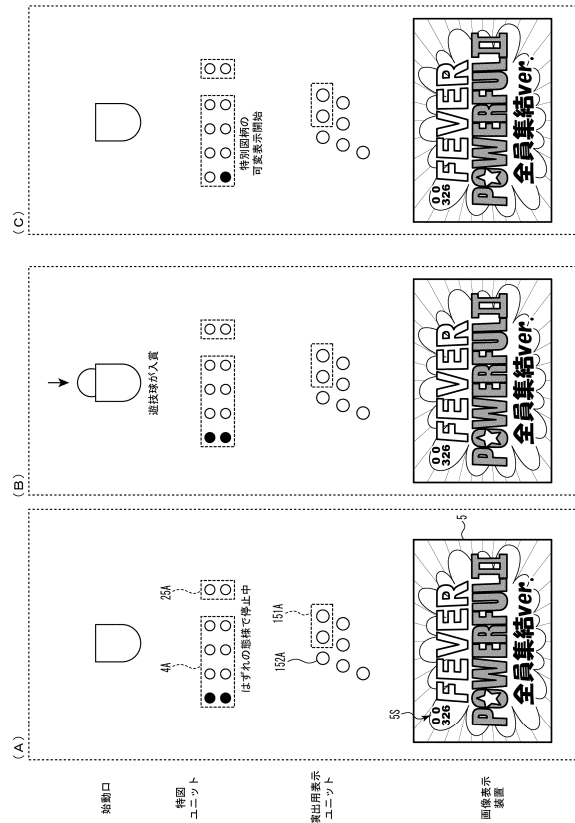
【図302】

保留記憶数0個の可変表示の図柄表示期間終了まで33ms（1F）未満で新たな保留記憶が発生した場合



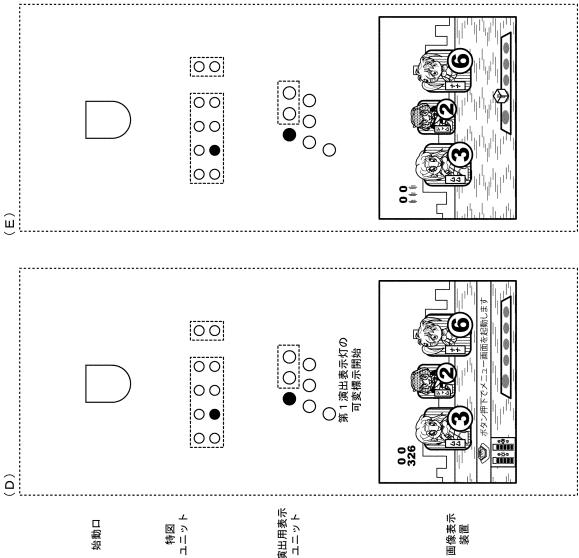
【図 3 0 4】

【図304】



【図 3 0 9】

【図309】



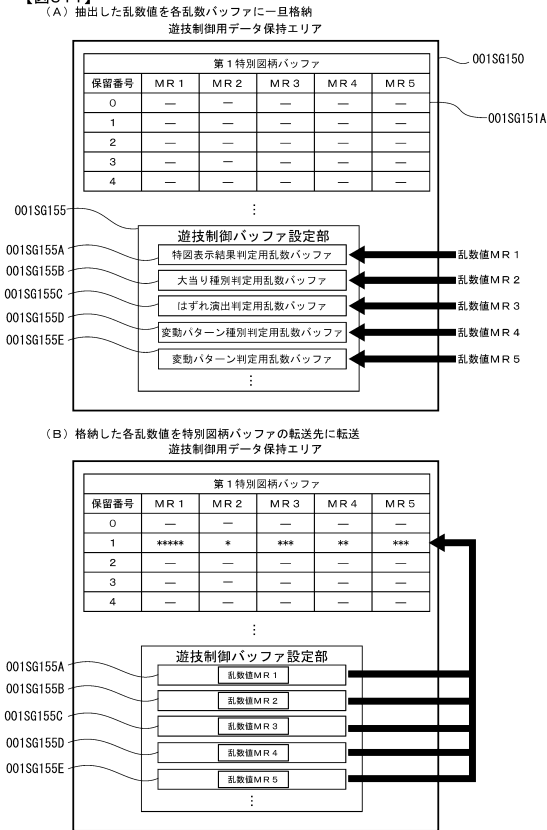
【図 3 1 0】

【図310】

各演出の比較	演出名	実行可能演出モード					開始状態	実行期間	演出中断の有無
		A	B	C	D				
	保留値発生演出	○	○	○	○		保留値の発生から失読み対象の可変表示停止タイムまで	無し	
	入賞時フラッシュ演出	○	○	○	○		保留値の発生から失読み対象の可変表示のリーチタイムまで	無し	
	ボタン振動演出	○	○	○	○		保留値の発生から所定期間(例えば、300ms)経過まで	無し	
	保留出現アニメーション	○	○	○	○		保留値の発生から最長600ms	有り (可変表示開始コマンドの受信契機)	

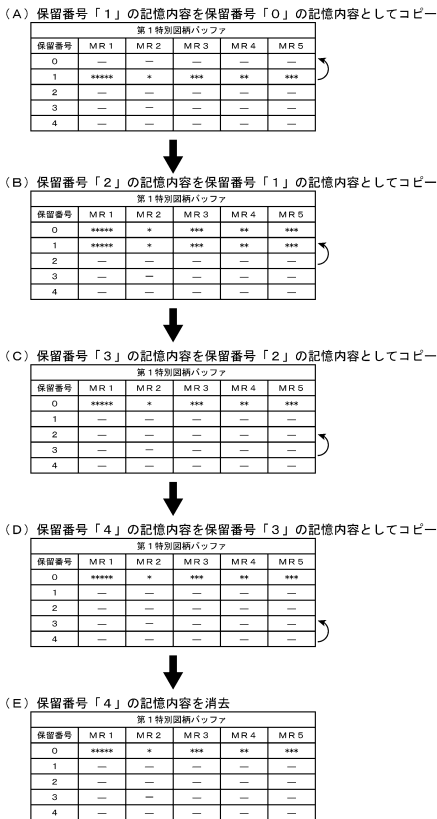
【図 3 1 1】

【図311】



【図 3 1 2】

【図312】



【図 3 1 3】

【図313】

(A) 保留番号「1」の記憶内容を保留番号「0」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	—	—	—	—	—
1	*****	*	***	**	***
2	***	**	*	*****	*
3	***	*	*****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

(B) 保留番号「2」の記憶内容を保留番号「1」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	*****	*	***	**	***
2	***	**	*	*****	*
3	***	*	*****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

(C) 保留番号「3」の記憶内容を保留番号「2」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	***	**	*	*****	*
2	***	**	*	*****	*
3	***	*	*****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

(D) 保留番号「4」の記憶内容を保留番号「3」の記憶内容としてコピー

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	***	**	*	*****	*
2	***	*	*****	*	**
3	***	*	*****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

(E) 保留番号「3」の記憶内容を保留番号「4」の記憶内容として同一

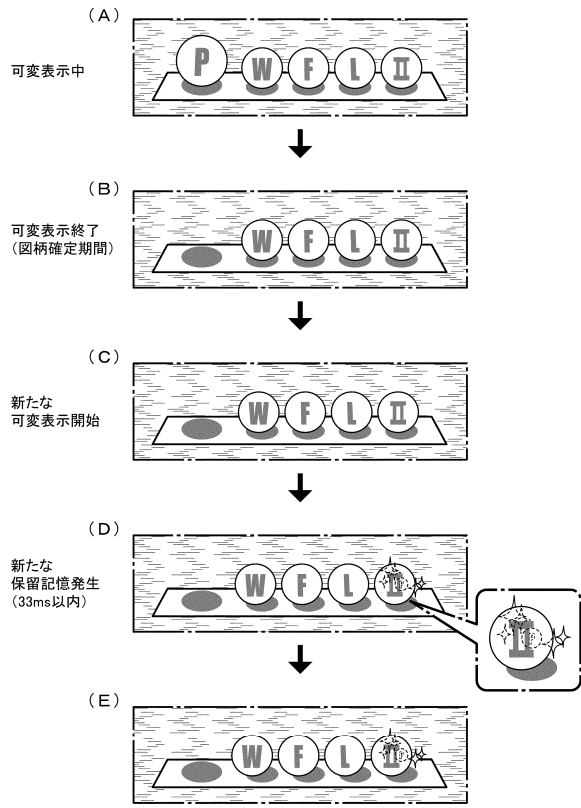
保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	***	**	*	*****	*
2	***	*	*****	*	**
3	*****	*****	*****	***	*****
4	*****	*****	*****	***	*****

(F) 保留番号「4」の記憶内容を消去

保留番号	MR 1	MR 2	MR 3	MR 4	MR 5
0	*****	*	***	**	***
1	***	**	*	*****	*
2	***	*	*****	*	**
3	*****	*****	*****	***	*****
4	—	—	—	—	—

【図 3 1 4】

【図314】

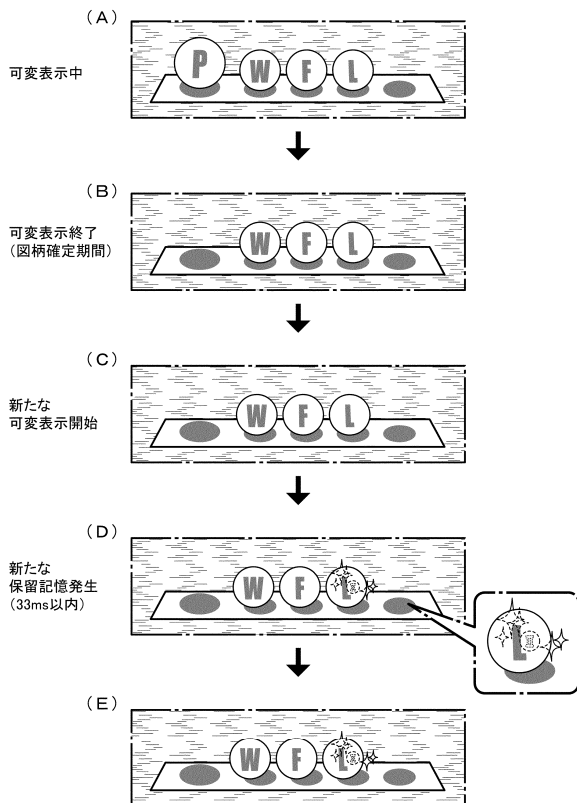


10

20

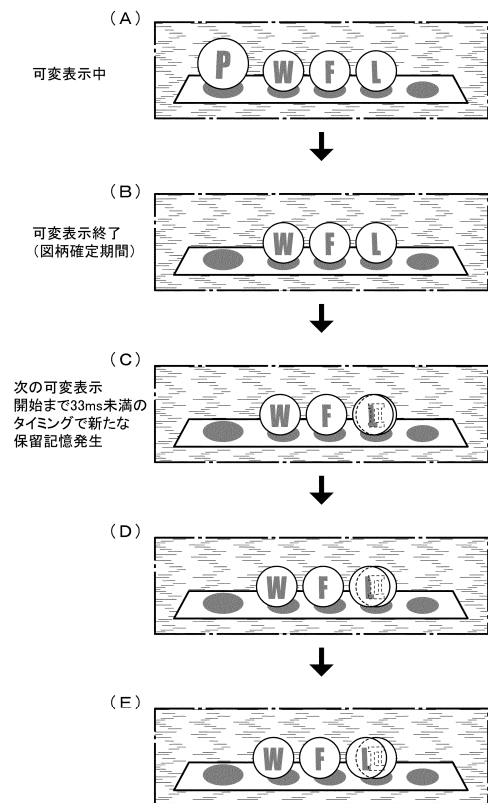
【図 3 1 5】

【図315】



【図 3 1 6】

【図316】



30

40

50

【図 3 1 7】

【図317】変形例

保留記憶数N個で可変表示が実行されている際に保留記憶が連続発生した場合

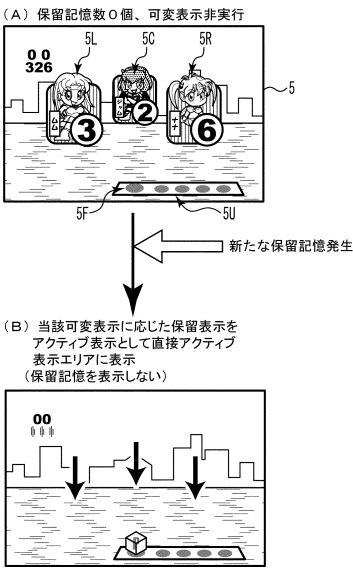
保留記憶数発生タイミング				保留表示の表示態様
1 個目	2 個目			
可変表示終了 間際※ 1	可変表示終了 間際※ 1	1 個目	保留記憶数 N + 1 個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化	
		2 個目	保留記憶数 N + 2 個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化	
可変表示開始 直後※ 2	可変表示開始 直後※ 2	1 個目	保留記憶数 N + 1 個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化	
		2 個目	保留記憶数 N + 2 個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化	
可変表示終了 間際※ 1	次の可変表示開始 後	1 個目	保留記憶数 N + 1 個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化	
		2 個目	保留記憶数 N + 1 個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化。	

※ 1：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで 6 0 0 m s 未満のタイミング

※ 2：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで 6 0 0 m s 以上のタイミング

【図 3 1 8】

【図318】変形例



10

20

30

40

50