(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7606438号
(P7606438)

(45)発行日　令和6年12月25日(2024.12.25)

(24)登録日　令和6年12月17日(2024.12.17)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全218頁）

(21)出願番号　特願2021-169557(P2021-169557)
(22)出願日　令和3年10月15日(2021.10.15)
(65)公開番号　特開2023-59505(P2023-59505A)
(43)公開日　令和5年4月27日(2023.4.27)
審査請求日　令和6年1月29日(2024.1.29)
早期審査対象出願

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

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
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、
特定エラーが発生可能であり、
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、
前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラーに対応する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、背景表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御可能であり、
前記第２期間において、デモンストレーション表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御可能であり、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、特定エラー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御可能であり、
前記第１期間以前に前記特定エラーが発生し、前記第１期間中においても前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー輝度データテーブルを用いて前記発光手段

を制御可能であり、
　前記第２期間以前に前記特定エラーが発生し、前記第２期間中においても前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御可能であり、
　前記特定エラーの原因の発生から前記特定エラー輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御が開始するまでの期間よりも、前記特定エラーが解消してから前記特定エラー輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御が終了するまでの期間の方が、短く、
前記特定エラーが解消した場合、前記表示手段が前記特定エラーに対応する表示の表示を終了するよりも前に、前記特定エラー輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を終了する、
　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】
　遊技機に代表されるパチンコ遊技機として、図柄の可変表示が終了した後の第１客待ち期間において通常背景表示を表示し、該第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間において、デモンストレーション表示を表示する制御を実行するものがあった（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１６－２２１９６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
　上記特許文献１に記載の遊技機にあっては、第１客待ち期間が終了して第２客待ち期間になるとデモンストレーション表示が開始されるだけであったため、客待ち制御に関して改良の余地があった。
【０００５】
　本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、好適な客待ち制御を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
　請求項１に記載の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　発光手段と、
　発光制御手段と、を備え、
特定エラーが発生可能であり、
　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、
前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラーに対応する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、背景表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御可能であり、
　前記第２期間において、デモンストレーション表示輝度データテーブルを用いて前記

発光手段を制御可能であり、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、特定エラー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御可能であり、
　前記第１期間以前に前記特定エラーが発生し、前記第１期間中においても前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御可能であり、
　前記第２期間以前に前記特定エラーが発生し、前記第２期間中においても前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御可能であり、
　前記特定エラーの原因の発生から前記特定エラー輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御が開始するまでの期間よりも、前記特定エラーが解消してから前記特定エラー輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御が終了するまでの期間の方が、短く、
前記特定エラーが解消した場合、前記表示手段が前記特定エラーに対応する表示の表示を終了するよりも前に、前記特定エラー輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を終了する、
　ことを特徴としている。
【０００７】
　尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】実施の形態における遊技機を示す正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】演出制御コマンドを例示する図である。
【図４】各乱数を示す説明図である。
【図５】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図６】（Ａ）は大当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７】変動パターンの説明図である。
【図８】変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図９】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１０】（Ａ）は演出制御用データ保持エリアを示す説明図であり、（Ｂ）は始動入賞時受信コマンドバッファを示す説明図である。
【図１１】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１２】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図１３】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
【図１６】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図１７】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図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。
【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。
【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。
【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４４】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４５】パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。
【図４６】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４７】低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。
【図４８】高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。
【図４９】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５０】（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】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】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５３】（Ａ）～（Ｅ）は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。
【図５４】（Ａ）～（Ｇ）は図５３の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。
【図５５】低ベース状態においてデモムービー表示が第１始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図５６】低ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【図５７】高ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【図５８】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５９】（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】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６１】（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】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】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６４】（Ａ）は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、（Ｂ）は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。
【図６５】客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。
【図６６】優先レイヤについて説明するための図である。
【図６７】低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。
【図６８】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６９】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７０】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７１】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７２】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７３】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７４】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７５】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７６】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７７】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７８】ランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図７９】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８０】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図８１】ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図８２】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８３】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８４】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図８５】ランプデータテーブル：背景時短の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図８６】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８７】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８８】ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図８９】ランプデータテーブル：背景確変の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図９０】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９１】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９２】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図９３】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【図９４】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図９５】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図９６】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図９７】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図９８】ランプデータテーブル：客待ちデモの孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図９９】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１００】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１０１】ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１０２】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１０３】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１０４】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。
【図１０５】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１０６】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１０７】ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。
【図１０８】ランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図である。
【図１０９】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１１０】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１１１】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１１２】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１１３】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１１４】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１５】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１６】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１７】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１８】共通テーブルの設定内容を示す図である。
【図１１９】（Ａ１）～（Ａ４）は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。
【図１２０】（Ａ）は第１シーン、（Ｂ）は第３シーン、（Ｃ）は第４シーンの動作例を示す図である。
【図１２１】文字アニメーション表示を示す比較表である。
【図１２２】（Ａ）（Ｂ）は同系色を説明するための図である。
【図１２３】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１２４】（Ａ）～（Ｇ）は図５３の表示態様の高ベース状態の詳細を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

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。

【００１０】

［形態１］

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

発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１８、図１９、図３８、図３９、図４０等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００１１】

［形態２］

形態２－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記通常状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記特別状態背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記特別状態背景表示用輝度データテーブルから前記デモンストレ

ーション表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図１８、図１９、図３８、図３９、図４０、図４２、図４３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、デモンストレーション表示の表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモンストレーション表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００１２】
形態２－２の遊技機は、形態２－１に記載の遊技機であって、
前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、通常状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データおよび特別状態背景表示用輝度データテーブルにおいて用いられる最終の輝度データと異なる色で発光させるデータである（図８０、図８４、図８８、図９２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なり、特別状態背景表示中の最後の輝度データの色とデモンストレーション表示中の最初の輝度データの色とが異なるため、各々の状態でデモンストレーション表示が開始される際に発光手段の色の切り替わりが際立つため、デモンストレーション表示が開始されることがわかりやすく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００１３】
［形態３］
形態３－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、第３発光手段と、を含み、
前記第３発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第１期間および前記第２期間において、前記背景表示用輝度データテーブルおよび前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図２９、図３８、図３９、図４２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００１４】
［形態４］
形態４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、第３発光手段と、を含み、
前記第３発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示用輝度データテーブルおよび前記特別状態背景表示用輝度データテーブル、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図２９、図３８、図３９、図４２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、通常状態および特別状態において一定の態様としておくことで、通常状態および特別状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００１５】

［形態５］
形態５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、

発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、第３発光手段と、を含み、
前記第３発光手段は、演出用操作手段に対応して設けられる発光手段であり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、第１シーンと、第２シーンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１シーンにおいて、前記第１シーンに対応する第１シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第２シーンにおいて、前記第２シーンに対応する第２シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１シーンにおいて、前記第１シーン用輝度データテーブルおよび前記第２シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第２シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図２９、図３８、図３９、図４２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段の態様を切り替えてしまうことで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまう可能性があるため、一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００１６】

形態５－２の遊技機は、形態３－１、形態４－１、形態５－１に記載の遊技機であって、
一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作を促す促進演出が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブルと異なる輝度データテーブルであり、一の輝度データテーブルを構成する輝度データの方が促進演出用輝度データテーブルを構成する輝度データよりも輝度の変化が少ない（図９７～図１０５等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、演出用操作手段の操作が促されている時よりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００１７】

形態５－３の遊技機は、形態３－１、形態４－１、形態５－１に記載の遊技機であって、
一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データにより構成されている
ことを特徴としている。
この特徴によれば、一の輝度データテーブルは、消灯させるための輝度データで構成されるため、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００１８】

形態５－４の遊技機は、形態３－１、形態４－１、形態５－１に記載の遊技機であって、
第１発光手段は、遊技盤に設けられ、
第２発光手段および第３発光手段は、遊技枠に設けられる（図３６等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出用操作手段に対応する発光手段は遊技枠に設けられるが、遊技枠に設けられる他の発光手段と同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とするこ

とで、演出用操作手段の操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００１９】
形態５－５の遊技機は、形態３－１、形態４－１、形態５－１に記載の遊技機であって、
表示手段は、電源投入がされた後、起動中である旨を示す表示を表示し、
発光制御手段は、
　表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
　表示手段が起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、一の輝度データテーブルを用いて前記第３発光手段を制御する（図４７、図４９等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、背景表示がされるよりも前から輝度データテーブルを用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で発光手段が正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００２０】
［形態６］
形態６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
　遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記第１機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、
前記第２機種紹介シーンは、前記第１機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示を行うシーンであり、
前記発光制御手段は、
　前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２期間における前記第１機種紹介シーンにおいて、前記企業名表示シーン用輝度データテーブルおよび前記タイトル名表示用輝度データテーブル、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する（図２９等）
ことを特徴としている。

【００２１】
なお、企業名とは、当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称を含む。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報はそれぞれ強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００２２】
形態６－２の遊技機は、形態６－１に記載の遊技機であって、
第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、の間に、他のシーンがあり、
他のシーンでは一の輝度データテーブルとは異なる輝度データテーブルが用いられる（図２９等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、で共通の輝度データテーブルが用いられるため、容量を増やすことなく、好適な発光をさせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００２３】
形態６－３の遊技機は、形態６－１に記載の遊技機であって、
第１機種紹介シーンおよび第２機種紹介シーンを含む機種紹介シーンの実行期間（３０ｓｅｃ）＞企業名表示シーンの実行期間（１０ｓｅｃ）、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（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、デモンストレーション表示中以外の表示タイミングで表示されることがある
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション表示中にのみ表示される機種紹介シーンやタイトル名表示シーンは長めに強調できるようにすることで、好適な客待ち制御とすることができる。
【００２４】
［形態７］
形態７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
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。
【００２５】
［形態８］
形態８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記第１機種紹介シーンは、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記第２機種紹介シーンは、前記第１機種紹介シーンとは異なるシーンであって、該遊技機の紹介の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンおよび前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記タイトル名表示用輝度データテーブルとは異なる一の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルは、該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含み、
前記一の輝度データテーブルは、前記第１機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データおよび前記第２機種紹介シーンにおける該遊技機の紹介の文字表示のアニメーションに連動する輝度データを含まない（図２９、図３１、図３２、図９１～図９８、図１１９）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、特に機種名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００２６】
［形態９］
形態９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記タイトル名表示シーンにおいて、前記タイトル名表示シーンに対応するタイトル名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間における前記注意喚起表示シーンにおいて、前記注意喚起表示シーンに対応する注意喚起表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様であり、
前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様である（図２８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００２７】
形態９－２の遊技機は、形態９－１に記載の遊技機であって、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様、および前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様が、前記注意喚起表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される態様は、以下のいずれかである
（１）点滅が多い態様
（２）点灯する色が多い態様
（３）用いる発光手段の数が多い（図２８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好

適な客待ち制御を行うことができる。
【００２８】
形態９－３の遊技機は、形態９－１に記載の遊技機であって、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様は、前記タイトル名表示シーン用輝度データテーブルが用いられて制御される前記発光手段の態様よりも強調される
ことを特徴としている。
この特徴によれば、企業名をより強調させることができ、遊技者にいずれの企業が関連した遊技機であるかわかりやすくアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００２９】
［形態１０］
形態１０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記機種紹介シーンにおいて、前記機種紹介表示シーンに対応する機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記企業名表示シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第１発光手段および前記第２発光手段が発光するように構成された輝度データであり、
前記機種紹介シーン用輝度データテーブルを構成する複数の輝度データは、前記第１発光手段が発光し、前記第２発光手段が発光しないように構成された輝度データである（図２９、図９０～図９８）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第１発光手段と第２発光手段の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、第１発光手段が発光するが、第２発光手段は発光しないようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
形態１０－２の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、

遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、第１機種紹介シーンと、第２機種紹介シーンと、を含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記企業名表示シーンにおいて、前記企業名表示シーンに対応する企業名表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンにおいて、前記第１機種紹介表示シーンに対応する第１機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、前記第２機種紹介表示シーンに対応する第２機種紹介表示シーン用輝度データテーブルを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記第２期間における前記第１機種紹介シーンおよび前記第２期間における前記第２機種紹介シーンにおいて、一の輝度データテーブルを用いて前記第２発光手段を制御することを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第１発光手段と第２発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、第１機種紹介シーンおよび第２機種紹介シーンにおいては、第１発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第２発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００３０】

［形態１１］
形態１１－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第２期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
特定演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特定演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図２８、図３１、図３２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは遊技中に実行される特定演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００３１】

［形態１２］
形態１２－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に、レインボー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技終了した後の第１期間が終了した後の第２期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記特別状態における遊技終了した後の第１期間が終了した後の第２期間に用いられるレインボー輝度データテーブルと、前記通常状態において実行可能な特定演出および前記特別状態において実行可能な特別演出が実行される場合に用いられるレインボー輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルである（図２８、図３１、図３２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション表示中に、発光態様をレインボーとすることで、デモンストレーション表示を華やかにすることができ、その上で、発光態様をレインボーとするための輝度データテーブルは通常状態において実行可能な特定演出および特別状態において実行可能な特別演出に対応して用いられる輝度データテーブルと共通とすることで、容量を増やすことがなく、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００３２】
形態１２－２の遊技機は、形態１２－１に記載の遊技機であって、
前記特定演出および前記特別演出は、有利状態に制御されることを確定的に報知する演出である
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブルがデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００３３】
［形態１３］
形態１３－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、

発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンを含んで構成され、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のメインタイトル名の文字表示を表示するメインタイトル名表示パートと、その後該遊技機のサブタイトル名の文字表示を表示するサブタイトル名表示パートで構成され、
前記発光制御手段は、前記メインタイトル名表示パートから前記サブタイトル名表示パートに切り替わるタイミングで、前記サブタイトル名表示パートに対応するサブタイトル名表示パート用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記サブタイトル名表示パート用輝度データテーブルは、複数の輝度データにより、前記サブタイトル名の文字表示のアニメーションに連動する発光態様で前記発光手段を発光させるための輝度データテーブルである（図２９等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように発光手段を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００３４】

［形態１４］
形態１４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、
該遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様であり、
該遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される態様である（図１２０、図１２１等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの表示アニメーションを強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００３５】

［形態１５］
形態１５－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、
前記タイトル名表示シーンは、該遊技機のタイトル名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記表示手段は、
前記タイトル名表示シーンにおいて、該遊技機のタイトル名の文字表示を規定表示位置にアニメーション表示し、
その後、該遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示し、
前記注意喚起表示シーンにおいて、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を規定表示位置にアニメーション表示し、
その後、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示せずに表示する（図１２０、図１２１等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技のタイトル名の表示には余韻的な動きをつけることで、タイトルへの注目感を与え、注意喚起は、余韻的な動きをさせないようにすることで、文字をしっかり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。

【００３６】

［形態１６］
形態１６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、注意喚起表示シーンを含んで構成され、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、第１事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第１注意喚起表示パートと、第２事象に対する注意喚起の文字表示を表示する第２注意喚起表示パートと、で構成され、
前記第１注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、前記第２注意喚起表示パートにおける文字表示の背景色と、が異なる（図３３、図３４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる事象への注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００３７】

［形態１７］
形態１７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含

んで構成され、
前記企業名表示シーンは、該遊技機に係る企業名の文字表示を行うシーンであり、
前記注意喚起表示シーンは、該遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示を行うシーンであり、
前記企業名表示シーンにおける文字表示の背景色と、前記注意喚起表示シーンにおける文字表示の背景色と、が異なる（図３３、図３４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００３８】
［形態１８］
形態１８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２期間が終了した後、再度前記背景表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図５０、図５１等）
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。
【００３９】
［形態１９］
形態１９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態における第２期間が終了した後、再度、前記通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態における第２期間が終了した後、再度、前記特別状態背景表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記通常状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記特別状態背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図５０～図５２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモンストレーション表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００４０】

［形態２０］
形態２０－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報の可変表示に対応する表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図５３～図５８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００４１】

［形態２１］
形態２１－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間において、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該通常状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該特別状態における演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図５３～図５８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００４２】
［形態２２］
形態２２－１の遊技機は、
第１始動条件が成立したことにより第１特別識別情報の可変表示を行い、第２始動条件が成立したことにより、第２特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示を表示し、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の前記第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記第１特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記第２特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記発光制御手段は、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１特別識別情報が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２特別識別情報が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第１始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第１特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第１特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第２始動条件が成立した場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記第２特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから該第２特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図５３～図５８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００４３】
［形態２３］
形態２３－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、

前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第１値から第１値よりも高い第２値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、
前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から該演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図２５、図５４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００４４】

［形態２４］
形態２４－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第１値から該第１値よりも高い第２値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、
前記通常状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から該通常状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、
前記特別状態において、前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から該特別状態における演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図２５、図５４、図１２４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれにおいても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００４５】

［形態２５］
形態２５－１の遊技機は、
第１始動条件が成立したことにより第１特別識別情報の可変表示を行い、第２始動条件が成立したことにより、第２特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、

前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示を表示し、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の前記第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記第１特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記第２特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、
前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第１値から該第１値よりも高い第２値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、
前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第１始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から第１特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、
前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記第２始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第２値となる前に、該デモンストレーション表示から第２特別識別情報に対応する演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示する（図２５、図５４、図１２４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの始動条件が成立した場合であっても、演出識別情報の透過率が高くなる前に、デモンストレーション表示からの切り替えを完了させることで、始動条件が成立しデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００４６】

［形態２６］
形態２６－１の遊技機は、
始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
発射操作手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記デモンストレーション表示を表示しているときに前記発射操作手段が操作された場合、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記発射操作手段が操作された場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記背景表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図５９、図６０等）

ことを特徴としている。
この特徴によれば、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、発射操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００４７】
［形態２７］
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、
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）
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］
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、
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に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記メニュー表示がされる場合、該メニュー表示に対応するメニュー表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記通常状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
　前記特別状態において前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記メニュー操作手段が操作された場合、前記表示手段が前記デモンストレーション表示から前記メニュー表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記メニュー表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図６１～図６３等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、通常状態および特別状態において、発光手段の制御から先に切り替えることで、発光手段の切り替わりにより、いち早く、メニュー操作手段が操作されたことでデモンストレーション表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００４９】
　［形態２９］
　形態２９－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　表示手段を備え、
　前記表示手段は、
　遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　前記第２期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記背景表示を表示し、
　前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示する（図５０～図６３等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００５０】
　［形態３０］

形態３０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態における第２期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における第２期間が終了した後、前記切替表示を表示し、その後、前記特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記通常状態背景表示に切り替えて表示する
【００５１】
前記特別状態において前記デモンストレーション表示を表示しているときに、前記割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記特別状態背景表示に切り替えて表示する（図５０～図６３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態において、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことなく急に切り替わったことを見せることで、それらの事象の対比により、特に、割り込んで終了したことを際立たせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００５２】
［形態３１］
形態３１－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
電源断が発生し、電源投入がされた場合、
電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、
その後、デモンストレーション表示を表示し、
その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該背景表示を表示し、
電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた場合、
電源投入がされた後、演出調整に関する案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示せずに該背景表示を表示し、
その後、前記デモンストレーション表示を表示し、
その後、前記案内表示を前記背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該背景表示を表示する（図４４、図４５）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、ホットスタート（初

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

【００５３】

［形態３２］

形態３２－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、通常状態背景表示を表示し、

前記特別状態において、特別状態背景表示を表示し、

前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

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

その後、デモンストレーション表示を表示し、

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

前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた場合、

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

その後、前記デモンストレーション表示を表示し、

その後、前記案内表示を前記特別状態背景表示の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該特別状態背景表示を表示する（図４６～図４９等）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、通常状態である場合と特別状態である場合とが考えられ、いずれの状態で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。

【００５４】

［形態３３］

形態３３－１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、

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

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

前記特別状態において、可変表示が終了した後、

演出調整に関する案内表示を表示せずに特別状態背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を表示しつつ該特別状態背景表示を表示し、
その後、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示をしつつ前記特別状態背景表示を表示する（図３９～図４４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。
【００５５】
［形態３４］
形態３４－１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、
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、
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３９～図４４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態の第１特別識別情報の変動終了後、第２特別識別情報の変動終了後であっても、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００５６】

［形態３５］
形態３５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
可変表示が終了した後、
演出調整に関する案内表示を表示せずに背景表示を表示し、所定期間が経過した後、該案内表示を特定アニメーション表示することにより該背景表示に重畳するように表示し、
その後、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示の表示期間が経過した後、前記案内表示を前記特定アニメーション表示することにより前記背景表示に重畳するように表示する（図３９～図４４等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、変動の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモンストレーション表示が終了してからは、デモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、さらにデモンストレーション表示から背景表示に切り替わってからすぐに案内表示を表示する際にも変動終了後に案内表示をする場合と共通のアニメーションにより案内表示をすることで、コストをかけずに案内表示が表示されたことをアピールすることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００５７】
［形態３６］
形態３６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態において、可変表示が終了した後、第１特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図３９、図４２、図４７、図４９、図１２３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、電源投入後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めに設定することで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００５８】
［形態３７］
形態３７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、
　前記通常状態において、可変表示が終了した後、第１特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、
　前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
　前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
　前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図３９、図４２、図４５、図１２３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００５９】
［形態３８］
形態３８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
　前記通常状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、第１特定期間が経過したことにより、デモンストレーション表示を表示し、
　前記特別状態において、電源断が発生し、電源投入がされた後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
　前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
　前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図４５、図４７、図４９、図１２３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００６０】
［形態３９］
形態３９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
　前記通常状態において、可変表示が終了した後、第１特定期間が経過したことにより

、デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、
　前記特別状態において、可変表示が終了した後、前記第１特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、
　前記通常状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、
　前記特別状態において、電源断が発生し、初期化を伴う電源投入がされた後、前記第２特定期間が経過したことにより、前記デモンストレーション表示を表示し、該デモンストレーション表示が終了した後、前記所定期間が経過したことにより、再度該デモンストレーション表示を表示し、
　前記第１特定期間は前記第２特定期間よりも長い期間である（図３９、図４２、図４５、図１２３等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、変動終了後は、すぐにデモンストレーション表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモンストレーション表示がすぐに表示されるようにすることで、遊技店員がデモンストレーション表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができ、さらに、通常状態における変動終了後、特別状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモンストレーション表示が表示され、その後再度デモンストレーション表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービーを見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００６１】
　［形態４０］
　形態４０－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　発光手段と、
　発光制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　前記発光制御手段は、
　　前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝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。

【００６２】

［形態４１］

形態４１－１の遊技機は、

遊技可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、

前記表示手段は、

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６５～図６８等）

ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態および特別状態のいずれの状態においても遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００６３】
［形態４２］
形態４２－１の遊技機は、
第１始動条件が成立したことにより第１特別識別情報の可変表示を行い、第２始動条件が成立したことにより、第２特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記背景表示を表示し、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の前記第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第１特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記第２特別識別情報の可変表示中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２特別識別情報の可変表示が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データ

テーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する（図６５～図６８等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１特別識別情報の可変表示中および第２特別識別情報の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００６４】
［形態４３］
形態４３－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００６５】
［形態４４］
形態４４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレー

ション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　前記背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図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、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。
【００６６】
　［形態４５］
　形態４５－１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し、
　前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、
　前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データテーブルと、特別状態背景表示用の輝度データテーブルとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００６７】
　［形態４６］
　形態４６－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　発光手段と、
　発光制御手段と、を備え、
　前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
　前記表示手段は、
　　遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　前記発光制御手段は、
　　前記第２期間において、特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
　　前記第２期間において、前記特定エラーが発生している場合、
　　　前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
　　　前記デモンストレーション表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
　前記デモンストレーション表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００６８】
［形態４７］
形態４７－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００６９】
［形態４８］
形態４８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生

している場合、
　　前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
　　前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
　　前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
　　前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
　前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、
　前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で割合を多く占める色が異なる（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００７０】
　［形態４９］
　形態４９－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　発光手段と、
　発光制御手段と、を備え、
　前記表示手段は、
　　遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
　　前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
　前記発光制御手段は、
　　前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　　その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　　その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、デモンストレーション表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していること

を示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００７１】
［形態５０］
形態５０－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記表示手段は、
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、背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００７２】
［形態５１］
形態５１－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生して

いない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　前記通常状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　その後、前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　前記特別状態における遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
　その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　その後、前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
　前記通常状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する発光手段の発光動作態様が異なるように構成され、
　前記特別状態背景表示用輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー用輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定エラー用の輝度データテーブルと、通常状態背景表示用の輝度データテーブルとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エ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。

【００７３】
　［形態５２］
　形態５２－１の遊技機は、
　遊技可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　発光手段と、
　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、で遊技者が視認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、デモンストレーション表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、デモンストレーション表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００７４】

［形態５３］
形態５３－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
前記発光手段は、第１発光手段と、第２発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００７５】

［形態５４］
形態５４－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、

通常状態と該通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とがあり、
前記表示手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、通常状態背景表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、特別状態背景表示を表示し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間が終了した後の第２期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、特定エラーが発生していない場合、前記通常状態背景表示に対応する通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記特別状態背景表示に対応する特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第１発光手段および前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記通常状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記特別状態における遊技が終了した後の第１期間において、前記特定エラーが発生している場合、
前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データを用いて前記第１発光手段を制御し、
前記特別状態背景表示用輝度データを用いて前記第２発光手段を制御し、
前記通常状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成され、
前記特別状態背景表示用輝度データと、前記特定エラー用輝度データと、で遊技者が視認する前記第１発光手段の発光動作態様と前記第２発光手段の発光動作態様とが異なるように構成される（図３５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定エラー用の輝度データと、通常状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成し、特定エラー用の輝度データと、特別状態背景表示用の輝度データとで、遊技者に見せる発光手段の動きを異ならせるように構成することで、通常状態および特別状態のいずれの状態であっても、背景表示中の発光態様により特定エラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００７６】
［形態５５］
形態５５－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体

が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記第２期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図３５、図６４、図６５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが1球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００７７】
［形態５６］
形態５６－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
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、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第１期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
その後、前記第２期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、
前記第１期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給された場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出したことに関連するタイミングで、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて、前記発光手段を制御する（図３５、図６４、図６５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサが1球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様を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。

【００７８】

［形態５７］
形態５７－１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、
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があるが、球遅れ等の可能性もあるため、発光手段の発光態様をすぐには切り替えず、遊技球を検出した場合は、発光手段の発光態様をデモンストレーション表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【００７９】

［形態５８］
形態５８－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
遊技媒体を払い出す払出部と、
前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体が発生した場合、特定エラーとなり、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記発光制御手段は、
前記第１期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記背景表示に対応する背景表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第２期間において、前記特定エラーが発生していない場合、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記第１期間中において、遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出していない期間が所定期間継続した場合、前記背景表示用輝度データテーブルから前記特定エラーに対応する特定エラー用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、
前記第１期間中に前記特定エラーが発生しているときに、前記検出手段が遊技媒体を検出してから前記所定期間より短い特定期間が経過したときに、前記特定エラー用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御する（図３５、図６４、図６５、図７８～図８９、図１１０～図１１２等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、検出手段が検出していない状態は、特定エラーの可能性があるが、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制御でもある。）について説明する。
【００８１】
次に、本発明に係る遊技機を実施するための形態を図面に基づいて以下に説明する。以下において、図１の手前側をパチンコ遊技機１の前方（前面、正面）側、奥側を後方（後面、背面）側とし、パチンコ遊技機１を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機１の前面とは、該パチンコ遊技機１にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。また、フローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップＳ１」と記載する箇所を「Ｓ１」や「００４ＳＧＳ１」と略記したり、「ノーマルリーチ」を「Ｎリーチ」、「スーパーリーチ」を「ＳＰリーチ」と略記したりする場合がある。
【００８２】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技

盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【００８３】

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

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

尚、第１保留記憶数、第２保留記憶数、保留表示、小図柄、パチンコ遊技機１に生じたエラー状態を示すエラー表示（図示略）や、遊技者に対し右打ち操作を促す右打ち報知画像００４ＳＧ２０１（図２１参照）や、時短残回数を示す時短残表示００４ＳＧ２０２（図２１参照）などについては、キャラクタなどの演出画像よりも手前側（上位レイヤ）に表示されることで、演出画像が重複して第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄やエラー表示の視認性が低下することが防止される一方で、飾り図柄については、演出画像よりも奥側（下位レイヤ）に表示されることで、飾り図柄が重複して演出画像の視認性が低下することが防止されるようにしてもよい。

【００８９】

尚、上記小図柄は、第４図柄とも言う。第４図柄は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が可変表示していることを示す図柄として、例えば、画像表示装置５のような表示装置において常に視認可能な態様で一定の動作により可変表示される。第４図柄が可変表示されることにより、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるよう

な演出が行われたり、可動体３２が画像表示装置５の画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われたりする等、飾り図柄が認識しにくくても、現在可変表示中の状態であるのか否かを認識することが可能となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第１特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２可変表示開始コマンドを受信したことに基づいて、画像表示装置５を動作させることにより第２特別図柄に対応する第４図柄の可変表示を行う。

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、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しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【０１０５】

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

【０１０６】

遊技盤２の所定位置（図１では画像表示装置５の上方位置及び下方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、

可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図３６参照）。また、各種ランプについては後述する。

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

（遊技の進行の概略）

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】
特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。
【０１１８】
特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。
【０１１９】
大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【０１２０】
大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。
【０１２１】
尚、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない大当り種別、または、ほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。
【０１２２】
大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。
【０１２３】
時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【０１２４】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。
【０１２５】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【０１２６】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

（演出の進行など）

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

【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。

【０１３２】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機１では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」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。

【０１３３】

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

【０１３４】

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。

【０１３５】

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

【０１３６】

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

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）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気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【０１４１】

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

【０１４２】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。
【０１４３】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、リアルタイムクロック１０６と、を備える。
【０１４４】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【０１４５】
乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【０１４６】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器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、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【０１４８】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵ＩＣ、システムリセットＩＣのいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機１において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチ９２に対する押下操作などに応じてオン状態となる。
【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。
【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００４ＳＧ３５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。
【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。
【０１５３】
演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体３２の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。
【０１５４】
演出制御基板１２には、演出制御用ＣＰＵ１２０と、ＲＯＭ１２１と、ＲＡＭ１２２と、表示制御部１２３と、乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。
【０１５５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部１２３とともに演出を実行するための処理（演出制御基板１２の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ＲＯＭ１２１が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１２２がメインメモリとして使用される。
【０１５６】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。
【０１５７】
表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）などを備え、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。
【０１５８】
表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置５に供給することで、演出画像を画像表示装置５

に表示させる。また、表示レジスタにて指定されているＶＲＡＭ領域の表示画像作成領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施の形態では、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。

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

そして、レイヤ３画像描画領域は、画像表示装置５の表示画面の全域において、背景表

示を表示するために該背景表示を描画する描画領域である。
【０１６７】
本実施の形態では、これらレイヤ１画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ１の画像）、レイヤ２画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ２の画像）、レイヤ３画像描画領域で描画・配置された画像（レイヤ３の画像）のそれぞれを重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。特に、前述したようにレイヤ１画像描画領域に描画された画像（第１インターフェイス画像と、第２インターフェイス画像）は、最も表示優先度が高く設定されているため、画像表示装置５において最も上層の画像として表示され、レイヤ２画像描画領域に描画された画像（飾り図柄）は、レイヤ１画像描画領域に描画された画像よりも表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において中層の画像として表示され、レイヤ３画像描画領域に描画された画像（背景表示）は、最も表示優先度が低く設定されているため、画像表示装置５において低層の画像として表示される。
【０１６８】
尚、本実施の形態において各画像描画領域で描画・配置される画像は、重畳された際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。
【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。
【０１７０】
音声制御基板１３は、スピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ８Ｌ、８Ｒを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力させる。
【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、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ９を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ９を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部１２３は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。
【０１７２】
尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体３２の制御（可動体３２を動作させる信号の供給等）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行するようにしてもよい。
【０１７３】
乱数回路１２４は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用ＣＰＵ１２０が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。
【０１７４】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。
【０１７５】
演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、主基板１１以外

の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機１のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、１のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【０１７６】

図３（Ａ）は、本実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば２バイト構成であり、１バイト目はＭＯＤＥ（コマンドの分類）を示し、２バイト目はＥＸＴ（コマンドの種類）を表す。ＭＯＤＥデータの先頭ビット（ビット７）は必ず「０」とされ、ＥＸＴデータの先頭ビットは「０」とされる。尚、図３（Ａ）に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが２つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、１であってもよいし、３以上の複数であってもよい。

【０１７７】

図３（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける可変表示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８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示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８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで可変表示される飾り図柄（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、ＸＸＨは不特定の１６進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０１７８】

コマンド８ＣＸＸＨ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「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【０１７９】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図３（Ｂ）に示すように、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果指定コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」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８Ｃ０２Ｈ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８Ｃ０３Ｈ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８Ｃ０４Ｈ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。

【０１８０】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１がコールドスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されている状態で電源投入されたこと（初期化を伴う電源投入））を指定する電源投入指定コマンドである。尚、コールドスタートとは、電源投入がされたときに、電源投入前のデータを復帰させることなく、データを初期化した上で、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技

機がホットスタートしたこと（クリアスイッチ９２が押下操作されていない状態で電源投入されたこと（初期化を伴わない電源投入））を指定する停電復旧指定コマンドである。尚、ホットスタートとは、電源投入がされたときに、バックアップされたデータに基づき、遊技機の種々の処理を実行可能な状態とすることを指す。ホットスタートする際には、初期化を伴わないことから初期化を伴わない電源投入とも称する。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを時短制御が行われる一方で確変制御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する。また、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、時短付確変状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。コマンド９６ＸＸＨは、パチンコ遊技機１にエラーが発生したこと及びエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドである。

【０１８１】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当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、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。

【０１８２】

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り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果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ＥＸＴデータが設定される。

【０１８３】

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

【０１８４】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２保留記憶数通知コマンドである。第１保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、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１１から演出制御基板１２に対して送信される。第２保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したこと

にもとづいて、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１１から演出制御基板１２に対して送信される。また、第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。コマンドＥ１００Ｈは、客待ちデモ（デモ演出）の実行を指定する客待ちデモ指定コマンドである。コマンドＦ１００Ｈは、各入力ポート（タッチリング００４ＳＧ３５のオン／オフを含む）の状態を指定する枠状態表示指定コマンドである。

【０１８５】

第１保留記憶数通知コマンドや第２保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【０１８６】

尚、図３（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにも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。

【０１８７】

図４は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図４に示すように、主基板１１の側において、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「０」～「９９７」の範囲の値をとる。

【０１９１】

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

【０１９２】

図５は、ＲＯＭ１０１に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実

施の形態では、表示結果判定テーブルとして、第１特図と第２特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１特図と第２特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機１において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態では約１／３００）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態では約１／３０）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当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。

【０１９６】

図６（Ａ）は、ＲＯＭ１０１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。

【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。

【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。

【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。

【０２０２】

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

されている。
【０２０３】
尚、第２特図の特図ゲームである場合にも、第１特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第２特図の特図ゲームである場合には、第１特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りＢ」や「確変大当りＣ」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第１特図の特図ゲームであるか第２特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。
【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。
【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】
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。
【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「大当り」となる大当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。

【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りである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、該大当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）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当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。

【０２１２】

また、可変表示結果が確変大当りＡ～Ｃである場合は、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択し、該大当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）大当りの変動パターン）とから決定する。より具体的には、大当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。

【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（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（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、ＰＡ１－１を５０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を４０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４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ＰＡ１－２（短縮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（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（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、ＰＡ１－２を６０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を３０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。

【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ＰＡ１－３（短縮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（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（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、ＰＡ１－３を７０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を２０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。

【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ＰＡ１－３（短縮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（スーパーリーチ（擬似連演出なし）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－３（スーパーリーチ（擬似連演出１回）はずれの変動パターン）、ＰＡ２－４（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、ＰＡ１－３を８０％の割合で決定し、ＰＡ２－１を１０％の割合で決定し、ＰＡ２－２を５％の割合で決定し、ＰＡ２－３を３％の割合で決定し、ＰＡ２－４を２％の割合で決定する。

【０２１７】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合に、大当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、複数の大当り用の変動パターン（ＰＢ１－１～ＰＢ１－４）のうちいずれかの変動パターンの選択割合を大当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。

【０２１８】

図２に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータとは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０２１９】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図９に示すような遊技制御用データ保持エリア００４ＳＧ１５０が設けられている。図９に示す遊技制御用データ保持エリア００４ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００４ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００４ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５とを備えている。

【０２２０】

第１特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の

保留データを入賞順に記憶する。
【０２２１】
第２特図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。
【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。
【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）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。
【０２２４】
尚、本実施の形態では、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。
【０２２５】
普図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００４ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。
【０２２６】
遊技制御フラグ設定部００４ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００４ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。
【０２２７】
遊技制御タイマ設定部００４ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００４ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。
【０２２８】
遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行

を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。ここで、遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【０２２９】

遊技制御カウンタ設定部００４ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０２３０】

遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００４ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１０（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００４ＳＧ１９０が設けられている。図１０（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００４ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００４ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００４ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００４ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００４ＳＧ１９４とを備えている。

【０２３４】

演出制御フラグ設定部００４ＳＧ１９１には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部００４ＳＧ１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０２３５】

演出制御タイマ設定部００４ＳＧ１９２には、例えば画像表示装置５の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種

類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部００４ＳＧ１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０２３６】

演出制御カウンタ設定部００４ＳＧ１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部００４ＳＧ１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０２３７】

演出制御バッファ設定部００４ＳＧ１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部００４ＳＧ１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０２３８】

本実施の形態では、図１０（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００４ＳＧ１９４の所定領域に記憶されている。始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａには、第１特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「１－１」～「１－４」に対応した領域）と、可変表示中の第１特図に対応した格納領域（バッファ番号「１－０」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）及び保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）という２つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

【０２３９】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つ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。

【０２４０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

【０２４１】

図１０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００４ＳＧ１９４Ａに格納されて

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

【０２４２】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【０２４３】

（主基板１１の主要な動作）

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

【０２４４】

図１１に示す遊技制御メイン処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、割込禁止に設定する（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が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機１の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板１７に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ１００に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップＳ３にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップＲＡＭとなるＲＡＭ１０２に保存可能であればよい。ステップＳ３では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

【０２４６】

復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、復旧処理（ステップＳ４）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ４の復旧処理により、ＲＡＭ１０２の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。ＲＡＭ１０２に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

【０２４７】

また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、初期化処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ８）を実行する。ステップＳ６の初期化処理は、ＲＡＭ１０２に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

【０２４８】
乱数回路設定処理（ステップＳ８）の実行後、ＣＰＵ１０３は、所定時間（例えば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行い（ステップＳ９）、割込みを許可する（ステップＳ１０）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば２ｍｓ）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。
【０２４９】
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１２のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１２に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップＳ２１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ２２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップＳ２３）。
【０２５０】
情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ２４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ２５）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。
【０２５１】
特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップＳ２６）。ＣＰＵ１０３がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ２１からの検出信号に基づく（通過ゲート４１に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置６Ｂの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器２０を駆動することにより行われ、普図保留表示器２５Ｃを点灯させることにより普図保留数を表示する。
【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には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。
【０２５３】
（特別図柄プロセス処理）
図１３は、特別図柄プロセス処理として、図１２に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。
【０２５４】
始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、ＲＡＭ１０２の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記

憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板１２に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１２に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０２５５】

ステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１１７の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップＳ１１０～Ｓ１１７）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板１２に送信するための送信設定が行われる。

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。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。

【０２５９】

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

【０２６０】

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

の値が“３”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。
【０２６１】
ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が“４”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。
【０２６２】
ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“５”に更新され、大当り開放前処理は終了する。
【０２６３】
ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“６”に更新し、大当り開放中処理を終了する。
【０２６４】
ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“７”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。
【０２６５】
ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“０”に更新され、大当り終了処理は終了する。
【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、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（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）。

【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）。

【０２６８】

００４ＳＧＳ１０３，００４ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を１加算するように更新する（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ト値を、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）。

【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。

【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。
【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。
【０２７３】
００４ＳＧＳ１１３の処理を実行した後には、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。
【０２７４】
（特別図柄通常処理）
図１５は、特別図柄通常処理として、図１３のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１５に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００４ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。
【０２７５】
ステップ００４ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００４ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３をそれぞれ読み出す（ステップ００４ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【０２７６】
ステップ００４ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新す

る。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００４ＳＧＳ１４３）。

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

ステップ００４ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図５に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ００４ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００４ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態

）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本特徴部であれば低確低ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【０２８４】

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

【０２８５】

ステップ００４ＳＧＳ１５０にて「大当り」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」、「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」であると判定された場合には（ステップ００４ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００４ＳＧＳ１５２～００４ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００４ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【０２８８】

ステップ００４ＳＧＳ１５６では、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「－」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」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。

【０２８９】

ステップ００４ＳＧＳ１５６にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（ステップ００４ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【０２９０】

尚、ステップ００４ＳＧＳ１４５にて第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「０」である場合には（ステップ００４ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００４ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（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。

【０２９１】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１６のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１６に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッ

ファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをＲＡＭ１２２の所定領域に格納したり、ＲＡＭ１２２に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部１２３に指示してもよい。

【０２９５】

ステップＳ７５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ７６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０２９６】

ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、画像表示装置５において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップＳ７９）と、遊技待機状態において画像表示装置５においてメニュー画面を表示するメニュー表示処理（ステップＳ８０）と、が実行される。その後、ステップ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。

【０２９７】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、第１演出モードに対応する第１背景表示００４ＳＧ０８１と、第２演出モードに対応する第２背景表示００４ＳＧ０８２と、第３演出モードに対応する第３背景表示００４ＳＧ０８３と、のうちからいずれかが選択表示されるようになっている。第１背景表示００４ＳＧ０８１は遊技状態が通常状態であるときに表示可能とされ、第２背景表示００４ＳＧ０８２は遊技状態が低確高ベース状態であるときに表示可能とされ、第３背景表示００４ＳＧ０８３は遊技状態が高確高ベース状態であるときに表示可能とされている。

【０２９８】

メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置５にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作等に応じて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ９の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

【０２９９】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ちタイマの動作中や客待ちデモ演出の実行中に可変表示が開始された場合には、客待ちデモ演出開始待ちタイマのクリアや、客待ちデモ演出を中断し、画像表示装置５の表示を飾り図柄の可変表示に切り替えればよい。

【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。

【０３０１】

尚、ステップＳ１６１において、主基板１１から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出（例えば、保留表示の表示色などを変化させる演出など）を実行するための判定や決定、設定などが行われる先読予告設定処理を上記保留表示更新処理とともに実行するようにしてもよい。

【０３０２】

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

【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。

【０３０４】

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

【０３０５】

ステップＳ１７３の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、演出プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグ

の値を初期値である“０”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

（デモ演出制御処理）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０の動作について説明する。図１８～図２０は、図１６のステップＳ７８にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。デモ演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、デモムービー表示の実行中か否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０１）。デモムービー表示の実行中か否かは、デモムービー表示の実行中を示すデモムービー実行中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【０３０９】

ステップ００４ＳＧＳ５０１においてデモムービー表示の実行中でないと判定した場合には、メニュー表示中か否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０２）。メニュー表示中か否かは、メニュー表示中を示すメニュー表示中フラグがセットされているか否かにより判定される。

【０３１０】

ステップ００４ＳＧＳ５０２においてメニュー表示中でないと判定した場合には、タッチリング００４ＳＧ０３５がオンであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０３）。タッチリング００４ＳＧ０３５がオンである否かは、タッチリング００４ＳＧ０３５がオンである旨を示すタッチリングオンフラグがセットされているか否かにより判定される。

【０３１１】

ステップ００４ＳＧＳ５０３においてタッチリング００４ＳＧ０３５がオンでないと判定した場合には、デモムービー開始待ちであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０４）。デモムービー開始待ちであるか否かは、デモムービー開始待ちを示すデモムービー開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

【０３１２】

ステップ００４ＳＧＳ５０４においてデモムービー開始待ちでないと判定した場合には、客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０５）。客待ちデモ指定コマンドを受信したか否かは、客待ちデモ指定コマンドの受信を示す客待ちデモ指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【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。

【０３１４】

ステップ００４ＳＧＳ５０５において客待ちデモ指定コマンドを受信していないと判定した場合には、電源投入指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５０７）。電源投入指定コマンドを受信したか否かは、電源投入指定コマンドの受信を示す電源投入指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【０３１５】

ステップ００４ＳＧＳ５０７において電源投入指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約６０秒に相当するタイマ値（３０００）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。

【０３１７】

ステップ００４ＳＧＳ５０９において停電復旧指定コマンドを受信していないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５０９において停電復旧指定コマンドを受信していると判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマの値として約９０秒に相当するタイマ値（４５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１０）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【０３１８】

ステップ００４ＳＧＳ５０４においてデモムービー開始待ちであると判定した場合には、終了条件Ｅ２が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５１４）。終了条件Ｅ２が成立したか否かは、始動口入賞指定コマンドの受信を示す始動口入賞指定コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定される。

【０３１９】

ステップ００４ＳＧＳ５１４において終了条件Ｅ２が成立していると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【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。

【０３２１】

ステップ００４ＳＧＳ５１５において終了条件Ｅ３が成立していると判定した場合には、タッチリングオンフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１６）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【０３２２】

ステップ００４ＳＧＳ５１５において終了条件Ｅ３が成立していないと判定した場合には、終了条件Ｅ４が成立したか否か、すなわちメニュー表示が開始したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５１７）。終了条件Ｅ４が成立したか否かは、前回のステップ８０のメニュー表示処理においてメニュー表示の制御が開始したか否かにより判定される。

【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。

【０３２４】

ステップ００４ＳＧＳ５１７において終了条件Ｅ４が成立していないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値を１減算し（ステップ００４ＳＧＳ５２３）、案内表示開始待ちであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５２４）。案内表示開始待ちであるか否かは、案内表示開始待ちフラグがセットされているか否かにより判定される。

【０３２５】

ステップ００４ＳＧＳ５２４において案内表示開始待ちであると判定した場合には、案内表示開始待ちタイマのタイマ値を１減算し（ステップ００４ＳＧＳ５２５）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値が０か否か、すなわち案内表示開始待ちタイマによる計時を開始してから３０秒が経過したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５２６）。

【０３２６】

ステップ００４ＳＧＳ５２６において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が０であると判定した場合には、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２７）、案内表示を開始させ（ステップ００４ＳＧＳ５２８）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【０３２７】

ステップ００４ＳＧＳ５２４において案内表示開始待ちでないと判定した場合、またはステップ００４ＳＧＳ５２６において案内表示開始待ちタイマのタイマ値が０でないと判定した場合には、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値が０か否か、すなわちデモムービー開始待ちタイマによる計時を開始してから規定時間（６０秒、９０秒、１２０秒のいずれか）が経過したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５２９）。

【０３２８】

ステップ００４ＳＧＳ５２９においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が０でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５２９においてデモムービー開始待ちタイマのタイマ値が０であると判定した場合には、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧ

Ｓ５３０）、デモムービー実行中フラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５３１）、デモムービー表示が終了するまでの時間を計時するためのデモムービータイマの値として約５５秒に相当するタイマ値（２７５００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５３２）、デモムービー表示を開始し（ステップ００４ＳＧＳ５３３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【０３２９】

ステップ００４ＳＧＳ５０１においてデモムービー表示の実行中と判定した場合には、終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立したか否か、すなわち始動入賞の発生、タッチリング００４ＳＧ０３５のオン、メニュー表示の開始のいずれかが特定されたか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５３４）。

【０３３０】

ステップ００４ＳＧＳ５３４において終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれも成立してないと判定した場合には、デモムービータイマのタイマ値を１減算し（ステップ００４ＳＧＳ５３５）、デモムービータイマのタイマ値が０か否か、すなわちデモムービータイマによる計時を開始してから５５秒が経過したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５３６）。

【０３３１】

ステップ００４ＳＧＳ５３６においてデモムービータイマのタイマ値が０でないと判定した場合には、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。一方、ステップ００４ＳＧＳ５３６においてデモムービータイマのタイマ値が０であると判定した場合には、デモムービー実行中フラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５３７）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５３８）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５３９）、案内表示を開始し（ステップ００４ＳＧＳ５４０）、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。

【０３３２】

ステップ００４ＳＧＳ５３４において終了条件Ｅ２～Ｅ４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００４ＳＧＳ５４１）、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００４ＳＧＳ５４２）、デモムービー表示を終了し（ステップ００４ＳＧＳ５４３）、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００４ＳＧＳ５４４）。

【０３３３】

ステップ００４ＳＧＳ５４４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００４ＳＧＳ５４５）。

【０３３４】

ステップ００４ＳＧＳ５４５において終了条件Ｅ４が成立していないと判定した場合、すなわち終了条件Ｅ２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。

【０３３５】

ステップ００４ＳＧＳ５４４において終了条件Ｅ３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。

【０３３６】

ステップ００４ＳＧＳ５４５において終了条件Ｅ４が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１８）、デモムービー開始待ち

フラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【０３３７】

ステップ００４ＳＧＳ５０２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００４ＳＧＳ５４６）。

【０３３８】

ステップ００４ＳＧＳ５４６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００４ＳＧＳ５４７）、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。

【０３３９】

ステップ００４ＳＧＳ５４６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００４ＳＧＳ５４８）。メニュー表示が終了したか否かは、前回のステップＳ８０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。

【０３４０】

ステップ００４ＳＧＳ５４８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００４ＳＧＳ５４８においてメニュー表示が終了したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５４９）、デモムービー開始待ちタイマの値として約１２０秒に相当するタイマ値（６００００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５０６）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちフラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【０３４１】

ステップ００４ＳＧＳ５０３においてタッチリング００４ＳＧ０３５がオンであると判定された場合には、終了条件２が成立したか否か、すなわち始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５５０）。

【０３４２】

ステップ００４ＳＧＳ５５０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００４ＳＧＳ５５０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００４ＳＧＳ５５１）。

【０３４３】

ステップ００４ＳＧＳ５５１において終了条件４が成立していないと判定した場合には、タッチリング００４ＳＧ０３５がオフであるか否かを判定する（ステップ００４ＳＧＳ５５２）。タッチリング００４ＳＧ０３５がオフであるか否かは、枠状態表示指定コマンドによりタッチリング００４ＳＧ０３５の検出状態がオンからオフに変化したか否かにより判定される。

【０３４４】

ステップ００４ＳＧＳ５５２にいてタッチリング００４ＳＧ０３５がオフであると判定した場合には、タッチリングオンフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５５３）、デモムービー開始待ちタイマの値として約１２０秒に相当するタイマ値（６００００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５０６）、デモムービー開始待ちフラグをセットし（ステッ

プ００４ＳＧＳ５１１）、案内表示開始待ちタイマの値として約３０秒に相当するタイマ値（１５０００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５１２）、案内表示開始待ちフラグをセットし（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。

【０３４５】

ステップ００４ＳＧＳ５５１において終了条件４が成立したと判定した場合には、メニュー表示中フラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５１８）、デモムービー開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５１９）、デモムービー開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２０）、案内表示開始待ちフラグをクリアし（ステップ００４ＳＧＳ５２１）、案内表示開始待ちタイマのタイマ値をクリアして０とし（ステップ００４ＳＧＳ５２２）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【０３４６】

（演出モードの種別）

次に、演出モードの種別について、図２１に基づいて説明する。図２１は、（Ａ１）（Ａ２）は第１演出モード、（Ｂ１）（Ｂ２）は第２演出モード、（Ｃ１）（Ｃ２）は第３演出モードの態様を示す図である。

【０３４７】

図２１（Ａ１）に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「０」～「９」の数字からなる数字表示部００４ＳＧ０５１と、数字表示部００４ＳＧ０５１の各数字「０」～「９」に対応する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００４ＳＧ０５２と、正面視長方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００４ＳＧ０５３と、これら数字表示部００４ＳＧ０５１、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２及び情報表示部００４ＳＧ０５３の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部００４ＳＧ０５４と、から構成される。

【０３４８】

尚、本実施の形態では、情報表示部００４ＳＧ０５３に、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２に表示されているキャラクタの名前が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２に表示されているキャラクタに関する情報であれば、名前以外の種々の情報（例えば、キャラクタのニックネーム、性格、対戦レベル、キャラクタが所有するアイテムなどの情報）が表示されてもよい。

【０３４９】

また、図２１（Ｂ１）、（Ｃ１）に示すように、遊技状態が高ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（高ベース状態用）は、「０」～「９」の数字からなる数字表示部００４ＳＧ０６１と、数字表示部００４ＳＧ０６１の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部００４ＳＧ０６４と、から構成されている。高ベース状態用の飾り図柄は、低ベース状態用の飾り図柄のようなキャラクタ表示部及び情報表示部は設けられていない。

【０３５０】

また、画像表示装置５の左上部に設けられた表示エリア５Ｓには、第１保留記憶数及び第２保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第４図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア５ＳＬ、５ＳＣ、５ＳＲ各々に表示される「０」～「９」の数字からなり、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ＣＰＵ１２０は、演出モードとして、第１演出モード（図２１（Ａ１）（Ａ２）参照）、第２演出モード（図２１（Ｂ１）（Ｂ２）参照）及び第３演出モード（図２１（Ｃ１）（Ｃ２）参照）のいずれかを実行可能とされている。第１演出モードは、遊技状態が低確低ベース状態に制御される場合に実行可能な演出モードである。また、第２演出モードは、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードであり、第３演出モードは、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるときに実行可能な演出モードである。
【０３５２】
図２１（Ａ１）に示すように、第１演出モードでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景表示として、昼の街の風景をあらわした第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示される。また、図２１（Ａ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを上方から下方に向けて直線状に移動するスクロール表示（第１スクロール表示）にて実行される。
【０３５３】
例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上辺部から下方に向けてフレームイン表示され、その後、下方に向けて直線状に移動し、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの下辺部から下方に向けてフレームアウト表示される。また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの上下方向の中央に設定された飾り図柄の停止位置を通過したときに、後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）がフレームイン表示され下方に向けて移動していく。つまり、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄は視認できないが、先行の「３」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、先行の「３」の飾り図柄と後続の「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」の更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア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５Ｓ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５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆには、実行が保留されている可変表示に対応する第１保留表示００４ＳＧ１０１及び第２保留表示００４ＳＧ１０２や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３が表示される。尚、これら第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア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ため、以下においては説明を省略する。
【０３５５】
図２１（Ｂ１）に示すように、第２演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景表示として、夕方の街の風景をあらわした第２背景表示００４ＳＧ０８２が表示される。また、図２１（Ｂ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、上下方向を向く回転軸を中心として回転する回転表示にて可変表示が実行される。
【０３５６】
例えば、第２演出モードにおける飾り図柄は、第１面と該第１面の反対面である第２面とを有しており、第１面には先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が表示される。一方、第１面が正面を向いているときには、第２面に後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。つまり、台座表示部００４ＳＧ０６４は透過率が低い（不透明）であるため、第２面に表示された飾り図柄を正面側から透視する（飾り図柄を通して正面側から視認する）ことはできない。
【０３５７】

また、飾り図柄は一方向（例えば、平面視時計回りまたは反時計回り）に回転可能とされており、第１面、第２面、第１面、第２面・・の順に回転することで、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア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、飾り図柄の回転表示が実行される。

【０３５８】

また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００４ＳＧ２０１が表示され、画像表示装置５の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示００４ＳＧ２０２（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１００）が表示される。

【０３５９】

図２１（Ｃ１）に示すように、第３演出モードでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景表示として、夜の街の風景をあらわした第３背景表示００４ＳＧ０８３が表示される。また、図２１（Ｃ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア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３スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【０３６０】

例えば、各飾り図柄は、飾り図柄表示エリア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。

【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５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ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。

【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。

【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。

【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の各部の動作例について、図２２及び図２３に基づいて説明する。

【０３６８】

図２２（Ａ）には、第１演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ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５Ｓに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア５Ｆには、当該可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３が表示され、特図保留記憶表示エリア５Ｕには、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１が表示されている（第１保留記憶数「２」）。

【０３６９】

次いで、図２２（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の可変表示が終了し、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００４ＳＧ１０３がアクティブ表示エリア５Ｆから消去されるとともに、該アクティブ表示００４ＳＧ１０３が消去されたことを強調する消去エフェクト００４ＳＧ１１０が表示される。

【０３７０】

図２２（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始される一方で、飾り図柄の変動開始アクションが、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリアの順に開始される。また、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動するシフト表示が開始される。

【０３７１】

具体的には、第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆまで移動することで、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示される（図２２（Ｄ）参照）。また、左から２番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図２２（Ｃ）参照）、左から２番目の表示エリアから１番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図２２（Ｄ）参照）。

【０３７２】

尚、図２２（Ｂ）において表示された消去エフェクト００４ＳＧ１１０は、左から１番

目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する次の可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【０３７３】

図２２（Ｅ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動するシフト表示が終了すると、左飾り図柄表示エリア５Ｌに表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図２２（Ｆ）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【０３７４】

次いで、図２２（Ｆ）に示すように、右飾り図柄表示エリア５Ｒに表示されている飾り図柄の（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図２２（Ｇ）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【０３７５】

次いで、図２２（Ｇ）に示すように、中飾り図柄表示エリア５Ｃに表示されている飾り図柄のアクション（キャラクタの反転動作）が終了して上昇のアクションが開始され、上昇移動が終了すると、図２２（Ｈ）に示すように、下方への移動が開始されてスクロール表示が開始される。

【０３７６】

このように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されて小図柄の可変表示が開始されたことに伴い、左飾り図柄表示エリア５Ｌ、右飾り図柄表示エリア５Ｒ、中飾り図柄表示エリアの順に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００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示は開始されないようになっている。

【０３７７】

つまり、第１保留表示００４ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。また、可変表示の開始とともにシフト表示が開始されてから該シフト表示が終了するまで、飾り図柄は、スクロール表示はしないものの、キャラクタが反転動作する変動開始アクションが行われるため、可変表示が開始されていることを遊技者に認識させることができる。尚、変動開始アクションの動作態様は種々に変更可能である。

【０３７８】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ９０％となるフェードアウト表示が実行される。例えば、左飾り図柄表示エリア５Ｌの飾り図柄は、図２２（Ｆ）（Ｇ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図２２（Ｈ）に示す中速を経て、図２３（Ｉ）（Ｊ）（Ｋ）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。また、図２２（Ｇ）～図２３（Ｋ）に示すように、右飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄及び中飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄も、可変表示の開始直後は低速とされ、中速を経て高速になるとともに、加速に伴って透過率も高まるフェードアウト表示が実行される。

【０３７９】

（第３演出モードの可変表示の動作例）

次に、第３演出モードにおいて飾り図柄の可変表示が開始されるときの各部の動作例に

ついて、図２４に基づいて説明する。

【０３８０】

図２４（Ａ）には、第３演出モードにおいて、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ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５Ｓに表示されている小図柄は可変表示中である。また、アクティブ表示エリア５Ｆには、当該可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３が表示され、特図保留記憶表示エリア５Ｕには、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１が表示されている（第１保留記憶数「２」）。また、小図柄及び右打ち報知画像００４ＳＧ２０１は飾り図柄よりも手前側（上位レイヤ）に重畳するように表示されている。（図２４（Ａ）参照）

【０３８１】

次いで、図２４（Ｂ）に示すように、第１特別図柄の可変表示が終了し、小図柄がはずれの組合せで停止表示されると、当該終了した可変表示に対応するアクティブ表示００４ＳＧ１０３がアクティブ表示エリア５Ｆから消去されるとともに、該アクティブ表示００４ＳＧ１０３が消去されたことを強調する消去エフェクト００４ＳＧ１１０が表示される。

【０３８２】

図２４（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、小図柄の可変表示が開始されるが、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２４（Ａ）参照）は行われない。また、２つの第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動するシフト表示が開始される。

【０３８３】

具体的には、第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左斜め上に向けて移動を開始し、その後、放物線を描くように左斜め下に向けて移動し、左から１番目の表示エリアからアクティブ表示エリア５Ｆまで移動することで、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示される（図２４（Ｃ）参照）。また、左から２番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に連動して、左側に向けて水平移動（シフト表示）を開始し（図２４（Ｃ）参照）、左から２番目の表示エリアから１番目の表示エリアまで移動（シフト表示）する（図２４（Ｄ）参照）。

【０３８４】

尚、図２４（Ｂ）において表示された消去エフェクト００４ＳＧ１１０は、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始された後もしばらくの間継続して表示される。

【０３８５】

図２４（Ｃ）に示すように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆまで移動するシフト表示が終了すると、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始される（図２４（Ｄ）参照）。高ベース状態では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始される。

【０３８６】

このように、左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１に対応する可変表示が開始されると、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示されている飾り図柄のスクロール表示が一斉に開始されるが、左から１番目の表示エリアに表示されている第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が終了するまでは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示されている飾り図柄のスクロール表示が開始されない。

【０３８７】

つまり、第１保留表示００４ＳＧ１０１のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動が完了し

（シフト表示が終了し）、アクティブ表示００４ＳＧ１０３として表示されてからスクロール表示が開始されるため、該保留表示に基づく可変表示が開始されことを遊技者に違和感なく認識させることができる。

【０３８８】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともに、表示速度の増加に比例し、画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ９０％となるフェードアウト表示が実行される。例えば、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄は、図２４（Ｅ）（Ｆ）に示すように、可変表示の開始直後は低速とされ、図２４（Ｇ）に示す中速を経て、図２４（Ｈ）に示す高速になる。速度の増加につれて透過率も高まっていくので、高速になると、各飾り図柄を目視により視認することは極めて困難となる。

【０３８９】

尚、本実施の形態では、飾り図柄の透過率は、飾り図柄が停止表示されているときに第１値（０％）とされ、可変表示が開始されると漸次透過率が上昇し、最終的に高速スクロール表示において第２値（９０％）となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではない。詳しくは、上記第１値は、透過率の最小値であって、飾り図柄がはっきりと視認可能な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が５％のとき飾り図柄が最もはっきりと表示される状態となる場合は、第１値が０％でなく５％に設定されていてもよい。また、上記第２値は、透過率の最大値であって、飾り図柄がほぼ視認困難な状態となる値であればよく、例えば、設定上、透過率が１００％のとき飾り図柄がほぼ見えない状態となる場合は、第２値が９０％でなく１００％に設定されていてもよい。つまり、上記第１値と第２値とは種々に変更可能である。

【０３９０】

以上説明したように、低ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００４ＳＧ１０３として切り替えるシフト表示が終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしている。

【０３９１】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【０３９２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理において主基板１１から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の可変表示を実行可能であり、第１種類の変動パターン指定コマンド（例えば、非リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときと第２種類の変動パターン指定コマンド（例えば、リーチ変動パターン指定コマンド）に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通のシフト表示を行うことが可能であることで、異なる種類の可変表示パターンに基づく可変表示が実行されるときでも共通のシフト表示を行うので、シフト表示のパターンを削減することができる。

【０３９３】

また、本実施の形態では、低ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行

うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００４ＳＧ１０３として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させない一方で、高ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行わない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、高ベース状態において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示の開始に伴い保留シフト表示を行っているときに、飾り図柄の変動開始アクションを行うとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける左から１番目の表示エリアに表示されていた第１保留表示００４ＳＧ１０１をアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示００４ＳＧ１０３として切り替え表示するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始させないようにしてもよい。

【０３９４】

このようにすることで、特別図柄の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示をアクティブ表示に切り替えるシフト表示を行うとともに、シフト表示を行っているときに、飾り図柄を移動表示とは異なる態様で動作させる変動開始アクションを行うことで、シフト表示を行うのに要する期間を有効に活用することができる。また、低ベース状態よりも有利な高ベース状態においてシフト表示を行っているときに変動開始アクションが行われるため、高ベース状態における飾り図柄の可変表示の開始を盛り上げることができる。

【０３９５】

また、高ベース状態においても、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ７６の演出制御プロセス処理において主基板１１から送信される変動パターン指定コマンドに基づいて飾り図柄の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。

【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５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。

【０４０３】

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、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ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Ｂ２３は各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで共通とされている。

【０４０４】

その後、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄が一斉に停止表示される。つまり、第１演出モードや第２演出モードのような変動停止アクションとループアクションは実行されず、そのまま可変表示が終了して小図柄とともに飾り図柄が停止表示される。その後、図柄確定期間（例えば、５００ｍｓ）を経て次の可変表示が開始可能となる。

【０４０５】

また、第２演出モードにおいて回転表示または第３演出モードにおいてスクロール表示が実行されるときのフェードアウト表示期間Ａ２３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のフェードアウト表示期間Ａ２１の方が長くなっている（フェードアウト表示期間Ａ２３＜フェードアウト表示期間Ａ２１。図２５（Ａ）（Ｂ）参照）。

【０４０６】

尚、第１演出モードにおいては、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図２５（Ａ）に示す態様となる。また、第２演出モード、第３演出モードにおいては、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図２５（Ｂ）に示す態様となる。

【０４０７】

（ＳＰリーチ演出の動作例）
次に、ＳＰリーチ演出の動作例について、図２６及び図２７に基づいて説明する。図２６は、低ベース状態におけるＳＰリーチ演出の流れを示す図である。図２７は、高ベース状態におけるＳＰリーチ演出の流れを示す図である。尚、図２７においては、第３演出モードにおけるリーチ演出の動作例を説明するが、第２演出モードにおいても同様のリーチ演出を実行可能としてのもよいし、異なるリーチ演出を実行可能としてもよい。
【０４０８】
図２６（Ａ）に示すように、低ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用ＣＰＵ１２０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。
【０４０９】
次いで、左飾り図柄表示エリア５Ｌ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５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されて、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５Ｃ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イトル表示００４ＳＧ０７０が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのＳＰリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図２６（Ｄ）参照）。ＳＰリーチ演出では、通常背景表示である第１背景表示００４ＳＧ０８１とは異なる画像であって、ＳＰリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第４背景表示００４ＳＧ０８４が表示される（図２６（Ｅ）（Ｆ）参照）。尚、第４背景表示００４ＳＧ０８４は、ＳＰリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。
【０４１１】
次いで、バトルが決着するタイミングから所定の操作有効期間が経過するまでの間、プッシュボタン３１Ｂの操作を促す「押せ！！」の文字からなる操作促進表示００４ＳＧ０７１と、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン表示００４ＳＧ０７２とが表示されることで開始される（図２６（Ｇ）参照）。
【０４１２】
そして、操作有効期間内にプッシュボタン３１Ｂ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００４ＳＧ０７１とボタン表示００４ＳＧ０７２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９ｄが所定の発光色で点灯しながら可動体３２が原点位置から演出位置に下降し、可動体３２を強調するエフェクト表示００４ＳＧ０７３が表示されるとともに所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知される（図２６（Ｈ）参照）。
【０４１３】
次いで、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに勝利したことを示す結果表示（図示略）が表示された後、背景表示として、ＳＰリーチ演出に対応した第４背景表示００４

ＳＧ０８４が表示されているときに、大当り確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示された後（図２６（Ｉ）参照）、ＳＰリーチ演出の終了に伴い、第４背景表示００４ＳＧ０８４が非表示となって第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示され、第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示されているときに大当り確定図柄の組合せ（例えば、「２２２」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、大当り表示結果が導出表示される（図２６（Ｊ）参照）。

【０４１４】

一方、可変表示結果がはずれとなる場合は、可動体３２が原点位置から演出位置に下降せずに、味方キャラクタが敵キャラクタとのバトルに敗北したことを示す結果報知表示００４ＳＧ０７８が表示された後（図２６（Ｋ）参照）、報知演出において、背景表示として、ＳＰリーチ演出に対応した第４背景表示００４ＳＧ０８４が表示されているときに、大当り組合せでないはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示される（図２６（Ｌ）参照）。

【０４１５】

そして、図２６（Ｍ）に示されるように、報知演出（ＳＰリーチ演出）の終了に伴い、第４背景表示００４ＳＧ０８４が非表示となって第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示され、第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示されているときにはずれの確定図柄の組合せ（例えば、「２３２」）が仮停止表示された後、小図柄及び各飾り図柄が停止表示され、はずれ表示結果が導出表示される（図２６（Ｍ）参照）。

【０４１６】

次に、図２７（Ａ）に示すように、高ベース状態においてスーパーリーチ変動パターンに基づく可変表示が開始される場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果に基づいて、特定キャラクタが出現するとともに背景表示が大当り確定の報知となるレインボー態様となる特定カットイン演出表示パターン（図２７（Ｄ）参照）を表示するか否かを判定し、判定結果を記憶しておく。

【０４１７】

そして、左飾り図柄表示エリア５Ｌ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５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されて、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５Ｃ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、ＳＰリーチ演出の種別を示すリーチタイトル表示００４ＳＧ０７０が表示されることでリーチタイトルが報知され、大当り遊技状態に制御されるか否かを報知する報知演出としてのＳＰリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図２７（Ｃ）参照）。

【０４１９】

ここで、可変表示の開始時に、特定カットイン演出表示パターンの表示が決定された場合、リーチタイトル表示００４ＳＧ０７０が表示された後、特定カットイン演出表示パターンでカットイン演出が開始される（図２７（Ｄ）参照）。尚、カットイン演出の非実行が決定された場合や、カットイン演出の実行が決定されたが特定カットイン演出表示パターンの表示が決定されなかった場合は、背景がレインボー以外の表示色のカットイン表示が表示される。

【０４２０】

そして、ＳＰリーチ演出では、通常背景表示である第１背景表示００４ＳＧ０８１とは異なる画像であって、ＳＰリーチ演出に対応した宇宙をあらわした第４背景表示００４ＳＧ０８４が表示される（図２７（Ｅ）（Ｆ）参照）。尚、第４背景表示００４ＳＧ０８４は、ＳＰリーチ演出の種別に応じて態様が異なる画像とされていてもよい。

【０４２１】

尚、図２７（Ｇ）～（Ｍ）の流れについては、図２７（Ｊ）（Ｍ）において高ベース用

の第３背景表示００４ＳＧ０８３となる点が異なるだけで他は図２６（Ｇ）～（Ｍ）とほぼ同様のためここでの詳細な説明は省略する。

【０４２２】

本実施の形態において演出制御用ＣＰＵ１２０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ＣＰＵ１２０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ＣＰＵ１２０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。

【０４２５】

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。

【０４２６】

図２８（Ａ）～図３０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ＣＰＵ１２０が以下に示す開始条件Ｓ１～Ｓ６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Ｓ１は、可変表示の終了に伴い主基板１１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、１２０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ２は、初期化を伴う電源投入がされたことにより主基板１１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、６０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ３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１１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、９０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ４は、タッチセンサ（タッチリング００４ＳＧ０３５）がオフ状態となってから第４時間（例えば、１２０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ５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、１２０秒）が経過したことで成立し、開始条件Ｓ

６は、Ｓ１～Ｓ５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、３０秒）が経過したこと（２週目以降はこのＳ６の条件同様、客待ちデモ演出終了後に３０秒経過でデモムービー表示が開始される）で成立する。

【０４２７】

また、「デモムービー表示」は、演出制御用ＣＰＵ１２０が以下に示す終了条件Ｅ１～Ｅ４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Ｅ１は、デモムービー表示が開始されてから終了時間（例えば、５５秒）が経過したことで成立し、終了条件Ｅ２は、始動入賞が発生したことで成立し、終了条件Ｅ３は、タッチリング００４ＳＧ０３５のオンが検出されたことで成立し、終了条件Ｅ４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。

【０４２８】

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Ｅ２～Ｅ４が成立したときには計時を中止し、その後、上記開始条件Ｓ１、Ｓ４、Ｓ５が成立したときには計時をリセット（再設定）する。

【０４２９】

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００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示されるようになっている（図３７（Ａ４）、図１２３参照）。

【０４３０】

尚、演出調整に関する案内表示とは、例えば、プッシュボタン３１Ｂに備えられた振動機能、Ｖフラッシュ機能、オートボタン機能、演出モードといった各種演出機能のカスタマイズ及びカスタマイズリセットなどの演出機能調整が可能なメニュー画面を表示するためのプッシュボタン３１Ｂ操作を案内表示するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１や、音量・光量を調整するためのボタン操作を案内する音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２だけでなく、上記以外の演出機能調整の案内表示を含んでいてもよい。

【０４３１】

また、終了条件Ｅ３が成立している場合、終了条件Ｅ２が成立することはほとんどない。つまり、始動入賞が発生するためには打球操作ハンドル３０を操作しなければならないので、基本的には、終了条件Ｅ２よりも先に終了条件Ｅ３が成立するが、以下のイレギュラーケースの場合、終了条件Ｅ３が成立せずに終了条件Ｅ２が成立する可能性がある。

【０４３２】

イレギュラーケース１：ブドウ（所謂、釘間での球詰まり）が発生したことに基づいて、遊技者は店員を呼ぶが、店員が来るまでにデモムービー表示が開始され、その後、ブドウが解除されることにより始動入賞が発生した場合、打球操作ハンドル３０を操作せずにデモムービー表示が終了するため、終了条件Ｅ３が成立せずに終了条件Ｅ２が成立する。

【０４３３】

イレギュラーケース２：ＣＰＵ１０３に何かしらの不具合または演出制御用ＣＰＵ１２０に不具合が生じたことにより、タッチセンサのオン状態を演出制御用ＣＰＵ１２０で確認できない場合、タッチセンサのオン状態を確認できない状態で始動入賞が発生することがあるため、終了条件Ｅ３が成立せずに終了条件Ｅ２が成立する。

【０４３４】

尚、タッチセンサのオン状態で成立する終了条件Ｅ３が終了条件として設定しなくてもよく、このような場合、ハンドル操作だけではデモムービー表示が終了することはなく、始動入賞の発生で終了条件Ｅ２が成立してデモムービー表示が終了することになる。

【０４３５】

図２８（Ｂ）に示すように、デモムービー表示は、第１シーン～第４シーンの４つのシーンから構成されている。詳しくは、第１シーンは、当該企業の開発、製造、販売等に携わった企業の名称及びスローガンが表示される「企業名」パート（企業名パート）とされ

ている（図３１（Ａ）（Ｂ）参照）。
【０４３６】
第２シーンは、当該パチンコ遊技機にて行われる演出のストーリー紹介が行われる「機種紹介１」～「機種紹介３」パート（機種紹介１～３パート）から構成されている。「機種紹介１」パート（機種紹介１パート）では、演出に登場する味方キャラクタ及び名前が表示される（図３１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。「機種紹介２－１」パート（機種紹介２－１パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図３１（Ｇ）、（Ｈ）参照）、「機種紹介２－２」パート（機種紹介２－２パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示され（図３１（Ｊ）、（Ｋ）参照）、「機種紹介２－３」パート（機種紹介２－３パート）では、味方キャラクタと敵キャラクタとの対決シーン及びナレーション文字が表示される（図３２（Ｍ）～（Ｏ）参照）。「機種紹介３－１」パート（機種紹介３－１パート）では、「機種紹介２－１」パート（機種紹介２－１パート）と「機種紹介２－２」パート（機種紹介２－２パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示され（図３２（Ｉ）参照）、「機種紹介３－２」パート（機種紹介３－２パート）では、「機種紹介２－２」（機種紹介２－２パート）パートと「機種紹介２－３」パート（機種紹介２－３パート）との間で、味方キャラクタのカットイン表示が文字無しで表示される（図３２（Ｌ）参照）。
【０４３７】
第３シーンは、当該パチンコ遊技機のメインタイトル名が表示される「機種名メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）及び「機種サブタイトル名」パート（サブタイトルパート１、２）から構成されている（図３２（Ｐ）～（Ｖ）参照）。尚、「機種メインタイトル名」パート（メインタイトルパート）では、メインタイトル名である「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」が表示され、「機種サブタイトル名」パートでは、サブタイトル名である「ＩＩ／全員集合Ｖｅｒ．」が表示される。
【０４３８】
尚、「機種メインタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機１の主題であり、当該機種のテーマを一言で表したものであり、「機種サブタイトル名」とは、当該パチンコ遊技機１の副題であり、機種メインタイトル名に付け足される補足的な情報（例えば、本タイトルの２作品目であることを示す「ＩＩ」や見出し「全員集合Ｖｅｒ．」など）であればよく、内容は種々に変更可能である。
【０４３９】
第４シーンは、遊技者に対する注意喚起が行われる「注意喚起１」パート（注意喚起１パート）及び「注意喚起２」パート（注意喚起２パート）から構成されている（図３２（Ｗ）～（Ｘ）参照）。尚、「注意喚起１」パート（注意喚起１パート）では、遊技にのめり込むことを防止するための注意表示が表示され、「注意喚起２」パート（注意喚起２パート）では、当該パチンコ遊技機による物理的な事故を防止するための注意表示が表示される。
【０４４０】
図２９に示すように、デモムービー表示は、開始条件が成立してから、第１シーン、第２シーン、第３シーン、第４シーンの順に各種デモ画像が表示されていく。第１シーンの表示期間ｔｂ２ａは約１０秒（ｔｂ２ａ＝１０秒）、第２シーンの表示期間ｔｂ２ｂは約３０秒（ｔｂ２ｂ＝３０秒）、第３シーンの表示期間ｔｂ２ｃは約１０秒（ｔｂ２ｃ＝１０秒）、第４シーンの表示期間ｔｂ２ｄは約１０秒（ｔｂ２ｄ＝５秒）とされ、１回のデモムービー表示の表示期間ｔｂは約５５秒（ｔｂ２＝５５秒）とされている。そして、図３０に示すように、デモムービー表示の表示中に終了条件Ｅ２～Ｅ４が成立せずに１回目のデモムービー表示が終了した場合、つまり、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立で開始された１回目のデモムービー表示が終了条件Ｅ１で終了した場合は、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行する。その後、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）に移行してから第６時間である３０秒が経過した場合、開始条件Ｓ６が成立した

として、再びデモムービー表示が開始される。以降は、デモムービー表示の終了条件Ｅ２～Ｅ４が終了するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）と第２客待ち期間（デモムービー期間）とが繰り返し実行される。

【０４４１】

画像表示装置５にてデモムービー表示を表示している期間中は、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示となり、保留記憶数及び小図柄の表示が維持される（図３１、図３２参照）。尚、本実施の形態では、デモムービー表示の表示中に保留記憶数及び小図柄が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示中に保留記憶数及び小図柄が非表示となるようにしてもよい。

【０４４２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、画像表示装置５にてデモムービー表示を表示している期間中において、盤ランプ（アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ）と、枠ランプ（メインランプ９ａ及びサイドランプ９ｂ）については、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて発光制御を行う一方で、ボタンランプ９ｅについては、デモムービー表示に対応しない白点灯用（デフォルト用）輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御を行う。また、スピーカ８Ｌ、８ＲからＢＧＭは出力しないが、デモムービー表示用の楽曲を出力するようにしてもよい。

【０４４３】

客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）は、複数の輝度データテーブル（後述する孫テーブル）から構成される。

【０４４４】

詳しくは、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成するメインランプ９ａの輝度データテーブル（後述する孫テーブル）として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介１パート～機種紹介２－３パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート１の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート２の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起１パート～注意喚起２パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

【０４４５】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（後述するランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成するサイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆの輝度データテーブル（後述する孫テーブル）として、企業名パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介１パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介２－１パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介３－１パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介２－２パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介３－２パートの期間に対応する輝度データテーブル、機種紹介２－３パートの期間に対応する輝度データテーブル、メインタイトルパートの期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート１の期間に対応する輝度データテーブル、サブタイトルパート２の期間に対応する輝度データテーブル、注意喚起１パート～注意喚起２パートの期間に対応する輝度データテーブルを備えており、それぞれの期間において対応する輝度データテーブルに基づいて発光制御が行われる。

【０４４６】

尚、デモムービー表示を表示している期間中の輝度データテーブルを用いた制御については、後に詳述する。

【０４４７】

（デモムービー表示の動作例）

次に、デモムービー表示の動作例について、図３１、図３２、図１１９～図１２１に基

づいて説明する。尚、図１１９は、（Ａ１）～（Ａ４）は各シーンにおける文字表示と発光態様との動作例を示す図である。図１２０は、（Ａ）は第１シーン、（Ｂ）は第３シーン、（Ｃ）は第４シーンの動作例を示す図である。図１２１は、文字アニメーション表示を示す比較表である。

【０４４８】

尚、以下の説明で用いる表示態様を示す表現の一例を説明する。

「フェードアウト表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を高めていく表示であるのに対し、「フェードイン表示」は、時間の経過に応じて表示画像の透過率（透明度）を低下させていく表示である。

【０４４９】

「アニメーション表示」は、例えば、１コマ（１フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか１つを１コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション表示」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様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３０枚、つまり、フレームレートは３０ＦＰＳとされている。

【０４５０】

「静止表示」は、アニメーション表示と逆の言葉であって、１コマ前の画像と比較して当該画像の視認性を変化させないことで表示態様の変化が一切ない非動的な表示（静止画表示）である。

【０４５１】

また、以下の説明で用いる発光態様を示す表現の一例を説明する。

「ウェーブ点灯」は、輝度データの輝度を順次変化させる発光パターンであり、以下のフラッシュよりは、各データ間での輝度の変化が少なく、例えば、ランプの輝度が所定の周期で高くなったり、所定の周期で色が変化したり、所定の色が発光領域内を移動するように発光したりするパターンである。また、ランプを単に点灯させ続けるだけでは演出要素として寂しいときや、以下のフラッシュのようにランプよりも画像表示装置５等を強調したいときに、ランプが目立ちすぎないようにするときに用いる。

【０４５２】

「フラッシュ（点滅）」は、輝度の高い輝度データ、輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いる発光のパターンである。光の強弱により、遊技者の視認している明るさに大きな変化を与えることができ、強調するときに用いる発光パターンである。

【０４５３】

「レインボー」は、低ベース状態において図２６（Ｂ）の表示が実行されたときや、高ベース状態において図２７（Ｄ）の演出が実行されたときに共通に用いられるパターンである。本実施例では、７色の輝度データを順次変化させることによりウェーブ点灯するレインボーウェーブパターンとされているが、７色の輝度データを順次変化させながら輝度データ間に輝度の低い（消灯を含む）輝度データを交互に用いることでレインボーフラッシュパターンを用いてもよい。

【０４５４】

図３１（Ａ）、（Ｂ）に示すように、デモムービー表示の開始条件が成立すると、第１シーンの表示が開始される。尚、後述するように、開始条件によっては、第１シーンの表示が開始される前に切替表示が表示される場合がある。第１シーンでは、白色の文字からなる企業名用背景表示００４ＳＧ３０１が表示されるとともに、主に青色の企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００４ＳＧ３０２が、画面中央位置に「小」サイズで表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示されることで、企業名表示００４ＳＧ３０２

が表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる。尚、表示画面の左上部の表示エリア５Ｓには、保留記憶数及び小図柄が表示されたまま維持される。このように、飾り図柄が非表示でも小図柄が表示されていることで、可変表示が停止状態であることを遊技者に認識させることができる。

【０４５５】

また、第１シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、例えば、企業名表示００４ＳＧ３０２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動して発光態様（例えば、点灯、点滅、消灯、色、輝度など）が変化する。例えば、企業名表示００４ＳＧ３０２の透過率が低下するにつれて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の輝度が高くなったり色が変化したりすればよい。

【０４５６】

図１２０（Ａ）を用いて詳しく説明すると、まず、企業名表示００４ＳＧ３０２が画面中央位置に「小」サイズで表示された後、約３秒間にわたり、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され（図１２０（Ａ１）参照）、規定位置に表示されたときに、企業名表示００４ＳＧ３０２が壁に衝突して跳ね返された後に規定位置に表示される態様のバウンド表示が表示される（図１２０（Ａ２）参照）。そして、画面中央の規定位置に約４秒にわたり静止表示された後（図１２０（Ａ３）参照）、１秒にわたりフェードアウト表示される（図１２０（Ａ４）参照）。

【０４５７】

また、図１１９（Ａ１）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、企業名表示００４ＳＧ３０２が表示されるときに白フラッシュした後、白色に点灯する。このように、デモムービー表示の開始時に白フラッシュすることで、企業名表示００４ＳＧ３０２の表示が開始されることが強調される。そして、企業名表示００４ＳＧ３０２が拡大しながらフェードイン表示するのに連動して輝度が高くなっていき（白フェードイン点灯）、企業名表示００４ＳＧ３０２のバウンド表示に連動して白フラッシュした後に白点灯になり、フェードアウト表示に連動して輝度が低くなっていく（白フェードアウト点灯）。

【０４５８】

次に、第２シーンの「機種紹介１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄ及び各キャラクタの名前を示す文字表示００４ＳＧ５０１Ａ～００４ＳＧ５０１Ｄが順番にフェードイン表示（アニメーション表示）されていくとともに、背景にはエフェクト表示００４ＳＧ５０２が表示される（図３１（Ｃ）～（Ｆ）参照）。尚、図１１９（Ａ２）に示すように、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、各キャラクタの登場及び名前のフェードイン表示に合わせてキャラクタに対応する色で点灯した後に白点灯する。

【０４５９】

次に、第２シーンの「機種紹介２－１」パートの表示が開始されると、各種演出に登場する敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａがアニメーション表示されるとともに、「敵が街で暴れている！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ａがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図３１（Ｇ）、（Ｈ）参照）。次いで、「機種紹介３－１」パートの表示が開始されると、街中を示す背景表示００４ＳＧ５０３と味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａとが表示され、味方キャラクタが街中を飛んで駆けつけている状況を示すカットイン表示が表示される（図３１（Ｉ）参照）。

【０４６０】

次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－２」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａ及び「敵から街を守れ！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｂがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図３１（Ｊ）、（Ｋ）参照）。その後「機種紹介３－２」の表示が開始されると、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａが拡大表示されるとともに、背景にエフェクト表示００４ＳＧ５０４が表示されるカットイン表示が表示される（図３１（Ｌ）参照）。

【０４６１】
次いで、再び第２シーンの「機種紹介２－３」パートの表示が開始されると、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａと敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａとが戦っている画像及び「負けるな！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｃがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図３２（Ｍ）～（Ｎ）参照）。その後、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄ全員及び「全員集結！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｄがフェードイン表示（アニメーション表示）される（図３２（Ｏ）参照）。
【０４６２】
尚、第２シーンにおける味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａのアニメーション表示は、味方キャラクタが拡大、縮小したり、戦うなどの動作を伴うアニメーション表示であるのに対し、各種の文字表示００４ＳＧ５０１Ａ～００４ＳＧ５０１Ｄ、００４ＳＧ５１１Ａ～００４ＳＧ５１１Ｄについては、例えば、表示の開始時にフェードイン表示されるなど、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄのような動きを伴うアニメーション表示よりも視認性の変化の度合いが低いアニメーション表示とされている。
【０４６３】
また、図１１９（Ａ２）に示すように、第２シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、「機種紹介３－１」や「機種紹介３－２」が表示されるときに緑フラシュするが、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】
具体的には、例えば、味方キャラクタ００４ＳＧ５００Ａ～００４ＳＧ５００Ｄや敵キャラクタ００４ＳＧ５１０Ａが走る、飛び跳ねる、パンチするといった動きに合わせて盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）が点灯、点滅（フラッシュ）したり、色が変化したりしてもよい。
【０４６５】
なお、第２シーンにおいて、メインランプ９ａは消灯状態に制御されるが、メインランプ９ａについても他の盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）と同様に発光態様を変化させるようにしても良い。
【０４６６】
次に、第３シーンの表示が開始されると、背景にエフェクト表示００４ＳＧ５０５が表示されるとともに、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」なる文字と雲形の背景からなる機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａが、表示画面の中央位置（規定表示位置）に「小」サイズにて表示された後、漸次拡大しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示（アニメーション表示）されることで、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａが表示画面の奥側から手前側に向けて移動表示しているように見せることができる（図３２（Ｐ）～（Ｒ）参照）。
【０４６７】
次いで、「ＩＩ」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂが、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａの右側（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ透過率（透明度）を低下させながらフェードイン表示され、「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の右側（規定表示位置）に「大」サイズでバウンド表示される（図３２（Ｓ）～（Ｔ）参照）。
【０４６８】
さらに、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５

２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示される（図３２（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

【０４６９】

また、第３シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃ、００４ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。特に、「機種サブタイトル名」パートでは、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃ、００４ＳＧ５２０Ｃが移動表示され規定表示位置にバウンド表示されたときに、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）がフラッシュ（点滅）する。

【０４７０】

図１２０（Ｂ）を用いて、「全員集結Ｖｅｒ．」なる文字からなる機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃの表示について、詳しく説明すると、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後（図１２０（Ｂ１）参照）、約０．５秒にわたり、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示され（図１２０（Ｂ２）参照）、規定表示位置に０．５秒間静止表示される（図１２０（Ｂ３）参照）。その後、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃからなる機種タイトル名表示００４ＳＧ５２０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１２０（Ｂ４）参照）。

【０４７１】

また、図１１９（Ａ３）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、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａ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００４ＳＧ５２０Ｂと機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃ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。

【０４７２】

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００４ＳＧ３１１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００４ＳＧ３１２がフェードイン表示（アニメーション表示）される（図３２（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００４ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００４ＳＧ３２２が表示される（図３２（Ｘ）参照）。

【０４７３】

図１２０（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００４ＳＧ３１１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００４ＳＧ３１２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１２０（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）。次いで、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２は、透過率が０％になった後（図１２０（Ｃ３）参照）、２秒にわたり静止表示される（図１２０（Ｃ４）参照）。

【０４７４】

また、図１１９（Ａ４）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、「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００４ＳＧ３１２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。

【０４７５】

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９ｅを除く）は、例え

ば、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２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００４ＳＧ３１２が企業名表示００４ＳＧ３０２や機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａ及び機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃ、００４ＳＧ５２０Ｃよりも強調して表示されることが防止される。

【０４７６】

（各シーンの表示態様の比較）

次に、図２８（Ｂ）に基づいて、図３１及び図３２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。

【０４７７】

＜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。

【０４７８】

＜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。

【０４７９】

＜文字のサイズ＞第１シーン（企業名）、第３シーン（機種メインタイトル名）では、文字を「小」サイズで表示した後に「大」サイズに拡大して表示する一方で、第４シーン（注意喚起１、２）では、文字を最初から「小」サイズまたは「中」サイズで一定の大きさで表示する。また、第２シーン（機種紹介１、２）では文字を「中」サイズで表示し、第３シーン（機種サブタイトル名）では、サブタイトル文字を「特大」サイズで表示した後に「大」サイズに縮小して表示する。

【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、バウンド表示されるとともに、サイズが拡大する態様であるのに対し、第４シーン（注意喚起１）において表示されるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示は、フェードイン表示されるが、サイズは「中」で変化しないため、企業名表示００４ＳＧ３０２のアニメーション表示は、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。

【０４８３】
　また、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａや機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示された後、サイズが拡大、縮小したり移動したりする態様であるのに対し、第４シーン（注意喚起１）において表示されるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示は、文字表示が規定表示位置にフェードイン表示されるだけで、その後はサイズが拡大、縮小したり移動したりせずに変化しない態様であるため、企業名表示００４ＳＧ３０２のアニメーション表示は、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２のアニメーション表示よりも強調される態様、つまり、文字表示の視認性の変化度合いが高い態様とされている。
【０４８４】
　ここで、図１２０及び図１２１に基づいて、第１シーン（企業名）、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第４シーン（注意喚起１）の文字アニメーション表示を比較する。
【０４８５】
　図１２１に示すように、第１シーン（企業名）では、表示開始時に企業名表示００４ＳＧ３０２が拡大しながらフェードイン表示され（図１２０（Ａ１）参照）、規定位置表示時にはバウンド表示され（図１２０（Ａ２）参照）、規定位置表示後は静止表示される（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シーン（注意喚起１）では、表示開始時にのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２がフェードイン表示された（図１２０（Ｃ１）、（Ｃ２）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１２０（Ｃ３）、（Ｃ４）参照）。
【０４８６】
　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。
【０４８７】
　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。
【０４８８】
　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００４ＳＧ５２０Ａや機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃ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００４ＳＧ３１２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。
【０４８９】
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。
【０４９０】
（企業名と注意喚起の表示態様の比較）
ここで、図３３及び図３４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。
【０４９１】
図３３（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００４ＳＧ３０１が表示されるとともに、画面中央に、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａ及び企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂからなる企業名表示００４ＳＧ３０２が表示される。尚、表示画面の左上に設けられた表示エリア５Ｓには、保留記憶数及び小図柄が表示されている。
【０４９２】
図３３（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００４ＳＧ３１１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００４ＳＧ３１２がアニメーション表示される。のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２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００４ＳＧ３１３と、見出し表示００４ＳＧ３１３の背景となる横長長方形状の見出し枠表示００４ＳＧ３１４と、から構成される。
【０４９３】
図３３（Ｃ）に示すように、第４シーン（注意喚起２）においては、注意用背景表示００４ＳＧ３２１に切り替え表示されるとともに、事故防止表示００４ＳＧ３２２が表示される。事故防止表示００４ＳＧ３２２は、第１事故防止表示００４ＳＧ３２２Ａと第２事故防止表示００４ＳＧ３２２Ｂとから構成される。
【０４９４】
第１事故防止表示００４ＳＧ３２２Ａは、遊技機用枠３の上部の突出部に遊技者が頭をぶつける状況を示すイラスト表示００４ＳＧ３２３Ａと、「頭上注意」の文字からなる見出し表示００４ＳＧ３２４Ａと、「上部がせり出しています。頭をぶつけないようにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示００４ＳＧ３２５Ａと、三角形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク００４ＳＧ３２６Ａと、「×」のマークからなる注目マーク表示００４ＳＧ３２７Ａと、から構成されている。
【０４９５】
第２事故防止表示００４ＳＧ３２２Ｂは、スティックコントローラ３１Ａと筐体との隙間に遊技者の手指が挟まれる状況を示すイラスト表示００４ＳＧ３２３Ｂと、「指挟み注意」の文字からなる見出し表示００４ＳＧ３２４Ｂと、「スティックが動きます。手、指の挟み込みにご注意ください。」の文字からなる注意詳細表示００４ＳＧ３２５Ｂと、三角形状のマーク内に「！」が表示されてなる注意マーク００４ＳＧ３２６Ｂと、「↓」のマークからなる注目マーク表示００４ＳＧ３２７Ｂと、から構成されている。
【０４９６】
図３４に示すように、第１シーン（企業名）において、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａの文字は、サイズは「中」、色は有彩色（青色）とされ、企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂの文字は、サイズは「大」、色は有彩色（青色）とされ、企業名用背景表示００４ＳＧ３０１は、色は無彩色（白色）とされている。
【０４９７】
第４シーン（注意喚起１）において、見出し表示００４ＳＧ３１３の文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、見出し枠表示００４ＳＧ３１４は、色は有彩色（濃青色）とされ、注意用背景表示００４ＳＧ３１１は、色は有彩色（薄青色）とされている

。また、見出し枠表示００４ＳＧ３１４の枠線は無彩色（黒色）とされている。
【０４９８】
尚、見出し表示００４ＳＧ３１３の文字表示の背景として、表示画面の全域となる注意用背景表示００４ＳＧ３１１だけでなく、表示画面の一部に設けられる見出し枠表示００４ＳＧ３１４も含む。
【０４９９】
第４シーン（注意喚起２）において、イラスト表示００４ＳＧ３２３Ａは、サイズは「大」、色は無彩色（白色）とされ、見出し表示００４ＳＧ３２４Ａの文字は、サイズは「中」、色は無彩色（白色）とされ、注意詳細表示００４ＳＧ３２５Ａの文字は、サイズは「小」、色は無彩色（白色）とされ、注意マーク００４ＳＧ３２６Ａは、サイズは「中」、色は有彩色（黄色）とされ、注目マーク表示００４ＳＧ３２７Ａは、サイズは「小」、色は有彩色（赤色）とされ、注意用背景表示００４ＳＧ３２１は、色は無彩色（黒色）とされている。
【０５００】
尚、「注意マーク００４ＳＧ３２６Ａ、００４ＳＧ３２６Ｂ」は、遊技者に注意を喚起する見出し文字が目立つように補助するマークであり、「注目マーク表示００４ＳＧ３２７Ａ、００４ＳＧ３２７Ｂ」は、遊技者に注視して欲しい個所を示すイラストを補助するマークであり、これらは文字と異なり、一のマークで表示されるので、無彩色の見出しの文字表示よりも目立つように有彩色であることが好ましい。
【０５０１】
保留記憶数及び小図柄については、サイズは「小」、色は無彩色（黒色）とされている。
【０５０２】
図３３（Ａ）及び図３４に示すように、第１シーン（企業名）における企業名表示００４ＳＧ３０２と保留記憶数及び小図柄との表示態様を比較すると、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａや企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂは、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズは大きく、使用している表示色数は多く、色調（トーン）を構成する彩度・明度も高いため、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａや企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂを保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。
【０５０３】
尚、本実施の形態では、保留記憶数及び小図柄を無彩色（黒色）とした形態を例示したが、有彩色であってもよく、このような場合でも、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａや企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂは、保留記憶数及び小図柄よりも、文字サイズが大きい、使用している表示色数が多い、彩度・明度が高い、のうち少なくともいずれか１つを満たしていれば、企業スローガン表示００４ＳＧ３０２Ａや企業ロゴ表示００４ＳＧ３０２Ｂを保留記憶数及び小図柄よりも強調して表示することができる。
【０５０４】
次に、図３３（Ｂ）、（Ｃ）及び図３４に示すように、第４シーン（注意喚起１）におけるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２と、第４シーン（注意喚起２）における事故防止表示００４ＳＧ３２２とを比較すると、注意用背景表示００４ＳＧ３１１は有彩色（薄青色）、見出し表示００４ＳＧ３１３の背景となる見出し枠表示００４ＳＧ３１４は有彩色（濃青色）とされる一方で、注意用背景表示００４ＳＧ３２１は無彩色（黒色）とされている。
【０５０５】
このように、注意喚起１パートと異なる注意喚起２パートとで、注意喚起の文字表示の背景表示色が異なっていることで、のめり込み防止と物理的事故防止といった異なる事象への注意喚起について、注意喚起１パートから注意喚起２パートに切り替わった際の注目感を増すことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【０５０６】
次に、第１シーン（企業名）における企業名表示００４ＳＧ３０２と、第４シーン（注意喚起１）におけるのめり込み防止表示００４ＳＧ３１２及び第４シーン（注意喚起２）

における事故防止表示００４ＳＧ３２２とを比較すると、企業名表示００４ＳＧ３０２の企業名用背景表示００４ＳＧ３０１は無彩色（白色）とされる一方で、のめり込み防止表示００４ＳＧ３１２の注意用背景表示００４ＳＧ３１１は有彩色（薄青色）、見出し枠表示００４ＳＧ３１４は有彩色（濃青色）、事故防止表示００４ＳＧ３２２の注意用背景表示００４ＳＧ３２１は無彩色（黒色）とされている。

【０５０７】

このように、第１シーン（企業名）と異なる第４シーン（注意喚起１、注意喚起２）とで、文字表示の背景表示色が異なっていることで、企業名の表示と注意喚起について、背景色を異ならせることで切り替わった際の注目感を増すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０５０８】

また、本実施の形態では、企業名用背景表示００４ＳＧ３０１と注意用背景表示００４ＳＧ３１１と見出し枠表示００４ＳＧ３１４と注意用背景表示００４ＳＧ３２１の文字表示の背景表示色が全て異なっている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、注意用背景表示００４ＳＧ３１１と見出し枠表示００４ＳＧ３１４と注意用背景表示００４ＳＧ３２１のうち少なくとも１つの文字表示の背景表示色が、企業名用背景表示００４ＳＧ３０１の文字表示の背景表示色と異なっていればよい。

【０５０９】

（各シーンの発光態様の比較）

次に、図２８（Ｂ）に基づいて、図３１及び図３２を参照しながら、デモムービー表示中の各シーンのランプの発光態様を比較する。

【０５１０】

＜文字アニメーション表示との連動＞第１シーン（企業名）、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）、第４シーン（注意喚起１）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を発光させる一方で、第２シーン（機種紹介１、２）では、文字のアニメーション表示（フェードイン表示）に連動させず（非連動）、キャラクタのアニメーション表示に連動して盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ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。

【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）。

【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。

【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。

【０５１６】

＜レインボー＞第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）のうち、「機種サブタイトル名」パート（例えば、図３２（Ｐ）～（Ｖ））において、盤ランプや枠ランプをレインボー態様で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、前述したステップアップ演出（図２６（Ｂ）参照）やカットイン演出（図２７（Ｄ）参照）にて用いるレインボー用輝度データテーブルと共通のレインボー用輝度データテーブル（後述する共通テーブル（ＸＤ＿＿＿Ｌ～_ＲＡＩＮＢＯＷ_０１））とされている。

【０５１７】

＜特定発光＞第３シーン（タイトル名）における機種サブタイトル名の所定のコマ（例えば、図３２（Ｓ）、（Ｕ））においてのみ、盤ランプや枠ランプを白フラッシュ（特定態様）で発光させる。このときに用いる輝度データテーブル（後述する孫テーブル）は、機種メインタイトル名にて用いるメインタイトル用輝度データテーブルとは異なるサブタイトル１用輝度データテーブル及びサブタイトル２用輝度データテーブルとされ、文字表示の文字アニメーション表示に連動して発光する白フラッシュ（特定態様）とされる。

【０５１８】

図２８（Ｂ）に示すように、第２シーン（機種紹介２－１）において、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）（図２９参照）が用いられ、第２シーン（機種紹介２－２）において、第２シーン（機種紹介２－１）と共通の紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）（図２９参照）が用いられ、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）は、第１シーン（企業名）において表示される企業名表示００４ＳＧ３０２のフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）は、第２シーン（機種紹介２－１）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示００４ＳＧ５１１Ａのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第２シーン（機種紹介２－２）における「敵から街を守れ！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｂのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

【０５１９】

このように、デモムービー表示においては文字表示により情報を伝えるシーンが複数あ

るが、特に企業名の情報を伝えたいため、表示アニメーションに連動した輝度データとすることで、他の文字表示との比較で、強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０５２０】

図２８（Ｂ）に示すように、第２シーン（機種紹介２－１）において、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）とは異なる紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）（図２９参照）が用いられ、第２シーン（機種紹介２－２）において、第２シーン（機種紹介２－１）と共通の紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）（図２９参照）が用いられ、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）は、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）において表示される機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａや機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含み、紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）は、第２シーン（機種紹介２－１）における「敵が街で暴れている！」を示す文字表示００４ＳＧ５１１Ａのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データ、および第２シーン（機種紹介２－２）における「敵から街を守れ！」なる文字表示００４ＳＧ５１１Ｂのフェードイン表示（アニメーション表示）に連動する輝度データを含まない。

【０５２１】

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

【０５２２】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）（図２９参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様は、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）（図２９参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様よりも強調度合いが高い（強調される）態様であり、メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）（図２９参照）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様は、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様よりも強調度合いが高い（強調される）態様である。

【０５２３】

具体的には、第１シーン（企業名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であり、第３シーン（機種メインタイトル名、機種サブタイトル名）は、文字アニメーション表示に連動して白フラッシュが用いられるシーンがあるので強調度合いは「高」であるのに対し、第４シーン（注意喚起１、２）は、文字アニメーション表示には連動していないので強調度合いは「低」である。

【０５２４】

このように、デモムービー表示では文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の発光をさせることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの発光態様を強調させることで、企業名お

よび機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０５２５】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様、およびメインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、サブタイトル１用輝度データテーブル、サブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様が、注意用輝度データテーブル（注意喚起１、注意喚起２パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の態様よりも強調される態様は、（１）点滅が多い態様、（２）点灯する色が多い態様、（３）用いる発光手段の数が多い、（４）輝度が高い態様のうちいずれかであることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０５２６】

また、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）が用いられて制御される盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ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。

【０５２８】

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

【０５２９】

また、低ベース状態（通常状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第１期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第２期間）に用いられるレインボー用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）と、高ベース状態（特別状態）における遊技終了した後のデモムービー開始待ち期間（第１期間）が終了した後のデモムービー実行期間（第２期間）に用いられるレインボー

用輝度データテーブル（タイトルパート、サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）と、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図２６（Ｂ）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図２７（Ｄ）参照）が実行される場合に用いられるレインボー用輝度データテーブル（ステップアップ演出やカットイン演出に対応する孫テーブル）と、は共通の輝度データテーブル（共通テーブル（ＸＤ＿＿＿Ｌ～＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１））である。

【０５３０】

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

【０５３１】

また、低ベース状態（通常状態）において実行可能なステップアップ演出（図２６（Ｂ）参照）（特定演出）および高ベース状態（特別状態）において実行可能なカットイン演出（図２７（Ｄ）参照）は、大当り遊技状態に制御されることを確定的に報知する演出であることで、大当り遊技状態に制御されることが確定する演出に対して用いられる輝度データテーブル（共通テーブル（ＸＤ＿＿＿Ｌ～＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０１））がデモンストレーション表示にも用いられるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０５３２】

また、サブタイトル１用輝度データテーブル及びサブタイトル２用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）は、複数の輝度データにより、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｂ、００４ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動する発光態様で盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を発光させるための輝度データテーブルである。

【０５３３】

このように、メインタイトル名、サブタイトル名の順に表示され、サブタイトル名が表示されることで、該遊技機のタイトル名が完成するため、サブタイトル名の表示アニメーションに連動するように盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を発光させることで、該遊技機のタイトル名を強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０５３４】

また、図２９に示すように、企業名用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、メインランプ９ａ（第２発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ９ｂ（第１発光手段）が発光するように構成された輝度データであり、紹介用輝度データテーブル（機種紹介１、機種紹介２－１、２－２、２－３、機種紹介３－１、３－２パートに対応する孫テーブル）を構成する複数の輝度データは、サイドランプ９ｂ及び盤ランプが発光し、メインランプ９ａが発光しないように構成された輝度データである。

【０５３５】

このように、文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、メインランプ９ａ（第２発光手段）と盤ランプ及びサイドランプ９ｂ（第１発光手段）の双方が発光するようにし、機種紹介シーンにおいては、盤ランプ及びサイドランプ９ｂ（第１発光手段）が発光するが、メインランプ９ａ（第２発光手段）は発光しないようにすることで、相対的に企業名が表示される第１シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０５３６】

尚、本実施の形態では、第１発光手段を盤ランプ及びサイドランプ９ｂ、第２発光手段をメインランプ９ａとした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第２シーンで発光しない第２発光手段として枠ランプのうち少なくとも１つを適用し、第

１発光手段として盤ランプのうち少なくとも１つを適用するようにしてもよい。
【０５３７】
　また、変形例として、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２シーンの機種紹介パートにおいて、機種紹介１パートに対応する紹介１用輝度データテーブル（機種紹介１パートに対応する孫テーブル）を用いて第１発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介２パートにおいて、紹介２用輝度データテーブル（機種紹介２－１、２－２、２－３パートに対応する孫テーブル）を用いて第１発光手段（例えば、盤ランプ）を制御し、機種紹介１パートおよび機種紹介２パートにおいて、一の輝度データテーブル（一の孫テーブル）を用いて第２発光手段（例えば、枠ランプ）を制御するようにしてもよい。
【０５３８】
　このように、デモムービー表示中は文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名表示シーンにおいては、第１発光手段と第２発光手段の双方専用の発光態様で発光するようにし、機種紹介１パートおよび機種紹介２パートにおいては、第１発光手段は専用の発光態様で発光するようにするが、第２発光手段は共通の発光態様で発光するようにすることで、相対的に企業名表示シーンを強調することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【０５３９】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２シーンの機種紹介１パートにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および機種メインタイトル用輝度データテーブル（メインタイトルパートに対応する孫テーブル）、機種サブタイトル用輝度データテーブル（サブタイトル１、２パートに対応する孫テーブル）、注意喚起１用輝度データテーブル、注意喚起２用輝度データテーブル（注意喚起１、２パートに対応する孫テーブル）とは異なる一の機種紹介１用輝度データテーブル（機種紹介１パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、第２シーンの機種紹介２パートにおいて、前記一の輝度データテーブル（機種紹介１パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御するようにしてもよい。
【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、上記した色以外の色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た装飾ランプ９ｆが含まれる。尚、遊技盤２に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、入賞装置に内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【０５５６】

また、枠ランプは、遊技機用枠３の上部に設けられたメインランプ９ａ、左右に設けられたサイドランプ９ｂ、プッシュボタン３１Ｂに設けられたボタンランプ９ｅが含まれる。尚、遊技機用枠３に設けられたランプであれば上記以外のランプ（例えば、打球操作ハンドル３０やスピーカ８Ｌ、８Ｒに内蔵されたランプなど）を含んでいてもよい。

【０５５７】

また、盤ランプのアタッカランプ９ｃは複数のＬＥＤから構成され、可動体ランプ９ｄは複数のＬＥＤから構成され、装飾ランプ９ｆは複数のＬＥＤから構成され、メインランプ９ａは複数のＬＥＤから構成され、サイドランプ９ｂは複数のＬＥＤから構成され、ボタンランプ９ｅは複数のＬＥＤから構成されている。

【０５５８】

また、図３６（Ｂ）は、図３６（Ａ）に示す各種ランプの配置態様を示す概略図であり、以後の説明においては、説明の便宜上、図３６（Ｂ）に示す概略図を用いて表すことがある。

【０５５９】

（客待ちデモ演出の開始　変動停止Ｖｅｒ．）

次に、可変表示が停止されてから客待ちデモ演出が開始されるまでの流れについて、図３７～図４２、図１２３に基づいて説明する。図３７は、（Ａ１）～（Ａ８）は低ベース状態における第１特別図柄の可変表示が終了してから客待ちデモ演出が介される場合の動作例を示す図である。図３８は、（Ａ４）～（Ａ５）は図３７の要部を示す図である。図３９は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図４０は、低ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図４１は、（Ｂ１）～（Ｂ８）は高ベース状態における客待ちデモ演出の動作例を示す図である。図４２は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャ

ートである。図４３は、高ベース状態における客待ちデモ演出の流れを示すタイミングチャートである。図４４は、パチンコ遊技機がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図４５は、パチンコ遊技機がコールドスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図４６は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタート（初期化を伴わない電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図４７は、低ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。図４８は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例を示す図である。図４９は、高ベース状態においてパチンコ遊技機がホットスタートで起動した後に客待ちデモ演出が開始される流れを示すタイミングチャートである。

【０５６０】

＜低ベース状態＞

まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が開始されるときの動作例について、図３７～図４０に基づいて説明する。

【０５６１】

図３７及び図３９に示すように、低ベース状態において、第１特別図柄の可変表示が開始されると、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３７（Ａ１）参照）。可変表示中は、背景には第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示され、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされている。

【０５６２】

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が継続する。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは通常背景用のＢＧＭが出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御とＢＧＭの出力が行われる。

【０５６３】

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、「３２６」）が停止表示されると（図３７（Ａ２）参照）、ＣＰＵ１０３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ＣＰＵ１２０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、ＢＧＭの出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【０５６４】

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３７（Ａ３）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３７（Ａ４）参照）。

【０５６５】

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３７（Ａ５）～（Ａ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）から客待ちデモ用輝度データテーブルに切り替わり、客待

ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ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。

【０５６６】

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１背景表示００４ＳＧ０８１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９ｅを除く）の発光制御を行うようになっている。

【０５６７】

詳しくは、図３８（Ａ４）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００４ＳＧ０８１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、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。

【０５６８】

次いで、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したとき、第１背景表示００４ＳＧ０８１からデモムービー表示に切り替わる前に、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）のフェードアウト表示が開始されて、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）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９ｅを除く）が青色のウェーブ点灯から白色を基調とする発光態様に切り替わる（図３８（Ａ４１）、（Ａ４２）参照）。そして、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）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（図３８（Ａ４２）参照）、デモムービー表示が開始される（図３８（Ａ５）参照）。

【０５６９】

このように演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、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９ｅを除く）の発光制御を開始する。

【０５７０】

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。

【０５７１】

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１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図３９に示すように、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１背景表示００４ＳＧ０８１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、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、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。

【０５７２】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ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３７（Ａ５）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１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

【０５７３】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御が先に切り替わることで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる（図３８（Ａ３１）、（Ａ３２）、図３９参照）。

【０５７４】

尚、本実施の形態では、デモムービー表示の開始を遅延させるための所定期間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に第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が維持されてもよい。

【０５７５】

また、図３９に示すように、デモムービー表示が開始されてからデモ終了条件が成立せずに５５秒が経過すると、デモ演出の終了条件Ｅ１が成立したと判定されたことに基づき、１回目のデモムービー表示が終了する。そして、表示画面には、第１背景表示００４ＳＧ０８１及びはずれの確定図柄の組合せ（飾り図柄）が表示されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２も表示され、２回目の第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始される（図３７（Ａ４）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替わり、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて発光制御が行われ、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて発光制御が行われる。

【０５７６】

このように、デモ演出の終了条件Ｅ１の成立によりデモムービー表示が終了した後は、デモ演出の終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立するまで、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）及び第２客待ち期間（デモムービー期間）が、２回目以降も繰り返し行われる。尚、２回目以降においては、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されたことに基づいて第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄が表示されるとともに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示とともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレーム

イン表示）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）が開始されてから３０秒が経過した時点でデモムービー表示が開始される（図１２３参照）。

【０５７７】

尚、２回目以降のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）は、１回目のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図３７（Ａ３）参照）。

【０５７８】

また、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）から第２客待ち期間（デモムービー期間）に変化するときは、図３８にて説明したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示画面に表示されている第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。

【０５７９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）において、デモムービー表示を表示し、第１客待ち期間において通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行い、第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を行う一方で、第１客待ち期間および第２客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅの発光制御を行う。

【０５８０】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促され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９ｅについては一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０５８１】

詳しくは、上記したように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いる場合、デモムービー表示の表示態様に連動して盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を点灯、点滅させたりするため、例えば、演出紹介シーンでプッシュボタン３１Ｂの操作促進を促すような操作促進表示が表示されたときにボタンランプ９ｅが点灯すると、遊技者が勘違いして無駄な操作を行ってしまう可能性があるため、ボタンランプ９ｅについては一定の態様としている。

【０５８２】

また、図４０に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第２特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図３９に示すように、低ベース状態において第１特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【０５８３】

＜高ベース状態＞

次に、遊技状態が高ベース状態である場合の客待ちデモ演出の動作例について、図４１～図４２に基づいて説明する。

【０５８４】

図４１及び図４２に示すように、高ベース状態において、第２特別図柄の可変表示が開始されると、特に図示はしないが、予告演出やリーチ演出などの実行が決定されていればこれら演出が実行される（図４１（Ｂ１）参照）。可変表示中は、背景には第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示され、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされている。

【０５８５】

また、盤ランプ及び枠ランプは確変用（または時短用）の高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。また、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは高Ｂ背景用のＢＧＭが出力される。尚、予告演出やリーチ演出が実行される場合は、予告演出やリーチ演出用の輝度データテーブル（予告演出やリーチ演出に対応するランプデータテーブル）が設定され、演出に応じた態様の発光制御とＢＧＭの出力が行われる。

【０５８６】

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、「３２６」）が停止表示されると（図４１（Ｂ２）参照）、ＣＰＵ１０３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ＣＰＵ１２０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、ＢＧＭの出力が停止されるが、可変表示の終了から所定時間が経過したときにフェードアウトされるようにしてもよい。

【０５８７】

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００４ＳＧ０８３３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）においてデモムービー表示を表示する。そして、表示画面に表示されている第３背景表示００４ＳＧ０８３３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄を、デモ演出用のデモムービー表示に切り替える前に、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。

【０５９３】

よって、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、デモムービー表示が開始される段階的な設計をしていることで、すべてを一斉に始めるよりも変化することに注目させることができ、デモムービー表示の開始に気付かせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０５９４】

より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したときに、まず表示制御部１２３に対してデモムービー表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：ＢＦ０１を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、デモムービー表示に対応する拡張コマンド：ＢＦ０１を送信した後、所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過してから、表示画面に表示されている第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄をデモ演出用のデモムービー表示に切り替える。このため、図４１に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立してから所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過したときに、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄のフェードアウト表示（切替表示）を開始し、表示画面がホワイトアウトしてから企業名表示００４ＳＧ３０２の表示を開始する。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ演出の開始条件Ｓ１が成立したときに、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ち

デモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容を高ベース背景表示から該高ベース背景表示のフェードアウト表示（切替表示）を含むデモムービー表示へ切り替える切替制御を開始するが、デモムービーとしてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、デモ開始条件Ｓ１の成立から所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝０．３秒）が経過してから開始する。

【０５９５】

よって、デモムービー表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｆが経過した後になり、特に、デモムービー表示の企業名表示００４ＳＧ３０２（図４１（Ｂ５）参照）が開始されるのは、所定期間ｔｆ及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上は第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄がデモムービー表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の客待ちデモ用の発光制御が開始されることになる。

【０５９６】

このように、上記のようなフェードアウト表示による切替表示が行われずに、盤ランプ及び枠ランプ（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。

【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）。

【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００４Ｓ

Ｇ４０２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）。

【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。

【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背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））および客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅの発光制御を行う。

【０６０３】

このように、デモムービー表示の開始に応じてプッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促され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９ｅについては一定の態様としておくことで、勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０６０４】

また、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においてもボタンランプ９ｅについては一定の態様としておくことで、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０６０５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１客待ち期間において、通高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、第２客待ち期間における第１シーン（例えば、第１シーン（企業名）など）において、第１シーンに対応する企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、第２客待ち期間における第２シーン（例えば、第２シーン（機種紹介１～３）など）において、第２シーンに対応する紹介１～３用輝度データテーブル（機種紹介１、２－１、２－２、２－３、３－１、３－２パートに対応する孫テーブル）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、第２客待ち期間における第１シーンにおいて、企業用輝度データテーブル（企業名パートに対応する孫テーブル）および紹介１～３用輝度データテーブル（機種紹介１、２－１、２－２、２－３、３－１、３－２パートに対応する孫テーブル）とは異なる一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタ

ンランプ９ｅを制御し、第２客待ち期間における第２シーンにおいて、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）を用いてボタンランプ９ｅを制御する。

【０６０６】

このように、プッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅの態様を切り替えてしまうことで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促され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３１Ｂの操作を促す促進演出（図２６（Ｇ）参照）が実行されるときに用いられる促進演出用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点滅、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。

【０６０８】

このようにすることで、デフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）は、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されているときよりも強調しない態様とするための輝度データで構成されるため、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる

【０６０９】

また、デフォルト用輝度データテーブルを、ボタンランプ９ｅを消灯させるための輝度データで構成されるようにしてもよく、このようにすることで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０６１０】

また、プッシュボタン３１Ｂに対応するボタンランプ９ｅは遊技機用枠３に設けられるが、遊技機用枠３に設けられる他のメインランプ９ａやサイドランプ９ｂと同じ輝度データテーブルで管理せずに、別の管理とすることで、プッシュボタン３１Ｂの操作が促されていると遊技者に勘違いさせてしまうことを防止するための設計を好適に行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０６１１】

また、図３９に示すように、低ベース状態において、第１特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図３７（Ａ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。

【０６１２】

また、図４２に示すように、高ベース状態において、第２特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図４１（Ｂ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第３

背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。

【０６１３】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態においても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０６１４】

また、図４３に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第１特別図柄の可変表示が開始された場合、可変表示が終了してからデモムービー表示が開始される流れについては、図４２に示すように、高ベース状態において第２特別図柄の可変表示が開始された場合と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【０６１５】

このように本実施の形態では、図４０に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第２特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図３７（Ａ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。

【０６１６】

また、図４３に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第１特別図柄の可変表示が終了した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図４１（Ｂ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。

【０６１７】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれの状態の第１特別図柄の可変表示の終了後、第２特別図柄の可変表示の終了後であっても、可変表示の終了後には、すぐに案内表示を出さないことで、必要以上に演出調整を促すことを防止し、一度デモムービー表示が終了してからは、遊技者が離席をしている状況である可能性があるため、デモムービー表示から背景表示に切り替わってからすぐに演出調整を促すことで、好適な遊技環境で遊技させることを促すことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０６１８】

＜コールドスタート＞

次に、パチンコ遊技機１がコールドスタート（初期化を伴う電源投入）で起動した後に客待ちデモ演出が開始される場合の動作例について、図４４～図４５に基づいて説明する。

【０６１９】

図４４（Ｃ１）及び図４５に示すように、パチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動すると、該起動タイミングから画像表示装置５において起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が開始される。起動タイミングからから３秒が経過すると、第１特別図柄表示装置

４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する特図ランプの点灯が開始されるとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンドを受信したタイミングで、画像表示装置５における起動準備表示００４ＳＧ６００の表示が終了し、起動準備表示００４ＳＧ６００に替えて初期化中表示００４ＳＧ６１０の表示が開始される（図４４（Ｃ２）参照）とともに、イニシャル動作制御として可動体３２の確認動作などが開始される（図示略）。また、盤ランプ及び枠ランプは、初期化報知用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：初期化報知）に基づいて赤色の点滅が開始され、スピーカ８Ｌ、８Ｒから初期化報知音の出力が開始される。また、デモムービー開始待ちタイマの計時（６０秒）が開始され、第１客待ち期間（デモムービー開始待ち期間）となる。

【０６２０】

次いで、電源投入指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンドを受信してから１０秒が経過すると、初期化処理の終了に伴い、初期化中表示００４ＳＧ６１０の表示が終了し、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示が開始される（図４４（Ｃ３）参照）。このとき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（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８Ｌ、８ＲからのＢＧＭの出力が停止される。

【０６２１】

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４４（Ｃ４）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４４（Ｃ５）参照）。

【０６２２】

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Ｓ２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４４（Ｃ６）～（Ｃ９）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（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯が継続する。

【０６２３】

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。

【０６２４】

＜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４６～図４７に基づいて説明する。

【０６２５】

図４６（Ｄ１）及び図４７に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機１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）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（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。

【０６２６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０がＣＰＵ１０３から停電復旧指定コマンド、第１遊技状態背景指定コマンドを受信してから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１背景表示００４ＳＧ０８１の表示が開始される（図４６（Ｄ２）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４６（Ｄ３）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４６（Ｄ４）参照）。

【０６２７】

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。

【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】

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。
【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）。
【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００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２は非表示とされ、デモムービー表示が表示され、第２客待ち期間（デモ演出期間）が開始される（図４８（Ｅ５）～（Ｅ８）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様の制御が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が継続する。
【０６３３】
尚、以降の流れについては、図４１～図４３の高ベース状態の流れと同様であるため、個々での詳細な説明は省略する。
【０６３４】
図４７、図４９に示すように、パチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、ホットスタートした場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図４６（Ｄ２）、図４８（Ｅ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。
【０６３５】
また、図４５に示すように、パチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、コールドスタートした場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図４４（Ｃ３）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。

【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００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示された後にメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示されてからデモムービー表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示された後に、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示されずにデモムービー表示が開始されるようにしてもよい。
【０６３８】
　また、図４５、図４７に示すように、低ベース状態においてパチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し（図４４（Ｃ３）、図４６（Ｄ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示する。
【０６３９】
　また、図４８に示すように、高ベース状態においてパチンコ遊技機１において電源断が発生し、その後、電源投入された場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出調整に関するメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２（案内表示）を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示せずに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し（図４８（Ｄ２）参照）、その後、デモムービー表示を表示する。デモムービー表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の表示開始タイミングにおいて表示しつつ、該第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示する。
【０６４０】
　このように、遊技店が開店する前の立ち上げの状況として、低ベース状態である場合と高ベース状態である場合とが考えられ、いずれの状態で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。
【０６４１】
　また、可変表示が終了した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内

表示００４ＳＧ４０２を表示せずに第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）を表示し、所定期間（例えば、３０秒）が経過した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を特定アニメーション表示（フェードイン表示）することにより第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に重畳するように表示し、その後、デモムービー表示を表示し、該デモムービー表示の表示期間が経過した後、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２を、１回目のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示（フレームイン表示）することにより、第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に重畳するように表示する。

【０６４２】

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

【０６４３】

尚、本実施の形態では、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示としてフレームイン表示が適用された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、移動方向、移動速度、表示位置等は上記のものに限定されるものではない。また、アニメーション表示として、フェードイン表示や移動表示や拡大表示など他の態様のアニメーション表示としてもよい。

【０６４４】

また、図３９、図４２、図４７、図４９及び図１２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ２）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ４）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ５）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）は９０秒（第３特定期間ｔｃ４、ｔｃ５）よりも長い期間である。

【０６４５】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと遊技者が入れ替わっていない可能性もあり煩わしくなってしまうため、長めの時間であるｔｃ１、ｔｃ２＝１２０秒を設定しているのに対し、ホットスタート後は、遊技者ではなく、遊技店員が居合わせるため、短めの時間であるｔｃ４、ｔｃ５＝９０秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０６４６】

また、図３９、図４２、図４５及び図１２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ２）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電

源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）は６０秒（第３特定期間ｔｃ３）よりも長い期間である。

【０６４７】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間であるｔｃ１、ｔｃ２＝１２０秒を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）後は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるｔｃ３＝６０秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができるため、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０６４８】

また、図４５、図４７、図４９及び図１２３に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ４）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がホットスタートにて起動したことに基づいて停電復旧指定コマンドを受信してから９０秒（第３特定期間ｔｃ５）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示する。この場合、９０秒（第３特定期間ｔｃ４、ｔｃ５）は６０秒（第２特定期間ｔｃ３）よりも長い期間である。

【０６４９】

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

【０６５０】

また、図３９、図４２及び図４５に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態において可変表示が終了した後、１２０秒（第１特定期間ｔｃ２）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、低ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示し、高ベース状態においてパチンコ遊技機１がコールドスタートにて起動したことに基づいて電源投入指定コマンドを受信してから６０秒（第２特定期間ｔｃ３）が経過したことによりデモムービー表示を表示し、該デモムービー表示が終了した後、３０秒（所定期間）が経過したことにより、再度該デモムービー表示を表示する。この場合、１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）は６０秒（第３特定期間ｔｃ３）よりも長い期間である。

【０６５１】

このように、可変表示の終了後は、すぐにデモムービー表示を表示してしまうと、遊技者が入れ替わっていない可能性もあり、煩わしくなってしまうため、長めの時間である１２０秒（第１特定期間ｔｃ１、ｔｃ２）を設定し、コールドスタート（初期化を伴う電源投入）は、遊技店に遊技機が導入された場合に、はじめに行うことを要するスタート方法であるため、デモムービー表示がすぐに表示されるように、短めの時間であるｔｃ３＝６０秒に設定することで、遊技店員がデモムービー表示の確認をすぐにでき、導入された機械についてより詳しくなってもらうことができ、さらに、低ベース状態における可変表示の終了後、高ベース状態における変動終了後、コールドスタート後、のいずれの状況においても一度デモムービー表示が表示され、その後再度デモムービー表示が表示されるまでの期間は共通とすることで、安定的にデモムービー表示を見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０６５２】

また、図４７及び図４９に示すように、ホットスタートにて起動された後、起動中である旨を示す起動準備表示００４ＳＧ６００を表示し（図４６（Ｄ１）、図４８（Ｅ１）参照）、起動中である旨を示す表示を表示することに関連するタイミングで、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御し、起動準備表示００４ＳＧ６００を表示することに関連するタイミングで、一のデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）にを用いてボタンランプ９ｅを制御する。

【０６５３】

このように、背景表示が表示されるよりも前から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて発光させることで、立ち上げ時の段階で盤ランプ及び枠ランプが正常であるかの確認をすることができ、その後、シームレスに客待ち中の発光態様にすることができ、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（ｔｇ１＝０．３秒）が経過したときに、第４シーンの注意喚起２パートの事故防止表示００４ＳＧ３２２が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示００４ＳＧ３２１と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図５０（Ｃ）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図５０（Ｄ）参照）、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図５０（Ｅ）参照）。
【０６６０】
つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ１が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から、フェードアウト表示（切替表示）を含む通常背景表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景としてのフェードアウト表示（切替表示）の表示は、終了条件Ｅ１の成立から所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図５０（Ｃ）、図５１参照）。
【０６６１】
詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ１が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを送信した後、所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。
【０６６２】
よって、背景表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｇが経過した後になり、特に、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるのは、所定期間ｔｇ及び切替表示期間が経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。
【０６６３】
つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。
【０６６４】
このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、通常背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモ表示の終了

の後味が悪くなってしまうことを防止でき、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０６６５】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、低ベース状態における可変表示が終了した後の第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間において客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いて制御し、高ベース状態における第２客待ち期間が終了した後の第１客待ち期間において、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いて制御し、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８１に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブルに切り替えて制御し、デモムービー表示から第１背景表示００４ＳＧ０８１に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御する。

【０６６６】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０６６７】

また、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される一方で、終了条件Ｅ１の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される。

【０６６８】

＜高ベース状態＞

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が時間経過で終了するときの動作例について、図５０及び図５２に基づいて説明する。

【０６６９】

図５０及び図５２に示すように、高ベース状態において、開始条件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。

【０６７０】

詳しくは、図５０（Ａ）に示すように、デモムービー表示の最後の第４シーンの注意喚起２パートが表示されている場合は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ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。

【０６７１】

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）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り

替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図５０（Ｂ）参照）。

【０６７２】

次いで、終了条件Ｅ１が成立してから所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過したときに、終了条件Ｅ１が成立してから所定期間ｔｇ（ｔｇ１＝０．３秒）が経過したときに、第４シーンの注意喚起２パートの事故防止表示００４ＳＧ３２２が漸次黒色に変化して黒色の注意用背景表示００４ＳＧ３２１と同化していくフェードアウト表示（切替表示）が開始される（図５０（Ｃ）参照）。そして、表示画面が黒画面になってブラックアウトしてから第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され（図５０（Ｄ）参照）、規定位置まで右側に向けて移動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）。

【０６７３】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ１が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高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、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。

【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。
【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。
【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００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。
【０６７９】
　このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替え、その後、背景表示が開始される段階的な設計をしていることで、デモムービー表示の終了の後味が悪くなってしまうことを防止でき、さらに、ランプの発光態様によりいずれの状態であるかがいち早く遊技者に知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【０６８０】
　また、開始条件Ｓ１～Ｓ５のいずれかの成立に基づきデモムービー表示が開始される場合、背景表示からデモムービー表示に切り替わってから所定時間が経過した後に、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される一方で、終了条件Ｅ１の成立に基づきデモムービー表示が終了する場合、デモムービー表示から背景表示に切り替わったときにメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２の表示が開始される。
【０６８１】
　（客待ちデモ演出の終了　始動入賞Ｖｅｒ．）
　次に、客待ちデモ演出が始動入賞で終了するときの流れについて、図５３～図５８に基づいて説明する。図５３は、（Ａ）～（Ｅ）は低ベース状態においてデモムービー表示が始動入賞で終了する場合の動作例を示す図である。図５４は、（Ａ）～（Ｇ）は図５３の表示態様の詳細を示す図である。図５５は、低ベース状態においてデモムービー表示が第１始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図５６は、低ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図５７は、高ベース状態においてデモムービー表示が第２始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。図５８は、高ベース状態においてデモムービー表示が第１始動入賞で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【０６８２】
　＜低ベース状態＞
　まず、遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第１始動入賞で終了するときの動作例について、図５３～図５５に基づいて説明する。

【０６８３】
図５３～図５５に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ２の成立、つまり、デモムービー中に発生した第１始動入賞（第１特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。
【０６８４】
詳しくは、図５３（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。
【０６８５】
そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第１始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図５３（Ｂ）参照）。次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、飾り図柄の可変表示が開始される（図５３（Ｃ）～（Ｅ）参照）。
【０６８６】
つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から通常背景（可変表示）表示及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件Ｅ２の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図５３（Ｃ）、図５５参照）。
【０６８７】
より詳しくは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して通常背景表示及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図５４（Ａ）に示すように、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第１始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過するまで、デモムービー表示が維持され、小図柄の可変表示が開始される（図５４（Ｂ）参照）。
【０６８８】
次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過すると、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、特図保留記憶表示エリア５Ｕに第１保留表示００４ＳＧ１０１が表示された後、該第１保留表示００

４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が開始される（図５４（Ｃ）、（Ｄ）参照）。

【０６８９】

また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに仮停止表示されている飾り図柄は、図５４（Ｃ）～図５４（Ｅ）に示すように、特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示された第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆへの移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに仮停止表示されたままスクロール表示を開始せず、各キャラクタが変動開始アクションを実行する。変動開始アクションとは、例えば、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２に表示されたキャラクタが、台座表示部００４ＳＧ０５４上で顔や身体を動したり表情を変えるなど、スクロール表示とは異なる態様で動作するものを含む。

【０６９０】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃの飾り図柄は、左、右、中の順でスクロール表示が開始される（図５２（Ｆ）参照）。スクロール表示が開始されると、スクロール表示速度（移動速度）が低速、中速、高速の順に漸次増加するとともにフェードアウト表示が開始され、表示速度の増加に比例して画像の透過率（透明度）が漸次増加していき、高速になると透過率がほぼ９０％となる（図５２（Ｇ）及び図５５参照）。尚、低ベース状態（第１演出モード）においては、第１特別図柄と第２特別図柄とのいずれの可変表示が開始された場合でも図５４に示す態様となる。

【０６９１】

よって、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の通常背景用の発光制御が開始されることになる。

【０６９２】

つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモ表示から通常背景表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を制御する。

【０６９３】

このように、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、第１始動条件が成立しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０６９４】

特に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置５の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第１始動条件が成立してデモムービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。

【０６９５】

また、図５６に示すように、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第２特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図５５に示すように、低ベース状態において第１特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【０６９６】

＜高ベース状態＞

まず、遊技状態が高ベース状態である場合に客待ちデモ演出が第２始動入賞で終了するときの動作例について、図５７に基づき、図５３及び図１２４を参照しながら説明する。

【０６９７】
図５７に示すように、高ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ２の成立、つまり、デモムービー中に発生した第２始動入賞（第２特別図柄の可変表示の開始）の発生に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して飾り図柄の可変表示が開始される。
【０６９８】
詳しくは、図５３（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。
【０６９９】
そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第２始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図５３（Ｂ）参照。図５３（Ｂ）では青色のウェーブ点灯）。次いで、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝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ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する一方で、表示内容について、デモムービー表示から第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示へ切り替える切替制御を開始するが、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示は、少なくとも終了条件Ｅ２の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝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ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ２が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に対応する高Ｂ背景用輝度データテーブルに基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１１Ｄ（またはＢ１２１）を送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の可変表示に切り替える。このため、図１２４（Ａ）に示すように、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときに第２始動入賞が発生して終了条件Ｅ２が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の

紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される一方で、終了条件Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝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Ｅ２が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝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】

そして、保留表示のシフト表示が完了すると、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃの飾り図柄は、左、右、中全てで一斉にスクロール表示が開始される（図１２４（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１２４（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１２４に示す態様となる。

【０７０６】

よって、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）や飾り図柄のスクロール表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈ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）及び飾り図柄のスクロール表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の高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ＣＰＵ１２０は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、低ベース状態にお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（ランプデータテーブル：客待ちデモ）ルから高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９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、第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９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、第１始動条件または第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９ｅを除く）は、デモムービー表示が表示される画像表示装置５の表示画面の周囲に該表示画面より広範囲にわたり配置されていることで、発光態様の変化が遊技者の目に入りやすいため、第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５８に示すように、高ベース状態において、イレギュラー入賞などにより第１特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れについては、図５７に示すように、高ベース状態において第２特別図柄の可変表示が開始されたことによりデモムービー表示が終了する流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【０７１２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）を、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第１特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替えて制御し、デモムービー表示が表示されているときに第２始動入賞が発生した場合、デモムービー表示から第２特別図柄の可変表示に表示を切り替えるよりも前に、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替えて制御する。

【０７１３】

このように、いずれの始動入賞が発生した場合であっても、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の制御から先に切り替えることで、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の切り替わりにより、いち早く、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０７１４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第１値（例えば、０％）から第１値よりも高い第２値（例えば、９０％）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

【０７１５】

このように、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０７１６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が第１値（例えば、０％）から第１値よりも高い第２値（例えば、９０％）となるように飾り図柄のスクロール表示を表示し、低ベース状態においてデモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、高ベース状態においてデモムービー表示

が表示されているときに第１始動入賞や第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

【０７１７】

このように、低ベース状態および高ベース状態のいずれにおいても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、第１始動入賞や第２始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０７１８】

また、第１始動入賞や第２始動入賞の発生に伴い小図柄の可変表示が開始されても、飾り図柄が変動開始アクションを実施しているときは透過率を変化させないため、飾り図柄の透過率が第１値から変化する前にデモムービー表示から飾り図柄の可変表示用の背景表示に切り替わることになる。

【０７１９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、デモムービー表示が表示されているときに第１始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から第１特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示し、デモムービー表示が表示されているときに第２始動入賞が発生した場合、飾り図柄の透過率が９０％となる前に、デモムービー表示から第２特別図柄に対応する飾り図柄の可変表示に表示を切り替えて表示する。

【０７２０】

このように、第１始動入賞と第２始動入賞のいずれが発生した場合であっても、飾り図柄の透過率が高くなる前に、デモムービー表示からの切り替えを完了させることで、始動入賞が発生しデモムービー表示が終了したことを知らせることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０７２１】

（客待ちデモ演出の終了　ハンドル操作Ｖｅｒ．）

次に、客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの流れについて、図５９～図６０に基づいて説明する。図５９は、（Ａ）～（Ｃ）は低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する場合の動作例を示す図である。図６０は、低ベース状態においてデモムービー表示がハンドル操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。

【０７２２】

＜低ベース状態＞

遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了するときの動作例について、図５９～図６０に基づいて説明する。尚、以下においては、低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例を説明するが、高ベース状態である場合に客待ちデモ演出がハンドル操作で終了する動作例についても、背景表示やランプデータが高ベース用に替わるだけで動作例はほぼ同様であるため、ここでの説明は省略する。

【０７２３】

図５９～図６０に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ３の成立、つまり、ハンドル操作に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始される。

【０７２４】

詳しくは、図５９（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯が行われる。

【０７２５】
そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときにハンドル操作が検出されて終了条件Ｅ３が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図５９（Ｂ）参照）。次いで、終了条件Ｅ３が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１を表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図５９（Ｃ）参照）。
【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図柄は、少なくとも終了条件Ｅ３の成立から所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝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ＣＰＵ１２０は、終了条件Ｅ３が成立したときに、まず表示制御部１２３に対して通常背景表示を指定するコマンドを出力する。これに伴い表示制御部１２３は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを演出用制御用ＣＰＵ１２０に対し送信し、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常背景表示に対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づく盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を開始する。一方、表示制御部１２３は、通常背景表示に対応する拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを送信した後、所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を通常背景表示に切り替える。
【０７２８】
よって、第１背景表示００４ＳＧ０８１の表示や飾り図柄の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈ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ＣＰＵ１２０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。
【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】
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Ｅ３が成立してデモム

ービー表示が終了したことをいち早く知らせることができる。
【０７３２】
（客待ちデモ演出の終了　メニュー操作Ｖｅｒ．）
次に、客待ちデモ演出がメニュー操作で終了するときの流れについて、図６１～図６２に基づいて説明する。図６１は、（Ａ）～（Ｃ）は低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する場合の動作例を示す図である。図６２は、低ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。図６３は、高ベース状態においてデモムービー表示がメニュー操作で終了する流れを示すタイミングチャートである。
【０７３３】
＜低ベース状態＞
遊技状態が低ベース状態である場合に客待ちデモ演出がメニュー表示を開く操作で終了するときの動作例について、図６１～図６３に基づいて説明する。
【０７３４】
図６１～図６２に示すように、低ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ４の成立、つまり、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、その手前側にメニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される。尚、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作は、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が表示されている状態でのプッシュボタン３１Ｂの操作とされているが、スティックコントローラ３１Ａなど他の操作であってもよい。
【０７３５】
詳しくは、図６１（Ａ）に示すように、デモムービー中は、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づいて白色を基調とする発光態様で点灯し、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：ボタン白点灯）に基づいて白色点灯している。
【０７３６】
そして、例えば、デモムービー表示における第２シーンの紹介１パートが表示されているときにメニュー操作が検出されて終了条件Ｅ４が成立すると、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）から通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の青色のウェーブ点灯が開始される（図６１（Ｂ）参照）。次いで、終了条件Ｅ４が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第１背景表示００４ＳＧ０８１及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、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）。
【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ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図６１（Ｃ）、図６２参照）。
【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ｔｈ（ｔｈ１＝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。

【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ｔｈ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、デモ表示から通常背景表示及びメニュー案内表示００４ＳＧ４０１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。

【０７４１】

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。

【０７４２】

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Ｅ４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。

【０７４３】

＜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６１及び図６３に基づいて説明する。

【０７４４】

図６１及び図６３に示すように、高ベース状態において、開始条件Ｓ１～Ｓ６のいずれかの成立で開始されたデモムービー表示が、終了条件Ｅ４の成立、つまり、メニュー表示００４ＳＧ４１０を開く操作（以下、メニュー操作とも言う）に基づいて終了した場合は、デモムービー表示が終了して第３背景表示００４ＳＧ０８３（図６１では第１背景表示００４ＳＧ０８１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。

【０７４５】

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が行われる。

【０７４６】

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）から高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に切り替わり、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始される（図６１（Ｂ）では青色になっている）。次いで、終了条件Ｅ４が成立してから所定期間ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過したときに、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及び飾り図柄の表示が開始されるとともに、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示され、さらに第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の手前側に、メニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される（図６１（Ｃ）参照）。

【０７４７】

つまり、演出制御用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ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから開始する（図６１（Ｃ）、図６３参照）。

【０７４８】

詳しくは、演出制御用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ｔｈ（ｔｈ１＝０．３秒）が経過してから、デモムービー表示を第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０に切り替える。

【０７４９】

よって、第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）やメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示が開始されるのは、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光態様が切り替わってから所定期間ｔｈが経過した後になるため、見た目上はデモムービー表示が終了して第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）及びメニュー表示００４ＳＧ４１０の表示に切り替わる前に、盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の高Ｂ背景用の発光制御が開始されることになる。

【０７５０】
つまり、演出制御用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。
【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Ｅ４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９ｅ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ＣＰＵ１２０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Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から通常背景表示や第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ＣＰＵ１２０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Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から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Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示からや第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Ｅ４（メニュー操作）のいずれかが成立した場合、終了条件Ｅ１（時間経過）が成立した場合に切替表示として表示するフェードアウト表示などを表示せずに、該デモムービー表示から第１背景表示００４ＳＧ０８１や第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）の手前側にメニュー表示００４ＳＧ４１０が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、デモムービー表示を表示しているときに終了条件Ｅ２～Ｅ４のいずれかが成立した場合、切替表示を表示せずに、メニュー表示００４ＳＧ４１０を背景表示として表示するようにしてもよい。
【０７５９】
（客待ちデモ演出の終了　エラー発生Ｖｅｒ．）
次に、客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合について、図６４～図６７に基づいて説明する。図６４は、（Ａ）は入賞に伴う払出装置の正常な動作例を示すタイミングチャート、（Ｂ）は入賞に伴う払出装置のエラー動作例を示すタイミングチャートである。図６５は、客待ちデモ演出において球切れエラーが発生している場合の動作例を示す図である。図６６は、優先レイヤについて説明するための図である。図６７は、低ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。図６８は、高ベース状態において開始された客待ちデモ演出においてエラーが発生している場合の流れを示す図である。
【０７６０】
まず、エラーの１つである球切れエラーについて説明する。球切れエラーは、払出制御部により払出装置００４ＳＧ０３１が動作したにもかかわらず遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２により遊技球が検出されなかった場合に生じるエラーとされている。
【０７６１】
詳しくは、図６４（Ａ）に示すように、入賞の発生などに伴い賞球の払出条件が成立したことに基づいて、払出装置００４ＳＧ０３１により所定個数（例えば、５個）の遊技球を払出す払出動作（例えば、スプロケット（図示略）の回転動作）が行われた場合、払出通路に遊技球が払出される。払出動作が開始されてから５個の遊技球が全て遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２により検出された場合、ＣＰＵ１０３は払出しが正常に行われたとして払出処理を終了する。よって、画像表示装置５の表示画面に、マークと「球切れエラー」なる文字表示からなるエラー表示００４ＳＧ７００（図６５（Ｂ）参照）が表示されることはなく、また、メインランプ９ａも後述するエラー点滅はしない。
【０７６２】
次に、図６４（Ｂ）に示すように、入賞の発生などに伴い、払出装置００４ＳＧ０３１により所定個数（例えば、５個）の遊技球を払出す払出動作（例えば、スプロケット（図示略）の回転動作）が行われた場合において、ＣＰＵ１０３は、未払出球が存在している状態（例えば、５個のうち残り３個の遊技球が検出されていない状態）で遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２により遊技球を検出していない期間が第１判定期間ｔｌ（例えば、ｔｌ＝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ｔｌ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ｔｌ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ｔｌ内の遊技球の検出判定を繰返し実行するリトライ動作を継続して実行する。
【０７６３】
そして、このリトライ動作期間において３回目のリトライ動作が終了しても５個の遊技球が検出されなかった場合、つまり、未払出球が存在している状態で遊技球を検出していない期間が第２判定期間ｔｍ（例えば、１５秒。第１判定期間ｔｌを含む）にわたり継続した場合、ＣＰＵ１０３は、払出装置００４ＳＧ０３１への遊技球の補給不足、払出装置００４ＳＧ０３１の故障、払出通路における球詰まりなどのいずれかの不具合が発生している可能性があるとして、球切れエラーの発生を示すエラー指定コマンドを送信し、リトライ動作を継続する。
【０７６４】
一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー指定コマンドを受信したことに基づいて、メインランプ９ａについてはエラー報知用の赤色点滅に切り替える一方、盤ランプやサイドランプ９ｂはそれまでの発光態様の制御を維持する。また、エラー指定コマンドを受信してから所定期間ｔｋ（例えば、ｔｋ＝３秒）が経過したときに表示画面にエラー表示００４ＳＧ７００（図６５（Ｂ）参照）を表示させてエラー報知を行う。
【０７６５】
また、ＣＰＵ１０３は、球切れエラーを示すエラー指定コマンドを送信した後、リトライ動作により１個目の遊技球を検出したとき、球切れエラーが解除されたことを指定するエラー指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に送信する。つまり、未払出球数が２個以上ある場合でも、リトライ動作により１個目の遊技球が検出されたときから、第１判定期間ｔｌや第２判定期間ｔｍ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ｔｋ（例えば、ｔｋ＝３秒）が経過したときに表示画面からエラー表示００４ＳＧ７００を消去させてエラー報知を終了する。
【０７６６】
尚、エラーの解除を指定するエラー指定コマンドを送信した後、未払出球が未だ残存している場合、再度リトライ動作が開始され、再開してから３回目のリトライ動作が終了しても未払出球数の遊技球が検出されない場合、改めて球切れエラーを指定するエラー指定コマンドが送信され、演出制御用ＣＰＵ１２０により前述したエラー報知が再開される。
【０７６７】
＜低ベース状態＞
次に、低ベース状態において開始された第１特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図６５～図６７に基づいて説明する。
【０７６８】
図６５～図６７に示すように、低ベース状態において、第１特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第１背景表示００４ＳＧ０８１が表示される（図６５（Ａ）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて青色のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。
【０７６９】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ９ａについては、図６６に示すように、優先レイヤのメインランプ９ａに対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図６５（Ｂ）参照）。
【０７７０】
ここで、図６６に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対

応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）よりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力することで、メインランプ９ａは赤色点滅することになる。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。

【０７７１】

次いで、図６５（Ｃ）に示すように、球切れエラーが発生してメインランプ９ａが赤色点滅に切り替わってから所定期間ｔｋ（ｔｋ１＝３秒）が経過すると、表示画面の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの手前の優先表示レイヤに、エラー表示００４ＳＧ７００が表示される。

【０７７２】

その後、可変表示が終了して飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示されると、メニュー案内表示００４ＳＧ４０１が、表示画面の左辺下部からフレームイン表示され、規定位置まで右側に向けて移動してアニメーション表示されると、音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２が表示画面左下角部に表示される（図６５（Ｄ）参照）。この間も、エラー表示００４ＳＧ７００とメインランプ９ａの赤色点滅は継続して実行される。

【０７７３】

また、デモムービー表示の開始条件Ｓ１が成立すると、盤ランプ及びサイドランプ９ｂに対応する通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替わり、白色を基調とする発光態様の制御が開始される。尚、デモムービー表示が開始されても、エラー表示００４ＳＧ７００とメインランプ９ａの赤色点滅は継続して実行される（図６５（Ｅ）参照）。その後、デモムービー表示の開始条件Ｓ１が成立してから所定期間ｔｆ（ｔｆ１＝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）。

【０７７４】

その後、デモムービー表示中の所定タイミングで球切れエラーが解除されると、メインランプ９ａについて通常レイヤの客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御に切り替わることで、メインランプ９ａもデモムービー表示に対応する客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御が開始される（図６５（Ｇ）参照）。このとき、客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御も通常レイヤで行われていたため、デモムービー表示の所定時点から客待ちデモ用輝度データテーブル客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に基づく発光制御を途中から開始することができる。また、球切れエラーが解除されてから所定期間ｔｋ（ｔｋ１＝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）。

【０７７５】

また、特に詳細な図示しないが、低ベース状態において、イレギュラー入賞などにより開始された第２特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れについては、図６５に示すように、低ベース状態において開始された第１特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの流れと同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【０７７６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル

：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続する。

【０７７７】

このように、遊技中に発生した特定エラー（例えば、球切れエラー）のランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０７７８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、第２特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続する。

【０７７９】

このように、第１特別図柄の可変表示中および第２特別図柄の可変表示中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモムービー表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な球切れエラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０７８０】

＜高ベース状態＞

次に、高ベース状態において開始された第２特別図柄の可変表示中に発生した球切れエラーが、デモムービー表示が開始された後も継続するときの動作例について、図６８に基づいて、図６５を参照しながら説明する。

【０７８１】

図６８に示すように、高ベース状態において、第２特別図柄の可変表示が開始されると、背景には第３背景表示００４ＳＧ０８３（または第２背景表示００４ＳＧ０８２）が表示される（図６５（Ａ）参照）。また、盤ランプ及び枠ランプは高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて紫色（または緑色）のウェーブ点灯が開始され、ボタンランプ９ｅはデフォルト用輝度データテーブルに基づいて白色点灯を維持する。

【０７８２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中に球切れエラーを示すエラー指定コマンドを受信した場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））に基づいて盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光制御を継続する一方で、メインランプ９ａについては、図６６に示すように、優先レイヤのメインランプ９ａに対応する輝度データとしてエラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）を設定するため、赤色点滅の発光制御に切り替える（図６５（Ｂ）参照）。

【０７８３】
ここで、図６６に示すように、基本的には、通常レイヤに、盤ランプ及び枠ランプに対応する高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））等が状態に応じて設定される一方で、通常レイヤよりも優先される優先レイヤには、上記のようにエラーが発生した場合においてはエラー用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）が設定される。そして、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を、通常レイヤに設定された輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）よりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力することで、メインランプ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：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短）等）を用いた発光制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。
【０７８４】
次いで、球切れエラーが発生してメインランプ９ａが赤色点滅に切り替わってから所定期間ｔｋ（ｔｋ１＝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（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ｔｆ（ｔｆ１＝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ｔｋ（ｔｋ１＝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（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続する。

【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ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、第２特別図柄の可変表示中に球切れエラー（特定エラー）が発生した場合、該球切れエラーに対応するエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、その後、第１客待ち期間中において球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続し、その後、第２期間中において、球切れエラーが解消されていない場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いたメインランプ９ａの制御を継続する。

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

【０７９７】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なり、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データと、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データで割合を多く占める色は青色である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図３５参照）。また、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データで割合を多く占める色は、緑色（時短用）または紫色（確変用）である一方で、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データで割合を多く占める色は赤色である（図３５参照）。

【０７９８】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と高Ｂ背景用の輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、いずれの背景表示中であっても背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０７９９】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが

発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、で割合を多く占める色が異なる（図３５参照）。

【０８００】

このように、エラー用輝度データ（ランプデータテーブル：エラー）と客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０８０１】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂ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９ａを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、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９ａ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９ａとしているが、サイドランプ９ｂ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９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ

９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なり、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで割合を多く占める色が異なる（図３５参照）。

【０８０６】

このように、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主の色を異ならせるようにし、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）とで、輝度データにおける主な色を異ならせるように構成することで、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０８０７】

また、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、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３５参照）。

【０８０８】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ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。

【０８０９】

また、背景表示中において、球切れエラーが発生していない場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂ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９ａを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、が客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、デモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメイ

ンランプ９ａを制御し、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９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯、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）。

【０８１０】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０８１１】

また、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図３５参照）。

【０８１２】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））とで、遊技者に見せる盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の動きを異ならせるように構成することで、デモムービー表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０８１３】

また、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高Ｂ背景

用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａ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９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成され、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を構成する輝度データとエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を構成する輝度データと、で遊技者が視認する盤ランプ及び枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）の発光動作態様が異なるように構成される。具体的には、通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）では青色のウェーブ点灯に対し、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））では紫色（または緑色）のウェーブ点灯に対し、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）では赤色点滅する（図３５参照）。

【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。

【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）。

【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）。

【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プ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、低ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生していない場合、高Ｂ背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景確変（またはランプデータテーブル：背景時短））を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における背景表示中において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生していない場合、客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）を用いてメインランプ９ａおよびサイドランプ９ｂや盤ランプを制御し、高ベース状態における可変表示が終了した後のデモムービー表示期間において球切れエラーが発生している場合、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）を用いてメインランプ９ａ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、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９ｅ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）。

【０８２０】

このように、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）と通常背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常）とで、遊技者に見せる盤ラ

ンプ及び枠ランプ（ボタンランプ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、背景表示中の発光態様により球切れエラーが発生していることを示唆することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０８２１】

尚、上記した発光動作態様とは、遊技者に何かしらの動きが見えるようにする発光態様であり、例えば、点滅：点灯と消灯を交互に繰り返す態様や、揺れ（モヤ）：輝度の変化がある態様（ＲＧＢ：７００からＲＧＢ：４００に変化するなど）を含み、輝度の変化がない点灯や消灯は発光動作態様に含まれない。例えば、揺れ（モヤ）の場合、第１輝度データ　ｘｍｓ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　ｙｍｓ間　特定の発光手段を、第２輝度とする（ＲＧＢがＡ００）（または第１色、第２色、第３色のそれぞれの輝度の組合せが第２組合せとなるようにする）・・・といったように、第１輝度データの次に第２輝度データが用いられていく前提で、前回の輝度データとは特定の発光手段の輝度が異なっていくようにすることが好ましい。

【０８２２】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置００４ＳＧ０３１（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置００４ＳＧ０３１に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が配給された最初（１個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【０８２３】

このように、払出装置００４ＳＧ０３１に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が１個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様をデモムービー表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０８２４】

また、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出せず、未払出の遊技球が発生した場合に球切れエラーとなり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技球が払出装置００４ＳＧ０３１（払出部）に配給された場合および未払出数を超えない遊技球が該払出装置００４ＳＧ０３１に配給された場合のいずれの場合であっても、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が配給された最初（１個目）の遊技球を検出したことに関連するタイミングで、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【０８２５】

このように、払出装置００４ＳＧ０３１に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が１個目の遊技球を検出したタイミングで、盤ランプ及び枠ランプの発光態様を背景表示に対応する発光態様に切り替えることで、背景表示を違和感なく見せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０８２６】

また、第２客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出していない期間が第２判定期間ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）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ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）より短い特定期間（例えば、１秒）が経過したときに、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から客待ちデモ用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：客待ちデモ）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【０８２７】

このように、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、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デモムービー表示に対応する発光態様にすぐに切り替えることで、デモムービー表示を違和感なく見せることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

【０８２８】

また、第１客待ち期間中において、遊技球の払出条件が成立し、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出していない期間が第２判定期間ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）継続した場合、背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）からエラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御し、第１客待ち期間中に球切れエラーが発生しているときに、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が遊技球を検出してから第２判定期間ｔｍ（または第１判定期間ｔｌ）より短い特定期間（例えば、１秒）が経過したときに、エラー用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：エラー）から背景用輝度データテーブル（ランプデータテーブル：背景通常、ランプデータテーブル：背景時短、ランプデータテーブル：背景確変）に切り替えて盤ランプ及び枠ランプを制御する。

【０８２９】

このように、遊技球検出センサ００４ＳＧ０３２が検出していない状態は、球切れエラーの可能性があるが、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】

［ＬＥＤドライバ（ランプドライバ）への出力の仕組み］

図６９は、ＬＥＤドライバへの出力の仕組みを説明するための図である。本実施例において、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技効果ランプ９に含まれる複数のＬＥＤのうちの１または複数のＬＥＤを点灯／点滅／消灯させるための輝度データを、ＬＥＤドライバ（ランプドライバとも称する）に出力する。尚、以下では、演出制御用ＣＰＵ１２０によってＬＥＤなどのランプに対して行われる点灯／点滅／消灯の制御を、ランプ制御とも称する。ＬＥＤドライバは、演出制御用ＣＰＵ１２０から受信した輝度データに基づき、ランプ制御対象となる遊技効果ランプ９に含まれる各ランプを点灯／点滅／消灯させるため、当該各ランプに流れる電流を調整する。各遊技効果ランプ９は、ＬＥＤドライバにより調整された電流に基づき、点灯／点滅／消灯する。

【０８３１】

より具体的に説明すると、演出制御基板１２のＲＯＭ１２１には、各遊技効果ランプ９をランプ制御するための輝度データが格納されたランプデータテーブルが記憶されている。ランプデータテーブルは、エラーの発生時に用いられるエラー用ランプデータテーブルと、スーパーリーチ中において用いられるＳＰリーチ用ランプデータテーブルと、背景用ランプデータテーブルとを含む。

【０８３２】
さらに、背景用ランプデータテーブルは、通常状態において用いられる通常背景用ランプデータテーブル（図７７に示す背景通常）と、ファンファーレ演出が実行されるファンファーレ状態において用いられるファンファーレ背景用ランプデータテーブルと、大当り遊技状態のラウンド中において用いられる大当り背景用ランプデータテーブルと、大当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ング背景用ランプデータテーブルと、確変状態において用いられる確変背景用ランプデータテーブル（図７７に示す背景確変）と、時短状態において用いられる時短背景用ランプデータテーブル（図７７に示す背景時短）と、客待ち状態において用いられる客待ち用ランプデータテーブル（図７７に示す客待ちデモ）と、を含む。
【０８３３】
上述した背景用ランプデータテーブルの各々は重なることなく用いられ、通常状態、ファンファーレ状態、大当り遊技状態、エンディング状態、確変状態、時短状態、および客待ち状態など、複数種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態に制御されているかに応じて、いずれかの背景用ランプデータテーブルが用いられる。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、制御中の遊技状態ごとにいずれかの背景用ランプデータテーブルを用いて、当該背景用ランプデータテーブルに基づく輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、制御中の遊技状態に応じて、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。
【０８３４】
さらに、エラー用ランプデータテーブル、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ＳＰ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ＳＰリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いて、当該エラー用ランプデータテーブルに基づき輝度データをＬＥＤドライバに出力する。これにより、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく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ＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データはＬＥＤドライバに出力されず、エラーが解除されて再び通常状態やスーパーリーチ演出中の遊技状態に戻った場合には、背景用ランプデータテーブルまたはＳＰリーチ用ランプデータテーブルに基づく輝度データがＬＥＤドライバに出力される。

【０８３８】

より具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、通常状態に対応するランプ制御や制御中のスーパーリーチ演出に対応するランプ制御の時間をタイマによって計時しながら、当該通常状態に対応する通常背景用ランプデータテーブルやスーパーリーチ演出に対応するＳＰリーチ用ランプデータテーブルを用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力するが、エラーが発生すると、当該エラーに対応するエラー用ランプデータテーブルを、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルよりも優先的に用いてＬＥＤドライバに輝度データを出力する。この間、演出制御用ＣＰＵ１２０は、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルを用いたランプ制御の時間の計時を止めることなく、タイマの値を更新させ続ける。つまり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラー用ランプデータテーブルに基づき遊技効果ランプ９をランプ制御している間においても、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを更新し続けるが、当該背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データは、エラー用ランプデータテーブルに含まれる輝度データよりも優先度が低いために、当該背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブ

ルに含まれる輝度データについてはＬＥＤドライバに出力しないようになっている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーが解除された後、更新し続けていた輝度データの続きから、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データを再びＬＥＤドライバに出力し始める。なお、遊技効果ランプ９のうちエラー用ランプデータテーブルに基づく輝度データが設定されていないランプについては、背景用ランプデータテーブルやＳＰリーチ用ランプデータテーブルに含まれる輝度データをＬＥＤドライバに出力し続ける。

【０８３９】

［遊技効果ランプの点灯態様］

本実施例においては、上述したような演出制御用ＣＰＵ１２０によるＬＥＤドライバへの輝度データの出力によって、各遊技効果ランプ９がランプ制御される。本実施例においては、各遊技効果ランプ９の点灯に関する用語として、「消灯」、「略消灯」、「点灯」、および「点滅」などを用いる。また、前述したように、「点灯」および「点滅」による各遊技効果ランプ９の態様を「点灯態様」とも称する。

【０８４０】

「消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しておらず輝度が０となる状態を含む。「略消灯」という用語は、遊技効果ランプ９が点灯しているがその輝度が極低輝度（例えば、後述する輝度「１」）となる状態を含む。

【０８４１】

例えば、輝度データとして規定されるＲＧＢ（Ｒｅｄ、Ｇｒｅｅｎ、Ｂｌｕｅ）のデータが「０００」である場合、該当するＬＥＤは「消灯」する。また、輝度データ（ＲＧＢのデータ）が「１１１」である場合、該当するＬＥＤは極低輝度で白色に点灯する。本実施例においては、このようなＲＧＢのデータが「１１１」となるＬＥＤの状態を、便宜上「略消灯」と称する場合がある。

【０８４２】

「点灯」という用語は、遊技効果ランプ９が常に点灯している常時点灯と、遊技効果ランプ９に含まれる複数の並んだランプが順番に消灯から点灯に切り替わるウェーブ点灯と、遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯しているモヤ点灯とを含む。具体的には、「点灯」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合における遊技効果ランプ９の点灯を含む。尚、輝度データは、１６進数のデータであって「０」から「Ｆ」まで指定することができ、「０」が輝度がなく、「１」が最も輝度が低く、「Ｆ」が最も輝度が高くなる。

【０８４３】

「点滅」という用語は、遊技効果ランプ９が上述した「消灯」や「点灯」以外の態様であって、各ランプの点灯における輝度が第１輝度と当該第１輝度よりも高い第２輝度との間で交互に切り替わるような態様を含む。例えば、「点滅」は、点灯と消灯または略消灯とを繰り返すことを含み、具体的には、「点滅」は、輝度データが「２」～「Ｆ」のうちのいずれかである場合と、輝度データが「０」や「１」である場合とを時間の経過とともに切り替わることを含む。上述したように、本実施例においては、ランプの点灯態様として、モヤ点灯があるが、当該モヤ点灯は遊技効果ランプ９が輝度を変化させながらぼんやり点灯している状態であるのに対して、点滅は、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプの全体が点灯と消灯または略消灯とを繰り返す点で、両者が異なる。

【０８４４】

［遊技効果ランプに関する説明］

次に、遊技効果ランプ９のランプ制御について、図７０～図７６を参照しながら説明する。

【０８４５】

［ランプデータテーブルを用いた遊技効果ランプのランプ制御について］

演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１に格納されたランプデータテーブルを用いて、遊技効果ランプ９に含まれる複数のランプのうちの１または複数のランプをランプ制御

によって点灯／点滅／消灯させる。
【０８４６】
具体的には、表示制御部１２３は、主基板１１に搭載されたＣＰＵ１０３から送信される変動パターンコマンドに応じて、サブ変動時間を設定する。サブ変動時間は、表示される画像の１フレーム（３３ｍｓ）で１減算されるカウンタである。表示制御部１２３は、サブ変動時間が各パートに対応する表示を開始するタイミングとなったときに、ＲＯＭ１２１に格納された画像データ（動画データ、アニメーションデータ）に基づき、画像表示装置５の表示制御を行う。表示制御部１２３は、自身が行っている表示制御に応じて、画像表示装置５に表示させる演出表示（演出シーン）に対応して拡張コマンド（例えば、拡張コマンド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、表示制御部１２３によって表示制御が行われる演出表示（演出シーン）に対応する親テーブルのアドレスを特定する。
【０８４７】
図７０は、ランプデータテーブルを用いたランプ制御の一例を説明するための図である。図７０に示すように、例えば、表示制御部１２３が所定の表示制御を行う場合、当該表示制御を指定するための拡張コマンド（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。
【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９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。
【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。

【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。

【０８５２】

例えば、図７３に示す子テーブルにおいては、サイドランプ９ｂ（XD_J_LWU_1_BXXX）に対応して、孫テーブル：XD___LWU_1_BXXX_1とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LWU_1_BXXX_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：５００ｍｓ、孫テーブル：XD___LWU_1_BXXX_3とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：２３０ｍｓ、孫テーブル：XD___LWU_1_BXXX_2とこの孫テーブルによるランプ制御が行われる実行時間：６０００００ｍｓが、これらの孫テーブルによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、子テーブルにおいて、遊技効果ランプ９のうち対応する情報が格納されていないランプ（図７３では、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ）については、それ以前に最後に設定された子テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【０８５３】

図７０に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対象となるランプを子テーブルにより指定された孫テーブルによりランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行い、この孫テーブルに対応する実行時間を計時した後、次に指定された孫テーブルを用いて対象となるランプのランプ制御を行う行程を、指定された全ての孫テーブルについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図７３に示す子テーブルであれば、サイドランプ９ｂについて、最初に５００ｍｓを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_1によるランプ制御を行い、次に５００ｍｓを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2によるランプ制御を行い、次に２３０ｍｓを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_3によるランプ制御を行い、次に６０００００ｍｓを計時するまで孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_2によるランプ制御を行う。尚、演出表示（演出シーン）に６０００００ｍｓ要するものは想定されていないが、最後に指定される孫テーブルによりランプ制御を行う最大時間として、演出表示（演出シーン）に要する時間よりも大幅に長い６０００００ｍｓを設定することで、演出制御用ＣＰＵ１２０が、何らかの原因で次の拡張コマンドを受信しなかった場合でも、最大６０００００ｍｓ（１０分間）にわたり実行中のランプ制御を継続させることができる。

【０８５４】

また、子テーブルでは、サイドランプ９ｂをランプ制御の対象とする場合に、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして、例えば、図７４に示すように、１つの孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_1が指定される場合と、図示しないが、２つの孫テーブル：XD___LWU_1_XXX_1及びXD___LWU_2_XXX_1が指定される場合がある。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、この１つの孫テーブルを用いて左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂの双方について同一のランプ制御を行う。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして２つの孫テー

ブルが指定されている場合には、２つの孫テーブルのうち一方の孫テーブルを用いて左側のサイドランプ９ｂのランプ制御を行い、他方の孫テーブルを用いて右側のサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。このため、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂに対応する孫テーブルとして１つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で共通のランプ制御が行われる一方、２つの孫テーブルが指定されている場合には、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で個別のランプ制御が行われるようになっている。

【０８５５】

孫テーブルには、遊技効果ランプ９に含まれる各種ランプのうちのランプ制御の対象となるランプ（点灯箇所）毎に、ランプ制御時に参照される輝度データと、ランプ制御が行われる実行時間を指定する情報とが、各ランプ制御が実行される順番に格納されている。尚、孫テーブルにおいては、ランプ制御の対象となるランプについての情報のみが格納されており、ランプ制御の対象とならないランプについての情報は格納されない。

【０８５６】

例えば、図７４に示す孫テーブルにおいては、サイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１）に対応して、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１００ｍｓ、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：１２０ｍｓ、輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA、この輝度データによるランプ制御が行われる実行時間：４０ｍｓが、これらの輝度データによるランプ制御が実行される順番に指定されている。尚、孫テーブルにおいて、遊技効果ランプ９のうち対応する情報が格納されていないランプ（図７４では、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ）については、それ以前に最後に設定された孫テーブルの情報に基づくランプ制御が継続して行われる。

【０８５７】

図７２～図７４に示す孫テーブルの左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＸＸＸ＿１）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番、６番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から６番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、７番、８番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から７番目のランプのＲＧＢの値を示し、７番、８番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から８番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から９番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１０番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から１０番目のランプのＲＧＢの値を示し、９番、１１番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が双方のサイドランプ９ｂの上から１１番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。

【０８５８】

また、特に図示しないが、左側のサイドランプ９ｂと、右側のサイドランプ９ｂと、で別の孫テーブルが指定される場合に、左側のサイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、５番、６番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が左側のサイドランプ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１０番目のランプのＲＧＢの値を示し、１１番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が左側のサイドランプ９ｂの上から１１番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、右側のサイドランプ９ｂ（ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿２＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が右側のサイドランプ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桁目の値が右側のサイドランプ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桁目の値が右側のサイドランプ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桁目の値が右側のサイドランプ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桁目の値が右側のサイドランプ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桁目の値が右側のサイドランプ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桁目の値が右側のサイドランプ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桁目の値が右側のサイドランプ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桁目の値が右側のサイドランプ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下位１桁目～３桁目の値が右側のサイドランプ９ｂの上から１０番目のランプのＲＧＢの値を示し、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９ｂの上から１１番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。

【０８５９】

また、特に図示しないが、メインランプ９ａを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＭＡＩＮ＿～）の輝度データにおいては、下位１桁目～３桁目の値がメインランプ９ａＲＧＢの値を示すものである。また、可動体ランプ９ｄを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＬＯＧＯ＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が可動体ランプ９ｄの左から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が可動体ランプ９ｄ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９ｄの左から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、装飾ランプ９ｆを指定する孫テーブル（ＸＤ＿＿＿ＬＳＬＭＰ＿～）の輝度データにおいては、１番、２番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応す

るデータの下位４桁目～６桁目の値が装飾ランプ９ｆ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９ｆの上から４番目のランプのＲＧＢの値を示し、５番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が装飾ランプ９ｆの上から５番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、アタッカランプ９ｃを指定する孫テーブル（XD___LATAK_～）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９ｃの左から１番目のランプのＲＧＢの値を示し、１番、２番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から２番目のランプのＲＧＢの値を示すものであり、３番、４番に対応するデータの下位４桁目～６桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から３番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値がアタッカランプ９ｃの左から４番目のランプのＲＧＢの値を示すものである。また、ボタンランプ９ｅを指定する孫テーブル（XD___LPUSH_～）の輝度データにおいては、下位１桁目～３桁目の値がボタンランプ９ｅＲＧＢの値を示すものである。

【０８６０】

輝度データの値はランプ制御の対象となるランプに出力される電流値に対応している。メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅは、「Ｒ」、「Ｇ」、「Ｂ」といった３つの素子からなるＬＥＤによって構成されるが、各素子に対する輝度データは、各素子に対して出力される電流値に対応する。具体的には、輝度データは、０～Ｆまでの１６段階に電流値が分かれており、輝度データが０の場合は電流値が最低値（例えば、０）となり、輝度データがＦの場合は電流値が最大値となる。例えば、「Ｒ」の素子に「Ａ」の輝度データが出力されると、当該「Ａ」の輝度データに対応する電流が「Ｒ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「１」の輝度データが出力されると、当該「１」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れ、「Ｇ」の素子に「Ｆ」の輝度データが出力されると、当該「Ｆ」の輝度データに対応する電流が「Ｇ」の素子に流れる。

【０８６１】

メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅは、ＲＧＢの各素子に輝度データに対応する電流が流れることで、様々な色で発光可能である。また、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅは、輝度データに基づく発光によって、各演出やキャラクタに応じた色などで点灯することができる。一例としては、輝度データとして「Ｆ００」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤色に点灯する。また、輝度データとして「Ｆ０Ｆ」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが赤紫色に点灯する。また、輝度データとして「ＦＦ０」のデータがＬＥＤランプからＬＥＤに出力され、当該データに対応する電流が流れることで、ＬＥＤが黄色に点灯する。

【０８６２】

図７０に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、対象となるランプを孫テーブルの輝度データを参照してランプ制御を行う場合に、例えば、最初に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力し、この輝度データに対応する実行時間を計時した後、次に指定された輝度データをＬＥＤドライバに出力する行程を、指定された全ての輝度データについて、指定された順番で行うようになっている。例えば、図７３に示す子テーブルであれば、左側のサイドランプ９ｂ及び右側のサイドランプ９ｂについて、最初に１００ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000をＬＥＤドライバに出力し、次に１２０ｍｓを計時するまで輝度データ：0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5A

AをＬＥＤドライバに出力し、次に４０ｍｓを計時するまで0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AAをＬＥＤドライバに出力する。そして、ＬＥＤドライバは、受信した輝度データに基づき、指定されたＬＥＤに対して、当該輝度データに対応する電流を流す。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＬＥＤドライバを介して、遊技効果ランプ９に含まれる各ランプをランプ制御することができる。

【０８６３】

上述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルの各々に対応するタイマを有しており、当該タイマを一定の周期（例えば、１０ｍｓ周期）で減算しながら、親テーブル、子テーブル、および孫テーブルに基づきランプ制御を行う。

【０８６４】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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し、当該孫テーブルの最後の指定箇所まで輝度データの出力を完了した場合において、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未だ残っていれば、再び当該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。一方、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, 0x388499, 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６０００００ｍｓに到達する前に、表示制御部１２３から次の拡張コマンドを受信することで、新たに受信した拡張コマンドが指定する親テーブル・子テーブル・孫テーブルに基づく輝度データの出力を開始することとなる。
【０８６８】
　尚、図７２に示す親テーブルのように、子テーブルによるランプ制御の最大時間としては６０００００ｍｓ（１０分）が指定されており、このような親テーブルにおける１０分データは、不具合対策の役割を担う。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１からの演出制御コマンドに基づき親テーブルを切り替えてランプ制御を行うが、ある親テーブルに基づきランプ制御が行われている間に何らかの不具合が生じて、演出制御用ＣＰＵ１２０が主基板１１からからの演出制御コマンドを受信しなかった場合でも、１０分間は同じ親テーブルに基づきランプ制御が行われるため、不具合が生じたところから次々と違うランプ制御が行われてしまうことを防止することができる。
【０８６９】
　また、図７３に示す子テーブルのように、最後に指定される孫テーブルによるランプ制御の実行時間としては６０００００ｍｓ（１０分）が指定されており、このような子テーブルにおける１０分データは、子テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ親テーブルのタイマが残っていることにより、再び子テーブルの最初に指定される孫テーブルによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担う。
【０８７０】
　また、孫テーブルにおいて、最後に指定される輝度データを参照するランプ制御の実行時間として６０００００ｍｓ（１０分）が指定されるようにしても良く、このような構成とすることで、輝度データにおける１０分データが、孫テーブルに対応するタイマの値が０となったときに、未だ子テーブルのタイマが残っていることにより、再び孫テーブルの最初に指定される輝度データによるランプ制御が行われてしまうことを防止する役割を担うこととなる。このように、孫テーブルの最後に指定される輝度データを１０分データとすることで、決められた一の発光でランプが維持されるため、ランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。さらに、子テーブルの最後に指定された孫テーブルの最後に６０００００ｍｓ（１０分）に亘る輝度データを指定するようにすれば、より効果的にランプの点灯の変化が起こり続ける不具合を防止することができる。
【０８７１】
　［非遊技中に用いるランプデータテーブルについて１］
　図７７は、非遊技中に用いられるランプデータテーブル（ボタン白点滅、ボタン赤点滅のみ遊技中に用いられる。）を示す図である。
【０８７２】
　図７７に示す背景通常は、通常用背景画像に対応するボタンランプ９ｅ以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後（通常状

態に制御される場合）、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、通常状態における変動終了後、時短状態における最後の遊技の変動終了後、大当り遊技状態の終了後（通常状態に制御される場合）、通常状態におけるデモムービー終了後、通常状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部１２３が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信したときに、背景通常を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【０８７３】

図７７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９ｅ以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後（時短状態に制御される場合）、時短状態における変動終了後、大当り遊技状態の終了後（時短状態に制御される場合）、時短状態におけるデモムービー終了後、時短状態におけるメニュー表示終了後に、表示制御部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。

【０８７４】

図７７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９ｅ以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後（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。

【０８７５】

図７７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９ｅ以外の遊技効果ランプのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、客待ちデモ演出の開始条件が成立し、表示制御部１２３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：ＢＦ０１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。

【０８７６】

図７７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９ｅのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：Ｂ００１を受信したときに、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。

【０８７７】

図７７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９ｅのランプデータテーブルであり、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。

【０８７８】

図７７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９ｅのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技中において表示制御部１２３がボタンランプ９ｅを赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ００３を受信したときに、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。

【０８７９】

尚、ボタンランプ９ｅ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９ｅ以外の遊技効果ランプ９が指定されないため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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９ｅ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。

【０８８０】

図７７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ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信したときに、初期化を用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【０８８１】

図７７に示すエラーは、エラー報知に対応するメインランプ９ａのランプデータテーブルであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーの発生に伴い表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信したときに、エラーを用いて遊技効果ランプ９のランプ制御を行う。

【０８８２】

尚、エラーは、メインランプ９ａ以外の遊技効果ランプ９が指定されないため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーを指定する拡張コマンドを受信した場合でも、メインランプ９ａ以外の遊技効果ランプ９については、それ以前のランプデータテーブルに基づくランプ制御を継続して行う。

【０８８３】

［ランプデータテーブル：背景通常］

図７８は、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：背景通常の親テーブルの設定内容を示す図であり、図７９は、ランプデータテーブル：背景通常の子テーブルの設定内容を示す図であり、図８０～図８１は、ランプデータテーブル：背景通常の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【０８８４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が通常用背景画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅに基づいて背景通常の親テーブルを指定する。背景通常の親テーブルには、図７８に示すように、メインランプ９ａについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ１０Ｅを受信した場合に、背景通常の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを参照してメインランプ９ａのランプ制御を行う。

【０８８５】

子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPには、図７９に示すように、参照するメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【０８８６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO（図８０）を参照してランプ制御を行う。

【０８８７】

孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOには、図８０に示すように、参照するメインランプ９ａの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOに設定された輝度データは、青色を基調とする輝度が設定されており、メインランプ９ａは、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【０８８８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJOによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【０８８９】

図７８～図８１に示すように、背景通常の親テーブルには、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【０８９０】

背景通常の子テーブルがサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについて参照する孫テーブルに設定された輝度データについても、青色を基調とする輝度が設定されており、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても、青色を基調として輝度が変化する点灯態様となる。

【０８９１】

尚、背景通常の親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【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：Ｂ１２１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】

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】

［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。

【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。

【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】

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】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_OFFの実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて１０番目に設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_06（図９８）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起１、注意喚起２パートの期間にそれぞれ、メインランプ９ａは白色に点灯する。

【０９１３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_06の実行時間である４０００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMOにおいて１１番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LMAIN_OFF（図１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりメインランプ９ａは消灯状態となる。

【０９１４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、表示制御部１２３が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（Ｂ１０Ｅ、Ｂ１１ＤまたはＢ１２１）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、メインランプ９ａは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【０９１５】

客待ちデモの親テーブルには、図９０に示すように、サイドランプ９ｂについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOを参照してランプ制御を行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した場合に、客待ちデモの親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOを参照してサイドランプ９ｂのランプ制御を行う。

【０９１６】

子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOには、図９１に示すように、参照する順にサイドランプ９ｂの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【０９１７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて最初に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に、サイドランプ９ｂは白色に点滅する。

【０９１８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて２番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02（図９３、図９４）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化する。

【０９１９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02の実行時間である９５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_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_KYAKUMACHIDEMO_03（図９５）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介１の期間にわたり、サイドランプ９ｂは登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化する。

【０９２１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03の実行時間である１２５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて５番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図９６）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－１の期間にわたり、サイドランプ９ｂは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

【０９２２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04の実行時間である５０００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて６番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05（図９７）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－１の期間にわたり、サイドランプ９ｂは緑色に点滅する。

【０９２３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05の実行時間である１０００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて７番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図９６）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－２の期間にわたり、サイドランプ９ｂは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

【０９２４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04の実行時間である５０００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて８番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05（図９７）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－２の期間にわたり、サイドランプ９ｂは緑色に点滅する。

【０９２５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05の実行時間である１０００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて９番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04（図９６）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－３の期間にわたり、サイドランプ９ｂは白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化する。

【０９２６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04の実行時間である５０００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１０番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_OFF（図１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサ

イドランプ９ｂは消灯状態となる。
【０９２７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_OFFの実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１１番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01（図１１５）を参照してランプ制御を行う。共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01は、大当り状態のタイトル表示を行う際に用いられるものと共通の孫テーブルである。これにより、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは虹色に発光色が変化する。
【０９２８】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１２番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの開始時に、サイドランプ９ｂは白色に点滅する。
【０９２９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１３番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01（図１１５）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは虹色に発光色が変化する。
【０９３０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１４番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01（図９２）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの開始時に、サイドランプ９ｂは白色に点滅する。
【０９３１】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01の実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１５番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01（図１１５）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの期間にわたり、サイドランプ９ｂは虹色に発光色が変化する。
【０９３２】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_RAINBOW_01の実行時間である４５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１６番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_OFF（図１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサイドランプ９ｂは消灯状態となる。
【０９３３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、共通テーブル（孫テーブル）：XD___LWU_1_OFFの実行時間である５００ｍｓ計時すると、子テーブル：XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMOにおいて１７番目に設定されている孫テーブル：XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06（図９８）を参照してランプ制御を行う。これにより、客待ちデモ演出を構成する注意喚起１、注意喚起２パートの期間にそれぞれ、サイドランプ９ｂは白色に点灯する。
【０９３４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、孫テーブル：XD___LWU_1_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_KYAKUM

ＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１８番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＯＦＦ（図１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサイドランプ９ｂは消灯状態となる。

【０９３５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、その後、表示制御部１２３が背景通常等の表示制御を行う場合に送信される拡張コマンド（Ｂ１０Ｅ、Ｂ１１ＤまたはＢ１２１）を受信することで、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルによるランプ制御に切り替える。これにより、サイドランプ９ｂは、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【０９３６】

図９０～図９８に示すように、客待ちデモの親テーブルには、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が実行順に設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にて可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃのランプ制御を行う。

【０９３７】

これにより可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃは、客待ちデモ演出の開始後、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの開始時に５００ｍｓにわたり白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する企業名パートの期間にわたり白色に点灯し、かつ企業名の文字の動きに合わせて発光態様が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する機種紹介１の期間にわたり登場するキャラクタの種類に合わせて緑色、白色、紫色、白色、桃色、白色、青色、白色の順に点灯色が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－１の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－１の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－２の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介３－２の期間にわたり緑色に点滅し、客待ちデモ演出を構成する機種紹介２－３の期間にわたり白色に点灯し、かつ所定のパターンで発光態様が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成するメインタイトルパートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル１パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの開始時に白色に点滅し、客待ちデモ演出を構成するサブタイトル２パートの期間にわたり虹色に発光色が変化し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、客待ちデモ演出を構成する注意喚起１、注意喚起２パートの期間にそれぞれ白色に点灯し、その後、５００ｍｓにわたり消灯状態となり、新たな拡張コマンドを受信するまで消灯状態が継続するとともに、新たな拡張コマンドを受信することで、受信した拡張コマンドに基づく発光態様に切り替わる。

【０９３８】

このように演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦ０１を受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦ０１に基づいてランプデータテーブル：客待ちデモに基づいてランプ制御を行うことにより、メインランプ９ａ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃは、客待ちデモ演出の各パートに応じた発光色及び発光態様にて変化する。

【０９３９】

尚、客待ちデモの親テーブルには、ボタンランプ９ｅについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブル（ボタン白点灯）に基づくランプ制御が継続して行われる。

【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９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ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９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃが各パートに応じた発光態様となるようにランプ制御を行うことができる。

【０９４１】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、メインランプ９ａ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。

【０９４２】

また、ランプデータテーブル：客待ちデモは、ボタンランプ９ｅの孫テーブルを備えず、ボタンランプ９ｅについては、客待ちデモ前からの一の孫テーブルに基づくランプ制御が行われるため、全体のデータ量を少なくできる。

【０９４３】

また、消灯状態に制御する孫テーブルや、虹色に発光させる孫テーブルについては、他の親テーブルにおいても共通でも用いる共通テーブルを用いてランプ制御を行うため、全体のデータ量を少なくできる。一時的に白く発光させる孫テーブルについても、共通テーブルを用いて制御するようにしても良い。

【０９４４】

［ランプデータテーブル：ボタン白点灯］

図９９は、拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン白点灯の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１００は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１０１は、ランプデータテーブル：ボタン白点灯の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【０９４５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、電断復帰後、遊技状態の初期化に伴う初期化報知の終了後、操作促進演出終了後に表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ００１に基づいてボタン白点灯の親テーブルを指定する。ボタン白点灯の親テーブルには、図９９に示すように、ボタンランプ９ｅについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ００１を受信した場合に、ボタン白点灯の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを参照してボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。

【０９４６】

子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPには、図１００に示すように、参照するボタンランプ９ｅの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【０９４７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU（図１０１）を参照してランプ制御を行う。

【０９４８】

孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUには、図１０１に示すように、参照するボタンランプ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_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９ｅは白色に点灯する。
【０９４９】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LPUSH_SHIRO_TENTOUによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、ボタンランプ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、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【０９５８】

［ランプデータテーブル：ボタン赤点滅］

図１０５は、拡張コマンド：Ｂ００３を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：ボタン赤点滅の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１０６は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１０７は、ランプデータテーブル：ボタン赤点滅の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【０９５９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技中において表示制御部１２３ボタンランプ９ｅを赤点滅させる操作促進演出に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：Ｂ００３を受信した場合に、拡張コマンド：Ｂ００３に基づいてボタン赤点滅の親テーブルを指定する。ボタン赤点滅の親テーブルには、図１０５に示すように、ボタンランプ９ｅについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：Ｂ００３を受信した場合に、ボタン赤点滅の親テーブルにより指定された子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPを参照してボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。

【０９６０】

子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPには、図１０６に示すように、参照するボタンランプ９ｅの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【０９６１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LPUSH_AKA_TENMETSU（図１０７）を参照してランプ制御を行う。

【０９６２】

孫テーブル：：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUには、図１０７に示すように、参照するボタンランプ９ｅの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUに設定された輝度データに基づく制御を当該輝度データの実行時間毎に切り替える。孫テーブル：：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUに設定された輝度データは、赤色に発光する輝度と消灯状態とが設定されており、ボタンランプ９ｅは赤色に点滅する。

【０９６３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LPUSH_AKA_TENMETSUによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、ボタンランプ９ｅの点灯態様を変化させる拡張コマンド（Ｂ００１）を受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【０９６４】

尚、ボタン赤点滅の親テーブルには、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ラ

ンプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃについての子テーブル、孫テーブルは設定されていないため、それ以前に設定されているランプデータテーブルに基づくランプ制御が継続して行われる。

【０９６５】

［ランプデータテーブル：初期化報知］

図１０８は、拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信した場合に用いられるランプデータテーブル：初期化報知の親テーブルの設定内容を示す図であり、図１０９は、ランプデータテーブル：初期化報知の子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１０は、ランプデータテーブル：初期化報知の孫テーブルの設定内容を示す図である。

【０９６６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３が初期化報知に対応する画像を表示させる制御を行うことに伴い送信される拡張コマンド：ＢＦＦＦを受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦＦＦに基づいて初期化報知の親テーブルを指定する。初期化報知の親テーブルには、図１０８に示すように、メインランプ９ａについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦＦＦ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９ａのランプ制御を行う。

【０９６７】

子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPには、図１０９に示すように、参照するメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【０９６８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKA（図１１０）を参照してランプ制御を行う。

【０９６９】

孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAには、図１１０に示すように、参照するメインランプ９ａの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LMAIN_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９ａは、赤色に点灯する。

【０９７０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LMAIN_SHOKIKAによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【０９７１】

図１０８～図１１０に示すように、初期化報知の親テーブルには、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについても参照する子テーブルが設定されており、また、これらの子テーブルには、参照する孫テーブル等が設定されており、また、これらの孫テーブルには、参照する輝度データ等が実行順に設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、親テーブルで指定された子テーブル、子テーブルで指定された孫テーブル、孫テーブルで指定された輝度データを参照して上記と同様の手順にてサイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅのランプ制御を行う。

【０９７２】

初期化報知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、ボタンランプ９ｅ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９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅについても、赤色に点灯する。

【０９７３】

［ランプデータテーブル：エラー］

図１１１は、拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信した場合に用いられるランプデータテーブル：エラーの親テーブルの設定内容を示す図であり、図１１２は、ランプデータテーブル：エラーの子テーブルの設定内容を示す図であり、図１１３は、ランプデータテーブル：エラーの孫テーブルの設定内容を示す図である。

【０９７４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、エラーの発生に伴い表示制御部１２３から送信される拡張コマンド：ＢＦＦ１を受信した場合に、拡張コマンド：ＢＦＦ１に基づいてエラーの親テーブルを指定する。エラーの親テーブルには、図１１１に示すように、メインランプ９ａについて最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPを参照するランプ制御を繰り返し行うことが設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、拡張コマンド：ＢＦＦ１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９ａのランプ制御を行う。

【０９７５】

子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPには、図１１２に示すように、参照するメインランプ９ａの孫テーブルと実行時間とが設定されている。

【０９７６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、最大６０００００ｍｓにわたり子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPに設定されている孫テーブル：XD___LMAIN_ERROR（図１１３）を参照してランプ制御を行う。

【０９７７】

孫テーブル：XD___LMAIN_ERRORには、図１１３に示すように、参照するメインランプ９ａの輝度データと実行時間とが設定されている。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、孫テーブル：XD___LMAIN_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９ａは赤色に点滅する。

【０９７８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過するまで、孫テーブル：XD___LMAIN_ERRORによるランプ制御を繰り返し行い、６０００００ｍｓ経過した場合には、再度子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPを設定し、同様の制御を繰り返す。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、子テーブル：XD_J_LMAIN_ERROR_LOOPが指定された後、６０００００ｍｓ経過する前に、拡張コマンドを受信した場合には、新たに受信した拡張コマンドに基づくランプデータテーブルに基づくランプ制御を行う。

【０９７９】

尚、エラーの親テーブルには、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、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に基づくランプ制御が継続して行われる。

【０９８０】

［共通テーブル］

共通テーブルは、異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照される孫テーブルであり、図１１４～図１１８に示すように、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可

動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅを消灯させる共通テーブル（ＸＤ＿＿Ｌ～＿ＯＦＦ）、メインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ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９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅを高速で虹色に変化させる共通テーブル（ＸＤ＿＿Ｌ～＿ＲＡＩＮＢＯＷ＿０２）等を備える。

【０９８１】

これらの共通テーブルは、インランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆ、アタッカランプ９ｃ、ボタンランプ９ｅ毎に設けられており、遊技効果ランプ９のうち一部のランプについて、共通テーブルを用いてランプ制御を行うことが可能である。

【０９８２】

このように異なる親テーブルに設定された子テーブルからも参照してランプ制御を行うことが可能な共通テーブルを備えることで、データ容量を削減できる。

【０９８３】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０９８４】

例えば、前記実施の形態では、低ベース状態において第１演出モードを実行可能とされ、低確高ベース状態において第２演出モード、高確高ベース状態において第３演出モードを実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低ベース状態において２種類以上の演出モードを実行可能としてもよいし、高ベース状態において３種類以上の演出モードを実行可能としてもよし、１種類の演出モードのみ実行可能であってもよい。

【０９８５】

また、前記実施の形態では、第１演出モードでは上下方向のスクロール表示、第２演出モードでは回転表示、第３演出モードでは上下方向のスクロール表示が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出モードにおける飾り図柄の可変表示の態様は種々に変更可能である。

【０９８６】

また、前記実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当り遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、有利状態として時短状態や確変状態、小当り遊技状態などを適用してもよい。

【０９８７】

また、本実施の形態では、通常状態を低確低ベース状態とし、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態を低確高ベース状態及び高確低ベース状態とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態を低確率状態、特別状態を高確率状態としてもよい。

【０９８８】

また、前記実施の形態では、遊技状態として通常状態（低ベース状態）、時短状態（低確高ベース状態）、確変状態（高確高ベース状態）とを設け、大当り遊技終了時に時短状態または確変状態に制御可能なパチンコ遊技機１に本発明を適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて時短状態に制御可能であったり、有利状態の終了後またはＲＡＭクリア（パチンコ遊技機１のコールドスタート）後の低確率状態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて時短状態に制御可能なパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。この場合、例えば、大当り遊技後に制御される時短状態を時短状態Ａ、有利状態の終了後またはＲＡＭクリア（パチンコ遊技機１のコールドスタート）後の低確率状

態において有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Ｂ、低確率状態において可変表示結果がはずれなった場合の一部であって、可変表示結果が特定の結果で表示されたことにもとづいて制御される時短状態を時短状態Ｃとすればよい。

【０９８９】

また、上記した時短状態Ｃに制御可能なパチンコ遊技機にあっては、時短状態Ｃに当選する可変表示結果の種類を複数設け、時短状態Ｃに当選した際の可変表示結果の種類に応じて時短制御が行われる可変表示回数を異ならせてもよい。

【０９９０】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【０９９１】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。尚、スロットマシンの場合、通常状態は非ＡＴ状態、有利状態はビッグボーナス、レギュラーボーナス、アシストタイム（ＡＴ）、特別状態はアシストタイム（ＡＴ）等が該当する。

【０９９２】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【符号の説明】

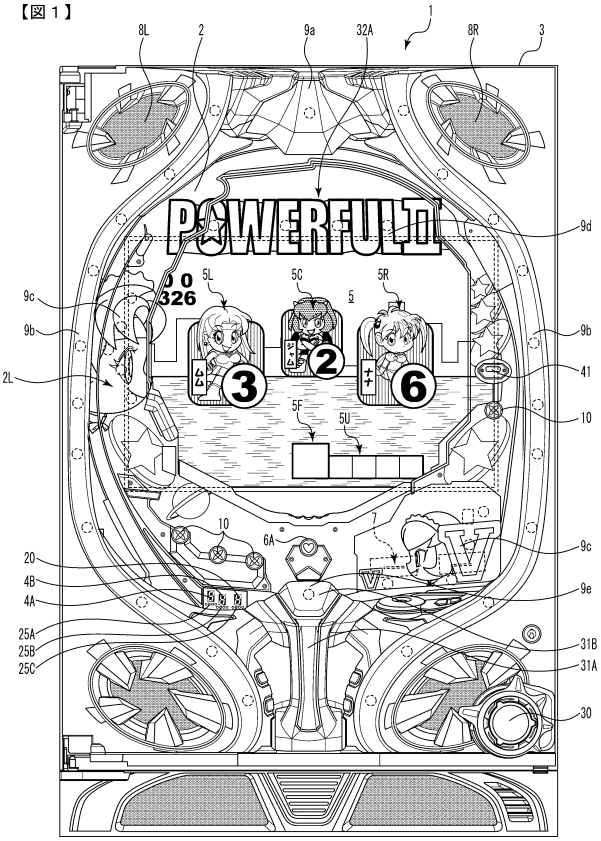
【０９９３】

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

【図面】

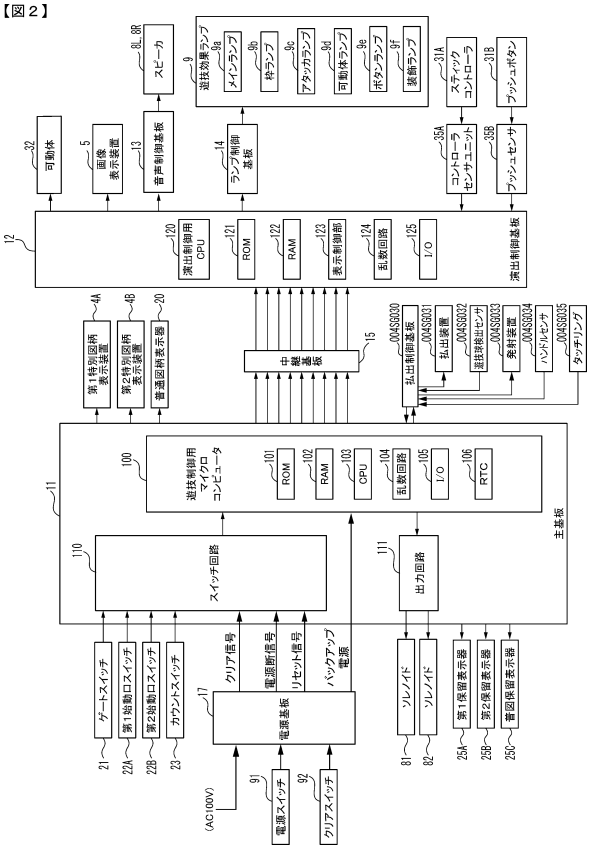
【図１】

【図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	入力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

【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）

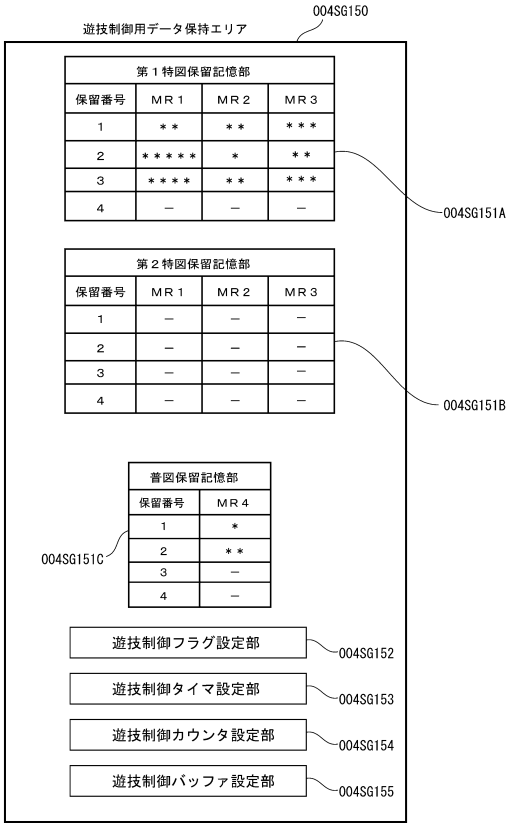
【図８】

【図８】

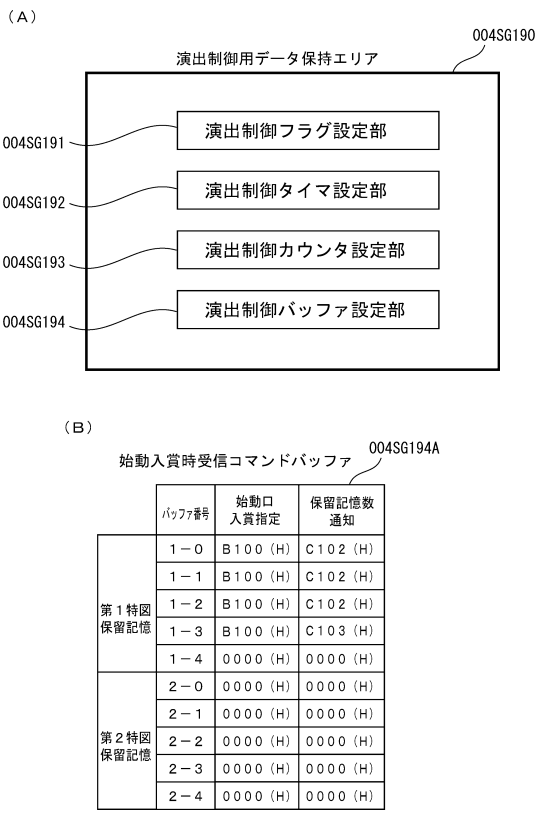
可変表示結果	非確変大当り	確変大当り	はずれ（低ベース保留数1以下）	はずれ（低ベース保留数2）	はずれ（低ベース保留数3）	はずれ（高ベース）
変動パターン判定テーブル	大当り用変動P判定テーブルA	大当り用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルA	はずれ用変動P判定テーブルB	はずれ用変動P判定テーブルC	はずれ用変動P判定テーブルD
PA1-1(非Rはずれ短縮なし)	－	－	50	－	－	－
PA1-2(非Rはずれ短縮1)	－	－	－	60	－	－
PA1-3(非Rはずれ短縮2)	－	－	－	－	70	80
PA2-1(ノーマルRはずれ)	－	－	40	30	20	10
PA2-2(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%）

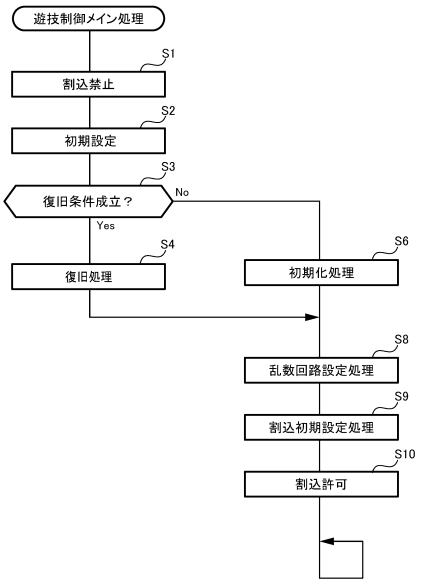
【図９】



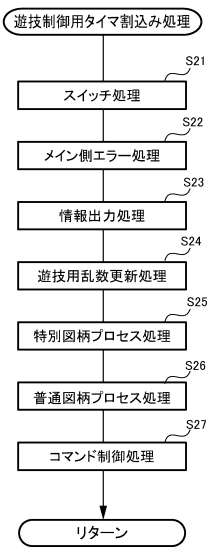
【図１０】



【図１１】

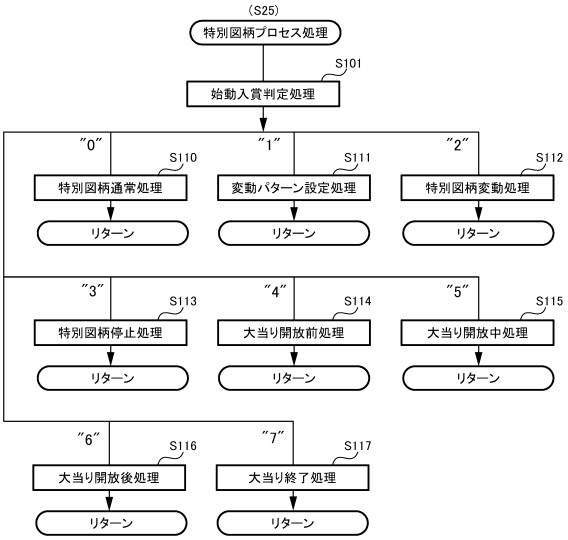


【図１２】



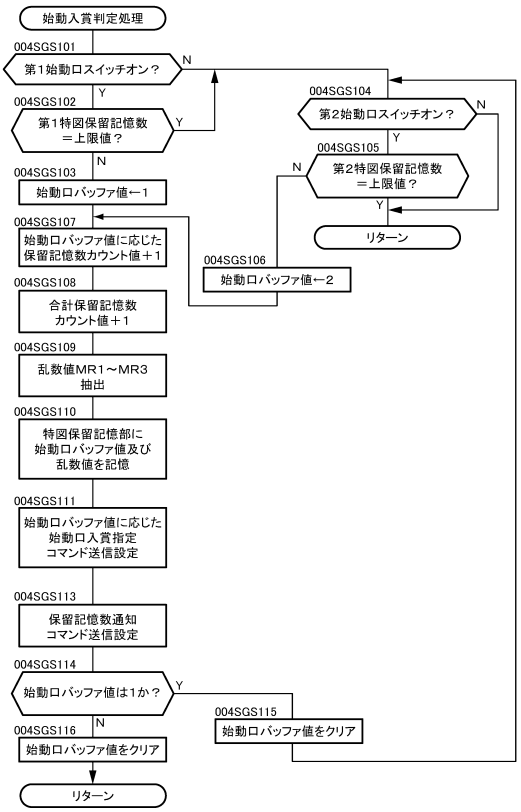
【図１３】

【図１３】



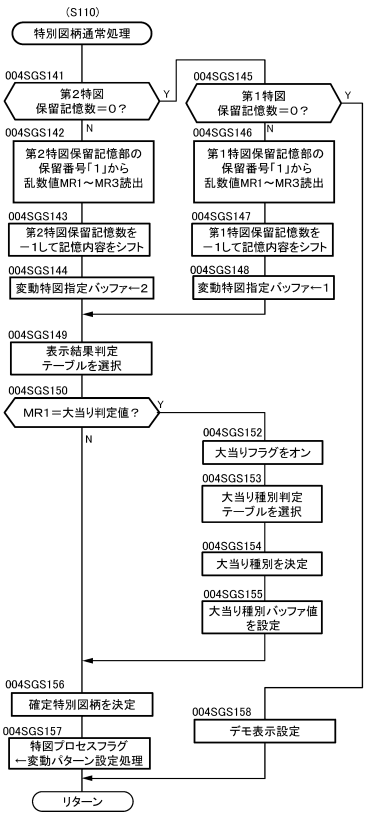
【図１４】

【図１４】



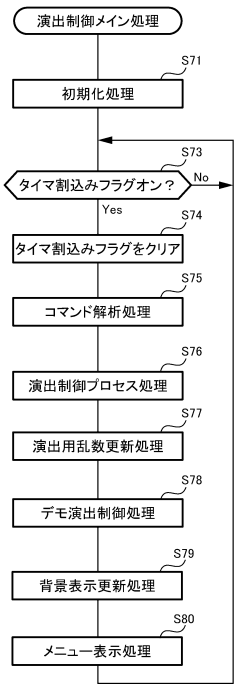
【図１５】

【図１５】

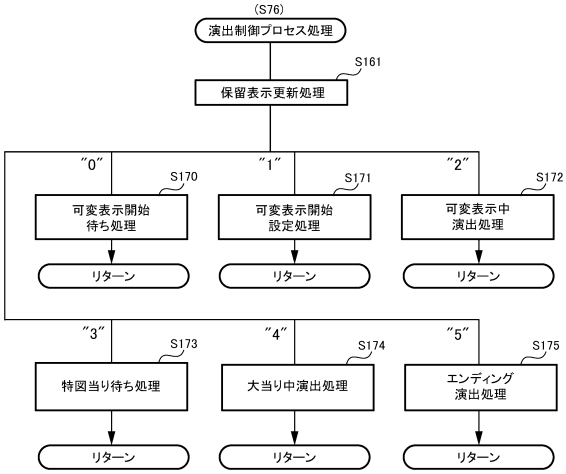


【図１６】

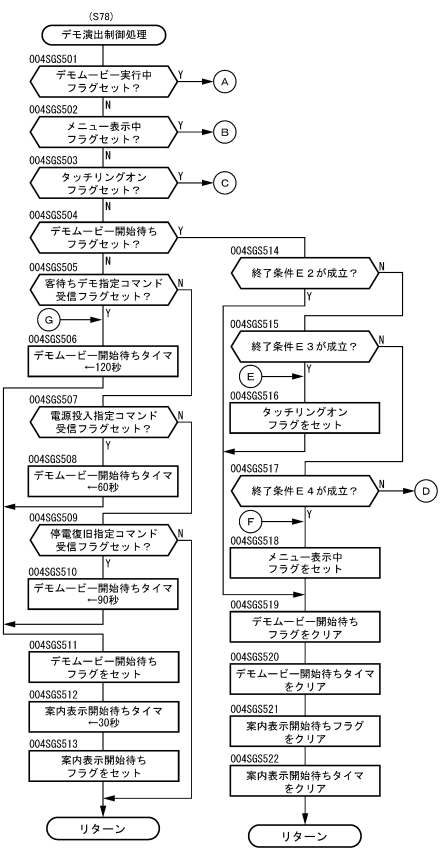
【図１６】



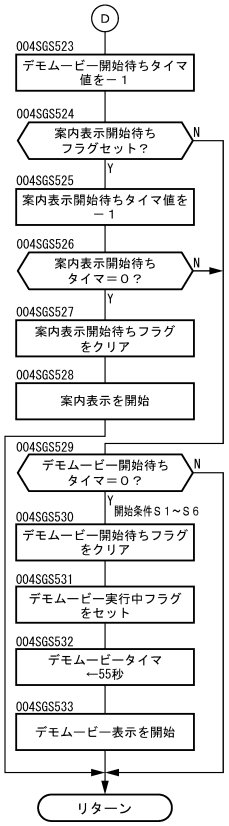
【図１７】



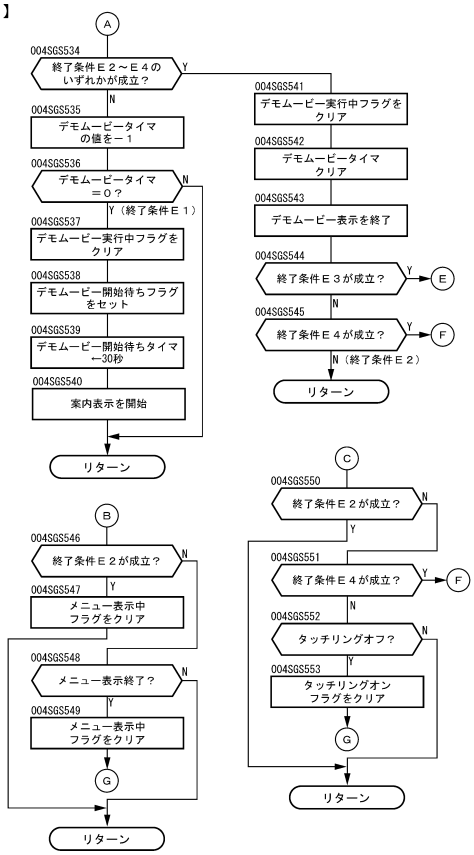
【図１８】



【図１９】

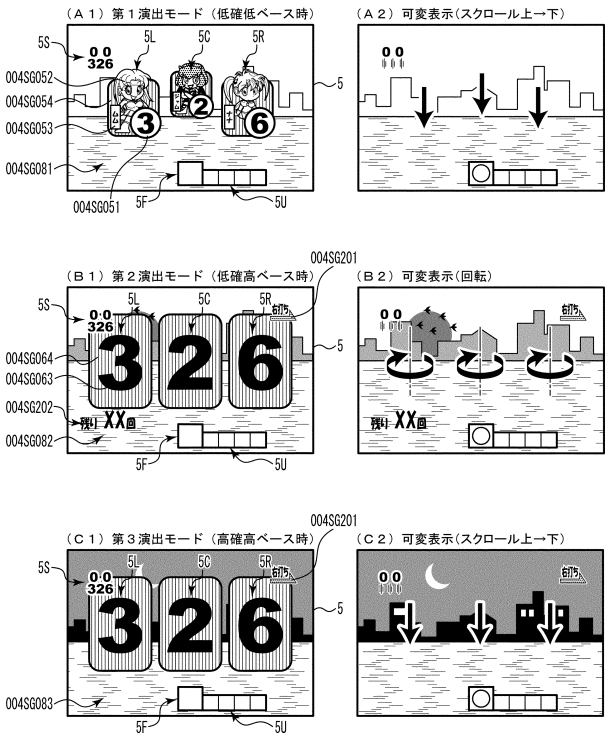


【図２０】



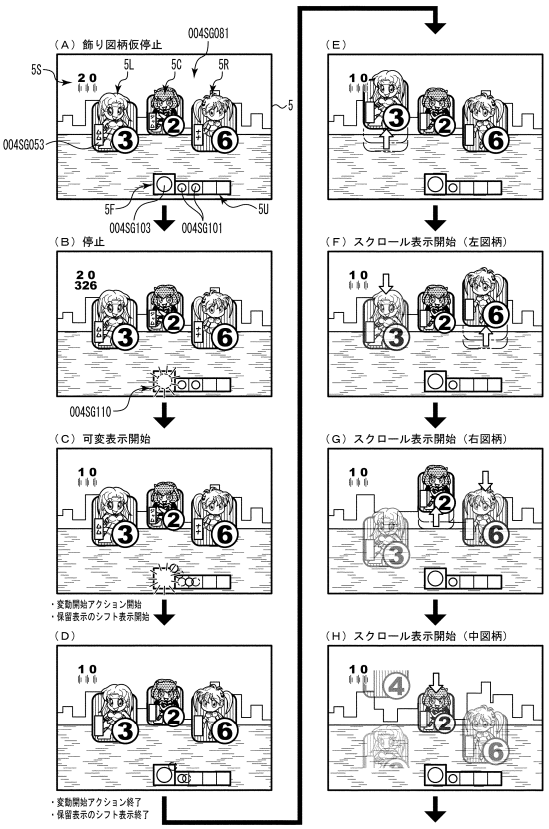
【図２１】

【図２１】



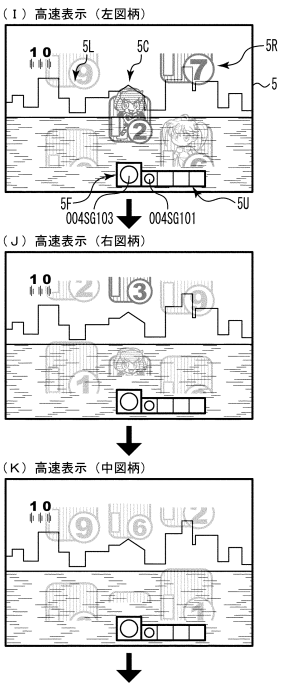
【図２２】

【図２２】 可変表示開始［第１演出モード］



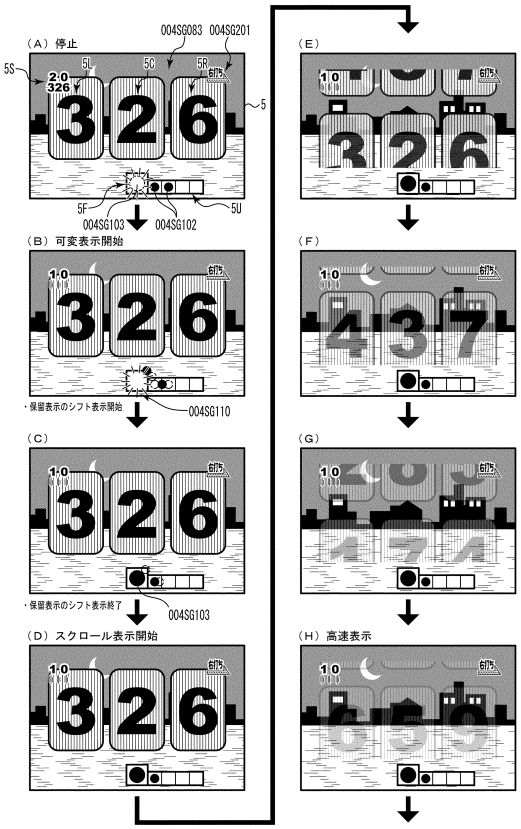
【図２３】

【図２３】

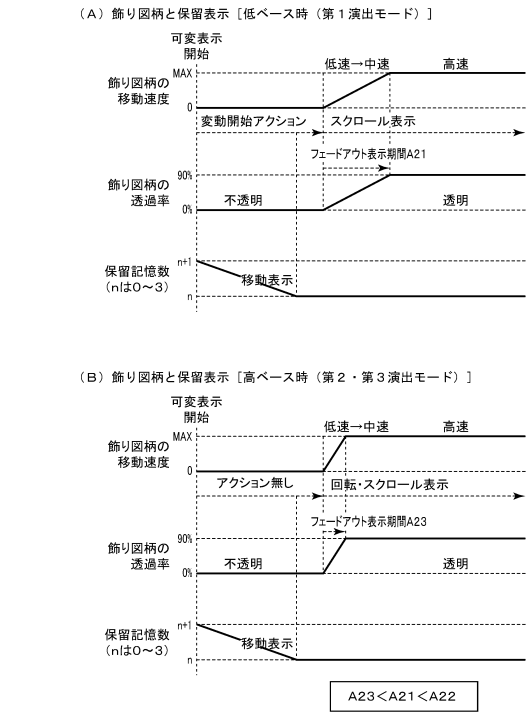


【図２４】

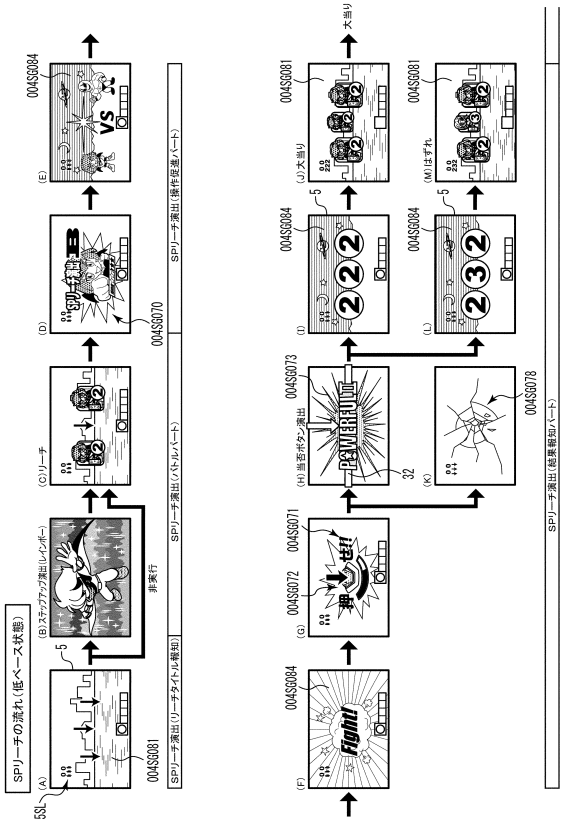
【図２４】 可変表示開始［第３演出モード］



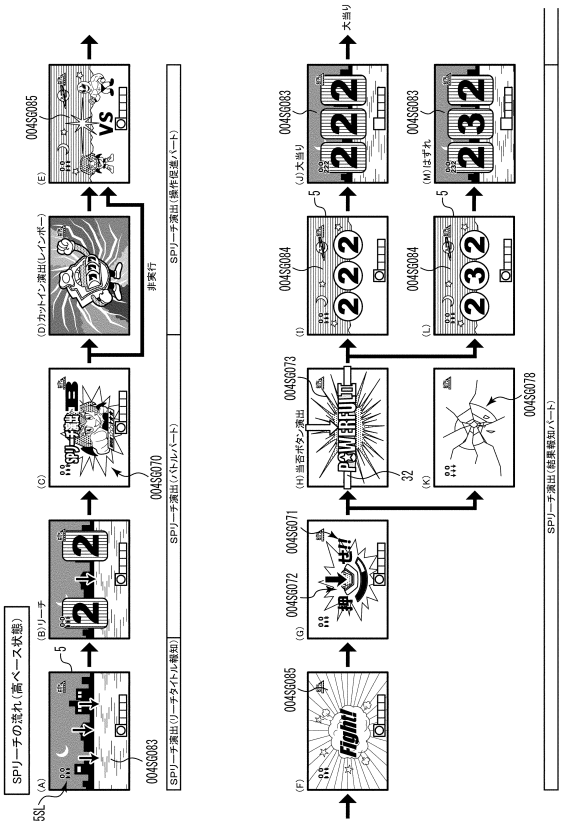
【図２５】



【図２６】



【図２７】



【図２８】

(A)デモムービーの開始・終了条件

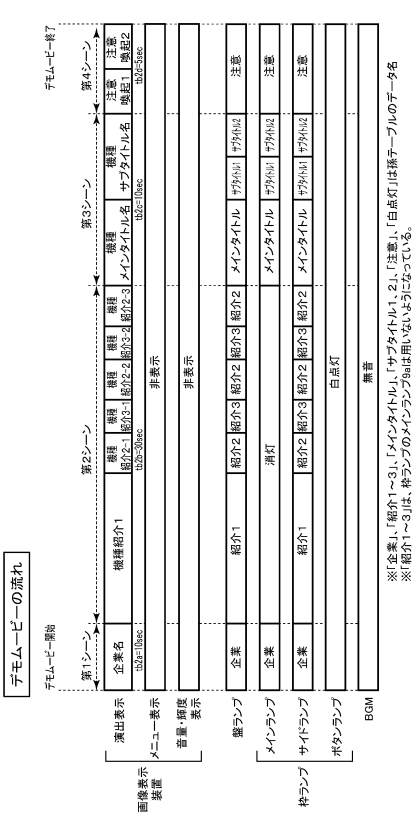
開始条件	S1. 客待ちデモ指定コマンド受信から第１時間（120秒）が経過 S2. 電源投入指定コマンド受信から第２時間（60秒）が経過 S3. 停電復旧指定コマンド受信から第３時間（90秒）が経過 S4. タッチセンサがオフ状態となってから第４時間（120秒）が経過 S5. メニュー画面表示が終了してから第５時間（120秒）が経過 S6. S1～S5の条件を経由したデモムービーが終了した後、第６時間（30秒）が経過 （２周目以降は、この開始条件S6と同様、デモムービー終了後に第６時間（30秒）経過でデモムービーが開始される）
終了条件	E1. デモムービーを開始してから終了時間（55秒）が経過 E2. 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)デモムービーの構成

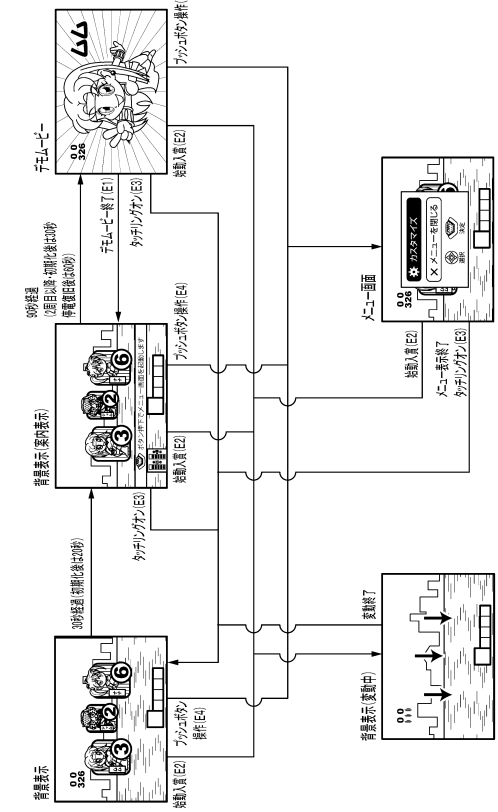
シーン		第1シーン	第2シーン		第3シーン		第4シーン	
	企業名	機種紹介1	機種紹介2	機種紹介3	機種メインタイトル名	機種サブタイトル名	注意喚起1	注意喚起2
内容	当該遊技機の開発、製造、販売に携わった企業の名称	ストーリー紹介（文字有り）	ストーリー紹介（文字有り）	ストーリー紹介（文字無し）	FEVER POWERFUL	工 全員集合Ver.	のめり込み防止	事故防止
表示態様 文字表示開始	アニメーション表示	アニメーション表示		-	アニメーション表示		アニメーション表示	-
表示態様 文字アニメーション表示（態様の変化含む）	大	中	中	-	大		小	-
表示態様 サイズ	小～大	中		小～大	大	特大～大	小・中	
表示態様 背景色	白	ストーリーに応じた色		タイトルに応じた色			青	黒
表示態様 文字アニメーション表示に連動	連動	非連動		非連動	連動		非連動	-
発光態様 強調度合い（※1）	高	中		高			低	
発光態様 レインボー（※2）	-	-		有			-	
発光態様 特定発光（※3）	-	-		-	有		-	

※1・・「強調度合い」フラッシュ：有＞無、有彩色：多＞少、レインボー：有＞無、ランプ数：多＞少、頻度：高＞低
※2・・「レインボー」は、遊技中に用いられるレインボーパターンと共通のレインボーパターン
※3・・特定発光は、機種メインタイトル名に対応するランプパターンとは異なり、文字アニメーション表示に連動した態様のランプパターン

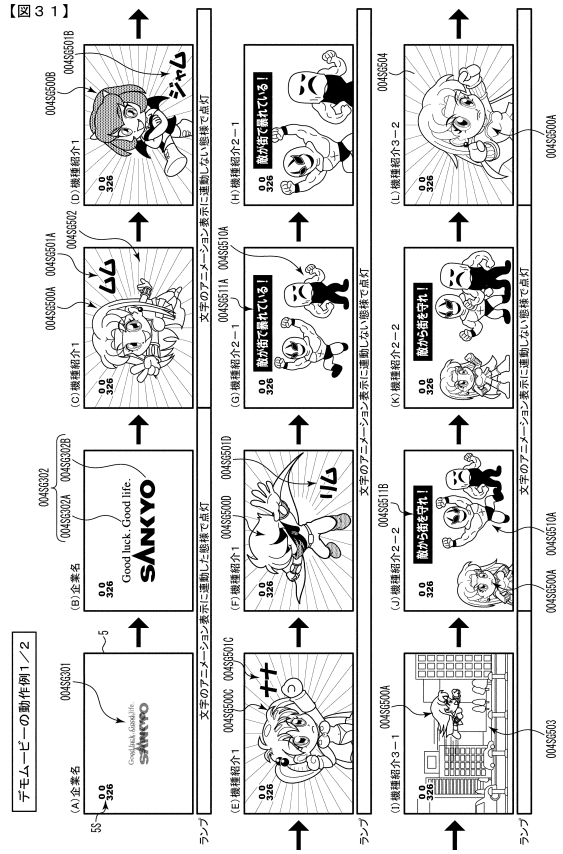
【図２９】



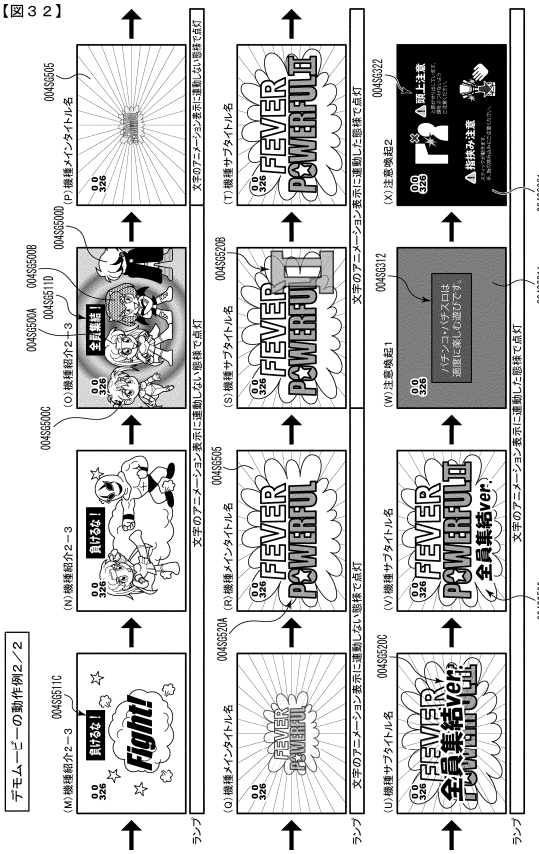
【図３０】



【図３１】



【図３２】



【図３３】

【図３４】

【図３４】

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	－	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	－	無彩色（黒）		
	見出し枠背景	－	有彩色（濃青）		
	背景	－	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	－	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）		

【図３５】

【図３５】

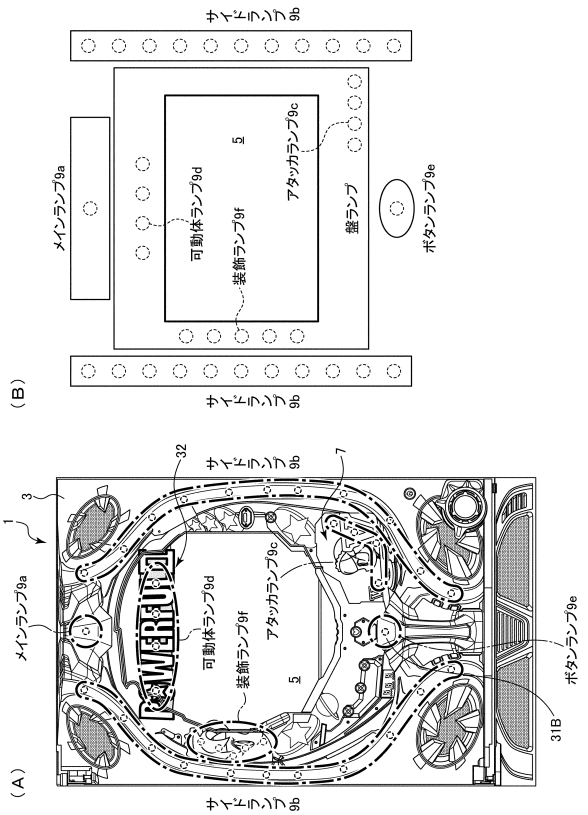
各状態におけるランプの発光態様

実行時期		初期化報知	低ベース状態	高ベース状態	デモ演出	エラー報知
輝度データ		初期化報知	通常背景（図柄停止、可変表示）	高B背景（時短背景）高B背景（確変背景）	客待ちデモ	エラー
主な点灯態様		点滅	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯	ウェーブ点灯	点灯（点滅）
主要色	盤ランプ	赤（点滅）	青	緑（時短）紫（確変）	白	状態に応じた色
	メインランプ	赤（点滅）	青	緑（時短）紫（確変）	白	赤（点滅）
	サイドランプ	赤（点滅）	青	緑（時短）紫（確変）	白	状態に応じた色
	ボタンランプ	赤（点滅）	白	白	白	白

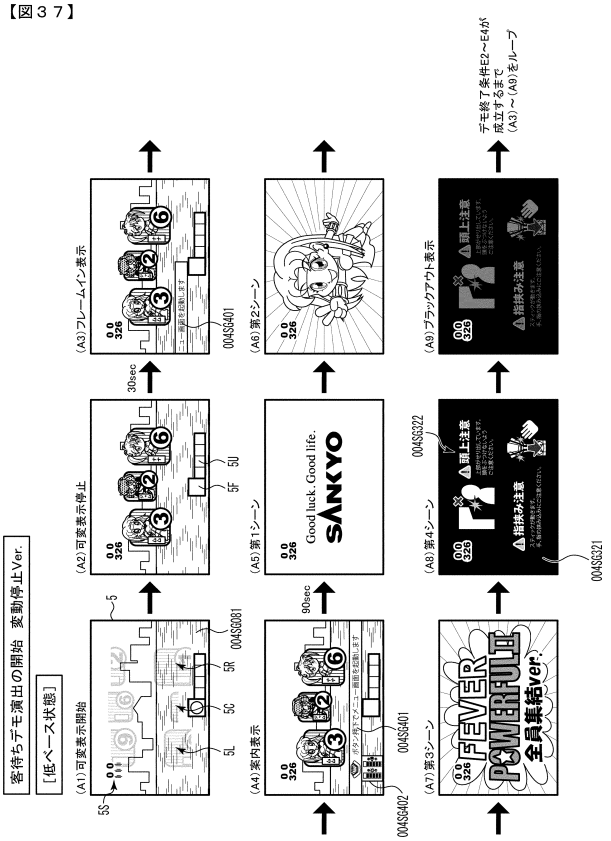
※主要色は、各輝度データにおいて発光時間、発光領域の占有率が最も高い色であり、主要色以外の色で発光することもある。
※ボタンランプについては、初期化報知以外は白点灯用輝度データを用いる

【図３６】

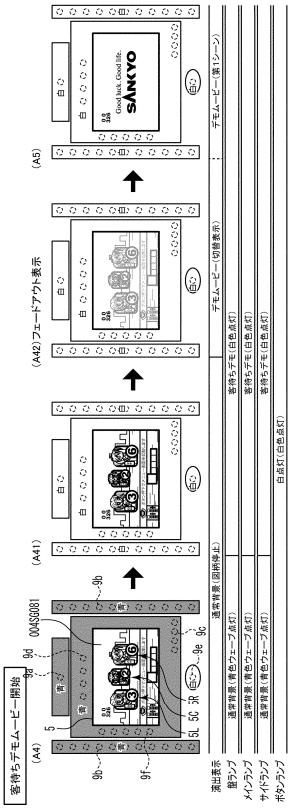
【図３６】



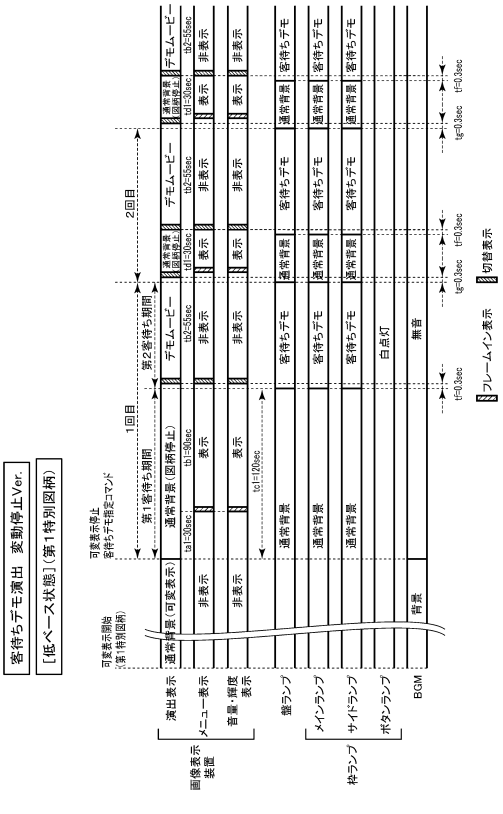
【図３７】



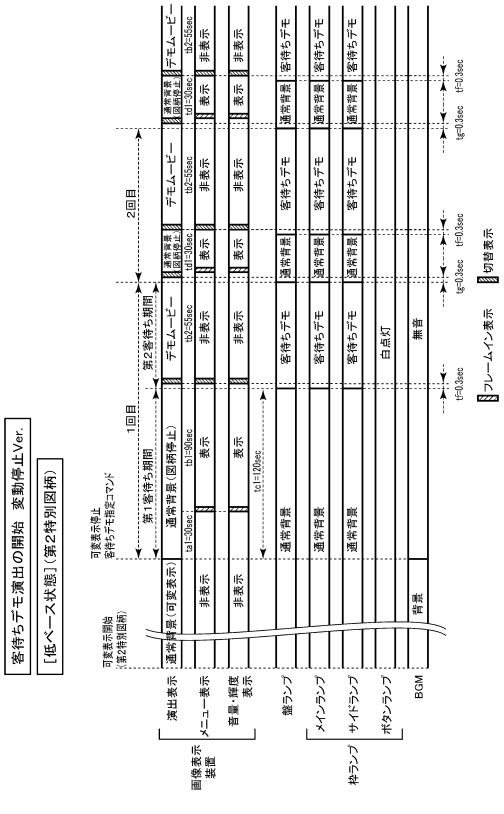
【図３８】



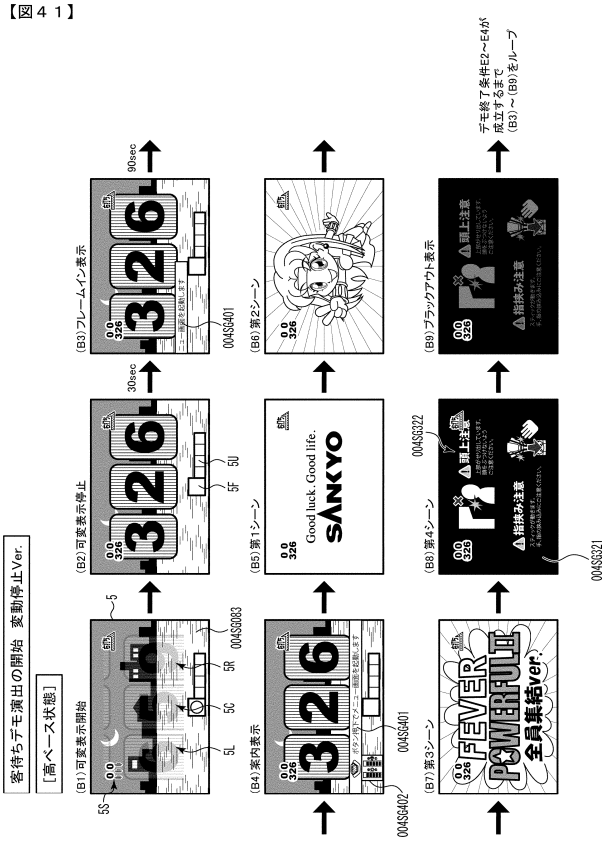
【図３９】



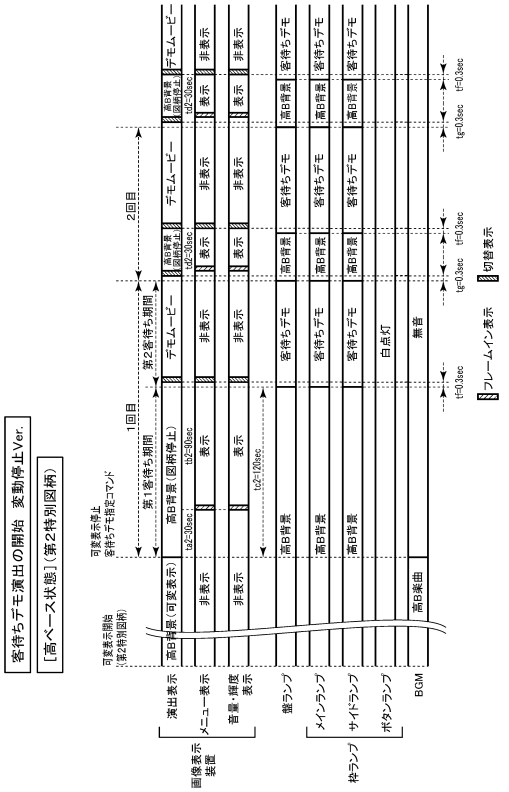
【図４０】



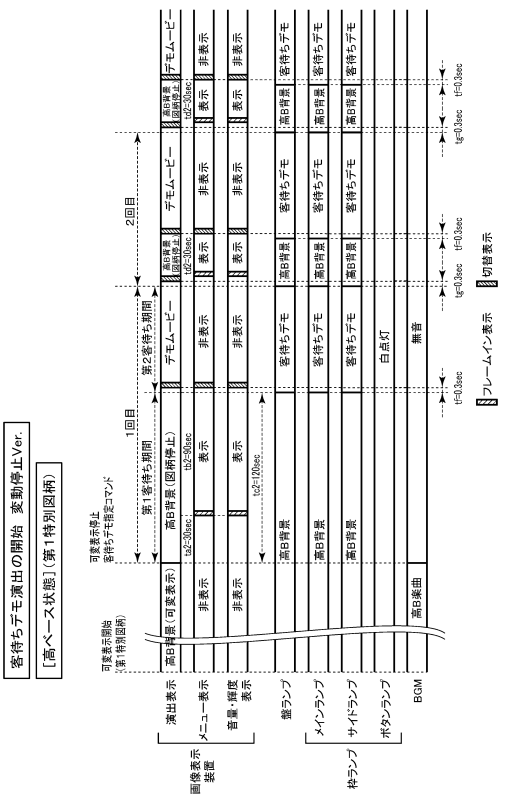
【図４１】
【図４１】



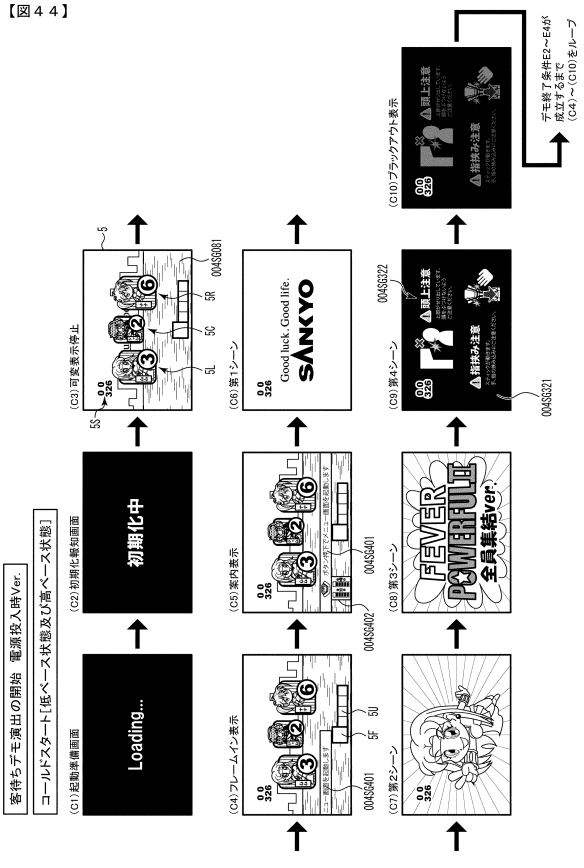
【図４２】
【図４２】



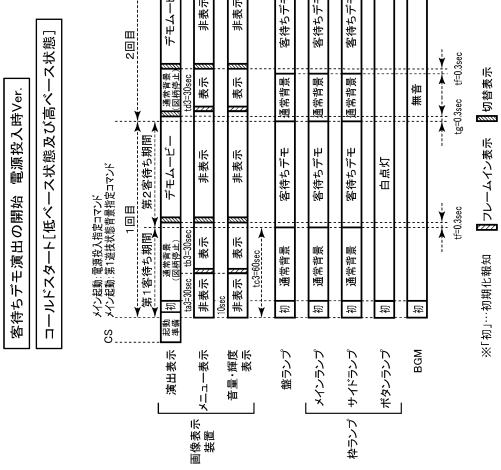
【図４３】
【図４３】



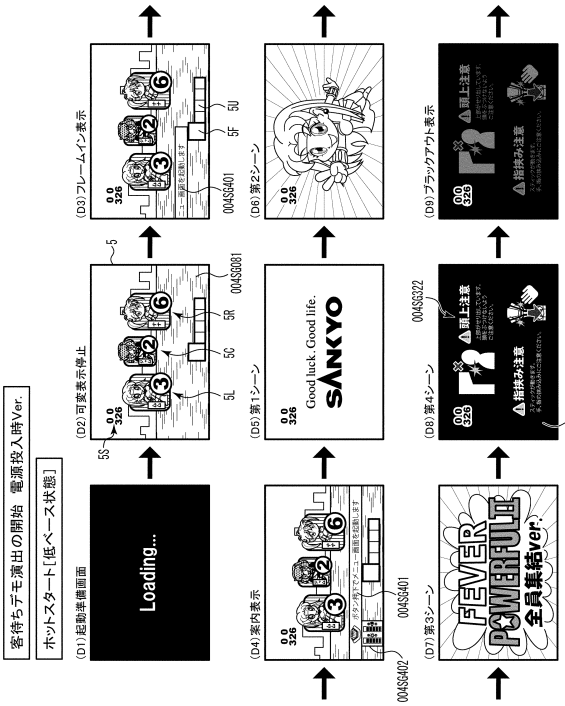
【図４４】
【図４４】



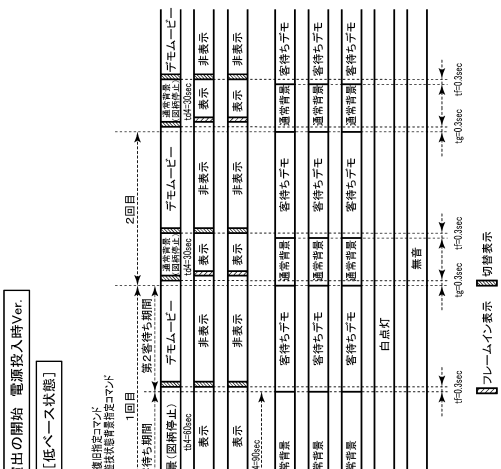
【図４５】
【図４５】



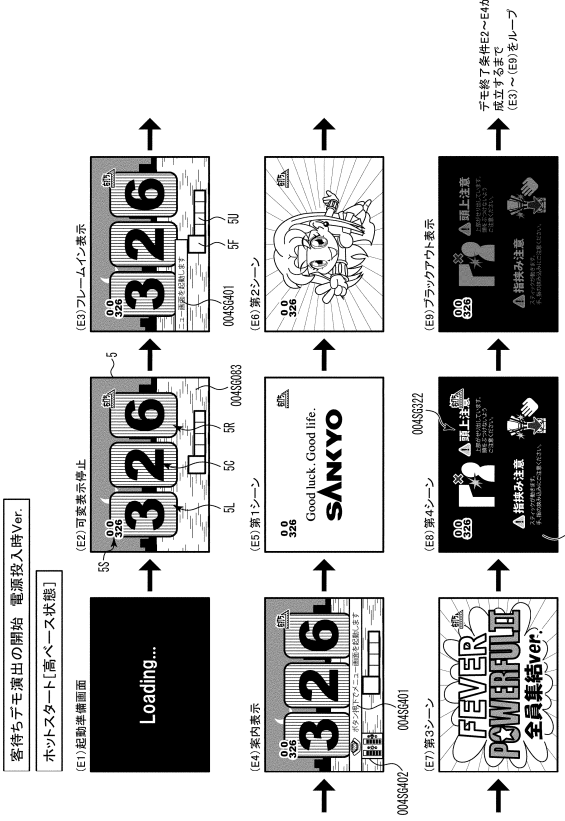
【図４６】
【図４６】



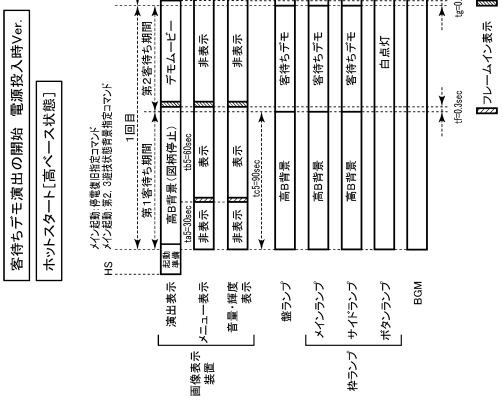
【図４７】
【図４７】



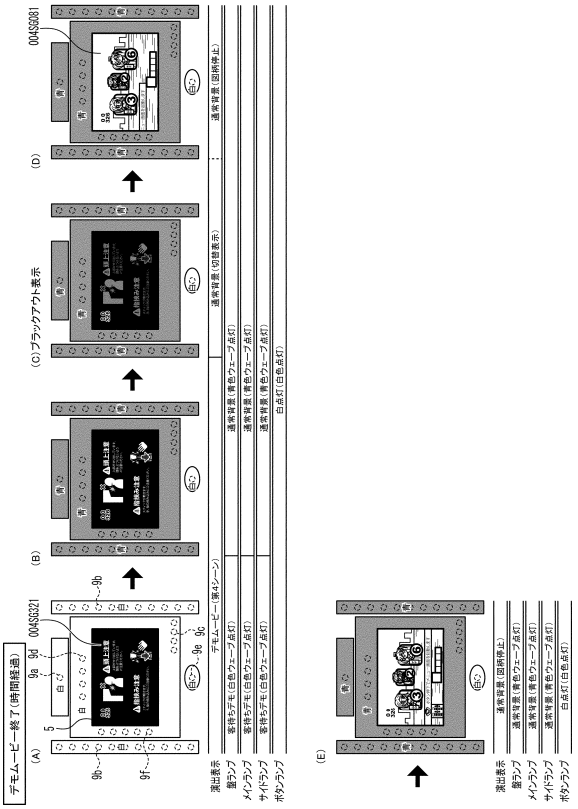
【図４８】
【図４８】



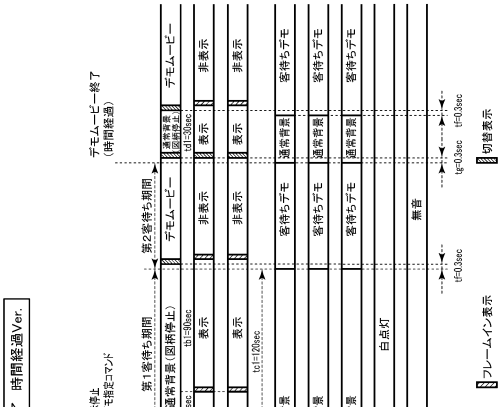
【図４９】
【図４９】



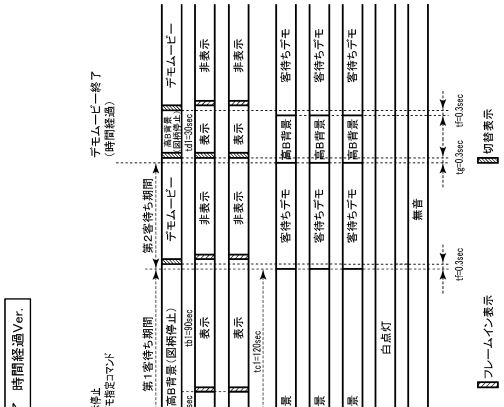
【図５０】
【図５０】



【図５１】
【図５１】

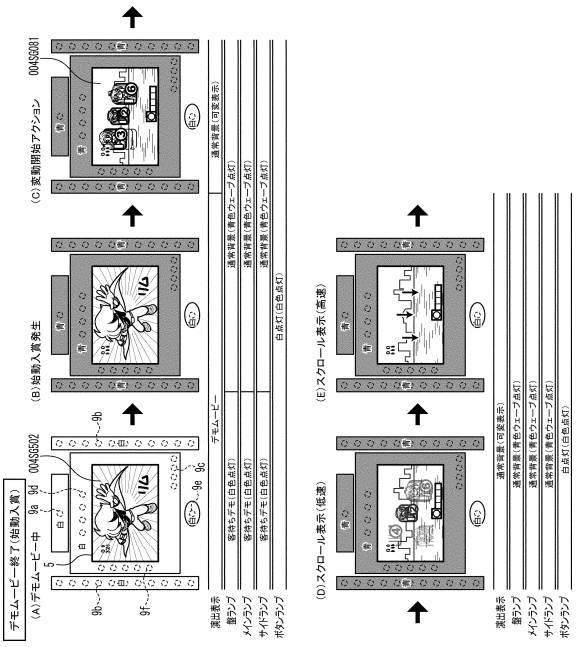


【図５２】
【図５２】



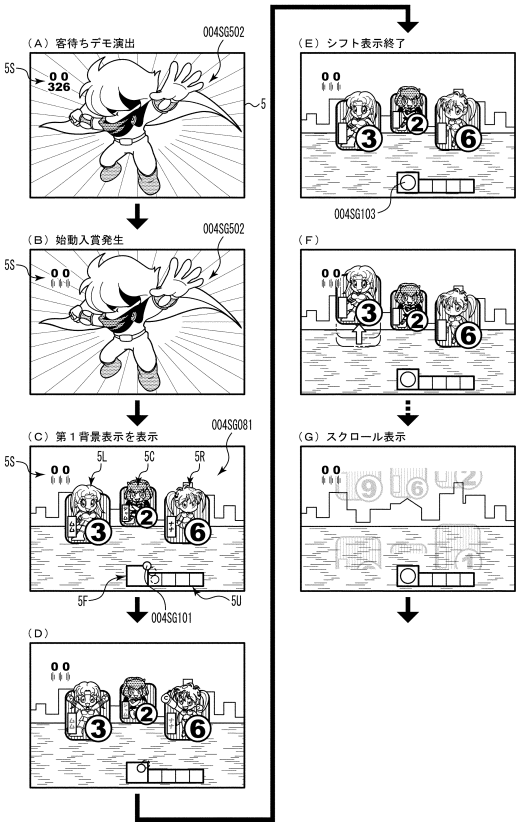
【図５３】

【図５３】



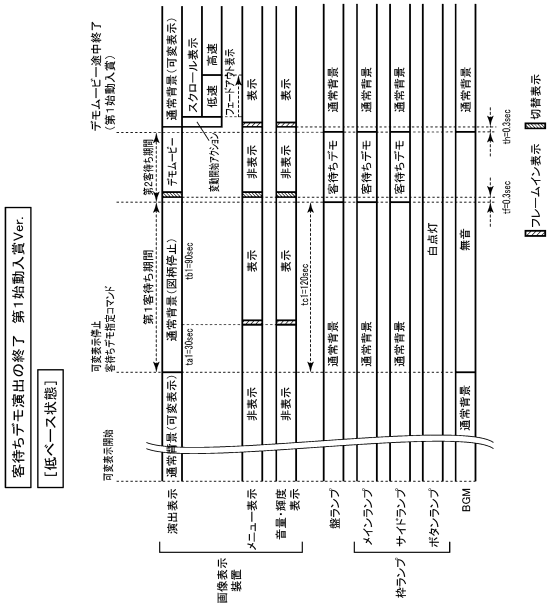
【図５４】

【図５４】　デモムービーが始動入賞で終了［低ベース状態］



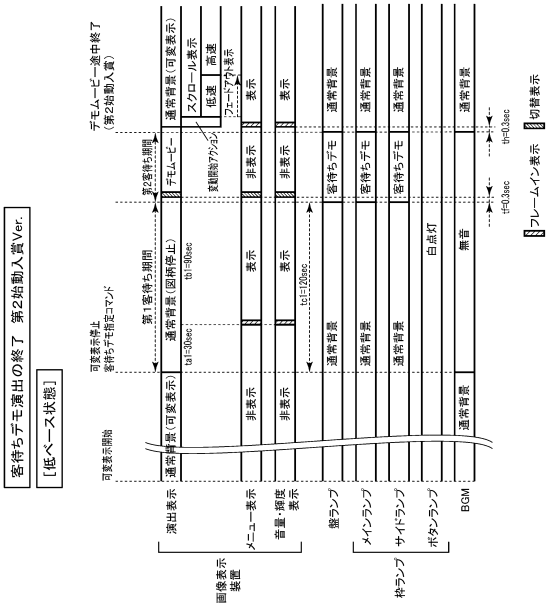
【図５５】

【図５５】

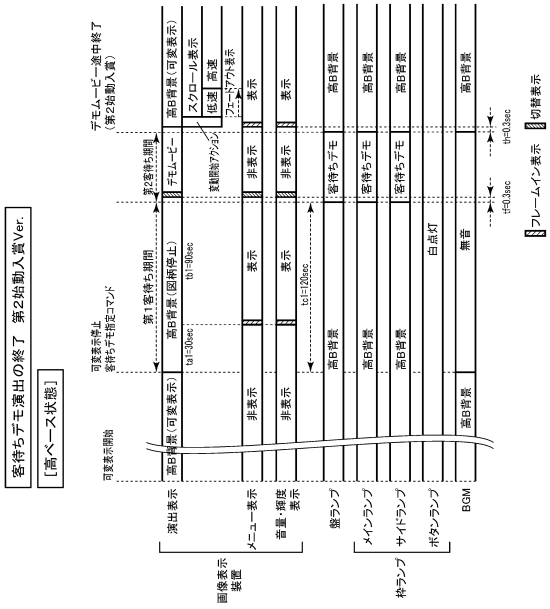


【図５６】

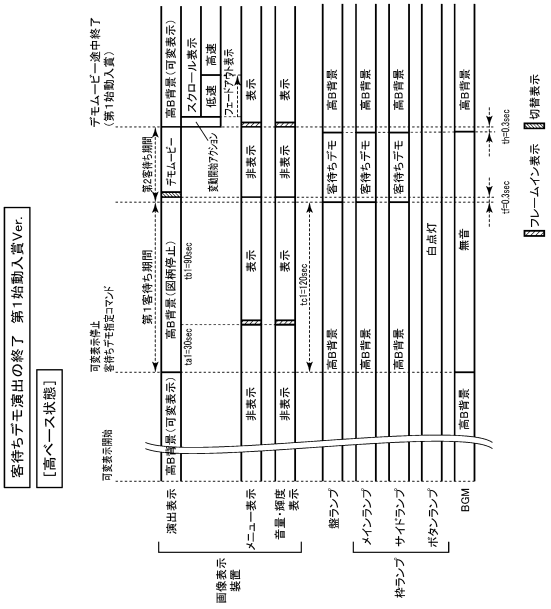
【図５６】



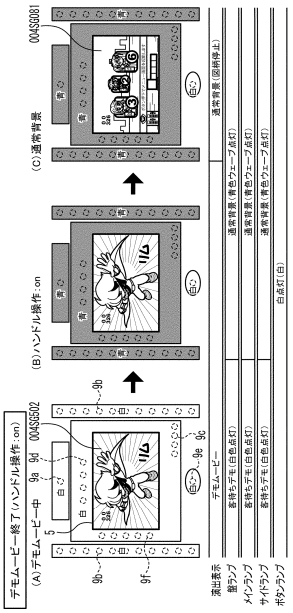
【図５７】
【図５７】



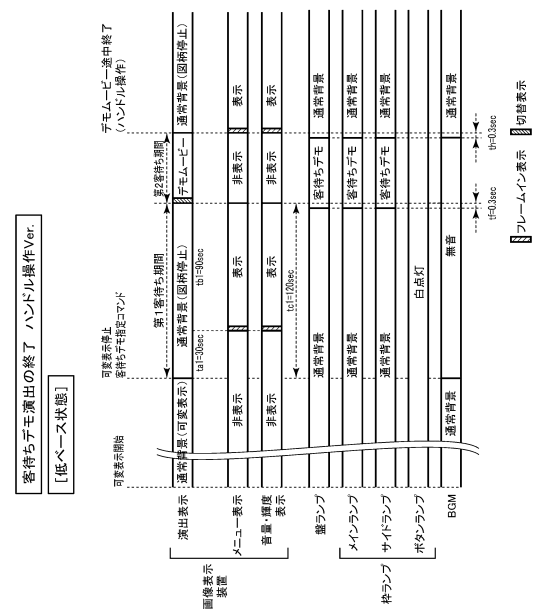
【図５８】
【図５８】



【図５９】
【図５９】

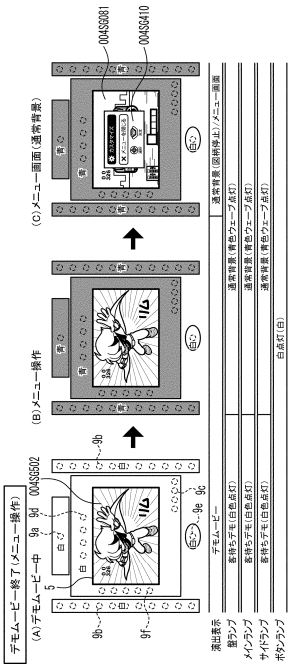


【図６０】
【図６０】



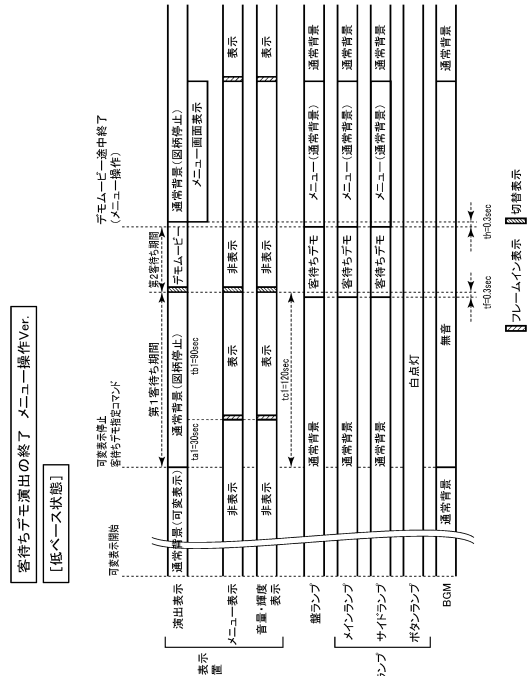
【図６１】

【図６１】



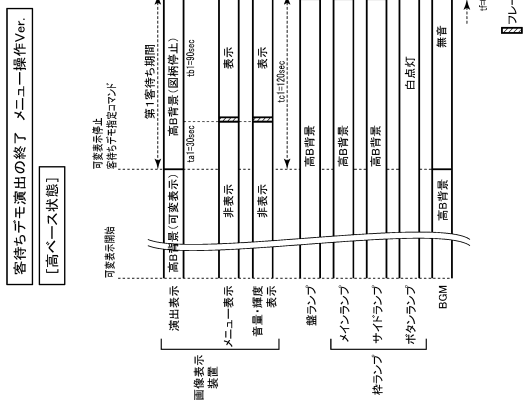
【図６２】

【図６２】



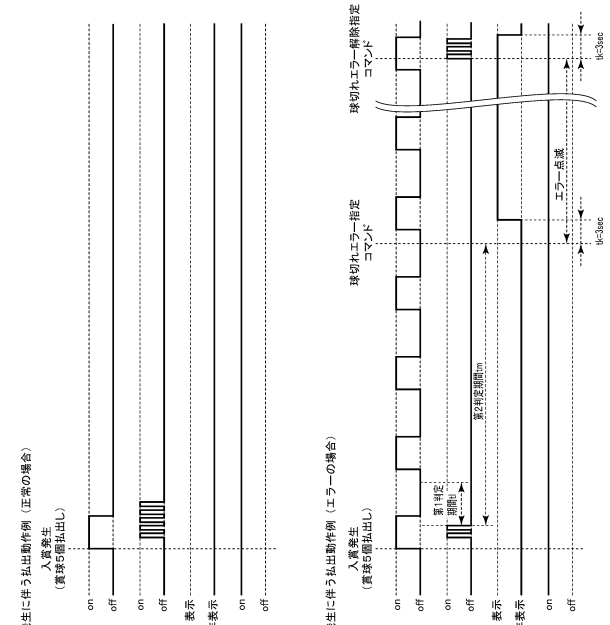
【図６３】

【図６３】



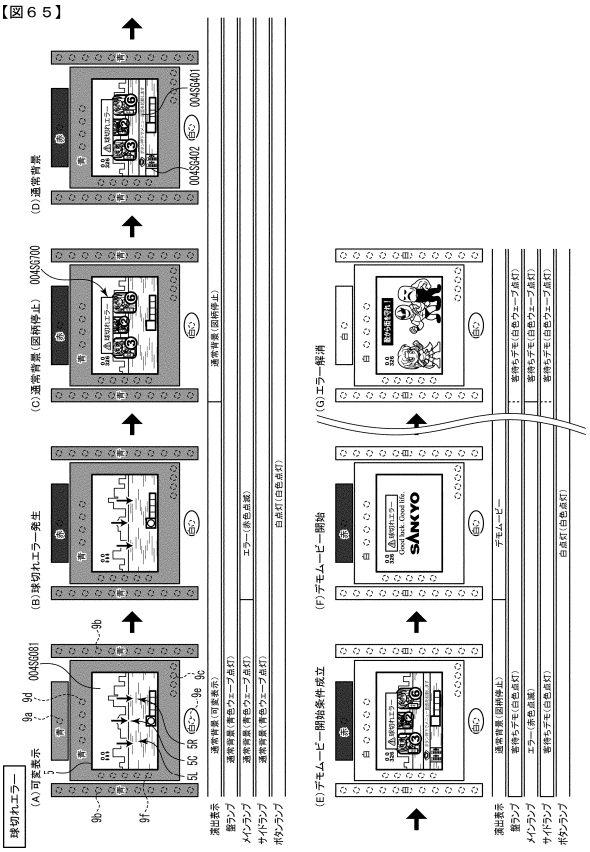
【図６４】

【図６４】



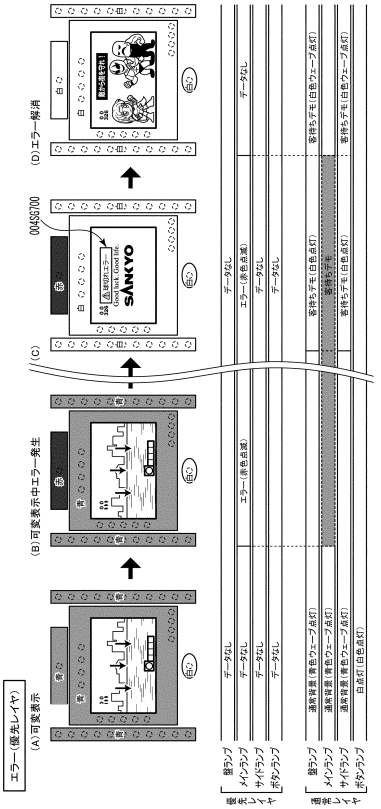
【図６５】

【図６５】



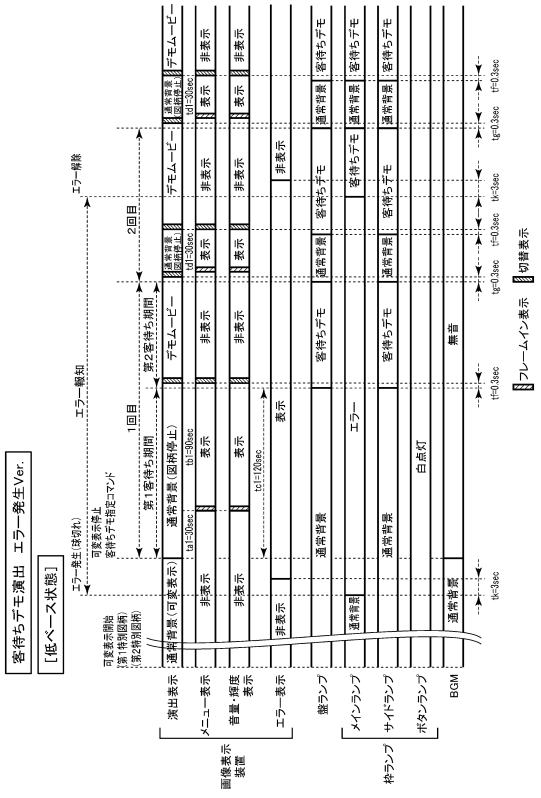
【図６６】

【図６６】



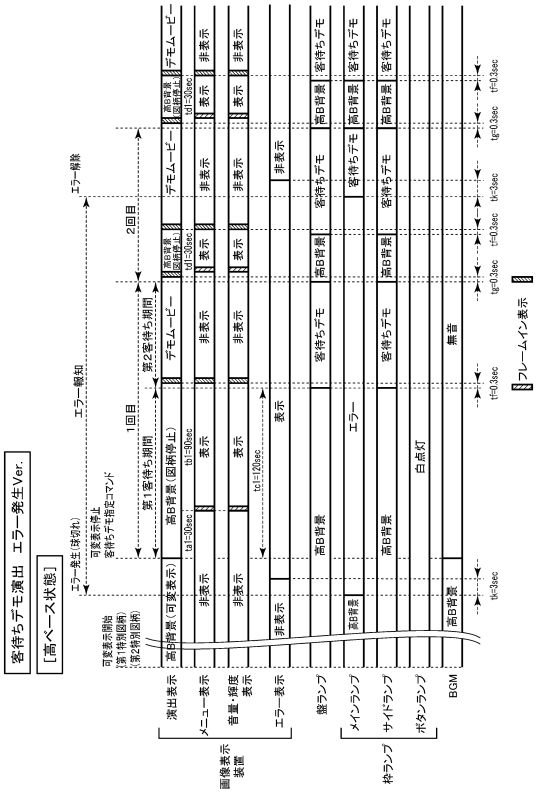
【図６７】

【図６７】



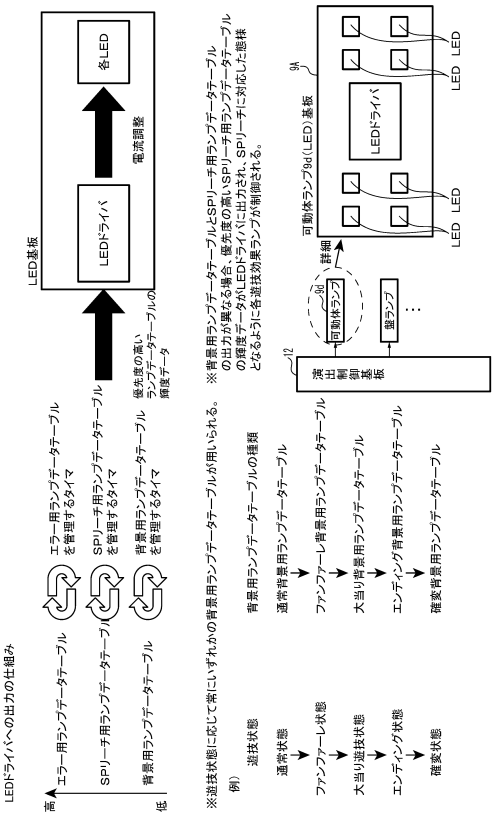
【図６８】

【図６８】



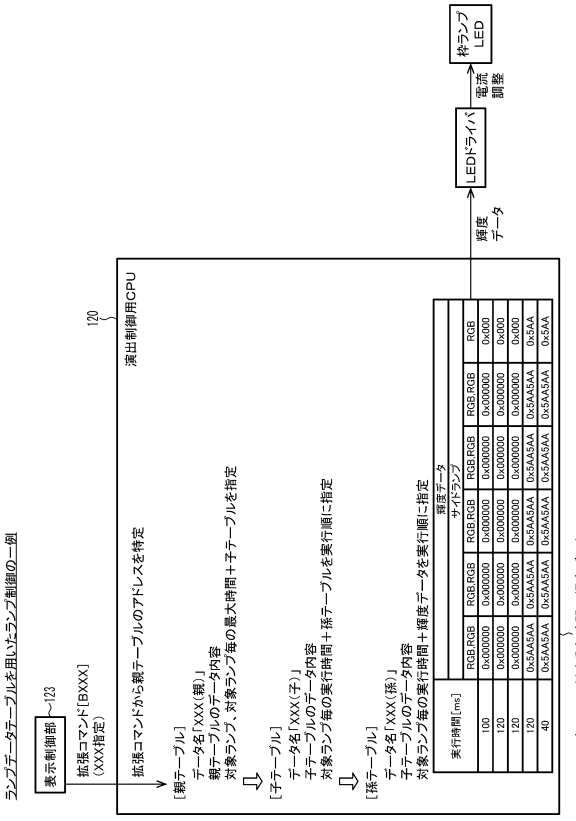
【図６９】

【図６９】



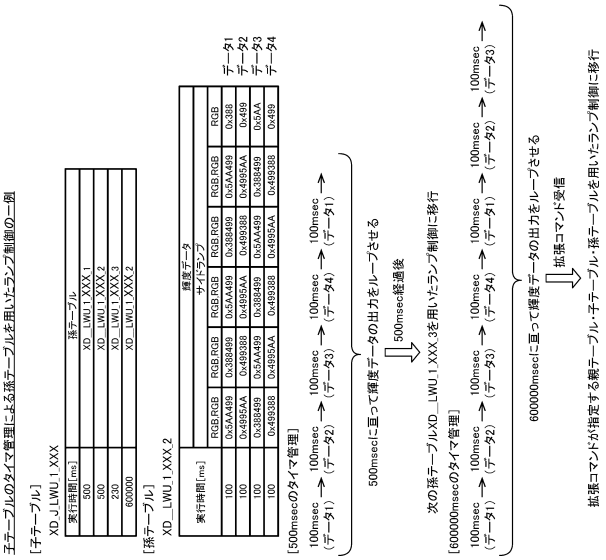
【図７０】

【図７０】



【図７１】

【図７１】



【図７２】

【図７２】　XXX（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BXXX[] = {
        {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_XXX[0]},
        {END_CODE}
};
```

【図７３】

【図７３】　XXX（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_XXX[] = {
            {   500/10,             &XD__LWU_1_XXX_1[0]}, ・・・・（１）
            {   500/10,             &XD__LWU_1_XXX_2[0]}, ・・・・（２）
            {   230/10,             &XD__LWU_1_XXX_3[0]}, ・・・・（３）
            {600000/10,             &XD__LWU_1_XXX_2[0]}, ・・・・（４）
            {END_CODE}
};
```

【図７４】

【図７４】　XXX（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD__LWU_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, 0x000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {   120/10, F_ON + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {   120/10, F_ON + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {    40/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {END_CODE}
};
```

【図７５】

【図７５】　XXX（孫）２

```
const struct S_LAMP     XD__LWU_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 + 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388 },
            {   100/10, F_ON + 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499 },
            {   100/10, F_ON + 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA499, 0x388499, 0x5AA },
            {   100/10, F_ON + 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x4995AA, 0x499388, 0x499 },
            {END_CODE}
};
```

【図７６】

【図７６】　XXX（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD__LWU_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 + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000000, 0x000000, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122122, 0x122122, 0x0005AA, 0x5AA },
            {   20/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000000, 0x000000, 0x122000, 0x5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA000, 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000122, 0x000 },
            {   20/10, F_OF + 0x000122, 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA000, 0x122 },
            {   30/10, F_OF + 0x122000, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x000 },
            {   20/10, F_OF + 0x0005AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {   30/10, F_OF + 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA5AA, 0x5AA },
            {END_CODE}
};
```

【図７７】

【図７７】

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
初期化報知	BFFF
エラー	BFF1

【図７８】

【図７８】　背景通常（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LMAIN_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LWU_1_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LLOGO_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LSLMP_B10E[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B10E[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LATAK_B10E[1]},
};
```

【図７９】

【図７９】　背景通常（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO[0]},
                {END_CODE}
};
```

【図８０】

【図８０】　背景通常（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                                  RGB
        {   30/10, F_OF + 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x10C },
        {   30/10, F_OF + 0x10B },
        {   30/10, F_OF + 0x109 },
        {   30/10, F_OF + 0x108 },
        {   30/10, F_OF + 0x106 },
        {   30/10, F_OF + 0x104 },
        {   80/10, F_OF + 0x104 },

        {   70/10, F_ON + 0x108 },
        {   70/10, F_ON + 0x104 },
        {   70/10, F_ON + 0x108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A },
        {   70/10, F_ON + 0x10C },
        {   60/10, F_ON + 0x10A },

        {   70/10, F_ON + 0x108 },
        {   70/10, F_ON + 0x104 },
        {   70/10, F_ON + 0x108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A },
        {   70/10, F_ON + 0x10C },
        {   60/10, F_ON + 0x10A },

        {   70/10, F_ON + 0x108 },
        {   70/10, F_ON + 0x104 },
        {   70/10, F_ON + 0x108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A },
        {   70/10, F_ON + 0x10C },
        {   60/10, F_ON + 0x10A },
        {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                              上から ① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪
//                                      RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGB
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x10C10C, 0x104104, 0x104104, 0x10C },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x10B10B, 0x104104, 0x10410C, 0x10B },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B, 0x109109, 0x104104, 0x10C10B, 0x109 },
        {   30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109, 0x108106, 0x104104, 0x10B109, 0x106 },
        {   30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108, 0x106106, 0x10C10B, 0x109108, 0x106 },
        {   30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104104, 0x10B109, 0x108106, 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104104, 0x109108, 0x106104, 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104, 0x104104, 0x108106, 0x104104, 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104, 0x104104, 0x105104, 0x104104, 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104 },
        {   80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104104, 0x104 },

        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
        {   70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x104108, 0x10410C, 0x108108, 0x104 },
        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104, 0x10810A, 0x10810A, 0x10A104, 0x108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108, 0x10410C, 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
        {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
        {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A104, 0x10A },

        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
        {   70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x104108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104, 0x10810A, 0x10810A, 0x10A104, 0x108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108, 0x10410C, 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
        {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
        {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A104, 0x10A },

        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
        {   70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x104108, 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104, 0x10810A, 0x10810A, 0x10A104, 0x108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108, 0x10410C, 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
        {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
        {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A104, 0x10A },
        {END_CODE}
};
```

【図８１】

【図８１】　背景通常（孫）２

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                              左から ① ②    ③ ④
//                                      RGBRGB  RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B },
        {   30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109 },
        {   30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
        {   30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
        {   30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
        {   30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {   80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },

        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {   70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
        {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {   70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
        {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {   70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
        {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },
        {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                              上から ① ②    ③ ④    ⑤
//                                      RGBRGB  RGBRGB  RGB
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x10C },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C, 0x10B },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B, 0x109 },
        {   30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109, 0x108 },
        {   30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108, 0x106 },
        {   30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104, 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104, 0x104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104 },
        {   80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104, 0x104 },

        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
        {   70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104, 0x108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
        {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
        {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
        {   70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104, 0x108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
        {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
        {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
        {   70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10A },
        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104, 0x108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108, 0x104 },
        {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A, 0x108 },
        {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },
        {END_CODE}
};
```

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_TSUJOHENDO_TSUJO[] = {
//                              左から ① ②    ③ ④
//                                      RGBRGB  RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x10410C },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x10C10B },
        {   30/10, F_OF + 0x10410C, 0x10B109 },
        {   30/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
        {   30/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
        {   30/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
        {   30/10, F_OF + 0x108106, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x106104, 0x104104 },
        {   30/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },
        {   80/10, F_OF + 0x104104, 0x104104 },

        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {   70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
        {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {   70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
        {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {   70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10A104 },
        {   70/10, F_ON + 0x10A108, 0x10C108 },
        {   70/10, F_ON + 0x10C104, 0x10A10A },
        {   60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },
        {END_CODE}
};
```

【図８２】

【図８２】　背景時短（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_B11D[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0]},
                {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMAIN_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_B11D[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0]},
                {JUMP_CODE,                 &XD_A_LWU_1_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B11D[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0]},
                {JUMP_CODE,                 &XD_A_LLOGO_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B11D[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0]},
                {JUMP_CODE,                 &XD_A_LSLMP_B11D[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B11D[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[0]},
                {JUMP_CODE,                 &XD_A_LATAK_B11D[1]},
};
```

【図８３】

【図８３】　背景時短（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LMAIN_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMU_1_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LMU_1_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LATAK_TSUJOHENDO_JITAN[0]},
                {END_CODE}
};
```

【図８４】

【図８４】　背景時短（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                                                  RGB
        {   30/10, F_OF + 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x060 },
        {   30/10, F_OF + 0x060 },
        {   30/10, F_OF + 0x060 },
        {   30/10, F_OF + 0x060 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F0 },
        {   80/10, F_OF + 0x0F0 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F0 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F0 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x060 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F0 },
        {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LMU_1_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                                  上から ① ②    ③ ④    ⑤ ⑥    ⑦ ⑧    ⑨ ⑩    ⑪
//                                          RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x0400F0, 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0, 0x040040, 0x0400F0, 0x040040, 0x040040, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F00F0, 0x040040, 0x040040, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x040040, 0x0F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F0090, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x040040, 0x0F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x080090, 0x060060, 0x0F0090, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x080 },
        {   30/10, F_OF + 0x060090, 0x0600F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0090, 0x080060, 0x080 },
        {   30/10, F_OF + 0x060090, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0090, 0x080060, 0x060 },
        {   30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0600F0, 0x080060, 0x060060, 0x060 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0090, 0x060 },
        {   80/10, F_OF + 0x0F0090, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0090, 0x0F0 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0090, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x040040, 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080090, 0x060060, 0x0F0090, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x060090, 0x0600F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0090, 0x080060, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x060090, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0090, 0x080060, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0600F0, 0x080060, 0x060060, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0090, 0x060 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x040040, 0x0F0 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0090, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x040040, 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080090, 0x060060, 0x0F0090, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x060090, 0x0600F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0090, 0x080060, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x060090, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0090, 0x080060, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0600F0, 0x080060, 0x060060, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0090, 0x060 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x040040, 0x0F0 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0090, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x040040, 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080090, 0x060060, 0x0F0090, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x060090, 0x0600F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0090, 0x080060, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x060090, 0x0F00F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0090, 0x080060, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080090, 0x060060, 0x0F0090, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x080 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x040040, 0x0F0 },
        {END_CODE}
};
```

【図８５】

【図８５】　背景時短（孫）２

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                                  左から ①  ②    ③  ④
//                                          RGBRGB   RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040 },
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x0400F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0400F0, 0x0F0080 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x060060 },
        {   30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060 },
        {   30/10, F_OF + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
        {   80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x060060 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },
        {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                                  上から ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                          RGBRGB   RGBRGB   RGB
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x0400F0, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x060060, 0x0F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
        {   30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00F0, 0x080 },
        {   30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x060 },
        {   80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x040 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0060, 0x080060, 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x040 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0060, 0x080060, 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x040 },
        {END_CODE}
};
```

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_TSUJOHENDO_JITAN[] = {
//                                  左から ①  ②    ③  ④
//                                          RGBRGB   RGBRGB
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x040040 },
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x0400F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0400F0, 0x0F0080 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x060060 },
        {   30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060 },
        {   30/10, F_OF + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
        {   80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x060060 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080 },
        {END_CODE}
};
```

【図８６】

【図８６】　背景確変（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_B121[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},
                {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMAIN_B121[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMU_1_B121[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LMU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},
                {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMU_1_B121[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_B121[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},
                {JUMP_CODE,                 &XD_A_LLOGO_B121[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_B121[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},
                {JUMP_CODE,                 &XD_A_LSLMP_B121[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_B121[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},
                {JUMP_CODE,                 &XD_A_LATAK_B121[1]},
};
```

【図８７】

【図８７】　背景確変（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[] = {
                {600000/10,                 &XD___LATAK_TSUJOHENDO_KAKUHEN[0],
                [END_CODE]
};
```

【図８８】

【図８８】　背景確変（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_TSUJOHENDO_KAKUHEN[] = {
//                                                  RGB
                |   30/10, F_OF + 0x101 },
                |   30/10, F_OF + 0x101 },
                |   30/10, F_OF + 0xF0F },
                |   30/10, F_OF + 0xE0E },
                |   30/10, F_OF + 0x00C },
                |   30/10, F_OF + 0xB0B },
                |   30/10, F_OF + 0x909 },
                |   30/10, F_OF + 0x808 },
                |   30/10, F_OF + 0x606 },
                |   30/10, F_OF + 0x505 },
                |   30/10, F_OF + 0x303 },
                |   80/10, F_OF + 0x101 },

                |   70/10, F_ON + 0x909 },
                |   70/10, F_ON + 0x808 },
                |   70/10, F_ON + 0x606 },
                |   70/10, F_ON + 0x505 },
                |   70/10, F_ON + 0x303 },
                |   60/10, F_ON + 0x101 },

                |   70/10, F_ON + 0x909 },
                |   70/10, F_ON + 0x808 },
                |   70/10, F_ON + 0x606 },
                |   70/10, F_ON + 0x505 },
                |   70/10, F_ON + 0x303 },
                |   60/10, F_ON + 0x101 },

                |   70/10, F_ON + 0x909 },
                |   70/10, F_ON + 0x808 },
                |   70/10, F_ON + 0x606 },
                |   70/10, F_ON + 0x505 },
                |   70/10, F_ON + 0x303 },
                |   60/10, F_ON + 0x101 },
                |END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN[] = {
//                                  上から  ①  ②      ③  ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨  ⑩      ⑪
//                                          RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGBRGB      RGB
                |   30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
                |   30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
                |   30/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0F },
                |   30/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0E },
                |   30/10, F_OF + 0x00C00C, 0x00C00C, 0x00C00C, 0x00C00C, 0x00C00C, 0x00C00C, 0x00C },
                |   30/10, F_OF + 0xB0B00B, 0xB0B90B, 0xB0B80B, 0xB0B80B, 0xB0B80B, 0xB0B80B, 0xB0B },
                |   30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
                |   30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
                |   30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
                |   30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
                |   30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
                |   80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

                |   70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
                |   70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
                |   70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
                |   70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
                |   70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
                |   60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

                |   70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
                |   70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
                |   70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
                |   70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
                |   70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
                |   60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

                |   70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
                |   70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
                |   70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
                |   70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
                |   70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
                |   60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
                |END_CODE]
};
```

【図８９】

【図８９】　背景確変（孫）２

```
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_TSUJOHENDO_KAKUHEN[] = {
//                                  ①から  ①  ②      ③  ④
//                                          RGBRGB      RGBRGB
                |   30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
                |   30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
                |   30/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },
                |   30/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E },
                |   30/10, F_OF + 0x00C00C, 0x00C00C },
                |   30/10, F_OF + 0xB0BB0B, 0xB0B80B },
                |   30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909 },
                |   30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808 },
                |   30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606 },
                |   30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505 },
                |   30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303 },
                |   80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },

                |   70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
                |   70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
                |   70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
                |   70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
                |   70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
                |   60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },

                |   70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
                |   70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
                |   70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
                |   70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
                |   70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
                |   60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },

                |   70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909 },
                |   70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808 },
                |   70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606 },
                |   70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505 },
                |   70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303 },
                |   60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101 },
                |END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_TSUJOHENDO_KAKUHEN[] = {
//                                  上から  ①  ②      ③  ④      ⑤
//                                          RGBRGB      RGBRGB      RGB
                |   30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101 },
                |   30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101 },
                |   30/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0F },
                |   30/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0E },
                |   30/10, F_OF + 0x00C00C, 0x00C00C, 0x00C },
                |   30/10, F_OF + 0xB0BB0B, 0xB0B80B, 0xB0B },
                |   30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
                |   30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
                |   30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
                |   30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
                |   30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
                |   80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101 },

                |   70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
                |   70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
                |   70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
                |   70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
                |   70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
                |   60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101 },

                |   70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909 },
                |   70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808 },
                |   70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606 },
                |   70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505 },
                |   70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303 },
                |   60/10, F_ON + 0x101101, 0x101101, 0x101 },
                |END_CODE]
};
```

【図９０】

【図９０】　客待ちデモ（親）

```
    const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_BFO1[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMO[0],
                [END_CODE]
    };
    const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BFO1[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO[0],
                [END_CODE]
    };
    const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BFO1[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_KYAKUMACHIDEMO[0],
                [END_CODE]
    };
    const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BFO1[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_KYAKUMACHIDEMO[0],
                [END_CODE]
    };
    const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BFO1[] = {
                {600000/10,                 &XD_J_LATAK_KYAKUMACHIDEMO[0],
                [END_CODE]
    };
```

【図９１】

【図９１】　客待ちデモ（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWAIN_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LWAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LWAIN_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        { 30500/10,             &XD___LWAIN_OFF[0]},              //種種紹介
        {  4500/10,             &XD___LWAIN_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LWAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LWAIN_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LWAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LWAIN_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LWAIN_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LWAIN_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LWAIN_OFF[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        {   500/10,             &XD___LWU_1_OFF[0]},
        { 12500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//種種紹介1
        {  5000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//種種紹介2-1
        {  1000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//種種紹介3-1
        {  5000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//種種紹介2-2
        {  1000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//種種紹介3-2
        {  5000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//種種紹介2-3
        {   500/10,             &XD___LWU_1_OFF[0]},
        {  4500/10,             &XD___LWU_1_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LWU_1_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {  2000/10,             &XD___LWU_1_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LWU_1_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LWU_1_OFF[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        {   500/10,             &XD___LLOGO_OFF[0]},
        { 12500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//種種紹介1
        {  5000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//種種紹介2-1
        {  1000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//種種紹介3-1
        {  5000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//種種紹介2-2
        {  1000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//種種紹介3-2
        {  5000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//種種紹介2-3
        {   500/10,             &XD___LLOGO_OFF[0]},
        {  4500/10,             &XD___LLOGO_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LLOGO_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LLOGO_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LLOGO_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LLOGO_OFF[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        {   500/10,             &XD___LSLMP_OFF[0]},
        { 12500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//種種紹介1
        {  5000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//種種紹介2-1
        {  1000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//種種紹介3-1
        {  5000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//種種紹介2-2
        {  1000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//種種紹介3-2
        {  5000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//種種紹介2-3
        {   500/10,             &XD___LSLMP_OFF[0]},
        {  4500/10,             &XD___LSLMP_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LSLMP_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LSLMP_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LSLMP_OFF[0]},
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_KYAKUMACHIDEMO[] = {
        {   500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  9500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
        {   500/10,             &XD___LATAK_OFF[0]},
        { 12500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_03[0]},//種種紹介1
        {  5000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//種種紹介2-1
        {  1000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//種種紹介3-1
        {  5000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//種種紹介2-2
        {  1000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//種種紹介3-2
        {  5000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//種種紹介2-3
        {   500/10,             &XD___LATAK_OFF[0]},
        {  4500/10,             &XD___LATAK_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
        {   500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LATAK_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
        {   500/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
        {  2000/10,             &XD___LATAK_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
        {   500/10,             &XD___LATAK_OFF[0]},
        {  4000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
        {   500/10,             &XD___LATAK_OFF[0]},
        [END_CODE]
};
```

【図９２】

【図９２】　客待ちデモ（孫）１

```
const struct S_LAMP     XD___LWAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                                      RGB
        {   150/10, F_OF + 0xFFF },
        {   100/10, F_OF + 0x000 },
        {   150/10, F_OF + 0xFFF },
        {   200/10, F_OF + 0x000 },
        [END_CODE]
};
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_08[] = {
//                              上から  ①  ②      ③   ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨  ⑩      ⑪
//                                      RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGB
        {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                              左から  ①  ②      ③   ④
//                                      RGBRGB  RGBRGB  RGB
        {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                              上から  ①  ②      ③   ④      ⑤
//                                      RGBRGB  RGBRGB  RGB
        {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_01[] = {
//                              左から  ①  ②      ③   ④
//                                      RGBRGB  RGBRGB
        {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
        {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
        {   200/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        [END_CODE]
};
```

【図９３】

【図９３】　客待ちデモ（孫）２－１

```
const struct S_LAMP     XD___LWAIN_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                                      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 + 0xAAA },
        {   150/10, F_OF + 0x000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFF },
        {  1000/10, F_OF + 0xAAA },
        {  1000/10, F_OF + 0x999 },
        {  2000/10, F_OF + 0x888 },
        {   500/10, F_OF + 0x999 },
        {   100/10, F_OF + 0x444 },
        {   100/10, F_OF + 0x222 },
        {  1000/10, F_OF + 0x111 },
        [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                              上から  ①  ②      ③   ④      ⑤  ⑥      ⑦  ⑧      ⑨  ⑩      ⑪
//                                      RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGB
        {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111 },
        {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222 },
        {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333 },
        {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
        {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555 },
        {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
        {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777 },
        {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
        {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
        {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
        {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
        {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
        {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
        {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
        {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222 },
        {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111 },
        [END_CODE]
};
```

【図９４】

【図９４】　客待ちデモ（孫）２－２

```
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                              左から  ①  ②      ③   ④
//                                      RGBRGB  RGBRGB
        {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111 },
        {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222 },
        {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333 },
        {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
        {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555 },
        {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666 },
        {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777 },
        {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
        {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
        {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
        {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
        {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
        {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
        {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
        {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
        {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222 },
        {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111 },
        [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                              上から  ①  ②      ③   ④      ⑤
//                                      RGBRGB  RGBRGB  RGB
        {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111 },
        {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222 },
        {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333, 0x333 },
        {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
        {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555 },
        {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666 },
        {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777 },
        {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
        {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
        {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
        {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
        {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
        {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
        {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
        {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
        {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222 },
        {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111 },
        [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_02[] = {
//                              左から  ①  ②      ③   ④
//                                      RGBRGB  RGBRGB
        {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111 },
        {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222 },
        {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333 },
        {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
        {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555 },
        {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666 },
        {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777 },
        {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
        {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
        {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
        {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
        {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF },
        {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
        {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
        {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
        {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
        {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
        {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222 },
        {  1000/10, F_OF + 0x111111, 0x111111 },
        [END_CODE]
};
```

【図９５】

【図９５】　客待ちデモ（孫）３

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                      上から  ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
                {  200/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0060, 0x060060, 0x0F00F0, 0x060060, 0x060 },
                {  200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080060, 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F0 },
                {  600/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
                { 2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  200/10, F_OF + 0x00C02C, 0x00C02C, 0x00C02C, 0x00C02C, 0x00C02C, 0x00C },
                {  200/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0EE0E, 0xE0E },
                {  600/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0F },
                { 2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  200/10, F_OF + 0x07A07A, 0x07A07A, 0x07A07A, 0x07A07A, 0x07A07A, 0x07A },
                {  200/10, F_OF + 0xE8BE8B, 0xE8BE8B, 0xE8BE8B, 0xE8BE8B, 0xE8BE8B, 0xE8B },
                {  600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9C },
                { 2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108, 0x106106, 0x10C10B, 0x109108, 0x106 },
                {  200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104104, 0x10B109, 0x108106, 0x104 },
                {  600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104104, 0x109108, 0x106104, 0x104 },
                { 3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                      左から  ①  ②    ③  ④
//                              RGBRGB   RGBRGB
                {  200/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0060 },
                {  200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x060060 },
                {  600/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
                { 2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  200/10, F_OF + 0x00C02C, 0x00C02C },
                {  200/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E },
                {  600/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },
                { 2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  200/10, F_OF + 0x07A07A, 0x07A07A },
                {  200/10, F_OF + 0xE8BE8B, 0xE8BE8B },
                {  600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C },
                { 2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
                {  200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
                {  600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
                { 3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                      上から  ①  ②    ③  ④    ⑤
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGB
                {  200/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0060 },
                {  200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x060060 },
                {  600/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
                { 2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  200/10, F_OF + 0x00C02C, 0x00C02C },
                {  200/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E },
                {  600/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },
                { 2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  200/10, F_OF + 0x07A07A, 0x07A07A },
                {  200/10, F_OF + 0xE8BE8B, 0xE8BE8B },
                {  600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C },
                { 2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
                {  200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
                {  600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
                { 3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLATAK_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                      左から  ①  ②    ③  ④
//                              RGBRGB   RGBRGB
                {  200/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080 },
                {  200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
                {  600/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
                { 2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  200/10, F_OF + 0x00C02C, 0x00C02C },
                {  200/10, F_OF + 0xE0EE0E, 0xE0EE0E },
                {  600/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },
                { 2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  200/10, F_OF + 0x07A07A, 0x07A07A },
                {  200/10, F_OF + 0xE8BE8B, 0xE8BE8B },
                {  600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C },
                { 2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108 },
                {  200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106 },
                {  600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104 },
                { 3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                [END_CODE]
};
```

【図９６】

【図９６】　客待ちデモ（孫）４

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                      上から  ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
                {  400/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                { 1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                      左から  ①  ②    ③  ④
//                              RGBRGB   RGBRGB
                {  400/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                { 1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                      上から  ①  ②    ③  ④    ⑤
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGB
                {  400/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                { 1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[] = {
//                      左から  ①  ②    ③  ④
//                              RGBRGB   RGBRGB
                {  400/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  400/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {  500/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {  400/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                { 1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                [END_CODE]
};
```

【図９７】

【図９７】　客待ちデモ（孫）５

```
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05[] = {
//                      上から  ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
                {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
                {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
                {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
                {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                { 1000/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_05[] = {
//                      左から  ①  ②    ③  ④
//                              RGBRGB   RGBRGB
                {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
                {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
                {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
                {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                { 1000/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_05[] = {
//                      上から  ①  ②    ③  ④    ⑤
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGB
                {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
                {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
                {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
                {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                { 1000/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x0F0 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLATAK_KYAKUMACHIDEMO_05[] = {
//                      左から  ①  ②    ③  ④
//                              RGBRGB   RGBRGB
                {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
                {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
                {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                {  150/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
                {  150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
                { 1000/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },
                [END_CODE]
};
```

【図９８】

【図９８】　客待ちデモ（孫）６

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                              RGB
                {  250/10, F_OF + 0x444 },
                {  250/10, F_OF + 0x888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x999 },
                {  250/10, F_OF + 0x888 },
                {  250/10, F_OF + 0x444 },
                {  250/10, F_OF + 0x888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x999 },
                {  250/10, F_OF + 0x888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x444 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                      上から  ①  ②    ③  ④    ⑤  ⑥    ⑦  ⑧    ⑨  ⑩    ⑪
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGBRGB   RGB
                {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                      左から  ①  ②    ③  ④
//                              RGBRGB   RGBRGB
                {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                      上から  ①  ②    ③  ④    ⑤
//                              RGBRGB   RGBRGB   RGB
                {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLATAK_KYAKUMACHIDEMO_06[] = {
//                      左から  ①  ②    ③  ④
//                              RGBRGB   RGBRGB
                {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                {  250/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999 },
                {  250/10, F_OF + 0x888888, 0x888888 },
                { 1000/10, F_OF + 0x444444, 0x444444 },
                [END_CODE]
};
```

【図９９】

【図９９】　ボタン白点灯（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_B001[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_B001[1]},
};
```

【図１００】

【図１００】　ボタン白点灯（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LPUSH_SHIRO_TENTOU_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１０１】

【図１０１】　ボタン白点灯（孫）

```
const struct S_LAMP     XD___LPUSH_SHIRO_TENTOU[] = {
//                                      RGB
            {    150/10,  F_OF + 0xFFF },
            {    150/10,  F_OF + 0xFFF },
            {END_CODE}
};
```

【図１０２】

【図１０２】　ボタン白点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_B002[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_B002[1]},
};
```

【図１０３】

【図１０３】　ボタン点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LPUSH_SHIRO_TENMETSU_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LPUSH_SHIRO_TENMETSU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１０４】

【図１０４】　ボタン白点滅（孫）

```
const struct S_LAMP     XD__LPUSH_SHIRO_TENMETSU[] = {
//                                      RGB
            {    150/10,  F_OF + 0xFFF },
            {    150/10,  F_OF + 0x000 },
            {END_CODE}
};
```

【図１０５】

【図１０５】　ボタン赤点滅（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_B003[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_B003[1]},
};
```

【図１０６】

【図１０６】　ボタン赤点滅（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LPUSH_AKA_TENMETSU_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LPUSH_SHIRO_TENMETSU[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１０７】

【図１０７】　ボタン赤点滅（孫）

```
const struct S_LAMP     XD__LPUSH_AKA_TENMETSU[] = {
//                                      RGB
            {    100/10,  F_OF + 0xF00 },
            {    100/10,  F_OF + 0x000 },
            {END_CODE}
};
```

【図１０８】

【図１０８】　初期化報知（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMAIN_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMU_1_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMU_1_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMU_1_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LLOGO_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LSLMP_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LATAK_BFFF[1]},
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LPUSH_BFFF[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LPUSH_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LPUSH_BFFF[1]},
};
```

【図１０９】

【図１０９】　初期化報知（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LMAIN_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LWU_1_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LWU_1_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LLOGO_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LLOGO_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LSLMP_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LSLMP_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_J   XD_J_LATAK_SHOKIKA_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LATAK_SHOKIKA[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１０】

【図１１０】　初期化報知（孫）

```
const struct S_LAMP     XD___LMAIN_SHOKIKA[] = {
//                                  RGB
            {   150/10, F_OF + 0xFOO },
            {   150/10, F_OF + 0xFOO },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_1_SHOKIKA[] = {
//                      上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LLOGO_SHOKIKA[] = {
//                      左から  ①  ②     ③  ④
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00 },
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LSLMP_SHOKIKA[] = {
//                      上から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF00 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_SHOKIKA[] = {
//                      左から  ①  ②     ③  ④
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00 },
            {   150/10, F_OF + 0xF00F00, 0xF00F00 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１１】

【図１１１】　エラー（親）

```
const struct S_LAMP_A   XD_A_LMAIN_BFF1[] = {
            {600000/10,                 &XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,                 &XD_A_LMAIN_BFF1[1]},
};
```

【図１１２】

【図１１２】　エラー（子）

```
const struct S_LAMP_J   XD_J_LMAIN_ERROR_LOOP[] = {
            {600000/10,                 &XD___LMAIN_ERROR[0]},
            {END_CODE}
};
```

【図１１３】

【図１１３】　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１１４】

【図１１４】　共通テーブル１

```
const struct S_LAMPXD___LMAIN_OFF[] = {
//                                  RGB
            {600000/10, F_OF + 0x000 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMPXD___LWU_1_OFF[] = {
//                      上から  ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMPXD___LLOGO_OFF[] = {
//                      左から  ①  ②     ③  ④
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMPXD___LSLM_OFF[] = {
//                      上から  ①  ②     ③  ④     ⑤
//                              RGBRGB    RGBRGB    RGB
            {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000 },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMPXD___LATAK_OFF[] = {
//                      左から  ①  ②     ③  ④
//                              RGBRGB    RGBRGB
            {600000/10, F_OF + 0x000000, 0x000000 },
            {END_CODE}
};
const struct S_LAMPXD___LPUSH_OFF[] = {
//                              RGB
            {600000/10, F_OF + 0x000 },
            {END_CODE}
};
```

【図１１５】

【図１１５】　共通テーブル２

```
const struct S_LAMP   XD___LMAIN_RAINBOW_01[] = {
//                                                RGB
                {   100/10, F_ON + 0xF09 },//01
                {   100/10, F_ON + 0xF0A },//02
                {   100/10, F_ON + 0xF0F },//03
                {   100/10, F_ON + 0xB0F },//04
                {   100/10, F_ON + 0x70F },//05
                {   100/10, F_ON + 0x30F },//06
                {   100/10, F_ON + 0x03F },//07
                {   100/10, F_ON + 0x04F },//08
                {   100/10, F_ON + 0x09F },//09
                {   100/10, F_ON + 0x0AF },//10
                {   100/10, F_ON + 0x0FD },//11
                {   100/10, F_ON + 0x0F9 },//12
                {   100/10, F_ON + 0x0F5 },//13
                {   100/10, F_ON + 0x0F1 },//14
                {   100/10, F_ON + 0x2F0 },//15
                {   100/10, F_ON + 0x9F00 },//16
                {   100/10, F_ON + 0xAF00 },//17
                {   100/10, F_ON + 0xBF00 },//18
                {   100/10, F_ON + 0xCF00 },//19
                {   100/10, F_ON + 0xDF00 },//20
                {   100/10, F_ON + 0xEF00 },//21
                {   100/10, F_ON + 0xF00 },//22
                {   100/10, F_ON + 0xF04 },//23
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LWU_1_RAINBOW_01[] = {
//                                  上から ①  ②    ③   ④    ⑤   ⑥    ⑦   ⑧    ⑨   ⑩    ⑪
//                                        RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGB
                {   100/10, F_ON + 0xF09F00, 0xF09F06, 0xF06F06, 0xF06F08, 0xF04F0A, 0xF0A },//01
                {   100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0F9F0, 0xF0F },//02
                {   100/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xB0FF0F, 0x6DF0F0, 0x6DF0F0, 0x6DF },//03
                {   100/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0x90F90F, 0x70F70F, 0x70F },//04
                {   100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x30F },//05
                {   100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x20F20F, 0x10F10F, 0x09F09F, 0x09F },//06
                {   100/10, F_ON + 0x03F03F, 0x02F02F, 0x01F01F, 0x00F00F, 0x00F },//07
                {   100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x03F03F, 0x03F },//08
                {   100/10, F_ON + 0x0DF0DF, 0x0CF0CF, 0x0BF0BF, 0x0AF0AF, 0x09F },//09
                {   100/10, F_ON + 0x09F09F, 0x08F08F, 0x07F07F, 0x06F06F, 0x05F },//10
                {   100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0BF0BF, 0x0AF0AF, 0x09F09F, 0x08F },//11
                {   100/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x09F09F, 0x08F08F, 0x07F07F, 0x06F },//12
                {   100/10, F_ON + 0x07F07F, 0x06F06F, 0x05F05F, 0x04F04F, 0x03F },//13
                {   100/10, F_ON + 0x05F05F, 0x04F04F, 0x03F03F, 0x02F02F, 0x01F },//14
                {   100/10, F_ON + 0x03F03F, 0x02F02F, 0x01F01F, 0x00F00F, 0x00F },//15
                {   100/10, F_ON + 0x01F01F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//16
                {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//17
                {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//18
                {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//19
                {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//20
                {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//21
                {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//22
                {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//23
                [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LLOGO_RAINBOW_01[] = {
//                                  左から ①  ②    ③   ④
//                                        RGBRGB  RGBRGB
                {   100/10, F_ON + 0xF09F06, 0xF06F06 },//01
                {   100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//02
                {   100/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//03
                {   100/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//04
                {   100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//05
                {   100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//06
                {   100/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F },//07
                {   100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//08
                {   100/10, F_ON + 0x09F09F, 0x09F09F },//09
                {   100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//10
                {   100/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//11
                {   100/10, F_ON + 0x0F9F9, 0x0F9F9 },//12
                {   100/10, F_ON + 0x0F5F5, 0x0F5F5 },//13
                {   100/10, F_ON + 0x0F1F1, 0x0F1F1 },//14
                {   100/10, F_ON + 0x2F0F0, 0x2F0F0 },//15
                {   100/10, F_ON + 0x9F00, 0x9F00 },//16
                {   100/10, F_ON + 0xAF00, 0xAF00 },//17
                {   100/10, F_ON + 0xBF00, 0xBF00 },//18
                {   100/10, F_ON + 0xCF00, 0xCF00 },//19
                {   100/10, F_ON + 0xDF00, 0xDF00 },//20
                {   100/10, F_ON + 0xEF00, 0xEF00 },//21
                {   100/10, F_ON + 0xF00, 0xF00 },//22
                {   100/10, F_ON + 0xF04, 0xF04 },//23
                [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMP   XD___LSUP_RAINBOW_01[] = {
//                                  上から ①  ②    ③   ④    ⑤
//                                        RGBRGB  RGBRGB  RGB
                {   100/10, F_ON + 0xF09F06, 0xF09F06, 0xF06 },//01
                {   100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0C },//02
                {   100/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0F },//03
                {   100/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0x90F },//04
                {   100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F },//05
                {   100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F },//06
                {   100/10, F_ON + 0x03F03F, 0x03F03F, 0x01F },//07
                {   100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x02F },//08
                {   100/10, F_ON + 0x09F09F, 0x09F09F, 0x04F },//09
                {   100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x07F },//10
                {   100/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0AF },//11
                {   100/10, F_ON + 0x0F9F9, 0x0F9F9, 0x0DF },//12
                {   100/10, F_ON + 0x0F5F5, 0x0F5F5, 0x0F9 },//13
                {   100/10, F_ON + 0x0F1F1, 0x0F1F1, 0x0F5 },//14
                {   100/10, F_ON + 0x2F0F0, 0x2F0F0, 0x0F1 },//15
                {   100/10, F_ON + 0x9F00, 0x9F00 },//16
                {   100/10, F_ON + 0xAF00, 0xAF00 },//17
                {   100/10, F_ON + 0xBF00, 0xBF00 },//18
                {   100/10, F_ON + 0xCF00, 0xCF00 },//19
                {   100/10, F_ON + 0xDF00, 0xDF00 },//20
                {   100/10, F_ON + 0xEF00, 0xEF00 },//21
                {   100/10, F_ON + 0xF00, 0xF00 },//22
                {   100/10, F_ON + 0xF04, 0xF04 },//23
                [END_CODE]
};
```

【図１１６】

【図１１６】　共通テーブル３－１

```
const struct S_LAMP   XD___LMAIN_RAINBOW_02[] = {
//                                                RGB
                {   40/10, F_ON + 0xF06 },//01
                {   40/10, F_ON + 0xF08 },//02
                {   40/10, F_ON + 0xF0A },//03
                {   40/10, F_ON + 0xF0C },//04
                {   40/10, F_ON + 0xF0F },//05
                {   40/10, F_ON + 0x0D0F },//06
                {   40/10, F_ON + 0x0B0F },//07
                {   40/10, F_ON + 0x090F },//08
                {   40/10, F_ON + 0x070F },//09
                {   40/10, F_ON + 0x050F },//10
                {   40/10, F_ON + 0x030F },//11
                {   40/10, F_ON + 0x010F },//12
                {   40/10, F_ON + 0x00F },//13
                {   40/10, F_ON + 0x00F },//14
                {   40/10, F_ON + 0x04F },//15
                {   40/10, F_ON + 0x02F },//16
                {   40/10, F_ON + 0x04F },//17
                {   40/10, F_ON + 0x08F },//18
                {   40/10, F_ON + 0x0CF },//19
                {   40/10, F_ON + 0x0EF },//20
                {   40/10, F_ON + 0xFF },//21
                {   40/10, F_ON + 0xFB },//22
                {   40/10, F_ON + 0xF9 },//23
                {   40/10, F_ON + 0xF7 },//24
                {   40/10, F_ON + 0xF5 },//25
                {   40/10, F_ON + 0xF3 },//26
                {   40/10, F_ON + 0xF1 },//27
                {   40/10, F_ON + 0xF0 },//28
                {   40/10, F_ON + 0x2F0 },//29
                {   40/10, F_ON + 0x4F0 },//30
                {   40/10, F_ON + 0x6F0 },//31
                {   40/10, F_ON + 0x8F0 },//32
                {   40/10, F_ON + 0xAF0 },//33
                {   40/10, F_ON + 0xCF0 },//34
                {   40/10, F_ON + 0xEF0 },//35
                {   40/10, F_ON + 0xFD0 },//36
                {   40/10, F_ON + 0xFB0 },//37
                {   40/10, F_ON + 0xF90 },//38
                {   40/10, F_ON + 0xF70 },//39
                {   40/10, F_ON + 0xF50 },//40
                {   40/10, F_ON + 0xF30 },//41
                {   40/10, F_ON + 0xF10 },//42
                {   40/10, F_ON + 0xF00 },//43
                {   40/10, F_ON + 0xF02 },//44
                {   40/10, F_ON + 0xF04 },//45
                [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMPXD___LWU_1_RAINBOW_02[] = {
//                                  上から ①  ②    ③   ④    ⑤   ⑥    ⑦   ⑧    ⑨   ⑩    ⑪
//                                        RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGB
                {   40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF04F0A, 0xF0A },//01
                {   40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0C },//02
                {   40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0FF0F, 0xF0F },//03
                {   40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0F },//04
                {   40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0F },//05
                {   40/10, F_ON + 0x0D0F0F, 0x0DF0DF, 0x0DF0DF, 0x0DF0DF, 0x0DF0DF, 0x0DF },//06
                {   40/10, F_ON + 0x0B0F0F, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF0BF, 0x0BF },//07
                {   40/10, F_ON + 0x090F0F, 0x09F09F, 0x09F09F, 0x09F09F, 0x09F09F, 0x09F },//08
                {   40/10, F_ON + 0x070F0F, 0x07F07F, 0x07F07F, 0x07F07F, 0x07F07F, 0x07F },//09
                {   40/10, F_ON + 0x050F0F, 0x05F05F, 0x05F05F, 0x05F05F, 0x05F05F, 0x05F },//10
                {   40/10, F_ON + 0x030F0F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F03F, 0x03F },//11
                {   40/10, F_ON + 0x010F0F, 0x01F01F, 0x01F01F, 0x01F01F, 0x01F01F, 0x01F },//12
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//13
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//14
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//15
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//16
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//17
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//18
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//19
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//20
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//21
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//22
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//23
                [END_CODE]
};
```

【図１１７】

【図１１７】　共通テーブル３－２

```
const struct S_LAMPXD___LLOGO_RAINBOW_02[] = {
//                                  左から ①  ②    ③   ④
//                                        RGBRGB  RGBRGB
                {   40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
                {   40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08 },//02
                {   40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//03
                {   40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C },//04
                {   40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//05
                {   40/10, F_ON + 0x0D0F0F, 0x0DF0DF },//06
                {   40/10, F_ON + 0x0B0F0F, 0x0BF0BF },//07
                {   40/10, F_ON + 0x090F0F, 0x09F09F },//08
                {   40/10, F_ON + 0x070F0F, 0x07F07F },//09
                {   40/10, F_ON + 0x050F0F, 0x05F05F },//10
                {   40/10, F_ON + 0x030F0F, 0x03F03F },//11
                {   40/10, F_ON + 0x010F0F, 0x01F01F },//12
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//13
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//14
                {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//15
                {   40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F },//16
                {   40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//17
                {   40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF },//18
                {   40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//19
                {   40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF },//20
                {   40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//21
                {   40/10, F_ON + 0x0F9F9, 0x0F9F9 },//22
                {   40/10, F_ON + 0x0F5F5, 0x0F5F5 },//23
                {   40/10, F_ON + 0x0F1F1, 0x0F1F1 },//24
                {   40/10, F_ON + 0x2F0F0, 0x2F0F0 },//25
                {   40/10, F_ON + 0x9F00, 0x9F00 },//26
                {   40/10, F_ON + 0xAF00, 0xAF00 },//27
                {   40/10, F_ON + 0xBF00, 0xBF00 },//28
                {   40/10, F_ON + 0xCF00, 0xCF00 },//29
                {   40/10, F_ON + 0xDF00, 0xDF00 },//30
                {   40/10, F_ON + 0xEF00, 0xEF00 },//31
                {   40/10, F_ON + 0xF00, 0xF00 },//32
                {   40/10, F_ON + 0xF02, 0xF02 },//33
                {   40/10, F_ON + 0xF04, 0xF04 },//34
                {   40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02 },//35
                {   40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04 },//36
                [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMPXD___LSUP_RAINBOW_02[] = {
//                                  上から ①  ②    ③   ④    ⑤
//                                        RGBRGB  RGBRGB  RGB
                {   40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08 },//01
                {   40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0A },//02
                {   40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0C },//03
                {   40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0F },//04
                {   40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0F },//05
                {   40/10, F_ON + 0x0D0F0F, 0x0DF0DF, 0x0BF },//06
                {   40/10, F_ON + 0x0B0F0F, 0x0BF0BF, 0x09F },//07
                {   40/10, F_ON + 0x090F0F, 0x09F09F, 0x07F },//08
                {   40/10, F_ON + 0x070F0F, 0x07F07F, 0x05F },//09
                {   40/10, F_ON + 0x050F0F, 0x05F05F, 0x03F },//10
                {   40/10, F_ON + 0x030F0F, 0x03F03F, 0x01F },//11
                {   40/10, F_ON + 0x010F0F, 0x01F01F, 0x00F },//12
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F },//13
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x04F },//14
                {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F },//15
                {   40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F },//16
                {   40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF },//17
                {   40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF },//18
                {   40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0EF },//19
                {   40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD },//20
                {   40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB },//21
                {   40/10, F_ON + 0x0F9F9, 0x0F9F9 },//22
                {   40/10, F_ON + 0x0F5F5, 0x0F5F5 },//23
                {   40/10, F_ON + 0x0F1F1, 0x0F1F1 },//24
                {   40/10, F_ON + 0x2F0F0, 0x2F0F0 },//25
                {   40/10, F_ON + 0x9F00, 0x9F00 },//26
                {   40/10, F_ON + 0xAF00, 0xAF00 },//27
                {   40/10, F_ON + 0xBF00, 0xBF00 },//28
                {   40/10, F_ON + 0xCF00, 0xCF00 },//29
                {   40/10, F_ON + 0xDF00, 0xDF00 },//30
                {   40/10, F_ON + 0xEF00, 0xEF00 },//31
                {   40/10, F_ON + 0xF00, 0xF00 },//32
                {   40/10, F_ON + 0xF02, 0xF02 },//33
                {   40/10, F_ON + 0xF04, 0xF04 },//34
                {   40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02 },//35
                {   40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04 },//36
                [END_CODE]
};
```

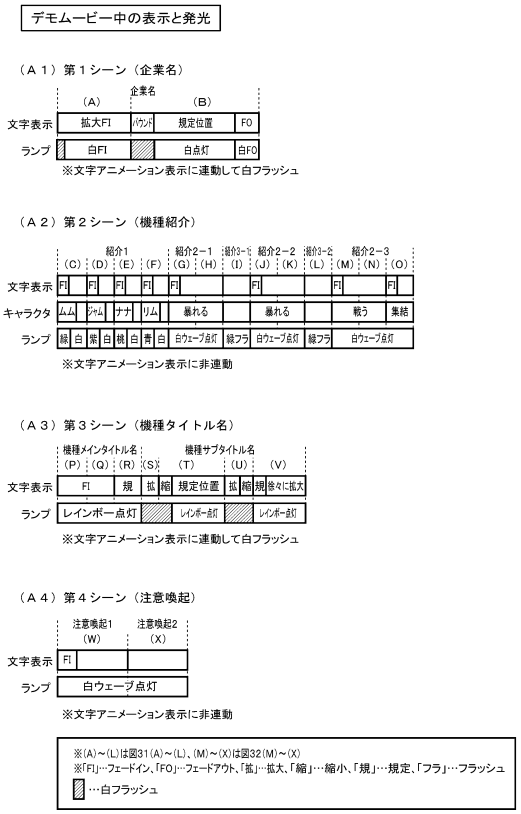
【図１１８】

【図１１８】　共通テーブル３－３

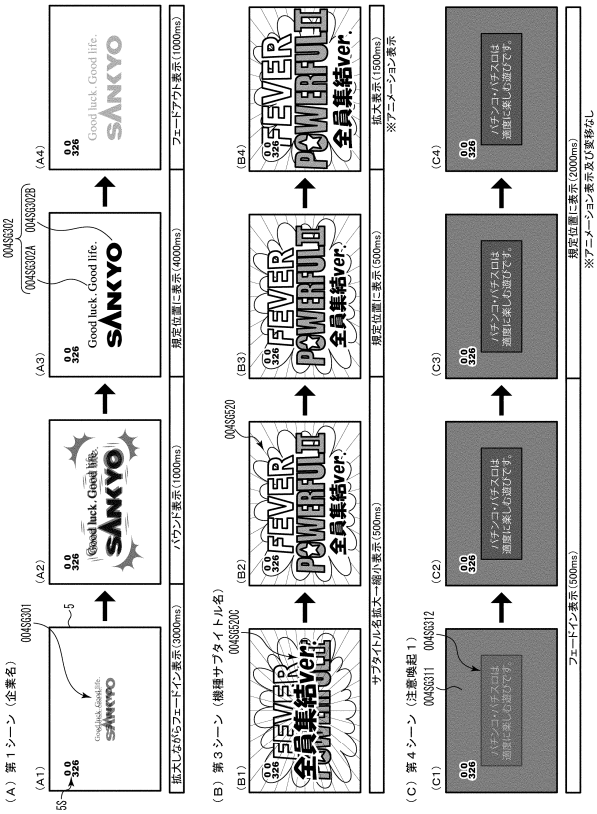
```
const struct S_LAMPXD___LATAK_RAINBOW_02[] = {
//                                  左から ①  ②    ③   ④
//                                        RGBRGB  RGBRGB
                {   40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
                {   40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08 },//02
                {   40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//03
                {   40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C },//04
                {   40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//05
                {   40/10, F_ON + 0x0D0F0F, 0x0DF0DF },//06
                {   40/10, F_ON + 0x0B0F0F, 0x0BF0BF },//07
                {   40/10, F_ON + 0x090F0F, 0x09F09F },//08
                {   40/10, F_ON + 0x070F0F, 0x07F07F },//09
                {   40/10, F_ON + 0x050F0F, 0x05F05F },//10
                {   40/10, F_ON + 0x030F0F, 0x03F03F },//11
                {   40/10, F_ON + 0x010F0F, 0x01F01F },//12
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//13
                {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//14
                {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//15
                {   40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F },//16
                {   40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//17
                {   40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF },//18
                {   40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//19
                {   40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF },//20
                {   40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD },//21
                {   40/10, F_ON + 0x0FBF0B, 0x0FB0FB },//22
                {   40/10, F_ON + 0x0F9F9, 0x0F90F9 },//23
                {   40/10, F_ON + 0x0F7F7, 0x0F70F7 },//24
                {   40/10, F_ON + 0x0F5F5, 0x0F50F5 },//25
                {   40/10, F_ON + 0x0F3F3, 0x0F30F3 },//26
                {   40/10, F_ON + 0x0F1F1, 0x0F10F1 },//27
                {   40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },//28
                {   40/10, F_ON + 0x2F0F0, 0x2F02F0 },//29
                {   40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0 },//30
                {   40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0 },//31
                {   40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0 },//32
                {   40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0 },//33
                {   40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0 },//34
                {   40/10, F_ON + 0xEF0EF0, 0xEF0EF0 },//35
                {   40/10, F_ON + 0xFD0FD0, 0xFD0FD0 },//36
                {   40/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0 },//37
                {   40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90 },//38
                {   40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70 },//39
                {   40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50 },//40
                {   40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30 },//41
                {   40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10 },//42
                {   40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00 },//43
                {   40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02 },//44
                {   40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04 },//45
                [END_CODE]
};
```

```
const struct S_LAMPXD___LPUSH_RAINBOW_02[] = {
//                                                RGB
                {   40/10, F_ON + 0xF06 },//01
                {   40/10, F_ON + 0xF08 },//02
                {   40/10, F_ON + 0xF0A },//03
                {   40/10, F_ON + 0xF0C },//04
                {   40/10, F_ON + 0xF0F },//05
                {   40/10, F_ON + 0x0D0F },//06
                {   40/10, F_ON + 0x0B0F },//07
                {   40/10, F_ON + 0x090F },//08
                {   40/10, F_ON + 0x070F },//09
                {   40/10, F_ON + 0x050F },//10
                {   40/10, F_ON + 0x030F },//11
                {   40/10, F_ON + 0x010F },//12
                {   40/10, F_ON + 0x00F },//13
                {   40/10, F_ON + 0x02F },//14
                {   40/10, F_ON + 0x04F },//15
                {   40/10, F_ON + 0x06F },//16
                {   40/10, F_ON + 0x08F },//17
                {   40/10, F_ON + 0x0AF },//18
                {   40/10, F_ON + 0x0CF },//19
                {   40/10, F_ON + 0x0EF },//20
                {   40/10, F_ON + 0xFF },//21
                {   40/10, F_ON + 0xFB },//22
                {   40/10, F_ON + 0xF9 },//23
                {   40/10, F_ON + 0xF7 },//24
                {   40/10, F_ON + 0xF5 },//25
                {   40/10, F_ON + 0xF3 },//26
                {   40/10, F_ON + 0xF1 },//27
                {   40/10, F_ON + 0xF0 },//28
                {   40/10, F_ON + 0x2F0 },//29
                {   40/10, F_ON + 0x4F0 },//30
                {   40/10, F_ON + 0x6F0 },//31
                {   40/10, F_ON + 0x8F0 },//32
                {   40/10, F_ON + 0xAF0 },//33
                {   40/10, F_ON + 0xCF0 },//34
                {   40/10, F_ON + 0xEF0 },//35
                {   40/10, F_ON + 0xFD0 },//36
                {   40/10, F_ON + 0xFB0 },//37
                {   40/10, F_ON + 0xF90 },//38
                {   40/10, F_ON + 0xF70 },//39
                {   40/10, F_ON + 0xF50 },//40
                {   40/10, F_ON + 0xF30 },//41
                {   40/10, F_ON + 0xF10 },//42
                {   40/10, F_ON + 0xF00 },//43
                {   40/10, F_ON + 0xF02 },//44
                {   40/10, F_ON + 0xF04 },//45
                [END_CODE]
};
```

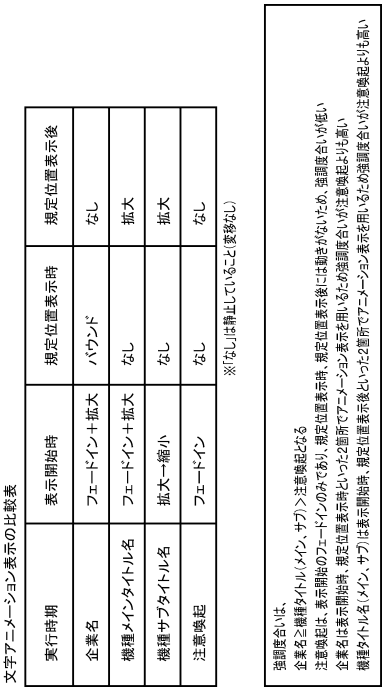
【図１１９】



【図１２０】



【図１２１】



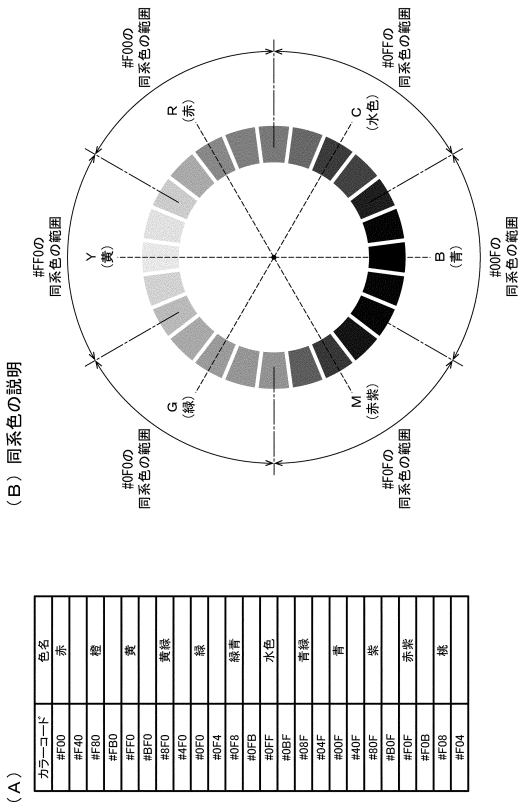
文字アニメーション表示の比較表

実行時期	表示開始時	規定位置表示時	規定位置表示後
企業名	フェードイン＋拡大	バウンド	なし
機種メインタイトル名	フェードイン＋拡大	なし	拡大
機種サブタイトル名	拡大→縮小	なし	拡大
注意喚起	フェードイン	なし	なし

※「なし」は静止していること(変移なし)

強調度合いは、
企業名≧機種タイトル(メイン、サブ)＞注意喚起となる
注意喚起は、表示開始のフェードインのみであり、規定位置表示時、規定位置表示後には動きがないため、強調度合いが低い
企業名は表示開始時、規定位置表示時といった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
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

【図１２２】



【図１２３】

【図１２３】

表示タイミング　一覧

	コールドスタート	ホットスタート		可変表示終了後			
		低ベース状態	高ベース状態	低ベース状態		高ベース状態	
				特1	特2（イレギュラー）	特2	特1（イレギュラー）
案内表示の表示タイミング	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時	1周目30秒後 2周目開始時
デモムービーへの切替タイミング	電源投入指定コマンド受信後 60秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 90秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 90秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過	停電復旧指定コマンド受信後 120秒経過
2回目以降のデモムービーへの切替タイミング	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過	前回デモムービー終了後から30秒経過

関連毎のデモムービー開始までの時間の比較

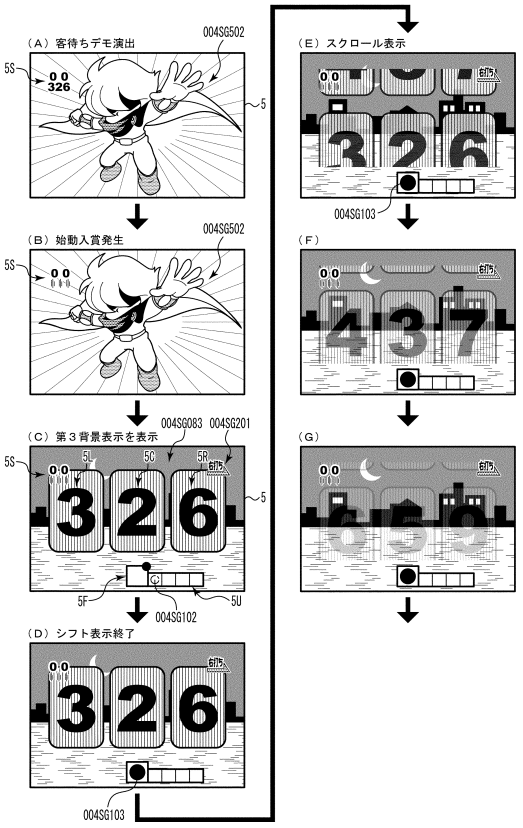
形態36　低ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
高ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始

形態37　低ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、電源投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
高ベース状態の変動終了後、120秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、電源投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始

形態38　低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始＞低ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、電源投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始
高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、停電復旧コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始＞高ベース状態で電断が発生し、電断復旧後、電源投入指定コマンド受信後90秒経過でデモムービー開始

【図１２４】

【図１２４】 デモムービーが始動入賞で終了［高ベース状態］



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０２３－０５９５０６（ＪＰ，Ａ）
特許第７４３０６８０（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０２３－０５８９１２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－０１０２３０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０９９７９１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０６５９９３（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－０９３２９２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２