(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-53719
(P2024-53719A)
(43)公開日　令和6年4月16日(2024.4.16)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３０４Ｄ	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ３３３

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全636頁）

(21)出願番号　特願2022-160099(P2022-160099)
(22)出願日　令和4年10月4日(2022.10.4)

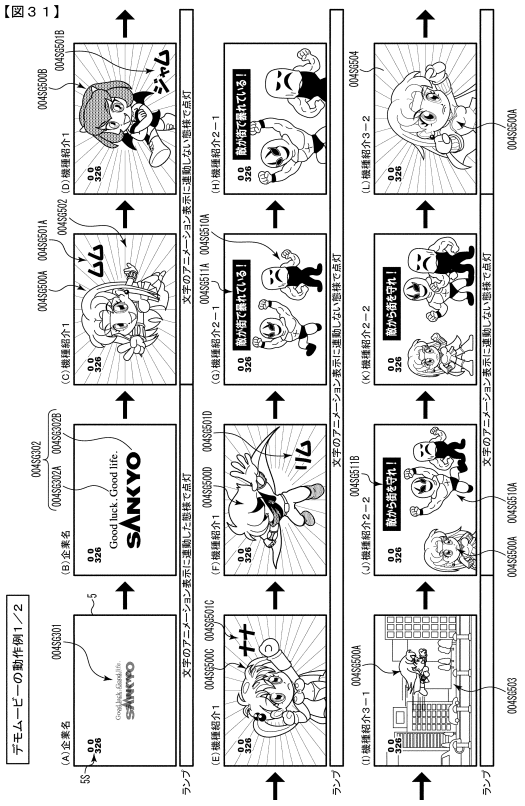
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
株式会社三共内

Ｆターム（参考）　2C088　BC23 BC51 EA10
2C333　AA11 CA13 CA15 CA51
DA01 GA05

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】好適な客待ち制御を行うことができる遊技機を提供すること。
【解決手段】演出制御用ＣＰＵ１２０は、低ベース状態における遊技が終了（可変表示が停止表示）した後の第１客待ち期間（第１期間）において第１背景表示００４ＳＧ０８１を表示し、第１客待ち期間が終了した後の第２客待ち期間（第２期間）においてデモムービーを表示する。
【選択図】図３１

【図３１】


デモムービーの動作例１／２
(A)企業名
(B)企業名
(C)機種紹介１
(D)機種紹介１
(E)機種紹介１
(F)機種紹介１
(G)機種紹介２－１
(H)機種紹介２－１
(I)機種紹介３－１
(J)機種紹介２－２
(K)機種紹介２－２
(L)機種紹介３－２
文字のアニメーション表示に連動した態様で点灯
文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯
ランプ
SANKYO
Good luck. Good life.
ジャジャーン
ワハハ
ワハハ
ドドド
ドドド
ドドド

【特許請求の範囲】
【請求項１】
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
発光手段と、を備え、
前記発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記表示手段は、
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、
前記演出制御手段は、
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演出制御手段側発光手段を制御し、
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演出制御手段側発光手段を制御し、
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演出制御手段側発光手段を制御し、
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演出制御手段側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演出制御手段側発光手段の制御を継続し、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行していることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示が実行されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に、始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示が実行されていることに対応する態様に変化するよりも先に前記遊技制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示を実行していることに対応する態様に変化する、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）。また、従来の遊技機には、可変表示を実行可能であるとともに遊技者に

とって有利な大当り遊技状態（有利状態）に制御可能であって、新たな始動入賞の発生によって可変表示に関する情報を含む保留記憶が発生すると、該保留記憶にもとづく保留表示を段階的に表示していく出現アニメーションの表示を実行可能なものがある（例えば、特許文献２参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１６－２２１９６号公報

【特許文献２】特開２０１６－９７１７３号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

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

【０００５】

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

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明の請求項１に記載の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

発光手段と、を備え、

前記発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記表示手段は、

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、

前記演出制御手段は、

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演出制御手段側発光手段を制御し、

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演出制御手段側発光手段を制御し、

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演出制御手段側発光手段を制御し、

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演出制御手段側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演出制御手段側発光手段の制御を継続し、

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

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

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行していることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示が実行されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に、始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示が実行されていることに対応する態様に変化するよりも先に前記遊技制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示を実行していることに対応する態様に変化する。
この特徴によれば、上記実情を鑑み、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

【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。
【図１２５】実施例における遊技機を示す正面図である。
【図１２６】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１２７】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１２８】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図１２９】レイヤの構成を示す説明図である。
【図１３０】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図１３１】各乱数を示す説明図である。
【図１３２】表示結果判定テーブルを示す説明図である。

【図１３３】（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１３４】（Ａ）は通常状態における変動パターンの説明図、（Ｂ）は時短状態または確変状態における変動パターンの説明図である。
【図１３５】（Ａ）～（Ｆ）は変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１３６】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図１３７】（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１３８】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１３９】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１４０】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１４１】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１４２】（Ａ）は入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は変動カテゴリを示す図である。
【図１４３】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１４４】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４５】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４６】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図１４７】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１４８】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１４９】保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。
【図１５０】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図１５１】（Ａ）は可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
【図１５２】（Ａ）はセリフ予告演出設定処理の一例を示すフローチャートであり、（Ｂ）は通常状態におけるセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｃ）は演出パターンの説明図である。
【図１５３】（Ａ）は背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｂ）はリーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図であり、（Ｃ）はカットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合の説明図である。
【図１５４】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図１５５】通常状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図１５６】時短状態・確変状態において実行可能な演出の内容及び割れ演出の演出パターンの説明図である。
【図１５７】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１５８】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１５９】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１６０】各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間の説明図である。
【図１６１】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図１６２】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図１６３】スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。
【図１６４】スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。
【図１６５】スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。

【図１６６】第１連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１６７】第２連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１６８】セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１６９】背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。
【図１７０】背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。
【図１７１】背景変化演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図１７２】擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。
【図１７３】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１７４】リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１７５】弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１７６】強発展演出Ａの一部の動作例の詳細を示す図である。
【図１７７】強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図１７８】強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。
【図１７９】カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１８０】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１８１】可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１８２】可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。
【図１８３】各演出の詳細を比較するための説明図である。
【図１８４】各演出の詳細を比較するための説明図である。
【図１８５】第１連続割れ演出、第２連続割れ演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１８６】セリフ予告演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１８７】背景変化演出Ａの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１８８】背景変化演出Ｂの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１８９】擬似連演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１９０】リーチ示唆演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１９１】弱発展演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１９２】強発展演出Ａの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１９３】強発展演出Ｂの詳細を示すタイミングチャートである。
【図１９４】カットイン演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１９５】結果報知演出の詳細を示すタイミングチャートである。
【図１９６】各演出における破片画像の速度変化を示す説明図である。
【図１９７】割れ演出における割れパターンを示す図である。
【図１９８】各割れパターンの表示例を示す図である。
【図１９９】割れパターンＡにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図２００】割れパターンＢにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図２０１】割れパターンＣにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図２０２】割れパターンＤにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図２０３】割れパターンＥにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図２０４】割れパターンＦにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。
【図２０５】割れパターンＧにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無し

の表示例を示す図である。
【図２０６】（Ａ）は擬似連演出、（Ｂ）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。
【図２０７】（Ａ）は背景変化演出Ａ、（Ｂ）は強発展演出Ｂにて表示される破片画像を示す図である。
【図２０８】本発明の変形例１を示す図である。
【図２０９】本発明の変形例２を示す図である。
【図２１０】本発明の変形例３を示す図である。
【図２１１】本発明の変形例４を示す図である。
【図２１２】本発明の変形例５を示す図である。
【図２１３】本発明の変形例６を示す図である。
【図２１４】本発明の変形例７を示す図である。
【図２１５】本発明の変形例８を示す図である。
【図２１６】本発明の変形例９を示す図である。
【図２１７】本発明の変形例９を示す図である。
【図２１８】本発明の変形例１０を示す図である。
【図２１９】実施例における遊技機を示す正面図である。
【図２２０】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２２１】主基板の回路構成を示すブロック図である。
【図２２２】ＶＲＡＭの内容を示す説明図である。
【図２２３】各描画領域の説明図である。
【図２２４】（Ａ）、（Ｂ）は、演出制御コマンドを例示する図である。
【図２２５】各乱数を示す説明図である。
【図２２６】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
【図２２７】（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２２８】はずれ演出判定テーブルを示す説明図である。
【図２２９】変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。
【図２３０】（Ａ）は通常状態における変動パターンの説明図、（Ｂ）は時短状態における変動パターンの説明図、（Ｃ）は確変状態における変動パターンの説明図である。
【図２３１】（Ａ）～（Ｆ）ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２３２】（Ａ）～（Ｄ）ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２３３】（Ａ）～（Ｃ）ははずれ用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２３４】（Ａ）～（Ｃ）は大当り用変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図２３５】各遊技状態の説明図である。
【図２３６】（Ａ）は特図ユニットの説明図であり、（Ｂ）は特別図柄の可変表示の説明図であり、（Ｃ）は演出用表示ユニットの説明図であり、（Ｄ）はサブ図柄の可変表示の説明図である。
【図２３７】遊技制御用データ保持エリアを示す説明図である。
【図２３８】入力ポートを示す説明図である。
【図２３９】出力ポートを示す説明図である。
【図２４０】（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２４１】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２４２】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２４３】スイッチ処理で使用されるＲＡＭに形成される各２バイトのバッファを示す説明図である。
【図２４４】スイッチ処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４５】乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４６】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２４７】始動口スイッチ通過処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４８】入賞時演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図２４９】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２５０】特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５１】特別図柄バッファシフト処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５２】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５３】特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５４】特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５５】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５６】表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５７】各保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
【図２５８】特別図柄表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５９】表示制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６０】（Ａ）は始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミングの説明図であり、（Ｂ）は可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミングの説明図であり、（Ｃ）は可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングとか変表示時間の減算開始タイミングの説明図である。
【図２６１】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２６２】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２６３】演出モード決定処理における演出モード変更契機の説明図である。
【図２６４】保留変化演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合の説明図である。
【図２６５】入賞時フラッシュ演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６６】入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合の説明図である。
【図２６７】ボタン振動演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図２６８】各サブ保留表示器の点灯制御態様の説明図である。
【図２６９】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２７０】（Ａ）はＣＰＵ及び演出制御用ＣＰＵの処理周期の説明図であり、（Ｂ）は演出モード毎のアニメーションの実行期間の説明図である。
【図２７１】（Ａ１）及び（Ａ２）は演出モードＡにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、（Ｂ１）及び（Ｂ２）は演出モードＢにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、（Ｃ１）及び（Ｃ２）は演出モードＣにおける画像表示装置の表示態様の説明図であり、（Ｄ１）及び（Ｄ２）は演出モードＤにおける画像表示装置の表示態様の説明図である。
【図２７２】演出モードＡにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図２７３】演出モードＡにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図２７４】演出モードＡにおける出現アニメーションでの保留表示の移動態様を示す説明図である。
【図２７５】シフトアニメーションを示す説明図である。
【図２７６】演出モードＢにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図２７７】演出モードＢにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図２７８】演出モードＣにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図２７９】演出モードＤにおける出現アニメーションを示す説明図である。
【図２８０】（Ａ）は演出モードＡにおける滞留アニメーションを示す説明図であり、（Ｂ）は演出モードＢにおける滞留アニメーションを示す説明図である。
【図２８１】（Ａ）は演出モードＡにおける終了アニメーションを示す説明図であり、（Ｂ）は演出モードＢにおける終了アニメーションを示す説明図であり、（Ｃ）は演出モードＣにおける終了アニメーションを示す説明図であり、（Ｄ）は演出モードＤにおける終了アニメーションを示す説明図である。
【図２８２】演出モードＡにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。

【図２８３】演出モードＡにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。
【図２８４】演出モードＢにおけるシフトアニメーションを示す説明図である。
【図２８５】（Ａ）は各演出モードにおけるアクティブ表示エリア及び保留表示エリアの表示態様を示す説明図であり、（Ｂ）は各演出モードにおけるアニメーションの説明図である。
【図２８６】保留記憶数が１個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図２８７】保留記憶数が１個以上であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図２８８】保留記憶数が０個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図２８９】保留記憶数が０個であるときに保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの説明図である。
【図２９０】保留記憶数が１～３個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図２９１】保留記憶数が１～３個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図２９２】保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図２９３】保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示の開始後３３ｍｓ以内のタイミングで保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図２９４】保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示の開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図２９５】保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。
【図２９６】保留記憶数が４個の可変表示終了後、次の可変表示のシフトアニメーション空に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図２９７】保留記憶数が４個の可変表示終了後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合の説明図である。
【図２９８】保留記憶数が４個の可変表示終了後、次の可変表示の開始から３３ｍｓ以内に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図２９９】保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで６６０ｍｓ以上のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図３００】保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合の説明図である。
【図３０１】保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図３０２】保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図３０３】保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図３０４】保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。
【図３０５】保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の可変表示開始タイミングに関する説明図である。
【図３０６】保留記憶数が０個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場

合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図３０７】保留記憶数が１個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図３０８】保留記憶数が０個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図３０９】保留記憶数が０個、可変表示の実行時において新たな保留記憶が発生した場合の保留表示器及び保留表示の表示タイミングに関する説明図である。
【図３１０】各演出の比較図である。
【図３１１】始動口スイッチ通過処理において抽出した乱数値を格納するときの説明図である。
【図３１２】特別バッファシフト処理の説明図である。
【図３１３】特別バッファシフト処理の説明図である。
【図３１４】演出モードＣや演出モードＤでのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図３１５】演出モードＣや演出モードＤでのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図３１６】演出モードＣや演出モードＤでのシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【図３１７】保留記憶が連続発生した場合の説明図である。
【図３１８】保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合の説明図である。
【発明を実施するための形態】
【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。
ことを特徴としている。
この特徴によれば、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。
【００４９】

［形態２９］
形態２９－１の遊技機は、
遊技可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
前記表示手段は、
遊技が終了した後の第１期間において、背景表示を表示し、
前記第１期間が終了した後の第２期間において、デモンストレーション表示を表示し、
前記第２期間が終了した後、切替表示を表示し、その後、前記背景表示を表示し、
前記デモンストレーション表示を表示しているときに、割込条件が成立した場合、前記切替表示を表示することなく、該デモンストレーション表示から前記背景表示に切り替えて表示する（図５０～図６３等）
ことを特徴としている。
この特徴によれば、時間経過によるデモンストレーション表示の終了は、切替表示を挟むことで、急に切り替わったように見せることを防止し、割込条件によるデモンストレー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（３０００００）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００４ＳＧＳ５３０）、デモムービー実行中フラグをセットし（ステップ００４ＳＧＳ５３１）、デモムービー表示が終了するまでの時間を計時するためのデモムービータイマの値として約５５秒に相当するタイマ値（２７５００）を設定し（ステップ００４ＳＧＳ５３２）、デモムービー表示を開始し（ステップ００４ＳＧＳ５３３）、デモ演出制御処理を終了して演出制御メイン処理に復帰する。

【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００４ＳＧ０８４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Ｓ６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００

４ＳＧ４０１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００４ＳＧ５２０Ｃが、機種メインタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ａの手前中央（規定表示位置）に「特大」サイズで表示された後、やや縮小しつつ「ＦＥＶＥＲ　ＰＯＷＥＲＦＵＬ」の下側（規定表示位置）まで移動して「大」サイズでバウンド表示される（図３２（Ｕ）～（Ｖ）参照）。

【０４６９】
　また、第３シーンにおいて、盤ランプや枠ランプ（ボタンランプ９ｅを除く）は、基本的には、レインボー（虹色）でウェーブ点灯しており、機種サブタイトル名表示００４ＳＧ５２０Ｃ、００４ＳＧ５２０Ｃのアニメーション表示に連動して発光態様が変化する。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、００

４ＳＧ５２０Ｃ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００

４ＳＧ３１４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００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）は、１回目のメニュー案内表示００４ＳＧ４０１及び音量・光量案内表示００４ＳＧ４０２のアニメーション表示（フレームイン表示）と共通のアニメーション表示とされている（図４１（Ｂ３）参照）。

【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００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆに移動するシフト表示が開始される（図５４（Ｃ）、（Ｄ）参照）。
【０６８９】
また、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに仮停止表示されている飾り図柄は、図５４（Ｃ）～図５４（Ｅ）に示すように、特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示された第１保留表示００４ＳＧ１０１がアクティブ表示エリア５Ｆへの移動、つまり、保留表示のシフト表示が完了するまで、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに仮停止表示されたままスクロール表示を開始せず、各キャラクタが変動開始アクションを実行する。変動開始アクションとは、例えば、キャラクタ表示部００４ＳＧ０５２に表示されたキャラクタが、台座表示部００４ＳＧ０５４上で顔や身体を動したり表情を変えるなど、スクロール表示とは異なる態様で動作するものを含む。
【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９

ｄの左から２番目のランプの値を示し、３番、４番に対応するデータの下位１桁目～３桁目の値が可動体ランプ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：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000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：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000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：0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000000，0x000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，0x5AA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＿ＫＹＡＫＵＭＡＣＨＩＤＥＭＯにおいて１８番目に設定されている共通テーブル（孫テーブル）：ＸＤ＿＿＿ＬＷＵ＿１＿ＯＦＦ（図１１４）を参照してランプ制御を行う。これにより、５００ｍｓにわたりサイドランプ９ｂは消灯状態となる。
【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６００００ｍｓ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。
【０９９３】
　本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下にさらに説明する。
【０９９４】
　［形態Ａ１－１］
　形態Ａ１－１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示された後とで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
特定演出が実行される前と、特定演出における破片画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１５７～図１６０、図１６９、図１７０、図１７６、図１８７、図１９２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【０９９５】

［形態Ａ１－２］
形態Ａ１－２の遊技機は、
一の可変表示において所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
所定演出が実行されずに特定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されずに所定演出が実行されるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１５７～図１６０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【０９９６】

［形態Ａ１－３］
形態Ａ１－３の遊技機は、
背景画像は、第１背景画像と、該第１背景画像よりも有利な第２背景画像と、を含み、
第１背景画像を表示しているときに第１所定パートを実行可能であり、
第２所定パートの実行中に第２背景画像が表示され、
第２背景画像は、所定演出とは異なる第２背景煽り演出を実行したときにおいても表示可能であり、
所定演出により第２背景画像が表示されたときの方が、第２背景煽り演出により第２背景画像が表示されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１５４参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と第２背景煽り演出とのいずれにより第２背景画像が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

【０９９７】

［形態Ａ１－４－１］

形態Ａ１－４－１の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、

所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、

特定演出の実行前に、所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１５７～図１６０参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

【０９９８】

［形態Ａ１－４－２］

形態Ａ１－４－２の遊技機は、

所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、

特定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、

背景画像は、装飾識別情報がリーチ状態となる前の第１背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となる前であって該第１背景画像よりも有利な第２背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後の第３背景画像と、装飾識別情報がリーチ状態となった後であって該第３背景画像よりも有利な第４背景画像と、を含み、

第２所定パートにおける破片画像は、第２背景画像とともに表示され、

特定演出における破片画像は、第４背景画像とともに表示される（図１６９、図１７０、図１７６、図１８７、図１９２参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出と背景画像との関係性に注目させ、興趣を高めることができる。

【０９９９】

［形態Ａ１－４－３］

形態Ａ１－４－３の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、

特定演出における破片画像は、重畳関係にある第４背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１８３、図１８４、図１９７参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定パートおよび特定演出の演出効果を高めることができる。

【１０００】

［形態Ａ１－４－４］

形態Ａ１－４－４の遊技機は、

破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

回転動作により破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、

回転動作により破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある第２背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図２０７、図２１３参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１００１】

［形態Ａ１－４－５］

形態Ａ１－４－５の遊技機は、

複数の破片画像のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図２０７、図２１３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１００２】
［形態Ａ１－５］
形態Ａ１－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図２０８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１００３】
［形態Ａ１－６］
形態Ａ１－６の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１９６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【１００４】
［形態Ａ１－７－１］
形態Ａ１－７－１の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が共通である（図１９９、図２０４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１００５】
［形態Ａ１－７－２］
形態Ａ１－７－２の遊技機は、
特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１９９、図２０４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１００６】
［形態Ａ１－７－３］
形態Ａ１－７－３の遊技機は、
特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図２０８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。
【１００７】

［形態Ａ１－８］
形態Ａ１－８の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数と、特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数とが共通である（図２０７、図２１３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１００８】
［形態Ａ２－１］
形態Ａ２－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
表示手段は、第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図１６９、図１７０、図１７６、図１８７、図１９２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるときの違和感を軽減して好適に所定演出および特定演出を実行することができる。
【１００９】
［形態Ａ２－２］
形態Ａ２－２の遊技機は、
第１タイミングで表示されるエフェクト画像と第２タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図１８７、図１９２参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１０１０】

［形態Ａ２－３］

形態Ａ２－３の遊技機は、

第１所定パートの実行期間は、第２所定パートの実行期間よりも長く、

エフェクト画像の表示期間は、第１所定パートの実行期間および第２所定パートの実行期間よりも短い（図１８７参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像の表示をエフェクト画像により違和感無く開始することができる。

【１０１１】

［形態Ａ２－４］

形態Ａ２－４の遊技機は、

第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図１６９、図１７０、図１７６参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１０１２】

［形態Ａ３－１］

形態Ａ３－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

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

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

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

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

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

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示される（図１７２、図１７９、図１８９、図１９４、図１９６参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出

と特定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１０１３】

［形態Ａ３－２］

形態Ａ３－２の遊技機は、

一の可変表示において、所定演出は複数回実行可能である一方、特定演出は一回実行可能であり、

所定演出が複数回実行されたときの方が、所定演出が一回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、

特定演出が一回実行されたときの方が、所定演出が複数回実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１５７～図１６０参照）、

ことを特徴する遊技機。

この特徴によれば、所定演出と特定演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【１０１４】

［形態Ａ３－３］

形態Ａ３－３の遊技機は、

第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１７２（Ｃ）、図１７９（Ｃ）参照）、

ことを特徴する遊技機。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１０１５】

［形態Ａ３－４－１］

形態Ａ３－４－１の遊技機は、

特定演出における破片画像は、表示期間のうち、表示が開始されてから特定タイミングまでの第１期間に亘って第１の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから表示手段の表示領域において非表示となるまでの第２期間に亘って第２の速度により移動する態様で表示され、

第２期間の方が、第１期間よりも長い（図１９６参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１０１６】

［形態Ａ３－４－２］

形態Ａ３－４－２の遊技機は、

特定演出における破片画像が表示されるときのタイミングにおいて、エフェクト画像を表示可能であり、

エフェクト画像の表示期間は、第１期間と重複する一方、第２期間とは重複しない（図１９４、図１９６、図２０５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１０１７】

［形態Ａ３－５］

形態Ａ３－５の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像および特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、

第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手

段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図２１３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０１８】
［形態Ａ４－１］
形態Ａ４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１７２、図１７９、図１８３、図１８４、図１８９、図１９４、図２０６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０１９】
［形態Ａ４－２］
形態Ａ４－２の遊技機は、
特定演出は、破片画像の表示とともに特殊画像を表示することを含む演出であり、
特定演出における破片画像と特殊画像とは重畳関係にあり、
特定演出における複数の破片画像のうち第１の破片画像は、背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における複数の破片画像のうち第２の破片画像は、特殊画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における複数の破片画像のうち第３の破片画像は、背景画像の少なくとも一部と特殊画像の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図２０６参照）、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。
【１０２０】
［形態Ａ４－３－１］
形態Ａ４－３－１の遊技機は、
特定演出における破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
回転動作により第１の破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
回転動作により第１の破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図２０７、図２１３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０２１】
［形態Ａ４－３－２］
形態Ａ４－３－２の遊技機は、
特定演出において、複数の破片画像のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図２０７、図２１３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０２２】
［形態Ａ５－１］
形態Ａ５－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
第２所定パートにおける破片画像と特定演出における破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像の方が、所定方向に向かって移動する態様で表示される破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１７２、図１７９、図１８９、図１９４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であ

ることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１０２３】

［形態Ａ５－２］

形態Ａ５－２の遊技機は、

特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと、表示手段の表示領域において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図２０１、図２０５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１０２４】

［形態Ａ５－３］

形態Ａ５－３の遊技機は、

特定演出において特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定演出において特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図２０８参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。

【１０２５】

［形態Ａ５－４］

形態Ａ５－４の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図２０７（Ａ）参照）、

特定演出における破片画像のうち第１の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、

特定演出における破片画像のうち第１の破片画像とは異なる第２の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（例えば、図２０７（Ｂ）参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１０２６】

［形態Ａ６－１］

形態Ａ６－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

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

表示手段は、

特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

り、
　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を第１ヒビ態様から第２ヒビ態様に変化させる第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
　特定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて、所定演出において第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
　所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第２所定パートが実行された後に、第３所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、
　所定演出において第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間の方が、特定演出においてオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間よりも長く、
　第３所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
　特定演出において、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図１７３～図１７５、図１８３、図１８４、図１９０、図１９１参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０２７】
　［形態Ａ６－２］
　形態Ａ６－２の遊技機は、
　第２所定パートの方が、第１所定パートよりも実行期間が長い（図１８３、図１８４、図１８９、図１９４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、単調な演出構成により所定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１０２８】
　［形態Ａ６－３］
　形態Ａ６－３の遊技機は、
　第２所定パートが実行され、その後、第３所定パートが実行されなかったときに、第３所定パートにおける破片画像の表示期間よりも長い期間に亘って第２ヒビ態様の割れ前兆画像を継続して表示する第４所定パートを実行可能である（図１９０参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第３所定パートが実行されないことを好適に示すことができる。
【１０２９】
　［形態Ａ６－４－１］
　形態Ａ６－４－１の遊技機は、
　所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、
　所定演出が実行されて装飾識別情報がリーチ状態となる第１パターンと、所定演出が実

行されずに装飾識別情報がリーチ状態となる第２パターンと、があり、
　第１パターンにより可変表示が行われるときの方が、第２パターンにより可変表示が行われるときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１９０参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【１０３０】
　［形態Ａ６－４－２］
　形態Ａ６－４－２の遊技機は、
　一の可変表示において、所定演出と特定演出との両方を実行可能であり、
　特定演出は、第３所定パートが実行された後に実行可能であり、
　特定演出の実行前に、第３所定パートが実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１５７～図１６０参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定演出における第３所定パートが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【１０３１】
　［形態Ａ６－５］
　形態Ａ６－５の遊技機は、
　第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、特定演出における破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
　第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１７３（Ｇ）、図１７５（Ｄ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定演出と特定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０３２】
　［形態Ａ６－６］
　形態Ａ６－６の遊技機は、
　所定演出は、装飾識別情報をリーチ状態とする演出であり、
　第３所定パートにおいてリーチ状態の装飾識別情報を強調表示することが可能であり、
　第３所定パートにおいて、リーチ状態の装飾識別情報が強調表示される期間の方が、破片画像の表示期間よりも長い（図１７４（Ｉ）～図１７４（Ｋ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。
【１０３３】
　［形態Ａ６－７－１］
　形態Ａ６－７－１の遊技機は、
　第１所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応して動作強調画像を表示可能であり、
　特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて表示可能であり、
　ヒビ態様の割れ前兆画像の表示を開始するタイミングで動作強調画像を表示する（図１７３（Ｄ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。
【１０３４】
　［形態Ａ６－７－２］
　形態Ａ６－７－２の遊技機は、
　動作強調画像の表示とともに小破片画像を表示可能であり、

小破片画像の表示期間は、動作強調画像の表示期間よりも長い（図１７３（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像がヒビ態様に変化したことを好適に示すことができる。

【１０３５】
［形態Ａ６－７－３］
形態Ａ６－７－３の遊技機は、
第２所定パートにおいてオブジェクト画像の動作に対応してエフェクト画像を表示可能であり、
エフェクト画像を表示するときに動作強調画像を表示しない（図１７３（Ｈ）、図１９０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定パート第２所定パートとで差異を持たせ、所定演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【１０３６】
［形態Ａ６－７－４］
形態Ａ６－７－４の遊技機は、
第１所定パートにおける小破片画像と、第３所定パートにおける破片画像とで、表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が異なる（図１９０）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定パートと第３所定パートとで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１０３７】
［形態Ａ６－８］
形態Ａ６－８の遊技機は、
第３所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
特定演出における破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像である（図１８３、図１８４、図１９７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と特定演出とで破片画像の表示態様に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１０３８】
［形態Ａ６－９］
形態Ａ６－９の遊技機は、
第３所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
特定演出における破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１９６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を自然に表示することができる。

【１０３９】
［形態Ａ６－１０］
形態Ａ６－１０の遊技機は、
特定演出における破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間の方が、第３所定パートにおける破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間よりも長い（図１９０、図１９１参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出と特定演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。

【１０４０】

［形態Ａ７－１］

形態Ａ７－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、

遊技者に動作検出手段に対する動作を促す動作促進演出を実行可能であり、

有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

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

表示手段は、

所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、

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

特定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて動作促進画像を表示可能であり、

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

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

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

所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、

動作促進演出は、動作有効期間に亘って動作促進画像を表示し、遊技者の動作が検出されたときに該動作促進画像の表示態様を動作促進態様から動作完了態様に変化させる演出であり、

動作促進演出により動作促進画像が動作促進態様から動作完了態様に変化したときに、特定演出を実行可能であり、

特定演出の実行期間のうちの少なくとも一部の期間において、動作完了態様の動作促進画像と該特定演出における破片画像との両方を視認することが可能であり、

特定演出おける破片画像の表示期間は、動作促進態様の動作促進画像の表示期間よりも短く、動作完了態様の動作促進画像の表示期間よりも長い（図１６９、図１７０、図１７９、図１８７、図１９４参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と割れ前兆画像を表示せずに破片画像を表示する特定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、単調な演出構成により特定演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１０４１】

［形態Ａ８－１］

形態Ａ８－１の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第３所定パートが実行される前と、第４所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１６９、図１７０、図１７２、図１８７、図１８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出をそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とにおいて共通に破片画像が表示される前とされた後とで背景画像の種類が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１０４２】
［形態Ａ８－２］
形態Ａ８－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１６９、図１７０、図１７２、図１８７、図１８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【１０４３】
［形態Ａ９－１］
形態Ａ９－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であ

り、
　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
　第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
　第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
　表示手段は、第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パートに移行するときの第２タイミングと、においてエフェクト画像を表示可能であり、
　エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って破片画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って破片画像を視認することが可能である（図１６９、図１７０、図１７２、図１８７、図１８９参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、エフェクト画像により破片画像が表示されるときの違和感を軽減して好適に第１所定演出および第２所定演出を実行することができる。
【１０４４】
　［形態Ａ９－２］
　形態Ａ９－２の遊技機は、
　第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
　第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
　第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１６９、図１７０、図１７２参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１０４５】
　［形態Ａ１０－１］
　形態Ａ１０－１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
　所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
　表示手段は、
　　所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
　第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前

兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
　第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
　第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、
　第４所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示される（図１６９、図１７０、図１７７、図１７８、図１８７、図１９３、図１９６参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の移動表示の際の速度が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０４６】
　［形態Ａ１０－２］
　形態Ａ１０－２の遊技機は、
　第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パート移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
　第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１６９（Ｇ）、図１７７（Ｈ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０４７】
　［形態Ａ１０－３－１］
　形態Ａ１０－３－１の遊技機は、
　第４所定パートにおける破片画像は、表示が開始されてから特定タイミングまでの第１期間に亘って第１の速度より移動する態様で表示され、特定タイミングから非表示となるまでの第２期間に亘って第２の速度により移動する態様で表示され、
　第２期間の方が、第１期間よりも長い（図１９６参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０４８】
　［形態Ａ１０－３－２］
　形態Ａ１０－３－２の遊技機は、
　第４所定パートにおける破片画像が表示されるときに、エフェクト画像を表示可能であり、
　第４所定パートにおいて、エフェクト画像の表示期間は、第１期間と重複する一方、第２期間とは重複しない（図１７７、図１９６参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１０４９】
　［形態Ａ１０－４］
　形態Ａ１０－４の遊技機は、
　第２所定パートにおける破片画像のうち全ての破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり（図２０７（Ａ）参照）、
　第４所定パートにおける破片画像のうち第１の破片画像は、表示手段の表示領域におい

て該表示領域外に向かって移動する態様で非表示となり、
　第４所定パートにおける破片画像のうち第１の破片画像とは異なる第２の破片画像は、表示手段の表示領域において該表示領域外に向かって移動する前に非表示となる（図２０７（Ｂ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第１所定演出と第２特定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０５０】
　［形態Ａ１０－５］
　形態Ａ１０－５の遊技機は、
　第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、
　第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１８３、図１８４、図１９７参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０５１】
　［形態Ａ１０－６－１］
　形態Ａ１０－６－１の遊技機は、
　第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
　第４所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第２所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１９９、図２００参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０５２】
　［形態Ａ１０－６－２］
　形態Ａ１０－６－２の遊技機は、
　特定方向に向かって移動表示する破片画像は、表示が開始されたときと非表示となる前のタイミングとで視認性が異なる（図１９９、図２００参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０５３】
　［形態Ａ１０－７－１］
　形態Ａ１０－７－１の遊技機は、
　第２所定パートにおける破片画像および第４所定パートにおける破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
　第２所定パートにおける複数の破片画像のうち第１の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、第４所定パートにおける複数の破片画像のうち第２の破片画像が表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多い（図２１３参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０５４】
　［形態Ａ１０－７－２］
　形態Ａ１０－７－２の遊技機は、
　回転動作により破片画像が第１の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、
　回転動作により破片画像が第２の角度となった場合、該破片画像と重畳関係にある背景

画像の少なくとも一部を認識することが困難となる（図２０７、図２１３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０５５】
［形態Ａ１０－７－３］
形態Ａ１０－７－３の遊技機は、
第１の破片画像が第１の角度のときに、複数の破片画像のうち第２の破片画像は第２の角度となる（図２０７、図２１３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１０５６】
［形態Ａ１０－８］
形態Ａ１０－８の遊技機は、
一の可変表示において、第１所定演出と第２所定演出との両方を実行可能であり、
第１所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となる前に実行可能な演出であり、
第２所定演出は、装飾識別情報がリーチ状態となった後に実行可能な演出であり、
第２所定演出の実行前に、第１所定演出が実行されたときの方が、されなかったときよりも有利状態に制御される期待度が高い（図１５７～図１６０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【１０５７】
［形態Ａ１０－９］
形態Ａ１０－９の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第３所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第３所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１８７、図１９３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１０５８】
［形態Ａ１１－１］
形態Ａ１１－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、

第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様の画像であり、
第４所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１７２、図１６９、図１７０、図１８９、図１８７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の表示態様が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０５９】
［形態Ａ１２－１］
形態Ａ１２－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する態様で表示され、
特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、
第４所定パートにおいて特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、第２所定パートにおいて特定方向に移動表示する破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い（図１６９、図１７０、図１７７、図１７８、図１８７、図１９３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出と特定演出とで破片画像が移動する方向が共通である一方で非表示となるまでに要する期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０６０】

［形態Ａ１３－１］
形態Ａ１３－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像を第１ヒビ態様から第２ヒビ態様に変化させる第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、オブジェクト画像を表示し、該オブジェクト画像の動作に応じて第３ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第５所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定パートと第４所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
第２所定パートが実行された後に、第３所定パートが実行されるときと、実行されないときと、があり、
第２所定パートを開始してから第３所定パートに移行するまでの期間の方が、第４所定パートを開始してから第５所定パートに移行するまでの期間よりも長く、
第３所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
第５所定パートにおいて、破片画像は、表示されてから表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図１６９、図１７０、図１７３、図１７４、図１９０、図１８７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とでオブジェクト画像が表示されてから破片画像が表示されるまでの期間、また破片画像の表示期間が異なるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０６１】
［形態Ａ１３－２］
形態Ａ１３－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像をオブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様にて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第３ヒビ前段態様から第３ヒビ態様に変化させて表示可能である（図１７３、図１６９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めること

ができる。
【１０６２】
［形態Ａ１４－１］
形態Ａ１４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、割れ前兆画像を表示する第３所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第４所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第１所定演出を実行した後の特定タイミングで実行可能であり、
第１所定パートと第３所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、
第２所定パートと第４所定パートとで、実行期間の長さが共通であり、
第１所定演出の後に第２所定演出を実行する場合に、第２所定パートにおいて表示した破片画像を表示手段の表示領域において非表示とした後に、第３所定パートを開始する（図１６６、図１６７、図１８５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とを連続して実行可能であることにより、連続的に遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第３所定パートは第２所定パートにおける破片画像が非表示となった後に開始されるため、すでに破片画像が表示されているにもかかわらず、新たな割れ前兆画像が表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。
【１０６３】
［形態Ａ１４－２］
形態Ａ１４－２の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と第４所定パートにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第２所定パートと第４所定パートとで、破片画像の表示が開始される位置が異なる（図１６６、図１６７、図２０８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０６４】
［形態Ａ１４－３］
形態Ａ１４－３の遊技機は、
第２所定パートと第４所定パートとで、共通に、破片画像とともに特殊画像を表示可能であり、
第２所定パートにおける特殊画像は、第１態様にて表示され、
第４所定パートにおける特殊画像は、第１態様とは異なる第２態様にて表示される（図１６６（Ｆ）、図１６７（Ｆ）参照）、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１０６５】

［形態Ａ１４－４］

形態Ａ１４－４の遊技機は、

第２所定パートと第４所定パートとで、破片画像の表示期間の長さが異なる一方、特殊画像の表示期間の長さが共通である（図１８５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とで破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１０６６】

［形態Ａ１４－５］

形態Ａ１４－５の遊技機は、

第１所定演出の実行後に第２所定演出を実行する第１パターンと、第１所定演出の実行後に第２所定演出を実行しない第２パターンと、があり、

第１パターンにより遊技が進行する方が、第２パターンにより遊技が進行するよりも有利状態に制御される割合が高い（図１５１参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２所定演出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【１０６７】

［形態Ａ１４－６］

形態Ａ１４－２の遊技機は、

第２所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示され、

第４所定パートにおける破片画像は、該破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１９６参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。

【１０６８】

［形態Ａ１４－７－１］

形態Ａ１４－７－１の遊技機は、

第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、第３所定パートから第４所定パート移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、

第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが共通である（図１６６（Ｃ）、図１６７（Ｃ）、図１８５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１０６９】

［形態Ａ１４－７－２］

形態Ａ１４－７－２の遊技機は、

第１タイミングで表示されるエフェクト画像と第２タイミングで表示されるエフェクト画像とで、表示期間の長さが共通である（図１８５参照）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１０７０】

［形態Ａ１５－１］
形態Ａ１５－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示するとともに、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示し、
第２所定パートにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間を要し、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、表示手段の表示領域において非表示となるまでに第１期間とは異なる第２期間を要する（図１６９、図１７０、図１８２、図１８７、図１９５（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、所定演出における破片画像とは非表示となるまでに要する期間が異なる破片画像とともに割れ前兆画像を表示することにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。
【１０７１】
［形態Ａ１５－２］
形態Ａ１５－２の遊技機は、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける割れ前兆画像の方が、第１所定パートにおける割れ前兆画像よりも表示期間が長い（図１８７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、有利状態に制御されないことを好適に示すことができる。
【１０７２】
［形態Ａ１５－３］
形態Ａ１５－３の遊技機は、
第２所定パートにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第１の破片画像があり、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける複数の破片画像のうち最も表示サイズが大きい第２の破片画像があり、
第１の破片画像の方が、第２の破片画像よりも表示サイズが大きい（例えば、図１７０（Ｊ）、図１８２（Ｄ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０７３】
［形態Ａ１５－４］
形態Ａ１５－４の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識

することが可能な透過態様の画像であり、
有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１９７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０７４】
［形態Ａ１５－５］
形態Ａ１５－５の遊技機は、
第２所定パートにおける破片画像と有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示される（例えば、図１９９、図２０１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０７５】
［形態Ａ１５－６］
形態Ａ１５－６の遊技機は、
第１所定パートから第２所定パートに移行するときの第１タイミングと、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１６９（Ｇ）、図１８２（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０７６】
［形態Ａ１６－１］
形態Ａ１６－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第１発光パターンにより発光手段が発光し、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときに、第２発光パターンにより発光手段が発光し、
第１発光パターンによる発光手段の発光は、第２所定パートが実行されるまで継続し、

第２発光パターンによる発光手段の発光は、有利状態に制御されないことが報知された報知演出が終了した後において所定条件が成立するまで継続する（図１６９、図１７０、図１８２、図１８７、図１９５（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像と報知演出終了後の所定条件が成立するまで継続する第２発光パターンとを用いることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。
【１０７７】
［形態Ａ１７－１］
形態Ａ１７－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
報知演出により有利状態に制御されないことが報知されたときに、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示可能であり、
第１所定パートが実行される前と、第２所定パートにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図１６９（Ａ）～図１６９（Ｆ）、図１７０（Ｉ）～図１７０（Ｋ）参照）、
報知演出により有利状態に制御されるか否かが報知される前と、有利状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像が表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図１８２（Ａ）、図１８２（Ｂ）、図１８２（Ｄ）、図１８７、図１９５（Ｂ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像を表示する所定演出を実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を用いるとともに有利状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。
【１０７８】
［形態Ａ１８－１］
形態Ａ１８－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、

特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、可動体の第１動作を開始する第５所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第６所定パートと、を含む演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第６所定パートにおいて、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第２動作が終了する（図１６９、図１７０、図１７２、図１８７、図１８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、割れ前兆画像を表示した後に可動体を動作させて破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【１０７９】
［形態Ａ１８－２］
形態Ａ１８－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第４所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１８７、図１８９参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１０８０】
［形態Ａ１８－３－１］
形態Ａ１８－３－１の遊技機は、
第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、第５所定パートから第６所定パートに移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１６９（Ｇ）、図１７２（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０８１】
［形態Ａ１８－３－２］
形態Ａ１８－３－２の遊技機は、
第１動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、
可動体が進出位置に配置されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図１７２（

Ｃ）参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【１０８２】
　［形態Ａ１８－３－３］
　形態Ａ１８－３－３の遊技機は、
　可動体の第１動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、
　第６所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第１動作の期間よりも長い（図１８９参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【１０８３】
　［形態Ａ１８－４］
　形態Ａ１８－４の遊技機は、
　第２所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
　可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
　示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第５所定パートにおける可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図１８９参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可動体強調画像により第２所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１０８４】
　［形態Ａ１９－１］
　形態Ａ１９－１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可動体と、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
　所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
　表示手段は、
　　特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
　　特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
　第２所定演出は、可動体の第１動作とともに第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第４所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第５所定パートと、を含む演出であり、
　第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
　第５所定パートにおいて、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像

が表示手段の表示領域において非表示となるよりも前に該可動体の該第２動作が終了する（図１６９、図１７０、図１８０、図１８１、図１８７、図１９５（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【１０８５】
［形態Ａ１９－２］
形態Ａ１９－２の遊技機は、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像を第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第４所定パートにおいて割れ前兆画像を第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化させて表示可能であり、
第１所定パートにおいて割れ前兆画像が第１ヒビ前段態様から第１ヒビ態様に変化するまでの期間と、第４所定パートにおいて割れ前兆画像が第２ヒビ前段態様から第２ヒビ態様に変化するまでの期間とで、長さが異なる（図１８７、図１９５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。
【１０８６】
［形態Ａ１９－３－１］
形態Ａ１９－３－１の遊技機は、
第２所定パートから第３所定パートに移行するときの第１タイミングと、第４所定パートから第５所定パートに移行するときの第２タイミングと、において、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
第１タイミングと第２タイミングとで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１６９（Ｇ）、図１８０（Ｅ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出第２所定演出とでエフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１０８７】
［形態Ａ１９－３－２］
形態Ａ１９－３－２の遊技機は、
第２動作は、可動体が進出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、
第２動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図１８０（Ｆ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【１０８８】
［形態Ａ１９－３－３］
形態Ａ１９－３－３の遊技機は、
可動体の第２動作の期間の方が、エフェクト画像の表示期間よりも長く、
第５所定パートにおける破片画像の表示期間の方が、可動体の第２動作の期間よりも長い（図１９５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。
【１０８９】
［形態Ａ１９－４］

形態Ａ１９－４の遊技機は、
第２所定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、第４所定パートにおける可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図１９５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により第２所定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１０９０】
［形態Ａ２０－１］
形態Ａ２０－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、オブジェクト画像を表示する第１所定パートと、該オブジェクト画像の動作に応じて割れ前兆画像を表示する第２所定パートと、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、
特定演出は、可動体の第１動作に応じて、所定演出において割れ前兆画像が表示されてから該割れ前兆画像に対応した破片画像が表示されるまでの期間よりも短い期間で複数の破片画像の表示を開始する演出であり、
所定演出と特定演出とで、実行タイミングが異なり、
特定演出において、可動体は、第１動作とは異なる第２動作を実行可能であり、破片画像が表示手段の表示領域において非表示となった後に該可動体の該第２動作を開始する（図１６９、図１７０、図１７６、図１８７、図１９２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する所定演出と特定演出 とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、可動体を動作させて割れ前兆画像を表示することなく破片画像を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。
【１０９１】
［形態Ａ２０－２－１］
形態Ａ２０－２－１の遊技機は、
第１動作は、可動体が原点位置から進出位置に向かって移動する動作であり、
第１動作が開始されるときにエフェクト画像の表示が開始される（図１７６（Ｂ）参照

）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体の動作とエフェクト画像の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、特定演出の演出効果を高めることができる。
【１０９２】
［形態Ａ２０－２－２］
形態Ａ２０－２－２の遊技機は、
エフェクト画像は、第１表示期間と第２表示期間とを含む表示期間に亘って表示可能であり、
可動体の第１動作期間の長さとエフェクト画像の第１表示期間との長さとが略共通であり、
特定演出における破片画像の表示期間の方が、可動体の第１動作の期間よりも長い（図１９２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定演出の演出効果を高めることができる。
【１０９３】
［形態Ａ２０－３］
形態Ａ２０－３の遊技機は、
特定演出とは異なる演出であって可動体を動作させることにより有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であり、
可動体の動作に伴い該可動体と重畳する表示領域において可動体強調画像を表示可能であり、
示唆演出における可動体の動作に伴って可動体強調画像が表示される一方、特定演出における可動体の第１動作に伴って可動体強調画像が表示されない（図１９２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体強調画像により特定演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１０９４】
［形態Ａ２１－１］
形態Ａ２１－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１ヒビ態様または第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されても、該割れ前兆画像とともに背景画像を視認可能であり、
第１ヒビ態様または第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されていないときの所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される画像は、第１の視認性により表示され、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの背景画像は、第１の視認性よりも視認性が低い第２の視認性により表示され、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下

位の表示レイヤにおいて表示される画像は、所定範囲にわたって第２の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲にわたって第１の視認性により表示される（図１６９（Ｅ）、（Ｆ）、図１７１（Ｃ）、図１８７、図１８８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によって割れ前兆画像とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１０９５】

［形態Ａ２１－２］
形態Ａ２１－２の遊技機は、
所定範囲と特定範囲との境界を第１の視認性および第２の視認性よりも視認性が高い第３の視認性により表示可能である（図１７１（Ｃ）拡大図参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を高めることができる。

【１０９６】

［形態Ａ２１－３］
形態Ａ２１－３の遊技機は、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、
第２ヒビ態様にて割れ前兆画像が表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されない（図１７１（Ｃ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の実行中においても好適に対応画像を表示することができる。

【１０９７】

［形態Ａ２１－４］
形態Ａ２１－４の遊技機は、
第２ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間の方が、第１ヒビ態様の割れ前兆画像の表示期間よりも長い（図１８８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１所定演出と第２所定演出とで割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１０９８】

［形態Ａ２２－１］
形態Ａ２２－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示

されたときとで、背景画像の視認性が異なり、
　第２ヒビ態様の割れ前兆画像の方が、第１ヒビ態様の割れ前兆画像よりも表示期間が長く、
　第２ヒビ態様の割れ前兆画像は複数種類あり、
　第１種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときよりも、第２種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときの方が、有利状態に制御される期待度が高い（図１６８～図１７０、図１８６、図１８７参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、それぞれ異なるヒビ態様の割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、遊技者は第２ヒビ態様の割れ前兆画像の種類に注目するようになり、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１０９９】
　［形態Ａ２２－２］
　形態Ａ２２－２の遊技機は、
　第１種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときと、第２種類の第２ヒビ態様の割れ前兆画像が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図１６９、図１６８参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、割れ前兆画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１１００】
　［形態Ａ２２－３］
　形態Ａ２２－３の遊技機は、
　第１所定演出と第２所定演出とで、共通に、特定色のエフェクト画像を表示可能であり、
　第１所定演出と第２タイミング所定演出とで、エフェクト画像の表示パターンが異なる（図１６９、図１６８参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、エフェクト画像の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１１０１】
　［形態Ａ２３－１］
　形態Ａ２３－１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、
　　有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
　　可変表示に対応した対応画像の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、
　所定演出は、第１所定演出と、第２所定演出と、を含み、
　表示手段は、
　　特殊表示レイヤにおいて可変表示に対応した対応画像を表示可能であり、
　　特殊表示レイヤよりも優先度が高い第１所定表示レイヤにおいて第１割れ前兆画像を表示可能であり、
　　特殊表示レイヤよりも優先度が低い第２所定表示レイヤにおいて第２割れ前兆画像を表示可能であり、
　　第１所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、

第１所定演出は、第１割れ前兆画像を表示する演出であり、
第２所定演出は、第２割れ前兆画像を表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、
第２割れ前兆画像が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、
第１所定演出が実行される場合に変化演出を実行せず、
第２所定演出が実行される場合に変化演出を実行可能である（図１６９～図１７１、図１８７、図１８８、図２１５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１割れ前兆画像を表示する第１所定演出と第２割れ前兆画像を表示する第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１１０２】
［形態Ａ２３－２－１］
形態Ａ２３－２－１の遊技機は、
変化演出は、所定オブジェクト画像を表示し、該所定オブジェクト画像が対応表示に作用する動作を行うことで対応表示の表示態様を変化させる演出であり、
所定オブジェクト画像は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示可能である（図２１５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。
【１１０３】
［形態Ａ２３－２－２］
形態Ａ２３－２－２の遊技機は、
所定オブジェクト画像の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像を表示可能である（図２１５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出の実行中においても変化演出を好適に実行することができる。
【１１０４】
［形態Ａ２４－１］
形態Ａ２４－１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する第１所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する第２所定演出を実行可能であり、
第２所定演出の実行後に、特別演出を実行可能であり、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１所定演出は、第１ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、

第２所定演出は、第２ヒビ態様の割れ前兆画像を表示し、該割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する演出であり、
第１所定演出と第２所定演出とで、実行タイミングが異なり、
第１所定演出における破片画像と第２所定演出における破片画像とで、表示態様が異なり、
第２所定演出における破片画像は、特別演出が実行されることを示唆する示唆態様の画像を含み、
第２所定演出における破片画像の表示期間の方が、第１所定演出における破片画像の表示期間よりも長い（図１６９、図１８７、図１９２、図２１６、図２１７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像および破片画像を表示する第１所定演出と第２所定演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、第１所定演出と第２所定演出とで破片画像の表示態様が異なるとともに、第２所定演出における破片画像とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１１０５】
［形態Ａ２４－２］
形態Ａ２４－２の遊技機は、
特別演出は、第１特別演出と、第２特別演出と、があり、
第２特別演出が実行されたときの方が、第１特別演出が実行されたときよりも有利状態に制御される期待度が高く、
示唆態様は、第１特別演出が実行されることを示唆する第１示唆態様と、第２特別演出が実行されることを示唆する第２示唆態様と、を含む（図２１６、図２１７、図２１８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【１１０６】
［形態Ａ２４－３－１］
形態Ａ２４－３－１の遊技機は、
第２所定演出における破片画像は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、
透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも多く表示される（図２１８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【１１０７】
［形態Ａ２４－３－２］
形態Ａ２４－３－２の遊技機は、
破片画像は、回転動作を行うことが可能であり、
第２所定演出において、透過態様の破片画像の方が、示唆態様の破片画像よりも回転動作量が多い（図２１８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。

【１１０８】
［形態Ａ２４－４］
形態Ａ２４－４の遊技機は、

第２所定演出は、第１所定パートと第２所定パートとを含み、
第１所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が複数表示され、透過態様の破片画像が複数表示され、
第２所定パートにおいて、示唆態様の破片画像が単数表示され、透過態様の破片画像が複数表示される（図２１７参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２所定演出における破片画像に対する注目度合いを高めることができる。
【１１０９】
［形態Ａ２５］
形態Ａ２５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行される前に、前段演出（図１７６（Ｃ））を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図２０４（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図２０４（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
前段演出の実行期間の方が、第１態様の割れ画像の表示期間よりも長い（図１９２、図２０４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、前段演出により、割れへの溜めを作り、第１態様の割れ画像はスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。
【１１１０】
［形態Ａ２６］
形態Ａ２６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
所定演出が実行される前に、前段演出（図１７６（Ｃ））を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図２０４（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図２０４（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
割れ画像を第１態様にて表示する期間と第２態様にて表示する期間とを合算した期間の方が、前段演出の実行期間よりも長い（図１９２、図２０４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が第１態様および第２態様である期間を前段演出の実行期間よりも長くすることで、割れパターンを印象付ける。

【１１１１】
［形態Ａ２７］
形態Ａ２７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、
エフェクト画像の表示期間は、割れ画像の表示期間よりも短く、
エフェクト画像の表示期間のうち、第１期間に亘って割れ画像を視認することが困難であり、該第１期間経過後の第２期間に亘って該割れ画像を視認することが可能であり、
第２期間の方が、第１期間よりも長い（図１８５～図１９５、図１９９～図２０５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像は割れ画像の最初の表示部分を隠す役割があり、役割を果たしつつも、割れ画像よりもエフェクト画像の方が強調されてしまうことを防止する。
【１１１２】
［形態Ａ２８］
形態Ａ２８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させることを含む演出であり、
表示手段は、第１態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第２態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図１８５～図１９５、図１９９～図２０５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。
【１１１３】
［形態Ａ２９］
形態Ａ２９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図２０３（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図２０３（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示期間における第１タイミングと第２タイミングとで、該第２態様の該割れ画像の透過率が異なる（図１９１、図２０３参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。
【１１１４】
［形態Ａ３０］
形態Ａ３０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に（図１９９（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１９９（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
特定演出は、第３態様の割れ画像を表示した後に（図２０３（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第４態様に変化させる（図２０３（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる（図１８７、図１９１、図１９９、図２０３、図２０７（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときと第４態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。
【１１１５】
［形態Ａ３１］
形態Ａ３１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、
有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、通常状態において実行可能な演出であって、第１態様の割れ画像を表示し

た後に（図１９９（Ｂ１））、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させる（図１９９（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
特定演出は、通常状態よりも有利な特別状態において実行可能な演出であって、第３態様の割れ画像を表示した後に（図２０３（Ｂ１））、該割れ画像を該第３態様から第４態様に変化させる（図２０３（Ｂ２）～（Ｂ５））ことを含む演出であり、
第２態様の割れ画像の表示が開始されてからの所定タイミングにおける該割れ画像と、第４態様の割れ画像の表示が開始されてからの特定タイミングにおける該割れ画像とで、透過率が異なる（図１５４～図１５６、図１８７、図１９１、図１９９、図２０３、図２０７（Ａ）参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第２態様の割れ画像が表示されたときと第４態様の割れ画像が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【１１１６】
［形態Ａ３２］
形態Ａ３２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
発光手段と、
発光制御手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が低い表示レイヤにおいて背景画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
発光制御手段は、
割れ画像が表示されるときに、特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、
割れ画像の表示期間における特定タイミングまで特定輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行い、該特定タイミング以降は、背景画像に対応した輝度データテーブルを用いて発光手段の発光制御を行う（図１８５～図１８７、図１９０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が表示されるときの発光手段の発光制御を好適に行うことができる。

【１１１７】
［形態Ａ３３］
形態Ａ３３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
エフェクト画像の表示期間と割れ画像の表示期間との少なくとも一部が重複し、
音出力手段は、エフェクト画像が表示されるタイミングにおいて割れ画像に対応する音を出力する（図１８５～図１９１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【１１１８】
［形態Ａ３４］
形態Ａ３４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図１８５参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図１９２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。
【１１１９】
［形態Ａ３５］
形態Ａ３５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力する一方（図１８５参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、有利状態に制御されることを報知する音を出力する（図１９５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技状態に応じた異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。
【１１２０】
［形態Ａ３６］
形態Ａ３６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
割れ前兆画像は、割れ画像が第１パターンにより表示される場合に、該割れ画像が表示されるよりも前のタイミングで表示可能な画像であり、
音出力手段は、第１パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応す

る音を出力する一方（図１８５参照）、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに、該割れ画像に対応する音を出力しない（図１９２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、異なる印象を与える複数の表示パターンにより割れ画像を表示することができる。
【１１２１】
［形態Ａ３７］
形態Ａ３７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
音出力手段は、
割れ前兆画像が表示されるときに所定音を出力可能であり、
割れ画像が表示されるときに特定音を出力可能であり、
音出力手段が出力する特定音は、所定音よりも大きい音である（図２１２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。
【１１２２】
［形態Ａ３８］
形態Ａ３８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
音出力手段と、を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいてオブジェクト画像を表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
オブジェクト画像の動作表示に連動させて割れ前兆画像を表示可能であり、
音出力手段は、
割れ前兆画像が表示されるときに、オブジェクト画像に対応する音を出力可能であり、
割れ画像が表示されるときに、該割れ画像に対応する音を出力可能である（図２１２参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ前兆画像が表示されたときと割れ画像が表示されたときとのメリハリを付け、割れ画像を表示したときの印象付けを好適に行うことができる。
【１１２３】
［形態Ａ３９］
形態Ａ３９の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、変動量が特定値となっていることで、該第１パターンにおける第１サイズの破片画像と該第１サイズよりも小さい第２サイズの破片画像との動作速度が異なり、
第２パターンは、変動量が０となっていることで、該第２パターンにおける第３サイズの破片画像と該第３サイズよりも小さい第４サイズの破片画像との動作速度が共通である（図１９７、図１９８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像は早く飛び、大きい破片画像はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第２パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

【１１２４】

［形態Ａ４０］
形態Ａ４０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像は、表示が開始されてから落下していく態様で表示され、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンと第２パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像が落下する速さが異なる（図１９７、図１９８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。

【１１２５】

［形態Ａ４１］
形態Ａ４１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンと第２パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像が移動表示されるときの進行方向が異なる（図１９７、図１９８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、パラメータの値を異ならせ、破片画像が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、演出効果を高めることができる。

【１１２６】
［形態Ａ４２］
形態Ａ４２の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
第２パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第３パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第１パターンと第２パターンと第３パターンとで、第１パラメータの値が共通であり、第２パラメータの値が異なる（図１９７、図１９８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１パラメータの値は固定し、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータの値が異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。
【１１２７】
［形態Ａ４３］
形態Ａ４３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、第３パターンと、があり、
第１パターンは、破片画像の表示に関する第１パラメータと、破片画像の表示に関する第２パラメータと、を含んで構成され、
第２パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第３パターンは、第１パラメータと、第２パラメータと、を含んで構成され、
第１パターンと第２パターンとで、第１パラメータの値が共通であり、第２パラメータの値が異なり、
第２パターンと第３パターンとで、第１パラメータの値が異なり、第２パラメータの値が共通である（図１９７、図１９８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、それぞれのパターンで、破片画像に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータの値により構成されることで、安定的で多彩な破片画像の表示パターンを構築することができる。
【１１２８】
［形態Ａ４４］
形態Ａ４４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、

特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより割れ画像が表示される前と、第１パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第２パターンにより割れ画像が表示される前と、第２パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１５４、図１５６、図１６９～図１７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常状態において割れ画像を表示するときと特別状態において割れ画像を表示するときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。

【１１２９】
［形態Ａ４５］
形態Ａ４５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段と、
演出実行手段と、を備え、
演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第３表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
所定演出は、第１態様の割れ画像を表示した後に、該割れ画像を該第１態様から第２態様に変化させることを含む演出であり、
表示手段は、
通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態と、において、割れ画像を表示可能であり、
第１態様の割れ画像を表示するときにエフェクト画像を表示し、第２態様の該割れ画像を表示する前のタイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図１５４、図１５６、図１６９、図１７０参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【１１３０】
［形態Ａ４６］
形態Ａ４６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、

第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより表示された割れ画像と、第２パターンにより表示された割れ画像とは、共通に、少なくとも所定方向と特定方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され、
第１パターンにより表示された割れ画像と、第２パターンにより表示された割れ画像とで、移動する速さが異なる（図１５４、図１５６、図１６９～図１７１参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別状態のテンポを崩さない割れ画像の表示パターンにより、特別状態中の演出効果を高めることができる。
【１１３１】
［形態Ａ４７］
形態Ａ４７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、
第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態において表示可能であり、
第１パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、第２パターンにより割れ画像が表示されたときに有利状態に制御される期待度と、が異なる（図１５１、図１５３（Ｃ）、図１５４、図１５６参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、割れ画像の表示パターンに応じて有利状態に制御される期待度が異なるため割れ画像の表示パターンにより注目させることができる。
【１１３２】
［形態Ａ４８］
形態Ａ４８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて第１種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１種類の破片画像の表示期間と第２種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、
第１種類の破片画像は、キャラクタが描かれた態様であり、
第２種類の破片画像は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図２０４、図２１８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示態様が異なる２種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【１１３３】
［形態Ａ４９］
形態Ａ４９の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
所定表示レイヤにおいて第１種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が低い特定表示レイヤにおいて第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
第１種類の破片画像の表示期間と第２種類の破片画像の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、
第１種類の破片画像と第２種類の破片画像とで、表示態様が異なり、
第１種類の破片画像の表示期間は、第２種類の破片画像の表示期間よりも長い（図２０４、図２１８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、表示態様が異なる２種類の破片画像の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。
【１１３４】
［形態Ａ５０］
形態Ａ５０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
可動体が重畳しない表示領域である第１領域に表示される破片画像の方が、可動体が重畳する表示領域である第２領域に表示される破片画像よりも表示量が多い（図２０４、図２１８参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳している中で、好適に破片の表示を行うことができる。
【１１３５】
［形態Ａ５１］
形態Ａ５１の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
可動体と、
表示手段と、を備え、
表示手段は、
特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
複数の破片画像のうちの第１破片画像は、可動体が重畳しない表示領域である第１領域

から該可動体が重畳する表示領域である第２領域に進入するように移動する態様で表示され、
　複数の破片画像のうちの第２破片画像は、第２領域に進入しないように第１領域を移動する態様で表示される（図２０４、図２１８参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可動体が重畳している領域に入り込まない破片画像により、割れたということを認識させつつ、可動体が重畳している領域を通過する破片画像を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。
【１１３６】
　［形態Ａ５２］
　形態Ａ５２の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　可動体と、
　表示手段と、を備え、
　表示手段は、
　　特定表示レイヤにおいて破片画像を複数表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　可動体は、表示手段の表示領域に重畳する動作を行うことが可能であり、
　破片画像の表示期間と可動体の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、
　表示手段の表示領域に重畳している可動体が該表示領域に重畳しない位置に動作した後も、破片画像が継続して表示される（図２０４、図２１８参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可動体が表示手段の表示領域と重畳する中で、破片画像を見逃さないように好適に破片画像の表示を行うことができる。
【１１３７】
　［形態Ａ５３］
　形態Ａ５３の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　表示手段と、
　演出実行手段と、を備え、
　演出実行手段は、有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
　表示手段は、
　　所定表示レイヤにおいて割れ前兆画像を表示可能であり、
　　所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
　　特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
　所定演出は、割れ前兆画像を表示する第１所定パートと、該割れ前兆画像に対応した第１種類の破片画像を複数表示する第２所定パートと、を含む演出であり、
　表示手段は、割れ前兆画像が表示されるときに、第２種類の破片画像を複数表示可能であり、
　第２種類の破片画像は、第１種類の破片画像よりも表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が短い（図１７３、図１７４参照）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、破片画像を表示する演出の演出効果を高めることができる。
【１１３８】
　［形態Ａ５４］
　形態Ａ５４の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示される前と、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、
第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示される前と、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１６９、図１７０、図１７５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、複数の割れ画像の表示パターンに共通して特定キャラクタが登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

【１１３９】
［形態Ａ５５］
形態Ａ５５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
第１表示レイヤにおいてエフェクト画像を表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が低い第２表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
第２表示レイヤよりも優先度が低い第３表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
第１表示レイヤよりも優先度が高い第４表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタが動作したときに第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタが動作したときに第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
表示手段は、
第１パターンにより第１種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第１種類の割れ画像を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、
第２パターンにより第２種類の割れ画像を表示する場合に、特定キャラクタの動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第２種類の割れ画像を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像を非表示とする（図１６９、図１７０、図１７５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、エフェクト画像が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【１１４０】

［形態Ａ５６］
形態Ａ５６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて破片画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
破片画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の破片画像を複数表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の破片画像を複数表示するパターンであり、
第１種類の破片画像は、該第１種類の破片画像の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示され、
第２種類の破片画像は、該第２種類の破片画像の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１６９、図１７０、図１７５参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、破片画像の表示パターンの種類に応じて破片画像が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。
【１１４１】
［形態Ａ５７］
形態Ａ５７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
表示手段を備え、
表示手段は、
特殊表示レイヤにおいて特定キャラクタを表示可能であり、
特殊表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤにおいて割れ画像を表示可能であり、
特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤにおいて可変表示に関する特別情報を表示可能であり、
割れ画像の表示パターンとして、第１パターンと、第２パターンと、があり、
第１パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第２パターンは、特定キャラクタの動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、
第１パターンにより割れ画像が表示されたときと、第２パターンにより割れ画像が表示されたときとで、有利状態に制御される期待度が異なる（図１６９、図１７０、図１７３、図１７４参照）、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定キャラクタへの期待感を高めるとともに、特定キャラクタが表示された後の割れ画像の表示パターンに注目させて興趣を向上する。
【１１４２】
（パチンコ遊技機１の構成等）
図１２５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。

【１１４３】

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。

【１１４４】

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。

【１１４５】

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。

【１１４６】

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。

【１１４７】

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。

【１１４８】

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

【１１４９】

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。

【１１５０】

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。尚、本実施の形態において、特図保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【１１５１】

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。

【１１５２】

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。

【１１５３】

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。

【１１５４】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図１２６参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、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。

【１１５５】

遊技盤２の所定位置（図１２５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。

【１１５６】

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１２６参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【１１５７】

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。

【１１５８】

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。

【１１５９】

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。

【１１６０】

遊技盤２の所定位置（図１２５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。

【１１６１】

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

【１１６２】

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

【１１６３】

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

【１１６４】

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

【１１６５】

遊技盤２の所定位置（図１２５では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合が

ある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図１６０参照）。また、各種ランプについては後述する。

【１１６６】

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

【１１６７】

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

【１１６８】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ３１Ａが取り付けられている。スティックコントローラ３１Ａには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ３１Ａに対する操作は、コントローラセンサユニット３５Ａ（図１２６参照）により検出される。

【１１６９】

遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン３１Ｂが設けられている。プッシュボタン３１Ｂに対する操作は、プッシュセンサ３５Ｂ（図１２６参照）により検出される。

【１１７０】

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。

【１１７１】

（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。

【１１７２】

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）。

【１１７３】

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。

【１１７４】

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。

【１１７５】

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。
【１１７６】
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。
【１１７７】
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。
【１１７８】
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回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。
【１１７９】
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。
【１１８０】
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。
【１１８１】
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。
【１１８２】
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。
【１１８３】
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。
【１１８４】
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。
【１１８５】

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。

【１１８６】

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。

【１１８７】

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。

【１１８８】

（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。

【１１８９】

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。

【１１９０】

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。

【１１９１】

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。

【１１９２】

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。

【１１９３】
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。
【１１９４】
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。
【１１９５】
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。
【１１９６】
また、画像表示装置５において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、１回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。
【１１９７】
大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。
【１１９８】
また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置５にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。
【１１９９】
（基板構成）
パチンコ遊技機１には、例えば図１２６に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電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。
【１２００】
電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直

流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【１２０１】

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

【１２０２】

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

【１２０３】

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

【１２０４】

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。

【１２０５】

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。

【１２０６】

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。

【１２０７】

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。

【１２０８】

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。

【１２０９】

払出制御基板００６ＳＧ０３０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００６ＳＧ０３１と、払出装置００６ＳＧ０３１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００６ＳＧ０３２と、が接続されており、該遊技球検出センサ００６ＳＧ０３２から受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置００６ＳＧ０３１の駆動を停止することが可能となっている。

【１２１０】

また、払出制御基板００６ＳＧ０３０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００６ＳＧ０３４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００６ＳＧ０３５（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００６ＳＧ０３０は、遊技球を遊技盤２に発射することが可能な発射装置００６ＳＧ０３３を制御する。また、タッチリング００６ＳＧ３５が検出されているか否かを示す信号、発射装置００６ＳＧ０３３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００６ＳＧ０３０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。

【１２１１】

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。

【１２１２】

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

【１２１３】

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。

【１２１４】

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。

【１２１５】

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。

【１２１６】

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

【１２１７】

表示制御部１２３は、演出制御用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。

【１２１８】

また、図１２７に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、に各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位レイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位レイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。

【１２１９】

図１２８に示すように、ＶＲＡＭ領域にはレイヤ１の画像として背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として後述する割れ前兆画像（ガラス板画像００６ＳＧ３０１等）を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示される割れ対象画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及び該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れたことにより生じる破片画像００６ＳＧ３０２を描画・配置するためのレイヤ５画像描画領域、レイヤ６の画像として後述する動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像として後述するホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として後述する操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として小図柄（第４図柄）や第１保留記憶数、第２保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域が配置されている。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域が更に配置されてもよい。

【１２２０】

レイヤ４画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像００６ＳＧ３０１は、キャラクタや可動体３２の作用によって画像表示装置５の表示領域にヒビが入ったように遊技者に認識させるための画像であり、レイヤ５画像描画領域にて描画・配置されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａは、画像表示装置５の表示領域が割れたように遊技者に認識させるための画像である。また、破片画像００６ＳＧ３０２は、キャラクタや可動体３２の作用によって画像表示装置５の表示領域が割れたことを遊技者に強調するためにガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が変化して表示される画像である。

【１２２１】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１は、後述する第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング）において非表示となる画像である。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａは、後述する第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知

演出における割れ演出の開始タイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示される画像（割れ対象画像）でもある。

【１２２２】

更に、後述するように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の開始タイミングは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示によってガラス板画像００６ＳＧ３０１とガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示の切り替えが遊技者から視認不能となっている。このため、本実施の形態では、ヒビが表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１を遊技者に気付かれることなくガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに切り替えることができるので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビからは想定できない割れ（破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示）を実現することができ、割れ演出を遊技者に対して強く印象付けることが可能となっている。

【１２２３】

本実施の形態では、これらレイヤ１画像描画領域～レイヤ１０画像描画領域において描画・配置された各画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図１２８及び図１２９に示すように、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は表示優先度が最も低く設定されており、レイヤ２画像描画領域に描画される画像はレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ３画像描画領域に描画される画像はレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ４画像描画領域に描画される画像はレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ５画像描画領域に描画される画像はレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ６画像描画領域に描画される画像はレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ７画像描画領域に描画される画像はレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ８画像描画領域に描画される画像はレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ９画像描画領域に描画される画像はレイヤ８画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されており、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像はレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が高く設定されている。また、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ１１画像描画領域に描画される画像はレイヤ１０画像描画領域描画される画像よりも表示優先度が高く設定される。

【１２２４】

つまり、レイヤ１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５において最も下層に表示される画像であり、レイヤ２画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ３画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ２画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ４画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ３画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ５画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ４画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ６画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ５画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ７画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ６画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ８画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ７画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ９画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレ

イヤ８画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、レイヤ１０画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ９画像描画領域に描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合、該レイヤ１１画像描画領域に描画される画像は画像表示装置５においてレイヤ１０画像描画領域描画される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ１画像描画領域の代わりとして、レイヤ１－１画像描画領域、レイヤ１－２画像描画領域、レイヤ１－３画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ１－１画像描画領域には、後述する通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１、第６背景画像）を描画可能であり、レイヤ１－２画像描画領域には、後述するチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２、第７背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域には、後述する背景エフェクト画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）、大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。

【１２２５】

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。

【１２２６】

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。

【１２２７】

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。

【１２２８】

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。

【１２２９】

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。

【１２３０】

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。

【１２３１】

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。

【１２３２】

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。

【１２３３】

図１２７（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１２７（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。

【１２３４】

図１３０（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。

【１２３５】

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１３０（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。

【１２３６】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図１３０（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。

【１２３７】
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し、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【１２３８】
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。

【１２３９】
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。

【１２４０】
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。

【１２４１】

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。

【１２４２】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他（ノーマルリーチ）」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

【１２４３】

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。

【１２４４】

尚、図１３０（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。

【１２４５】

図１３１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。内容は図４と同様であるため、説明は省略する。

【１２４６】

図１３２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。

【１２４７】

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。

【１２４８】

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。

【１２４９】

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２２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ｒｒ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。

【１２５０】

図１３３（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。また、図１３３（Ｂ）は、大当り種別の説明図である。内容は図６（Ａ）および図６（Ｂ）と同様であるため、説明は省略する。

【１２５１】

図１３４（Ａ）及び図１３４（Ｂ）は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合と時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合とで、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」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。

【１２５２】

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。

【１２５３】

本実施の形態において遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－２、ＰＢ１－２）、擬似連演出が実行されずにノーマルリーチを経由してスーパーリーチβのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－３、ＰＢ１－３）、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαのリーチ演出を経由してスーパーリーチβのリーチ演出が実行され、可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－４、ＰＢ１－４）が設けられている。尚、本実施の形態におけるスーパーリーチαのリーチ演出は、後述する弱Ｓリーチ演出が該当し、スーパーリーチβのリーチ演出は、後述する強Ｓリーチ演出Ａと強Ｓリーチ演出Ｂとが該当する。

【１２５４】
尚、遊技状態が時短状態または確変状態（低確高ベース状態または高確高ベース状態）である場合については、スーパーリーチ変動パターンとして、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－６、ＰＢ１－６）、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδのリーチ演出が実行されて可変表示結果がはずれまたは大当りとなる変動パターン（ＰＡ２－７、ＰＢ１－７）が設けられている。尚、本実施の形態におけるスーパーリーチγのリーチ演出は、後述する弱Ｓリーチ演出が該当し、スーパーリーチδのリーチ演出は、後述する強Ｓリーチ演出Ａと強Ｓリーチ演出Ｂとが該当する。
【１２５５】
図１３４に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。
【１２５６】
尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」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。
【１２５７】
また、本実施の形態においては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パター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。
【１２５８】
図１３５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。
【１２５９】
具体的には、図１３５（Ａ）～図１３５（Ｄ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合ははずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。また、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるときは、はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。そして、図１３５（Ｅ）及び図１３５（Ｆ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態または確変状態（高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ３の値にもとづいて変動パターンを決定する。
【１２６０】
例えば、図１３５（Ａ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～６６０の範囲内であれば変動パターンを短縮無しの非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６６１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）

に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【１２６１】

また、図１３５（Ｂ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７００の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７０１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【１２６２】

また、図１３５（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～７５０の範囲内であれば変動パターンを短縮非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９９１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４）に決定する。

【１２６３】

また、図１３５（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３００の範囲内であれば変動パターンを短非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３０１～５５０の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５５１～７５０の範囲内であれば変動パターンを、非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が７５１～９００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９０１～９７０の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９７１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－７）に決定する。

【１２６４】

また、図１３５（Ｅ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３１～２００の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を１回実行した後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２０１～５００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリー

チβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５０１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、擬似連演出を２回実行した後にノーマルリーチ及びスーパーリーチαを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４）に決定する。

【１２６５】

また、図１３５（Ｆ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～１００の範囲内であれば変動パターンを非リーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が１０１～４００の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－６）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が４０１～９９７の範囲内であれば変動パターンを、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチδ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－７）に決定する。

【１２６６】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらない１の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【１２６７】

図１２６に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部または全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する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。

【１２６８】

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１３６に示すような遊技制御用データ保持エリア００６ＳＧ１５０が設けられている。図１３６に示す遊技制御用データ保持エリア００６ＳＧ１５０は、第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａと、第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５とを備えている。

【１２６９】

第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａは、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第１始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【１２７０】

第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂは、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第２始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム）の保留データを入賞順に記憶する。

【１２７１】

一例として、第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（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００６ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された可変表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【１２７２】

こうして第１特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ａや第２特図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【１２７３】

尚、本実施の形態では、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【１２７４】

普図保留記憶部００６ＳＧ１５１Ｃ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００６ＳＧ１５１Ｃ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。

【１２７５】

遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２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００６ＳＧ１５２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。

【１２７６】

遊技制御タイマ設定部００６ＳＧ１５３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００６ＳＧ１５３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。

【１２７７】

遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４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００６ＳＧ１５４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００６ＳＧ１５４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。

【１２７８】

遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４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。

【１２７９】

遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５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００６ＳＧ１５５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。

【１２８０】

図１２６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。

【１２８１】

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。

【１２８２】

図１２６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１３７（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００６ＳＧ１９０が設けられている。図１３７（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００６ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４とを備えている。

【１２８３】

演出制御フラグ設定部００６ＳＧ１９１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００６ＳＧ１９１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。

【１２８４】

演出制御タイマ設定部００６ＳＧ１９２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００６ＳＧ１９２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。

【１２８５】

演出制御カウンタ設定部００６ＳＧ１９３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００６ＳＧ１９３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。

【１２８６】
演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４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００６ＳＧ１９４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。
【１２８７】
本実施の形態では、図１３７（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００６ＳＧ１９４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００６ＳＧ１９４Ａ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００６ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板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００６ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。
【１２８８】
これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。
【１２８９】
更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する連続割れ演出の対象であるか否かを特定可能な連続割れ演出フラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。
【１２９０】
尚、保留表示フラグには、後述する保留表示演出決定処理において、保留表示演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留表示演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、四角形（◇）や星（☆））の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（四角形（◇））または「２」（星（☆））がセットされるようになっている。そして、保留表示演出決定処理の実行後は、更に後述する保留表示更新処理が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば白抜きの丸形（○）、保留表示フラグの値が「１」であれば四角形（◇）、保留表示フラグの値が「２」であれば星（☆）が表示されるようになっている。また、連続割れ演出フラグの値は、後述する連続割れ演出設定処理（図１５０参照）においてセットされるようになっている。
【１２９１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリコマンドが順に格納されていくことになる。

【１２９２】

図１３７（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、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１３７（Ｂ）に示す格納状態において第１特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「０」に格納されている各コマンドがバッファ番号「０」にシフトされるとともに、バッファ番号「２」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「０」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「３」、「４」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「２」、「３」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「０」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

【１２９３】

（動作）

次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【１２９４】

（主基板１１の主要な動作）

まず、主基板１１における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機１に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図１３８は、主基板１１におけるＣＰＵ１０３が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【１２９５】

図１３８に示す遊技制御メイン処理は、図１１で示した遊技制御メイン処理と同様であるため、説明は省略する。

【１２９６】

こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図１３９のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図１３９に示す遊技制御用タイマ割込み処理は、図１２で示した遊技制御用タイマ割込み処理と同様であるため、説明は省略する。

【１２９７】

（特別図柄プロセス処理）

図１４０は、特別図柄プロセス処理として、図１３９に示すステップＳ２５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４０に示す特別図柄プロセス処理は、図１３で示した特別図柄プロセス処理と同様であるため、説明は省略する。

【１２９８】

（始動入賞判定処理）

図１４１は、図１４０に示す始動入賞判定処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動入賞判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に対応して設けられた第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号に基づき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００６ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（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（００６ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００６ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００６ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００６ＳＧＳ１０３）。

【１２９９】

００６ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００６ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００６ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００６ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００６ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００６ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（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（００６ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００６ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００６ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００６ＳＧＳ１０６）。

【１３００】

００６ＳＧＳ１０３，００６ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、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（００６ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００６ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【１３０１】

００６ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００６ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを抽出する（００６ＳＧＳ１０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データ及び始動口バッファ値は、特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（００６ＳＧＳ１１０）。

【１３０２】

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、００６ＳＧＳ１０９の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

【１３０３】

００６ＳＧＳ１１０の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（００６ＳＧＳ１１１）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときにはＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときにはＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図１３９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【１３０４】

ＣＰＵ１０３は、００６ＳＧＳ１１１の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行した後（ステップ００６ＳＧＳ１１２）、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによ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（００６ＳＧＳ１１３）。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１３９に示すＳ２７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【１３０５】

００６ＳＧＳ１１３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（００６ＳＧＳ１１４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００６ＳＧＳ１１４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（００６ＳＧＳ１１５）、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（００６ＳＧＳ１１４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（００６ＳＧＳ１１６）、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。

【１３０６】

（入賞時乱数値判定処理）

図１４２（Ａ）は、入賞時乱数値判定処理として、図１４１のステップ００６ＳＧＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。本特徴部００６ＳＧにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００６ＳＧＳ１１２の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄

や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【１３０７】

図１４２（Ａ）に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００６ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を特定する（ステップ００６ＳＧＳ１２１）。ＣＰＵ１０３は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態（高確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態（低確高ベース状態）であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態（低確定ベース状態）であることを特定すればよい。

【１３０８】

ステップ００６ＳＧＳ１２１の処理に続いて、図１３２に示す特図表示結果判定テーブル１を選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１２２）。その後、図１４１のステップ００６ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１２３）。大当り判定範囲には、ステップ００６ＳＧＳ１２２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【１３０９】

ステップ００６ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１２３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００６ＳＧＳ１２８）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態と確変状態とのどちらかであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１２９）。時短フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ１２９；Ｎ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ００６ＳＧＳ１２９；Ｙ）、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択してセットする（ステップ００６ＳＧＳ１３１）。

【１３１０】

尚、本実施の形態では、これらのはずれ用変動パターン判定テーブルＡやはずれ用変動パターン判定テーブルＤに加えて、保留記憶数に応じたはずれ用変動パターン判定テーブルＢとはずれ用変動パターン判定テーブルＣが予め用意されているが、図１３５に示すように、これらはずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃのうち、はずれ用変動パターン判定テーブルＡでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち１～６６０までの判定値が割り当てられており、はずれ用変動パターン判定テーブルＢ、Ｃでは、非リーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうちそれぞれ１～７００、１～７５０までの判定値が割り当てられている。一方、はずれ用変動パターン判定テーブルＡ～Ｃでは、スーパーリーチの変動パターンに対して変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３がとりうる範囲のうち９０１～９９７までの判定値が割り当てられている。

【１３１１】
このため、ステップ００６ＳＧＳ１２６においてはずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて変動パターンを判定することで、非リーチとスーパーリーチの判定は、該判定後に保留記憶数が変化しても必ず非リーチまたはスーパーリーチの変動パターンとなるので、始動入賞時の判定においては、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを用いて判定するようになっている。
【１３１２】
また、ステップ００６ＳＧＳ１２３にて大当り判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当りとなると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１２３；Ｙ）、図１４２（Ａ）に示すように、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２に基づいて、大当り種別を判定する（ステップ００６ＳＧＳ１３２）。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「１」に対応する「第１特図」または「２」に対応する「第２特図」）に応じて、大当り種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当り種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当り種別判定用テーブルデータを参照することにより、大当り種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。
【１３１３】
また、判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当りＡである場合には第２図柄指定コマンド、確変大当りＢである場合には第３図柄指定コマンド、確変大当りＣである場合には第４図柄指定コマンド、非変大当りである場合には第５図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ００６ＳＧＳ１３３）、大当り変動パターンを判定するためのテーブルとして、遊技状態に応じて大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ００６ＳＧＳ１３５）、ステップ００６ＳＧＳ１３８に進む。尚、ステップ００６ＳＧＳ１３５の処理では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態（低確高ベース状態や高確高ベース状態）であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢをセットすればよい。
【１３１４】
ステップ００６ＳＧＳ１３８の処理では、各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを用いて、乱数値ＭＲ３が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１３８）。本実施の形態では、図１４２（Ｂ）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値ＭＲ３に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。
【１３１５】
その後、ステップ００６ＳＧＳ１３８の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップ００６ＳＧＳ１３２）、入賞時乱数値判定処理を終了する。
【１３１６】
（特別図柄通常処理）
図１４３は、特別図柄通常処理として、図１４０のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４３に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１４１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【１３１７】
ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｎ）、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３をそれぞれ読み出す（ステップ００６ＳＧＳ１４２）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【１３１８】
ステップ００６ＳＧＳ１４２の処理に続いて、第２特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数と合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、第２特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第２特図保留記憶部にて保留番号「０」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ１４３）。
【１３１９】
その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００６ＳＧＳ１４４）、ステップ００６ＳＧＳ１４９に移行する。
【１３２０】
一方、ステップ００６ＳＧＳ１４１にて第２特図保留記憶数が「０」であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４１；Ｙ）、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１４５）。第１特図保留記憶数は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００６ＳＧＳ１４５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００６ＳＧＳ１４５の処理は、ステップ００６ＳＧＳ１４１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。
【１３２１】
尚、第２特図を用いた特図ゲームが第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるものに限定されず、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口を遊技球が進入（通過）して始動入賞が発生した順に、特図ゲームの実行が開始されるようにしてもよい。この場合には、始動入賞が発生した順番を特定可能なデータを記憶するテーブルを設けて、その記憶データから第１特図と第２特図のいずれを用いた特図ゲームの実行を開始するかを決定できればよい。
【１３２２】
ステップ００６ＳＧＳ１４５にて第１特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００６ＳＧＳ１４５；Ｎ）、第１特図保留記憶部にて保留番号「０」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ００６ＳＧＳ１４６）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。
【１３２３】
ステップ００６ＳＧＳ１４６の処理に続いて、第１特図保留記憶数カウン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００６ＳＧＳ１４７）。
【１３２４】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「０」に更新した後（ステップ００６ＳＧＳ１４８）、ステップ００６ＳＧＳ１４９に移行する。

【１３２５】

ステップ００６ＳＧＳ１４９においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図１３２に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを、「大当り」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００６ＳＧＳ１５０）。尚、このステップ００６ＳＧＳ１５０においては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が高確状態（確変状態）に対応する１００００～１２１８０の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態（本実施の形態であれば低確低ベース状態と低確高ベース状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が１～２１９の範囲に該当すれば「大当り」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

【１３２６】

このように、ステップ００６ＳＧＳ１４９で選択される表示結果判定テーブルにおいては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当り」に割り当てられていることから、ステップ００６ＳＧＳ１５０の処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始され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。

【１３２７】

ステップ００６ＳＧＳ１５０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップ００６ＳＧＳ１５０；Ｙ）、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００６ＳＧＳ１５２）。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１３３（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００６ＳＧＳ１５３）。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００６ＳＧＳ１５４）。

【１３２８】

ステップ００６ＳＧＳ１５４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００６ＳＧＳ１５５）、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００６ＳＧＳ１５５の処理後はステップ００６ＳＧＳ１５６に進む。

【１３２９】

また、ステップ００６ＳＧＳ１５０にて「はずれ」であると判定された場合には（ステ

ップ００６ＳＧＳ１５０；Ｎ）、ステップ００６ＳＧＳ１５２～００６ＳＧＳ１５５の処理を実行することなくステップ００６ＳＧＳ１５６の処理を実行する。

【１３３０】

ステップ００６ＳＧＳ１５６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００６ＳＧＳ１５０ａ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００６ＳＧＳ１５４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。

【１３３１】

ステップ００６ＳＧＳ１５６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００６ＳＧＳ１５７）、特別図柄通常処理を終了する。

【１３３２】

尚、ステップ００６ＳＧＳ１４５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００６ＳＧＳ１４５；Ｙ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップ００６ＳＧＳ１５８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【１３３３】

（変動パターン設定処理）

図１４４は、変動パターン設定処理として、図１４０のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４４に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、状態に応じた変動パターン判定テーブルを選択する（ステップ００６ＳＧＳ１６１）。例えば、可変表示結果がはずれであるとき、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が１個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択し、遊技状態が通常状態且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択する。また、可変表示結果が大当りであるとき、遊技状態が通常状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択する。

【１３３４】

そして、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ００６ＳＧＳ１６２）。

【１３３５】

ステップ００６ＳＧＳ１６２にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１６３）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【１３３６】

ステップ００６ＳＧＳ１６３の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１６４）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部００６ＳＧ１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。

【１３３７】

ステップ００６ＳＧＳ１６４の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定する（ステップ００６ＳＧＳ１６５）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である"２"に更新してから（ステップ００６ＳＧＳ１６６）、変動パターン設定処理を終了する。

【１３３８】

ステップ００６ＳＧＳ１６６でのコマンド送信設定に基づいて、変動パターン設定処理が終了してから図１３９に示すステップＳ２７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第１保留記憶数通知コマンドまたは第２保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

【１３３９】

（特別図柄停止処理）

図１４５は、特別図柄停止処理として、図１４０のステップＳ１１３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８０）。尚、変動特図指定バッファ値が

第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８１）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１８２）。

【１３４０】

大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００６ＳＧＳ１８４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８５）。

【１３４１】

更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ１８６）。

【１３４２】

そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００６ＳＧＳ１８７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットする（ステップ００６ＳＧＳ１８８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当り開放前処理（ステップＳ１１４）に対応した値である"４"に更新する（ステップ００６ＳＧＳ１８９）。

【１３４３】

一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００６ＳＧＳ１８２；Ｎ）、ステップ００６ＳＧＳ１９１において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ１９１）。時短フラグがオフである場合（ステップ００６ＳＧＳ１９１；Ｎ）は、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００６ＳＧＳ１９１；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９２；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【１３４４】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９２；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００６ＳＧＳ１９３）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００６ＳＧＳ１９４）、「０」でない場合（ステップ００６ＳＧＳ１９４；Ｎ）にはステップ００６ＳＧＳ１９６に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００６ＳＧＳ１９４；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ００６ＳＧＳ１９５）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００６ＳＧＳ１９５）、ステップ００６ＳＧＳ１９６に進む。

【１３４５】

ステップ００６ＳＧＳ１９６では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信設定を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ１９７）。

【１３４６】

（大当り終了処理）

図１４６は、大当り終了処理として、図１４０のＳ１１７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。

【１３４７】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００６ＳＧＳ２０２）、処理を終了する。

【１３４８】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００６ＳＧＳ２０１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００６ＳＧＳ２０３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００６ＳＧＳ２０４）。経過していなければ処理を終了する。

【１３４９】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００６ＳＧＳ２０４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２０５）。

【１３５０】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｎ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００６ＳＧＳ２０７、ステップ００６ＳＧＳ２０８）。また、時短回数カウンタに「０」をセットし（ステップ００６ＳＧＳ２０９）、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。

【１３５１】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ００６ＳＧＳ２０５；Ｙ）には、ステップ００６ＳＧＳ２１１とステップ００６ＳＧＳ２１２を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ００６ＳＧＳ２１３に進む。

【１３５２】

ステップ００６ＳＧＳ２１３では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う（ステップ００６ＳＧＳ２１４）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ００６ＳＧＳ２１５）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ２１６）。

【１３５３】

（演出制御基板１２の主要な動作）

次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図１４７のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図１４７に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【１３５４】

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

【１３５５】
　また、演出制御基板１２の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板１１からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板１１からの演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御ＩＮＴ信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、Ｉ／Ｏ１２５に含まれる入力ポートのうちで、中継基板１５を介して主基板１１から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。
【１３５６】
　ステップＳ７３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ７３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ７４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ７５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、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。
【１３５７】
　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。
【１３５８】
　ステップＳ７６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ７７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ７８）と、画像表示装置５において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップＳ７９）と、が実行される。その後、ステップＳ７３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。
【１３５９】
　尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、可変表示中において特定の演出（例えば、後述する背景変化演出やリーチ演出）の実行や遊技状態が変化することに応じて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。
【１３６０】
　メニュー表示処理は、遊技待機状態において画像表示装置５にメニュー画面を表示する処理に加えて、該メニュー画面が表示されている状態において、更に遊技者のプッシュボタン３１Ｂの操作等に応じて、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音量を調整する処理、遊技効果ランプ９の光量（輝度）を調整する処理を含んでいる。

【１３６１】
尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことに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。
【１３６２】
（演出制御プロセス処理）
図１４８は、演出制御プロセス処理として、図１４７のステップＳ７６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図１４８に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、特図保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留表示演出決定処理を実行する（ステップＳ１６０）。また、特図保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留表示の表示態様やアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示の表示態様を更新する保留表示更新処理（ステップＳ１６１）を実行する。尚、保留表示更新処理は、保留表示演出決定処理において新たに表示態様が決定された保留表示やアクティブ表示の表示を新たに開始するための処理でもある。保留表示更新処理の実行後は、例えばＲＡＭ１２２に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１７０～Ｓ１７５の処理のいずれかを選択して実行する。
【１３６３】
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。
【１３６４】
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。
【１３６５】
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。

【１３６６】

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。

【１３６７】

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。

【１３６８】

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。

【１３６９】

（保留表示演出決定処理）

図１４９は、図１４８に示す保留表示演出における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留表示演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図１３７（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧＳ１９４Ａを参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおける変動カテゴリコマンドから変動カテゴリをそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果と変動カテゴリとにもとづいて保留表示演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

【１３７０】

例えば、図１４９に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、７０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリが非リーチである場合は、９５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、０％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合は、７５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、５％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つ変動カテゴリがスーパーリーチである場合は、６５％の割合で保留表示演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留表示演出の演出パターンαでの実行を決定し、１０

％の割合で保留表示演出の演出パターンβでの実行を決定する。
【１３７１】
上記したように保留表示演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「０」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンαでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「１」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンβでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「２」をセットする。
【１３７２】
そして、本実施の形態では、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおいて各エントリに対応する保留表示フラグに０～２の値をセットした後に演出制御用ＣＰＵ１２０が保留表示更新処理（ステップＳ６１）を実行することで、保留表示フラグの値として「０」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白抜きの丸形（○）で表示され、保留表示フラグの値として「１」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の四角形（◇）で表示され、保留表示フラグの値として「２」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が白色の星形（☆）で表示される。
【１３７３】
このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの白色の四角形や表示パターンＢ白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色の丸形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＢ白色の星形にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの白色の四角形で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留表示演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。
【１３７４】
（可変表示開始設定処理）
図１５０は、図１４８に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始コマンド受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２７１）。第１可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ２７２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。
【１３７５】
具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。
【１３７６】
また、ステップ００６ＳＧＳ２７１において第１可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７１；Ｎ）、第２可変表示開始コマンド受信フ

ラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ２７３）。第２可変表示開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００６ＳＧＳ２７３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００６ＳＧＳ２７４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【１３７７】

具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【１３７８】

ステップ００６ＳＧＳ２７２またはステップ００６ＳＧＳ２７４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００６ＳＧＳ２７５）。

【１３７９】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００６ＳＧＳ２７６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【１３８０】

尚、本特徴部００６ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドや確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。

【１３８１】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。

【１３８２】

ステップ００６ＳＧＳ２７６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中において連続割れ演出を実行するための連続割れ演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７７）

、可変表示中においてセリフ予告演出を実行するためのセリフ予告演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７８）、可変表示中において背景変化演出を実行するための背景変化演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７９）、可変表示中においてリーチ示唆演出を実行するためのリーチ示唆演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８０）、可変表示中においてカットイン演出を実行するためのカットイン演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８１）を実行する。

【１３８３】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００６ＳＧＳ２８２）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００６ＳＧＳ２８３）。

【１３８４】

尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【１３８５】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００６ＳＧＳ２８４）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【１３８６】

尚、本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【１３８７】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００６ＳＧＳ２８５）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００６ＳＧＳ２８６）。尚、所定時間は例えば３０ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００６ＳＧＳ２８７）。

【１３８８】

（連続割れ演出設定処理）

図１５１（Ａ）は、図１５０に示された可変表示開始設定処理における連続割れ演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７７）を示すフローチャートである。連続割れ演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１１）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ００６ＳＧＳ３１１；Ｙ）は、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを参照し、

連続割れ演出フラグの値（「０」または「１」）がセットされていないエントリの有無を特定し（ステップ００６ＳＧＳ３１２）、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有るか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１３）。

【１３８９】

連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが無い場合（ステップ００６ＳＧＳ３１３；Ｎ）はステップ００６ＳＧＳ３１８に進み、連続割れ演出フラグの値のセットされているエントリが有る場合（ステップ００６ＳＧＳ３１３；Ｙ）は、当該エントリに記憶されている図柄指定コマンド及び変動カテゴリコマンドに基づいて連続割れ演出の実行の有無を決定する（ステップ００６ＳＧＳ３１４）。尚、本実施の形態における通常状態で連続割れ演出は、未だ実行されていない可変表示を対象として複数回の可変表示に亘って実行することによって該対象となる可変表示の可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出である（図１５４参照）。

【１３９０】

遊技状態が通常状態であるときに、ステップ００６ＳＧＳ３１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、図１５１（Ｂ）に示すように、可変表示結果が大当りである場合、２０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、８０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、８０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、２０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがその他（ノーマルリーチ）である場合、６０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、４０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、５０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、５０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。

【１３９１】

また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、ステップ００６ＳＧＳ３１４において演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果が大当りである場合、３０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、７０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。可変表示結果がはずれであり変動カテゴリが非リーチである場合、７０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、３０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがノーマルリーチである場合、５０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、５０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。また、可変表示結果がはずれであり変動カテゴリがスーパーリーチである場合、４０％の割合で連続割れ演出の非実行を決定し、６０％の割合で連続割れ演出の実行を決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、連続割れ演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【１３９２】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００６ＳＧＳ３１４の処理において連続割れ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１５）。連続割れ演出の実行を決定した場合（ステップ００６ＳＧＳ３１５；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「１」をセットしてステップ００６ＳＧＳ３１８に進み、連続割れ演出の非実行を決定した場合（ステップ００６ＳＧＳ３１５；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該エントリの連続割れ演出フラグの値として「０」をセットしてステップ００６ＳＧＳ３１８に進む。

【１３９３】

次いで、ステップ００６ＳＧＳ３１８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが有るか否か、つまり、連続割れ演出の実行が決定されているか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１８）。連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが無い場合（ステップ００６ＳＧＳ３１８；Ｎ）は連続割れ演出設定処理を終了し、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが有る場合（ステップ００６ＳＧＳ３１８；Ｙ）は、更

に連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリは当該可変表示に応じたエントリであるか否か、つまり、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａのバッファ番号「１－０」または「２－０」の格納領域に格納されているエントリであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３１９）。

【１３９４】

連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリではない場合（ステップ００６ＳＧＳ３１９；Ｎ）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示ではないことに応じた第１連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了し（ステップ００６ＳＧＳ３２０）、連続割れ演出フラグの値として「１」がセットされているエントリが当該可変表示に応じたエントリである場合（ステップ００６ＳＧＳ３１９；Ｙ）は、更に、当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示であるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３２１）。当該可変表示が非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ３２１；Ｙ）は連続割れ演出設定処理を終了し、当該可変表示がスーパーリーチの変動パターンによる可変表示である場合（ステップ００６ＳＧＳ３２１；Ｎ）は、当該可変表示が連続割れ演出の対象可変表示であることに応じた第２連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出設定処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ３２２）。

【１３９５】

つまり、本実施の形態において遊技状態が通常状態であるときに連続割れ演出の実行を決定した場合は、該連続割れ演出の対象である可変表示以前の可変表示においては第１連続割れ演出を実行する。そして、該連続割れ演出の対象である可変表示において、該可変表示が非リーチやノーマルリーチの変動パターンでの可変表示であれば第２連続割れ演出が実行されない一方で、該可変表示がスーパーリーチの変動パターンでの可変表示であれば第２連続割れ演出が実行されるようになっている。

【１３９６】

尚、遊技状態が時短状態や確変状態である場合（ステップ００６ＳＧＳ３１１；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、当該可変表示の変動パターンに応じた連続割れ演出の実行設定を行って連続割れ演出の設定処理を終了する（ステップ００６ＳＧＳ３２３）。例えば、ステップ００６ＳＧＳ３２３において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて連続割れ演出の実行の有無を決定する。このとき、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も低い割合で決定し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は連続割れ演出を最も高い割合で決定すればよい（変動パターン毎の連続割れ演出の実行割合：スーパーリーチ＞ノーマルリーチ＞非リーチ）。そして、連続割れ演出の実行が決定された場合は、当該可変表示の変動パターンが非リーチであれば、当該可変表示において連続割れ演出（第１連続割れ演出）の１回または２回の実行設定を行い、当該可変表示の変動パターンがノーマルリーチやスーパーリーチであれば、当該可変表示において第１連続割れ演出の２回の実行及び該２回の第１連続割れ演出後の１回の第２連続割れ演出の実行設定を行えばよい。

【１３９７】

つまり、本実施例の時短状態や確変状態における連続割れ演出は、１の可変表示に中において複数回実行可能な演出であって、該実行回数に応じてリーチとなることを示唆する演出となっている。

【１３９８】

（セリフ予告演出設定処理）

図１５２（Ａ）は、図１５０に示された可変表示開始設定処理におけるセリフ予告演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７８）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチであるか否かを判定する（ステップ００６ＳＧＳ３３１）。当該可変表示の変動

パターンが短縮非リーチである場合（ステップ００６ＳＧＳ３３１；Ｙ）はセリフ予告演出設定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが短縮無しの非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチのいずれかである場合（ステップ００６ＳＧＳ３３１；Ｎ）は、変動パターン及び可変表示結果に応じてセリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ００６ＳＧＳ３３２）。

【１３９９】

例えば、図１５２（Ｂ）に示すように、変動パターンが非リーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を７０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を３０％の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を６０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を３５％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を５％の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ且つ可変表示結果がはずれである場合は、セリフ予告演出の非実行を４０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を２０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＣでの実行を３０％の割合で決定する。そして、可変表示結果が大当りの場合は、セリフ予告演出の非実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＡでの実行を５％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＢでの実行を１０％の割合で決定し、セリフ予告演出の演出パターンＣでの実行を７５％の割合で決定する。

【１４００】

図１５２（Ｃ）に示すように、演出パターンＡは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「チャンス！？」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンＢは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「チ熱い！」のセリフを表示する演出パターンであり、演出パターンＣは、セリフ予告演出の一部として実行した割れ演出において画像表示装置５の表示領域に生成された領域において「激アツ！」のセリフを表示する演出パターンである。

【１４０１】

尚、本実施の形態については、図１５２（Ｂ）に示すように、可変表示中においてセリフ予告演出が実行される場合はセリフ予告演出が実行されない（非実行）場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されている。更に、セリフ予告演出が実行されるときについては、セリフ予告演出が演出パターンＣにて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が高く設定されており、セリフ予告演出が演出パターンＡにて実行される場合が最も大当り遊技状態に制御される割合が低く設定されている（セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターンに応じた大当り期待度：演出パターンＣ＞演出パターンＢ＞演出パターンＡ＞非実行）。

【１４０２】

（背景変化演出設定処理）

次に、図１５０に示す背景変化演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２７９）について説明する。背景変化演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－６、ＰＡ１－７、ＰＡ２－１、ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－７のいずれであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ１－６、ＰＡ１－７、ＰＡ２－１、ＰＡ２－２、ＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－１、ＰＢ１－２、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＢ１－７のいずれである場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａを参照する。

【１４０３】

遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、図１５３（Ａ）に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化

演出の非実行を６０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの失敗パターンでの実行）を３０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの成功パターンでの実行）を１０％の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されていない、つまり、大当りとなる保留記憶が無い場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を５０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行）を４５％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行）を５％の割合で決定する。

【１４０４】

また、遊技状態が通常状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、図１５３（Ａ）に示すように、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を３０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの失敗パターンでの実行）を０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＡ１－１、ＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－２、ＰＡ２－４、ＰＢ１－２、ＰＢ１－４のいずれかであれば背景変化演出Ｂの成功パターンでの実行）を７０％の割合で決定する。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときに、始動入賞時受信コマンドバッファ００６ＳＧ１９４Ａに大当りを示す図柄指定コマンドが記憶されている、つまり、大当りとなる保留記憶が有る場合は、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の非実行を２０％の割合で決定し、背景画像の変化を実行しない且つ背景変化演出の失敗パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの失敗パターンでの実行）を０％の割合で決定し、背景画像の変化の実行且つ背景変化演出の成功パターンでの実行（当該可変表示の変動パターンがＰＢ１－７、ＰＡ１－５、ＰＡ１－６、ＰＡ２－７のいずれかであれば背景変化演出Ａの成功パターンでの実行）８０％の割合で決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、背景変化演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【１４０５】

尚、背景変化演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該背景変化演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理において背景変化演出を実行すればよい。また、背景画像の変化を決定した場合（背景変化演出の成功パターンでの実行を決定した場合）は、背景画像の変化設定を行う。尚、背景画像の変化は、図１４７に示す背景表示更新処理（ステップＳ７９）にて実行すればよい。

【１４０６】
（リーチ示唆演出設定処理）
次に、図１５０に示すリーチ示唆演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８０）について説明する。リーチ示唆演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかである否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－１、ＰＡ２－３、ＰＢ１－１、ＰＢ１－３のいずれかである場合は、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ示唆演出の実行の有無及びリーチ示唆演出の演出パターンを決定する。
【１４０７】
例えば、図１５３（Ｂ）に示すように、当該可変表示の変動パターンが非リーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を８０％の割合で決定し、リーチ示唆演出の失敗パターンでの実行を２０％の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがリーチの変動パターンである場合は、リーチ示唆演出の非実行を３０％の割合で決定し、リーチ示唆演出の成功パターンでの実行を７０％の割合で決定する。つまり、本実施の形態において、リーチ示唆演出が実行される場合は、リーチ示唆演出が実行されない場合よりも高い割合でリーチ（ノーマルリーチまたはスーパーリーチのリーチ演出）が実行される用に設定されている。さらには、リーチ示唆演出が実行される場合については、該リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないことが遊技者に報知される一方で、該リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されることによってリーチとなることが遊技者に報知されるようになっている。
【１４０８】
尚、リーチ示唆演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該リーチ示唆演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてリーチ示唆演出を実行すればよい。
【１４０９】
（カットイン演出設定処理）
次に、図１５０に示すカットイン演出設定処理（ステップ００６ＳＧＳ２８１）について説明する。カットイン演出設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－７のいずれかであるか否かを判定する。当該可変表示の変動パターンがＰＡ２－３、ＰＡ２－４、ＰＢ１－３、ＰＢ１－４、ＰＡ２－７、ＰＢ１－７のいずれかである場合は、当該可変表示の可変表示結果に応じてカットイン演出の実行の有無及びカットイン演出の演出パターンを決定する。
【１４１０】
例えば、遊技状態が通常状態であるときは、図１５３（Ｃ）に示すように、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を６５％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を５％の割合で決定する。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を１０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を２０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を７０％の割合で決定する。
【１４１１】
つまり、本実施の形態では、カットイン演出が実行される場合はカットイン演出が実行されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている。更に、カットイン演出が実行される場合については、カットイン演出が演出パターンＹで実行される場合はカットイン演出が演出パターンＸで実行される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるように設定されている（カットイン演出の実行の有無及び演出パターンの大当り期待度：演出パターンＹ＞演出パターンＸ＞カットイン演出非実行）。また、遊技状態が時短状態／確変状態であるときは、可変表示結果がはずれの場合、カットイン演出の非実行を７０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を３０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を０％の割合で決定する

。また、可変表示結果が大当りの場合、カットイン演出の非実行を１０％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＸでの実行を１５％の割合で決定し、カットイン演出の演出パターンＹでの実行を７５％の割合で決定する。このように、本実施の形態において、通常状態と時短状態／確変状態とで、カットイン演出が実行されたときに大当り遊技状態に制御される割合、すなわち大当り期待度が異なっている。

【１４１２】

尚、本実施の形態におけるカットイン演出は、演出パターンに応じて異なる画像（例えば、「熱！！」の文字の画像や「チャンス！」の文字の画像等）を表示する演出であって、いずれの画像が表示されるか（いずれの演出パターンにて実行されるか）に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる演出である（本実施の形態であれば、演出パターンＸが「チャンス！」の文字の画像を表示する演出パターンであり、演出パターンＹが「熱！！」の文字の画像を表示する演出パターン）。

【１４１３】

尚、カットイン演出のいずれか演出パターンでの実行を決定した場合は、該カットイン演出の演出パターンに応じた実行設定を行い、該実行設定に応じて可変表示中演出処理においてカットイン演出を実行すればよい。

【１４１４】

尚、本実施の形態では、カットイン演出を、割れ演出を伴う演出とする形態を例示しているが（図１５５、図１７９参照）、本発明はこれに限定されるものではなく、カットイン演出の演出パターンとして、割れ演出を伴う演出パターンと割れ演出を伴わない演出パターンとを設けてもよい。例えば、大当り期待度の高い演出パターンＹを割れ演出を伴う演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよい。更に、このように演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとする場合は、カットイン演出の演出パターンを演出パターンＸに決定したとき、画像表示装置５に表示する帯状の画像の表示態様を可変表示結果に応じた複数の態様から決定（例えば、画像の表示色を可変表示結果が大当りの場合とはずれの場合とで、青、緑、赤から異なる割合で決定）してもよい。このようにすることで、カットイン演出として割れ演出が伴うか否かに対して遊技者を注目させることが可能となるとともに、カットイン演出として割れ演出が伴わない場合は、更に表示される画像の表示態様に遊技者を注目させることが可能となる。

【１４１５】

（演出説明）

以上のように本実施の形態では、可変表示の開始時において連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出の実行の有無を決定可能となっている。更に、本実施の形態では、上記した連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出、リーチ示唆演出、カットイン演出に加えて可変表示中において複数の演出を実行可能となっている。

【１４１６】

具体的には、図１５４及び図１５５に示すように、遊技状態が通常状態である場合は、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。一方で、図１５６に示すように、遊技状態が時短状態または確変状態である場合は、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、背景変化演出Ａ、弱発展演出、強発展演出Ａ、カットイン演出、結果報知演出を実行可能となっている。尚、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、カットイン演出については、通常状態において実行不能とし、時短状態または確変状態でのみ実行可能な演出として設けられてもよい。この場合の第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、カットイン演出は、図１５１（Ｂ）、図１５３（Ｃ）の決定割合にしたがって実行される。このようにすれば、通常状態と時短状態や確変状態とで、異なる種類の割れ演出を実行可能とすることができる。

【１４１７】
図１５４～図１５６に示すように、これら演出のうち第１連続割れ演出は、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて割れ対象画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体３２の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、第１連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第１連続割れ演出は、先読み対象の可変表示以前の可変表示において実行されることがある演出である一方で、時短状態や確変状態においては、１の可変表示の実行中において複数回実行されることが有り得る演出であり、実行回数に応じて可変表示結果が大当りとなることを示唆する演出でもある。
【１４１８】
第２連続割れ演出は、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が可変表示の開始タイミングから実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、第２連続割れ演出は、該割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出でもある。更に、第２連続割れ演出は、先読み対象の可変表示において実行されることがある演出である。
【１４１９】
セリフ予告演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、該ヒビの発生した部分のみが割れる（割れる範囲がガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部のみ）演出である。また、セリフ予告演出は、割れ演出の対象領域（画像表示装置５の表示領域の一部であって該割れ演出によって割れた領域）とその他の表示領域とで背景画像の視認性が異なる演出であるとともに、割れた領域（割れ演出の対象領域）において「チャンス！」、「熱い！」、「激アツ！」のいずれかのセリフが表示され、表示されたセリフに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるセリフによって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。
【１４２０】
背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Ａは、キャラクタの作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが登場せずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことから背景画像が変化しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

【１４２１】
背景変化演出Ｂは、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって背景画像を変化させることがある演出である。尚、背景変化演出Ｂは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって背景画像が変化する成功パターンにて実行される場合と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが発生するものの２段階目のヒビが発生せずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない、或いは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目と２段階目のヒビが発生するもののガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないことから背景画像が変化しない失敗パターン（失敗パターン１と失敗パターン２）にて実行される場合と、がある。

【１４２２】
擬似連演出は、可変表示の実行中において飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止した際に、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって飾り図柄の再可変表示が開始される演出であって、可動体３２が動作することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。また、本実施の形態では、１の可変表示中において最大で２回まで擬似連演出が実行されるようになっており、１回目の擬似連演出として割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色と２回目の擬似連演出として割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色とが異なっている。更に、本実施の形態では、図１３４及び図１３５に示すように、可変表示中に実行される擬似連演出の回数が多いほど当該可変表示結果が大当りとなる割合（大当り遊技状態に制御される割合）が高くなるように設定さえている。つまり、本実施の形態における擬似連演出では、該擬似連演出の一部として実行される割れ演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片の色によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を遊技者に対して示唆することが可能となっている。

【１４２３】
リーチ示唆演出は、可変表示中においてリーチの成立を示唆する演出であって、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることよってリーチが成立することがある演出である。尚、リーチ示唆演出は、キャラクタの作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによってリーチが成立する成功パターンにて実行される場合と、キャラクタが作用してヒビが発生したにもかかわらずガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことでリーチも成立しない失敗パターンにて実行される場合と、がある。

【１４２４】
弱発展演出は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって、遊技状態が通常状態であれば遊技者に対してスーパーリーチαのリーチ演出への移行を報知する演出であって、遊技状態が時短状態や確変状態であれば遊技者に対してスーパーリーチγのリーチ演出への移行を報知する演出である。また、弱発展演出は、キャラクタの作用によってヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出でもある。

【１４２５】
強発展演出Ａは、遊技状態が通常状態である場合は、スーパーリーチαのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが可動体３２の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチβのリーチ演出への移行を報知する演出であり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は、ノーマルリーチのリーチ演出後において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが可動体３２の動作に応じて割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチδのリーチ演出への移行を報知する演出である。

【１４２６】
強発展演出Ｂは、キャラクタが作用することなくヒビが発生し、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出でもある。スーパーリーチαのリーチ演出中において、画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって、スーパーリーチβのリーチ演出への移行を報知する演出であり、可動体３２の動作やキャラクタの作用に依らずヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。

【１４２７】
カットイン演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行される演出であって、可動体の動作やキャラクタの作用等に依らずヒビが発生することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れる演出である。また、カットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れたときから演出パターンに応じて異なるカットイン画像が表示され、表示されたカットイン画像に応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なる（表示されるカットイン画像によって大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を示唆する）演出である。

【１４２８】
結果報知演出は、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域の所定位置（例えば、表示領域の中央部）において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が表示された後、プッシュボタン３１Ｂの操作に応じて画像表示装置５の表示領域に透過率が１００％未満のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるとともに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる割れ演出が実行されることによって大当り遊技状態に制御されることを報知することがある演出である。尚、結果報知演出は、可動体の動作によってヒビが発生した後にガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ全体が割れることによって大当り遊技状態に制御されることを報知する成功パターンにて実行される場合と、可動体が動作せずにガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが発生せず、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されない（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない）ことにより大当り遊技状態に制御されない、すなわち可変表示結果がはずれであることを報知する失敗パターンにて実行される場合と、がある。尚、本実施の形態の結果報知演出は、遊技状態が時短状態または確変状態である場合において、例外的に非リーチ大当りまたは非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５の可変表示にて実行される場合がある（図１６０参照）。

【１４２９】
（各変動パターンにおける演出タイミング）
次に、本実施の形態における各演出の変動パターン毎の大まかな実行タイミング及び実行期間について説明する。先ず、遊技状態が通常状態である場合の可変表示について説明すると、図１５７（Ａ）に示すように、短縮なし非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－１にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。
【１４３０】
図１５７（Ｂ）に示すように、短縮非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－２、ＰＡ１－３にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を実行可能となっている。
【１４３１】
図１５７（Ｃ）に示すように、ノーマルリーチ大当りやノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ２－１、ＰＢ１－１にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始から暫くしてからセリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。
【１４３２】
図１５７（Ｄ）に示すように、スーパーリーチα大当りやスーパーリーチαはずれの変動パターンであるＰＡ２－２、ＰＢ１－２にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、背景変化演出Ｂ、１回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチαのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチαのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。
【１４３３】
図１５８（Ａ）に示すように、スーパーリーチβ大当りやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるＰＡ２－３、ＰＢ１－３にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出Ａ、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。
【１４３４】
特に、背景変化演出Ａにおいて表示されるキャラクタは、セリフ予告演出におけるセリフの表示（画像表示装置５の表示領域のうち割れた領域の表示）が非表示となった後に表示が開始されるので、すでに割れ演出が発生しているところに新たな割れ演出が発生することがないため、遊技者の注目が複数の割れ演出に分散してしまうことによる各割れ演出の演出効果の低下を防ぐことができる。
【１４３５】
図１５８（Ｂ）に示すように、スーパーリーチβ大当りやスーパーリーチβはずれの変動パターンであるＰＡ２－４、ＰＢ１－４にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第２連続割れ演出、背景変化演出Ｂ、１回目の擬似連演出、２回目の擬似連演出、ノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチαのリーチ演出、強発展演出Ｂ、スーパーリーチβのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチβのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチβのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【１４３６】
尚、本実施の形態では、図１５７～図１５９に示すように、背景変化演出Ｂが実行される可変表示とセリフ予告演出が実行される可変表示とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ｂとセリフ予告演出とは同一の可変表示中において実行可能な演出としてもよい。更に、このように、背景変化演出Ｂとセリフ予告演出とを同一の可変表示中において実行可能な演出とする場合については、背景変化演出Ｂの実行が決定された場合は、背景変化演出Ｂとセリフ予告演出の実行期間が重複しないようにしてもよい。このようにすることで、例えば、背景変化演出Ｂとしてのヒビの発生中にセリフ予告演出としての割れ演出が実行されることによって、背景変化演出Ｂとしての割れ演出の実行が実行された遊技者に誤認されてしまうこと、すなわち、背景画像が変化すると遊技者に誤認されてしまうことを防止することができる。
【１４３７】
次に、遊技状態が時短状態や確変状態である場合の可変表示について説明する。図１５９（Ａ）及び図１５９（Ｂ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－５にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を実行可能となっており、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Ａを実行可能となっている。
【１４３８】
尚、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ１－５の可変表示を対象とし、先読み予告演出として該可変表示以前の可変表示から徐々に画像表示装置５の表示領域においてヒビが広がっていく演出を実行し、ＰＢ１－５の可変表示の開始時に割れ演出が実行されて大当り図柄が表示されるような演出（所謂即当り演出、特別連続割れ演出）を実行可能としてもよい。尚、該演出は即当り演出であるため、割れ演出として表示される破片の移動速度を他の割れ演出として表示される破片よりも速くしてもよい。
【１４３９】
図１５９（Ｃ）及び図１５９（Ｄ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６にて可変表示が実行される場合について、非リーチはずれや非リーチ大当りの変動パターンであるＰＡ１－６、ＰＢ１－５を対象とした連続割れ演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出を個別に２回実行可能となっており、スーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されているときは、可変表示の開始タイミングから背景変化演出Ａを実行可能となっている。
【１４４０】
また、図１６０（Ａ）に示すように、非リーチはずれの変動パターンであるＰＡ１－６にて可変表示が実行される場合について、連続割れ演出の対象であるとき及びスーパーリーチδ大当りの変動パターンであるＰＢ１－７を対象とした先読みとして背景変化演出の実行が決定されていないときと、非リーチ大当りの変動パターンであるＰＢ１－５にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングから第１連続割れ演出が個別に３回実行された後、更に結果報知演出が実行されるようになっている。
【１４４１】
図１６０（Ｂ）に示すように、ノーマルリーチはずれの変動パターンであるＰＡ２－５にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出のみが実行される。
【１４４２】
図１６０（Ｃ）に示すように、スーパーリーチγ大当りまたはスーパーリーチγはずれの変動パターンであるＰＡ２－６、ＰＢ１－６にて可変表示が実行される場合については

、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまで飾り図柄の可変表示を除く演出は実行されず、リーチタイミングからノーマルリーチのリーチ演出、弱発展演出、スーパーリーチγのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチγのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチγのリーチ演出と重複して結果報知演出が実行されるようになっている。

【１４４３】

図１６０（Ｄ）に示すように、スーパーリーチδ大当りまたはスーパーリーチδはずれの変動パターンであるＰＡ２－７、ＰＢ１－７にて可変表示が実行される場合については、可変表示の開始タイミングからリーチタイミングまでの期間中において背景変化演出Ａを実行可能となっている。また、リーチタイミングからは、ノーマルリーチのリーチ演出、強発展演出Ａ、スーパーリーチδのリーチ演出の順にそれぞれ演出期間が重複することなく個別に実行可能となっている。尚、スーパーリーチδのリーチ演出の実行期間中においては、該スーパーリーチδのリーチ演出と重複してカットイン演出と結果報知演出とが個別に実行されるようになっている。

【１４４４】

（スーパーリーチαにおける演出の流れ）

次に、スーパーリーチαにおける演出の流れについて、図１６１～図１６３に基づいて説明する。図１６１は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図１６２は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。図１６３は、スーパーリーチαにおける演出の流れを示す図である。

【１４４５】

図１６１（Ａ１）に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチαの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として、第１背景画像（例えば、昼の街の風景を表した画像）が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第２連続割れ演出が開始される。具体的には、第２連続割れ演出が開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１６１（Ａ２）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示され、表示されたキャラクタ画像の種別によって可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図１６１（Ａ３）参照）。第２連続割れ演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

【１４４６】

第２連続割れ演出が終了してから所定期間が経過すると、セリフ予告演出が開始される。具体的には、セリフ予告演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進画像が表示される（図１６１（Ａ４）参照）。尚、操作促進画像は、プッシュボタン３１Ｂを模したボタン画像と、「押せ！！」なる文字画像と、操作有効期間を示すインジケータ画像と、エフェクト画像とから構成される。

【１４４７】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１６１（Ａ５）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の一部が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像において部分的に割れた領域（特定範囲）に「チャンス！？」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が

大当りになる可能性が示唆される（図１６１（Ａ６）参照）。セリフ予告演出が終了した後は、再び可変表示が実行される。

【１４４８】

セリフ予告演出が終了してから所定期間が経過すると、背景変化演出Ａが開始される。具体的には、表示画面中央にエフェクト画像が表示された後（図１６１（Ａ７）参照）、キャラクタの出現が決定されている場合にはキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図１６１（Ａ８）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタがキックする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１６１（Ａ９）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１６１（Ａ１０）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第１背景画像とは異なる第２背景画像（例えば、荒野の風景を表わした特別ゾーン画像）が表示される（図１６１（Ａ１１）参照）。背景変化演出Ａが終了した後は、再び可変表示が実行される。

【１４４９】

背景変化演出Ａが終了してから所定期間が経過すると、リーチ示唆演出が開始される。具体的には、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示されるとともに、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示される（図１６１（Ａ１２）参照）。次いで、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で左飾り図柄表示エリア５Ｌに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第１ヒビ態様にて表示された後（図１６１（Ａ１３）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で右飾り図柄表示エリア５Ｒに対応する領域を叩く動作）に応じて割れ前兆画像の右側にヒビが表示されることにより割れ前兆画像が第１ヒビ態様から第２ヒビ態様にて変化し（図１６１（Ａ１４）参照）、さらに、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作）に応じて（図１６１（Ａ１５）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１６１（Ａ１６）参照）。

【１４５０】

尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに同じ数字の飾り図柄が仮停止表示され、Ｎリーチ演出が開始される。

【１４５１】

Ｎリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図１６１（Ａ１７）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図１６２（Ａ１８）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１６２（Ａ１９）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Ｓリーチ演出Ａ（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図１６２（Ａ２０）～（Ａ２２）参照）。

【１４５２】

弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Ａが開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止

表示された後（図１６２（Ａ２３）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１６２（Ａ２４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、リーチタイトル画像が表示され、強Ｓリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図１６２（Ａ２５）～（Ａ２７）参照）。

【１４５３】

強Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、カットイン演出が開始される。具体的には、強Ｓリーチ演出が開始されてから所定のタイミングでプッシュボタン３１Ｂの操作を促進する操作促進画像が表示される（図１６２（Ａ２８）参照）。次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。その後、割れた領域（特定範囲）に「熱！！」なる文字画像が表示され、表示された文字画像の内容により可変表示結果が大当りになる可能性が示唆される（図１６２（Ａ２９）参照）。カットイン演出が終了した後は、再び強Ｓリーチ演出が実行される。

【１４５４】

カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、結果報知演出が開始される。具体的には、まず、味方キャラクタが最後の一撃を繰り出す画像が表示された後（図１６３（Ａ３０）参照）、味方キャラクタ動作がスローモーション表示になるとともに画像がフェードアウト表示されていく（図１６３（Ａ３１）参照）。

【１４５５】

可変表示結果が大当り表示結果の場合は、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする画像が表示された後（図１６３（Ａ３２）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から該原点位置と演出位置との間の所定演出位置まで落下する動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、可動体３２から下方に向けてヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される（図１６３（Ａ３３）参照）。

【１４５６】

次いで、可動体の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作）に応じて割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１６３（Ａ３４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに大当り組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに勝利したことが報知される。また、背景画像が大当り用の第５背景画像００６ＳＧ０８５（例えば、レインボー態様の画像）にて表示されるとともに、可動体ランプ９ｄが所定の発光色（例えば、レインボー）で点灯されて所定の演出効果音が出力され、大当り遊技状態に制御されることが報知された後（図１６３（Ａ３５）参照）、背景画像が第１背景画像に復帰して大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１６３（Ａ３６）参照）。

【１４５７】

一方、可変表示結果がはずれ表示結果の場合は、敵キャラクタのパンチが味方キャラクタにヒットする画像が表示された後（図１６３（Ａ３７）参照）、可動体３２が動作する

ことなく割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様（例えば、表示画面中央にヒビが入る態様）にて表示されるとともに、表示画面全域にグレー画像（エフェクト画像）が表示される（図１６３（Ａ３８）参照）。

【１４５８】

次いで、ホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示された後（図１６３（Ａ３９）参照）、ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、大当りでない組合せの確定飾り図柄が仮停止表示され、味方キャラクタが敵キャラクタのバトルに敗北したことが報知される（図１６３（Ａ４０）。また、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後、背景画像が第１背景画像に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１６３（Ａ４１）参照）。

【１４５９】

（スーパーリーチβにおける演出の流れ）

次に、スーパーリーチβにおける演出の流れについて、図１６４及び図１６５に基づいて説明する。図１６４は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。図１６５は、スーパーリーチβにおける演出の流れを示す図である。

【１４６０】

図１６４（Ｂ１）に示すように、通常状態（低確低ベース状態）において、スーパーリーチβの変動パターンに基づく図柄の可変表示が開始されると、背景画像として第１背景画像が表示されるとともに、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行される。可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、背景変化演出Ｂが開始される。具体的には、背景変化演出Ｂが開始されると割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の左下に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域が表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１６４（Ｂ２）参照）、割れ前兆画像の右側にヒビ割れ表示領域が２箇所に表示されることにより割れ前兆画像のヒビ態様が段階的に変化し（図１６４（Ｂ３）参照）、割れが決定されている場合には、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１６４（Ｂ４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、背景画像として、第１背景画像とは異なる第２背景画像が表示される（図１６４（Ｂ５）参照）。

【１４６１】

背景変化演出Ａが終了した後は、再び可変表示が実行され、左飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄が仮停止表示された後（図１６４（Ｂ６）参照）、右飾り図柄表示エリア５Ｒに、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数字が同じ飾り図柄が仮停止表示されることにより、可変表示態様がリーチ態様となる（図１６４（Ｂ７）参照）。

【１４６２】

背景変化演出Ｂが終了してから所定期間が経過すると、擬似連演出が開始される。具体的には、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、再可変表示が開始されることを示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図１６４（Ｂ８）参照）。

【１４６３】

次いで、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図１６４（Ｂ９）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１６４（Ｂ１０）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１６４（Ｂ１１）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウ

ト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×２」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図１６４（Ｂ１２）～（Ｂ１３）参照）。

【１４６４】

また、擬似連予告が実行されない可変表示の場合、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置を擬似連図柄が通過して、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示されている飾り図柄より１つ大きい数字の飾り図柄が停止表示され、はずれの可変表示結果が表示される（図１６４（Ｂ９Ａ）参照）。

【１４６５】

飾り図柄の可変表示が再開された後、３連パターンの擬似連演出の場合は、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、擬似連演出の開始を示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置の手前で減速表示される（図１６４（Ｂ１４）参照）。中飾り図柄表示エリア５Ｃにおける停止表示位置に擬似連図柄が仮停止表示された後（図１６４（Ｂ１５）参照）、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１６４（Ｂ１６）参照）、可動体３２の動作（例えば、可動体３２が表示画面上方の原点位置から表示画面の略中央位置に重複する演出位置まで落下する動作）に応じて、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１６４（Ｂ１７）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、再可変表示回数を示す「×３」などの文字画像が表示された後、可変表示が再開する（図１６５（Ｂ１８）～（Ｂ１９）参照）。

【１４６６】

２連パターンの擬似連演出の場合は２回目、３連パターンの擬似連演出の場合は３回目の可変表示が再開された後、左飾り図柄表示エリア５Ｌにて可変表示されていた飾り図柄が仮停止表示され（図１６５（Ｂ２０）参照）、左飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示された飾り図柄と同じ数字の飾り図柄が右飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示されてＮリーチとなり（図１６５（Ｂ２１）参照）、Ｎリーチ演出が開始される。

【１４６７】

Ｎリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、弱発展演出が開始される。具体的には、表示画面中央にキャラクタ画像（オブジェクト画像）が表示された後（図１６５（Ｂ２２）参照）、キャラクタ画像の動作（例えば、キャラクタが表示画面手前側に向けて移動してガラス板をパンチする動作）に応じて割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され（図１６５（Ｂ２３）参照）、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることなく、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１６５（Ｂ２４）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、弱Ｓリーチ演出（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのボーリング対決など）が開始される（図１６５（Ｂ２５）～（Ｂ２６）参照）。

【１４６８】

弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過すると、強発展演出Ｂが開始される。具体的には、強発展演出Ｂが開始されると、割れ前兆画像（ガラス板等）が表示され、該割れ前兆画像の一部にヒビが表示されることにより割れ前兆画像がヒビ態様にて表示された後（図１６５（Ｂ２７）参照）、割れ前兆画像に替わる割れ対象画像の全域が割れて、複数の破片画像が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１６５（Ｂ２８）参照）。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像（エフェクト画像）が表示される。ホワイトアウト画像の透過率が増加していくと、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示された後（図１６５（Ｂ２９）参照）、リーチタイトル画像が表示され、強Ｓリーチ演出Ｂ（例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルなど）が開始される（図１６５（Ｂ３０）参照）。尚

、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出とされている。また、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも期待度が高いＳリーチ演出となっていることから、後述するカットイン演出が演出パターンＹにて実行されやすくなっている。つまり、強Ｓリーチ演出Ｂは、強Ｓリーチ演出Ａよりも後述する破片画像００６ＳＧ３０２が表示されやすい演出となっている。

【１４６９】

強Ｓリーチ演出Ｂは、敵キャラクタ等の種類が異なるだけでスーパーリーチαの強Ｓリーチ演出Ａとほぼ同様であるため、以降、可変表示が終了するまでの流れの詳細な説明については省略する。

【１４７０】

（各種演出の動作例）

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０が実行可能な各種演出における割れ演出の動作例について、図１６６～図１８２に基づいて説明する。

【１４７１】

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。

【１４７２】

「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。

【１４７３】

「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。

【１４７４】

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

【１４７５】

図１６６～図１８２に示すように、遊技状態が低ベース状態であるときに各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示される飾り図柄（低ベース状態用）は、正面視円形の数字用台座部及び該数字用台座部の前面に表示された「０」～「９」の数字からなる数字表示部と、数字表示部の各数字「０」～「９」に対応する１０種類のキャラクタ（全てのキャラクタの図示は省略）が表示されるキャラクタ表示部と、正面視長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、キャラクタの名前）からなる情報表示部と、これら数字表示部、キャラクタ表示部及び情報表示部の周囲を囲むように表示される略四角形状の台座表示部と、から構成される（図１２５など参照）。

【１４７６】

尚、特に詳細な説明はしないが、遊技状態が高ベース状態であるときや他の演出モードにおいては、上記した低ベース状態用の飾り図柄とは表示態様が異なる飾り図柄が各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに可変表示可能とされていてもよい。また、低ベース状態用の飾り図柄の可変表示態様として、表示画面の上方から下方に向けて縦方向にスクロール表示される形態を例示したが、他の可変表示態様としてもよいし、遊技状態や演出モ

ードによって可変表示態様が異なるようにしてもよい。
【１４７７】
画像表示装置５の左上部に設けられた表示エリア５Ｓには、第１保留記憶数及び第２保留記憶数と飾り図柄に対応する小図柄（第４図柄）とが表示されている。小図柄は、小図柄表示エリア５ＳＬ、５ＳＣ、５ＳＲ各々に表示される「０」～「９」の数字からなり、各数字は、飾り図柄に対応している。尚、本実施の形態では、飾り図柄の数字と小図柄の数字とは対応しているが、必ずしも両図柄の数字が全て対応していなくてもよく、例えば、小図柄の数字は、飾り図柄の「０」～「９」の数字よりも少ない「１」～「５」までの数字とされていてもよいし、飾り図柄の数字とは異なる記号や図形などであってもよい。
【１４７８】
画像表示装置５の画面下部に設けられた特図保留記憶表示エリア５Ｕには、実行が保留されている可変表示に対応する第１保留表示００６ＳＧ１０１（図２１５参照）や第２保留表示（図示略）が表示され、画面下部に設けられたアクティブ表示エリア５Ｆには、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示００６ＳＧ１０３が表示される。尚、これら第１保留記憶数、第２保留記憶数、小図柄、特図保留記憶表示エリア５Ｕ、アクティブ表示エリア５Ｆは、全ての演出モードに共通に表示される。
【１４７９】
＜第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出＞
第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出の動作例の詳細について、図１６６及び図１６７に基づいて説明する。図１６６は、第１連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。図１６７は、第２連続割れ演出の動作例の詳細を示す図である。
【１４８０】
図１６６（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第２連続割れ演出が開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１６６（Ｂ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されてから所定時間が経過して第２連続割れ演出が開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第６背景画像よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第６背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。
【１４８１】
また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。
【１４８２】

次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れて（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様にて表示されて）、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１６６（Ｃ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２の視認が可能となり（図１６６（Ｄ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了する（図１６６（Ｅ）参照）。

【１４８３】

その後、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４には、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了するまで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａよりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４が表示された後（図１６６（Ｆ）参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４が非表示となる（図１６６（Ｇ）参照）。ここで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されているときの背景エフェクト画像００６ＳＧ３１４は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４以外の所定範囲では第２視認性で表示され、割れ表示領域００６ＳＧ３０４（特定範囲）では、第２視認性よりも視認性が高い第１視認性で表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の一部が割れたことを認識しやすくなる。

【１４８４】

次に、図１６７に示すように、第２連続割れ演出については、出現するキャラクタの種別が異なるだけその他の態様はほぼ第１連続割れ演出と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。尚、本実施の形態では、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出の動作例はほぼ同様とされている形態を例示したが、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出の動作例は異なっていてもよい。

【１４８５】

例えば、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、割れパターンは共通の割れパターンＤとし、破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向に移動する態様は同様にする一方で、図１６６（Ｂ）においてはヒビが右側に表示される一方で、図１６７（Ｂ）でヒビが左側に表示されるようにするなどして、割れが開始されたときに破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なるようにしてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差違を持たせることができる。

【１４８６】

また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とのいずれが実行されるかを示唆してもよい。また、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、割れパターンを異ならせてもよい。特に、第２連続割れ演出については、破片画像００６ＳＧ３０２の表示量を多くしたり、破片画像００６ＳＧ３０２をスローモーションで表示して、当該可変表示への注目度を高めるようにしてもよい。

【１４８７】

さらに、第１連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５に対応するキャラクタボイスと、第２連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５に対応するキャラクタボイスと、を出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【１４８８】

＜セリフ予告演出＞

セリフ予告演出の動作例の詳細について、図１６８に基づいて説明する。図１６８は、セリフ予告演出の動作例の詳細を示す図である。

【１４８９】

図１６８（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにセリフ予告演出が開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ８画像描画領域に、操作促進画像００６ＳＧ３１０が表示される（図１６８（Ｂ）参照）。

【１４９０】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき、または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき、操作促進画像００６ＳＧ３１０が非表示になるとともに、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１６８（Ｃ）参照）。

【１４９１】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１４９２】

次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１６８（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認が可能となり（図１６８（Ｅ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了する（図１６８（Ｆ）参照）。

【１４９３】

その後、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４には、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了するまで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａよりも下位のレイヤ３画像描画領域には、大当りの期待度を示唆する「チャンス！？」なる

文字画像００６ＳＧ３０６と、その背景となるセリフ背景画像００６ＳＧ０８７と、が表示される（図１６８（Ｆ）参照）。ここで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにおける割れ表示領域００６ＳＧ３０４に表示されるセリフ背景画像００６ＳＧ０８７及び文字画像００６ＳＧ３０６は第１視認性により表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における割れ表示領域００６ＳＧ３０４以外の領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、第１視認性よりも視認性が低い第２視認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れたことを認識しやすくなる。次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ及びセリフ背景画像００６ＳＧ０８７及び文字画像００６ＳＧ３０６が非表示となる（図１６８（Ｈ）参照）。

【１４９４】

尚、図１６８（Ｃ）において、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、「チャンス！？」「熱い！」「激アツ！」のいずれのセリフ文字画像００６ＳＧ３０６が表示されるかを示唆してもよい。また、セリフ文字の種類に応じて、割れパターンを異ならせてもよい（破片画像００６ＳＧ３０２の表示量など。特に「激アツ！」の表示時には破片画像００６ＳＧ３０２をスローモーションで表示して注目度合いを高めてもよい）し、共通の割れパターンを用いつつ、割れの位置（例えば、期待度が高いほど中央に寄るなど）や割れの範囲（例えば、期待度が高いほど割れの範囲が広いなど）を変えてもよい。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の種別に対応するキャラクタボイスを出力可能とし、いずれもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音とともに出力されるようにしてもよいし、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示タイミングで割れ音を出力し終えた後にキャラクタボイスが出力されるようにしてもよいし、割れ音の出力を制限してもよい。

【１４９５】

＜背景変化演出Ａ＞

背景変化演出Ａの動作例の詳細について、図１６９及び図１７０に基づいて説明する。図１６９は、背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。図１７０は、背景変化演出Ａの動作例の詳細を示す図である。

【１４９６】

図１６９（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ａが開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ６画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３２０が表示され、漸次拡大表示された後（図１６９（Ｂ）、（Ｃ）参照）、エフェクト画像００６ＳＧ３２０がフェードアウト表示されてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される（図１６９（Ｄ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ａが開始されると、時短状態／確変状態用の通常背景画像である第６背景画像よりも上位のレイヤ６画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３２０が表示され、漸次拡大表示された後、エフェクト画像００６ＳＧ３２０がフェードアウト表示されてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される。

【１４９７】

尚、図１６９（Ｂ）にて表示されるエフェクト画像００６ＳＧ３２０は、図１６９（Ｄ）においてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されるか否かを煽る演出であり、成功パターンの場合は図１６９（Ｃ）に移行し、失敗パターンの場合は図１６９（Ｃ）に移行せず、エフェクト画像００６ＳＧ３２０が縮小表示された後に非表示となり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されないことが示唆される。

【１４９８】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上

位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示された後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後（図１６９（Ｅ）参照）、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する（図１６９（Ｆ）参照）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５、レイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、第６背景画像よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示された後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化する。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５、レイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄及びレイヤ１画像描画領域に表示される第６背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【１４９９】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１５００】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１６９（Ｇ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１６９（Ｈ）、図１７０（Ｉ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１７０（Ｊ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１７０（Ｋ）参照）。このように、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１から第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化するときに割れ演出が実行されることで、第１背景画像００６ＳＧ０８１が第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛

び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び時短状態／確変状態用のチャンス背景画像である第７背景画像の視認性が高くなっていく。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する。このように、背景画像が第６背景画像から第７背景画像に変化するときに割れ演出が実行されることで、第６背景画像が第７背景画像に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

【１５０１】

また、例えば、背景画像として第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも表示されたときに有利な第３背景画像（図示略）を表示可能であり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作態様（パンチ、キック等のアクション）によって第２背景画像００６ＳＧ０８２が表示されるか第３背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５以外のキャラクタを表示可能とすることで、第２背景画像００６ＳＧ０８２が表示されるか第３背景画像が表示されるかを示唆可能としてもよい。

【１５０２】

＜背景変化演出Ｂ＞

背景変化演出Ｂの動作例の詳細について、図１７１に基づいて説明する。図１７１は、背景変化演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。

【１５０３】

図１７１（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときに背景変化演出Ｂが開始されると、第１背景画像００６ＳＧ０８１よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される（図１７１（Ｂ）参照）。その後、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が２箇所に表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が段階的に変化する（図１７１（Ｃ）参照）。

【１５０４】

このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されてないときは第１視認性で表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【１５０５】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示される。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１５０６】

また、図１７１（Ｃ）における拡大図に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ１画像描画領域に表示される第１背景画像００６ＳＧ０８１は、各ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４以外の領域においては第２視認性により表示される一方で、各ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４においては第２視認性よりも視認性が高い第１視

認性により表示される。つまり、割れていない領域と、割れた領域を通して見える部分とで視認性が異なるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の一部がヒビ割れていることを認識しやすくなる。

【１５０７】

次いで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１７１（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１７１（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１７１（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１７１（Ｇ）参照）。このように、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１から第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化するときに割れ演出が実行されることで、第１背景画像００６ＳＧ０８１が第２背景画像００６ＳＧ０８２に変化したことを自然に見せることができるため、背景変化を違和感なく見せることができる。

【１５０８】

また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、演出の発展期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示色が青の場合、１段階目（図１７１（Ｂ）参照）で終了しやすく、エフェクト画像の表示色が緑の場合、２段階目（図１７１（Ｃ）参照）で終了しやすく、赤の場合、青や緑と比較して最も割れ演出に発展しやすくなっていることが好ましい。また、図１８８（Ｂ）に示すように、失敗パターン１において１段階目で終了する場合、背景変化演出Ｂの開始から１５００ｍｓ経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となり（フェードアウト表示）、図１８８（Ｃ）に示すように、失敗パターン２において２段階目で終了する場合、背景変化演出Ｂの開始から３０００ｍｓ経過時に透過率が徐々に高くなって非表示となるようにしてもよい。

【１５０９】

また、背景変化演出Ｂが実行されている間、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域に表示される画像であるアクティブ表示・保留表示に対する変化演出を制限する一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される画像（例えば、ミニキャラクタ画像など）を用いた演出の制限を行わないようにしてもよい。このようにすることで、割れ演出の演出効果が低下することを抑制できる。

【１５１０】

＜擬似連演出＞

擬似連演出の動作例の詳細について、図１７２に基づいて説明する。図１７２は、擬似連演出の一部の動作例の詳細を示す図である。

【１５１１】

図１７２（Ａ）に示すように、擬似連演出が開始された後、中飾り図柄表示エリア５Ｃにおいて、再可変表示が開始されることを示す「ＮＥＸＴ」の文字が表示された擬似連図柄が停止表示位置に仮停止表示された場合、第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示

されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される第２背景画像００６ＳＧ０８２は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１７２（Ｂ）参照）。

【１５１２】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１５１３】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示された後、可動体３２が原点位置から演出位置まで落下する動作が開始され、この動作に応じて、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１７２（Ｃ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１７２（Ｄ）参照）。また、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。

【１５１４】

尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１７２（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了すると、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤ６画像描画領域に、可動体３２が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像００６ＳＧ３２１が可動体３２から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ１画像描画領域にも背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が可動体３２から周囲に拡がるように表示される（図１７２（Ｆ）、（Ｇ）参照）。

【１５１５】

次いで、可動体３２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されているときに演出位置から原点位置へ向けて移動を開始した後（図１７２（Ｇ）参照）、全ての破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となった後に演出位置に停止され、原点位置への復帰動作が終了する（図１７２（Ｈ）参照）。

【１５１６】

尚、可動体３２の演出位置から原点位置に向けての原点位置への復帰動作を、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了し、その後、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示が終了した後に開始するようにしてもよい。

【１５１７】

また、本実施の形態では、擬似連演出において擬似連図柄が仮停止表示されて再可変表示が開始されるときにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるが、１回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を青色とし、２回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を緑色とし、３回目の可変表示において表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色を赤色とするなど、ガラ

ス板画像００６ＳＧ３０１の表示態様を異ならせるようにしてもよい。また、例えば、再可変表示が行われるごとにガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が漸次大きくなるなど、ヒビ態様が異なるようにしてもよい。

【１５１８】

また、この場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示色は再可変表示の回数によって異なるが、割れパターンは共通であることが好ましい。このように、割れ演出を多様に行う遊技機において割れパターンを共通化することにより、擬似連演出が実行されたことを的確に示すことができる。また、１回目の再可変表示と２回目の再可変表示と３回目の再可変表示とで、可動体３２の動作パターンを共通とする一方、例えば、１回目の再可変表示と２回目の再可変表示と３回目の再可変表示とで、破片画像００６ＳＧ３０２のサイズが異なる、破片画像００６ＳＧ３０２の表示数が異なる、破片画像００６ＳＧ３０２の移動速度が異なるなど、割れパターンの表示態様を異ならせてもよい。

【１５１９】

＜リーチ示唆演出＞

リーチ示唆演出の動作例の詳細について、図１７３及び図１７４に基づいて説明する。図１７３は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。図１７４は、リーチ示唆演出の動作例の詳細を示す図である。

【１５２０】

図１７３（Ａ）に示すように、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示が実行されているときにリーチ示唆演出が開始されると、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（図１７３（Ｂ）参照）、表示画面中央にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示される（図１７３（Ｃ）参照）。次いで、第２背景画像００６ＳＧ０８２よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で左飾り図柄表示エリア５Ｌに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左側にヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１が第１ヒビ態様にて表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示される（図１７３（Ｄ）参照）。

【１５２１】

次いで、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で右飾り図柄表示エリア５Ｒに対応する領域を叩く動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の右側にヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１が第２ヒビ態様に変化するように表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示される（図１７３（Ｅ）参照）。

【１５２２】

さらに、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作に応じて（図１７３（Ｆ）参照）、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１７３（Ｇ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１７３（Ｈ）参照）。

【１５２３】

また、図１７３（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１５２４】

また、図１７３（Ｈ）に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位

のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。次いで、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２及び第２背景画像００６ＳＧ０８２の視認性が高くなっていく（図１７４（Ｉ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに仮停止表示されている飾り図柄が拡大強調表示された後（図１７４（Ｊ）参照）、飾り図柄が縮小表示され、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１７４（Ｋ）参照）。

【１５２５】

尚、本実施の形態において割れ演出を伴う各種演出では、例えば、図１７４（Ｊ）～図１７４（Ｋ）の流れのように、割れ演出において破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示領域から完全に捌けて非表示となった後に演出が進行する（例えば、割れ演出を伴うリーチ示唆演出から割れ演出を伴わないリーチ演出に進行する）ようになっている。

【１５２６】

また、例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に表示されたヒビに対応する部分（例えば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ画像描画領域）に、該ヒビを強調させるエフェクト画像を表示可能とし、該エフェクト画像の表示態様により、リーチ発展の期待度を示唆してもよい。具体的には、エフェクト画像の表示態様として青色と赤色とがある場合において、赤色で表示されたときの方が青色で表示されたときよりもリーチとなりやすくなればよい。

【１５２７】

また、失敗パターンの場合、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が小槌で中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域を叩く動作に応じてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１７３（Ｇ）、（Ｈ）参照）、中飾り図柄表示エリア５Ｃに対応する領域に、ガッカリしている態様のキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示され、その後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５とヒビ割れたガラス板画像００６ＳＧ３０１とが非表示となり、はずれ図柄が停止して可変表示が終了する。

【１５２８】

＜弱発展演出＞

弱発展演出の動作例の詳細について、図１７５に基づいて説明する。図１７５は、弱発展演出の動作例の詳細を示す図である。

【１５２９】

図１７５（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態と時短状態／確変状態とのいずれの状態であっても、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の可変表示がリーチ態様となったときに弱発展演出が開始されると、レイヤ１画像描画領域に背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が表示されるとともに、その上位のレイヤ６画像描画領域の略中央位置にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後（図１７５（Ｂ）参照）、パンチするキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後、表示画面手前側に向けて移動しているように拡大しながらスローモーション表示される（図１７５（Ｃ）参照）。尚、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒは表示画面の右上方位置に移動して縮小表示される。

【１５３０】

次いで、遊技状態が通常状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後、該ガラス板画

像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１７５（Ｄ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認性が高くなっていく（図１７５（Ｅ）参照）。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１７５（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１７５（Ｇ）参照）。そして、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が表示されて、弱Ｓリーチ演出に移行する（図１７５（Ｈ）参照）。また、遊技状態が時短状態／確変状態である場合には、ノーマルリーチ背景画像よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の視認性が高くなっていく。そして、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了すると、再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。そして、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されてから所定期間が経過したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が表示されて、弱Ｓリーチ演出に移行する。尚、後述の図１８４、図１９７では、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様について非透過としているが、これは破片画像００６ＳＧ３０２の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、後述の図２０３（Ｂ１）～（Ｂ３）において透過性を有する（例えば、透過率７０％以上）透過態様で表示され、その後、図２０３（Ｂ４）、（Ｂ５）においては透過性を有さない（例えば、透過率１０％未満）非透過態様で表示される。すなわち、図２０３（Ｂ３）に相当する第１タイミングにおいて破片画像００６ＳＧ３０２は透過態様にて視認することができ、図２０３（Ｂ４）に相当する第２タイミングにおいて破片画像００６ＳＧ３０２は非透過態様にて視認することができる。

【１５３１】

このように、Ｎリーチ演出から弱Ｓリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、Ｎリーチ演出用画像が弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８に変化したことを自然に見せることができるため、演出の変化を違和感なく見せることができる。

【１５３２】

＜強発展演出Ａ＞

強発展演出Ａの動作例の詳細について、図１７６に基づいて説明する。図１７６は、強発展演出Ａの一部の動作例の詳細を示す図である。

【１５３３】

図１７６（Ａ）に示すように、弱Ｓリーチ演出において、「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示され、強発展演出Ａが開始されると、可動体３２が原点位置から演

出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作が開始されるときに、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され、可動体３２が落下していく（図１７６（Ｂ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域に表示される。

【１５３４】

また、割れ演出前の前段演出として可動体３２が原点位置から演出位置へ移動し、可動体３２が演出位置に移動したときに、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８よりも上位のレイヤ５画像描画領域に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される（図１７６（Ｃ）参照）。

【１５３５】

尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、ここでは、可動体３２が原点位置から演出位置へ移動するまでは透過率は０％のままであるため、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる（図１７６（Ｃ）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図１７６（Ｄ）参照）。次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了すると、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤ６画像描画領域に、可動体３２が演出位置まで移動したことを強調するための動作エフェクト画像００６ＳＧ３２５が可動体３２から周囲に拡がるように表示されるとともに、レイヤ１画像描画領域にも背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が可動体３２から周囲に拡がるように表示される（図１７６（Ｅ）参照）。

【１５３６】

次いで、可動体３２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、さらに破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となった後、演出位置から原点位置まで移動する動作を開始する（図１７６（Ｆ）参照）。そして、原点位置への復帰動作が終了し、リーチタイトル画像００６ＳＧ３２６が表示されて強Ｓリーチ演出に発展する（図１７６（Ｇ）参照）。

【１５３７】

＜強発展演出Ｂ＞

強発展演出Ｂの動作例の詳細について、図１７７及び図１７８に基づいて説明する。図１７７は、強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。図１７８は、強発展演出Ｂの動作例の詳細を示す図である。

【１５３８】

図１７７（Ａ）に示すように、弱Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときに強発展演出Ｂが開始されると、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される（図１７７（Ｂ）参照）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ２画像描画領域に表示される飾り図柄や、レイヤ１画像描画領域に表示される弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される。

【１５３９】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フ

レームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１５４０】

次いで、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１７７（Ｃ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１７７（Ｄ）参照）。

【１５４１】

また、図１７７（Ｄ）に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図１７７（Ｅ）参照）。次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、中飾り図柄表示エリア５Ｃに「発展」の文字が表示された発展図柄が仮停止表示されている飾り図柄が表示された後（図１７７（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（図１７７（Ｇ）参照）。

【１５４２】

次いで、レイヤ７画像描画領域における略中央位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（図１７７（Ｈ）参照）、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が周囲に拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され、発展図柄が非表示となる（図１７８（Ｉ）参照）。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、強Ｓリーチ演出に対応するリーチタイトル画像００６ＳＧ３２６の視認性が高くなっていく（図１７８（Ｊ）、（Ｋ）参照）。

【１５４３】

このように、弱Ｓリーチ演出から強Ｓリーチ演出に発展するときに割れ演出が実行されることで、弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８が割れてリーチタイトル画像００６ＳＧ３２６に変化したように見せることができるため、リーチ演出の変化を違和感なく見せることができる。

【１５４４】

＜カットイン演出＞

カットイン演出の動作例の詳細について、図１７９に基づいて説明する。図１７９は、カットイン演出の動作例の詳細を示す図である。

【１５４５】

図１７９（Ａ）に示すように、強Ｓリーチ演出が開始されてから所定期間が経過したときにカットイン演出が開始されると、強Ｓリーチ演出用の第４背景画像００６ＳＧ０８４よりも上位のレイヤ８画像描画領域に、操作促進画像００６ＳＧ３１０が表示される（図１７９（Ｂ）参照）。

【１５４６】

次いで、プッシュボタン３１Ｂが操作されたとき（または、プッシュボタン３１Ｂが操作されずに操作有効期間が終了したとき）、第４背景画像００６ＳＧ０８４よりも上位のレイヤ４画像描画領域にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示されることなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの

全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。また、操作促進画像００６ＳＧ３１０が、操作によりボタンが押圧された態様にて表示されるとともに、その周囲に操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７が表示され、時間の経過により拡大表示されていく（図１７９（Ｃ）、（Ｄ）参照）。

【１５４７】

また、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる（図１７９（Ｃ）参照）。尚、操作促進画像００６ＳＧ３１０及び操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも上位のレイヤ８画像描画領域に表示されているため、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されていないときの第１視認性と同じ第１視認性を維持したまま表示される。

【１５４８】

そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで破片画像００６ＳＧ３０２の視認が可能となり（図１７９（Ｄ）参照）、さらに操作促進画像００６ＳＧ３１０及び操作エフェクト画像００６ＳＧ３２７が非表示となる一方で、「熱！！」なる文字画像００６ＳＧ３０７の視認が可能となり（図１７９（Ｅ）参照）、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了した後（図１７９（Ｆ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となる（図１７９（Ｇ）参照）。

【１５４９】

尚、本実施の形態では、カットイン演出の演出パターンＸ、Ｙはともに割れ演出を伴う演出パターンとして記載されているが、カットイン演出の演出パターンとして、大当り期待度の高い演出パターンＹを割れ演出を伴うチャンス演出パターンとし、大当り期待度の低い演出パターンＸを割れ演出を伴わない演出パターンとしてもよく、このような場合、割れ演出を伴わない演出パターンでは、第４背景画像００６ＳＧ０８４上に帯状のカットイン画像（図示略）が表示される態様で演出が行われるようにすればよい。

【１５５０】

＜結果報知演出（大当り）＞

結果報知演出（大当り）の動作例の詳細について、図１８０及び図１８１に基づいて説明する。図１８０は、可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。図１８１は、可変表示結果が大当りの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【１５５１】

図１８０（Ａ）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率０％（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図１８０（Ｂ）参照）。

【１５５２】

次いで、可変表示結果が大当り表示結果となる場合、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットするオブジェクト画像００６ＳＧ３０８が表示された後（図１８０（Ｃ）参照）、可動体３２が原点位置から所定演出位置まで落下する動作が開始されるとともに、この落下動作に応じて、オブジェクト画像００６ＳＧ３０８よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１における可動体３２から下方に向けて拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。また、ガラス板

画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるオブジェクト画像００６ＳＧ３０８は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１８０（Ｄ）参照）。

【１５５３】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後に非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１５５４】

次いで、レイヤ７画像描画領域における可動体３２の下方近傍位置にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始され（図１８０（Ｅ）参照）、可動体３２が所定演出位置から原点位置まで上昇する原点復帰動作が開始されたことに応じて、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が下方に向けて拡がり、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１８０（Ｆ）参照）。

【１５５５】

また、図１８０（Ｆ）に示すように、可動体３２の原点復帰動作が開始されてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面全域に表示されるタイミングで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が非表示となるとともに、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて該ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位のレイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの全域が割れて、レイヤ５画像描画領域に小破片画像００６ＳＧ３０２Ａよりも大きい複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る態様の割れ演出が実行される。尚、割れ演出が開始されてから所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが困難となる。そして、時間の経過とともに透過率が漸次増加していくことで、飾り図柄、破片画像００６ＳＧ３０２の視認性が高くなっていく（図１８０（Ｇ）参照）。

【１５５６】

次いで、透過率が１００％となることでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了し、第５背景画像００６ＳＧ０８５及び大当り組合せの確定飾り図柄が表示された後（図１８０（Ｈ）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了し、大当り遊技状態に制御されることが報知され（図１８１（Ｉ）参照）、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１に復帰して大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１８１（Ｊ）参照）。

【１５５７】

尚、可動体３２が原点復帰するための上昇動作が開始されたことに応じて割れ演出が開始された後、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が高くなり視認可能となった破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了する（非表示となる）前に、可動体３２の所定演出位置から原点位置まで復帰する上昇動作が終了するようになっていることで、大当りとなったことを早く報知することができる。

【１５５８】

＜結果報知演出（はずれ）＞

結果報知演出（はずれ）の動作例の詳細について、図１８２に基づいて説明する。図１８２は、可変表示結果がはずれの場合の結果報知演出の動作例の詳細を示す図である。

【１５５９】

図１８２（Ａ）に示すように、カットイン演出が終了してから所定期間が経過すると、敵キャラクタに攻撃する態様の味方キャラクタを示すキャラクタ画像００６ＳＧ３０５が

表示されて結果報知演出が開始される。そして、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作速度が漸次低下してスローモーション表示されながらフェードアウト表示された後、表示画面全域に透過率０％（不透明）のホワイトアウト画像が表示される（図１８２（Ｂ）参照）。

【１５６０】

次いで、可変表示結果がはずれ表示結果となる場合、可動体３２が動作することなく、レイヤ７画像描画領域に、所定期間にわたり表示画面全域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（図１８２（Ｃ）参照）。ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、レイヤ７画像描画領域に透過率が０％（不透明）で表示される白色の画像であり、表示開始時においては、レイヤ７画像描画領域よりも下位のレイヤに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１やキャラクタ画像００６ＳＧ３０５を視認することが困難となる。

【１５６１】

その後、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５よりも上位のレイヤ４画像描画領域に、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示され、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１における略中央位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることによりガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される。ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ３画像描画領域に表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５や、レイヤ１画像描画領域に表示されるグレーの背景画像００６ＳＧ３１３は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示されることで、ヒビ態様が目立つように表示される（図１８２（Ｄ）参照）。

【１５６２】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ヒビが表示された部分から、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが下方に落下するように表示された後、フレームアウトして非表示となる。尚、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、レイヤ５画像描画領域に表示されてもよいし、レイヤ４画像描画領域に表示されてもよい。

【１５６３】

このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたものの、ヒビ態様が維持されたまま、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れる割れ演出が行われなかったことで、大当り遊技状態に制御されないことが報知される。

【１５６４】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されてから所定期間が経過すると、レイヤ７画像描画領域全体に再びホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示され（図１８２（Ｅ）参照）、次いで、アイキャッチ画像００６ＳＧ３０９が表示された後（図１８２（Ｆ）参照）、背景画像が第１背景画像００６ＳＧ０８１に復帰して大当りでない組合せの確定飾り図柄が停止表示される（図１８２（Ｇ）参照）。

【１５６５】

（演出詳細）

次に、本実施の形態において実行可能な各演出について詳細な説明を行う。図１８３、図１８５、図１６６、図１６７に示すように、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出としては、先ず、画像表示装置５の表示領域において５００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、４００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が４００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３

０１Ａの割れタイミングから４００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む６００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１５６６】

更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において３０００ｍｓに亘って２段階目のヒビが表示される（２段階目ヒビ表示期間）。尚、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１５６７】

また、第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出においては、上記したヒビ表示期間である５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）。尚、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しているが、第１連続割れ演出においては割れ演出音とともに図１６６（Ｅ）のキャラクタに対応する第１キャラクタボイスが出力され、第２連続割れ演出においては割れ演出音とともに図１６７（Ｅ）のキャラクタに対応する第２キャラクタボイスが出力される。これにより、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との識別が容易となっている。更に、割れ演出音は、ヒビ割れ音よりも音量が大きく、遊技者に認識されやすい音であるが、第１キャラクタボイス及び第２キャラクタボイスは、割れ演出音よりも更に大きい音量で出力され、且つ割れ演出音よりも出力期間が長いため、割れ演出音よりも遊技者に認識されやすい音となっている。

【１５６８】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの８００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する４００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する４００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。

【１５６９】

図１８３、図１８６、図１６８に示すように、セリフ予告演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が３０００ｍｓに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングから５００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部が割れることによって１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１

Ａの割れタイミングからは、４００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が４００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態のセリフ予告演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから４００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む６００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１５７０】

更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れた領域（割れ演出の対象領域）の周囲において５０００ｍｓに亘って２段階目のヒビが表示される。尚、セリフ予告演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１５７１】

また、セリフ予告演出においては、上記した１段階目のヒビ表示期間である５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、セリフ予告演出と第１連続割れ演出及び第２連続割れ演出とで、出力されるヒビ割れ音及び割れ演出音の種類は共通しており、セリフ予告演出においては割れ演出音が出力された後（割れ演出音出力期間の経過時）に文字画像００６ＳＧ３０６の種類に対応するセリフボイス音が出力される。これにより、割れ演出音によってセリフボイス音が聞き取りにくくなってしまうことを防ぐことができる。

【１５７２】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの８００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト８００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での発光が行われる。

【１５７３】

図１８３、図１８７（Ａ）、図１８７（Ｂ）、図１６９、図１７０に示すように、成功パターンの背景変化演出Ａとしては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用する画像が２０００ｍｓに亘って表示される（前段動作期間）。該前段動作（キャラクタの作用）の終了タイミングからは、２０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。

【１５７４】

尚、該２０００ｍｓに亘るヒビ表示期間は、図１８７（Ｂ）に示すように、１０００ｍｓに亘るヒビ前段表示期間と該ヒビ前段表示期間後の１０００ｍｓに亘るヒビ後段表示期間とから構成されている。このうちヒビ前段表示期間では、該ヒビ前段表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片

画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。

【１５７５】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）がチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に更新される（図１７０参照）。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、２５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の背景変化演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１５７６】

尚、成功パターンでの背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１５７７】

また、成功パターンでの背景変化演出Ａにおいては、上記したヒビ前段表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われる（ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの作用アクションに対応するキャラクタボイスが出力され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから２５００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Ａにおける割れ演出音は、背景変化演出Ａ専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、２５００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、１５００ｍｓ間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。また、ヒビ割れ音の出力期間を５００ｍｓとしているが、ヒビ表示期間に対応する２０００ｍｓとしてもよく、２０００ｍｓに亘ってヒビ割れの進行に応じた音を出力するようにしてもよい。また、ヒビ割れ音に重複して、動作エフェクト表示期間に対応する１００ｍｓ間に亘って、動作エフェクト音が出力される。動作エフェクト音は、ヒビ割れ音よりも大きい音量により出力される音であり、動作エフェクト音の出力時にヒビ割れ音が聞き取り困難となるが、ヒビ割れ音よりも出力期間が短いため、動作エフェクト音の出力後にはヒビ割れ音を聞き取ることが可能となる。

【１５７８】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの２０００ｍｓに亘っては遊技効果ランプ９を白色発光させることを主としたヒビ表示期間用発光データテーブルを用いることによって、ヒビが表示されていることに応じた態様での発光が行われる。更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウ

ト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルは、ホワイトアウト表示前期期間に対応する５００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度で白色発光させ、ホワイトアウト表示後期期間に対応する５００ｍｓに亘って遊技効果ランプ９を高輝度と低輝度とで交互に白色発光させるためのデータテーブルである。尚、前段動作期間において通常背景画像用発光データテーブルを用いる例を説明したが、これに限らず、前段動作期間に亘って図１６９（Ｄ）のキャラクタに対応する緑色発光を主とした前段動作用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。この場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるまでは図１６９（Ｄ）のキャラクタに対応する緑色発光を主として遊技効果ランプ９が発光するが、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された後は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに対応する白色発光を主として遊技効果ランプ９が発光することとなる。このようにすれば、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示される前と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されたときとで、メリハリが生じるため、背景変化演出Ａの演出効果をより高めることができる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【１５７９】

尚、図１８７（Ｃ）に示すように、失敗パターンでの背景変化演出Ａは、前段動作としての画像表示装置５の表示領域におけるキャラクタの表示は行われない。つまり、該失敗パターンでの背景変化演出Ａにおいては、キャラクタが表示されないことから割れ演出が実行されないので、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が継続して実行される。この場合、図１６９（Ｂ）、（Ｃ）の通り、キャラクタが表示されるか否かの煽り演出が行われるものの、キャラクタもガラス板画像００６ＳＧ３０１も表示されないため、発光データテーブルとしては、通常背景画像用発光データテーブルが用いられる。

【１５８０】

図１８３、図１８８（Ａ）、図１７１に示すように、成功パターンの背景変化演出Ｂとしては、先ず、画像表示装置５の表示領域において、３０００ｍｓに亘って１段階目のヒビが表示される（１段階目ヒビ表示期間）。１段階目ヒビ表示期間においては、該１段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。

【１５８１】

また、１段階目ヒビ表示期間において１５００ｍｓが経過したタイミングからは、１５００ｍｓに亘って該１段階目ヒビ表示期間よりも画像表示装置５の表示領域における広範囲の領域で２段階目のヒビが表示される（２段階目ヒビ表示期間）。尚、２段階目ヒビ表示期間においても、該２段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、１段階目ヒビ表示期間における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと、２段階目ヒビ表示期間における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１９７に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設

計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。

【１５８２】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）がチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に更新される（図１７１参照）。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１２５０ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の背景変化演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む７５０ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１５８３】

尚、成功パターンでの背景変化演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１５８４】

また、成功パターンでの背景変化演出Ｂにおいては、１段階目ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた１段階目ヒビ割れ音の出力が行われ（１段階目ヒビ割れ音出力期間）、２階目ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた２階目ヒビ割れ音の出力が行われ（２段階目ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５０ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、背景変化演出Ｂにおける割れ演出音は、背景変化演出Ｂ専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音とを含んで構成された音であり、１２５０ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が出力され、その後、２５０ｍｓ間に亘って背景画像がチャンス背景画像に切り替わったことを報知する効果音が継続して出力される。尚、背景変化演出Ｂにおける割れに関する音量は、割れ演出音が最も大きく、１段階目ヒビ割れ音と２段階目ヒビ割れ音とで、音量を共通としてもよいし、２段階目ヒビ割れ音の方を１段階目ヒビ割れ音よりも大きくしてもよい。

【１５８５】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、チャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が行われる。

【１５８６】

尚、図１８８（Ｂ）、図１８８（Ｃ）に示すように、失敗パターン１での背景変化演出Ｂは、１５００ｍｓに亘って１段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って外第１段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、２段階目のヒビが表示されず、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない演出パターンであり、失敗パターン２での背景変化演出Ｂは、３０００ｍｓに亘って１段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って少破片画像が表示されるとともに、該１段階目ヒビ表示期間において１５００ｍｓが経過したタイミングから１５００ｍｓに亘って２段階目のヒビ及び２００ｍｓに亘って該２段階目のヒビに応じた小破片画像が表示されるものの、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない演出パターンである。これら失敗パターンでの背景変化演出Ｂおいては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないので、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が継続して実行される。

【１５８７】

図１８３、図１８９、図１７２に示すように、擬似連演出としては、先ず、画像表示装置５の表示領域において、「左」の飾り図柄、「右」の飾り図柄、「中」の飾り図柄の順に仮停止する。そして、「中」の飾り図柄である擬似連図柄の停止タイミングからは、１５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間中においては、前段動作として、１５００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（１５００ｍｓが経過する）ことによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。尚、擬似連演出のヒビ表示期間におけるヒビ割れと背景変化演出Ａのヒビ表示期間におけるヒビ割れとでは、ヒビ割れの仕方が異なるように設計されている。例えば、背景変化演出Ａのヒビ割れは、ヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とに亘って段階的にガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ割れが進行していく態様で表示されるが、擬似連演出のヒビ割れは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が一気にヒビ割れする態様で表示される。

【１５８８】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の擬似連演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示後期期間の５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２とともに背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示も行われる

【１５８９】

尚、擬似連演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。

【１５９０】

尚、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、擬似連演出における割れ演出音は、擬似連演出専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音とを含んで構成された音であり、３０００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに可動体３２の

落下に対応した動作エフェクトの効果音が出力され、その後、２０００ｍｓ間に亘って可動体３２の落下に対応した動作エフェクトの効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、通常背景画像またはチャンス背景画像に対応するＢＧＭが出力されるため、可動体３２の上昇期間において多様な音が出力されることとなる。更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了体タイミング、すなわち、破片画像００６Ｇ３０２の表示終了タイミングからは、該３０００ｍｓの期間に亘って可動体３２の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。

【１５９１】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまで通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの２０００ｍｓに亘ってはヒビ表示用発光データテーブルを用いることによって、ヒビ表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。そして、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、２０００ｍｓに亘って、擬似連演出の実行回数に応じた擬似連演出用発光データテーブルを用いることによって、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光が行われる。例えば、１回目の擬似連出の実行時は、１回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ９を緑色で発光させ、２回目の擬似連出の実行時は、２回目の擬似連演出の実行に応じて遊技効果ランプ９を赤色で発光させる等すればよい。そして、擬似連演出の実行回数に応じた態様での発光の終了後は、再度通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、ヒビ表示期間用発光データテーブルと割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ヒビ表示期間用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【１５９２】

尚、図１８７及び図１８９に示すように、本実施の形態における背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、ヒビ表示期間が異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、ヒビ表示期間の長さが同一であってもよい。

【１５９３】

図１８３、図１９０（Ａ）、図１７３、図１７４に示すように、成功パターンのリーチ示唆演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用する画像、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用する画像、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用する画像が１００００ｍｓに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて８０００ｍｓに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて４００

０ｍｓに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。
【１５９４】
このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される。尚、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示される小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１９７に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている一方で、「重力」のパラメータの値は同じとなっているため、共通に下方向へフレームアウト表示されるようになっている。
【１５９５】
前段動作期間においてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用したことによって該前段動作期間が終了すると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）がノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像に更新される。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、２０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の成功パターンのリーチ示唆演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む１５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。
【１５９６】
更に、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングからは、例えば、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示が３０００ｍｓに亘って行われる（飾り図柄強調表示期間）。
【１５９７】
尚、成功パターンでのリーチ示唆演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。
【１５９８】
また、成功パターンでのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われる（左ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第１作用アクションに対応する第１キャラクタボイスが出力され、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の

出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）とともにキャラクタの第２作用アクションに対応する第２キャラクタボイスが出力され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから２０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。尚、リーチ示唆演出（成功パターン）における割れ演出音は、リーチ示唆演出専用の音となっており、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音と、飾り図柄を一時的に拡大表示する等してリーチとなったことを遊技者に対して報知するための飾り図柄の強調表示の効果音とを含んで構成された音であり、３０００ｍｓの出力期間のうち、１０００ｍｓ間に亘ってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音とともに強調表示の効果音が出力され、その後、２０００ｍｓ間に亘って強調表示の効果音が継続して出力される。その後、割れ演出音の出力期間が終了した後は、ノーマルリーチ背景画像に対応するＢＧＭが出力されることとなる。また、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

【１５９９】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでは通常背景画像用発光データテーブルまたはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いることによって、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、ノーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【１６００】

尚、図１９０（Ｂ）に示すように、失敗パターンでのリーチ示唆演出は、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用する画像、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用する画像、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用する画像が１４０００ｍｓに亘って順に表示される（前段動作期間）。前段動作期間中においては、キャラクタが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに作用したタイミングからは、該「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにおいて１２０００ｍｓに亘ってヒビが表示され（左ヒビ表示期間）、更に、キャラクタが「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに作用したタイミングからは、該「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにおいて８０００ｍｓに亘ってヒビが表示される（右ヒビ表示期間）。

【１６０１】

このうち左ヒビ表示期間では、該左ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示され、右ヒビ表示期間の開始タイミングから、キャラクタの作用に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示される。尚、失敗パターンにおける小破片画像００６ＳＧ３０２は、成功パターンにおける小破片画像００６ＳＧ３０２と同じパラメータの値に基づいて表示されるため、小破片画像００６ＳＧ３０２の飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数を見て、遊技者は成功パターンと失敗パターンとのいずれであるかを判別することができ

ないため、好適にノーマルリーチが実行されるか否かを煽ることができるようになっている。

【１６０２】

また、失敗パターンのリーチ示唆演出においては、上記した左ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた左ヒビ割れ音の出力が行われ（左ヒビ割れ音出力期間）、上記した右ヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じた右ヒビ割れ音の出力が行われる（右ヒビ割れ音出力期間）。更に、成功パターンのリーチ示唆演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングと同一タイミング（失敗パターンのリーチ示唆演出の開始から１００００が経過したタイミング）からは、１０００ｍｓに亘って、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される（ホワイトアウト表示期間）。ホワイトアウト表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示によって画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像を遊技者から視認不能とする期間である。尚、キャラクタの作用に対応した動作エフェクト表示されるときには、動作エフェクトに対応する効果音が出力されるようになっており、この効果音は、動作エフェクトが「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌの周囲に表示されるときと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの周囲に表示されるときとのいずれにおいても用いるようになっている。

【１６０３】

尚、該失敗パターンのリーチ示唆演出においては、ホワイトアウト表示期間の開始タイミングまでは、通常背景画像またはチャンス背景画像用発光データテーブルを用いた通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）またはチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の表示に応じた態様での発光が実行された後、ホワイトアウト表示期間では、ホワイトアウト用発光データテーブルを用いてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。そして、ホワイトアウト表示期間の終了タイミングからは、失敗報知用発光データテーブルを用いて、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での白色発光を主とした発光が実行される。尚、リーチとならないこと（当該リーチ示唆演出が失敗パターンであること）を報知することに応じた態様での発光は、可変表示の停止によって終了する。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルと失敗報知用発光データテーブルとに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。また、失敗報知用発光データテーブルに基づいて遊技効果ランプ９が発光を行っている間（可変表示の停止によって当該可変表示が終了するまで）、スピーカ８Ｌ、８Ｒからは演出音が出力されない。

【１６０４】

図１８４、図１９１、図１７５に示すように、弱発展演出としては、先ず、前段動作として、画像表示装置５の表示領域においてキャラクタが表示されるとともに該キャラクタが画像表示装置５の表示領域の中央部に作用する画像が４０００ｍｓに亘って表示される（前段動作期間）。尚、前段動作期間について４０００ｍｓとしているが、別途、前段動作期間（２０００ｍｓ）のパターンを設け、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、前段動作期間（４０００ｍｓ）のパターンよりも前段動作期間（２０００ｍｓ）のパターンを用いて弱発展演出を実行することを高い割合で決定してもよい。

【１６０５】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたノーマルリーチのリーチ演出に対応したノーマルリーチ背景画像が弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）に更新されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画

像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって３５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の弱発展演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む３０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた弱発展演出に対応した弱発展演出背景画像がスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像に更新される。

【１６０６】

尚、弱発展演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認不能となっている。尚、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、透過性を有さないとしているが、これは破片画像００６ＳＧ３０２の最終的な表示態様であって、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、破片画像表示期間である３５００ｍｓのうち、表示が開始されてから１５００ｍｓに亘って透過性を有する（例えば、透過率７０％以上）透過態様で表示され、その後、１０００ｍｓに亘って徐々に透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率７０％～１０％）に変化していき、その後、１０００ｍｓに亘って透過性を有さない非透過態様（例えば、透過率１０％未満）で表示される。

【１６０７】

また、弱発展演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘って、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した割れ演出音の出力が行われる（割れ演出音出力期間）。また、割れ演出音とともに、割れタイミングから３５００ｍｓに亘って弱発展演出音の出力も行われる。尚、割れ演出音は、弱発展演出音よりも音量が大きいため、遊技者から認識されやすい音となっている。

【１６０８】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、前段動作の開始タイミングまではーマルリーチ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、ノーマルリーチ背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、前段動作の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの４０００ｍｓに亘っては弱発展演出用発光データテーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの２５００ｍｓに亘っては再度弱発展演出用発光テーブルを用いることによって、弱発展演出に応じた態様での発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【１６０９】

尚、本実施の形態の弱発展演出では、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングから背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される形態を例

示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際には、画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が弱発展演出背景画像からスーパーリーチα背景画像に更新される際に画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示するときは、当該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。尚、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、破片画像表示期間が終了するよりも前のタイミング（例えば、終了の５００ｍｓ前）から表示してもよく、この場合、破片画像００６ＳＧ３０２がフレームアウト表示されるよりも前にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されることとなる。

【１６１０】

図１８４、図１９２、図１７６に示すように、強発展演出Ａとしては、先ず、前段動作として、１０００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動体落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（１０００ｍｓが経過する）ことによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。

【１６１１】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）が強発展演出Ａに対応した強発展演出Ａ背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）に更新されるとともに、１５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。

【１６１２】

また、可動体３２の落下タイミングからは、１５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出Ａでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間の５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１６１３】

尚、強発展演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１６１４】

そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Ａに対応した強発展演出Ａ背景画像がスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像に更新される。前段動作として落下した可動体３２は、上記した破片画像表示期間中において落下位置に配置されており、該破片画像表示期間の終了タイミングから１５００ｍｓに亘って可動体３２の初期位置までの上昇が行われる（可動体上昇期間）。尚、可動体３２の上昇開始タイミング（可動体上昇期間の開始タイミング）からは、２５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから強発展演出Ａに応じた音（強発展演出Ａ演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Ａでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、強発展演出Ａならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出Ａ演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３

０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。
【１６１５】
　また、遊技効果ランプ９の発光については、可動体３２の落下タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、可動体３２の落下開始タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは２５００ｍｓに亘って強発展演出Ａ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ａに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、可動体３２の上昇開始タイミング（破片画像表示期間の終了タイミング）からは、スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。
【１６１６】
　尚、本実施の形態の強発展演出Ａでは、可動体３２の落下タイミングから１５００ｍｓに亘るホワイトアウト表示前期期間としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が行われる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出Ａのホワイトアウト表示前期期間は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓまたは４００ｍｓに亘ってホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する期間であってもよい。
【１６１７】
　図１８４、図１９３、図１７７、図１７８に示すように、強発展演出Ｂとしては、先ず、可動体３２の動作やキャラクタの作用無く、画像表示装置５の表示領域において１５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、強発展演出Ｂにおける小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとリーチ示唆演出等における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１９７に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。
【１６１８】
　１５００ｍｓが経過してヒビ表示期間が終了すると、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなる。ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）が強発展演出Ｂに対応した強発展演出Ｂに更新される。更に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、３０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の強発展演出Ｂでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２５００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。
【１６１９】
　尚、強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている

他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

【１６２０】

そして、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていた強発展演出Ｂに対応した強発展演出Ｂ背景画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）がスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）に更新される。また、強発展演出Ｂにおいては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから１５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから該ヒビの表示に応じたヒビ割れ音の出力が行われ（ヒビ割れ音出力期間）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでは、３０００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから強発展演出Ｂに応じた音（強発展演出Ｂ演出音）の出力が行われる。尚、強発展演出Ｂでは、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、強発展演出Ｂならではの割れ演出を楽しむことができる。また、強発展演出Ｂにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、強発展演出Ｂ演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【１６２１】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示の開始タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示の開始タイミングからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまでの１５００ｍｓに亘って強発展演出Ｂ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ｂに応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから破片画像表示期間の終了タイミングまでの２０００ｍｓに亘っては強発展演出Ｂ用発光データテーブルを用いることによって、強発展演出Ｂに応じた態様での発光が行われる。尚、強発展演出Ｂに応じた態様での発光の終了後は、スーパーリーチＢ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【１６２２】

尚、本実施の形態の強発展演出Ｂでは、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングから背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際には、画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像への更新を遊技者が視認困難、或いは視認不能としてもよい。尚、このように背景画像が強発展演出Ｂ背景画像からスーパーリーチβ背景画像に更新される際に画像表示装置５においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示するときは、当該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示に応じたホワイトアウト用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９を発光させてもよい。この場合、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとホワイトアウト用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行さ

れるものとなっている。また、強発展演出Ｂのヒビ表示期間について１５００ｍｓとしたが、割れタイミングまで１５００ｍｓよりも長い期間に亘ってヒビを表示するようにしてもよい。例えば、スーパーリーチαの開始タイミングと割れタイミングとの間にある第１タイミング、第２タイミング、第３タイミングにおいて徐々にヒビ割れが拡大するようにヒビを表示するようにしてもよい。

【１６２３】

図１８４、図１９４、図１７９に示すように、カットイン演出としては、先ず、操作促進演出として、画像表示装置５の表示領域において遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂを操作するように促す操作促進画像が３０００ｍｓに亘って表示される（操作促進演出実行期間）。特に、本実施の形態の操作促進演出の実行期間中における操作促進画像は、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作される前の突出した状態である操作前態様画像として表示される（操作前態様画像表示期間）。

【１６２４】

操作促進演出の実行中に遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作する、或いは、操作促進演出の実行期間が終了すると、該タイミングをガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとして、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて２５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、該カットイン演出の終了タイミングまで（割れタイミングから５０００ｍｓに亘って）演出パターンに応じた示唆画像の表示が行われるとともに、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態のカットイン演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２及び示唆画像を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む２０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２及び示唆画像を視認可能となっている。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５０００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２とともに背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の表示も行われる

【１６２５】

尚、カットイン演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。また、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、通常の移動速度、通常の回転速度、通常の落下速度にて表示が開始された後、スローモーション態様にて表示される。

【１６２６】

更に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、１０００ｍｓに亘って、プッシュボタン３１Ｂが遊技者によって操作された後の状態である操作後態様画像として表示される（操作後態様画像表示期間）。操作後態様画像は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも優先して表示される画像であるため、遊技者は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１０００ｍｓに亘って該操作態様画像を視認可能となっている。

【１６２７】

また、カットイン演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから３０００ｍｓに亘っては、スピーカ８Ｌ、８Ｒからカットイン演出に対応したカットイン演出音の出力が行われる（カットイン演出音出力期間）。尚、カットイン演出では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されな

いため、カットイン演出ならではの割れ演出を楽しむことができる。また、カットイン演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、カットイン演出音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【１６２８】

更に、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまではスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われ、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングから示唆画像表示期間の終了タイミングに亘ってはカットイン演出用発光データテーブルを用いることによって、カットイン演出に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、カットイン演出に応じた態様での発光の終了後は、再度スーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。

【１６２９】

図１８４、図１９５（Ａ）、図１８０、図１８１に示すように、成功パターンの結果報知演出としては、先ず、前段動作として、５００ｍｓに亘って可動体３２の落下動作が行われる（可動耐落下期間）。可動体３２の落下動作が完了する（５００ｍｓが経過する）と、画像表示装置５の表示領域において５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。このヒビ表示期間では、該ヒビ表示期間の開始タイミングから、可動体３２の落下に対応した動作エフェクトが１００ｍｓに亘って表示されるとともに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりもサイズの小さい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが２００ｍｓに亘って表示される。尚、結果報知演出（成功パターン／失敗パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとリーチ示唆演出等における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでは、図１９７に示す「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。また、結果報知演出（成功パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａと結果報知演出（失敗パターン）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとでも、「強度」や「繰り返し」のパラメータの値が異なるため、飛び散る速さや小破片画像一つ一つの大きさ、数が異なるように設計されている。

【１６３０】

次に、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなると、該タイミングにおいてそれまで表示されていたスーパーリーチαのリーチ演出に対応したスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）またはスーパーリーチβのリーチ演出に対応したスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）が、可変表示結果が大当りであることを示す大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）に更新されるとともに、１５００ｍｓに亘り破片画像００６ＳＧ３０２の表示が行われる（破片画像表示期間）。尚、図１９５（Ａ）では特に図示していないが、大当り報知背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１００００ｍｓに亘って表示が行われ、１００００ｍｓ経過後（当該可変表示の可変表示停止タイミングよりも前）に通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）に更新され、その後、当該可変表示の可変表示停止タイミングから大当り遊技状態に応じた大当り遊技背景画像に更新される。

【１６３１】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからは、５００ｍｓに亘って上記した破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から隠蔽するためのホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示された後（ホワイトアウト表示前期期間）、該ホワイトアウト表示前

期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が５００ｍｓに亘って表示される（ホワイトアウト表示後期期間）。このため、本実施の形態の成功パターンの結果報知演出では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから５００ｍｓのホワイトアウト表示前期期間では遊技者はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に阻まれて破片画像００６ＳＧ３０２を視認することが不可能となっている。一方で、ホワイトアウト表示前期期間後のホワイトアウト表示後期期間を含む１０００ｍｓにおいては、破片画像００６ＳＧ３０２視認可能期間として遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能となっている。

【１６３２】

尚、成功パターンでの結果報知演出において表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しており、これら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５の表示領域に表示されている他の画像（例えば、背景画像等）を遊技者が視認可能となっている。

【１６３３】

尚、可動体３２の初期位置までの上昇は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓに亘って行われる（可動体上昇期間）。

【１６３４】

また、成功パターンでの結果報知演出においては、上記したガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから１５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから大当りが確定したことを報知する大当り確定音の出力が行われる（大当り確定音出力期間）。尚、結果報知演出（成功パターン）では、弱発展演出等とは異なり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音が出力されないため、好適に大当りが確定したことを報知することができる。また、結果報知演出（成功パターン）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音を出力するようにしてもよく、この場合、大当り確定音の優先度を高く設定することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れた効果音の出力が制限されるようにしてもよい。

【１６３５】

また、遊技効果ランプ９の発光については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）やスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングまでの１０００ｍｓに亘っては割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルを用いることによって、割れ演出に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、割れ演出に応じた態様での発光の終了後は、大当り報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、大当り報知背景画像の表示に応じた態様での発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、大当り遊技用発光データテーブルを用いることで、大当り遊技背景画像の表示に応じた態様での虹色発光を主とした発光が行われる。

【１６３６】

図１９５（Ｂ）に示すように、失敗パターンでの結果報知演出では、可動体３２の落下や該可動体３２の落下に伴うヒビの表示が行われず、成功パターンでのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから画像表示装置５の表示領域において５５００ｍｓに亘ってヒビが表示される（ヒビ表示期間）。また、該ヒビ表示期間の開始タイミングからは、それまでカラーで表示されていたスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）またはスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）が、可変表示結果がはずれであることを示す画像であってモノクロのはずれ報知背景画像に更新される。はずれ報知背景画像の表示はヒビ表示期間の終了タイミングまで継続された、該ヒビ表示期間の終了タイミングにおいてカラーのアイキャッチ画像に更新される。尚、該アイキャッチ画像の表示期間は、例えば、１０００ｍｓであり、該アイキャッチ画

像の表示期間が終了した後は、該アイキャッチ画像と同じくカラーの通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示が開始される。つまり、本実施の形態における失敗パターンの結果報知演出では、モノクロのはずれ報知背景画像の表示によって可変表示結果が報知された後は、カラー画像であるアイキャッチ画像と通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）が表示されるようになっている。

【１６３７】

また、失敗パターンでの結果報知演出においては、上記したヒビ表示期間の開始タイミングから５００ｍｓに亘ってスピーカ８Ｌ、８Ｒからヒビ割れに対応したヒビ割れ演出音の出力が行われる（ヒビ割れ演出音出力期間）。

【１６３８】

また、遊技効果ランプ９の発光については、ヒビ表示期間の開始タイミングまではスーパーリーチα背景画像用発光データテーブルまたはスーパーリーチβ背景画像用発光データテーブルを用いることによって、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）やスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われ、ヒビ表示期間の開始タイミングから可変表示の停止しタイミングにかけては、はずれ報知背景画像用発光データテーブルを用いることによって、はずれ報知背景画像の表示に応じた態様での白色発光を主とした発光が行われる。尚、可変表示の停止タイミングからは、通常背景画像用発光データテーブルを用いることで、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）の表示に応じた態様での白色発光を主としない発光が行われる。尚、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルとはずれ報知背景画像用発光データテーブルとは、いずれも白色発光を主とした発光を実行する発光データテーブルとなっているが、割れ演出（ホワイトアウト１０００ｍｓ）用発光データテーブルに基づく白色発光は、高輝度の白色発光と低輝度の白色発光とを交互に行う点滅パターンを含んで実行されるのに対して、ホワイトアウト用発光データテーブルに基づく白色発光は、点滅パターンを含まずに実行されるものとなっている。

【１６３９】

尚、本実施の形態における第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出においては、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング（破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミング）から表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出におけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミング（破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミング）よりも前のタイミングから表示を開始してもよい。

【１６４０】

（割れ演出実行時の破片速度）

次に、上記した第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出が実行されたときに表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２の表示速度について説明する。

【１６４１】

図１９６（Ａ）に示すように、これら演出のうち第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト表示前期期間、ホワイトアウト表示後期期間を含む破片画像表示期間に亘って一定の速度Ｖ１（通常モーション）にて移動表示されるようになっている。

【１６４２】

一方で、図１９６（Ｂ）に示すように、強発展演出Ｂ及びカットイン演出としての割れ演出の実行時に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との１０００ｍｓに亘っては速度Ｖ１にて移動表示される一方で、ホワイトアウト表示後期期間後の破片画像表示期間（強発展演出Ｂであれば２０００ｍｓ、カットイン演出であれば１５００ｍｓ）では、速度Ｖ１よりも低速である速度Ｖ０（スローモーション）にて移動表示されるようになっている。尚、速度Ｖ０にて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出として、図１９６では、強発展演出Ｂとカットイン演出とを示したが、背景変化演出Ｂ及び強発展演出Ａについても、後述の通り、破片画像００６ＳＧ３０２は速度Ｖ０にて移動表示するようになっており、遊技者に対して大当り期待度が高いことを示唆するときには、背景変化演出Ｂ及び強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２を速度Ｖ１よりも高い割合で速度Ｖ０にて移動表示させることを決定する。

【１６４３】

（割れ演出の詳細）

次に、割れ演出の詳細について、図１９７及び図１９８に基づいて説明する。図１９７は、割れ演出における割れパターンを示す図である。図１９８は、各割れパターンの表示例を示す図である。

【１６４４】

図１９７及び図１９８に示すように、各種演出にて実行される割れ演出では、所定の割れタイミングにて、レイヤ５画像描画領域に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始され、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されるレイヤ５画像描画領域に、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した複数の破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る割れ画像がアニメーション表示されるようになっている。つまり、割れ演出は、レイヤ５画像描画領域に表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが破片画像００６ＳＧ３０２に変化することにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様（破片態様）にて表示される演出である。尚、本実施の形態は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から球体が衝突したことにより割れが開始される態様とされている。

【１６４５】

尚、ガラス板が割れて破片画像が飛び散るアニメーション表示は、実際には破片画像表示期間に応じた数の静止画像（例えば、約３０～１００コマ）から構成されるが、図１９８では、割れ演出が開始されてから終了するまでの破片画像の割れアニメーション表示を構成する複数の静止画像のうちから５コマの静止画像を抽出して時系列順に配置したものである。また、図１９８において各割れパターンの５コマの画像は連続する５コマではなく、実際には各コマ間に図示しない複数コマの破片画像が配置される。

【１６４６】

ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるときの割れ態様は様々であり、複数種類の割れパターン（例えば、割れパターンＡ～Ｇ）が予め設定されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行する演出の種別に応じて予め設定された割れパターンに基づいて、割れ演出を実行可能とされている。

【１６４７】

具体的には、割れパターンＡは、背景変化演出Ａとリーチ示唆演出に対応するパターンとされ、割れパターンＢは、背景変化演出Ｂと強発展演出Ｂに対応するパターンとされ、割れパターンＣは、擬似連演出と結果報知演出（大当り）に対応するパターンとされ、割れパターンＤは、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とセリフ予告演出に対応するパターンとされ、割れパターンＥは、弱発展演出に対応するパターンとされ、割れパターンＦは、強発展演出Ａに対応するパターンとされ、割れパターンＧは、カットイン演出に対応するパターンとされている。

【１６４８】

各割れパターンＡ～Ｇは、「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表

示態様」の項目のうち少なくともいずれか１以上の項目が異なるパターンとされている。尚、表示期間や表示タイミング等については図１８３及び図１８４で説明した通りであるため、以下において説明は省略する。

【１６４９】

「作用主体」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに対する作用主体を示すもので、割れパターンＡ、Ｅは「キャラクタ」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターンＣ、Ｆは「可動体」の動作に応じて割れ演出が実行され、割れパターンＢ、Ｄは、作用主体によらず所定のタイミングで割れ演出が実行される。「ヒビ態様」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる前にヒビ態様に変化するか否かを示すもので、割れパターンＡ～Ｄは「ヒビ態様」が表示された後に割れ演出が実行され、割れパターンＥ～Ｇは「ヒビ態様」が表示されることなく割れ演出が実行される。尚、「ヒビ態様」は、表示画面における表示位置、表示数、ヒビの形状などが異なる複数種類の態様を含む。「割れ範囲」は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる範囲であり、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ～Ｇは表示画面「全体」、割れパターンＤは「一部」とされている。「破片画像表示態様」は、破片画像００６ＳＧ３０２が透過態様か否かを示すもので、割れパターンＢの一部と割れパターンＥは「非透過」、その他の割れパターンは「透過」とされている。

【１６５０】

尚、本実施の形態では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａやガラス板画像００６ＳＧ３０１及び破片画像００６ＳＧ３０２に対し表示画面の略中央位置の手前側から光（照明）を照らしている設定とされている。よって、「非透過」の破片画像００６ＳＧ３０２については、光を反射する態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなり、「透過」の破片画像００６ＳＧ３０２については、第１の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度～９０度となる大きい角度）では光を反射せず透過しやすい態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認しやすくなる一方で、第２の角度（例えば、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度未満となる小さい角度）では光を反射して透過し難い態様となるため、下位のレイヤ画像描画領域を視認し難くなる（図２０７参照）。例えば、破片画像表示期間内の特定タイミングにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち、第１の破片画像００６ＳＧ３０２は第１の角度で表示され、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度で表示され、その後、時間経過に伴い複数の破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示するにあたって、第１の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度で表示され、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第１の角度で表示される。尚、この光の種類、強さ、色、上下左右位置、奥行き位置なども種々に設定変更可能であり、割れパターンに応じて光に関する設定の値を異ならせてもよい。

【１６５１】

また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることにより表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２は、形状、大きさ、厚み等が異なる複数の破片画像００６ＳＧ３０２を含む。また、各破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されてから終了して非表示となるまでの表示期間において、様々な方向に様々な速度で様々な向きで回転しながら移動する。具体的には、Ｘ軸方向（左右方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Ｙ軸方向（上下方向）に向けて移動する態様で表示されるもの、Ｚ軸方向（前後方向）に向けて移動する態様で表示されるものがあるとともに、移動速度、回転速度、回転数、表示期間などが異なるもの等がある。尚、移動方向については、Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸のうち一の方向だけでなく、Ｘ軸、Ｙ軸、Ｚ軸のうち複数軸方向（例えば、ＸＹ軸方向やＸＹ軸方向など）に向けて移動するものを含む。

【１６５２】

つまり、各割れパターンＡ～Ｇは、上記「作用主体」、「ヒビ態様」、「割れ範囲」、「破片画像表示態様」の項目以外に、破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散る際における複数のうち少なくとも一部の破片画像００６ＳＧ３０２の形状、大きさ、回転速度、回転数、移動方向［Ｘ軸（左右方向）、Ｙ軸（上下方向）、Ｚ軸（前後方向）］、移動速度、表示期間といった表示態様のうち少なくとも１つが異なるパターンとされている。

【１６５３】
　また、割れパターンＡ～Ｇは、例えば、所定のアニメーション作成用ソフトのシャター機能を使用して作成された割れのアニメーションであり、作成された割れパターンＡ～Ｇは、以下に示す複数のパラメータのうち少なくとも一部のパラメータの数値が異なる。
【１６５４】
　図１９７に示す各パラメータについて簡単に説明すると、「重力」は、重力の設定が可能であり、飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。「重力方向」は、重力がかかる方向を設定可能であり、０度（上方向）を基準に上下左右方向を指定可能である。「重力勾配」は、重力をＺ軸方向（前後方向）で寄りに調整可能であり、このパラメータで設定した数値は「重力の方向」と合成される。前後、上下左右の３Ｄ空間の方向すべてを指定可能である。尚、「－９０」、「９０」の値では、Ｚ軸方向になるので実質的に「重力の方向」は無効扱いとなる。「強度」は、飛び散る破片の勢いを調整可能であり、値を大きくすると破片の飛び散る速さが高速になる。「変動量」は、破片の大きさがアニメーションに影響する度合いを調整可能であり、通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対しては動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは遅くなる。その破片の大きさによる物理アニメーションの差を０～１００％で調整可能であり、０％だと大きさや重さが考慮されないため、小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ動きになる。尚、デフォルトで設定されている３０％が自然界の物理法則に近い値とされている。「繰り返し」は、割れる破片の大きさを調整可能であり、値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。「粘性」は、破片の動きに対する抵抗を設定可能であり、値を大きくすると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。また、粘着物に付着したように重力に対しても抵抗が適用されるため落下速度も遅くなる。すなわち、「粘性」の値を大きく調整した場合、破片の動きがスローモーションとなる。尚、「粘性」の値が通常よりも大きく調整された割れパターンとして、図１９７では、割れパターンＢ、割れパターンＥ、割れパターンＦを示しているが、後述の通り、割れパターンＧについても「粘性」の値が通常よりも大きく調整されている。
【１６５５】
　尚、上記パラメータは一例であり、上記以外にも、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる原因となる瞬間にかかる力を示す「フォース」、フォースがかかるＸ軸、Ｙ軸方向の位置調整が可能な「位置」、フォースのＺ軸方向（奥行き方向）の位置調整が可能な「深度」、個々の破片画像００６ＳＧ３０２が回転可能な速度を設定可能な「回転速度」、個々の破片画像００６ＳＧ３０２の動きにランダム度を設定可能な「ランダム度」等を設定可能としてもよい。
【１６５６】
　次に、各割れパターンにおける破片画像００６ＳＧ３０２の動き（主に飛び散り態様）の主な特徴について簡単に説明する。
【１６５７】
　例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、「重力方向」の数値が「１８０°」に設定されているため、破片画像００６ＳＧ３０２は、割れて周囲に拡がるように飛び散った後、下方に向けて自然に落下する態様である一方で、割れパターンＢ、Ｇは、「重力方向」の数値が「０°」に設定されているため、破片画像００６ＳＧ３０２は、割れて周囲に拡がるように飛び散った後、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆに比べて下方に落下しにくい態様である。
【１６５８】
　このように、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ（第１パターン）と割れパターンＢ、Ｇ（第２パターン）とで、「重力方向」の設定が異なることで、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは「１８０°」で、ことで、破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示されるときの進行方向が異なる。ことで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。
【１６５９】

また、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、「変動量」の数値が「３０％」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２は小さい破片画像００６ＳＧ３０２は移動や回転が速く、大きな重い破片画像００６ＳＧ３０２は遅い態様である一方で、割れパターンＢ、Ｇは、「変動量」の数値が「０％」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２は小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ態様となるため、アニメーション度合いが高い割れパターンとされている。

【１６６０】

つまり、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は早く飛び、大きい破片画像００６ＳＧ３０２はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、割れパターンＢ、Ｇは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。

【１６６１】

また、割れパターンＡ、Ｃ（第１パターン）と割れパターンＤ～Ｆ（第２パターン）とで、「重力方向」の設定は同じであるが「重力値」の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが異なっている。このようにパラメータの「重力値」の数値を異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。より詳しくは、割れパターンＤ～Ｆの方が数値が大きいので、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが速い。

【１６６２】

また、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ、Ｇは、「重力勾配」の数値が「０」以上に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２はＸ軸、Ｙ軸方向に向けて移動しながら、Ｚ軸方向、つまり、手前側に向けて移動するように表示される態様である一方で、割れパターンＤ、Ｆは、「重力勾配」の数値が「０」に設定されていることで、破片画像００６ＳＧ３０２はＸ軸方向やＹ軸方向に向けて移動するだけで、Ｚ軸方向に向けて移動せずに表示される態様である。尚、割れパターンＡ～Ｃ、Ｅ、Ｇにおいて、破片画像００６ＳＧ３０２が手前側に向けて移動する態様にて表示されるときに、破片画像が漸次拡大する態様にて表示されるため、手前側に近づいていることを強調することができる。特に割れパターンＢ、Ｇは「重力勾配」の数値が「９０」に設定されているため、破片画像がより手前側に移動する態様で表示される。

【１６６３】

また、割れパターンＡ（第１パターン）と割れパターンＢ（第２パターン）と割れパターンＣ（第３パターン）とで、例えば、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＡは「５」、割れパターンＢは「３」、割れパターンＣは「７」で異なっている。このように、第１パラメータは固定し、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【１６６４】

また、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）は、例えば、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）とは、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＥは「３」、割れパターンＦは「５」で異なっており、割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）とは、「重力」の第１パラメータが割れパターンＥは「５」、割れパターンＦは「２」で異なり、「強度」の第２パラメータが「５」で共通である。このように、それぞれのパターンで、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【１６６５】

尚、本実施の形態では、各種パラメータの数値が異なる複数種類の割れパターンＡ～Ｇが予め記憶されており、実行される演出の種別に対応した割れパターンＡ～Ｇに基づいて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可変表示の開始に基づいて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行する演出の種別が決定されたときに、決定された演出の種別や大当り期待度等に応じて各種パラメータの数値を決定するとともに、該決定した数値に基づく割れアニメーションデータを作成し、該作成した割れアニメーションデータに基づいてガラス板が割れるアニメーション表示を表示可能としてもよい。

【１６６６】

（割れパターンの表示例）

次に、図１９９～図２０５に基づいて、割れパターンＡ～Ｇの表示例の詳細について説明する。図１９９は、割れパターンＡにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図２００は、割れパターンＢにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図２０１は、割れパターンＣにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図２０２は、割れパターンＤにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図２０３は、割れパターンＥにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図２０４は、割れパターンＦにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。図２０５は、割れパターンＧにおけるホワイトアウト画像有り、ホワイトアウト画像無しの表示例を示す図である。

【１６６７】

図１９９～図２０５それぞれにおいて、（Ａ１）～（Ａ５）はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する態様の割れパターンの表示例であり、（Ｂ１）～（Ｂ５）は、（Ａ１）～（Ａ５）に対応する画像であるがホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しない態様の割れパターンの表示例である。つまり、割れ演出の開始時においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する場合と表示しない場合とを比較する図である。具体的には、各図における（Ａ１）では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が０％とされ、（Ａ１）、（Ａ２）、（Ａ３）の順にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が漸次高まり、（Ａ４）においてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が１００％となる。

【１６６８】

図１９９～図２０５の（Ｂ１）～（Ｂ５）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるアニメーション表示では、割れ始めのフレーム（例えば、（Ｂ１））では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央位置に後側から球体が衝突するような衝撃（フォース）が加えられることにより割れが開始される設定であるため、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの略中央付近の破片画像００６ＳＧ３０２から飛び散りが開始されるが、その周囲の多数の破片画像００６ＳＧ３０２はまだ飛び散りが開始されずにいる。つまり、割れタイミングにおいて非表示とされたガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示画面全域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化し始めた段階では、表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示された状態となるので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２よりも下位の表示レイヤ画像描画領域に表示される画像はほぼ視認困難な状態となる。

【１６６９】

よって、割れ演出の開始タイミングで、（Ｂ１）に示すように、数コマにわたり表示画面のほぼ全域を埋め尽くすように表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化して多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるため、割れ演出が開始される前に表示されていた画像の視認が困難となる。特に、割れパターンＡ～Ｄのように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様にて表示された後に割れ演出が開始される場合はまだ良いが、割れパターンＥ～Ｇのように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａがヒビ態様に

て表示されることなく、いきなり割れ演出が開始される場合は、割れ演出が開始される前に表示されていた画像をかき消すように、突然、表示画面を埋め尽くすように表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れ態様に変化して多数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるため、遊技者により不自然な印象を与えてしまう虞がある。

【１６７０】

よって、割れ始めにおいては、（Ａ１）のホワイトアウト表示前期期間に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２よりも上位の表示レイヤ７画像描画領域にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示して多数の破片画像００６ＳＧ３０２を隠すことで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感を軽減することができる。

【１６７１】

また、（Ａ２）、（Ａ３）のホワイトアウト表示後期期間に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を急に非表示とすることなく、フェードアウト表示して透過率を漸次高くしていくことで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示画面中央からある程度周囲に捌けてから視認できるようになるため、破片画像００６ＳＧ３０２が割れて飛び散る態様を違和感なく自然に見せることができる。

【１６７２】

図１９９に示すように、割れパターンＡでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図１９９（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図１９９（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図１９９（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【１６７３】

図２００に示すように、割れパターンＢでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図２００（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図２００（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図２００（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【１６７４】

図２０１に示すように、割れパターンＣでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図２０１（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図２０１（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図２０１（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【１６７５】

尚、本実施の形態では、擬似連演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、カットイン演出が実行されたときに、背景画像として共通の背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に図示しないが、例えば、演出の種類に応じた異なる表示態様の背景画像を表示してもよい。

【１６７６】

図２０２に示すように、割れパターンＤでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図２０２（Ｂ１）参照）、破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、右方向）やＹ軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図２０２（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図２０２（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。

【１６７７】

図２０３に示すように、割れパターンＥでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラ

ス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図２０３（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図２０３（Ｂ２）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図２０３（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。尚、割れパターンＥにおける「粘性」のパラメータの値について「０．４」に調整されているが、これは図２０３（Ｂ３）～（Ｂ５）に対応した値であり、より具体的に、図２０３（Ｂ１）、（Ｂ２）に対応した「粘性」のパラメータの値は「０．１」に調整されている。また、図２０３（Ｂ１）において、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めを見やすくするため、可動体３２はあえて図示していない。また、割れパターンＥにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、図２０３（Ｂ３）からスローモーション移動する表示がされ、フレームアウト表示するまでに時間を要するため、演出進行のテンポを崩さないように、破片画像００６ＳＧ３０２が遊技者から視認可能にスローモーションにて移動して表示されている最中にホワイトアウトさせ、スーパーリーチα演出を行ってもよい。

【１６７８】

図２０４に示すように、割れパターンＦでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図２０４（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、右方向）やＹ軸方向（例えば、左方向）に飛び散った後（図２０４（Ｂ２）参照）、スローモーション移動にて下方に向けて落下して主に下辺からフレームアウト表示される（図２０４（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。また、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は移動や回転が速いので先に落下してフレームアウト表示されるのに対し、大きな重い破片画像００６ＳＧ３０２は遅いので、小さい破片画像００６ＳＧ３０２よりも後でフレームアウト表示される。

【１６７９】

また、強Ｓリーチ演出中に割れ演出が発生した場合は、リーチ態様の表示画面右上の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となったときに再度表示するようにしてもよく、このようにすることで、割れ演出に関りが薄い表示を極力省き、割れ演出の演出効果を高めることができる。また、強Ｓリーチ演出に限らず、弱Ｓリーチ演出など他のリーチ演出の実行中に割れ演出が発生した場合にも、リーチ態様の縮小飾り図柄を一旦非表示とし、当該割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となったときに再度表示するようにしてもよい。

【１６８０】

図２０５に示すように、割れパターンＧでは、レイヤ５画像描画領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが画面中央位置から割れ始め（図２０５（Ｂ１）参照）、通常モーション移動にて破片画像００６ＳＧ３０２が放射状に拡がるようにＸ軸方向（例えば、左右方向）、Ｙ軸方向（例えば、上下方向）及びＺ軸方向（例えば、前方向）に飛び散った後（図２０５（Ｂ２）参照）、下方に向けて落下しにくいので、中央から放射状にスローモーション移動して上下左右の辺からフレームアウト表示される（図２０５（Ｂ３）～（Ｂ５）参照）。尚、割れパターンＧにおける「粘性」のパラメータの値について「０．１」に調整されているが、これは図２０５（Ｂ１）、（Ｂ２）に対応した値であり、より具体的に、図２０５（Ｂ３）～（Ｂ５）に対応した「粘性」のパラメータの値は「０．４」に調整されている。

【１６８１】

（破片画像の詳細）

次に、破片画像の詳細について、図２０６及び図２０７に基づいて説明する。図２０６は、（Ａ）は擬似連演出、（Ｂ）はカットイン演出にて表示される破片画像を示す図である。図２０７は、（Ａ）は背景変化演出Ａ、（Ｂ）は強発展演出Ｂにて表示される破片画像を示す図である。尚、図２０７において点線で示す破片画像は、非表示となったことを示す。

【１６８２】
図２０６（Ａ）に示すように、擬似連演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが困難な非透過態様（例えば、透過率０％）の画像とされている一方で、図２０６（Ｂ）に示すように、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２や文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様（例えば、透過率１００％）の画像であることで、同じように破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１６８３】
また、図２０６（Ｂ）に示すように、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（背景が透ける）であり、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、文字画像００６ＳＧ３０７（特殊画像）の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像（文字が透ける）であり、第３の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部と文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像（背景と文字が透ける）であることで、演出ごとに破片画像の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。
【１６８４】
次に、図２０７（Ａ）に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、画像表示装置５の表示画面において該表示画面外に向かって下方に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となる一方で、図２０７（Ｂ）に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって上下左右に移動してフレームアウト表示する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、画像表示装置５の表示画面において該表示画面外に向かって移動する前に非表示となることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１６８５】
また、図２０７（Ａ）に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２は、回転動作によりが第１の角度（例えば、平面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度～９０度となる大きい角度）となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度よりも小さい第２の角度（例えば、端面が正面側を向く角度など、ガラス面に対する照射光の入射角度が４５度未満となる小さい角度）となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となる。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１６８６】
また、図２０７（Ａ）に示すように、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像が第１の角度のときに、第２の破片画像は第２の角度となることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１６８７】
（各形態の効果）
［形態Ａ１－１］
以上、本実施の形態のパチンコ遊技機１においては、特別図柄や飾り図柄の可変表示を行い、これら特別図柄や飾り図柄の可変表示結果として大当りに応じた組み合わせの図柄を導出したときには、遊技者にとって有利である大当り遊技状態に制御することが可能となっている。またパチンコ遊技機１は、画像を表示するための画像表示装置５、可変表示

中において大当り遊技状態に制御されることを示唆する演出である第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出等を実行するための制御手段である演出制御用ＣＰＵ１２０を備えている。更に、図１２７～図１２９に示すように、パチンコ遊技機１は、画像表示装置５に表示する画像を描画するための表示制御部１２３におけるＶＲＡＭ領域において、それぞれ表示優先度の異なる画像を描画するためのレイヤ１～レイヤ１０画像描画領域を有している。

【１６８８】

例えば、ＶＲＡＭ領域は、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域、レイヤ２の画像として飾り図柄を描画・配置するためのレイヤ２画像描画領域、レイヤ３の画像としてキャラクタ等のオブジェクト画像を描画・配置するためのレイヤ３画像描画領域、レイヤ４の画像として割れ前兆画像（ガラス板画像００６ＳＧ３０１等）を描画・配置するためのレイヤ４画像描画領域、レイヤ５の画像としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａや破片画像００６ＳＧ３０２（ガラス破片等）を描画・配置するためのレイヤ５画像描画領域、レイヤ６の画像として動作エフェクト画像を描画・配置するためのレイヤ６画像描画領域、レイヤ７の画像としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を描画・配置するためのレイヤ７画像描画領域、レイヤ８の画像として操作促進画像を描画・配置するためのレイヤ８画像描画領域、レイヤ９の画像として可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を描画・配置するためのレイヤ９画像描画領域、レイヤ１０の画像として小図柄（第４図柄）や第１保留記憶数、第２保留記憶数、右打ち報知画像を描画・配置するためのレイヤ１０画像描画領域を有している。また、エラー表示を描画・配置するためのレイヤ１１画像描画領域が更に配置されてもよい。

【１６８９】

尚、ＶＲＡＭ領域にレイヤ１１画像描画領域が更に配置される場合を除き、レイヤ１０画像描画領域にて描画された画像は画像表示装置５において最も表示優先度が高い画像であり、レイヤ９画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１０画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ８画像描画領域にて描画された画像はレイヤ９画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ７画像描画領域にて描画された画像はレイヤ８画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ６画像描画領域にて描画された画像はレイヤ７画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ５画像描画領域にて描画された画像はレイヤ６画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ４画像描画領域にて描画された画像はレイヤ５画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ３画像描画領域にて描画された画像はレイヤ４画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。また、背景画像を描画・配置するためのレイヤ１画像描画領域を有する旨を説明したが、当該レイヤ１画像描画領域の代わりとして、レイヤ１－１画像描画領域、レイヤ１－２画像描画領域、レイヤ１－３画像描画領域を有するようにしてもよい。この場合、レイヤ１－１画像描画領域には、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１、第６背景画像）を描画可能であり、レイヤ１－２画像描画領域には、チャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２、第７背景画像）、ノーマルリーチ背景画像、スーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）、スーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域には、背景エフェクト画像（背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２）、大当り報知背景画像（第５背景画像００６ＳＧ０８５）を描画可能であり、レイヤ１－３画像描画領域にて描画さ

れた画像はレイヤ２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－３画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像であり、レイヤ１－１画像描画領域にて描画された画像はレイヤ１－２画像描画領域にて描画された画像よりも画像表示装置５における表示優先度が低い画像である。

【１６９０】

ここで、図１５７～図１６０に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとは、実行され得るタイミングが異なる演出である。また、図１８７に示すように、背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域に表示されているガラス板画像００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用することでヒビが表示されるヒビ表示期間と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される破片画像表示期間と、を有しており、図１９２に示すように、強発展演出Ａは、可動体３２の動作によって背景変化演出よりも短い期間でガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出である。

【１６９１】

更に、背景変化演出Ａは、画像表示装置５の表示領域にヒビが表示される前と、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後とで画像表示装置５において表示される背景画像を異ならせる演出であり、強発展演出Ａは、該強発展演出Ａが実行される前と、該強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始させた後とで画像表示装置５において表示される背景画像を異ならせる演出である。つまり、本実施の形態では、画像表示装置５の表示領域においてヒビや破片画像００６ＳＧ３０２を表示する背景変化演出Ａと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されることなく破片画像００６ＳＧ３０２が表示される強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、更に、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとにおいて共通に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される前と後とで表示される背景画像の種類が異なっているため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与え、遊技興趣を高めることができる。

【１６９２】

［形態Ａ１－２］

また、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとを実行可能とする場合は、背景変化演出Ａが実行されずに強発展演出Ａが実行される場合の方が、背景変化演出Ａが実行されて強発展演出Ａが実行される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図１５７～図１６０参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【１６９３】

［形態Ａ１－３］

また、背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化する場合については、背景変化演出Ａを経由する場合に加えて、背景変化演出Ａとは異なるチャンス背景煽り演出を経由する場合を設けてもよい（図１５４）。また、背景変化演出Ａを経由して背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化したときの方が、チャンス背景煽り演出を経由して背景画像が通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）からチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）に変化したときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａとチャンス背景煽り演出とのいずれによりチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）が表示されるかに注目させ、興趣を高めることができる。

【１６９４】

［形態Ａ１－４－１］

また、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとを実行可能とする場合は、強発展演出Ａの実行前に背景変化演出Ａが実行されるときの方が、強発展演出Ａの実行前に背景変化演出Ａが実行されないときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい（例えば、図１５７～図１６０参照）。このようにすることで、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの両方が実行されることに期待させることで、興趣を高めることができる。

【１６９５】

［形態Ａ１－４－２］

図１８７及び図１９２に示すように、可変表示中において、背景変化演出Ａは飾り図柄のリーチタイミング前に実行される演出であるとともに、強発展演出Ａは飾り図柄のリーチタイミング後に実行される演出である。また、画像表示装置５の表示領域において背景画像として表示される画像は、通常背景画像（第１背景画像００６ＳＧ０８１）と、リーチ前に大当り遊技状態に制御されることを示唆するチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）と、スーパーリーチαのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチα背景画像（弱Ｓリーチ演出用画像００６ＳＧ０８８）と、スーパーリーチβのリーチ演出の実行中であることを示すスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）と、を含んでいる。そして、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２はチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）とともに表示される画像であって、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２はスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）とともに表示される画像であるので、遊技者をこれら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関係性に注目させ、遊技興趣を高めることができる。

【１６９６】

［形態Ａ１－４－３］

また、図１８３及び図１８４に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、破片画像００６ＳＧ３０２を通して、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にあるチャンス背景画像（第２背景画像００６ＳＧ０８２）の少なくとも一部を遊技者が認識することが可能となっており、強発展演出Ａにおいて表示される背景画像は透過性を有していないことから、破片画像００６ＳＧ３０２を通して、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にあるスーパーリーチβ背景画像（第４背景画像００６ＳＧ０８４）の少なくとも一部を遊技者が認識することが不可能であるので、これら背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示と強発展演出Ａの演出効果を高めることができる。

【１６９７】

［形態Ａ１－４－４］

また、図２１３に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度なったときに、該破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識可能である一方で、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度なったときに、該破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１６９８】

［形態Ａ１－４－５］

また、図２１３に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度なったときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１６９９】

［形態Ａ１－５］

また、図２０８に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向やＺ軸方向を含む複数方向に向かって移動する態様で表示される場合は、Ｚ軸方向に移動する破片画像００６ＳＧ３０２の方がＸ軸方向に移動する破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７００】

［形態Ａ１－６］

また、図１９６に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に表示開始から表示終了のタイミングに亘って速度の変化を伴わずに移動表示されるようになっているので、これら背景変化演出Ａ及び強発展演出Ａでは破片画像００６ＳＧ３０２を違和感なく自然に表示することができる。

【１７０１】

［形態Ａ１－７－１］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図１９９、図２０４参照）、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１７０２】

［形態Ａ１－７－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なる（図１９９、図２０４参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７０３】

［形態Ａ１－７－３］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出Ａにおいて特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。

【１７０４】

［形態Ａ１－８］

また、図２１３に示すように、背景変化演出Ａ及び強発展演出Ａにおいて破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作させる場合については、背景変化演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数と、強発展演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでの回転動作の回数とが共通であってもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１７０５】

［形態Ａ２－１］

また、図１８７及び図１９２に示すように、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとでは、共に破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるようになっている。これら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとに

おけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３に遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能であるホワイトアウト表示前期期間と、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を通して遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能であるホワイトアウト表示後期期間とから構成されているので、背景変化演出Ａと、強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができることに加えて、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感を軽減して好適にこれら背景変化演出Ａと強発展演出とを実行することができる。

【１７０６】

［形態Ａ２－２］

また、図１８７及び図１９２に示すように、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、１０００ｍｓであるのに対して、強発展演出Ａにおけるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）は、２５００ｍｓであるので、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されることにより背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性が高まるとともに、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間が異なっているので、これら背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの双方の演出効果を高めることができる。

【１７０７】

［形態Ａ２－３］

また、図１８７に示す背景変化演出Ａについて、ヒビ表示期間は該背景変化演出Ａにおける破片画像表示期間よりも長く、且つホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）は、ヒビ表示期間及び破片画像表示期間より短くてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の表示をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により違和感無く開始することができる。

【１７０８】

［形態Ａ２－４］

また、図１６９及び図１７６に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３と、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３とは、同一の態様で表示される画像であるので、これら同一の態様でホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示される背景変化演出Ａと強発展演出Ａとの関連性を高め、双方の演出効果を高めることができる。

【１７０９】

［形態Ａ３－１］

また、図１８９及び図１９４に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１９６に示すように、擬似連演出での破片画像００６ＳＧ３０２は演出の進行にかかわらず速度Ｖ１にて移動表示される一方で、カットイン演出の破片画像００６ＳＧ３０２は演出の進行に置応じて速度が速度Ｖ１から低速である速度Ｖ０に変化するので、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を遊技者に与えることができ、遊技興趣を高めることができる。

【１７１０】

［形態Ａ３－２］

また、図１５７～図１６０に示すように、１の可変表示において擬似連演出を複数回実行可能である一方でカットイン演出は１回のみ実行可能とする場合は、擬似連演出が複数回実行されたときの方が、擬似連演出が１回のみ実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高く、カットイン演出が１回実行されたときの方が、擬似連演出が複数回実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。この

ようにすることで、擬似連演出とカットイン演出との実行状況に注目させ、興趣を高めることができる。

【１７１１】

［形態Ａ３－３］

擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ）に移行するときの第１タイミングと、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第２タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図１７２（Ｃ）、図１７９（Ｃ）参照）、擬似連演出とカットイン演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１７１２】

［形態Ａ３－４－１］

また、図１９６に示すように、カットイン演出での破片画像００６ＳＧ３０２は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間及びホワイトアウト表示後期期間）では速度Ｖ１にて移動表示され、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間が終了したタイミングからは速度Ｖ１よりも低速である速度Ｖ０にて移動表示されるので、該カットイン演出において破片画像００６ＳＧ３０２を表示したおきの演出効果を高めることができる。

【１７１３】

［形態Ａ３－４－２］

また、図１９４に示すように、カットイン演出で破片画像００６ＳＧ３０２を表示するときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示する場について、図１９６に示すように、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ１にて移動表示されている期間と重複する一方で、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示されている期間とは重複しないようにしてもよい。このようにすることで、カットイン演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１７１４】

［形態Ａ３－５］

また、図２１３に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作可能とする場合については、擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多いようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７１５】

［形態Ａ４－１］

また、図１８９及び図１９４に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１８３及び図１８４に示すように、擬似連演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していないことにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認不能である一方で、カットイン演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることにより、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して画像表示装置５に表示されている背景画像を視認可能となっているため、擬似

連演出とカットイン演出とで同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても遊技者に対して好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１７１６】

［形態Ａ４－２］

擬似連演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、カットイン演出における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第３の破片画像００６ＳＧ３０２は、背景エフェクト画像００６ＳＧ３２２の少なくとも一部と文字画像００６ＳＧ３０７の少なくとも一部との両方を認識することが可能な透過態様の画像である（図２０６参照）。このように演出ごとに破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様を異ならせることで、各演出の演出効果を高めることができる。

【１７１７】

［形態Ａ４－３－１］

また、図２１３に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作可能とする場合については、回転動作により第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となってもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７１８】

［形態Ａ４－３－２］

また、図２１３に示すように、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２を回転動作可能とする場合については、カットイン演出において、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７１９】

［形態Ａ５－１］

また、図１８９及び図１９４に示すように、本実施の形態の擬似連演出とカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これら擬似連演出とカットイン演出とについて、カットイン演出は、擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるまでのヒビ表示期間よりも短い期間で複数の破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始する演出とし、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２とカットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図２０８参照）、Ｚ軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、Ｘ軸方向に向かって移動する態様で表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。

【１７２０】

［形態Ａ５－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が

異なる（図２０１、図２０５参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７２１】

［形態Ａ５－３］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出Ａにおいて特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が長くなるようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。

【１７２２】

［形態Ａ５－４］

擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（例えば、図２０７（Ａ）参照）、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となることが好ましい（例えば、図２０７（Ｂ）参照）。このようにすることで、擬似連演出とカットイン演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１７２３】

［形態Ａ６－１］

また、図１９０及び図１９１に示すように、本実施の形態のリーチ示唆演出と弱発展演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、これらリーチ示唆演出と弱発展演出とについて、リーチ示唆演出における右ヒビ表示期間の方が、弱発展演出における前段動作期間よりも長く、リーチ示唆演出における破片画像表示期間と弱発展演出における破片画像表示期間との長さが異なっていてもよい（図１９０及び図１９１参照）。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１７２４】

［形態Ａ６－２］

また、リーチ示唆演出においては、右ヒビ表示期間を、左ヒビ表示期間における右ヒビ表示期間が開始されるまでの期間よりも長くしてもよい（図１９０参照）。このようにすることで、単調な演出構成によりリーチ示唆演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１７２５】

［形態Ａ６－３］

また、本実施の形態のリーチ示唆演出として、ヒビが表示された後にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる成功パターンにて実行される場合と、ヒビが表示された後にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されないことで該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れない失敗パターンにて実行される場合と、があり、リーチ示唆演出が失敗パターンにて実行される場合は、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行される場合の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）の２０００ｍｓよりも長期間である６０００ｍｓに亘って、右ヒビ表示期間として「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒと「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌとにヒビが表示されるので、リーチ示唆演出が成功パターンにて実行されないこと、すなわち、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れないことを好適に遊技者に示すことができる。

【１７２６】

［形態Ａ６－４－１］

また、リーチ示唆演出は成功パターンにて実行されることによってリーチとなることを

報知する演出である一方で、失敗パターンにて実行されることによってリーチとならないこと、すなわち、リーチとなる場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が低いことを示唆する演出であるので、該リーチ示唆演出が実行されるか否か及びリーチ示唆演出が成功パターンで実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、興趣を高めることができる。

【１７２７】

［形態Ａ６－４－２］

また、図１５７～図１６０に示すように、１の可変表示中においてリーチ示唆演出と弱発展演出との両方を実行可能とする場合について、弱発展演出をリーチ示唆演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後に実行可能とし、弱発展演出の実行前にリーチ示唆演出にける破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、リーチ示唆演出において破片画像００６ＳＧ３０２の表示に注目させ、興趣を高めることができる。

【１７２８】

［形態Ａ６－５］

リーチ示唆演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、弱発展演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され、第２タイミングでは表示画面の全域に表示されることで（図１７３（Ｇ）、図１７５（Ｄ）参照）、リーチ示唆演出と弱発展演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１７２９】

［形態Ａ６－６］

リーチ示唆演出においてリーチ状態の飾り図柄を強調表示することが可能であり、破片画像表示期間において、リーチ状態のり図柄が強調表示される期間の方が、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長くなるようにすることで（図１７４（Ｉ）～図１７４（Ｋ）参照）、リーチ状態となったことを好適に示すことができる。

【１７３０】

［形態Ａ６－７－１］

リーチ示唆演出においてキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に対応して、破片画像００６ＳＧ３０２よりも上位のレイヤ６画像描画領域に動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３を表示可能であり、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示を開始するタイミングで動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３を表示することで（図１７３（Ｄ）参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を違和感無くヒビ態様に変化させることができる。

【１７３１】

［形態Ａ６－７－２］

また、図１９０に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌにヒビが表示されるタイミングと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒと、から小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３よりも長期間に亘って表示されることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたことを遊技者に対して好適に示すことができる。

【１７３２】

［形態Ａ６－７－３］

また、図１９０に示すように、リーチ示唆演出においては、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときにホワイトア

ウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されるが、該キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときにおいては、動作エフェクト画像００６ＳＧ３２３が表示されることはない。このため、キャラクタの作用に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【１７３３】

［形態Ａ６－７－４］

また、図１９０に示すように、リーチ示唆演出においては、破片画像００６ＳＧ３０２が表示される期間（破片画像表示期間）の方が、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａが表示される期間（少破片画像表示期間）よりも長期間となっているので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌや「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒにヒビが表示されるときと、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに作用するときとでリーチ示唆演出の演出態様に差異を持たせ、リーチ示唆演出が単調な演出となってしまうことを防ぐことができる。

【１７３４】

［形態Ａ６－８］

また、図１８３及び図１８４に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して背景画像を視認することが可能である一方で、弱発展演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していないことから、遊技者はこれら破片画像００６ＳＧ３０２を通して背景画像の少なくとも一部を視認することが不能となっているので、リーチ示唆演出と弱発展演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１７３５】

［形態Ａ６－９］

また、図１９６に示すように、リーチ示唆演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と弱発展演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に表示の開始タイミングから表示の終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、リーチ示唆演出及び弱発展演出においてはこれら破片画像００６ＳＧ３０２を自然に表示することができる。

【１７３６】

［形態Ａ６－１０］

また、弱発展演出における破片画像表示期間をリーチ示唆演出における破片画像表示期間よりも長い期間としてもよい（図１９０及び図１９１参照）。このようにすることで、リーチ示唆演出と弱発展演出とで差異を持たせ、多様な見せ方により興趣を高めることができる。

【１７３７】

［形態Ａ７－１］

また、図１８７及び図１９４に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａとカットイン演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１９４に示すように、カットイン演出が実行される場合は、先ず、操作促進演出として画像表示装置５の表示領域においてプッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像が表示され、遊技者によってプッシュボタン３１Ｂが操作される、或いは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングとなることによってカットイン演出が実行さるようになっており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間中は、該ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３よりも優先してプッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像が表示されるようになっている。ここで、該カット

イン演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間は２５００ｍｓであり、プッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像の表示期間は３０００ｍｓ、プッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像の表示期間はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と同一の１０００ｍｓとなっている、つまり、カットイン演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（カットイン画像表示期間）は、プッシュボタン３１Ｂの操作前態様画像の表示期間（操作前態様画像表示期間）より短く、且つプッシュボタン３１Ｂの操作後態様画像の表示期間（操作後態様画像表示期間）よりも長いことから、カットイン演出が単調な演出構成となり該カットイン演出の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１７３８】

［形態Ａ８－１］

また、図１８７及び図１８９に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。背景変化演出Ａは、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置５の表示領域に表示されている背景画像が異なる演出である。更に、擬似連演出は、ヒビ表示期間の前と破片画像表示期間とで、画像表示装置５の表示領域に表示されている飾り図柄の組合せが異なる（例えば、ヒビ表示期間の前はランダムな組み合わせで飾り図柄が仮停止するが、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始後では、擬似連演出に応じた組み合わせで飾り図柄が仮停止している）演出としてもよい。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１７３９】

［形態Ａ８－２］

また、図１８７及び図１８９に示す背景変化演出Ａと擬似連演出について、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【１７４０】

［形態Ａ９－１］

また、図１８７及び図１８９に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出Ａにおいてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は２０００ｍｓであるのに対して擬似連演出においてヒビが表示される期間（ヒビ表示期間）は１５００ｍｓと長さが異なっている。そして、背景変化演出Ａと擬似連演出とでは、共に破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始されるようになっており、これらホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能なホワイトアウト表示前期期間と、遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能なホワイトアウト表示後期期間と、から構成されているので、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの違和感をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３により軽減して好適に背景変化演出Ａと擬似連出とを実行することができる。

【１７４１】

［形態Ａ９－２］

また、図１８７及び図１８９に示す背景変化演出Ａと擬似連演出とについて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６

ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。
【１７４２】
［形態Ａ１０－１］
また、図１８７及び図１９３に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１９６に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は表示開始から表示終了に亘って速度が変化されることなく移動表示され、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２は表示開始からホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示終了までは速度Ｖ１にて移動表示され、移行は速度Ｖ１よりも低速の速度Ｖ０にて移動表示されるので、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１７４３】
［形態Ａ１０－２］
背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図１６９（Ｇ）、図１７７（Ｈ）参照）、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１７４４】
［形態Ａ１０－３－１］
また、図１９６に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示される期間は、速度Ｖ１にて移動表示される期間よりも長いので、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１７４５】
［形態Ａ１０－３－２］
また、図１９６に示すように、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ１にて移動表示される期間は、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と同一となっており、破片画像００６ＳＧ３０２が速度Ｖ０にて移動表示される期間においてはホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されないので、強発展演出Ｂの演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１７４６】
［形態Ａ１０－４］
背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち全ての破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり（図２０７（Ａ）参照）、強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面において該表示画面外に向かって移動する態様で非表示となり、第１の破片画像００６ＳＧ３０２とは異なる第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、表示画面外に向かって移動する前に非表示となる（図２０７（Ｂ）参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１７４７】
［形態Ａ１０－５］
また、図１８３及び図１８４に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共に透過性を有する画

像であるので、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７４８】

［形態Ａ１０－６－１］

背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示され（図１９９、図２００参照）、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示画面において非表示となるまでに要する期間が共通であることが好ましい。このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとの関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。

【１７４９】

［形態Ａ１０－６－２］

特定方向（例えば、Ｚ軸方向）に向かって移動表示する破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されたときと、表示画面において非表示となる前のタイミングとで、視認性が異なることが好ましい（図１９９、図２００参照）。具体的には、表示が開始されたときは視認が困難で、非表示となる前は視認が容易であることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７５０】

［形態Ａ１０－７－１］

また、図２１３に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、背景変化演出Ａにおいて表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第１の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数の方が、強発展演出において表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２が表示されてから画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに行う回転動作の回数よりも多くてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７５１】

［形態Ａ１０－７－２］

また、図２１３に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能となり、回転動作により破片画像００６ＳＧ３０２が第２の角度となった場合、該破片画像００６ＳＧ３０２と重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが困難となるようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。

【１７５２】

［形態Ａ１０－７－３］

また、図２１３に示すように、背景変化演出Ａにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにおいて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを回転動作させる場合については、第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となってもよい。このようにすることで、第１の破片画像００６ＳＧ３０２が第１の角度のときに、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち第２の破片画像００６ＳＧ３０２は第２の角度となる。

【１７５３】

［形態Ａ１０－８］

また、図１５７～図１６０に示すように、１の可変表示中において背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとの両方を実行可能とする場合は、背景変化演出をリーチの前のタイミング、強発展出Ｂをリーチ後のタイミングでそれぞれ実行可能とし、強発展演出Ｂの実行前に背景変化演出Ａが実行されたときの方が、されなかったときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａが実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。

【１７５４】

［形態Ａ１０－９］

また、図１８７及び図１９３に示す背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとについて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能とする場合は、背景変化演出Ａにおいて１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、擬似連演出において１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化する期間と、の長さが異なっていてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示するときの演出効果を高めることができる。

【１７５５】

［形態Ａ１１－１］

また、図１８７及び図１８９に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと擬似連演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１８３に示すように、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有しておらず、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していることから、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１７５６】

［形態Ａ１２－１］

また、図１８７及び図１９３に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間と強発展演出Ｂにおけるヒビ表示期間との長さを異ならせ、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ｂにける破片画像００６ＳＧ３０２とを、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向との複数方向に向かって移動する態様で表示し、Ｚ軸方向に向けて移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方がＺ軸方向に向けて移動表示さえる破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、強発展演出ＢにおいてＺ軸方向に移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、背景変化演出ＡにおいてＺ軸方向に移動表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも画像表示装置５の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長いようにしてもよい。このようにすることで、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１７５７】

［形態Ａ１３－１］

また、図１８７及び図１９０に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａとリーチ示唆演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、リーチ示唆演出において右ヒビ表示期間が４０００ｍｓであるのに対して背景変化演出Ａにおいてヒビ表示期間が２０００ｍｓであり、リーチ示唆演出における破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）が１５００ｍｓであるのに対して背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間（破片画像表示期間）が２００００ｍｓであることにより、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１７５８】

［形態Ａ１３－２］
第１所定パートにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１をキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に応じて第１ヒビ態様にて表示可能であり、第４所定パートにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１を第３ヒビ前段態様から第３ヒビ態様に変化させて表示可能であることで（図１７３、図１６９参照）、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【１７５９】
［形態Ａ１４－１］
また、図１８５に示す本実施の形態の第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、第２連続割れ演出は第１連続割れ演出の後のタイミングで実行可能であるとともに、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とではヒビ表示期間の長さが共通であるとともに破片画像表示期間との長さも共通であり、第１連続割れ演出の実行後に第２連続割れ演出が実行される場合は、第１連続割れ演出として表示された破片画像００６ＳＧ３０２が一旦非表示となった後に第２割れ演出のヒビ表示期間が開始されるようになっているので、すでに破片画像００６ＳＧ３０２が表示されているにもかかわらず、新たなヒビが表示されてしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【１７６０】
［形態Ａ１４－２］
また、図２０８に示すように、第１連続割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２連続割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されてもよく、更に、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なっていてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１７６１】
［形態Ａ１４－３］
第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで、共通に、破片画像００６ＳＧ３０２とともにキャラクタ画像００６ＳＧ３０５（特殊画像）を表示可能であり、第１連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、第１態様（例えば、ジャムのキャラクタ画像）にて表示され、第２連続割れ演出におけるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、第１態様とは異なる第２態様（例えば、ムムのキャラクタ画像）にて表示されることで（図１６６（Ｆ）、図１６７（Ｆ）参照）、第１所定演出第２所定演出とで特殊画像の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１７６２】
［形態Ａ１４－４］
また、図１８５に示す第１割れ演出と第２割れ演出とで、破片画像表示期間の長さが異なる一方で、これら第１割れ演出や第２割れ演出の演出結果として表示されるキャラクタ画像００６ＳＧ３０５の表示期間の長さは共通であってもよい。このようにすることで、第１割れ演出と第２割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１７６３】
［形態Ａ１４－５］
また、図１５１に示すように、本実施の形態では、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されるパターンと、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されないパターンと、があり、第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行される場合の方が第１連続割れ演出が実行された後に第２連続割れ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いので、第２連続割れ演

出が実行されることに注目させ、興趣を高めることができる。
【１７６４】
［形態Ａ１４－６］
また、図１９６に示すように、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２は、共に表示開始タイミングから表示終了タイミングに亘って速度が変化することなく移動表示されるので、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とに関連性を高め、興趣を高めることができる。
【１７６５】
［形態Ａ１４－７－１］
また、図１８５に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出について、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始タイミングから、共通に、白色のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示可能であり、第１連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３と第２連続割れ演出において表示されるホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３との表示パターンが共通であってもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１７６６】
［形態Ａ１４－７－２］
また、図１８５に示す第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とでは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）の長さが共通なので、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出との関連性が高まり、双方の演出効果を高めることができる。
【１７６７】
［形態Ａ１５－１］
また、図１８７及び図１９５に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出としては、画像表示装置５の表示領域においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示する。そして、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２が非表示となるまでに要する時間と、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが入った画像が非表示となるまでに要する時間が異なるので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。
【１７６８】
［形態Ａ１５－２］
また、図１８７に示すように、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、非表示となるまでに２５００ｍｓを要し、大当り遊技状態に制御されないときの結果報知演出においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが入った画像が非表示となるまでに５５００ｍｓを要するので、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。
【１７６９】
［形態Ａ１５－３］
背景変化演出Ａにおける複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち最も表示サイズが大きい破片画像００６ＳＧ３０２（第１の破片画像００６ＳＧ３０２）があり、結果報知演出（はずれ）における複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち最も表示サイズが大きい小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ（第２の破片画像００６ＳＧ３０２）があり、破片画像００６ＳＧ３０２（第１の破片画像００６ＳＧ３０２）の方が、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ（第２の破片画像００６ＳＧ３０２）よりも表示サイズが大きいことが好ましい（例えば、図１７０（Ｊ）、図１８２（Ｄ）参照）。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１７７０】

［形態Ａ１５－４］
背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像であり、結果報知演出（はずれ）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａは、重畳関係にある背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様の画像である（図１９７参照）ことで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１７７１】
［形態Ａ１５－５］
背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と結果報知演出（はずれ）における小破片画像００６ＳＧ３０２Ａとは、共通に、少なくとも所定方向（例えば、Ｘ軸方向）と特定方向（例えば、Ｚ軸方向）とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されることが好ましい（例えば、図１９９、図２０１参照）。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に関連性を持たせ、興趣を高めることができる。
【１７７２】
［形態Ａ１５－６］
背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示）に移行するときの第１タイミングと、結果報知演出（はずれ）における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されるようにしてもよい（図１６９（Ｇ）、図１８２（Ｃ）参照）。このようにすることで、背景変化演出Ａと結果報知演出（はずれ）とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１７７３】
［形態Ａ１６－１］
また、図１８７及び図１９５に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。また、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間では、該背景変化演出Ａに応じた態様で遊技効果ランプ９が発光し、失敗パターンの結果報知演出におけるヒビ表示期間では、該失敗パターンの結果報知演出に応じた態様で遊技効果ランプ９が発光してもよい。更に、背景変化演出Ａに応じた態様での遊技効果ランプ９の発光は、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されるまで継続する一方で、失敗パターンの結果報知演出に応じた態様での遊技効果ランプ９の発光は、失敗パターンの結果報知演出が終了した後の可変表示の停止、次の可変表示の開始等の所定条件が成立するまで継続してもよい。このようにすることで、遊技者に対し、適切に有利状態に制御されないことを報知することができる。
【１７７４】
［形態Ａ１７－１］
結果報知演出により大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を第２ヒビ態様にて表示可能であり、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示される前と、割れ演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで、背景画像の種類が異なり（図１６９（Ａ）～図１６９（Ｆ）と図１７０（Ｉ）、図１７０（Ｋ）参照）、結果報知演出により大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前と、大当り遊技状態に制御されないことが報知されたときにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ａが表示されたときとで、背景画像の表示態様が異なる（図１８２（Ａ）～図１８２（Ｂ）、図１８２（Ｄ）参照）。
【１７７５】

このようにすることで、ヒビ態様にてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する背景変化演出Ａを実行可能であることにより、遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１を用いるとともに大当り遊技状態に制御されるか否かが報知される前の背景画像の表示態様を変化させることにより、遊技者に対し、適切に大当り遊技状態に制御されないことを報知することができる。

【１７７６】

［形態Ａ１８－１］

背景変化演出Ａは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５を表示する第１所定パートと、該キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に応じてガラス板画像００６ＳＧ３０１を第１ヒビ態様にて表示する第２所定パートと、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示する第３所定パートと、を含む演出であり、擬似連演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を第２ヒビ態様にて表示する第４所定パートと、可動体３２の落下動作を開始する第５所定パートと、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示する第６所定パートと、を含む演出であり、背景変化演出Ａと擬似連演出とで、実行タイミングが異なり、擬似連演出の割れ演出において、可動体３２は第１動作とは異なる第２動作を開始し、破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示画面において非表示となった後に該可動体３２の該第２動作が終了する（図１６９、図１７０、図１７２参照）。

【１７７７】

このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａおよび破片画像００６ＳＧ３０２を表示する背景変化演出Ａと擬似連演出とをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示した後に可動体３２を動作させて破片画像００６ＳＧ３０２を表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【１７７８】

［形態Ａ１８－２］

また、図１８７及び図１８９に示す、背景変化演出Ａと擬似連演出とについては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、擬似連演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なっていてもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【１７７９】

［形態Ａ１８－３－１］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、擬似連演出における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示されることで（図１６９（Ｇ）、図１７２（Ｃ）参照）、背景変化演出Ａと擬似連演出とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１７８０】

［形態Ａ１８－３－２］

第１動作は、可動体３２が原点位置から演出位置に向かって移動する落下動作であり、

可動体３２が演出位置に配置されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図１７２（Ｃ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【１７８１】

［形態Ａ１８－３－３］

また、図１８９に示すように、擬似連演出において、可動体落下期間はホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長い期間である。ここで、破片画像表示期間については、可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【１７８２】

［形態Ａ１８－４］

また、図１８９に示す擬似連演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、擬似連演出として可動体が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により擬似連演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１７８３】

［形態Ａ１９－１］

また、図１８７及び図１９５に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと結果報知演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、図１９５に示すように、成功パターンの結果報知演出は、可動体３２の落下とともにガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示した後に破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であり、破片画像表示期間において可動体３２の上昇を開始し、該上昇を破片画像表示期間の終了前に終了させる演出である。このため、可動体３２を動作させてガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビを表示することにより、迫力がある演出を提供することができる。

【１７８４】

［形態Ａ１９－２］

また、図１８７及び図１９５に示す背景変化演出Ａと結果報知演出とについては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビを表示した後、該１段階目のヒビを２段階目のヒビに変化させて表示可能としてもよい。この場合は、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１に１段階目のヒビが表示されてから該１段階目のヒビが２段階目のヒビに変化するまでの期間と、で長さが異なっていてもよい。このようにすることで、割れ前兆画像をヒビ態様にて表示するときの演出効果を高めることができる。

【１７８５】

［形態Ａ１９－３－１］

背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されている状態から割れ態様に移行するときの第１タイミングと、結果報知演出（大当り）における破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの第２タイミングと、において、共通に、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３（特定色のエフェクト画像）を表示可能であり、第１タイミングと第２タイミングとでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なる。具体的には、第１タイミングではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示画面の全域に表示され、第２タイミングでは表示画面の中央から周囲に拡がるように表示され

ることで（図１６９（Ｇ）、図１８０（Ｅ）参照）、背景変化演出Ａと結果報知演出（大当り）とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１７８６】

［形態Ａ１９－３－２］

第２動作は、可動体３２が演出位置から原点位置に向かって移動する動作であり、第２動作が開始されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図１８０（Ｆ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、擬似連演出の演出効果を高めることができる。

【１７８７】

［形態Ａ１９－３－３］

また、図１９５に示す結果報知演出については、可動体上昇期間がホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間（ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間）よりも長く、破片画像表示期間が可動体上昇期間よりも長いので、結果報知演出の演出効果を高めることができる。

【１７８８】

［形態Ａ１９－４］

また、図１９５に示す結果報知演出とは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、結果報知演出として可動体３２が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により結果報知演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。

【１７８９】

［形態Ａ２０－１］

また、図１８７及び図１９２に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａと強発展演出Ａとは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。更に、強発展演出Ａは、可動体３２の落下に応じて破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であるとともに、該破片画像００６ＳＧ３０２を表示する破片画像表示期間は、背景変化演出Ａにおける破片画像表示期間よりも短い期間である。更に、強発展演出Ａにおいて、可動体３２は、上記落下後に原点位置である画像表示装置５の上方位置に向けて上昇可能であり、破片画像表示期間が終了した後に可動体３２が上昇を開始するようになっているので、迫力がある演出を提供することができる。

【１７９０】

［形態Ａ２０－２－１］

第１動作は、可動体３２が原点位置から演出位置に向かって移動する動作であり、第１動作が開始されるときにホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が開始される（図１７６（Ｂ）参照）。このように、可動体３２の動作とホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とを連動させることで、一体感が生まれ、強発展演出Ａの演出効果を高めることができる。

【１７９１】

［形態Ａ２０－２－２］

図１９２に示すように、強発展演出Ａでは、ホワイトアウト前期表示と期間とホワイトアウト後期表示期間が設けられている。ここで、ホワイトアウト前期表示と可動体３２の落下期間（可動体落下期間）との長さを略共通とするとともに、破片画像表示期間を可動体落下期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、強発展演出の演出効果

を高めることができる。
【１７９２】
［形態Ａ２０－３］
また、図１９２に示す強発展演出Ａとは異なる演出として、可変表示の実行中に可動体３２を動作させることで大当り遊技状態に制御されることを示唆する可動体示唆演出を実行可能としてもよい。このように可動体示唆演出を実行可能とする場合は、該可動体示唆演出の実行時に可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示可能とする一方で、強発展演出Ａとして可動体３２が動作する場合は、該可動体３２と重畳する表示領域において該可動体３２を強調する可動体強調画像を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、可動体強調画像により強発展演出Ａ演出の演出効果が低下してしまうことを防ぐことができる。
【１７９３】
［形態Ａ２１－１］
背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとでは、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されても、ガラス板画像００６ＳＧ３０１とともに背景画像を視認可能であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されていないときのガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも優先度が下位のレイヤ１～３画像描画領域において表示される画像は、第１の視認性により表示され、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの第１背景画像００６ＳＧ０８１は、第１の視認性よりも視認性が低い第２の視認性により表示され、背景変化演出Ｂにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの所定表示レイヤよりも優先度が下位のレイヤ１～３画像描画領域において表示される画像は、所定範囲にわたって第２の視認性により表示され、該所定範囲とは異なる特定範囲（例えば、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４）にわたって第１の視認性により表示される（図１６９（Ｅ）、（Ｆ）、図１７１（Ｃ）参照）。
【１７９４】
このようにすることで、それぞれ異なるヒビ態様にてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、ヒビ態様の種類によってガラス板画像００６ＳＧ３０１とともに視認可能な背景画像の視認性が異なるため、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１７９５】
［形態Ａ２１－２］
所定範囲と特定範囲との境界を第１の視認性および第２の視認性よりも視認性が高い第３の視認性により表示可能である（図１７１（Ｃ）拡大図参照）ことで、背景変化演出Ｂの演出効果を高めることができる。
【１７９６】
［形態Ａ２１－３］
ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも優先度が高いレイヤ９画像描画領域において可変表示に対応した第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３（対応画像）を表示可能であり、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されているときの対応画像は、所定範囲に重畳して表示され、特定範囲に重畳して表示されないことで（図１７１（Ｃ）参照）、背景変化演出Ｂの実行中においても好適に対応画像を表示することができる。
【１７９７】
［形態Ａ２１－４］
また、図１８８に示す背景変化演出Ｂについては、２段階目ヒビ表示期間を１段階目ヒビ表示期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａと背景変化演出ＢとでガラスＢ板画像００６ＳＧ３０１の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めるこ

とができる。
【１７９８】
［形態Ａ２２－１］
また、図１８６及び図１８７に示すように、本実施の形態の背景変化演出Ａとセリフ予告演出とは、可変表示における実行タイミングが異なる演出であるので、可変表示中の様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができる。これら背景変化演出Ａとセリフ予告演出とについて、背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間とセリフ予告演出におけるヒビ表示期間とでは、背景画像の視認性が異なっていてもよい。更には、セリフ予告演出におけるヒビ表示期間を背景変化演出Ａにおけるヒビ表示期間よりも長い期間とするとともに、セリフ予告演出におけるヒビ態様とて複数種類の態様を設け（図１６９、図１６８参照）、第１種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときの方が、第２種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときよりも大当り遊技状態に制御される割合が高いようにしてもよい。このようにすることで、遊技者はセリフ予告演出におけるガラス板画像００６ＳＧ３０１に注目するようになり、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１７９９】
［形態Ａ２２－２］
第１種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときと、第２種類の第２ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときとで、所定表示レイヤよりも下位に表示される背景画像の視認性が異なる（図１６９、図１６８参照）。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１８００】
［形態Ａ２２－３］
背景変化演出Ａとセリフ予告演出とで、共通に、特定色のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示可能であり、背景変化演出Ａとセリフ予告演出とで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンが異なることが好ましい（例えば、図１６９、図１６８参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示パターンに差異を持たせ、興趣を高めることができる。
【１８０１】
［形態Ａ２３－１］
画像表示装置５は、特殊表示レイヤ（例えば、レイヤ９画像描画領域）において可変表示に対応した対応画像（例えば、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３）を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が高い第１所定表示レイヤ（例えば、レイヤ９－１画像描画領域）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示可能であり、特殊表示レイヤよりも優先度が低い第２所定表示レイヤ（例えば、レイヤ４画像描画領域）においてガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示可能であり、第１所定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄など）を表示可能であり、背景変化演出Ａで第１所定表示レイヤにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときに、対応画像の視認性が低下し、背景変化演出Ｂで第２所定表示レイヤにガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときに、対応画像の視認性が低下せず、背景変化演出Ａが実行される場合に変化演出を実行せず、背景変化演出Ｂが実行される場合に変化演出を実行可能である（図２１５参照）。
【１８０２】
このようにすることで、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、同様にガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示される演出であっても表示レイヤや変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めるこ

とができる。
【１８０３】
［形態Ａ２３－２－１］
変化演出は、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５を表示し、該キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が対応画像に作用する動作を行うことで対応画像の表示態様を変化させる演出であり、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５は、所定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤ（例えば、レイヤ３画像描画領域）において表示可能である（図２１５参照）。このようにすることで、背景変化演出Ｂの演出効果を最低限低下させずに、変化演出を実行することができる。
【１８０４】
［形態Ａ２３－２－２］
キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に対応して、特殊表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて対応画像に重畳するように変化強調画像（例えば、エフェクト画像００６ＳＧ３３０）を表示可能であることで（図２１５参照）、背景変化演出Ｂの実行中においても変化演出を好適に実行することができる。
【１８０５】
［形態Ａ２４－１］
背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２と強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示態様が異なり、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、強Ｓリーチ演出（特別演出）が実行されることを示唆する示唆態様の画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２、００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ）を含み、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間の方が、背景変化演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長い（図１６９、図２１６、図２１７参照）。
【１８０６】
このようにすることで、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることにより、様々なタイミングで遊技者に驚きを与えることができ、さらに、背景変化演出Ａと強発展演出Ａとで破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様が異なるとともに、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２とその後に実行される演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。
【１８０７】
［形態Ａ２４－２］
特別演出は、第１特別演出（例えば、強Ｓリーチ演出Ｊ、Ｎ）と、第２特別演出（例えば、強Ｓリーチ演出Ａ、Ｂ）と、があり、第２特別演出が実行されたときの方が、第１特別演出が実行されたときよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高く、示唆態様は、第１特別演出が実行されることを示唆する第１示唆態様と、第２特別演出が実行されることを示唆する第２示唆態様と、を含む（図２１６、図２１７、図２１８参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２、００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ）に対する注目度合いを高めることができる。
【１８０８】
［形態Ａ２４－３－１］
強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２は、示唆態様と、特定表示レイヤよりも下位のレイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を視認可能な透過態様と、を含み、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２の方が、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２よりも多く表示される（図２１８参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。
【１８０９】
［形態Ａ２４－３－２］

破片画像００６ＳＧ３０２は、回転動作を行うことが可能であり、強発展演出Ａにおいて、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２の方が、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２よりも回転動作量が多いことが好ましい（図２１８参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。

【１８１０】

［形態Ａ２４－４］

強発展演出Ａは、第１所定パートと第２所定パートとを含み、第１所定パートにおいて、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示され、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示され、第２所定パートにおいて、示唆態様の破片画像００６ＳＧ３０２が単数表示され、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示される（図２１７参照）。このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像００６ＳＧ３０２に対する注目度合いを高めることができる。

【１８１１】

［形態Ａ２５］

また、図１９４に示すカットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出であって、該カットイン演出前の操作促進演出実行期間は、該カットイン演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）が視認不能となるホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間であるので、操作促進演出により、割れ演出への溜めを作り、破片画像表示期間ではスピード感を出すことで、好適な割れパターンを実現できる。

【１８１２】

［形態Ａ２６］

また、図１９４に示すカットイン演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ（及び破片画像００６ＳＧ３０２）をホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって視認不能な状態とした後に、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３を、透過性を有する画像とする、更には、ホワイトアウト画像の００６ＳＧ３０３の表示を終了することで視認可能な状態に変化可能な演出である。尚、カットイン演出において破片画像００６ＳＧ３０２が表示される破片画像表示期間は、操作促進演出実行期間よりも長い期間であってもよい。このようにすることで、割れパターンを印象付けることができる。

【１８１３】

［形態Ａ２７］

図１８５～図１９５に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と破片画像表示期間との少なくとも一部が重複しており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は破片画像表示期間よりも短い期間である。また、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間は、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間とから構成されている。尚、ホワイトアウト表示後期期間は、ホワイトアウト表示前期期間よりも長い期間としてもよい。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によってガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を隠しつつ、破片画像００６ＳＧ３０２よりもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の方が強調されてしまうことを防止する。

【１８１４】

［形態Ａ２８］

図１８５～図１９５に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強

発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から視認不能に隠蔽している。ここで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３は、表示開始から所定時間が経過して破片画像００６ＳＧ３０２が十分に移動したことを条件に非表示とし、遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能なようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始されたことにより違和感を与えてしまうことを防止する。

【１８１５】

［形態Ａ２９］

また、図１８５～図１９５に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、ホワイトアウト表示前期期間にてガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れ始めや表示が開始されたばかりの破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者から視認不能に隠蔽しており、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率を高めたホワイトアウト表示後期期間にて破片画像００６ＳＧ３０２を遊技者が視認可能となっている。このため、ホワイトアウト表示後期期間では、表示開始から十分に時間が経過して移動表示された破片画像００６ＳＧ３０２の演出効果を高めることができる。

【１８１６】

［形態Ａ３０］

また、図１８７及び図１９１に示す背景変化演出Ａと弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が異なっていてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、の演出効果を高めることができる。

【１８１７】

［形態Ａ３１］

また、図１８７及び図１９１に示す背景変化演出Ａと弱発展演出とでは、割れ演出の実行タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示を開始し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示させることが可能となっている。ここで、背景変化演出Ａを遊技状態が通常状態であるときに実行可能な演出とし、弱発展演出を遊技状態が時短状態や確変状態であるときに実行可能な演出としてもよい。更には、背景変化演出Ａにおけるホワイトアウト表示後期期間と弱発展演出におけるホワイトアウト表示後期期間とでホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の透過率が異なっていてもよい。このようにすることで、背景変化演出Ａのホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、弱発展演出のホワイトアウト表示後期期間において移動表示がされている破片画像００６ＳＧ３０２と、の演出効果を高めることができる。

【１８１８】

［形態Ａ３２］

また、図１８５～図１９５に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間に亘って割れ演出用発光データテーブルを用いて遊技効果ランプ９の発光制御を行い、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示終了タイミングからは、各演出の背景画像に応じた発光データテーブルを

用いて遊技効果ランプ９の発光制御を行うので、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる際の遊技効果ランプ９の発光制御を好適に行うことができる。

【１８１９】

［形態Ａ３３］

また、図１８５～図１９５に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出では、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示期間と破片画像表示期間とは少なくとも一部が重複しており、スピーカ８Ｌ、８Ｒは、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示開始タイミングから破片画像００６ＳＧ３０２の表示に対応する割れ演出音を出力するので、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときの演出効果を高めることができる。

【１８２０】

［形態Ａ３４］

図１８５～図１９５に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第１パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第２パターンと、が有る。ここで、割れ演出が第１パターンにて実行されるときと第２パターンにて実行されるときとで、スピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出に対応した音（破片画像００６ＳＧ３０２が表示されることに対応した音）が出力されるか否かが異なっていてもよい。このようにすることで、各割れ演出において異なる印象のパターンを提供することができる。

【１８２１】

［形態Ａ３５］

図１８５～図１９５に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ヒビが表示されてから割れる第１パターンと、ヒビが表示されること無く割れる第２パターンと、が有る。ここで、成功パターンの結果報知演出の割れ演出を第２パターンにて実実行可能とする場合は、該成功パターンの結果報知演出の割れ演出として、スピーカ８Ｌ、８Ｒから大当り遊技状態に制御されることに応じた音を出力してもよい。このようにすることで、状態に応じて異なる印象の割れ演出のパターンを提供することができる。

【１８２２】

［形態Ａ３６］

図１８５～図１９５に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、割れ演出が上記第１パターンにて実行される場合は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像であるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａと破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力する一方で、割れ演出が上記第２パターンにて実行される場合は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像であるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示せず、破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力しないようにしてもよい。このようにすることで、異なる印象の割れパ

ターンを提供することができる。
【１８２３】
［形態Ａ３７］
図１８５～図１９５に示す、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出については、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときに該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示に応じた演出音をスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力するとともに、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときに該破片画像００６ＳＧ３０２の表示に応じた演出音（割れ演出音）を上記したガラス板画像００６ＳＧ３０１の表示に応じた演出音よりも大きな音量で出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。
【１８２４】
［形態Ａ３８］
図２１２に示すように、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出における割れ演出としては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されるときに、表示されているキャラクタに対応する音としてスピーカ８Ｌ、８Ｒからキャラクタボイスを出力可能とし、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときは、該破片画像００６ＳＧ３０２の表示対応する音としてスピーカ８Ｌ、８Ｒから割れ演出音を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとのメリハリを付け、割れパターンを印象付ける。
【１８２５】
［形態Ａ３９］
破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ～Ｆ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ、Ｇ）と、があり、第１パターンは、変動量が特定値（例えば、「３０％」）となっていることで、該第１パターンにおける第１サイズの破片画像００６ＳＧ３０２と該第１サイズよりも小さい第２サイズの破片画像００６ＳＧ３０２との動作速度が異なり、第２パターンは、変動量が０（例えば、「０％」）となっていることで、該第２パターンにおける第３サイズの破片画像００６ＳＧ３０２と該第３サイズよりも小さい第４サイズの破片画像００６ＳＧ３０２との動作速度が共通である（図１９７、図１９８参照）。
【１８２６】
このようにすることで、第１パターンは、大きさによりアニメーション影響の受け方が異なり、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は早く飛び、大きい破片画像００６ＳＧ３０２はやや遅く、すぐに落下するような割れパターンとなり、リアルな動きを見せたいときに用いることができ、第２パターンは、大きさに関わらずアニメーション影響の受け方がすべて同じような飛び方で同じような落下の仕方となり、シーンに応じて適した割れパターンを選択することができる。
【１８２７】
［形態Ａ４０］
破片画像００６ＳＧ３０２は、表示が開始されてから次第に落下していく態様で表示され、破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ、Ｃ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＤ～Ｆ）と、があり、第１パターンと第２パターンとで、重力値の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速さが異なる（図１９７、図１９８参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が落下する速度を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣が向上する。
【１８２８】
［形態Ａ４１］
破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパター

ンＡ、Ｃ～Ｆ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ、Ｇ）と、があり、第１パターンと第２パターンとで、重力方向の設定が異なることで、破片画像００６ＳＧ３０２が移動表示されるときの進行方向が異なる（図１９７、図１９８参照）。このように、パラメータを異ならせ、破片画像００６ＳＧ３０２が進行する方向を異ならせることで、多彩なパターンを構築することができ、興趣の向上。

【１８２９】

［形態Ａ４２］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＢ）と、第３パターン（例えば、割れパターンＣ）と、があり、割れパターンＡと割れパターンＢと割れパターンＣとで、例えば、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＡは「５」、割れパターンＢは「３」、割れパターンＣは「７」で異なっている（図１９７、図１９８参照）。このように、第１パラメータは固定し、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、第２パラメータが異なることにより、多彩なパターンを構築することで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【１８３０】

［形態Ａ４３］

破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＥ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＦ）と、第３パターン（例えば、割れパターンＧ）と、があり、割れパターンＥと割れパターンＦと割れパターンＧは、例えば、割れパターンＥ（第１パターン）と割れパターンＦ（第２パターン）とは、「重力」の第１パラメータが「０」で共通であり、「強度」の第２パラメータが割れパターンＥは「３」、割れパターンＦは「５」で異なっており、割れパターンＦ（第２パターン）と割れパターンＧ（第３パターン）とは、「重力」の第１パラメータが割れパターンＥは「５」、割れパターンＦは「２」で異なり、「強度」の第２パラメータが「５」で共通である（図１９７、図１９８参照）。このように、それぞれのパターンで、破片画像００６ＳＧ３０２に対して共通の部分を作りつつ、異なるパラメータにより構成されることで、安定的で多彩な破片画像００６ＳＧ３０２の表示パターンを構築することができる。

【１８３１】

［形態Ａ４４］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＡ）と、があり、第１パターンによる割れ画像は、通常状態において表示可能であり、第２パターンによる割れ画像は、通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）において表示可能であり、第１パターンにより割れ画像が表示される前と、第１パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第２パターンにより割れ画像が表示される前と、第２パターンにより割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なることが好ましい（例えば、図１６９、図１７０参照）。このようにすることで、通常状態において割れパターンＡ～Ｇを用いるときと特別状態において割れパターンＡ～Ｇを用いるときとで、異なる印象を与え、興趣を高めることができる。

【１８３２】

［形態Ａ４５］

背景変化演出Ａは、割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）を第１態様にて表示した後に、第２態様に変化させることを含む演出であり、画像表示装置５は、通常状態と該通常状態よりも有利な特別状態（例えば、時短状態、確変状態）とで、共通に、割れ画像を第１態様にて表示するときにエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を表示し、該割れ画像を第２態様にて表示する前のタイミングで該エフェク

ト画像を非表示とする（例えば、図１６９、図１７０参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が割れ画像の最初の表示部分を隠すことで、割れ画像において違和感を与えてしまうことを防止する。

【１８３３】

［形態Ａ４６］

図１８５～図１９５に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、第１パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第２パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第１パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２とは、共通に、少なくともＸ軸方向とＺ軸方向とを含む複数方向に向かって移動する態様で表示されるようにしてよい。更には、第１パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２パターンの割れ演出により表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで移動する速さが異なっていてもよい。このようにすることで、時短状態や確変状態のテンポを崩さない割れパターンにより、時短状態や確変状態中の演出効果を高めることができる。

【１８３４】

［形態Ａ４７］

図１８５～図１９５に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出における割れ演出の演出パターン（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れパターン）としては、一旦ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されてから、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第１パターンと、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されること無く、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる第２パターンと、が有る。ここで、ここで、第１パターンの割れ演出は通常状態において実行可能であり、第２パターンの割れ演出は時短状態や確変状態において実行可能とし、第１パターンの割れ演出が実行されたときと第２パターンの割れ演出が実行されたときとで大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れパターンに応じて大当り遊技状態に制御される割合が異なるため、割れパターンにより注目させることができる。

【１８３５】

［形態Ａ４８］

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域）において第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、大きな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－２画像描画領域）において第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小さな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、キャラクタが描かれた態様であり、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、特定表示レイヤよりも下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である（図２１８参照）。このようにすることで、表示

態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【１８３６】

［形態Ａ４９］

所定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域）において第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、大きな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、所定表示レイヤよりも優先度が高い特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－２画像描画領域）において第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小さな破片画像００６ＳＧ３０２）を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間とは、少なくとも一部が重複し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２と第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２とで、表示態様が異なり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間は、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間よりも長い（図２１８参照）。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【１８３７】

［形態Ａ５０］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、可動体３２が重畳しない表示領域である第１表示領域Ｌ１に表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、可動体３２が重畳する第２表示領域Ｌ２に表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示量が多い（図２１８参照）。このようにすることで、可動体３２が表示画面と重畳している中で、好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【１８３８】

［形態Ａ５１］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちの第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、可動体３２が重畳しない第１表示領域Ｌ１から該可動体３２が重畳する第２表示領域Ｌ２に進入するように移動する態様で表示され、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちの第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、第２表示領域Ｌ２に進入しないように第１表示領域Ｌ１を移動する態様で表示される（図２１８参照）。このようにすることで、可動体３２が重畳している領域に入り込まない破片画像００６ＳＧ３０２により、割れたということを認識させつつ、可動体３２が重畳している領域を通過する破片画像００６ＳＧ３０２を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【１８３９】

［形態Ａ５２］

特定表示レイヤ（例えば、レイヤ５－１画像描画領域やレイヤ５－１画像描画領域）において破片画像００６ＳＧ３０２を複数表示可能であり、特定表示レイヤよりも優先度が高い特別表示レイヤ（例えば、レイヤ１０画像描画領域）において可変表示に関する特別情報（例えば、小図柄）を表示可能であり、可動体３２は、画像表示装置５に重畳する動

作を行うことが可能であり、破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間と可動体３２の動作期間とは、少なくとも一部が重複し、画像表示装置５の表示画面に重畳している可動体３２が該表示画面に重畳しない位置に動作した後も、破片画像００６ＳＧ３０２が継続して表示される（図２１８参照）。このようにすることで、可動体３２が画像表示装置５の表示画面と重畳する中で、破片画像００６ＳＧ３０２を見逃さないように好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【１８４０】

［形態Ａ５３］

リーチ示唆演出において、画像表示装置５は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されるときに、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２（例えば、小破片画像００６ＳＧ３０２Ａ）を複数表示可能であり、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示画面において非表示となるまでに要する期間が短い（図１７３、図１７４参照）。このようにすることで、割れパターンＡを用いる演出の演出効果を高めることができる。

【１８４１】

［形態Ａ５４］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示される前と、第１パターンにより第１種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なり、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示される前と、第２パターンにより第２種類の割れ画像が表示された後とで、特定表示レイヤよりも優先度が下位の表示レイヤにおいて表示される背景画像の種類が異なる（図１６９、図１７０、図１７３～図１７５参照）。このようにすることで、複数の割れパターンに共通して特定キャラクタ（例えば、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５）が登場するため、特定キャラクタに対する注目度合いが高まる。

【１８４２】

［形態Ａ５５］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、画像表示装置５は、第１パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させてエフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を表示し、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２を表示してからの所定タイミングで該エフェクト画像を非表示とし、第２パターンにより割れ画像を表示する場合に、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させてエフェクト画像を表示し、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２を表示してからの特定タイミングで該エフェクト画像（例えば、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３）を非表示とする（図１６９、図１７０、図１７３～図１７５参照）。このようにすることで、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が破片画像００６ＳＧ３０２の最初の表示部分を隠すことで、破片画像００６ＳＧ３０２において違和感を与えてしまうことを防止する。

【１８４３】

［形態Ａ５６］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＥ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＡ）と、があり、

第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を複数表示するパターンであり、第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、該第１種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間に亘って第１速度から第２速度に変化して移動する態様で表示され、第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２は、該第２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間に亘って速度の変化を伴わずに移動する態様で表示される（図１７３、図１７４、図１６９、図１７０参照）。このようにすることで、割れパターンの種類に応じて破片画像００６ＳＧ３０２が移動する速度を変えて演出効果を高めることができる。

【１８４４】

［形態Ａ５７］

割れ画像（例えば、破片画像００６ＳＧ３０２）の表示パターンとして、第１パターン（例えば、割れパターンＡ）と、第２パターン（例えば、割れパターンＥ）と、があり、第１パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第１種類の割れ画像を表示するパターンであり、第２パターンは、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５の動作に連動させて第２種類の割れ画像を表示するパターンであり、第１パターンにより割れ画像が表示されたときと、第２パターンにより割れ画像が表示されたときとで、大当り状態に制御される期待度が異なる（図１６９、図１７０、図１７３、図１７４参照）。このようにすることで、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５への期待感を高めるとともに、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が表示された後の割れパターンの種別に注目させて興趣を向上する。

【１８４５】

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

【１８４６】

（変形例１）

例えば、前記実施の形態では、各演出のホワイトアウト表示前期期間後における破片画像００６ＳＧ３０２の速度が全て一定となる形態（第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出であればＶ１、強発展演出Ｂ及びカットイン演出であればＶ０）を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例１として、これら第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２については、画像表示装置５の表示領域における左右方向（Ｘ軸方向ともいう）、上下方向（Ｙ軸方向ともいう）、遊技者に向けての手前方向（Ｚ軸方向）に向けての進行速度（表示速度）が異なっていてもよい。

度が異なっていてもよい。

【１８４７】

例えば、図２０８（Ａ）に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、Ｘ軸方向に向けて速度Ｖｘ１、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度Ｖｙ１、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度Ｖｚ１で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの他に、これらＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向のうち、２方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２、３方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２を有していてもよい。

【１８４８】
更に、図２０８（Ｂ）に示すように、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、Ｘ軸方向に向けて速度Ｖｘ２、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度Ｖｙ２、Ｚ軸方向に向けて速度０で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｘ軸方向に向けて速度０、Ｙ軸方向に向けて速度０、Ｚ軸方向に向けて速度Ｖｚ２で進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの他に、これらＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向のうち、２方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２、３方向に向けて進行する破片画像００６ＳＧ３０２を有していてもよい。
【１８４９】
尚、破片画像００６ＳＧ３０２のＺ軸方向への移動は、破片画像００６ＳＧ３０２を拡大表示することを意味するため、破片画像００６ＳＧ３０２のＺ軸方向への進行速度は拡大表示速度ともいう。
【１８５０】
ここで各演出においてＸ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｙ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｚ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃについて比較すると、図２０８（Ｃ）に示すように、本変形例１では、破片画像００６ＳＧ３０２Ｃは破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂとは異なり遊技者側に向けて拡大表示されるのみであるので、表示開始から表示終了までの期間が破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂよりも長く設定されている。つまり、各演出の割れ演出では、拡大表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが表示されることによって、遊技者に対して立体感を演出することができるうえに、破片画像００６ＳＧ３０２Ａが破片画像００６ＳＧ３０２Ｂの表示が終了した後も立体感を継続して演出することができるので、割れ演出として破片画像００６ＳＧ３０２が表示されるときの演出効果を高めることができる。
【１８５１】
更には、図２０８（Ｄ）に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出を演出群Ｘ、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出を演出群Ｙとし、これら演出群Ｘの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃと演出群Ｙの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２Ｃとについて比較すると、本変形例１では、演出群Ｘにおける破片画像００６ＳＧ３０２ＣのＺ軸方向の進行速度Ｖｚ１を、演出群Ｙにおける破片画像００６ＳＧ３０２ＣのＺ軸方向の進行速度Ｖｚ２よりも高速（Ｖｚ１＞Ｖｚ２）とすること等によって、演出群Ｙにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの方が演出群Ｘにおける破片画像００６ＳＧ３０２Ｃよりも表示開始から表示終了までの期間が長く設定されている。このため、本変形例１においては、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出をそれぞれ背景変化演出Ａと強発展演出Ｂとをそれぞれ異なるタイミングにて実行可能であることによって、様々なタイミングでこれら演出に対して遊技者を注目させることにより驚きを与えることができ、更に、演出群Ｘに含まれている演出と演出群Ｙに含まれている演出とで破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが非表示となるまでに要する期間が異なるため、同じ割れ演出を実行して破片画像００６ＳＧ３０２を表示する演出であっても演出によって遊技者に対して好適に異なった印象を与えることができるので、遊技興趣を高めることができる。
【１８５２】
特に、本変形例１では、演出群Ｙに含まれる演出は、演出群Ｘに含まれる演出よりも破片画像００６ＳＧ３０２Ｃが非表示となるまでに要する期間が長く設定されているため、演出群Ｙに含まれる演出として割れ演出が実行されるときには、演出群Ｘに含まれる演出として割れ演出が実行されるときよりも破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの表示による演出効果を高めることができる。

【１８５３】
　また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の破片画像００６ＳＧ３０２として、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像００６ＳＧ３０２を設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者に向けて移動表示される（拡大表示される）破片画像００６ＳＧ３０２については、表示開始タイミングから表示終了タイミングにかけて拡大表示されることによって視認性が変化していくようにしてもよい。このようにすることで、破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときの演出効果をより高めることができる。
【１８５４】
　また、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出において、Ｘ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｙ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｂ、Ｚ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃについて比較すると、図２０８（Ｃ）に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２Ｃは、表示開始から表示終了までの期間が破片画像００６ＳＧ３０２Ａや破片画像００６ＳＧ３０２Ｂよりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定演出（例えば、カットイン演出）においてＺ軸方向のみに進行する破片画像００６ＳＧ３０２Ｃの表示開始から表示終了までの期間は、特定演出とは異なる所定演出（例えば、擬似連演出）においてＸ軸方向やＹ軸方向のみに移動する破片画像００６ＳＧ３０２Ａ、Ｂの表示開始から表示終了までの期間より長くてもよい。このようにすることで、特定演出と所定演出（上記例ではカットイン演出と擬似連演出）とで表示される破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。
【１８５５】
　また、前記実施の形態や本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出において、破片画像００６ＳＧ３０２を表示し、これら破片画像００６ＳＧ３０２を移動表示することによって非表示とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定の演出（例えば、擬似連演出や背景変化演出Ａ）として表示される破片画像００６ＳＧ３０２については、全ての破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とし、特定の演出（例えば、強発展演出Ｂやカットイン演出）として表示される破片画像００６ＳＧ３０２については、一部の破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けて完全に移動させることによって非表示とする一方で、他の破片画像００６ＳＧ３０２を画像表示装置５の表示領域の外側に向けての移動中に非表示としてもよい。このようにすることで、所定の演出と特定の演出とで表示される破片画像００６ＳＧ３０２の表示態様に差異を持たせ、これら特定演出と所定演出の興趣を高めることができる。
【１８５６】
　尚、本変形例１では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の各割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２がＸ軸方向、Ｙ軸方向、Ｚ軸方向の複数の方向に向けて移動表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、第１連続割れ演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と第２連続割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とでは、破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始される位置が異なっていてもよい。このようにすることで、第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とで破片画像００６ＳＧ３０２の見せ方に差異を持たせ、興趣を高めることができる。

【１８５７】
（変形例２）
また、前記実施の形態では、各演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることによって複数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２数はタイミングによって異なっていてもよい。
【１８５８】
例えば、図２０９（Ａ）に示すように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるホワイトアウト表示前期期間を長さＬ１、ホワイトアウト表示前期期間に連なる期間であって、ホワイトアウト表示前期期間よりも透過率の高いホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が表示されるホワイトアウト表示後期期間を長さＬ２（Ｌ２＞Ｌ１）とする。
【１８５９】
また、破片画像表示期間を、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの期間であって、ホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト後期期間の合計期間よりも長期間である長さＬ３（Ｌ３＞Ｌ１＋Ｌ２）の第１破片画像表示期間と、第１破片画像表示期間に連なる期間であって長さＬ４（Ｌ３＋Ｌ４＞Ｌ１＋Ｌ２）の第２破片画像表示期間と、から構成する。
【１８６０】
ここで、図２０９（Ｂ）に示すように、第２破片画像表示期間においては、第１破片画像表示期間よりも多くの破片画像００６ＳＧ３０２数を表示することによって、割れ演出の遊技興趣を高めることができる。更に、本変形例２では、第１破片画像表示期間のうち、ホワイトアウト表示前期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３によって遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能である一方で、ホワイトアウト表示後期期間と重複する期間ではホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を通して遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を視認可能であり、第１破片画像表示期間の長さＬ３がホワイトアウト表示前期期間とホワイトアウト表示後期期間との合計期間の長さ（Ｌ１＋Ｌ２）よりも長いことから、ホワイトアウト表示前期期間においては、遊技者から破片画像００６ＳＧ３０２を視認不能とすることでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れに伴い遊技者が割れ演出に違和感を覚えてしまうことを防ぐことができるとともに、ホワイトアウト表示後期期間においては、破片画像００６ＳＧ３０２よりもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が強調されることによって割れ演出の遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。
【１８６１】
また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、リーチ示唆演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有している一方で、擬似連演出と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は透過性を有していない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は全て透過性を有していてもよいし、全て透過性を有していなくともよい。
【１８６２】
（変形例３）
更に、変形例３として図２１０に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が変化していく（本変形例３であれば、破片画像００６ＳＧ３０２の透過率は、破片画像００６ＳＧ３０２表示

タイミングで０、ホワイトアウト表示前記期間の終了タイミングでＴ１（Ｔ１＞０）、ホワイトアウト表示後期期間の終了タイミングでＴ２（Ｔ２＞Ｔ１）、破片画像００６ＳＧ３０２表示終了タイミングでＴ３（Ｔ３＞Ｔ２）ようにしてもよい。このようにすることで、例えば、破片画像００６ＳＧ３０２の表示終了タイミングの直前であって、破片画像００６ＳＧ３０２が画像表示装置５の表示領域上に十分に散乱したとときの演出効果を高めることができる。

【１８６３】

特に、本変形例３においては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの時間の経過によって破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が上昇していくので、割れ演出の演出結果として表示される画像を遊技者が破片画像００６ＳＧ３０２を通して容易に視認することが可能となるので、割れ演出の演出結果として表示される画像が破片画像００６ＳＧ３０２に遮られて視認困難となってしまうことによる演出効果の低下を防ぐことができる。

【１８６４】

また、本変形例３では、割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、演出の進行に応じて透過率が低下してもよい。

【１８６５】

（変形例４）

更に、変形例３では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングからの時間の経過によって破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が上昇していく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例４として図２１１（Ａ）及び図２１１（Ｂ）に示すように、実行される演出が第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出のいずれであるかに応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が異なっていてもよいし、また、同一の演出であっても、遊技状態に応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過率が異なっていてもよい（図２１１では背景変化演出Ａと弱発展演出とにおける破片画像００６ＳＧ３０２の透過率を例示）。

【１８６６】

尚、図２１１に示すように、背景変化演出Ａと弱発展演出とにおいては、割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２の表示が開始された後は、ホワイトアウト表示前記期間が終了することによって破片画像００６ＳＧ３０２が遊技者から視認可能となっている。ここで、これら背景変化演出Ａの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２と弱発展演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、背景変化演出Ａの割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときと、弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【１８６７】

更には、図２１１に示すように、通常状態において実行される場合の背景変化演出Ａとしての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２と、時短状態や確変状態において実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２とを比較する場合においても、これら通常状態において実行される場合の背景変化演出Ａとしての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２と、時短状態や確変状態において

実行される場合の弱発展演出としての割れ演出で表示される破片画像００６ＳＧ３０２とで、遊技者から視認可能となった状態における透過率が異なっていることから、共にガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる演出であっても演出内容に差異を生じさせることができるので、通常状態における背景変化演出Ａの割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときと、時短状態や確変状態における弱発展演出の割れ演出としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れて破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとの演出効果を高めることができる。

【１８６８】

（変形例５）

また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに作用した結果、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出内の演出として割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａに作用する際には、表示されるキャラクタに応じた音声（例えば、キャラクタボイス）を出力してもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａにヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができる。特に、変形例５として図２１２に示すように、背景変化演出Ａやリーチ示唆演出としてキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する際にキャラクタに応じたキャラクタボイスを出力する場合については、キャラクタボイスの出力期間とヒビ割れ音の出力期間との少なくとも一部が重複するようにこれらキャラクタボイスとヒビ割れ音とを同一の音量（図２１２の例ではＶｏｌ１）にて出力すればよい。

【１８６９】

また、本変形例５では、図２１２に示すように、破片画像００６ＳＧ３０２が表示される際に出力される割れ演出音については、ヒビが表示される際に出力されるヒビ割れ音よりも大きな音量（図２１２の例ではＶｏｌ２）にて出力されるようにしてもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されたときと破片画像００６ＳＧ３０２が表示されたときとで割れ演出にメリハリを付けることができ、更に背景変化演出Ａやリーチ示唆演出として割れ演出が実行されること、すなわち、これら背景変化演出Ａやリーチ示唆演出が成功パターンにて実行されたこと及びこれら割れ演出の割れパターンを遊技者に印象受けることができる。

【１８７０】

（変形例６）

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れタイミングから表示される破片画像００６ＳＧ３０２を表示終了まで移動表示させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２としては、表示開始から表示終了までの期間において移動表示に加えて回転表示されるものであってもよい。更に、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数は、いずれの演出にて実行される割れ演出かに応じて異なっていてもよい。

【１８７１】

例えば、変形例６として図２１３に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ３回回転し、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａの割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ３よりも少ない回数であるＲ２（Ｒ３＞２）回回転し、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、表示開始から表示終了までにかけてＲ２よりも少ない回数であるＲ１（Ｒ２＞Ｒ１）回回転すればよい。

【１８７２】
このように、本変形例６では、可変表示中に実行され得るタイミングが異なる演出間であっても、破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数が同一である演出を有することによって、これら第１連続割れ演出と第２連続割れ演出とセリフ予告演出の組み合わせ、背景変化演出Ａと背景変化演出Ｂと擬似連演出とリーチ示唆演出と弱発展演出と強発展演出Ａとの組み合わせ、強発展演出Ｂとカットイン演出と結果報知演出との組み合わせのように、それぞれの演出の組み合わせ内の関連性が高まるので、これら演出の組み合わせ内での演出効果を高めることができる。
【１８７３】
また、上記したように、本変形例６では、いずれの演出の割れ演出であるかに応じて破片画像００６ＳＧ３０２の表示開始から表示終了までの回転数が異なっており、特に、例えば、擬似連演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、カットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示開始から表示終了までの回転数が多いので、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として実行される割れ演出のバリエーションを増加させることができ、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。
【１８７４】
尚、本変形例６では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２を回転表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、破片画像００６ＳＧ３０２の回転中においては、これら破片画像００６ＳＧ３０２が第１の回転角度となったときには破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像を視認可能となり、これら破片画像００６ＳＧ３０２が第２の回転角度となったときには破片画像００６ＳＧ３０２を通して遊技者が背景画像の少なくとも一部を視認不能としてもよい。このようにすることで、これら破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果を高めることができる。更に、上記したように破片画像００６ＳＧ３０２の回転角度に応じて破片画像００６ＳＧ３０２の透過性の有無が変化する場合については、全ての破片画像００６ＳＧ３０２を同期して回転させるのではなく、少なくとも一部の破片画像００６ＳＧ３０２を他の破片画像００６ＳＧ３０２とは角度が異なるように回転させてもよい。例えば、１の破片画像００６ＳＧ３０２が上記第１の回転角度であるとき、他の破片画像００６ＳＧ３０２の一部が上記２の回転角度となることによって、破片画像００６ＳＧ３０２を表示したときの演出効果をより高めることができる。
【１８７５】
（変形例７）
また、前記実施の形態の擬似連演出としては、画像表示装置５の画像表示領域にヒビが表示された後に可動体３２の動作に応じて割れ演出が実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例７として図２１４（Ａ）に示すように、擬似連演出としては、キャラクタが画像表示装置５の表示領域に表示されたガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する、または、可動体３２が落下する前段動作期間を経て、ヒビ表示期間としてヒビが表示されるようにしてもよい。更に、図２１４（Ｂ）に示すように、該ヒビ表示期間を、前記実施の形態の背景変化演出Ａのようにヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成することによって、ヒビが２段階に分けて表示された後に割れ演出が実行されるようにしてもよい。
【１８７６】
更に、図２１４（Ｂ）に示すように、該擬似連演出におけるヒビ前段表示期間の長さを前記実施の形態の背景変化演出Ａのヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、前記実施の形態の背景変化演出Ａと本変形例７の擬似連演出とにおいて、ガラ

ス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出Ａと擬似連演出とで２段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されるときの演出効果を高めることができる。

【１８７７】

更に、本変形例７では、擬似連演出を、前記実施の形態における背景変化演出Ａのように、キャラクタの作用や可動体３２の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置５の表示領域において２段階に亘りヒビが表示される演出とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ示唆演出を、前記実施の形態における背景変化演出Ａのように、キャラクタの作用や可動体３２の動作が動作する前段動作期間を経て画像表示装置５の表示領域において２段階に亘りヒビが表示される演出としてもよい。この場合においても、リーチ示唆演出におけるヒビ表示期間をヒビ前段表示期間とヒビ後段表示期間とから構成するとともに、リーチ示唆演出におけるヒビ前段表示期間の長さを前記実施の形態の背景変化演出Ａのヒビ前段表示期間と異ならせてもよい。このようにすることで、前記実施の形態の背景変化演出Ａと本変形例７のリーチ示唆演出とにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に２段階に亘ってヒビが入ることは同様であっても、これら背景変化演出Ａとリーチ示唆演出とで２段階目のヒビが表示されるまでの期間を異ならせることによって割れ演出が実行されるまでの演出パターンを増加させることができ、ガラス板画像００６ＳＧ３０１にヒビが表示されるときの演出効果を高めることができる。

【１８７８】

（変形例８）

前記実施の形態では、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１及びガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域、レイヤ５画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１やガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わる画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域だけでなく、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【１８７９】

例えば、本変形例８では、図２１５（Ａ１）～（Ａ５）に示すように、背景変化演出Ａにおいて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が手前側に向けてキックする動作に応じて、該ガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央よりやや右側位置から放射状に拡がるようにヒビが表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ前段態様にて表示された後（図２１５（Ａ２）参照）、ヒビが次第に放射状に拡がってヒビ態様に変化したときに、ヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示可能とされている（図２１５（Ａ３）参照）。

【１８８０】

このようにヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されると、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３が表示されている場合、第１保留表示００６ＳＧ１０１（第２保留表示）やアクティブ表示００６ＳＧ１０３の視認性が低下する虞がある。よってこの場合、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色が変化するアクティブ変化演出の実行は制限されるため、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色は変化しない。

【１８８１】

一方、図２１５（Ｂ１）～（Ｂ５）に示すように、背景変化演出Ｂでは、前記実施の形態にて説明したように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１及びキャラクタ画像００６ＳＧ３０５をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ画

像描画領域に表示可能とされている。また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が画面右上部に登場する動作に応じて、ガラス板画像００６ＳＧ３０１の左下方位置に、小さな割れ領域を含むヒビからなるヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が表示された後（図２１５（Ｂ１）参照）、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５が下降を開始する動作に応じて、ヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４の右上方位置に、新たなヒビ割れ表示領域００６ＳＧ３２４が２箇所に表示されることにより、ガラス板画像００６ＳＧ３０１のヒビ態様が段階的に変化する（図２１５（Ｂ２）参照）。

【１８８２】

しかしこの場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１をアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも下位のレイヤ４画像描画領域に表示されているため、仮にヒビが伸びてアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕにかかるように表示されたとしても、ヒビがアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されることはない。

【１８８３】

また、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕを横切るように移動表示される場合でも、キャラクタ画像００６ＳＧ３０５がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示せずに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕよりも上位のレイヤ画像描画領域にエフェクト画像００６ＳＧ３３０を表示可能としてもよい（図２１５（Ｂ３）参照）。その後、アクティブ変化演出が実行され、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示色が変化する（図２１５（Ｂ４）参照）。

【１８８４】

このように、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下することがある背景変化演出Ａは、アクティブ変化演出（変化キャラクタによる作用演出）と実行期間が重複することで、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示態様を変化させるアクティブ変化演出の実行を制限する一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、アクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下しない背景変化演出Ｂにおいては、アクティブ表示００６ＳＧ１０３の表示態様を変化させるアクティブ変化演出を実行可能とすることで、同様に割れ前兆画像が表示される演出であっても、表示レイヤやアクティブ変化演出の実行の有無が異なるため、好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。尚、変化演出の対象は第１保留表示００６ＳＧ１０１や第２保留表示であってもよい。

【１８８５】

また、背景変化演出Ａでは、ヒビの一部がアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕに重畳するように表示されることでアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下するが、このような状況で保留表示やアクティブ表示の表示態様が変化すると、変化演出により変化したのかヒビ態様により変化したのかが分かりにくくなり、遊技者に不信感を与えることになるため、ヒビ態様となってもアクティブ表示エリア５Ｆ及び特図保留記憶表示エリア５Ｕの視認性が低下することがない背景変化演出Ｂにおいて変化演出を実行可能とすることが好ましい。

【１８８６】

また、本変形例８では、背景変化演出Ａにおいてガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に表示されるときにはアクティブ変化演出の実行が制限されているが、例えば、その後、割れ演出が実行されて破片画像００６ＳＧ３０２が飛び散り、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３が非表示となった後に、アクティブ変化演出を実行可能、つまり、本来の実行タイミングとは異なるタイミング（例えば、変動開始時やリーチ中など）で実行されてもよい。また、アクティブ変化演出を簡略化した態様（例えば、変化キャラクタを表示せず、図２１５（Ａ３）のタイミングでさりげなくアクティブ表示の態様を変化させる態様）で実行してもよい。このように、割れ演出によりアクティブ表示が視認困難となる期

間と重複しない期間に変化演出を行うことで、割れ演出と変化演出、双方の演出効果を高めることができる。

【１８８７】

（変形例９）

また、前記実施の形態では、強発展演出Ａが実行された場合、強Ｓリーチ演出Ａに発展することが決定された形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出にて表示される複数の破片画像００６ＳＧ３０２は、期待度が異なる複数種類の強Ｓリーチ演出Ａ、Ｂ、Ｊ、Ｎのうちいずれかが実行されることを示唆する示唆態様の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎ等を含んでいてもよい。

【１８８８】

具体的に説明すると、図２１６（Ａ）～（Ｆ）に示すように、強発展演出Ａにおいて割れ演出が実行され、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示が終了してから破片画像００６ＳＧ３０２の表示が終了して非表示となる前に、強Ｓリーチ演出Ａまたは強Ｓリーチ演出Ｂが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｍと、強Ｓリーチ演出Ｊが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｊと、強Ｓリーチ演出Ｎが実行されることを示唆する破片画像００６ＳＧ３４２Ｎと、複数の破片画像００６ＳＧ３０２が表示される（図２１６（Ｇ）参照）。

【１８８９】

そして、破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうち破片画像００６ＳＧ３４２Ｍが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ａまたは強Ｓリーチ演出Ｂが実行されることが報知され（図２１７（Ａ１）、（Ａ２）、（Ａ２'）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｊが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｎが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ｊが実行されることが報知され（図２１７（Ｂ１）、（Ｂ２）参照）、破片画像００６ＳＧ３４２Ｎが単数で表示されたまま他の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊが非表示となり、透過態様の破片画像００６ＳＧ３０２が複数表示されている場合は、強Ｓリーチ演出Ｎが実行されることが報知される（図２１７（Ｃ１）、（Ｃ２）参照）。

【１８９０】

このようにすることで、強発展演出Ａにおける破片画像とその後に実行される強Ｓリーチ演出とで関連性が高めることができるため、同様に破片画像００６ＳＧ３０２が表示される演出であっても好適に異なった印象を与え、遊技興趣を高めることができる。

【１８９１】

尚、本変形例では、各種強Ｓリーチ演出にて登場する種別のキャラクタの顔が表示された非透過態様の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎにより、実行される強Ｓリーチ演出の種別を示唆しているが、示唆態様は上記のものに限定されるものではなく、実行される強Ｓリーチ演出の種別を特定可能な態様の破片画像であれば種々に変更可能であり、例えば、強Ｓリーチ演出の種別を特定可能なリーチタイトル名や背景画像といった関連する情報が表示された破片画像であってもよい。

【１８９２】

また、複数の破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうちいずれかが表示されたまま他が非表示となることで実行が決定されている種別を示唆されるが、例えば、破片画像００６ＳＧ３４２Ｍ、００６ＳＧ３４２Ｊ、００６ＳＧ３４２Ｎのうちいずれかを、大きく表示したり、異なる色で表示したり、エフェクト画像を表示したり、強調した態様で表示することで示唆するようにしてもよい。また、最終的に２以上の破片画像を表示したまま強Ｓリーチ演出が実行されるようにしてもよい。

【１８９３】

（変形例１０）

また、前記実施の形態では、複数の破片画像００６ＳＧ３０２を一のレイヤ５画像描画領域に表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、２以上のレイヤ画像描画領域に表示可能としてもよい。

【１８９４】

例えば、本変形例１０では、図２１８に示すように、強発展演出Ａで用いられる割れパターンＦにて表示可能な複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうち、大きい破片画像００６ＳＧ３０２は透過態様でレイヤ５－１画像描画領域に表示され、小さい破片画像００６ＳＧ３０２は非透過態様で、レイヤ５－１画像描画領域よりも上位のレイヤ５－２画像描画領域に表示される。また、この場合、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１は、割れタイミングにおいてレイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域それぞれに表示される。尚、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかには、変形例９にて説明したように、強Ｓリーチ演出の種別に対応するキャラクタの顔が描かれた態様とされている。

【１８９５】

このように、レイヤ５－１画像描画領域に表示される大きい破片画像００６ＳＧ３０２のうちいずれかは、キャラクタが描かれた態様であり、レイヤ５－２画像描画領域に表示される破片画像００６ＳＧ３０２は、該レイヤ５－２画像描画領域よりも下位のレイヤ１画像描画領域において表示される背景画像の少なくとも一部を認識することが可能な透過態様である。このようにすることで、表示態様が異なる２種類の破片画像００６ＳＧ３０２の表示期間を重複させて表示することで、印象に残る演出を提供することができる。

【１８９６】

また、図２１８（Ｂ）に示すように、レイヤ５－１画像描画領域及びレイヤ５－２画像描画領域は、可動体３２が演出位置に移動したとき、該可動体３２に重畳しない第１表示領域Ｌ１と、可動体３２を示す２点鎖線で囲まれた第２表示領域Ｌ２と、から構成される。そして、可動体３２が演出位置に移動したとき、第１表示領域Ｌ１に表示される破片画像００６ＳＧ３０２の方が、第２表示領域Ｌ２に表示される破片画像００６ＳＧ３０２よりも表示量が多くなっている。このようにすることで、可動体３２が画像表示装置５の表示領域と重畳している中で、好適に破片画像００６ＳＧ３０２の表示を行うことができる。

【１８９７】

また、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちのいずれかの第１の破片画像００６ＳＧ３０２は、第１表示領域Ｌ１から第２表示領域Ｌ２に進入するように移動する態様で表示される一方で、複数の破片画像００６ＳＧ３０２のうちのいずれかの第２の破片画像００６ＳＧ３０２は、第２表示領域Ｌ２に進入しないように第１表示領域Ｌ１を移動する態様で表示される。このようにすることで、第２表示領域Ｌ２に入り込まない破片画像００６ＳＧ３０２により、割れたということを認識させつつ、第１表示領域Ｌ１を通過する破片画像００６ＳＧ３０２を用意することで、躍動感ある演出を提供することができる。

【１８９８】

また、前記実施の形態では、割れ前兆画像の一例として、ガラス板を模したガラス板画像００６ＳＧ３０１を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パネル、扉、岩など、ガラス以外の物体を模した割れ前兆画像を適用してもよい。また、ガラス板画像００６ＳＧ３０１を表示する場合、透過率を１００％で表示してもよいし、１００％未満で表示してもよい。また、割れ前兆画像は、複数のレイヤ画像描画領域に表示されて個別に割れ演出が可能に表示されてもよい。

【１８９９】

また、前記実施の形態では、破片画像の一例として、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの一部を模したガラスの破片画像００６ＳＧ３０２を表示可能とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替わるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの少なくとも一部を模した画像が表示されるものであれば、ガラス板画像００６ＳＧ３０

１とは異なる画像を模した破片画像が一部に表示されるようにしてもよい。また、破片画像は、割れ前兆画像よりも上位の表示レイヤに表示されているが、割れ前兆画像よりも下位の表示レイヤに表示されるようにしてもよい。

【１９００】

また、前記実施の形態では、割れ演出における割れパターンとして、割れパターンＡ～Ｇが設定されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の種類の割れパターンに基づく割れ演出を実行可能としてもよい。

【１９０１】

また、前記実施の形態では、大当りの期待度を示唆する予告演出などの演出の実行中において割れ演出が実行可能とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出が該割れ演出以外の他の演出とは別個に単独で実行されるようにしてもよい。尚、この場合、割れパターンの態様に応じて大当り期待度が異なるようにすることで、予告演出の１つとして割れ演出を実行してもよいし、演出ステージ、演出モード、遊技状態が変化する際に変化演出として実行してもよい。

【１９０２】

また、前記実施の形態では、割れ演出において、割れ前兆画像として表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１の略中央位置に後側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像の所定位置に前側から何らかの衝撃（フォース）が加えられた設定で割れが開始されるようにしてもよい。また、フォースは割れ前兆画像の複数個所に所定タイミングで、または複数タイミングで加えられるようにしてもよい。

【１９０３】

また、前記実施の形態では、予告演出種別によって、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に変化した後に割れが開始される場合と、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、予告演出種別によらず、全ての割れ演出が、割れ前兆画像としてのガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様に変化した後に開始されてもよいし、あるいは、全ての割れ演出が、ヒビ態様に変化せずにいきなり割れが開始されてもよい。

【１９０４】

また、前記実施の形態では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示された場合、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示されるオブジェクト画像（キャラクタなど）、飾り図柄、背景画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されていないときは第１視認性にて表示される一方で、ガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されたときは第１視認性よりも視認性が低い第２視認性にて表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ガラス板画像００６ＳＧ３０１がヒビ態様にて表示されたときに、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも下位のレイヤ画像描画領域に表示される各種画像の視認性を低下させずに第１視認性のまま表示し、例えば、ヒビを表す部分に色付きのエフェクト画像などを表示することでヒビが目立つように表示してもよい。

【１９０５】

また、前記実施の形態では、オブジェクト画像の一例として、主にキャラクタ画像００６ＳＧ３０５を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、キャラクタの種別は上記以外の種別であってもよい。また、キャラクタではなく、人物や、鉄球や岩などの物体や、目標物など、種々に変更可能である。

【１９０６】

また、前記実施の形態では、割れ演出は、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始される場合と、可動体３２の動作に応じて割れが開始される場合と、オブジェクト画像や可動体３２の動作によらず割れが開始される場合と、がある形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、全ての演出において、オブジェクト画像の動作に応じて割れが開始されてもよいし、全ての演出において、可動体３２の動作に応じて割れが開始

されてもよいし、全ての演出において、オブジェクト画像や可動体３２の動作によらず割れが開始されてもよい。また、可動体の一例としてロゴ役物としての可動体３２が適用されているが、遊技盤２における他の場所に設けられた盤側可動体を適用してもよいし、遊技盤２以外の遊技機用枠３に設けられた枠側可動体を適用してもよい。さらに、特別可変入賞球装置７などの可動体の動作に応じて割れが開始されるようにしてもよい。

【１９０７】

また、前記実施の形態では、割れ演出の割れが開始されるときに、エフェクト画像として透過率が０％のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の表示レイヤに表示することで、割れ演出の開始直後の期間において破片画像００６ＳＧ３０２の視認が困難となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に必ずしもホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示して破片画像００６ＳＧ３０２の視認が困難となるようにしなくてもよい。

【１９０８】

また、前記実施の形態では、ガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の表示レイヤに透過率が０％のホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することで、割れ演出の開始時における破片画像００６ＳＧ３０２の視認を困難化している形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ演出の開始時に破片画像００６ＳＧ３０２の透過率を高める、つまり、破片画像００６ＳＧ３０２をフェードイン表示することにより、割れ演出の開始時における破片画像００６ＳＧ３０２の視認を困難化するようにしてもよい。

【１９０９】

また、前記実施の形態では、レイヤ４画像描画領域においてヒビを表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の描画・配置を行い、レイヤ５画像描画領域において実際に割れる（破片画像００６ＳＧ３０２に変化する）画像としてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの描画・配置を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、レイヤ４画像描画領域においてガラス板画像００６ＳＧ３０１の描画・配置を行い、レイヤ５画像描画領域において該ガラス板画像００６ＳＧ３０１が割れた画像として破片画像００６ＳＧ３０２の描画・配置を行い、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの描画・配置は行わないようにしてもよい。

【１９１０】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出においてガラス板画像００６ＳＧ３０１、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の透過率と、割れ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの透過率とを異ならせてもよい。例えば、割れ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの透過率を、ヒビ態様にて表示するためのガラス板画像００６ＳＧ３０１の透過率よりも高くする（ガラス板画像００６ＳＧ３０１を非透過の画像とする）ことによって、前記実施の形態よりもヒビが表示されるタイミングと割れ演出の実行タイミングとを分かり易くできる。

【１９１１】

また、前記実施の形態では、レイヤ４画像描画領域にヒビ態様にて表示したガラス板画像００６ＳＧ３０１を非表示としたタイミングで、レイヤ５画像描画領域において割れ態様に変化するガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示を開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様にて表示したガラス板画像００６ＳＧ３０１と割れ態様に変化するガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの表示時期は少なくとも一部が重複してもよい。

【１９１２】

また、前記実施の形態では、本発明における割れ前兆画像として、ヒビ態様にて表示さ

れるガラス板画像００６ＳＧ３０１を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、割れ前兆画像は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えて表示されるガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れることを示唆する画像であれば、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１以外の画像であってもよい。

【１９１３】

また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出として、キャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に対してキック（図１６９参照）、ハンマー（図１７３参照）、パンチ（図１７５参照）等で作用することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出、弱発展演出の割れ演出としてガラス板００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用する形態としては、上記したキック、ハンマー、パンチ等に加えて、或いは替えて、刀等の斬撃の作用によってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるようにしてもよい。特に、本実施の形態の背景変化演出としては、キャラクタがキックでガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用することでガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる（キックの打撃により割れる）背景変化演出Ａ、キャラクタや可動体３２が作用することなくガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる背景変化演出Ｂに加えて（図１５４参照）、上記したように、キャラクタが刀でガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用することによってガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れる（刀の斬撃により割れる）背景変化演出Ｃを実行可能とし、ガラス板００６ＳＧ３０１にキャラクタが作用するか否かやキャラクタがガラス板画像００６ＳＧ３０１に作用する態様によって大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出として実行可能なガラス板００６ＳＧ３０１Ａの割れる演出パターンを増加させることができるとともに、割れ演出に対する遊技者の注目を一層高めることができる。

【１９１４】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出としての割れ演出において、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるタイミングからホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示することによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示された際に遊技者が違和感を感じてしまうことを防止する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されるタイミング（ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが開始されるタイミング）からはホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しないようにしてもよい。このようにすることで、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１が表示されてからガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが割れるまでのスピード感を高め、勢いがあって印象に残り易い割れ演出を提供することができる。

【１９１５】

更に、上記のように割れ演出としてホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を表示しない場合は、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａを表示するのではなく、ヒビ態様のガラス板画像００６ＳＧ３０１自体が割れるように表示を行ってもよい。このようにすることで、ガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されることが無いので、割れ演出の実行時にガラス板画像００６ＳＧ３０１に替えてガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａが表示されることにより遊技者が違和感を感じてしまうことを防止することができる。

【１９１６】

また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際に、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２が表示される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が実行される際には、透過性を有さない破片画像００６ＳＧ３０２がを表示されるようにしてもよい。特に、このように背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂとして割れ演出が

実行される際に、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２が表示される場合は、割れ演出の実行直前まで画像表示装置５の表示領域において表示されていた背景画像の一部が破片画像００６ＳＧ３０２に表示されるようにしてもよい。

【１９１７】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるのではなく、これら第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出以外の演出として割れ演出を実行可能としてもよい。例えば、可変表示中であって、遊技者にとって有利度が低い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了御後に時短状態に制御される非確変大当りや、ラウンド数が２ラウンドの確変大当りＣの大当り遊技状態）に制御されることが報知された後のタイミング、或いは、当該可変表示終了後の大当り遊技状態において、遊技者にとって有利度が高い大当り遊技状態（例えば、大当り遊技終了後に確変状態に制御される大当りであってラウンド数が１０ラウンドである確変大当りＡの大当り遊技状態）に制御されることを改めて報知する昇格演出や、可変表示中であって、大当り遊技状態に制御されないことが報知された後に、大当り遊技状態に制御されることを改めて報知する復活演出として割れ演出を実行してもよい。

【１９１８】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出として割れ演出を実行する際には、キャラクタや可動体３２の作用、ヒビの表示等が行われた後にホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示とガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタや可動体３２の作用やヒビの表示等が行われることなくホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３の表示やガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａの割れが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行による意外感を遊技者に対して与えることができるので、遊技興趣を向上できる。

【１９１９】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出は、ガラス板画像００６ＳＧ３０１（及び該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ）を割れ対象とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ガラス板画像００６ＳＧ３０１や該ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ以外の画像を割れ対象（例えば、セリフ予告演出やカットイン演出の割れ演出であれば操作促進画像００６ＳＧ３１０）としてもよい。

【１９２０】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３をガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、背景画像よりも上位の画像として表示することによって、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａ、破片画像００６ＳＧ３０２、及び背景画像の少なくとも一部を一時的に遊技者から視認不能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、ホワイトアウト画像００６ＳＧ３０３を、ガラス板画像００６ＳＧ３０１Ａと背景画像との間の画像として表示してもよい。

【１９２１】

また、前記実施の形態では、背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の割れ演出として、キャラクタが画像表示装置５の表示領域の奥側から手前側に向けてガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら割れ演出としては、キャラクタの画像をガラス板画像００６ＳＧ３０１よりも上位の描画領域において描画・配置する等することによって（図１２７、図１２８参照）、キャラクタが画像表示装置５の表示領域の手前側から奥側に向けてガラス板画像００６ＳＧ３０１に対して作用するようにしてもよい。

【１９２２】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、通常の平面画像として破片画像００６ＳＧ３０２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出では、破片画像００６ＳＧ３０２を立体視可能な３Ｄ画像として表示してもよい。このようにすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、割れ演出としての３Ｄの破片画像００６ＳＧ３０２の表示によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【１９２３】

また、前記実施の形態では、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出において、破片画像００６ＳＧ３０２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度を異ならせてもよい。このようにすることで、例えば、強発展演出やカットイン演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度を第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出の割れ演出として表示される破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度よりも低速とすることで、強発展演出やカットイン演出の実行時においては、破片画像００６ＳＧ３０２の移動表示速度によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識させることができる。

【１９２４】

また、前記実施の形態では、図１８３及び図１８４に示すように、第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出の割れ演出としては、透過性を有する破片画像００６ＳＧ３０２を表示する一方で、擬似連演出及び弱発展演出の割れ演出としては、透過性を有さない破片画像００６ＳＧ３０２を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、強発展演出やカットイン演出のように実行されること自体により他の演出の実行時よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを示唆する演出での割れ演出とこれら強発展演出やカットイン演出以外の演出における割れ演出とで、破片画像００６ＳＧ３０２透過性の有無を異ならせてもよい。このようにすることで、割れ演出の実行によって表示された破片画像００６ＳＧ３０２の透過性の有無によって遊技者に大当り遊技状態に制御される割合が高いか否かを認識させることができる。

【１９２５】

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。

【１９２６】
　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。
【１９２７】
　また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や一般入賞口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ようになる大当り遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態を有利状態としてもよい。
【１９２８】
　また、本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。また、遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。
【１９２９】
　本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下にさらに説明する。尚、以下の実施例では、特別図柄や飾り図柄の「可変表示」を「変動表示」や単に「変動」と表記する場合がある。
【１９３０】
　［形態Ｂ１］
　形態Ｂ１の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出実行手段と、
　保留記憶手段と、を備え、
　前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
　前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
　前記演出実行手段は、
　　保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
　　可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
　　前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
　　次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　　次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保

留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。

対応図面：図２９０～図２９２

尚、本形態において、

『有利状態』は本実施の形態における『大当り遊技状態』に該当し、

『遊技制御手段』は本実施の形態における『ＣＰＵ１０３』に該当し、

『演出実行手段』は本実施の形態における『演出制御用ＣＰＵ１２０』に該当し、

『保留記憶手段』は本実施の形態における『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１』や『第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』に該当し、

『所定数』は本実施の形態における『第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が４個であること』に該当し、

『開始態様』は本実施の形態における『出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『完了態様』は本実施の形態における『出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『途中態様』は本実施の形態における『出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『保留シフト』は本実施の形態における『シフトアニメーション』に該当し、

『特定期間』とは本実施の形態における『シフトアニメーションの表示実行期間である３３０ｍｓ』に該当し、

『所定期間』とは本実施の形態における『出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ』に該当し、

『保留表示位置』とは本実施の形態における『保留記憶表示エリア５Ｕ』に該当する。

【１９３１】

［形態Ｂ２］

形態Ｂ２の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。
対応図面：図２９０、図２９１、図２９３、図２９４

【１９３２】

［形態Ｂ３］
形態Ｂ３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。
対応図面：図２９０、図２９１、図２９９、図３００
【１９３３】
［形態Ｂ４］
形態Ｂ４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。
対応図面：図２９０、図２９１、図２９３、図２９４、図２９９～図３０２
尚、本形態において、
『保留記憶数０時可変表示が終了する直前』とは『保留記憶数が０個の可変表示が終了するまで３３ｍｓ未満のタイミング』に該当し、
『保留記憶数０時可変表示が終了した直後』とは『保留記憶数が０個の可変表示が終了してから３３ｍｓ未満のタイミング』に該当する。
【１９３４】
［形態Ｂ５］
形態Ｂ５の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位

置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の段階的変化で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図２７４、図２９０～図２９２

【１９３５】

［形態Ｂ６］

形態Ｂ６の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様

となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
　前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。
対応図面：図２７４、図２９０、図２９１、図２９３、図２９４
【１９３６】
［形態Ｂ７］
形態Ｂ７の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
　保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
　可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
　前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、既にＮ数目に対応する保留表示位置に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に対応する保留表示位置に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の表示で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。

対応図面：図２７４、図２９０、図２９１、図２９９、図３００

【１９３７】
［形態Ｂ８］
形態Ｂ８の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなること

で、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
　前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示し、
　前記保留表示を前記完了態様で表示してから、前記保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きい、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、保留表示の新たに表示が既に表示されている保留表示と重畳するタイミングであったとしても、使用表示領域が、新たな保留表示の段階的変化で用いる表示領域のほうが広いので、遊技者は保留記憶を認識できる。
　対応図面：図２７４、図２９０、図２９１、図２９３、図２９４、図２９９～図３０２
【１９３８】
　［形態Ｂ９］
　形態Ｂ９の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出実行手段と、
　保留記憶手段と、を備え、
　前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
　前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
　前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。
対応図面：図２９０～図２９２、図３１０
尚、本形態において、
『入賞演出』は『入賞時フラッシュ演出』に該当する。
【１９３９】
［形態Ｂ１０］
形態Ｂ１０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、

演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶

時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図２９０、図２９１、図２９３、図２９４、図３１０

【１９４０】

［形態Ｂ１１］

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期

間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が該所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、既にＮ数目に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。

対応図面：図２９０、図２９１、図２９９、図３００、図３１０

【１９４１】

［形態Ｂ１２］

形態Ｂ１２の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、入賞時演出を実行可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態

様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が該所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示の実行

中において、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶された場合と、前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶された場合と、のいずれの場合であっても、前記入賞時演出を実行可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、入賞演出は、段階的変化の完了態様への変化の有無に関わらず実行可能であるため、遊技者は保留記憶をより認識しやすくなる。
対応図面：図２９０、図２９１、図２９３、図２９４、図２９９～図３０２、図３１０
【１９４２】
［形態Ｂ１３］
形態Ｂ１３の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が

開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図２８７、図２９０～図２９２
尚、本形態において、
『通常保留表示』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』に該当し、
『特殊保留表示』は本実施の形態における『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』に該当し、
『通常開始態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』に該当し、
『通常完了態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『通常途中態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、
『特殊開始態様』は本実施の形態における『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、
『特殊完了態様』は本実施の形態における『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当し、
『特殊途中態様』は本実施の形態における『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』に該当する。
【１９４３】
［形態Ｂ１４］
形態Ｂ１４の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次

の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図２８７、図２９０、図２９１、図２９３、図２９４

【１９４４】

［形態Ｂ１５］

形態Ｂ１５の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、

保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、

可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、

前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態

様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、また、既にＮ数目に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される

場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。
対応図面：図２８７、図２９０、図２９１、図２９９、図３００
【１９４５】
［形態Ｂ１６］
形態Ｂ１６の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
保留記憶が記憶されたときに、通常保留表示と、該通常保留表示よりも前記有利状態に制御される期待度が高い特殊保留表示とを含む複数種類の保留表示のうち１の保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、通常開始態様と、通常完了態様と、該通常完了態様の１つ前の態様である通常完了前態様を含む複数の通常途中態様と、を段階的に変化させて前記通常保留表示を表示可能であり、
保留記憶が記憶されたときに、特殊開始態様と、特殊完了態様と、該特殊完了態様の１つ前の態様である特殊完了前態様を含む複数の特殊途中態様と、を段階的に変化させて前記特殊保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、
次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様ま

で変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し該通常開始態様から前記複数の通常途中態様に段階的に変化させた後に前記通常完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し該特殊開始態様から前記複数の特殊途中態様に段階的に変化させた後に前記特殊完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該特殊保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様から前記通常完了前態様とは異なる通常途中態様まで変化させ、該通常完了前態様とは異なる通常途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様から前記特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様まで変化させ、該特殊完了前態様とは異なる特殊途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記

特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該通常保留表示を前記通常開始態様で開始し、該通常開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記通常完了態様に変化させて該通常保留表示を表示し、
　　前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該特殊保留表示を前記特殊開始態様で開始し、該特殊開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記特殊完了態様に変化させて該特殊保留表示を表示し、
　前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記通常保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記通常保留表示を前記通常完了態様から表示し、
　前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記特殊保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記特殊保留表示を前記特殊完了態様から表示する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。さらに、特殊保留表示が表示される場合であっても、通常保留表示が表示される場合と同じように段階的表示の通常完了態様や特殊完了態様への変化及び該変化の実行の有無の法則が適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。
　対応図面：図２８７、図２９０、図２９１、図２９３、図２９４、図２９９～図３０２
【１９４６】
　［形態Ｂ１７］
　形態Ｂ１７の遊技機は、
　可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、
保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、
前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、
前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図２９０～図２９２、図３１０

尚、本形態において、

『第１モード』は本実施の形態における『演出モードＡ』に該当し、

『第２モード』は本実施の形態における『演出モードＢ』に該当し、

『第１モード保留表示』は本実施の形態における『演出モードＡでの立方体の保留表示』に該当し、

『第２モード保留表示』は本実施の形態における『演出モードＢでの正八面体の保留表示』に該当し、

『第１モード開始態様』は本実施の形態における『演出モードＡにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第１モード完了態様』は本実施の形態における『演出モードＡにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第２モード途中態様』は本実施の形態における『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第２モード開始態様』は本実施の形態における『演出モードＢにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第２モード完了態様』は本実施の形態における『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当し、

『第２モード途中態様』は本実施の形態における『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』に該当する。

【１９４７】

［形態Ｂ１８］

形態Ｂ１８の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、
保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、
前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、
前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表

示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、可変表示の開始と同じタイミングで新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図２９０、図２９１、図２９３、図２９４、図３１０

【１９４８】

［形態Ｂ１９］

形態Ｂ１９の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、を備え、

前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、
保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、
前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、
前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、
保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の

実行中において、
前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は、保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができ、既にＮ数目に表示されていた保留表示が移動するときに、Ｎ数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新たに表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。
対応図面：図２９０、図２９１、図２９９、図３００、図３１０
【１９４９】
［形態Ｂ２０］
形態Ｂ２０の遊技機は、
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、を備え、
前記保留記憶手段は、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の可変表示を実行可能であり、
前記演出実行手段は、
第１モードと、該第１モードとは異なる第２モードと、を含む複数のモードに対応する演出を実行可能であり、
保留記憶が記憶されたときに前記第１モードに対応する第１モード保留表示と、前記第２モードに対応する第２モード保留表示と、を含む複数種類の保留表示を表示可能であり、
前記第１モード中に保留記憶が記憶されたときに、第１モード開始態様と、第１モード完了態様と、該第１モード完了態様の１つ前の態様である第１モード完了前態様を含む複数の第１モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第１モード保留表示を表示可能であり、
前記第２モード中に保留記憶が記憶されたときに、第２モード開始態様と、第２モード完了態様と、該第２モード完了態様の１つ前の態様である第２モード完了前態様を含む複数の第２モード途中態様と、を段階的に変化させて前記第２モード保留表示を表示可能であり、
可変表示中に既に記憶されている保留記憶に対応する前記保留表示を次の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた位置から次の可変表示に対応する位置に移動させることが可能であり、
前記所定数未満のＮ数の保留記憶が記憶されている状況における可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示の実行中において、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、
前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、
前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態

様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、次の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了し、次の可変表示が開始された直後に新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、

保留記憶が記憶されていない状況における可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行中において、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し該第１モード開始態様から前記複数の第１モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第１モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し該第２モード開始態様から前記複数の第２モード途中態様に段階的に変化させた後に前記第２モード完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様から前記第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様まで変化させ、該第１モード完了前態様とは異なる第１モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前でないときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様から前記第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様まで変化させ、該第２モード完了前態様とは異なる第２モード途中態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第１モード保留表示を前記第１モード開始態様で開始し、該第１モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第１モード完了態様に変化させて該第１モード保留表示を表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了するまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、次の可変表示に対応する保留表示位置に該第２モード保留表示を前記第２モード開始態様で開始し、該第２モード開始態様となっている状況で次の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記第２モード完了態様に変化させて該第２モード保留表示を表示し、

前記第１モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第１モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第１モード保留表示を前記第１モード完了態様から表示し、

前記第２モード中であり、前記保留記憶数０時可変表示が終了した直後に新たな保留記憶が記憶され前記第２モード保留表示を表示する場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の可変表示に対応する保留表示位置に前記第２モード保留表示を前記第２モード完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、保留記憶数が上限に到達している場合に、所定の可変表示が終了しても、次に可変表示が開始されるまでは保留記憶を記憶しないので、新たな保留記憶についての段階的変化も実行されず、終了した可変表示の可変表示結果に遊技者を集中させることができ、可変表示開始から保留表示位置が移動する特定期間の間に新たに記憶された保留記憶は保留表示が初めから移動先の表示位置おいてに表示されるため、段階的変化を完了態様に変化させる必要がなく、遊技者に段階的変化を見せることができる。また、既に所定数目に表示されていた保留表示が移動するときに、所定数目に新たに表示される保留表示が重畳しても、使用する表示領域が新たに表示される保留表示の方が広いため、新た

に表示される保留表示を視認しやすく、誤認を防ぐことができる。また、演出のモードが異なっても、段階的表示の完了態様への変化に係わる法則が同じく適用されるため、保留記憶を遊技者がより認識しやすい。

対応図面：図２９０、図２９１、図２９３、図２９４、図２９９～図３０２、図３１０

【１９５０】

［形態Ｂ２１］

形態Ｂ２１の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

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

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

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

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

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前

記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却っ

て表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。
対応図面：図２５７、図２９０～図２９２
尚、本形態において、
『演出制御手段』は本実施の形態における『演出制御用ＣＰＵ１２０』に該当し、
『記憶手段』は本実施の形態における『ＲＡＭ１０２、特に遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０』に該当し、
『特定識別情報』は本実施の形態における『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する８つのＬＥＤ』に該当し、
『遊技制御手段側発光手段』は本実施の形態における『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ』に該当し、
『演出制御手段側発光手段』は本実施の形態における『第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤ』に該当し、
『当該可変表示記憶領域』は本実施の形態における『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「０」のエントリ（格納領域）』に該当し、
『第１保留記憶領域』は本実施の形態における『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「１～４」のエントリ（格納領域）』に該当し、
『始動領域』は本実施の形態における『第１始動入賞口（入賞球装置６Ａ）や第２始動入賞口（可変入賞球装置６Ｂ）』に該当する。
【１９５１】
［形態Ｂ２２］
形態Ｂ２２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期

間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図２５７、図２９０、図２９１、図２９３、図２９４

【１９５２】

［形態Ｂ２３］

形態Ｂ２３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

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

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、
前記演出制御手段は、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対

応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図２５７、図２９０、図２９１、図２９９、図３００

【１９５３】

［形態Ｂ２４］

形態Ｂ２４の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

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

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域

と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

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

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

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持し、

前記演出制御手段は、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が

記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図２５７、図２９０、図２９１、図２９３、図２９４、図２９９～図３０２

【１９５４】

［形態Ｂ２５］

形態Ｂ２５の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

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

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

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

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

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、か

つ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見

せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図２９０～図２９２、図３０６、図３０７

尚、本形態において、

『表示手段』は本実施の形態における『画像表示装置５』に該当し、

『保留球数表示』は本実施の形態における『保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示』に該当する。

【１９５５】

［形態Ｂ２６］

形態Ｂ２６の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

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

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

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

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

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記

始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図２９０、図２９１、図２９３、図２９４、図３０６、図３０７

【１９５６】

［形態Ｂ２７］

形態Ｂ２７の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

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

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

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

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

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されてい

る特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図２９０、図２９１、図２９９、図３００、図３０６、図３０７

【１９５７】

［形態Ｂ２８］

形態Ｂ２８の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機で

あって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が

記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図２９０、図２９１、図２９３、図２９４、図２９９～図３０２、図３０６、図３０７

【１９５８】

［形態Ｂ２９］

形態Ｂ２９の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

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

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、

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

前記遊技制御手段は、

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

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

前記演出制御手段は、

特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

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

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報

の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、前記保留シフト開始タイミングから前記特定期間が経過するまでに新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図２９０～図２９２、図３０３

尚、本形態において、

『遊技制御手段側発光手段』は本実施の形態における『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ』

『初期態様』は本実施の形態における『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤが点灯した態様』に該当し、

『最終態様』は本実施の形態における『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち８個目のＬＥＤが点灯した態様』に該当し、

『特定表示』は本実施の形態における『アクティブ表示』に該当する。

【１９５９】
［形態Ｂ３０］
形態Ｂ３０の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、
特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図２９０、図２９１、図２９３、図２９４、図３０３

【１９６０】

［形態Ｂ３１］

形態Ｂ３１の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

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

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を

含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始し、
特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、
特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、
前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、
前記保留記憶領域に特定識別情報に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示の実行されているときにおいて、
前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、
前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態

様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図２９０、図２９１、図２９９、図３００、図３０３
【１９６１】
［形態Ｂ３２］
形態Ｂ３２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含み、かつ所定数を上限とする複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域とを含み、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行される場合、当該可変表示に対応する特定表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、

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

特定識別情報の可変表示が実行されていない場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに、開始態様と、完了態様と、該完了態様の１つ前の態様である完了前態様を含む複数の途中態様と、を段階的に変化させて保留表示を表示可能であり、

特定識別情報の可変表示が実行されているときに、前記保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する前記保留表示を、次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングに基づく保留シフト開始タイミングから特定期間かけて表示されていた保留表示位置から次の特定識別情報の可変表示が開始されることに対応する保留表示位置に移動させることが可能であり、

前記保留記憶領域に前記所定数未満のＮ数の特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数Ｎ時可変表示が実行されているときにおいて、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

次の特定識別情報の可変表示が開始されるまでの期間が前記所定期間よりも短い期間であって、次の特定識別情報の可変表示が開始される直前の期間であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ＋１数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数Ｎ時可変表示が終了され、次の特定識別情報の可変表示が開始された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、Ｎ数目に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を前記所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況における特定識別情報の可変表示である保留記憶数０時可変表示が実行されているときにおいて、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも長いときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し該開始態様から前記複数の途中態様に段階的に変化させた後に前記完了態様に変化させる変化、を該所定期間かけて実行して該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了される直前でないときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様から前記完了前態様

とは異なる途中態様まで変化させ、該完了前態様とは異なる途中態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了されるまでの期間が前記所定期間よりも短いときであって、該保留記憶数０時可変表示が終了する直前であるときに、新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記開始態様で開始し、該開始態様となっている状況で次の特定識別情報の可変表示が開始されるタイミングとなることで、該タイミングに基づいて前記完了態様に変化させて該保留表示を表示し、

前記保留記憶数０時可変表示が終了された直後に新たな特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶された場合は、該保留記憶数０時可変表示の次の特定識別情報の可変表示に対応する保留表示位置に前記保留表示を前記完了態様から表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示中から次の可変表示の開始までに記憶された保留記憶が可変表示開始時に未だ途中態様である場合は完了態様に変化させるため、その後に行われる保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、次の可変表示が開始されるまでの期間が所定期間よりも長いときと短いときとで完了態様への変化の有無を切り分けることで好適に遊技者に保留記憶数および新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をみせることができる。さらに、次の可変表示の開始直前と直後での切り分けにより、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化をより好適に遊技者に見せることができる。さらに、保留記憶数が０である状態であるときに、新たな保留記憶が記憶されるタイミングが、次の可変表示の開始までに所定期間の猶予がないときは、新たな保留記憶の記憶時における段階的変化を完了態様に変化させることで、保留記憶数０である状態であっても、保留表示位置の移動に支障をきたさず、保留記憶数の誤認を防ぐことができる。また、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。

対応図面：図２９０、図２９１、図２９３、図２９４、図２９９～図３０３

【１９６２】

［形態Ｂ３３］

形態Ｂ３３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

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

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

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

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行していることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示が実行されていることに基づいて、前記

演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に、始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示が実行されていることに対応する態様に変化するよりも先に前記遊技制御手段側発光手段が特定識別情報の可変表示を実行していることに対応する態様に変化する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に演出制御手段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて特定識別情報の可変表示が実行されていることを認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図３０３
尚、本形態において、
『第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』は本実施の形態における『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』に該当する。
【１９６３】
［形態Ｂ３４］
形態Ｂ３４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可

変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させるときに該遊技制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、

前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に遊技制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図２５７

【１９６４】

［形態Ｂ３５］

形態Ｂ３５の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

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

前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

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

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記演出制御手段側発光手段の態様を前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様とし、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とせず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様のまま維持する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に演出制御手段側発光手段の態様を、保留記憶数が１を示す態様から保留記憶数が０を示す態様とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１を示す態様となることとなり、却って表示態様が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。
対応図面：図３０１、図３０３
【１９６５】
［形態Ｂ３６］
形態Ｂ３６の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え、
前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記演出制御手段は、
前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない場合は、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、
前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該当該可変表示記憶領域に記憶している特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了したときに、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示させ、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記当該可変表示記憶領域に移動させることに基づいて前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示を表示させる制御を実行し、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過し、特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶を前記第１保留記憶領域に記憶しても、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様の前記保留球数表示を表示せず、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないことに対応する態様の前記保留球数表示の表示を維持する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特に、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、遊技制御手段の処理上、第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶される記憶領域に、始動領域の通過による新たな特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶した後、シフトする処理で当該可変表示記憶領域に該情報を移動させるが、その際に

表示手段の保留球数表示を、保留記憶数が１である表示から保留記憶数が０である表示とすることにより、一瞬だけ保留記憶数が１である表示となることとなり、却って保留球数表示が煩わしくなって遊技者に違和感を与えてしまうことを防ぐことができ、結果として、安定的な遊技環境を提供することできる。

対応図面：図３１８

【１９６６】

［形態Ｂ３７］

形態Ｂ３７の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

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

前記記憶手段は、

始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

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

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、

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

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

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、

前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とし、

前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記演出制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に演出制御手段側発光手段を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図２９９、図３００
【１９６７】
［形態Ｂ３８］
形態Ｂ３８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報の数を示唆する保留球数表示を前記表示手段に表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とすることが可能であり、
前記演出制御手段は、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合は、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様で表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様

とし、
前記演出制御手段は、前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合に前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様となった後に、前記保留球数表示の態様を前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていることに対応する態様とする、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に視認可能とし、その後に表示手段の保留球数表示を視認可能とすることで、複数の手段を用いて保留記憶数を認識させることができ、特に、遊技価値の付与等の遊技を制御する遊技制御手段の制御を先に実行することで、安定的な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図３０６、図３０７
【１９６８】
［形態Ｂ３９］
形態Ｂ３９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、演出制御手段側で特定表示を開始することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、可変表示に対応する特定表示の表示を開始するこ

とで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図３０３
【１９６９】
［形態Ｂ４０］
形態Ｂ４０の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定識別情報の可変表示を実行し、その後、装飾識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、特定識別情報の可変表示が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、特定識別情報の可変表示のみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図３０４、図３０５
【１９７０】
［形態Ｂ４１］
形態Ｂ４１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、

記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記特定表示の表示を開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、特定表示を表示することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、特定表示の表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
【１９７１】
［形態Ｂ４２］
形態Ｂ４２の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、

前記演出制御手段は、
特定識別情報の可変表示が実行されるときに前記演出制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を前記表示手段で表示させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、始動領域を遊技媒体が通過した場合に、前記演出制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記装飾識別情報の可変表示を開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えを実行し、その後、装飾識別情報の可変表示を実行することで、遊技媒体による始動領域の通過に対応して可変表示が開始されたことを複数の手段で認識させることができ、その中で、演出制御手段側発光手段の表示態様が初期態様となってから最終態様となるまでに、装飾識別情報の可変表示を開始することで、演出制御手段側発光手段の態様の切り替えのみが実行されているように感じさせることを防止することができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図３０４、図３０５
【１９７２】
［形態Ｂ４３］
形態Ｂ４３の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域

に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って特別回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該特別回数よりも少ない特定回数切り替えることで該当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示させている該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特別回数の切り替による動画像よりも、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図２７０、図２９９～図３０２
尚、本形態において、
『切替周期』は本実施の形態における『画像更新周期の３３ｍｓ』に該当し、
『特別回数』は本実施の形態における『シフトアニメーションのフレーム数（１０フレーム）に対応する１０回（シフトアニメーション対応回数）』に該当し、
『特定回数』は本実施の形態における『終了アニメーションのフレーム数（５フレーム）に対応する５回（終了アニメーション対応回数）』に該当する。
【１９７３】
［形態Ｂ４４］
形態Ｂ４４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域

に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており、かつ前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数切り替えて前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させ、
前記当該可変表示記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報に対応する特定識別情報の可変表示が終了されるときに、該当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って該所定回数よりも少ない特定回数切り替えて該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の特定回数の切り替による動画像よりも、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えによる動画を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図２７０、図２９０、図２９１
尚、本形態において、
『所定回数』は本実施の形態における『出現アニメーションのフレーム数（２０フレーム）に対応する２０回（出現アニメーション対応回数）』に該当する。
【１９７４】
［形態Ｂ４５］
形態Ｂ４５の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、

前記演出制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されており、かつ前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていない状況において、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数切り替えて前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させ
該第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が該当該可変表示領域に移動されるときに、該特定表示に対応する画像を前記切替周期に従って所定回数よりも少ない特定回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表示させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像よりも、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の所定回数の切り替えによる動画を印象付けることで、遊技媒体による始動領域の通過を印象付けることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図２７０
【１９７５】
［形態Ｂ４６］
形態Ｂ４６の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったＮ（Ｎ≧３０）回数を１周期として切り替えて表示させ、
該第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が該当該可変表示領域に移動されるときに、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってＮ回数よりも少ない回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置から前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を移動表示させる、

ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のＮ回数を１周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の開始に対応して実行される特定表示に対応する画像を移動させる動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、移動していることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図２７０及び変形例
【１９７６】
［形態Ｂ４７］
形態Ｂ４７の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったＮ（Ｎ≧３０）回数を１周期として切り替えて表示させ、
特定識別情報の可変表示が実行されておらず、前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されていないときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってＮ回数よりも少ない回数切り替えることで前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に該特定表示に対応する画像を表示させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のＮ回数を１周期とする動画像は、技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、遊技媒体による始動領域の通過に対応して実行される第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像の切り替えによる動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、特定表示が新たに表示されていることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図２７０及び変形例

【１９７７】
［形態Ｂ４８］
形態Ｂ４８の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、
前記遊技制御手段は、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶しているときに、特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
特定識別情報の可変表示が終了したときに、前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がある場合に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置において、前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ったＮ（Ｎ≧３０）回数を１周期として切り替えて表示させ、
特定識別情報の可変表示が終了される場合に前記特定表示に対応する画像を前記切替周期に従ってＮ回数よりも少ない回数切り替えることで前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に表示された該特定表示に対応する画像の表示を終了させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示される特定表示に対応する画像のＮ回数を１周期とする動画像は、遊技者が視認する機会が多いため、切替周期に従った切替回数を多くすることで滑らかな動画像とすることができ、可変表示の終了に対応して実行される当該可変表示領域に対応する表示位置に表示されている特定表示に対応する画像の切り替による動画像は、遊技者が視認する機会が少ないため、切替周期に従った切替回数を少なくすることで、スピード感を出しつつ、終了していることを伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図２７０及び変形例
【１９７８】
［形態Ｂ４９］
形態Ｂ４９の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されたときに前記表示手段に特定表示を表示させる制御を行うことが可能であり、
前記記憶手段は、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶があり、かつ前記第１保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、
前記演出制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されてない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから所定期間後に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が低い態様で表示させ、前記第１保留記憶領域に記憶されている特定識別情報の可変表示に関する情報が前記当該可変表示記憶領域に移動されることで、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示させた該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させ、
前記当該可変表示記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報が記憶されている場合、前記始動領域を遊技媒体が通過してから前記所定期間後に、前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示の表示を透過率が高い態様で開始し、その後に透過率が高い態様から透過率が低い態様へ変化させる出現アニメーションを実行させることで該特定表示を表示させる、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可変表示を実行しておらず保留記憶もない状況においては、いち早く遊技媒体による始動領域の通過を伝えるために、特定表示の表示態様を透過率が低く認識しやすい表示態様とし、保留記憶がないが可変表示を実行している状況においては、可変表示にも注目しているため、急に表示することによって特定表示がされたことがわかりにくくなってしまうことを防止するために、徐々に表示するようにすることで、出現アニメーションを用いて遊技媒体による始動領域の通過を伝えることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図２７２、図２７３、図２７６、図２７７、図２８３
【１９７９】
［形態Ｂ５０］
形態Ｂ５０の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域

と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を含み、
前記遊技制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記デモンストレーション表示を表示させることが可能であり、
前記デモンストレーション表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該デモンストレーション表示の表示を終了させ、かつ前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、デモンストレーション表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、デモンストレーション表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図３０４、図３０５
尚、本形態において、
『デモンストレーション表示』は本実施の形態における『デモ表示演出』に該当する。
【１９８０】
［形態Ｂ５１］
形態Ｂ５１の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
記憶手段と、を備え
前記演出制御手段は、
画像を切替周期に従って切り替えることで動画像を表示させることが可能であり、
特定識別情報の可変表示に対応する特定表示を表示させることが可能であり、
演出設定に関する案内表示を表示させることが可能であり、
前記記憶手段は、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域と、を含み、
前記遊技制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を前記第１保留記憶領域に記憶し、その後、該第１保留記憶領域に記憶した特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、
前記演出制御手段は、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がないときに、前記案内

表示を表示させることが可能であり、
　前記案内表示を表示させているときに、前記始動領域を遊技媒体が通過した場合、該案内表示の表示を終了させ、かつ前記第１保留記憶領域に対応する表示位置に前記特定表示を表示させ、該特定表示を表示させた次の前記切替周期から該特定表示を前記当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動させる移動アニメーションを開始する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、案内表示を捌けさせるとともに特定表示を一旦、第１保留記憶領域に対応する表示位置に表示し、その後、当該可変表示記憶領域に対応する表示位置に移動するようにすることで、案内表示中に、始動領域を遊技媒体が通過したことを伝えやすくすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
　対応図面：図３０８、図３０９
　尚、本形態において、
『案内表示』は本実施の形態における『メニュー案内表示』に該当する。
【１９８１】
　［形態Ｂ５２］
　形態Ｂ５２の遊技機は、
　特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
　遊技制御手段と、
　演出制御手段と、
　記憶手段と、
　複数の発光手段と、を備え、
　前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
　前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
　前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
　前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
　前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し、該記憶に応じた特定コマンドを前記演出制御手段に送信し、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新させる処理を実行し、
　前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、遊技制御手段側発光手段の態様の変化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
　対応図面：図２６０、図２９０～図２９４
　尚、本形態において、『特定コマンド』は本実施の形態における『保留記憶数通知コマンド』に該当する。
【１９８２】
　［形態Ｂ５３］
　形態Ｂ５３の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、
前記記憶手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、
特定識別情報の可変表示を実行しているときに、始動領域を遊技媒体が通過した場合、前記保留記憶領域に特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶し、その後該通過に対応する特定識別情報の可変表示が開始されることに基づき、該通過に対応する特定識別情報の可変表示に関する情報を前記当該可変表示記憶領域に移動させ、該移動に応じた特定コマンドを前記演出制御手段に送信し、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行し、
前記演出制御手段は、受信した前記特定コマンドに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を更新する処理を実行する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段は演出制御手段に先に特定コマンドを送り、その後、遊技制御手段自体が制御する遊技制御手段側発光手段の態様を更新する処理を行うことで、保留記憶数の減少に対応する遊技制御手段側発光手段の態様の変化が順次行われる場合でも期間が空きすぎないようにすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図２６０、図２９０～図２９４
尚、本形態において、『特定コマンド』は本実施の形態における『保留記憶数通知コマンド』に該当する。
【１９８３】
［形態Ｂ５４］
形態Ｂ５４の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を行う遊技機であって、
遊技制御手段と、
メイン状態表示灯と、
記憶手段と、
複数の発光手段と、を備え、
前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段を含み、
前記記憶手段は、
始動領域を遊技媒体が通過したときに特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、
特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する

領域である第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域があり、
前記遊技制御手段は、
特定識別情報の可変表示を実行するときに、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、
前記記憶手段に特定識別情報の可変表示に関する情報の記憶がない場合、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、該通過に基づいて特定識別情報の可変表示に関する情報を前記記憶手段に記憶し、その後、該通過に基づく特定識別情報の可変表示の可変表示期間を設定する可変表示期間設定処理を行い、その後、前記遊技制御手段側発光手段の態様を更新し、その後、該可変表示期間設定処理で設定された特定識別情報の可変表示期間の減算を行う減算処理を開始する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技制御手段側発光手段を先に可変表示の実行を示す態様とし、その後、可変表示期間の減算を行うことで、遊技者に可変表示がされていることとを示しつつ可変表示期間の減算をすることができ、結果として好適な遊技環境を提供することができる。
対応図面：図２６０、図２９０～図２９４
【１９８４】
（本発明と本実施の形態との対応関係）
尚、本実施の形態において、『大当り遊技状態』は本発明の『有利状態』に該当し、『ＣＰＵ１０３』は本発明の『遊技制御手段』に該当し、『演出制御用ＣＰＵ１２０』は本発明の『演出実行手段』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１』や『第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』は本発明の『保留記憶手段』に該当し、『第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が４個であること』は本発明の『所定数』に該当し、『出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『開始態様』に該当し、『出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『完了態様』に該当し、『出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『途中態様』に該当し、『シフトアニメーション』は本発明の『保留シフト』に該当し、『シフトアニメーションの表示実行期間である３３０ｍｓ』は本発明の『特定期間』に該当し、『出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ』は本発明の『所定期間』に該当する。
【１９８５】
また、『保留記憶数が０個の可変表示が終了するまで３３ｍｓ未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数０時可変表示が終了する直前』に該当し、『保留記憶数が０個の可変表示が終了してから３３ｍｓ未満のタイミング』は本発明の『保留記憶数０時可変表示が終了した直後』に該当する。
【１９８６】
また、『入賞時フラッシュ演出』は本発明の『入賞演出』に該当する。
【１９８７】
また、『保留変化演出の非実行が決定されたことによる白色の保留表示』は本発明の『通常保留表示』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによる青色及び赤色の保留表示』は本発明の『特殊保留表示』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される白色の保留表示』は本発明の『通常開始態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『通常途中態様』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの１フレーム目の画像とし

て表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊開始態様』に該当し、『保留変化演出の実行が決定されたことによって出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊完了態様』に該当し、『保留変化演出の非実行が決定されたことによって出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される青色または赤色の保留表示』は本発明の『特殊途中態様』に該当する。

【１９８８】

また、『演出モードＡ』は本発明の『第１モード』に該当し、『演出モードＢ』は本発明の『第２モード』に該当し、『演出モードＡでの立方体の保留表示』は本発明の『第１モード保留表示』に該当し、『演出モードＢでの正八面体の保留表示』は本発明の『第２モード保留表示』に該当し、『演出モードＡにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第１モード開始態様』に該当し、『演出モードＡにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第１モード完了態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード途中態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード開始態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２０フレーム目の画像及びシフトアニメーションの１フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード完了態様』に該当し、『演出モードＢにおいて出現アニメーションの２フレーム目から１９フレーム目の画像として表示される保留表示』は本発明の『第２モード途中態様』に該当する。

【１９８９】

また、『演出制御用ＣＰＵ１２０』は本発明の『演出制御手段』に該当し、『ＲＡＭ１０２、特に遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０』は本発明の『記憶手段』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する８つのＬＥＤ』は本発明の『特定識別情報』に該当し、『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『遊技制御手段側発光手段』に該当し、『第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『演出制御手段側発光手段』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「０」のエントリ（格納領域）』は本発明の『当該可変表示記憶領域』に該当し、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂでの保留番号「１～４」のエントリ（格納領域）』は本発明の『第１保留記憶領域』に該当し、『第１始動入賞口（入賞球装置６Ａ）や第２始動入賞口（可変入賞球装置６Ｂ）』は本発明の『始動領域』に該当する。

【１９９０】

また、『画像表示装置５』は本発明の『表示手段』に該当し、『保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示』は本発明の『保留球数表示』に該当する。

【１９９１】

また、『特図ユニット２０１を構成するＬＥＤ、特に第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ』は本発明の『遊技制御手段側発光手段』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤが点灯した態様』は本発明の『初期態様』に該当し、『第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤのうち８個目のＬＥＤが点灯した態様』は本発明の『最終態様』に該当し、『アクティブ表示』は本発明の『特定表示』に該当する。

【１９９２】

また、『第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ』は本発明の『第１保留記憶領域を含む複数の保留記憶領域』に該当する。

【１９９３】
　また、『画像更新周期の３３ｍｓ』は本発明の『切替周期』に該当し、『シフトアニメーションのフレーム数（１０フレーム）に対応する１０回（シフトアニメーション対応回数）』は本発明の『特別回数』に該当し、『終了アニメーションのフレーム数（５フレーム）に対応する５回（終了アニメーション対応回数）』は本発明の『特定回数』に該当し、『出現アニメーションのフレーム数（２０フレーム）に対応する２０回（出現アニメーション対応回数）』は本発明の『所定回数』に該当する。
【１９９４】
　また、『デモ表示演出』は本発明の『デモンストレーション表示』に該当し、『メニュー案内表示』は本発明の『案内表示』に該当し、『保留記憶数通知コマンド』は本発明の『特定コマンド』に該当する。
【１９９５】
　（パチンコ遊技機１の構成等）
　図２１９は、パチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【１９９６】
　遊技盤２の所定位置（図２１９に示す例では、遊技領域の左下方）には、特図ユニット２０１が設けられている。該特図ユニット２０１は、図２３６（Ａ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ、ラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９から構成されている。
【１９９７】
　（特別図柄表示装置）
　第１特別図柄表示装置４Ａは８つのＬＥＤにより構成され、第２特別図柄表示装置４Ｂも８つのＬＥＤにより構成される。８つのＬＥＤ１つ１つを特定識別情報（特別図柄）と呼ぶ。また、８つのＬＥＤのまとまりを複数種類の特定識別情報（複数種類の特別図柄）と呼ぶ。第１特別図柄表示装置４Ａおよび第２特別図柄表示装置４Ｂは、第１始動入賞口や第２始動入賞口への入賞が発生（始動条件が成立）することで、複数種類の特別図柄の可変表示を行い、特別図柄の組合せ（８つのＬＥＤの点灯、消灯の組合せ）が該パチンコ遊技機１であらかじめ定められた組合せとなることで、「大当り」や「はずれ」となったことを示す装置である。
【１９９８】
　（特別図柄の可変表示）
　特別図柄の「可変表示」とは、８つのＬＥＤをあらかじめ定められた法則で点灯や消灯させることにより、特別図柄の組合せが出るまでの期間であることを示すものである。尚、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。
【１９９９】
　第１特別図柄表示装置４Ａにおいて可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。また、第１特図を用いた特図ゲームを「第１特図ゲーム」といい、第２特図を用いた特図ゲームを「第２特図ゲーム」ともいう。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は１種類であってもよい。
【２０００】
　（保留表示器）
　第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとは、それぞれ２つのＬＥＤから構成されている。第１保留表示器２５Ａは、ＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって、第１特図保留記憶数を表示し、第２保留表示器２５Ｂは、ＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって、第

２特図保留記憶数を表示する。例えば、第１保留表示器２５Ａや第２保留表示器２５Ｂは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって特図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで特図保留記憶数が４個であることを示す。

【２００１】

（普通図柄表示器）

また、普通図柄表示器２０は、４つのＬＥＤから構成され、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【２００２】

普図保留表示器２５Ｃは、例えば２つのＬＥＤから構成されており、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって表示する。例えば、普図保留表示器２５Ｃは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって普図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって普図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって普図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで普図保留記憶数が４個であることを示す。

【２００３】

（ラウンド数表示器）

ラウンド数表示器２６は、５つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯・消灯の組み合わせによって後述する大当り遊技状態におけるラウンド数を報知する。当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９は、それぞれ１つのＬＥＤである。当り表示灯２７は、後述する大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、右打ち表示灯２８は、後述する時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤであり、状態表示灯は、後述する時短状態及び確変状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【２００４】

（画像表示装置）

図２１９に示すように、遊技盤２における遊技領域の中央付近には画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）や有機ＥＬ（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置５は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置５には、各種の演出画像が表示される。

【２００５】

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

【２００６】

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

示が表示される第２特図保留記憶表示エリアと、が別々に設けられていてもよい。尚、本実施の形態において、保留記憶表示エリア５Ｕは、遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じた保留表示を表示する表示エリアである。更にアクティブ表示エリア５Ｆ遊技状態が通常状態である場合は第１特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアであり、遊技状態が時短状態や確変状態である場合は第２特別図柄に応じたアクティブ表示を表示する表示エリアである。

【２００７】

（入賞球装置）

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

【２００８】

入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。第１始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第１特図ゲームが開始され得る。尚、本実施の形態における入賞球装置６Ａは、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置５の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能なように配置されている。

【２００９】

可変入賞球装置６Ｂ（普通電動役物）は、ソレノイド８１（図２２０参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第２始動入賞口を形成する。可変入賞球装置６Ｂは、例えば、開閉可能な可動片を有する電動役物を備え、ソレノイド８１がオフ状態であるときに可動片が起立位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第２始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置６Ｂは、ソレノイド８１がオン状態であるときに可動片が傾倒位置となることにより、第２始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第２始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第２始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば３個）の賞球が払い出されるとともに、第２特図ゲームが開始され得る。尚、可変入賞球装置６Ｂは、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであれば上記のものに限定されない。

【２０１０】

遊技盤２の所定位置（図２１９に示す例では、遊技領域の左下方３箇所と可変入賞球装置６Ｂの上方１箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる普通入賞口１０が設けられる。この場合には、普通入賞口１０のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【２０１１】

入賞球装置６Ａと可変入賞球装置６Ｂとの間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、ソレノイド８２（図２２０参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【２０１２】

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

【２０１３】

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

【２０１４】
普通入賞口１０を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第１始動入賞口、第２始動入賞口）への入賞を始動入賞ともいう。尚、本実施の形態における可変入賞球装置６Ｂ及び特別可変入賞球装置７は、遊技者が打ち出した遊技球のうち、画像表示装置５の右側の領域（右遊技領域）を流下する遊技球が入賞可能であるとともに、画像表示装置５の左側の領域（左遊技領域）を流下する遊技球が入賞不能或いは入賞困難なように配置されている。
【２０１５】
（通過ゲート）
画像表示装置５の右方には、遊技球が通過可能な通過ゲート４１が設けられている。遊技球が通過ゲート４１を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。
【２０１６】
（アウト口）
遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。
【２０１７】
（その他演出装置）
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられている。遊技機用枠３における画像表示装置５の上方位置にはメインランプ９ａが設けられており、該メインランプ９ａの左右には、遊技領域を包囲するようにサイドランプ９ｂが設けられており、遊技盤２の下方には、ボタンランプ９ｅが設けられている。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。
【２０１８】
遊技盤２の所定位置（図２１９では画像表示装置５の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体３２が設けられ、可動体３２には、可動体ランプ９ｄが設けられている。また、遊技盤２における特別可変入賞球装置７の近傍位置にはアタッカランプ９ｃが設けられ、遊技盤２の左側には装飾ランプ９ｆが設けられている。これら遊技盤２に設けられるアタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、装飾ランプ９ｆは「盤ランプ」とも称される。また、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆとは纏めて遊技効果ランプ９と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ９ａ、サイドランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、ボタンランプ９ｅ、装飾ランプ９ｆは、ＬＥＤを含んで構成されている（図２２０参照）。また、各種ランプについては後述する。
【２０１９】
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。
【２０２０】
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。
【２０２１】
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２２０参照）により検出される。

【２０２２】
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２２０参照）により検出される。
【２０２３】
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。
【２０２４】
（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。
【２０２５】
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）。
【２０２６】
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。
【２０２７】
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。
【２０２８】
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。
【２０２９】
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。
【２０３０】
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。
【２０３１】
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）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回等）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【２０３２】
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。
【２０３３】
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。
【２０３４】
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。
【２０３５】
時短状態では、平均的な特図可変表示時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第２特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。
【２０３６】
確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。尚、詳細は後述するが、本実施の形態の確変状態は、時短状態よりも平均的な特図可変表示時間が短縮される遊技状態である。
【２０３７】
つまり、本実施の形態における通常状態は、主に遊技者が画像表示装置５の左側の遊技領域（左遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、第１特別図柄の可変表示が実行される遊技状態であって、本実施の形態における時短状態や確変状態は、主に遊技者が画像表示装置５の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、第２特別図柄の可変表示が実行される遊技状態である。また、本実施の形態における大当り遊技状態は、主に遊技者が画像表示装置５の右側の遊技領域（右遊技領域）に向けて遊技球を打ち出すことによって、大入賞口に遊技球を入賞させることによって多くの賞球の払い出しを得ることができる遊技状態である。
【２０３８】
時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか１つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。
【２０３９】
通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機１が、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。
【２０４０】
確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状

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

【２０４１】

尚、本実施の形態における通常状態は、遊技者が遊技球を主に左遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第１始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第２始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。また、本実施の形態における時短状態や確変状態は、遊技者が遊技球を主に右遊技領域に向けて打ち出すことによって遊技球が第２始動入賞口に入賞可能である一方で遊技球が第１始動入賞口には入賞困難、または入賞不能な遊技状態である。

【２０４２】

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

【２０４３】

（演出の進行など）

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

【２０４４】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特図ゲームまたは第２特図ゲームが開始されることに対応して、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。

【２０４５】

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

【２０４６】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに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。

【２０４７】

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。

【２０４８】

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。

【２０４９】

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

【２０５０】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当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。

【２０５１】

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

【２０５２】

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

【２０５３】

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

【２０５４】

（基板構成）

パチンコ遊技機１には、例えば図２２０及び図２２１に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、中継基板１５などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板１７も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電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。

【２０５５】

電源基板１７には、電源スイッチ９１が接続されており、該電源スイッチ９１を操作する（ＯＮ状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるＡＣ１００Ｖといった交流電源からの電力を、電源基板１７から主基板１１や演出制御基板１２などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板１７は、例えば交流（ＡＣ）を直流（ＤＣ）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流１

２Ｖや直流５Ｖなど）に変換するための電源回路などを備えている。
【２０５６】
主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、出力回路１１１などを有する。
【２０５７】
主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５と、シリアル通信回路１０６を備える。
【２０５８】
ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。尚、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部または一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。
【２０５９】
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。
【２０６０】
Ｉ／Ｏ１０５は、例えば、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、普通入賞口スイッチ２４や、エラーを検出するための図示しない磁石センサ、電波センサ、近接センサ、枠近接センサからの各種信号がスイッチ回路１１０を介して入力される入力ポート１０５ａと、ソレノイド８１、８２や特図ユニット２０１を構成する各表示器、表示装置、表示灯を制御（駆動）するための信号が出力回路１１１を介して出力される（伝送される）出力ポート１０５ｂと、を含んで構成される。
【２０６１】
スイッチ回路１１０は、ゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、普通入賞口スイッチ２４からの検出信号（遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで入力ポート１０５ａに伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。
【２０６２】
尚、本実施の形態におけるゲートスイッチ２１は、遊技球が通過ゲート４１を通過したことを検知するためのスイッチであり、第１始動口スイッチ２２Ａは、遊技球が第１始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、第２始動口スイッチ２２Ｂは遊技球が第２始動入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、カウントスイッチ２３は遊技球が大入賞口に入賞したことを検知するためのスイッチであり、普通入賞口スイッチ２４は、遊技球が普通入賞口１０に入賞したことを検知するためのスイッチである。
【２０６３】
スイッチ回路１１０には、電源基板１７からのリセット信号、電源断信号、クリア信号

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

【２０６４】

出力回路１１１は、出力回路１１１からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【２０６５】

シリアル通信回路１０６は、全二重方式、非同期方式および標準ＮＲＺ（ノンリターンゼロ）符号化を用いたデータフォーマットで、各制御基板（例えば、図示しない払出制御基板や演出制御基板１２）のＣＰＵ（演出制御基板１２であれば演出制御用ＣＰＵ１２０）とシリアル通信を行う。シリアル通信回路１０６は、各制御基板のマイクロコンピュータに各種データ（例えば、払出信号（賞球個数コマンド）や演出制御コマンド）を送信する送信部と、各制御基板のマイクロコンピュータからの各種データ（例えば、賞球ＡＣＫコマンド）を受信する受信部とを含む。

【２０６６】

また、本実施の形態における主基板１１上には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００にて処理するためのデータを一時的に保存するための外部ＲＡＭ１０７も設けられている。更に、主基板１１には、特に図示しないが、パチンコ遊技機１の設定値を設定可能な設定値設定状態に切り替えるための設定キースイッチと、設定値設定状態において後述する大当りの当選確率（出玉率）等の設定値を変更するためのタッチスイッチとして機能する設定切替スイッチと、遊技機用枠３の開放を検知するための扉・枠開放スイッチ、本パチンコ遊技機におけるベース値等を表示可能な表示モニタも接続されている。尚、設定キースイッチ、設定切替スイッチ、表示モニタは、遊技者から操作不能なようにパチンコ遊技機１の背面側に設けられている。

【２０６７】

パチンコ遊技機１の背面側には、図示しない払出制御基板が設けられている。払出制御基板には、払出信号を受信したことにもとづいて所定球数（例えば、３球、５球、１０球、１５球など）の遊技球を遊技者に払い出すために駆動される払出装置と、払出装置にて払出された遊技球が通過する払出通路（図示略）内に設けられた遊技球検出センサと、が接続されており、該遊技球検出センサから受信する遊技球検出信号の態様に応じて払出装置の駆動を停止することが可能となっている。

【２０６８】

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

【２０６９】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドに

は、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

【２０７０】

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

【２０７１】

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

【２０７２】

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

【２０７３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、コントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部１２３に指示することもある。また、プッシュボタン３１Ｂ内には振動用モータ３６が設けられている。該振動用モータ３６は、演出制御基板１２と接続されており、演出制御用ＣＰＵ１２０から駆動信号を受信することで駆動可能となっている。つまり、本実施の形態のプッシュボタン３１Ｂは、振動用モータ３６の駆動によって振動することがある。

【２０７４】

更に、画像表示装置５の右下方位置には、演出用表示ユニット２０２が設けられている。該演出用表示ユニット２０２は、図２３６（Ｃ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ及び第２演出表示灯１５２Ｂ、第１サブ保留表示器１５１Ａ及び第２サブ保留表示器１５１Ｂ、右打ちランプ１５３から構成されている。

【２０７５】

第１演出表示灯１５２Ａは、第１特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置であり、また、第２演出表示灯１５２Ｂは、第２特別図柄の可変表示が実行中であることを遊技者に認識可能とするための表示装置である。これらはそれぞれ１つのＬＥＤから構成されている。

【２０７６】

第１サブ保留表示器１５１Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能とするための表示器であり、また、第２サブ保留表示器１５１Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能とするための表示器である。これらはそれぞれ２つのＬＥＤから構成されており、これらＬＥＤの点灯個数や点灯態様によって第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数を表示可能となっている。例えば、第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂは、１個目のＬＥＤのみを点灯させることによって特図保留記憶数が１個であることを示し、１個目と２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が２個であることを示し、１個目のＬＥＤを点滅させる一方で２個目のＬＥＤを点灯させることによって特図保留記憶数が３個であることを示し、１個目のＬＥＤと２個目のＬＥＤの両方を点滅させることで特図保留記憶数が４個であることを示す。

【２０７７】

また、右打ちランプ１５３は、１つのＬＥＤであって、が時短状態、確変状態、大当り遊技状態の期間において点灯するＬＥＤである。

【２０７８】
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。
【２０７９】
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。
【２０８０】
また、図２２２に示すように、表示制御部１２３では、複数のレイヤを重畳（合成）することによって画像表示装置５に表示するための画像の生成を行っているため、ＶＲＡＭ領域には、これら各レイヤの画像を描画・配置するためのレイヤ画像描画領域と、各レイヤ画像描画領域にて描画・配置された画像を更に重畳（合成）して画像表示装置５に表示するための画像を生成する表示画像作成領域と、が配置されている。尚、各レイヤ画像描画領域には上位・中位・下位の概念があり、上位のレイヤ画像描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が高く設定されており、下位のレイヤ描画領域の画像ほど画像表示装置５において表示優先度が低く設定されている。
【２０８１】
特に、図２２３に示すように、ＶＲＡＭ領域には、アクティブ表示エリア５Ｆにけるアクティブ表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕからアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動する１個目の保留表示と、を描画・配置するためのアクティブ表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた１個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示と、を描画・配置するための第１保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた２個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示と、を描画・配置するための第２保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた３個目の保留表示と、シフトアニメーションとして保留記憶表示エリア５Ｕの３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示と、を描画・配置するための第３保留表示画像描画領域、保留記憶表示エリア５Ｕにおける遊技状態に応じた４個目の保留表示を描画・配置するための第４保留表示画像描画領域がそれぞれ配置されている。
【２０８２】
本実施の形態では、アクティブ表示画像描画領域、第１保留表示画像描画領域～第４保留表示画像描画領域において描画・配置された各画像に加えて、背景画像を描画・配置するための背景画像描画領域や、飾り図柄画像を描画・配置するための飾り図柄画像描画領域等において描画・配置された画像を重畳することによって画像表示装置５の表示画面にて表示する画像を生成可能となっている。また、図２２３に示すように、アクティブ表示画像描画領域、第１保留表示画像描画領域～第４保留表示画像描画領域においては、アクティブ表示画像描画領域にて描画される画像の表示優先度が最も高く設定されており、第１保留表示画像描画領域に描画される画像はアクティブ表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第２保留表示画像描画領域に描画される画像は第１保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第３保留表示画像描画領域に描画される画像は第２保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されており、第４保留表示画像描画領域に描画される画像

は第３保留表示画像描画領域に描画される画像よりも表示優先度が低く設定されている。
【２０８３】
つまり、保留表示及びアクティブ表示に関する画像のうち、４個目の保留表示の表示位置に表示される画像は最も下層に表示される画像であり、３個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示の画像は、４個目の保留表示の表示位置に表示される画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、２個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の画像は、３個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像は、２個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び２個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像であり、アクティブ表示の表示位置（アクティブ表示エリア５Ｆ）に表示される画像及びアクティブ表示の表示位置に向けて移動する１個目の保留表示の画像は、１個目の保留表示の表示位置に表示される画像及び１個目の保留表示の表示位置に向けて移動する２個目の保留表示の画像よりも上層に表示される（優先表示される）画像である。
【２０８４】
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。
【２０８５】
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。
【２０８６】
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。
【２０８７】
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。
【２０８８】
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。
【２０８９】
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。
【２０９０】
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。

【２０９１】

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。

【２０９２】

図２２４（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２２４（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。

【２０９３】

図２２４（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可変表示開始指定である。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可変表示開始指定である。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。

【２０９４】

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２２４（Ｂ）に示すように、可変表示結果（変動表示結果ともいう）が「はずれ」であるか「大当り」であるかの決定結果（事前決定結果）や、可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果（大当り種別決定結果）に応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。

【２０９５】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図２２４（Ｂ）に示すように、コマンド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。

【２０９６】

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し、コマンド９５０２Ｈを時短制御と確変制御とが行われる遊技状態（高確高ベース状態、確変状態）に対応した第３遊技状態指定コマンドとする。尚、高確高ベース状態は、単に「確変状態」と呼称する場合がある。

【２０９７】

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。

【２０９８】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の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。

【２０９９】

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

【２１００】

コマンドＣ１ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第１特図保留記憶数を通知する第１特図保留記憶数通知コマンドである。コマンドＣ２ＸＸＨは、特図保留記憶数を特定可能とするために、第２特図保留記憶数を通知する第２特図保留記憶数通知コマンドである。第１特図保留記憶数通知コマンドは、例えば第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１始動条件が成立したことにもとづいて、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特図保留記憶数通知コマンドは、例えば第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２始動条件が成立したことにもとづいて、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特図保留記憶数通知コマンドや第２特図保留記憶数通知コマンドは、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【２１０１】

コマンドＣ４ＸＸＨおよびコマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果の内容を示す演出制

御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドＣ４ＸＸＨは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変や突確）の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ６ＸＸＨは、入賞時判定結果として、はずれとなる可変表示においてリーチとなるか否か（リーチ演出が実行されるか否か）及びいずれの種別のリーチが実行されるか否か（ノーマルリーチのリーチ演出とスーパーリーチのリーチ演出とのどちらが実行されるか）の判定結果を示すはずれ演出パターンコマンドである。

【２１０２】

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

【２１０３】

尚、図２２４（Ａ）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことに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。

【２１０４】

図２２５は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図２２５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、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６、上記した乱数値ＭＲ１及び乱数値ＭＲ６の初期値決定用乱数値ＭＲ７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。

【２１０５】

乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ７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、後述する遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４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～ＭＲ７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。

【２１０６】

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「１」～「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「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【２１０７】

はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなるか否かを予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４は、可変表示がはずれとなる可変表示においてリーチとなる場合にノーマルリーチ、スーパーリーチのどちらとなるかや、実行されるスーパーリーチの種別を予め決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【２１０８】

変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。

【２１０９】

普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６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「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。初期値決定用の乱数値ＭＲ７は、上記した乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ７の初期値を決定するために用いられる乱数値であり、例えば、「１」～「６５５３６」の範囲の値をとる。

【２１１０】

図２２５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。

【２１１１】

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。

【２１１２】

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。

【２１１３】

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２２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。

【２１１４】

図２２７（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。また、図２２７（Ｂ）は、大当り種別の説明図である。内容は図６（Ａ）および図６（Ｂ）と同様であるため、説明は省略する。

【２１１５】

図２２８は、ＲＯＭ１０１に記憶されるはずれ演出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はずれ演出判定テーブルは、特図表示結果を「はずれ」とすると決定されたときに、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３に基づき、はずれ演出を非リーチとリーチのどちらにするか、つまり、可変表示においてリーチ演出を実行するか否かを決定するために参照されるテーブルである。例えば、乱数値ＭＲ３の値が１～８５の範囲内であれば、はずれ演出を非リーチ（リーチ演出を実行しないこと）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が８６～１００の範囲内であれば、はずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行すること

）に決定する。
【２１１６】
図２２９（Ａ）～図２２９（Ｃ）は、ＲＯＭ１０１に記憶される変動パターン種別判定テーブルの構成例を示している。変動パターン種別判定テーブルは、はずれ演出判定テーブルにおいてはずれ演出をリーチ（リーチ演出を実行する）と決定した場合に、実行するリーチ（変動パターン種別）をノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγのいずれとするかを決定するためのテーブルである。本実施の形態では、遊技状態に応じて選択する変動パターン種別判定テーブルを異ならせている。
【２１１７】
具体的には、図２２９（Ａ）～図２２９（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＡと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＢと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定し、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるときは、変動パターン種別判定テーブルＣと乱数値ＭＲ４の値にもとづいて変動パターン種別を判定する。尚、変動パターン種別をノーマルリーチと決定することは、可変表示中においてノーマルリーチのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチαと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチαのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチβと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチβのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することであり、変動パターン種別をスーパーリーチγと決定することは、可変表示中においてスーパーリーチγのリーチ演出を実行してはずれとすることを決定することである。
【２１１８】
例えば、図２２９（Ａ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～８０の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値ＭＲ４の値が８１～９５の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチαに決定し、乱数値ＭＲ４の値が９６～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチβに決定する。また、図２２９（Ｂ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～８０の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定し、乱数値ＭＲ４の値が８１～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をスーパーリーチγに決定する。また、図２２９（Ｃ）に示すように、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合は、乱数値ＭＲ４の値が１～１００の範囲内であれば、変動パターン種別をノーマルリーチに決定する。
【２１１９】
図２３０（Ａ）～図２３０（Ｃ）は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合、時短状態（低確高ベース状態）である場合、確変状態（高確高ベース状態）である場合で、それぞれ可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」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。
【２１２０】

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。

【２１２１】

本実施の形態において遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）である場合については、図２３０（Ａ）に示すように、特図可変表示時間が１２０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－１）、特図可変表示時間が５７５０ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－２）、特図可変表示時間が３７５０ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－３）、特図可変表示時間が２００００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－１Ａ）、特図可変表示時間が２５０００ｍｓであって、可変表示中に飾り図柄仮停止及び再可変表示を含む擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－１Ｂ）、特図可変表示時間が６００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２Ａ）、特図可変表示時間が６５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチαはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－２Ｂ）、特図可変表示時間が７００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３Ａ）、特図可変表示時間が７５０００ｍｓであって、擬似連演出が３回実行された後にノーマルリーチ後にスーパーリーチβはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－３Ｂ）、特図可変表示時間が２００００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－１Ａ）、特図可変表示時間が２５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－１Ｂ）、特図可変表示時間が６００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２Ａ）、特図可変表示時間が６５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチα大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－２Ｂ）、特図可変表示時間が７００００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３Ａ）、特図可変表示時間が７５０００ｍｓであって、擬似連演出が３回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチβ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－３Ｂ）が設けられている。

【２１２２】

また、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）である場合については、図２３０（Ｂ）に示すように、特図可変表示時間が７０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－４）、特図可変表示時間が２０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－５）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４Ａ）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－４Ｂ）、特図可変表示時間が３００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－５Ａ）、特図可変表示時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－５Ｂ）、特図可変表示時間が１００００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４Ａ）、特図可変表示時間が１５０００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－４Ｂ）、特図可変表示時間が３００００ｍｓであって、擬似連演出が１回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－５Ａ）、特図可変表示時間が３５０００ｍｓであって、擬似連演出が２回実行された後にノーマルリーチを経由してスーパーリーチγ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－５Ｂ）が設けられている。

【２１２３】

更に、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）である場合については、図２３０（Ｃ）に示すように、特図可変表示時間が３０００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－６）、特図可変表示時間が５００ｍｓであって非リーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ１－７）、特図可変表示時間が５０００ｍｓであってノーマルリーチはずれとなる変動パターン（ＰＡ２－６）、特図可変表示時間が５０００ｍｓであってノーマルリーチ大当りとなる変動パターン（ＰＢ１－６）が設けられている。

【２１２４】

尚、本実施の形態では、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高く設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては特図可変表示時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。更に、遊技状態が通常状態である場合については、スーパーリーチβの方がスーパーリーチαよりも変表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高く設定されている。

【２１２５】

また、本実施の形態においては、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５に加えて、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４を用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動パターンは、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を含む２個以下の乱数値を用いて決定してもよいし、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５を含む４個以下の乱数値を用いて決定してもよい。

【２１２６】

図２３１～図２３４は、本実施の形態における変動パターンの決定方法の説明図である。本実施の形態では、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数、遊技状態、はずれ演出、変動パターン種別等に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

【２１２７】

具体的には、図２３１（Ａ）～図２３１（Ｆ）に示すように、遊技状態が通常状態（低ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が３個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＤと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチαである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＥと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチであり変動パターン種別がスーパーリーチβである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＦと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。

【２１２８】

また、図２３２（Ａ）～図２３２（Ｄ）に示すように、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＧと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数が２個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＨと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＩと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がスーパーリーチγである場合は、はずれ用

変動パターン判定テーブルＪと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。
【２１２９】
　更に、図２３３（Ａ）～図２３３（Ｃ）に示すように、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）且つ可変表示結果がはずれであるとき、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が１個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＫと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出が非リーチ且つ可変表示を実行する特別図柄の保留記憶数（同種保留記憶数）が２個以上である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＬと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、はずれ演出がリーチ且つ変動パターン種別がノーマルリーチである場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルＭと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。
【２１３０】
　そして、図２３４（Ａ）～図２３４（Ｃ）に示すように、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＡと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＢと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定し、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）且つ可変表示結果が大当りであるときは、大当り用変動パターン判定テーブルＣと乱数値ＭＲ５の値にもとづいて変動パターンを決定する。
【２１３１】
　例えば、図２３１（Ａ）～図２３１（Ｆ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－１）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－２）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－３）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＤを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－１Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＥを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチαはずれの変動パターン（ＰＡ２－２Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＦを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβはずれの変動パターン（ＰＡ２－３Ｂ）に決定する。
【２１３２】
　また、図２３２（Ａ）～図２３２（Ｄ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＧを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－４）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＨを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－５）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＩを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９２０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－４Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９２１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－４Ｂ）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＪを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９５０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－５Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ５の値が９５１～９９７の範囲内

であれば変動パターンをスーパーリーチγはずれの変動パターン（ＰＡ２－５Ｂ）に決定する。

【２１３３】

また、図２３３（Ａ）～図２３３（Ｃ）に示すように、はずれ用変動パターン判定テーブルＫを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－６）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＬを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンを非リーチはずれの変動パターン（ＰＡ１－７）に決定し、はずれ用変動パターン判定テーブルＭを選択した場合は、乱数値ＭＲ５の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチはずれの変動パターン（ＰＡ２－６）に決定する。

【２１３４】

また、図２３４（Ａ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＡを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～３０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３１～８０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－１Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が８１～１７０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が１７１～３２０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチα大当りの変動パターン（ＰＢ１－２Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が３２１～６００の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が６０１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチβ大当りの変動パターン（ＰＢ１－３Ｂ）に決定する。

【２１３５】

また、図２３４（Ｂ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＢを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～９０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－４Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が９１～２８０の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－４Ｂ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が２８１～５８０の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５Ａ）に決定し、乱数値ＭＲ３の値が５８１～９９７の範囲内であれば変動パターンをスーパーリーチγ大当りの変動パターン（ＰＢ１－５Ｂ）に決定する。

【２１３６】

また、図２３４（Ｃ）に示すように、大当り用変動パターン判定テーブルＣを選択した場合は、乱数値ＭＲ３の値が１～９９７の範囲内であれば変動パターンをノーマルリーチ大当りの変動パターン（ＰＢ１－６）に決定する。

【２１３７】

尚、本実施の形態では、可変表示結果が大当りである場合は、大当り種別にかかわらない１の割合で変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り種別に応じて、複数の大当り用の変動パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、いずれの変動パターンの可変表示で大当りとなったかに遊技者を注目させることができ遊技興趣を向上させることができる。

【２１３８】

また、図２３５に示すように、本実施の形態における通常状態は、主に第１特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で最も平均特図可変表示時間が長い遊技状態でもある。また、本実施の形態における時短状態は、主に第２特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が確変状態よりも低い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が通常状態よりも短く確変状態よりも長い遊技状態である。そして、本実施の形態における確変状態は

、主に第２特別図柄の可変表示が実行されるとともに、１回あたりの可変表示に基づいて大当り遊技状態に制御される割合（大当り確率）が通常状態や時短状態よりも高い遊技状態であり、通常状態、時短状態、確変状態間で平均特図可変表示時間が最も短い遊技状態である。

【２１３９】

ここで、本実施の形態における第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の可変表示について説明する。図２３６（Ｂ）に示すように、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂには、前述したように８つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによって特別図柄が構成されている。第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、４０ｍｓが経過する度に１個ずつ点灯させるＬＥＤを切り替えていき、８個目のＬＥＤの点灯開始から４０ｍｓが経過することで再度１個目のＬＥＤの点灯が開始されるようになっている。つまり、本実施の形態においては、点灯対象のＬＥＤが１個目、２個目、３個目...８個目と順に変遷していく過程を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることにより特別図柄の可変表示が実行される。

【２１４０】

また、図２３６（Ｄ）に示すように、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂには、それぞれ１つのＬＥＤが設けられており、これらＬＥＤによってサブ図柄が構成されている。第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂにおいては、６０ｍｓ毎にＬＥＤの点灯と消灯を切り替える。つまり、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいては、ＬＥＤの２４０ｍｓに亘る点灯と２４０ｍｓに亘る消灯を１周期とし、これらＬＥＤの周期点灯が繰り返し実行されることによりサブ図柄の可変表示が実行される。

【２１４１】

図２２０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。

【２１４２】

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２３７に示すような遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０が設けられている。図２３７に示す遊技制御用データ保持エリア００１ＳＧ１５０は、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａと、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂと、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２と、遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３と、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４と、遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５とを備えている。

【２１４３】

第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ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。

【２１４４】

第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂ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。

【２１４５】

一例として、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ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、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５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。

【２１４６】

また、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂは、第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された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、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５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。

【２１４７】

尚、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号０の数値データは、実行中の特別図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号１～４の数値データは、未だ実行されていない特別図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。

【２１４８】

こうして第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａや第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂに記憶された保留データは、第１特図を用いた特図ゲームや第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、これら特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

【２１４９】

尚、本実施の形態では、このように第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留情報（第１保留情報）と、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動入賞の成立に基づく保留情報（第２保留情報）とを、個別の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶する場合については、第２保留記憶情報に基づく可変表示を、第１保留情報に基づく可変表示よりも優先して実行するようになっている。

【２１５０】

普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃは、遊技球がゲートスイッチ２１によって検出された順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【２１５１】

尚、普図保留記憶部００１ＳＧ１５１Ｃにおける保留番号０の数値データは、実行中の普通図柄の可変表示に応じたデータであり、保留番号１～４の数値データは、未だ実行されていない普通図柄の可変表示に応じたデータ（保留データ）である。

【２１５２】

遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【２１５３】

遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部００１ＳＧ１５３には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【２１５４】

遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウン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００１ＳＧ１５４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００１ＳＧ１５４には、遊技用乱数の一部または全部をＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

【２１５５】

遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４のランダムカウンタには、乱数回路１０４で生成されない乱数値、例えば、乱数値ＭＲ１～ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウン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。

【２１５６】

遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【２１５７】

尚、本実施の形態における遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５には、乱数値ＭＲ１の数値を一時的に記憶するための特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、乱数値ＭＲ２の数値を一時的に記憶するための大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、乱数値ＭＲ３の数値を一時的に記憶するためのはずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、乱数値ＭＲ４の数値を一時的に記憶するための変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、乱数値ＭＲ５の数値を一時的に記憶するための変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅが設けられている。

【２１５８】

図２２０に示す演出制御基板１２に搭載された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。

【２１５９】

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。

【２１６０】

図２３８は、入力ポート１０５ａのビット割り当ての例を示す説明図である。図２３８に示すように、入力ポート０において、ビット１にはカウントスイッチ２３、ビット２には図示しない排出口スイッチ、ビット３には特定領域スイッチ、ビット６には普通入賞口スイッチ２４からの信号が入力される。入力ポート１において、ビット２にはアウト確認スイッチ信号１、ビット３にはアウト確認スイッチ信号２、ビット５には磁石センサ信号、ビット７には枠電波センサ信号が入力される。また、入力ポート２において、ビット２には盤面近接センサエラー信号、ビット３には枠近接センサエラー信号が入力され、ビット４には設定キースイッチ、ビット５にはタッチスイッチ、ビット６には扉・枠開放スイッチ、ビット７にはクリアスイッチからの信号が入力される。また、入力ポート３において、ビット１には第１始動口スイッチ２２Ａ、ビット２には第２始動口スイッチ２２Ｂ、ビット３にはゲートスイッチ２１からの信号が入力される。また、ビット６には電源確認信号、ビット７には賞球制御信号ＲＸ０の信号が入力される。

【２１６１】

図２３９は、出力ポート１０５ｂのビット割り当ての例を示す説明図である。図２３９に示すように、出力ポートＤＧ１においてビット１～ビット８からは、第１特別図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。出力ポートＤＧ２においてビット１～ビット８からは、第２特別図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。

【２１６２】

また、出力ポートＤＧ３において、ビット１からは第１特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯２（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット２からは第２特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯２（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット３からはゲート通過記憶数表示灯２（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち２個目のＬＥＤ）、ビット４からは第１特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯１（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、ビット５からは第２特別図柄における始動口入賞記憶数表示灯１（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、ビット６からはゲート通過記憶数表示灯１（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのうち１個目のＬＥＤ）、にそれぞれ信号が出力される。そして、出力ポートＤＧ４においてビット１～ビット４からは、普通図柄を構成する各ＬＥＤに信号が出力される。

【２１６３】

また、出力ポートＤＧ５において、ビット０～ビット４からは、ラウンド数表示器２６を構成する各ＬＥＤに信号が出力され、ビット５からは当り表示灯２７を構成するＬＥＤに信号が出力され、ビット６からは右打ち表示灯２８を構成するＬＥＤに信号が出力され、ビット７からは状態表示灯２９を構成するＬＥＤに信号が出力される。

【２１６４】

図２２０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２４０（Ａ）に示すような演出制御用データ保持エリア００１ＳＧ１９０が設けられている。図２４０（Ａ）に示す演出制御用データ保持エリア００１ＳＧ１９０は、演出制御フラグ設定部００１ＳＧ１９１と、演出制御タイマ設定部００１ＳＧ１９２と、演出制御カウンタ設定部００１ＳＧ１９３と、演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４とを備えている。

【２１６５】

演出制御フラグ設定部００１ＳＧ１９１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００１ＳＧ１９１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。
【２１６６】
演出制御タイマ設定部００１ＳＧ１９２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００１ＳＧ１９２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。
【２１６７】
演出制御カウンタ設定部００１ＳＧ１９３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００１ＳＧ１９３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。
【２１６８】
演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４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００１ＳＧ１９４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。
【２１６９】
本実施の形態では、図２４０（Ｂ）に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを構成するデータが、演出制御バッファ設定部００１ＳＧ１９４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００１ＳＧ１９４Ａ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００１ＳＧ１９４Ａには、第２特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「４」）に対応した格納領域（バッファ番号「２－１」～「２－４」に対応した領域）と、可変表示中の第２特図に対応した格納領域（バッファ番号「２－０」に対応した領域）とが設けられている。第１始動入賞口や第２始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンドまたは第２始動口入賞指定コマンド）、保留記憶数通知コマンド（第１特図保留記憶数通知コマンドまたは第２特図保留記憶数通知コマンド）、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドという４つのコマンドが１セットとして、主基板１１から演出制御基板１２へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶に対応した格納領域と第２特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドを対応付けて、第１特図保留記憶と第２特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。
【２１７０】
これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「１－１」またはバッファ番号「２－１」）の可変表示が開始されるときに、後述するように１つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「１－０」またはバッファ番号「２－０」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに実行される特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。
【２１７１】
更に、本実施の形態における始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａには、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、後述する入賞時フラッシュ演出の対象であるか否かを示すフラグ値がセットされる入賞時フラッシュ演出フラグと、を第１特図保留記憶及び第２特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

【２１７２】
尚、保留表示フラグには、後述する保留変化演出決定処理において、保留変化演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留表示の表示パターンに対応する「０」が格納され、保留変化演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色や赤色）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「１」（青色）または「２」（赤色）がセットされるようになっている。そして、保留変化演出決定処理の実行後は、更に後述する保留出現アニメーション処理、滞留アニメーション処理、シフトアニメーション処理等が実行されることで、アクティブ表示や保留表示が各保留表示フラグに応じた表示態様（例えば、保留表示フラグの値が「０」であれば遊技状態に応じた形状の白色、保留表示フラグの値が「１」であれば遊技状態に応じた形状の青色、保留表示フラグの値が「２」であれば遊技状態に応じた形状の赤色）にて表示されるようになっている。
【２１７３】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａの第１特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第２始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａの第２特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第１特図保留記憶または第２特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「０」～「４」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、保留記憶数通知コマンド、図柄指定コマンド、はずれ演出パターンコマンドが順に格納されていくことになる。
【２１７４】
図２４０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａ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２４０（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。
【２１７５】
本実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合、バッファ番号「１－０」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「１－１」～「１－４」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕに保留表示が表示されるようになっている。また、遊技状態が時短状態や確変状態である場合、バッファ番号「２－０」に格納されているデータにもとづいてアクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、バッファ番号「２－１」～「２－４」に格納されているデータにもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕに保留表示が表示されるようになっている。
【２１７６】
（動作）
次に、パチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。

【２１７７】
（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２４１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。
【２１７８】
図２４１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。
【２１７９】
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。
【２１８０】
復旧条件が成立した場合には（ステップＳ３；Ｙｅｓ）、遊技機用枠３が開放されているか否かや設定キースイッチの状態等にもとづいて設定値確認条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ４）。設定値確認条件が成立した場合には（ステップＳ４；Ｙｅｓ）、設定値確認処理として表示モニタに現在設定されている設定値を表示する（ステップＳ５）。
【２１８１】
そして、設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立していない場合（ステップＳ４；Ｎｏ）には、復旧処理（ステップＳ６）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ１２）を実行する。ステップＳ８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。
【２１８２】
また、復旧条件が成立しなかった場合には（ステップＳ３；Ｎｏ）、遊技機用枠３が開放されているか否かや設定キースイッチの状態等にもとづいて設定値設定条件が成立したか否かを判定する（ステップＳ７）。設定値設定条件が成立した場合には（ステップＳ７；Ｙｅｓ）、設定値設定処理を実行する（ステップＳ８）。本実施の形態の設定値設定処理では、例えば、タッチスイッチの操作及び設定キースイッチの操作によって設定されている設定値を設定可能とすればよい。
【２１８３】
設定値設定処理の実行後、または、設定値設定条件が成立しなかった場合には（ステップＳ７；Ｎｏ）、ステップＳ４及びステップＳ５と同様に設定値確認条件が成立したか否かの判定及び設定値確認処理を実行する（ステップ９、ステップ１０）。設定値確認処理の実行後、または、設定値確認条件が成立しなかった場合（ステップ９；Ｎｏ）は、初期化処理（ステップＳ１１）を実行した後に、乱数回路設定処理（ステップＳ１２）を実行する。

【２１８４】
ステップＳ１１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。
【２１８５】
乱数回路設定処理（ステップＳ１２）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Ｓ１３）、割込みを許可する（ステップＳ１４）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば４ｍｓ）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。
【２１８６】
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２４２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２４２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、普通入賞口スイッチ２４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、遊技に関する各種タイマ値（例えば、普通図柄プロセスタイマ、始動口２以上入賞エラー無効タイマ、セキュリティ情報タイマ、情報出力延長タイマ、不正入賞報知無効タイマの値）を減算するためのタイマ減算処理（ステップＳ２２）を実行した後に、第２始動入賞口への異常入賞が発生したか否かを監視するための始動口２異常入賞監視処理（ステップＳ２３）、遊技球が各種入賞口に入賞したことにもとづく入賞指定コマンドや異常入賞の発生にもとづいて該異常入賞を示すエラーコマンドを演出制御基板１２に対して送信するための入賞報知処理（ステップＳ２４）、磁石エラーの発生を報知するための磁石エラー報知処理（ステップＳ２５）、電波エラーの発生を報知するための電波エラー報知処理（ステップＳ２６）、各種スイッチの配線の断線や抜けを確認するためのスイッチエラー報知処理（ステップＳ２７）及びスイッチ異常エラー報知処理（ステップＳ２８）、排出球エラーを報知するための排出球エラー報知処理（ステップＳ２９）を実行することによりパチンコ遊技機１の異常診断を行うことで、診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能となっている。この後、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６といった遊技用乱数の少なくとも一部を更新するための乱数更新処理（ステップＳ３０）、乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ６の初期値決定用の乱数値ＭＲ７を更新するための初期値決定用乱数更新処理（ステップＳ３１）、特別図柄の可変表示や大当り遊技状態への制御等を行う特別図柄プロセス処理（ステップＳ３２）、普通図柄の可変表示を行う普通図柄プロセス処理（ステップＳ３３）、大当り遊技状態における大入賞口の開放制御や普図当りに応じた第２始動入賞口の開放制御としてソレノイド８１、８２の制御を行う役物ソレノイド制御処理（ステップＳ３４）、パチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する情報出力処理（ステップＳ３５）、各入賞口への入賞に応じて賞球を付与するための賞球処理（ステップＳ３６）、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤを点灯させるためのデータをセットする表示処理（ステップＳ３７）、遊技機の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する試験端子処理（ステップＳ３８）、出力ポート０のＲＡＭ領域における接続信号に関する内容およびソレノイドに関する内容を出力ポートに出力する出力処理（ステップＳ３９）、特図プロセスフラグの値に応じて特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理（ステップＳ４０）、普図プロセスフラグの値に応じて普通図柄の可変表示を行うための普通図柄表

示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理（ステップＳ４１）、遊技機のエラー状態などを表示させるために遊技機のエラー状態などを示す情報が設定されたコマンドを演出制御基板１２に対して送信する枠状態出力処理（ステップＳ４２）、出力バッファに設定されたデータにもとづいて第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普通図柄表示器２０、普図保留表示器２５Ｃ等を構成するＬＥＤの点灯制御をおこなう表示制御処理（ステップＳ４３）設定キースイッチの状態を確認する設定キー確認処理（ステップＳ４４）、パチンコ遊技機１の背面側に設けられた表示モニタにベース値等を表示する性能表示モニタ制御処理（ステップＳ４５）を実行し、割込みを許可してから（ステップＳ４６）、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【２１８７】

（スイッチ処理）

次に、タイマ割込み処理におけるスイッチ処理（ステップＳ２１）を説明する。本実施の形態では、入賞検出またはゲート通過に関わる各スイッチの検出信号のオン状態が所定時間継続すると、確かにスイッチがオンしたと判定されスイッチオンに対応した処理が開始される。図２４３は、スイッチ処理で使用されるＲＡＭ１０２に形成される各２バイトのバッファを示す説明図である。前回ポートバッファは、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果が格納されるバッファである。ポートバッファは、今回入力したポート３の内容が格納されるバッファである。スイッチオンバッファは、スイッチのオンが検出された場合に対応ビットが１に設定され、スイッチのオフが検出された場合に対応ビットが０に設定されるバッファである。

【２１８８】

図２４４は、ステップＳ２１のスイッチ処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、入力ポート３に入力されているデータを入力し（ステップＳ５１）、入力したデータをポートバッファにセットする（ステップＳ５２）。

【２１８９】

次いで、ＲＡＭ１０２に形成されるウェイトカウンタの初期値をセットし（ステップ５３）、ウェイトカウンタの値が０になるまで、ウェイトカウンタの値を１ずつ減算する（ステップＳ５４，Ｓ５５）。

【２１９０】

ウェイトカウンタの値が０になると、再度、入力ポート３のデータを入力し（ステップＳ５６）、入力したデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップＳ５７）。そして、論理積の演算結果を、ポートバッファにセットする（ステップＳ５８）。ステップＳ５３～Ｓ５８の処理によって、ほぼ［ウェイトカウンタの初期値×（ステップＳ１０４，Ｓ１０５の処理時間）］の時間間隔を置いて入力ポート０から入力した２回の入力データのうち、２回とも「１」になっているビットのみが、ポートバッファにおいて「１」になる。つまり、所定期間としての［ウェイトカウンタの初期値×（ステップＳ５４，Ｓ５５の処理時間）］だけスイッチの検出信号のオン状態が継続すると、ポートバッファにおける対応するビットが「１」になる。

【２１９１】

さらに、ＣＰＵ１０３は、前回ポートバッファにセットされているデータとポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に排他的論理和をとる（ステップＳ５９）。排他的論理和の演算結果において、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果と、今回オンと判定されたスイッチオン／オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビットが「１」になる。ＣＰＵ１０３は、さらに、排他的論理和の演算結果と、ポートバッファにセットされているデータとの間で、ビット毎に論理積をとる（ステップＳ６０）。この結果、前回のスイッチオン／オフの判定結果と今回オンと判定されたスイッチオン／オフの判定結果とが異なっているスイッチに対応したビット（排他的論理和演算結果による）のうち、今回オンと判定されたスイッチに対応したビット（論理

積演算による）のみが「１」として残る。
【２１９２】
そして、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ６０における論理積の演算結果をスイッチオンバッファにセットし（ステップＳ６１）、ステップＳ１０８における演算結果がセットされているポートバッファの内容を前回ポートバッファにセットする（ステップＳ６２）。
【２１９３】
以上の処理によって、所定期間継続してオン状態であったスイッチのうち、前回（例えば４ｍｓ前）のスイッチオン／オフの判定結果がオフであったスイッチ、すなわち、オフ状態からオン状態に変化したスイッチに対応したビットが、スイッチオンバッファにおいて「１」になっている。
【２１９４】
（乱数更新処理）
次に、タイマ割込み処理における乱数更新処理（ステップＳ３０）を説明する。図２４５には、乱数更新処理の一例を示すフローチャートである。乱数更新処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値ＭＲ１の値）を特定し（ステップ７１）、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップＳ７２）。特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップＳ７２；Ｎ）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値を＋１してステップＳ７５に進み（ステップＳ７３）、特図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップＳ７２；Ｙ）は、該特図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である１をセットしてステップＳ７５に進む（ステップＳ７４）。
【２１９５】
ステップＳ７５においてＣＰＵ１０３は、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップＳ７５）。そして、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップＳ７６）。現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップＳ７６；Ｙ）は、特図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１の初期値決定用の乱数である乱数値ＭＲ７値を抽出し（ステップＳ７７）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を特図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップＳ７８）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶する（ステップＳ７９）。
【２１９６】
ステップＳ７９の実行後、または、現在の特図表示結果判定用乱数カウンタの値と該特図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップＳ７６；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値（乱数値ＭＲ６の値）を特定し（ステップ８０）、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達しているか否かを判定する（ステップＳ８１）。普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達していない場合（ステップＳ８１；Ｎ）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値を＋１してステップＳ８４に進み（ステップＳ８２）、普図表示結果判定用乱数カウンタの値が最大値に達している場合（ステップＳ８１；Ｙ）は、該普図表示結果判定用乱数カウンタの値に最小値である１をセットしてステップＳ８４に進む（ステップＳ８３）。
【２１９７】
ステップＳ８４においてＣＰＵ１０３は、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とを比較する（ステップＳ８４）。そして、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値であるか否かを判定する（ステップＳ８５）。現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値である場合（ステップＳ８５；Ｙ）は、普図表示結果判定用乱数カウンタの値、すなわち、普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６の初期値決定用の乱数である乱数値ＭＲ７値を抽出し（ステップ

Ｓ８６）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を普図表示結果判定用乱数カウンタにセットするとともに（ステップＳ８７）、該抽出した乱数値ＭＲ７の値を普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値として記憶し（ステップＳ８８）、乱数更新処理を終了する。尚、現在の普図表示結果判定用乱数カウンタの値と該普図表示結果判定用乱数カウンタの初期値とが同一値ではない場合（ステップＳ８５；Ｎ）は、ステップＳ８６～ステップＳ８８を実行せずに乱数更新処理を終了する。

【２１９８】

尚、本実施の形態では、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６とは共に１～６５５３６の値をとるため、上記したステップＳ７４では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を１、上記したステップＳ８３では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を１にそれぞれセットする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１と普図表示結果判定用の乱数値ＭＲ６との取り得る値の範囲を０～６５５３５とし、上記したステップＳ７４では特図表示結果判定用乱数カウンタの値を０、上記したステップＳ８３では普図表示結果判定用乱数カウンタの値を０にそれぞれセットしてもよい。

【２１９９】

（特別図柄プロセス処理）

図２４６は、特別図柄プロセス処理として、図２４２に示すステップＳ３２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、図２３８に示す入力ポート３を参照する等することで、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞したか否か、つまり、始動入賞が発生したか否かを判定する（ステップＳ１００）。第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれかに遊技球が入賞した場合（ステップＳ１００；Ｙ）は、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップＳ１０１）。

【２２００】

始動口スイッチ通過処理では、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。また、保留情報や保留記憶数を記憶した際には、演出制御基板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の送信が行われる。

【２２０１】

ステップＳ１０１にて始動口スイッチ通過処理を実行した後、または、第１始動入賞口と第２始動入賞口のどちらにも遊技球が入賞していない場合（ステップＳ１００；Ｎ）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～Ｓ１１６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～Ｓ１１６）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に送信する処理が行われる。

【２２０２】

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）。

【２２０３】

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。

【２２０４】

また、特別図柄通常処理では、表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理（変動パターン設定）も行われる。

【２２０５】

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

【２２０６】

ステップＳ１１１の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が"１"のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図可変表示時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図可変表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が"２"に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

【２２０７】

ステップＳ１１２の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が"２"のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当り」である場合には特図プロセスフラグの値が"３"に更新され、表示結果が「はずれ」である場合には特図プロセスフラグの値が"０"に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【２２０８】

ステップＳ１１３の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が"３"のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が"４"に更新され、大入賞口開放前処理は終了する。

【２２０９】

ステップＳ１１４の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が"４"のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞

口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が"５"に更新され、大当り開放中処理は終了する。
【２２１０】
ステップＳ１１５の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が"５"のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が"４"に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が"６"に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り開放後処理は終了する。
【２２１１】
ステップＳ１１６の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が"６"のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が"０"に更新され、大当り終了処理は終了する。
【２２１２】
（始動口スイッチ通過処理）
図２４７は、図２４６に示す始動口スイッチ通過処理（Ｓ１０１）を示すフローチャートである。始動口スイッチ通過処理においてＣＰＵ１０３は、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（００１ＳＧＳ１０１）。このとき、第１始動口スイッチ２２Ａがオンであれば（００１ＳＧＳ１０１；Ｙ）、第１特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第１特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０２）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた第１特図保留記憶数カウンタの格納値である第１特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第１特図保留記憶数を特定できればよい。００１ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値ではないときには（００１ＳＧＳ１０２；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「０」に設定する（００１ＳＧＳ１０３）。
【２２１３】
００１ＳＧＳ１０１にて第１始動口スイッチ２２Ａがオフであるときや（００１ＳＧＳ１０１；Ｎ）、００１ＳＧＳ１０２にて第１特図保留記憶数が上限値に達しているときには（００１ＳＧＳ１０２；Ｙ）、可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に対応して設けられた第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号に基づき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであるか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０４）。このとき、第２始動口スイッチ２２Ｂがオンであれば（００１ＳＧＳ１０４；Ｙ）、第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第２特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「４」）となっているか否かを判定する（００１ＳＧＳ１０５）。ＣＰＵ１０３は、例えば遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた第２特図保留記憶数カウンタの格納値である第２特図保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第２特図保留記憶数を特定できればよい。００１ＳＧＳ１０５にて第２特図保留記憶数が上限値ではないときには（００１ＳＧＳ１０５；Ｎ）、例えば遊技制御バッファ設定部００１ＳＧ１５５に設けられた始動口バッファの格納値を、「２」に設定する（００１ＳＧＳ１０６）。
【２２１４】
００１ＳＧＳ１０３，００１ＳＧＳ１０６の処理のいずれかを実行した後には、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（００１ＳＧＳ１０７）。例えば、始動口バッファ値が「０」であるときには第１特図保留記憶数カウント値を１加算する一方で、始動口バッファ値が「２」であるときには第２特図保留記憶数カウント値を１加算する。こうして、第１特図保留記憶数カウント値は、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第１特図を用いた特図ゲームに対応した第１始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。また、第２特図保留記憶数カウント値は、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第２特図を用いた特図ゲームに対応した第２始動条件が成立したときに、１増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も１加算するように更新する（００１ＳＧＳ１０８）。例えば、遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算するように更新すればよい。

【２２１５】

００１ＳＧＳ１０８の処理を実行した後に、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部００１ＳＧ１５４のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２、はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５抽出し、抽出した乱数値ＭＲ１を特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、抽出した乱数値ＭＲ２を大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、抽出した乱数値ＭＲ３をはずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、抽出した乱数値ＭＲ４を変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、抽出した乱数値ＭＲ５を変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅにそれぞれ格納する（００１ＳＧＳ１０９～００１ＳＧＳ１１８）。

【２２１６】

また、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値と該始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値から第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の転送先をセットする（００１ＳＧＳ１１９）。そして、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５をステップ００１ＳＧＳ１９においてセットした転送先に転送する（００１ＳＧＳ１２０）。

【２２１７】

特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否か、更には可変表示結果を「大当り」とする場合の大当り種別を判定するために用いられる。はずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ４、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ５は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。ＣＰＵ１０３は、００１ＳＧＳ１０９～００１ＳＧＳ１２０の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出し、保留情報（保留記憶）として記憶する。

【２２１８】

つまり、本実施の形態の始動口スイッチ通過処理においては、図３１１（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、第１始動口への入賞が発生したことにもとづいて、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を抽出し、これら抽出した乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を一旦遊技制御バッファ設定部００１ＳＧＳ１５５内の特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納する。そして、ＣＰＵ１０３は、図３１１（Ｂ）に示すように、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「１」～「４」のエントリのうちの空きエントリの先頭に、特図表示結果判定用乱数バッファ

００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値を転送し、保留記憶として記憶する。

【２２１９】

尚、図３１１の例では、第１始動口への入賞が発生した場合の乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値の格納・転送について説明したが、第２始動口への入賞が発生した場合は、特図表示結果判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ａ、大当り種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｂ、はずれ演出判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｃ、変動パターン種別判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｄ、変動パターン判定用乱数バッファ００１ＳＧ１５５Ｅに格納されている乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の値の転送先が第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂとなるのみであるので、説明を省略する。

【２２２０】

図２４７においてＣＰＵ１０３は、入賞時演出処理（００１ＳＧＳ１２２）を実行した後、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信する（００１ＳＧＳ１２３）。

【２２２１】

次いで、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値が「０」であるか否かを判定する（００１ＳＧＳ１２４）。このとき、始動口バッファ値が「０」であれば（００１ＳＧＳ１２４；Ｙ）始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（００１ＳＧＳ１２６）、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（００１ＳＧＳ１２４；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（００１ＳＧＳ１２５）、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。

【２２２２】

（入賞時演出処理）

図２４８（Ａ）は、入賞時演出処理として、図２４７のステップ００１ＳＧＳ１２２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口または第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップ００１ＳＧＳ１１２の入賞時演出処理を実行することにより、特図表示結果として大当り図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様となるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当りとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当り」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのはずれ演出パターンとなるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

【２２２３】

図２４８（Ａ）に示す入賞時演出処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部００１ＳＧ１５２などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機１における現在の設定されている設定値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ１３１）。該ステップ００１ＳＧＳ１３１の処理では、例えば、

設定されている設定値が正常な値（例えば「１」）がセットされているか否かを特定すればよい。また、設定値として異常な値がセットされている場合は、該異常な値がセットされている旨を示すコマンドを外部に出力する処理を実行してもよい。

【２２２４】

ステップ００１ＳＧＳ１３１の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、特図表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ００１ＳＧＳ１３２）。その後、図２４７のステップ００１ＳＧＳ１０９にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが所定の大当り判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３３）。大当り判定範囲には、ステップ００１ＳＧＳ１３２の処理により選択された特図表示結果判定テーブルにおいて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値ＭＲ１と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当り判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、ＣＰＵ１０３が乱数値ＭＲ１と大当り判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値ＭＲ１が大当り判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値ＭＲ１を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当り」に決定されると判定できる。

【２２２５】

ステップ００１ＳＧＳ１３３にて大当り判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当りとならないと判定された場合には（ステップ００１ＳＧＳ１３３；Ｎ）、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第１図柄指定コマンドの送信を実行し（ステップ００１ＳＧＳ１３４）、図２２８に示すはずれ演出判定テーブルを選択する（ステップ００１ＳＧＳ１３５）。そして、図２４７のステップ００１ＳＧＳ１１３にて抽出されたはずれ演出判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３６）。乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲内である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３６；Ｙ）は、非リーチに応じたはずれ演出パターン指定コマンド（図２４８（Ｂ）参照）を送信して入賞時演出処理を終了し（ステップ００１ＳＧＳ１４４）、乱数値ＭＲ３を示す数値データが非リーチの判定範囲外である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３６；Ｎ）は、確変フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３７）。

【２２２６】

確変フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ１３７；Ｙ）は、図２２９（Ｃ）に示す変動パターン種別判定テーブルＣをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進み（ステップ００１ＳＧＳ１４１）、確変フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ１３７；Ｎ）は、更に時短フラグがセットされているか否か、つまり、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１３８）。時短フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ１３８；Ｎ）は、図２２９（Ａ）に示す変動パターン種別判定テーブルＡをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進み（ステップ００１ＳＧＳ１３９）、
時短フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ１３８；Ｙ）は、図２２９（Ｂ）に示す変動パターン種別判定テーブルＢをセットしてステップ００１ＳＧＳ１４２に進む（ステップ００１ＳＧＳ１４０）。

【２２２７】

ステップ００１ＳＧＳ１４２においてＣＰＵ１０３は、上記ステップ００１ＳＧＳ１３９～ステップ００１ＳＧＳ１４１のいずれかにおいてセットした変動パターン種別判定テーブルと乱数値ＭＲ４の数値データにもとづいてはずれ演出パターンを判定する（ステップ００１ＳＧＳ４２）。そして、乱数値ＭＲ４の数値データがノーマルリーチの判定値の範囲内である場合は、ノーマルリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド、乱数値ＭＲ４の数値データがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγの判定値の範

囲内である場合は、スーパーリーチに応じたはずれ演出パターンコマンド（図２４８（Ｂ）参照）を演出制御基板１２に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１４３）。

【２２２８】

尚、ステップ００１ＳＧＳ１３３において乱数値ＭＲ１の数値データが大当りの判定範囲内である場合（ステップ００１ＳＧＳ１３３；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、乱数値ＭＲ２の数値データと図２２７（Ａ）に示す大当り種別判定テーブルとにより大当り種別を判定し（ステップ００１ＳＧＳ１４５）、該判定した大当り種別に応じた図柄指定コマンドを演出制御基板１２に送信して入賞時演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１４６）。

【２２２９】

（特別図柄通常処理）

図２４９は、特別図柄通常処理として、図２４６のＳ１１０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図２４９に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、第２特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１５１）。第２特図保留記憶数は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ００１ＳＧＳ１５１の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第２特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【２２３０】

ステップ００１ＳＧＳ１５１にて第２特図保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップ００１ＳＧＳ１５１；Ｎ）、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「２」に更新した後（ステップ００１ＳＧＳ１５３）、ステップ００１ＳＧＳ１５７に進む。

【２２３１】

一方、第２特図保留記憶数が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１５１；Ｙ）は、更に、第１特図保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１５４）。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００１ＳＧＳ１５４の処理では、遊技制御カウンタ設定部に記憶されている第１特図保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【２２３２】

ステップ００１ＳＧＳ１５４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００１ＳＧＳ１５４；Ｎ）、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「１」に更新した後（ステップ００１ＳＧＳ１５６）、ステップ００１ＳＧＳ１５７に進む。これにより、第２特図を用いた特図ゲームは、第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

【２２３３】

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。

【２２３４】

ステップ００１ＳＧＳ１５７の処理では、変動特図指定バッファ値に応じた特図保留記憶数カウント値を－１する。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合は第１特図保留記憶数カウント値を－１し、変動特図指定バッファ値が「２」である場合は第１特図保留記憶数カウント値を－１すればよい。

【２２３５】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示結果が大当りとはずれのどちらかとなるかを判定す

る特別図柄判定処理（ステップ００１ＳＧＳ１５８）、変動パターンを決定する変動パターン設定処理（ステップ００１ＳＧＳ１５９）を実行した後、特図プロセスフラグ値を特別図柄変動処理に応じた値に更新して特別図柄通常処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１６０）。

【２２３６】

尚、ステップ００１ＳＧＳ１５４において第１特図保留記憶数が０である場合（ステップ００１ＳＧＳ１５４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、デモ表示演出を実行するための設定やコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）の送信を実行して特別図柄通常処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１６１）。尚、ステップ００１ＳＧＳ６１においてＣＰＵ１０３がデモ表示演出を実行するための設定やコマンドの送信を実行した場合は、特別図柄の可変表示を実行可能な状態であるものの、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が０個であることによって特別図柄の可変表示が実行されていない客待ち状態となる。

【２２３７】

（特別図柄判定処理）

図２５０は、図２４９に示す特別図柄判定処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄判定処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄バッファシフト処理を実行する（ステップ００１ＳＧＳ１７１）。特別図柄バッファシフト処理は、例えば、図２５１に示すように、変動特図指定バッファ値が「１」であるか否か、つまり、これらか実行する可変表示が第１特別図柄の可変表示であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１８１）。

【２２３８】

変動特図指定バッファ値が「１」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１８１；Ｙ）は、図２３７に示す第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「１」のエントリ内容を保留番号「０」のエントリの内容として上書きする（ステップ００１ＳＧＳ１８２）。更に、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「２」のエントリの内容を保留番号「１」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８３）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「３」のエントリの内容を保留番号「２」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８４）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「４」のエントリの内容を保留番号「３」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８５）、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおける保留番号「４」のエントリの内容をクリアする（ステップ００１ＳＧＳ１８６）。

【２２３９】

このように、ステップ００１ＳＧＳ１８２～ステップ００ＳＧＳ１８６の処理を実行することで、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおいて保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【２２４０】

そして、第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａにおいて乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の数値データが格納されているエントリ数に応じた第１特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１８７）。

【２２４１】

一方で、変動特図指定バッファ値が「２」である場合（ステップ００１ＳＧＳ１８１；Ｎ）は、図２３７に示す第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「１」のエントリ内容を保留番号「０」のエントリの内容として上書きする（ステップ００１ＳＧＳ１８８）。更に、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「２」のエントリの内容を保留番号「１」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１８９）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「３」のエントリの内容を保留番号「２」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１９０）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「４」のエントリ

の内容を保留番号「３」のエントリの内容として上書きし（ステップ００１ＳＧＳ１９１）、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおける保留番号「４」のエントリの内容をクリアする（ステップ００１ＳＧＳ１９２）。

【２２４２】

このように、ステップ００１ＳＧＳ１８８～ステップ００ＳＧＳ１９２の処理を実行することで、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおいて保留記憶の上位エントリのシフトが実現される。

【２２４３】

そして、第２特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ｂにおいて乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の数値データが格納されているエントリ数に応じた第２特図保留記憶数通知コマンドを演出制御基板１２に対して送信して特別図柄バッファシフト処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１９３）。

【２２４４】

つまり、本実施の形態における特別図柄バッファシフト処理では、図３１２（Ａ）～図３１２（Ｅ）及び図３１３（Ａ）～図３１３（Ｆ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、特別図柄バッファ（図３１２、図３１３に示す例では第１特別図柄バッファ００１ＳＧ１５１Ａ）において、記憶されている保留記憶数にかかわらず、先ず、保留番号「１」のエントリの記憶内容を保留番号「０」のエントリにコピーする処理を行う。次に、ＣＰＵ１０３は、保留番号「２」のエントリの記憶内容を保留番号「１」のエントリにコピーする処理、保留番号「３」のエントリの記憶内容を保留番号「２」のエントリにコピーする処理、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理を順次実行していく。

【２２４５】

尚、図３１３（Ｅ）に示すように、保留記憶数が４個であるときに特別図柄バッファ処理が実行される場合は、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理を実行すると、保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとに同一のデータが存在する（保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとの両方に特別図柄バッファ処理の実行前の保留番号「４」のエントリのデータが記憶されている）ことになる。このため、本実施の形態の特別図柄バッファ処理では、最後に保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去（クリア）することによって、保留記憶数の減少を行っている。

【２２４６】

更に尚、本実施の形態における特別図柄バッファシフト処理では、保留記憶数が４個である場合は図３１３（Ｅ）のように保留番号「３」のエントリと保留番号「４」のエントリとに同一のデータが存在する状況が発生するため、保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要があるが、図３１２に示すように、保留記憶数が３個以下である場合は保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理を実行する必要が無い。しかしながら、仮に記憶されている保留記憶数に応じて特別図柄バッファシフト処理の処理内容を異ならせると該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量が多くなってしまうため、本実施の形態では、記憶されている保留記憶数にかかわらずに共通の処理（保留番号「２」のエントリの記憶内容を保留番号「１」のエントリにコピーする処理、保留番号「３」のエントリの記憶内容を保留番号「２」のエントリにコピーする処理、保留番号「４」のエントリの記憶内容を保留番号「３」のエントリにコピーする処理及び保留番号「４」のエントリの記憶内容を消去する処理）を実行することによって、該特別図柄バッファシフト処理を実行するためのデータ量の増加を抑えている。

【２２４７】

図２５０の特別図柄判定処理に戻り、ＣＰＵ１０３は、変動特図指定バッファ値に応じた特別図柄バッファの保留番号「０」のエントリから、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５を読み出す（ステップ００１ＳＧＳ１７２）。そして設定されている設定値を特定するとともに（ステップ００１ＳＧＳ１７３）、該設定値に応じた表示結果判定テーブルを選択し（ステッ

プ００１ＳＧＳ１７４）、読み出した乱数値ＭＲ１が選択した表示結果判定テーブルにおける大当り判定値の範囲内であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ１７５）。尚、該ステップ００ＳＧＳ１７５の処理では、遊技状態が通常状態や時短状態である場合は、乱数値ＭＲ１がこれら通常状態や時短状態における大当り判定値の範囲内であるか否かを判定し、遊技状態が確変状態である場合は、乱数値ＭＲ１が確変状態における大当り判定値の範囲内であるか否かを判定すればよい。

【２２４８】

乱数値ＭＲ１の値が大値の判定値の範囲内である場合は、可変表示結果が大当りであるとして、大当りフラグをオン状態とする（ステップ００１ＳＧＳ１７６）。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２２７（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００１ＳＧＳ１７７）。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、読み出し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００１ＳＧＳ１７８）。

【２２４９】

ステップ００１ＳＧＳ１７８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００１ＳＧＳ１７９）、決定された大当り種別を記憶する。一例として、大当り種別が非確変大当りに対応する「非確変大当り」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、確変大当りＡに対応する「確変Ａ」であれば「０」とし、確変大当りＢに対応する「確変Ｂ」であれば「２」とし、確変大当りＣに対応する「確変Ｃ」であれば「３」とすればよい。

【２２５０】

また、ステップ００１ＳＧＳ１７９の実行後やステップ００１ＳＧＳ１７５にて乱数値ＭＲ１の値が大当りの判定値の範囲内ではない、すなわち、「はずれ」であると判定された場合（ステップ００１ＳＧＳ１７５；Ｎ）、ＣＰＵ１０３は、大当り遊技状態に制御するか否か（大当りフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定して特別図柄判定処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ１８０）。ステップ００１ＳＧＳ１８０の処理では、例えば、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成するＬＥＤのうち左端部に配置された上下２個のＬＥＤを点灯することを決定し、特図表示結果を「大当り」とする旨の事前決定結果に対応して、特別図柄表示装置を構成する８個のＬＥＤを大当り種別に応じてそれぞれ異なる組み合わせで点灯する（上記したはずれの組み合わせを除外する）ことを決定すればよい。

【２２５１】

（変動パターン設定処理）

図２５２は、変動パターン設定処理として、図２４９のステップ００１ＳＧＳ１５９にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図２５２に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、先ず、可変表示結果が大当りであるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０１）。可変表示結果が大当りではない、つまり、はずれである場合（ステップ００１ＳＧＳ２０１；Ｎ）は、図２２８に示すはずれ演出判定テーブルを選択し（ステップ００１ＳＧＳ２０２ａ）、図２５０のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ３と選択したはずれ演出判定テーブルにもとづいてはずれ演出（リーチ演出の有無）を決定する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｂ）。そして、リーチ演出を実

行するか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ）。
【２２５２】
はずれ演出としてリーチ演出を実行しない場合、つまり、非リーチの変動パターンとする場合（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ；Ｎ）はステップ００１ＳＧＳ２０２ｆに進み、はずれ演出としてリーチ演出を実行する場合、つまり、ノーマルリーチまたはスーパーリーチの変動パターンとする場合（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｃ；Ｙ）は、遊技状態に応じた変動パターン種別判定テーブル（図２２９参照）を選択する（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｄ）。例えば、遊技状態が通常状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＡを選択し、遊技状態が時短状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＢを選択し、遊技状態が確変状態である場合は変動パターン種別判定テーブルＣを選択すればよい。
【２２５３】
そして、図２５０のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ４と選択した変動パターン種別判定テーブルにもとづいて変動パターン種別（実行するリーチ演出）を決定してステップ００１ＳＧＳ２０２ｆに進む（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｅ）。
【２２５４】
ステップ００１ＳＧＳ２０２ｆにおいてＣＰＵ１０３は、上記したはずれ演出、変動パターン種別に加えて、遊技状態、保留記憶数等の状況に応じたはずれ用の変動パターン判定テーブル（図２３１～図２３３参照）を選択してステップ００１ＳＧＳ２０３に進む（ステップ００１ＳＧＳ２０２ｆ）。
【２２５５】
一方で、可変表示結果が大当りの場合（ステップ００１ＳＧＳ２０１；Ｙ）は、遊技状態に応じた大当り用の変動パターン判定テーブル（図２３４参照）を選択してステップ００１ＳＧＳ２０３に進む。
【２２５６】
そして、ステップ００１ＳＧＳ２０３の処理においてＣＰＵ１０３は、図２５０のステップ００１ＳＧＳ１７２で読み出した乱数値ＭＲ５と選択した変動パターン判定テーブルにもとづいて変動パターンを決定する。
【２２５７】
ステップ００１ＳＧＳ２０３にて変動パターンを決定した後には、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ００１ＳＧＳ２０４）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。
【２２５８】
ステップ００１ＳＧＳ２０４の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信する（ステップ００１ＳＧＳ２０５）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第１特図保留記憶数通知コマンドを順次に送信する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２可変表示開始指定、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第２特図保留記憶数通知コマンドを順次に送信する。
【２２５９】
ステップ００１ＳＧＳ２０５の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図可変表示時間を設定して変動パターン設定処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２０６）。特別図柄の可変表示時間となる特図可変表示時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結

果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。
【２２６０】
（特別図柄変動処理）
図２５３は、特別図柄変動処理として、図２４６のステップＳ１１１にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、ＣＰＵ１０３は、可変表示時間タイマ値を－１し（ステップ００１ＳＧＳ２０７）、可変表示時間タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ）。可変表示時間タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ；Ｎ）は特別図柄変動処理を終了し、可変表示時間タイマがタイマアウトした場合（ステップ００１ＳＧＳ２０８ａ；Ｙ）は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理に応じた値に更新して特別図柄変動処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ０８ｂ）。
【２２６１】
（特別図柄停止処理）
図２５４は、特別図柄停止処理として、図２４６のステップＳ１１２にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１１３の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ００１ＳＧＳ２１１）。尚、変動特図指定バッファ値が第１特図を示す「１」である場合には、第１特別図柄表示装置４Ａでの第１特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第２特図を示す「２」である場合には、第２特別図柄表示装置４Ｂでの第２特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板１２に図柄確定コマンドを送信する（ステップ００１ＳＧＳ２１２）。そして、大当りフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２１３）。
【２２６２】
大当りフラグがオン状態にされている場合（ステップ００１ＳＧＳ２１３；Ｙ）にＣＰＵ１０３は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ００１ＳＧＳ２１４）、演出制御基板１２に、記憶されている大当りの種別に応じて当り開始１指定コマンド（確変大当りＡ）、当り開始２指定コマンド（確変大当りＢ）、当り開始３指定コマンド（確変大当りＣ）、当り開始４指定コマンド（非確変）のいずれかを送信する（ステップ００１ＳＧＳ２１５）。
【２２６３】
更にＣＰＵ１０３は、演出制御基板１２に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ００１ＳＧＳ２１６）。
【２２６４】
そして、大当り表示時間タイマに大当り表示時間（大当りが発生したことを、例えば、画像表示装置５において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ００１ＳＧＳ２１７）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当りや確変大当りＡの場合には１０回、確変大当りＢの場合には５回、確変大当りＣの場合には２回）をセットする（ステップ００１ＳＧＳ２１８）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップＳ１１３）に対応した値である"４"に更新して特別図柄停止処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２１９）。
【２２６５】
一方、大当りフラグがオフである場合には（ステップ００１ＳＧＳ２１３；Ｎ）、ステップ００１ＳＧＳ２２０において時短フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２２０）。時短フラグがオフである場合（ステップ００１ＳＧＳ２２０；Ｎ）は、ステップ００１ＳＧＳ２５に進み、時短フラグがオンである場合（ステップ００１ＳＧＳ２２０；Ｙ）は、時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２２１）。時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ２２１；Ｙ）には、ステップ００１ＳＧＳ２２５に進む。
【２２６６】

一方、時短回数カウンタの値が「０」でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２２１；Ｎ）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を－１する（ステップ００１ＳＧＳ２２２）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップ００１ＳＧＳ２２３）、「０」でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２２３；Ｎ）にはステップ００１ＳＧＳ２２５に進み、時短回数カウンタの値が「０」である場合（ステップ００１ＳＧＳ２２３；Ｙ）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態としてステップ００１ＳＧＳ２２５に進む（ステップ００１ＳＧＳ２２４）。

【２２６７】

ステップ００１ＳＧＳ２２５では、確変フラグや時短フラグの状態に応じた遊技状態指定コマンドの送信を行う。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新してから、当該特別図柄停止処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２２６）。

【２２６８】

（大当り終了処理）

図２５５は、大当り終了処理として、図２４６のステップＳ１１６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。

【２２６９】

大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２３１）。大当り終了表示タイマが動作中でない場合（ステップ００１ＳＧＳ２３１；Ｎ）には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置５において大当り終了表示を行う時間（大当り終了表示時間）に対応する表示時間に相当する値を設定し（ステップ００１ＳＧＳ２３２）、処理を終了する。

【２２７０】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合（ステップ００１ＳＧＳ２３１；Ｙ）には、大当り終了表示タイマの値を１減算する（ステップ００１ＳＧＳ２３３）。そして、ＣＰＵ１０３は、大当り終了表示タイマの値が０になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する（ステップ００１ＳＧＳ２３４）。経過していなければ処理を終了する。

【２２７１】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ００１ＳＧＳ２３４；Ｙ）、ＣＰＵ１０３は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２３５）。

【２２７２】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合（ステップ００１ＳＧＳ２３５；Ｎ）には、確変フラグと時短フラグとをオンにする（ステップ００１ＳＧＳ２３７、ステップ００１ＳＧＳ２３８）。また、時短回数カウンタに「０」をセットし（ステップ００１ＳＧＳ２３９）、ステップ００１ＳＧＳ２４２に進む。

【２２７３】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には（ステップ００１ＳＧＳ２３５；Ｙ）には、ステップ００１ＳＧＳ２４０とステップ００１ＳＧＳ２４１を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「１００」をセットした後、ステップ００１ＳＧＳ２４２に進む。

【２２７４】

ステップ００１ＳＧＳ２４２では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信を行う（ステップ００１ＳＧＳ２４３）。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板１２に通知するための遊技状態指定コマンドの送信を行った後（ステップ００１ＳＧＳ２４４）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である"０"に更新して大当り終了処理を終

了する（ステップ００１ＳＧＳ２４５）。
【２２７５】
（表示処理）
図２５６は、表示処理として図２４２のステップＳ３７にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。表示処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、始動口バッファ値と特図プロセスフラグ値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５１、ステップ００１ＳＧＳ２５２）。また、第１特図保留記憶数カウント値及び第２特図保留記憶数カウント値、つまり、第１特図保留菊数と第２特図保留記憶数とを特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５３）。そして、これら特定した内容に応じて第１保留表示器２５Ａ及び第２保留表示器２５ＢにおけるＬＥＤの点灯データをセットする。
【２２７６】
例えば、図２５７（Ａ）に示すように、始動口バッファ値が１，第２特図保留記憶数が０個であるとき、特図プロセスフラグ値が０、第１特図保留記憶数が１である場合は、仮に第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを保留記憶数１個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによってＬＥＤの消灯が行われる（第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤ全てが消灯される）ことから、第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が０～６、第１特図保留記憶数が２～４個である場合は、仮に次の割込み時に１個目の第１特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤのいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。
【２２７７】
また、図２５７（Ｂ）に示すように、始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶数が１個以上であるときは、第２特別図柄の可変表示が優先して実行されることから、特図プロセスフラグ値、第１特図保留記憶数にかかわらず、保留記憶の合計数に応じた態様で第１保留表示器２５ＡのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。
【２２７８】
また、図２５７（Ｃ）に示すように、始動口バッファ値が２であるときは、特図プロセスフラグ値が０、第２特図保留記憶数１個である場合は、仮に第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを保留記憶数１個に応じた態様で点灯させても次の割込み時に該保留記憶にもとづく可変表示が開始されることによってＬＥＤの消灯が行われる（第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤ全てが消灯される）ことから、第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを点灯させないようデータをセットし、特図プロセスフラグ値が０～６、第２特図保留記憶数が２～４個である場合は、仮に次の割込み時に１個目の第２特図保留記憶にもとづく可変表示が開始されても第２保留表示器２５Ｂを構成するＬＥＤのいずれかは点灯することから、保留記憶の合計数に応じた態様で第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを点灯させるようデータをセットする。
【２２７９】
そして、ＣＰＵ１０３は、普図保留記憶数に応じて普図保留表示器２５ＣにおけるＬＥＤの点灯データをセットする（ステップ００１ＳＧＳ２５５）。
【２２８０】
尚、上記した第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５ＣのＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図２３９に示す出力ポートＤＧ３において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。
【２２８１】
更にＣＰＵ１０３は、遊技状態を特定するとともに、特定した遊技状態が大当り遊技状態である場合は更に大当り種別を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２５６）。そして、これら特定した遊技状態や大当り種別に応じてラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９における各ＬＥＤの点灯データをセットして表示処理を

終了する（ステップ００１ＳＧＳ２５７）。
【２２８２】
尚、上記したラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９のＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図２３９に示す出力ポートＤＧ５において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。
【２２８３】
（特別図柄表示制御処理）
図２５８は、特別図柄表示制御処理として図２４２のステップＳ４０にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄表示制御処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、特別図柄プロセスフラグの値が１であるか否か、つまり、いずれかの特別図柄の可変表示中であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２６１）。特別図柄プロセスフラグの値が１ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２６１；Ｎ）は特別図柄表示制御処理を終了し、特別図柄プロセスフラグの値が１である場合（ステップ００１ＳＧＳ２６１；Ｙ）は、変動特図指定バッファ値、つまり、第１特別図柄と第２特別図柄のいずれの可変表示が実行されているかを特定し（ステップ００１ＳＧＳ２６２）、また、可変表示時間タイマの値を特定する（ステップ００１ＳＧＳ２６３）。そして、これら特定した変動特図指定バッファ値とか変表示時間タイマの値に応じて第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４ＢにおけるＬＥＤの点灯データのセットを行って特別図柄表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２６４）。
【２２８４】
尚、上記した第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４ＢのＬＥＤを点灯させるためのデータの設定としては、図２３９に示す出力ポートＤＧ１や出力ポートＤＧ２において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセットすればよい。
【２２８５】
尚、特に図示しないが普通図柄表示制御処理（ステップＳ４１）では、普通図柄の可変表示の実行中であるか否かや、普通図柄の可変表示時間タイマの値にもとづいて普通図柄表示器２０におけるＬＥＤの点灯データをセット（図２３９に示す出力ポートＤＧ４において、点灯させるＬＥＤに対応するビットを「１」、消灯させるＬＥＤに対応するビットを「０」にセット）すればよい。
【２２８６】
（表示制御処理）
図２５９は、表示制御処理として図２４２のステップＳ４３にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。表示制御処理は、前述した表示処理及び特図表示制御処理で作成されたデータ（図２３９に示す各出力ポートＤＧのビットにセットされた「１」または「０」）にもとづいて、特図ユニット２０１を構成する各ＬＥＤを点灯させるための処理である。表示制御処理においてＣＰＵ１０３は、先ず、ＤＧカウンタ値が最大値である４であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２７１）。尚、ＤＧカウンタは、図２３９に示す出力ポートＤＧ１、出力ポートＤＧ２、出力ポートＤＧ３、出力ポートＤＧ４のいずれの出力ポートに応じたＬＥＤを点灯させるかを選択するためのカウンタ、すなわち、第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂと普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤのいずれかを点灯対象とするかを決定するためのカウンタである。
【２２８７】
ＤＧカウンタ値が４である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７１；Ｙ）は、ＤＧカウンタ値を１にセットしてステップ００１ＳＧＳ２７４に進み（ステップ００１ＳＧＳ２７２）、ＤＧカウンタ値が４以外である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７１；Ｎ）は、ＤＧカウンタ値を＋１してステップ００１ＳＧＳ２７４に進む（ステップ００１ＳＧＳ２７３）。

【２２８８】
ステップ００１ＳＧＳ２７４においてＣＰＵ１０３は、ＤＧカウンタ値が１であるか否かを判定する。ＤＧカウンタ値が１である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７４；Ｙ）は、出力ポートＤＧ５からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２７５）、出力ポートＤＧ１からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２７６）。つまり、ＤＧカウンタ値が１である場合は、出力ポートＤＧ１からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ１の各ビットに応じたＬＥＤ（第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【２２８９】
また、ＤＧカウンタ値が１ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２７４；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が２であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２７７）。ＤＧカウンタ値が２である場合（ステップ００１ＳＧＳ２７７；Ｙ）は、出力ポートＤＧ１からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２７８）、出力ポートＤＧ２からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２７９）。つまり、ＤＧカウンタ値が２である場合は、出力ポートＤＧ２からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ２の各ビットに応じたＬＥＤ（第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【２２９０】
また、ＤＧカウンタ値が２ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２７７；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が３であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２８０）。ＤＧカウンタ値が３である場合（ステップ００１ＳＧＳ２８０；Ｙ）は、出力ポートＤＧ２からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８１）、出力ポートＤＧ３からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８２）。つまり、ＤＧカウンタ値が３である場合は、出力ポートＤＧ３からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ３の各ビットに応じたＬＥＤ（第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【２２９１】
また、ＤＧカウンタ値が３ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２８０；Ｎ）は、更にＤＧカウンタ値が４であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ２８３）。ＤＧカウンタ値が４である場合（ステップ００１ＳＧＳ２８３；Ｙ）は、出力ポートＤＧ３からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８４）、出力ポートＤＧ４からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８５）。つまり、ＤＧカウンタ値が４である場合は、出力ポートＤＧ４からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ４の各ビットに応じたＬＥＤ（普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【２２９２】
また、ＤＧカウンタ値が４ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ２８３；Ｎ）は、ＤＧカウンタ値が５であるとして、出力ポートＤＧ４からの駆動信号の出力を停止するとともに（ステップ００１ＳＧＳ２８６）、出力ポートＤＧ５からの駆動信号の出力を開始して表示制御処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ２８７）。つまり、ＤＧカウンタ値が５である場合は、出力ポートＤＧ５からの駆動信号を出力することで、該出力ポートＤＧ５の各ビットに応じたＬＥＤ（ラウンド数表示器２６、当り表示灯２７、右打ち表示灯２８、状態表示灯２９を構成するＬＥＤ）の点灯制御を行う。
【２２９３】
つまり、本実施の形態において、第１特別図柄表示装置４Ａを構成するＬＥＤ、第２特別図柄表示装置４Ｂを構成するＬＥＤ、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂと普図保留表示器２５Ｃを構成するＬＥＤ、普通図柄表示器２０を構成するＬＥＤ、ラウンド数表示器２６と当り表示灯２７と右打ち表示灯２８と状態表示灯２９を構成するＬＥＤについては、ＣＰＵ１０３の割込み周期である４ｍｓ毎に発光対象のＬＥＤを変化させることによって、１６ｍｓの消灯状態と４ｍｓの点灯状態を周期的に繰り返すようになって

いる。
【２２９４】
　また、本実施の形態では、図２４２に示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行することによって、始動入賞が発生した場合は、図２６０（Ａ）に示すように、始動口スイッチ通過処理において始動入賞の発生判定と該始動入賞の発生に応じたコマンド（始動口入賞指定コマンド）の送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該始動入賞に応じた保留表示器（第１保留表示器２５Ａまたは第２保留表示器２５Ｂ）の発光制御が開始されるようになっている。
【２２９５】
　また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図２６０（Ｂ）に示すように、特別図柄通常処理内で特別図柄判定処理、バッファシフト処理が実行されることで保留記憶数通知コマンドの送信が実行された後、表示処理と表示制御処理が実行されることによって、該可変表示の開始に応じて保留表示器において保留記憶数減算後の態様での発光制御が開始されるようになっている。
【２２９６】
　また、特別図柄の可変表示が実行される際には、図２６０（Ｃ）に示すように、特別図柄表示制御処理及び表示制御処理が実行されることによって、該可変表示に応じた特別図柄表示装置の発光制御が開始された後、特別図柄変動処理において可変表示時間（可変表示時間タイマ）の減算が開始されるようになっている。
【２２９７】
　尚、本実施の形態では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示が実行されているときに新たな保留記憶が発生したことにもとづいて該新たな保留記憶を含む保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数増加通知コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信してもよい。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数増加通知コマンドを受信したことにもとづいて第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。
【２２９８】
　更に、本実施の形態では、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、該特別図柄の可変表示開始後の保留記憶数を特定可能な保留記憶数通知コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示の開始にもとづいて、単に保留記憶数が減少したことを示すコマンド（例えば、保留記憶数減少通知コマンド）を演出制御用ＣＰＵ１２０に送信してもよい。尚、演出制御用ＣＰＵ１２０は、上記した保留記憶数通知コマンドや保留記憶数減少通知コマンドを受信したことにもとづいて第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを特別図柄の可変表示の開始後の保留記憶数に応じた態様で点灯させればよい。
【２２９９】
　（演出制御基板１２の主要な動作）
　次に、演出制御基板１２における主要な動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図２６１のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図２６１に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ１５１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。
【２３００】
　その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップＳ１５３）。タイマ割込みフラグは、例えばＣＴＣのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば２ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグが

オフであれば（ステップＳ１５３；Ｎｏ）、ステップＳ７３の処理を繰り返し実行して待機する。

【２３０１】

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

【２３０２】

ステップＳ１５３にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップＳ１５３；Ｙｅｓ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ１５４）、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ１５５）。コマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信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。

【２３０３】

ステップＳ１５５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Ｓ１５６）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９および装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、可動体３２の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【２３０４】

ステップＳ１５６の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ１５７）、演出制御基板１２の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。更に、演出用乱数値更新処理（ステップＳ１５７）の後には、パチンコ遊技機１においてデモ演出を実行するためのデモ演出制御処理（ステップＳ１５８）と、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付ける操作受付制御処理（ステップＳ１５８ａ）、画像表示装置５において表示されている背景表示を他の背景表示に更新する背景表示更新処理（ステップＳ１５９）と、が実行される。その後、ステップＳ１５３の処理に戻る。ステップＳ７３の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【２３０５】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３からデモ表示演出を実行するためのコマンド（例えば、デモ表示演出指定コマンド）を受信したことにもとづいて、新たな保留記憶が発生することなく３０秒（３０００ｍｓ）が経過したこと

を条件に画像表示装置５において案内表示を表示する制御を実行し、更に新たな保留記憶が発生することなく３０秒（３０００ｍｓ）が経過したことを条件に画像表示装置５においてデモ表示演出の画像を表示する制御を実行すればよい。また、案内表示やデモ表示演出の画像の表示中に新たな保留記憶が発生した場合は、これら案内表示やデモ表示演出の画像の表示を停止する制御を実行すればよい。

【２３０６】

また、操作受付処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶数が０個でありいずれの特別図柄の可変表示も実行されていないときにプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付けたことにもとづいて画像表示装置５においてメニュー画面を表示し、更に該メニュー画面が表示されている状態でプッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を受け付けることによって、スピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音の音量や遊技効果ランプ９の輝度を変更する制御を実行すればよい。

【２３０７】

尚、本実施の形態の背景表示更新処理では、遊技状態の変化や可変表示開始時における演出モードの変更が決定されたことにもとづいて、画像表示装置５において表示される背景画像を更新する制御を実行可能となっている。

【２３０８】

尚、デモ演出制御処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、客待ちデモ指定コマンドを受信したことにもとづいて客待ちデモ演出開始待ちタイマ等の客待ちデモ演出を開始するまでのタイマをセットし、可変表示が開始されることなく該タイマがタイマアウトしたことにもとづいて客待ちデモ演出を開始すればよい。尚、客待ちデモ演出開始待ち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。

【２３０９】

（演出制御プロセス処理）

図２６２は、演出制御プロセス処理として、図２６１のステップＳ１５６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２６１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、可変表示を実行する際の演出モードを決定するための演出モード決定処理（ステップＳ１６０）、保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにて表示されるアクティブ表示の表示態様を決定する保留変化演出決定処理（ステップＳ１６１）、始動入賞の発生にもとづいて大当り遊技状態に制御されることを遊技効果ランプ９の発光によって継続的に示唆する入所時フラシュ演出を実行するための入賞時フラッシュ演出処理（ステップ１６２）、プッシュボタン３１Ｂを振動用モータ３６にて駆動させるボタン振動演出を実行するためのボタン振動演出処理（ステップＳ１６３）、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて保留表示を出現表示させるための出現アニメーション処理（ステップＳ１６４）、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留表示やアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示を滞留表示させるための滞留アニメーション処理（ステップＳ１６５）、保留記憶表示エリア５Ｕに表示される保留表示を該保留記憶表示エリア５Ｕ上の１つ前の表示位置やアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動表示（シフト）させるためのシフトアニメーション処理（ステップＳ１６６）、アクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示の表示を終了させるための終了アニメーション処理（ステップＳ１６７）、第１サブ保留表示器１５１Ａや第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤを保留記憶数にもとづいて点灯制御するためのサブ保留表示器点灯制御処理（ステップＳ１６８）を実行する。尚、サブ保留表示器点灯制御処理は、後述する表示領域５Ｓにおいて第１特図保留記憶数や第２特図保留記憶の表示を更新する処理を実行する処理でもある。終了アニメーション処理の実行後は、例えば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。

【２３１０】
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。
【２３１１】
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。
【２３１２】
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。また、本実施の形態における可変表示中演出処理では、第１演出表示灯１５２Ａ、第２演出表示灯１５２Ｂを構成するＬＥＤの点灯制御も実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板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。尚、本実施の形態におけるステップ１７２の処理は、後述する表示領域５Ｓにおいて小図柄の可変表示を実行するための処理も行う。
【２３１３】
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。
【２３１４】
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。

【２３１５】

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。

【２３１６】

（演出モード）

図２６３に示すように、本実施の形態では演出モードＡ～演出モードＤが設けられており、演出モードＡと演出モードＢは遊技状態が通常状態であるときに選択され得る演出モードであり、演出モードＣは遊技状態が時短状態であるときに選択される演出モードであり、演出モードＤは遊技状態が確変状態であるときに選択される演出モードである。

【２３１７】

演出モード決定処理においては、遊技状態が通常状態であるとき、該通常状態の１回目の可変表示の開始タイミングにおいて演出モードが演出モードＡに設定されるようになっている。また、通常状態における２回目以降の可変表示開始タイミングでは、設定されている演出モードが演出モードＡであれば、該演出モードが抽選によって演出モードＢに設定され、設定されている演出モードが演出モードＢであれば、該演出モードが抽選によって演出モードＡに設定される。

【２３１８】

また、演出モード決定処理においては、大当り遊技状態の終了の際に、ＣＰＵ１０３から時短状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モードＣに設定され、ＣＰＵ１０３から確変状態を示す遊技状態指定コマンドを受信したことにもとづいて演出モードが演出モードＤに設定されるようになっている。

【２３１９】

尚、詳細は後述するが、本実施の形態における演出モードＡ～演出モードＤでは、画像表示装置５に表示される背景画像、飾り図柄の可変表示態様、アクティブ表示や保留表示の表示態様等がそれぞれ異なっている。

【２３２０】

（保留変化演出決定処理）

図２６４は、図２６２に示す保留変化演出決定処理における保留表示やアクティブ表示の表示態様の決定割合である。保留変化演出決定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図２４０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照し、保留表示フラグがセットされていないエントリの有無を特定する。保留表示フラグがセットされていないエントリが有る場合は、該エントリにおける図柄指定コマンドから可変表示結果を、該エントリにおけるはずれ演出パターンコマンドからはずれ演出をそれぞれ特定し、これら特定した可変表示結果とはずれ演出とにもとづいて保留変化演出の実行の有無及び演出パターン、すなわち、保留表示やアクティブ表示の表示態様を決定する。

【２３２１】

例えば、図２６４に示すように、可変表示結果が大当りの場合は、５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、７０％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンが非リーチである場合は、９５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、５％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、０％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。また、可変表示結果が

はずれ且つはずれ演出パターンがノーマルリーチである場合は、７５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、２０％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、５％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。また、可変表示結果がはずれ且つはずれ演出パターンがスーパーリーチである場合は、６５％の割合で保留変化演出の非実行を決定し、２５％の割合で保留変化演出の演出パターンＡでの実行を決定し、１０％の割合で保留変化演出の演出パターンＢでの実行を決定する。

【２３２２】

上記したように保留変化演出の実行の有無及び演出パターンを決定した後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留表示予告演出の非実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「０」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンＡでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「１」をセットし、保留表示予告演出の演出パターンＢでの実行が決定されていた場合は、該エントリの保留表示フラグの値として「２」をセットする。

【２３２３】

尚、本実施の形態における保留変化演出決定処理では、図柄指定コマンド、つまり、可変表示結果が大当りとなるか否かによって保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、大当り種別が確変大当りＡ、確変大当りＢ、確変大当りＣ、非確変大当りのいずれになるかに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよいし、大当り遊技終了後に確変状態に制御されるか否かに応じて保留変化演出の実行の有無及び保留変化演出の演出パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、保留変化演出が実行されるか否か及び保留変化演出がいずれの演出パターンにて実行されるかに対して遊技者を注目させ易くできる。

【２３２４】

そして、本実施の形態では、上記したように始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおいて各エントリに対応する保留表示フラグに０～２の値をセットした後に演出制御用ＣＰＵ１２０が後述の出現アニメーション処理（ステップＳ１６４）、滞留アニメーション処理（ステップ１６５）、シフトアニメーション処理（ステップＳ１６６）を実行することで、保留表示フラグの値として「０」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ白色で表示され、保留表示フラグの値として「１」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ青色で表示され、保留表示フラグの値として「２」がセットされた場合は、該保留表示フラグに応じた保留表示やアクティブ表示が演出モードに応じた形状且つ赤色で表示される。

【２３２５】

このような設定により、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの青色や表示パターンＢの赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が白色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるとともに、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＢの赤色にて表示される場合は、保留表示やアクティブ表示が表示パターンＡの青色で表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）が高くなるので、これら保留表示やアクティブ表示の表示態様、即ち、保留変化演出が実行されるか否か及び演出パターンに対して遊技者を注目させることができる。

【２３２６】

（入賞時フラッシュ演出処理）

図２６５は、図２６２に示す入賞時フラッシュ演出処理を示すフローチャートである。入賞時フラッシュ演出処理において演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、図２４０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照し、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ

３０１）。入賞時フラッシュ演出フラグがセットされていない保留記憶が有る場合（ステップ００１ＳＧＳ３０１；Ｎ）は、更に、既に入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされている保留記憶が有るか否か、つまり、既に他の保留記憶を対象として入賞時フラシュ演出が実行されているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０２）。

【２３２７】

入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされている保留記憶が無い場合は、入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶として格納されている図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンドから入賞時フラッシュ演出の実行の有無を決定する（ステップ００１ＳＧＳ３０３）。

【２３２８】

例えば、図２６６に示すように、図柄指定コマンドが大当りを示している場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を４０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を６０％の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドが非リーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を１００％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を０％の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがノーマルリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を１００％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を０％の割合で決定する。また、図柄指定コマンドがはずれ、はずれ演出パターンコマンドがスーパーリーチである場合は、入賞時フラッシュ演出の非実行を８０％の割合で決定し、入賞時フラッシュ演出の実行を２０％の割合で決定する。

【２３２９】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時フラッシュ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０４）。入賞時フラッシュ演出の実行を決定した場合（ステップ００１ＳＧＳ３０４；Ｙ）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「１」をセットしてステップ００７ＳＧＳ３０７に進み（ステップ００１ＳＧＳ３０５）、入賞時フラッシュ演出の非実行を決定した場合（ステップ００１ＳＧＳ３０４；Ｎ）は、当該保留記憶の入賞時フラッシュ演出フラグとして「０」をセットしてステップ００１ＳＧＳ３０７に進む（ステップ００１ＳＧＳ３０６）。

【２３３０】

入賞時フラッシュ演出フラグのセットされていない保留記憶が無い場合（ステップ００１ＳＧＳ３０１；Ｎ）やステップ００１ＳＧＳ３０５、ステップ００１ＳＧＳ３０６の処理の実行後は、更に、図２４０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照し、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」の保留記憶が有るか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０７）。入賞時フラッシュ演出フラグが「１」の保留記憶が有る場合（ステップ００１ＳＧＳ３０７；Ｙ）は、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中であるか否か、つまり、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶が始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａのバッファ番号「１－０」または「２－０」のエントリに格納されているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０８）。入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ３０８；Ｎ）はステップ００１ＳＧＳ３１０に進み、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」にセットされた保留記憶に応じた可変表示中である場合（ステップ００１ＳＧＳ３０８；Ｙ）は、更に、実行中の可変表示のプロセステーブル等を参照することによって、該可変表示がリーチよりも前のタイミングであるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３０９）。該可変表示がリーチよりも前のタイミングである場合（ステップ００１ＳＧＳ３０９；Ｙ）は、ステップ００１ＳＧＳ３１０に進む。

【２３３１】

そして、ステップ００１ＳＧＳ３１０の処理では、入賞時フラッシュ演出に応じた態様にて遊技効果ランプ９の点滅制御を実行して入賞時フラッシュ演出処理を終了する（ステップ００ＳＧＳ３１０）。尚、入賞時フラッシュ演出フラグが「１」の保留記憶が無い場

合（ステップ００１ＳＧＳ３０７；Ｎ）や該可変表示がリーチ以降のタイミングである場合（ステップ００１ＳＧＳ３０９；Ｎ）については、ステップ００１ＳＧＳ３１０の処理を実行せずに入賞時フラッシュ演出処理を終了する。

【２３３２】

以上のように、本実施の形態では、始動入賞の発生にもとづいて、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ランプ９を発光させることによって大当り遊技状態に制御されることを示唆するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、入賞時フラッシュ演出としての遊技効果ランプ９の発光パターンや発光色を複数設け、これら遊技効果ランプ９の発光パターンや発光色に応じて大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を異ならせるようにしてもよい。

【２３３３】

また、本実施の形態では、入賞時フラッシュ演出として遊技効果ランプ９を発光させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技効果ランプ９とは異なるランプ（例えば、入賞時フラッシュ演出専用のランプ）を設け、入賞時フラッシュ演出としては、該遊技効果ランプ９とは異なるランプを発光させるようにしてもよい。

【２３３４】

（ボタン振動演出処理）

図２６７は、図２６２に示すボタン振動演出処理を示すフローチャートである。ボタン振動演出において演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、ボタン振動演出の実行中であることを示すボタン振動演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２１）。ボタン振動演出実行中フラグがセットされていない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２１；Ｎ）は、遊技状態が通常状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２２）。遊技状態が通常状態である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２２；Ｙ）は、更に、第１始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２３）。第１始動口入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、第１始動口入賞指定コマンドを受信している場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｙ）は、図２４０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照して第１特図保留記憶数を特定する（ステップ００１ＳＧＳ３２４）。

【２３３５】

一方で、遊技状態が通常状態ではない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２２；Ｎ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が時短状態または確変状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２５）。遊技状態が時短状態でも確変状態でもない場合、つまり、遊技状態が大当り遊技状態である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２５；Ｎ）は、ボタン振動演出処理を終了し、遊技状態が時短状態または確変状態である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２５；Ｙ）は、更に、第２始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２６）。第２始動口入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２６；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、第２始動口入賞指定コマンドを受信している場合（ステップ００１ＳＧＳ３２６；Ｙ）は、図２４０（Ｂ）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａを参照して第２特図保留記憶数を特定する（ステップ００１ＳＧＳ３２７）。

【２３３６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ００１ＳＧＳ３２４またはステップ００１ＳＧＳ３２７において特定した保留記憶数が３個以上であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３２８）。つまり、ステップ００１ＳＧＳ３２８では、遊技状態が通常状態であれば、第１特図保留記憶数が３個以上であるか否かを判定し、遊技状態が時短状態や確変状態であれば、第２特図保留記憶数が３個以上であるか否かを判定する。特定した保留記憶数が２個以下である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２８；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、特定した保留記憶数が３個以上である場合（ステップ００１ＳＧＳ３２８；Ｙ）は、ボタン振動演出実行中フラグをセットするとともに（ステップ００１ＳＧＳ３

９）、ボタン振動演出実行タイマをセットしてボタン振動演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ３３０）。

【２３３７】

そして、ボタン振動演出実行中フラグがセットされている場合（ステップ００１ＳＧＳ３２１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、振動用モータ制御処理（ステップ００１ＳＧＳ３３１）を実行することによって振動用モータ３６を駆動させる、つまり、該振動用モータ３６の駆動によってプッシュボタン３１Ｂを振動させるとともに、ボタン振動演出実行タイマの値を－１し（ステップ００１ＳＧＳ３３２）、該ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしたか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３３３）。ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトしていない場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｎ）はボタン振動演出処理を終了し、ボタン振動演出実行タイマがタイマアウトした場合（ステップ００１ＳＧＳ３２３；Ｙ）は、ボタン振動演出実行中フラグをクリアしてボタン振動演出処理を終了する（ステップ００１ＳＧＳ３３４）。つまり、本実施の形態におけるボタン振動演出は、通常状態であれば第１特図保留記憶数、時短状態や確変状態であれば第２特図保留記憶数が３個となった場合に所定期間（例えば５秒間）に亘ってプッシュボタン３１Ｂを振動させることによって保留記憶数が上限値である４個に近づいたことを報知するための演出である。

【２３３８】

尚、本実施の形態では、遊技状態が時短状態や確変状態である場合に、第２特図保留記憶数が３個以上となったことにもとづいてボタン振動演出を実行して第２特図保留記憶数が上限値である４個に近づいたことを報知する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、時短状態や確変状態は遊技球が頻繁に始動入賞口に入賞する遊技状態であることから、これら時短状態は確変状態ではボタン振動演出を実行しないようにしてもよい。

【２３３９】

（サブ保留表示器点灯制御処理）

図２６８は、図２６２に示すサブ保留表示器点灯制御処理（ステップＳ１６８）において、演出制御用ＣＰＵ１２０が始動入賞指定コマンドを受信した状況毎の第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂの点灯制御態様を示す図である。サブ保留表示器点灯制御処理では、受信した始動入賞指定コマンドや保留記憶数に応じて第１サブ保留表示器１５１Ａ、第２サブ保留表示器１５１Ｂを構成するＬＥＤを点灯させるか否かを異ならせている。

【２３４０】

例えば、図２６８（Ａ）に示すように、第１始動口入賞指定コマンドを受信したときの第２特図保留記憶数が０個であるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグ値が０である場合、すなわち、大当り遊技状態でない状態で飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ保留記憶が新たな第１始動入賞口への入賞にもとづく第１特図保留記憶以外に存在しない場合は、即座に該第１特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第１サブ保留表示器１５１Ａにおいて第１特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御（第１サブ保留表示器１５１ＡのＬＥＤを１個のみ点灯させる制御）を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が０、第１特図保留記憶数が２～４個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第１特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在している場合や、演出プロセスフラグ値が１～７のいずれかであり、且つ第１特図保留記憶数が１～４個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第１サブ保留表示器１５１Ａにおいて第１特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御を実行する。

【２３４１】

また、図２６８（Ｂ）に示すように、第１始動口入賞指定コマンドを受信したときの第２特図保留記憶数が１個以上であるとき、つまり、新たに第１始動入賞口へ遊技球が入賞

し、且つ第２特図保留記憶数が１個以上であるとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次に実行される飾り図柄の可変表示は第２特別図柄の可変表示にもとづくものであることから、演出プロセスフラグ値や第１特図保留記憶数にかかわらず、第１サブ保留表示器１５１Ａにおいて第１特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御を実行する。

【２３４２】

また、図２３８（Ｃ）に示すように、第２始動口入賞指定コマンドを受信したとき、つまり、第１特図保留記憶数にかかわらず、新たに第２始動入賞口へ遊技球が入賞したとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグ値が０、第２特図保留記憶数が１個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されておらず、且つ第２特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在しない場合は、即座に該第２特図保留記憶にもとづく飾り図柄の可変表示が実行されるため、第２サブ保留表示器１５１Ｂにおいて第２特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御（第２保留表示器２５ＢのＬＥＤを１個のみ点灯させる制御）を実行しない。一方で、演出プロセスフラグ値が０、第２特図保留記憶数が２～４個、すなわち、大当り遊技状態ではない状態で可変表示が実行されていないが第２特図保留記憶が新たな始動入賞にもとづく保留記憶以外存在している場合や、演出プロセスフラグ値が１～７のいずれかであり、且つ第２特図保留記憶数が１～４個の場合、すなわち、保留記憶数にかかわらず可変表示開始設定処理の実行中を含む飾り図柄の可変表示の実行中や大当り遊技中は、第２サブ保留表示器１５１Ｂにおいて第２特図保留記憶数に応じた数のＬＥＤを点灯させる制御を実行する。

【２３４３】

（可変表示開始設定処理）

図２６９は、図２６２に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（ステップＳ１７１）を示すフローチャートである。可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１可変表示開始指定受信フラグオン状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３４１）。第１可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４１；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおける第１特図保留記憶のバッファ番号「１－０」～「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００１ＳＧＳ３４２）。尚、バッファ番号「１－０」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【２３４４】

具体的には、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第１特図保留記憶のバッファ番号「１－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「１－３」に対応付けて格納するようにシフトする。

【２３４５】

また、ステップ００１ＳＧＳ３４１において第１可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４１；Ｎ）、第２可変表示開始指定受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ００１ＳＧＳ３４３）。第２可変表示開始指定受信フラグがオフである場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４３；Ｎ）、可変表示開始設定処理を終了し、第２可変表示開始指定受信フラグがオン状態である場合は（ステップ００１ＳＧＳ３４３；Ｙ）、始動入賞時受信コマンドバッファ００１ＳＧ１９４Ａにおける第２特図保留記憶のバッファ番号「２－０」～「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号１個分ずつ上位にシフトする（ステップ００１ＳＧＳ３４４）。尚、バッファ番号「２－０」の内容については、シフトする先が存

在しないためにシフトすることはできないので消去される。
【２３４６】
　具体的には、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－１」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－０」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－２」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－１」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－３」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－２」に対応付けて格納するようにシフトし、第２特図保留記憶のバッファ番号「２－４」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「２－３」に対応付けて格納するようにシフトする。
【２３４７】
　ステップ００１ＳＧＳ３４２またはステップ００１ＳＧＳ３４４の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ００１ＳＧＳ３４５）。
【２３４８】
　次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ００１ＳＧＳ３４６）。この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。
【２３４９】
　尚、本特徴部００１ＳＧでは、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＡに該当する第２可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が「７」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当りＢに該当する第３可変表示結果指定コマンドや確変大当りＣに該当する第４可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「７」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第５可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１可変表示結果指定コマンドである場合には、変動パターンに応じて、停止図柄として３図柄が不揃いとなる組み合わせや、「７６７」等のリーチはずれとなる組み合わせ（はずれ図柄）を決定する。
【２３５０】
　これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すればよい。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すればよい。
【２３５１】
　ステップ００１ＳＧＳ３４６の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択し（ステップ００１ＳＧＳ３４７）、該選択したプロセステーブルのプロセスデータ１におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ００１ＳＧＳ３４８）。
【２３５２】
　尚、プロセステーブルには、画像表示装置５の表示を制御するための表示制御実行データ、各ＬＥＤの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン３１Ｂやスティックコントローラ３１Ａの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータｎ

（１～Ｎ番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。
【２３５３】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音制御実行データ１、操作部制御実行データ１）に従って演出装置（演出用部品としての画像表示装置５、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ８Ｌ，８Ｒ、操作部（プッシュボタン３１Ｂ、スティックコントローラ３１Ａ等））の制御を実行する（ステップ００１ＳＧＳ３４９）。例えば、画像表示装置５において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部１２３に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板１４に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力を行わせるために、音声制御基板１３に対して制御信号（音番号データ）を出力する。
【２３５４】
尚、本実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに１対１に対応する変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われるように制御するが、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。
【２３５５】
そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する（ステップ００１ＳＧＳ３５０）。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する（ステップ００１ＳＧＳ３５１）。尚、所定時間は例えば３３ｍｓであり、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをＶＲＡＭに書き込み、表示制御部１２３がＶＲＡＭに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置５に出力し、画像表示装置５が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示（変動）が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理（ステップＳ１７２）に対応した値にする（ステップ００１ＳＧＳ３５２）。
【２３５６】
（ＣＰＵ１０３及び演出制御用ＣＰＵ１２０の処理に関する期間）
ここで、本実施の形態におけるＣＰＵ１０３及び演出制御用ＣＰＵ１２０（及び表示制御部１２３）が実行する処理に関する期間について説明する。先ず、図２７０（Ａ）に示すように、ＣＰＵ１０３は、図２４２に示す遊技制御用タイマ割込み処理を４ｍｓ毎に実行する。つまり、本実施の形態におけるＣＰＵ１０３は、４ｍｓ毎に始動入賞が発生したか否かの判定や、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理等を実行する。加えて、ＣＰＵ１０３は、特別図柄の可変表示後の５００ｍｓを図柄確定期間として特別図柄の可変表示を実行しない期間としている。更に、ＣＰＵ１０３は、表示制御処理（ステップＳ４３）における周期的な１２ｍｓの消灯状態と４ｍｓの点灯状態とは別に、１周期３２０ｍｓとして、４０ｍｓ間隔にて特別図柄を構成するＬＥＤの点灯・消灯制御を実行する（図２３６（Ａ）参照）。
【２３５７】
一方、図２７０（Ａ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図２４４に示す演出制御メイン処理を２ｍｓ毎に実行する。つまり、本実施の形態における演出制御用ＣＰＵ１２０は、２ｍｓ毎にＣＰＵ１０３からいずれのコマンドを受信したか否か（コマンド解析処理）や、演出制御プロセス処理、演出用乱数更新処理、デモ演出制御処理、背景表示更新処理等を実行する。加えて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１周期４８０ｍｓとして、２４０ｍｓ間隔にて第１演出表示灯１５２Ａや第２演出表示灯１５２Ｂを構成するＬＥＤの点灯と消灯とを切り替える制御を実行する（図２３６（Ｂ）参照）。
【２３５８】
また、本実施の形態における表示制御部１２３では、画像を描画するために３３ｍｓの期間（画像描画期間）を要しており、画像表示装置５に表示されている画像を新たな画像

に更新する周期（画像更新周期）は３３ｍｓとなっている。つまり、本実施の形態では、画像表示装置５に表示される画像は、１秒間に約３０回（３０ＦＰＳ）更新されるようになっている。

【２３５９】

（演出モード詳細）

次に、演出モードＡ～演出モードＤについて説明する。上述したように、演出モードＡ及び演出モードＢは、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときに設定可能な演出モードであり、演出モードＣは、遊技状態が時短状態（低確高ベース状態）であるときに設定される演出モードであり、演出モードＤは、遊技状態が確変状態（高確高ベース状態）であるときに設定される演出モードである。本実施の形態における各演出モードでは、画像表示装置５に表示される保留表示やアクティブ表示の表示態様、各種アニメーションの実行期間や実行の有無が異なっている。

【２３６０】

例えば、図２７０（Ｂ）に示すように、保留表示の出現アニメーションは、演出モードＡ及び演出モードＢにおいては６６０ｍｓ（２０フレーム）に亘って実行され、演出モードＣでは１６５ｍｓ（５フレーム）に亘って実行され、演出モードＤでは９９ｍｓ（３フレーム）に亘って実行されるようになっている。尚、これら保留表示の出現アニメーションは、後述するように短縮される場合もある。

【２３６１】

また、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは、演出モードＡ及び演出モードＢにおいては１周期を２９７０ｍｓ（９０フレーム）として繰り返し実行される一方で、演出モードＣや演出モードＤでは実行されないようになっている。

【２３６２】

そして、アクティブ表示の終了アニメーションは、演出モードＡ～演出モードＤにおいて共通して１６５ｍｓ（５フレーム）で実行されるようになっている。

【２３６３】

（各演出モードの表示態様）

図２７１（Ａ１）に示すように、演出モードＡでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の街の風景をあらわした第１背景画像００１ＳＧ０８１が表示される。また、図２７１（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。

【２３６４】

詳しくは、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。

【２３６５】

また、画像表示装置５の画面左上に設けられた表示領域５Ｓには、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数及び小図柄が表示され、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア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

に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II（ローマ数字の２）」）を内包する立方体として表示される（図２８５（Ａ）参照）。

【２３６６】

尚、本実施の形態では、新たな保留記憶が発生する毎に、新たな保留表示内に表示される文字はＰ→Ｗ→Ｆ→Ｌ→II→Ｐ→Ｗ...と常に規則的に変化するようになっている。例えば、保留記憶数が０個で特別図柄の可変表示中に新たな保留記憶が４個連続で発生する場合、クティブ表示内の文字が「Ｐ」であれば、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、１個目の保留表示の文字は「Ｗ」、２個目の保留表示の文字は「Ｆ」、３個目の保留表示の文字は「Ｌ」、４個目の保留表示の文字は「II」となる。また、この状況で特別図柄の可変表示が終了し、新たな特別図柄の可変表示が終了すると、アクティブ表示エリア５Ｆに「Ｗ」の文字を内包する保留表示がアクティブ表示としてシフトし、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、「Ｆ」の文字を内包する保留表示が１個目の保留表示の表示位置にシフトし、「Ｌ」の文字を内包する保留表示が２個目の保留表示の表示位置にシフトし、「II」の文字を内包する保留表示が３個目の保留表示の表示位置にシフトする。更に、この状態で新たな保留記憶（４個目の保留記憶）が発生する場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの４個目の保留表示の表示位置において「Ｐ」の文字を内包する保留表示が表示される。

【２３６７】

尚、本実施の形態では、上記のように、保留記憶が発生した順にアクティブ表示や保留表示内に「Ｐ」、「Ｗ」、「Ｆ」、「Ｌ」、「II」の文字を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、パチンコ遊技機１が電断状態から復旧した際に保留記憶が１個以上存在する場合は、電断発生直前におけるアクティブ表示や保留表示内の文字の並び（例えば、「Ｆ」、「Ｌ」、「II」、「Ｐ」、「Ｗ」や「II」、「Ｐ」、「Ｗ」、「Ｆ」、「Ｌ」）にかかわらず、アクティブ表示や保留表示内の文字を予め定められた順（例えば、「Ｐ」、「Ｗ」、「Ｆ」、「Ｌ」、「II」）で表示してもよい。尚、これら第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数、小図柄、保留記憶表示エリア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。

【２３６８】

図２７１（Ｂ１）に示すように、演出モードＢでは、低ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、昼の荒野の風景をあらわした第２背景画像００１ＳＧ０８２が表示される。また、図２７１（Ｂ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒを奥側から手前側にかけて湾曲状に移動するスクロール表示（第２スクロール表示）にて可変表示が実行される。

【２３６９】

詳しくは、左右の飾り図柄は、左飾り図柄表示エリア５Ｌの左側辺上部、右飾り図柄表示エリア５Ｒの右側辺上部から画面中央に向けて近づくようにフレームイン表示され、その後、下方に向けて画面左右側に離れるように移動し、左飾り図柄表示エリア５Ｌの左側辺下部、右飾り図柄表示エリア５Ｒの右側辺下部から側方に向けてフレームアウト表示される。中の飾り図柄は、中飾り図柄表示エリア５Ｃの画面奥側から手前側に近づくように拡大表示された後、フレームアウト表示される。

【２３７０】

また、フレームイン表示された先行の飾り図柄（例えば、「２」の飾り図柄）が、左右の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒの上下方向の中央位置に設定された飾り図柄の停止位置を通過するときに、後続の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）がフレームイン表示され画面中央に向けて移動していく。つまり、先行の「２」の飾り図柄が停止位置付近を通過しているときは先行の「２」の飾り図柄と後続の「３」の飾り図柄とが視認できるが、

先行の「２」の飾り図柄が停止位置を通過した後は、後続の「３」の飾り図柄と「４」の飾り図柄とが視認可能となる。このように飾り図柄は、数字が「０」、「１」、「２」、「３」・・の順に増加していき、「９」の後に「０」に戻って「０」～「９」までの更新表示が繰り返し行われる。つまり、各飾り図柄表示エリア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。

【２３７１】

尚、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア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保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II」）を内包する正八面体として表示される（図２８５（Ａ）参照）。

【２３７２】

図２７１（Ｃ１）に示すように、演出モードＣでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、夕方の街の風景をあらわした第３背景画像００１ＳＧ０８３が表示される。また、図２７１（Ｃ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア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。

【２３７３】

詳しくは、演出モードＣにおける飾り図柄は、第１面と該第１面の反対面である第２面とを有しており、第１面には先行の飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）が表示される。一方、第１面が正面を向いているときには、第２面に後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）が表示されているかを特定することはできない。

【２３７４】

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

【２３７５】

また、第１面が正面を向いている状態から約９０度以上回転して第２面が表示されるとき、第２面には、第１面に表示されている飾り図柄（例えば、「３」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）が表示される。次いで、特に図示しないが、第２面５ｂが正面を向いている状態から約９０度以上回転して第１面が表示されるとき、第１面には、第２面５ｂに表示されている飾り図柄（例えば、「４」の飾り図柄）の後続の飾り図柄（例えば、「５」の飾り図柄）が表示される。

【２３７６】

また、画像表示装置５の画面右上部には、遊技者に右打ち操作の促進を報知する右矢印及び「右打ち」の文字からなる右打ち報知画像００１ＳＧ２０１が表示され、画像表示装置５の画面左下部には、時短制御が実行される残回数を示す時短残表示００１ＳＧ２０２（本例では、「残りＸＸ回」の文字、ＸＸ＝０～１００）が表示される。

【２３７７】

尚、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア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保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II」）を内包する球体として表示される（図２８５（Ａ）参照）。

【２３７８】
図２７１（Ｄ１）に示すように、演出モードＤでは、高ベース状態用の飾り図柄が飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示され、飾り図柄の背景画像として、夜の街の風景をあらわした第４背景画像００２ＳＧ０８４が表示される。また、図２７１（Ｄ２）に示すように、飾り図柄の可変表示は、飾り図柄表示エリア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。
【２３７９】
詳しくは、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。
【２３８０】
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００２ＳＧ２０１が表示される。
【２３８１】
尚、画像表示装置５の画面下部に設けられた保留記憶表示エリア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保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示が表示される。これら保留表示やアクティブ表示は、演出モードＣと同じく文字（例えば、アクティブ表示では「Ｐ」、１個目の保留表示では「Ｗ」、２個目の保留表示では「Ｆ」、３個目の保留表示では「Ｌ」、４個目の保留表示では「II」）を内包する球体として表示される一方で、これら球体内部の配色と内包する文字の配色とが反転している点で異なっている（図２８５（Ａ）参照）。
【２３８２】
（出現アニメーション）
次に、各演出モードにおける保留表示の出現アニメーションについて説明する。尚、本実施の形態において「アニメーション」は、例えば、１コマ（１フレーム）前の画像と比較して当該画像の少なくとも一部の視認性を変化させることにより動きを持たせる動的な表示（動画表示）であって、表示画像の位置、サイズ、色、透過率のうち少なくともいずれか１つを１コマ前の画像と異ならせることで視認性が変化するものであればよい。つまり、「アニメーション」は、「移動表示」や「回転表示」、「拡大表示」や「縮小表示」、「フレームイン表示」や「フレームアウト表示」といった画像の変位を伴う表示はもちろん、「フェードアウト表示」や「フェードイン表示」といった画像の変位を伴わないが色調などの表示態様が変化する表示なども含む。
【２３８３】
本実施の形態における『出現アニメーション』とは、遊技球が始動入賞口に入賞したことによって新たな保留記憶が発生した場合に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に該保留記憶の発生に応じた保留表示を表示するためのアニメーションである。図２７２及び図２８５（Ｂ）に示すように、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて新たな保留表示が保留

記憶表示エリア５Ｕの手前側下方の位置から保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置に向けて移動していく。そして、保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置に達すると、該保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に向けて下降していき、最終的に該保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。つまり、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合、保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕの手前側下方の位置から放物線を描くように移動する。

【２３８４】

このとき、図２７４に示すように、保留表示は、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置を頂点として放物線を描くように移動するため、演出モードＡにおける白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【２３８５】

また、図２７４に示すように、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定されなかった場合の出現アニメーションでは、１フレーム目の画像では保留表示が透過度の高い状態（例えば、１フレーム目の画像の保留表示の透過度は９０％）で表示されており、出現アニメーションの進行に伴って保留表示の透過度が漸次８０％、６０％、４０％等と低下していくようになっている。そして、該出現アニメーションの２０フレーム目の画像では、保留表示が最終態様として透過度が０％となり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【２３８６】

図２７３及び図２８５（Ｂ）に示すように、演出モードＡにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【２３８７】

また、該演出モードＡにおいて保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。

【２３８８】

尚、特に図示しないが、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【２３８９】

図２７６及び図２８５（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合、すなわち、保留表示が白色で表示される場合は、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次白色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エ

リア５Ｕに向けて共に下降していく。尚、本出現アニメーションにおけるエフェクトは、該アニメーションの開始から５フレームで消失するが、エフェクトの消失後も保留表示の下降は継続される。そして、エフェクトが消失してから所定期間（該アニメーションであれば１５フレーム）が経過すると、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【２３９０】

尚、特に図示しないが、演出モードＢにおける白色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、移動するため、演出モードＢにおける白色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【２３９１】

図２７７及び図２８５（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおいて始動入賞が発生し、該始動入賞にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合、すなわち、保留表示が青色や赤色で表示される場合は、演出モードＡにおいて保留変化演出の実行が決定された場合と同じく、該始動入賞の発生にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトの表示が行われ、該エフェクトが保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。このとき、エフェクトは下降に伴って非表示化（透過度が増加）していく一方で、該エフェクトに替えて漸次青色または赤色の保留表示が透過度を低下させつつ保留記憶表示エリア５Ｕに向けて下降していく。つまり、エフェクトと保留表示は、保留記憶表示エリア５Ｕに向けて共に下降していく。そして、エフェクトが完全に消失するタイミングで、保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。

【２３９２】

また、該演出モードＢにおいて保留変化演出の実行が決定された場合の保留表示の出現アニメーションは、保留表示を既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも大きいサイズで表示を開始し、該保留表示の移動（下降）に応じて該保留表示のサイズを漸次縮小させていくアニメーションでもある。

【２３９３】

尚、特に図示しないが、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示及びエフェクトは、既に表示されているアクティブ表示や保留表示よりも上方位置から表示が開始されて保留記憶表示エリア５Ｕに向けて移動（下降）するため、演出モードＡにおける青色や赤色の保留表示の出現アニメーションは、アクティブ表示や保留表示の滞留アニメーションよりも広い領域で実行されるアニメーションとなっている。

【２３９４】

尚、図２７３及び図２７７に示すように、演出モードＡ、演出モードＢにおいて青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）は、出現アニメーションの１フレーム目の画像として保留記憶表示エリア５Ｕの上方位置においてエフェクトが表示されることで、遊技者はこれから表示される保留表示が保留変化演出の対象保留表示であること、つまり、白色の保留表示が表示される場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高いことを認識することができる。更に、出現アニメーションの９フレーム目までは、保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか遊技者が認識不能なように該保留表示の透過度が高く設定されているため、該保留表示の表示色が青色と赤色のどちらであるか、つまり、大当り遊技状態に制御される割合がどの程度高いかに対して遊技者を注目させる事が可能となっている。

【２３９５】

また、図２７３及び図２７７に示すように、演出モードＡ、演出モードＢにおいて青色や赤色の保留表示を表示する場合（保留変化演出を実行する場合）については、出現アニメーションとして１～１９フレーム目の画像として共通のエフェクトを表示するつまり、演出モードＡにおいて青色の保留表示を表示する場合、演出モードＡにおいて赤色の保留表示を表示する場合、演出モードＢにおいて青色の保留表示を表示する場合、演出モード

Ｂにおいて赤色の保留表示を表示する場合の計４通りの出現アニメーションにおいて共通のエフェクトを表示している。このため、これら演出モードＡや演出モードＢにおいて保留表示を青色や赤色にて表示する場合は、これら出現アニメーションとして使用する画像データの共通化を図ることができ、出現アニメーションを実行するために必要なデータ量を低減することができる。

【２３９６】

図２７８、図２７９及び図２８５に示すように、演出モードＣ及び演出モードＤにおいて新たな始動入賞が発生した場合は、先ず、該始動入賞にもとづいて、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置においてエフェクトが表示される。該エフェクトは、出現アニメーションの進行に応じて非表示化（透過度が増加）していく。そして、保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置では、該エフェクトに替えて、保留表示が透過度を低下させつつ拡大表示されていく。そして、エフェクトの消失が完了すると、保留表示の透過度の低下及び拡大も終了する。

【２３９７】

尚、図２７８及び図２７９に示すように、演出モードＣでの出現アニメーションと演出モードＤでの出現アニメーションとにおいては、演出モードＣでの出現アニメーションの方がエフェクトの表示開始から消失までに要する期間が長く、また、保留表示の表示開始から拡大が終了するまでに要する期間が長く設定されている。

【２３９８】

（滞留アニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示及びアクティブ表示の滞留アニメーションについて説明する。本実施の形態における『滞留アニメーション』は、特別図柄の可変表示中にアクティブ表示エリア５Ｆにおいてアクティブ表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モードＡなら回転、演出モードＢなら回動、演出モードＣ及びＤでは非動作）させるアニメーションと、保留記憶が１個以上存在する場合に保留記憶表示エリア５Ｕにおいて保留表示を演出モードに応じた態様で動作（演出モードＡなら回転、演出モードＢなら回動、演出モードＣ及びＤでは非動作）させるアニメーションと、を含むアニメーションである。

【２３９９】

図２８０（Ａ）及び図２８５（Ｂ）に示すように、演出モードＡにおける滞留アニメーションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回りに回転させるアニメーションである。該演出モードＡにおける滞留アニメーションは、１周期を９０フレームとして繰り返し実行されるようになっている。また、該演出モードＡにおける滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回転に応じて回転する。

【２４００】

また、図２８０（Ｂ）及び図２８５（Ｂ）に示すように、演出モードＢにおける滞留アニメーションは、保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向と反時計回り方向とに交互に回動させるアニメーションである。該演出モードにおける滞留アニメーションは、１周期を９０フレームとして、前半の４５フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として反時計回り方向に回動させ、後半の４５フレームにおいて保留表示やアクティブ表示を正面視で垂直軸を中心として時計回り方向に回動させるようになっている。また、該演出モードＢにおける滞留アニメーションにおいては、保留表示またはアクティブ表示内の文字もこれら保留表示またはアクティブ表示の回動に応じて回動する。

【２４０１】

尚、本実施の形態における演出モードＣ及び演出モードＤ、つまり、時短状態と確変状態は、演出モードＡや演出モードＢにて保留表示やアクティブ表示が表示される通常状態と比較して１回あたりの可変表示に要する時間が短く設定されているため、保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションは実行されないが、本発明はこれに限定されるもので

はなく、演出モードＣや演出モードＤにおいても保留表示やアクティブ表示の滞留アニメーションが実行されるようにしてもよい。

【２４０２】

尚、本実施の形態における滞留アニメーションは、１周期が９０フレーム（２９７０ｍｓ）、つまり、秒間約３０フレーム（フレームレートが約３０ＦＰＳ）で表示されるアニメーションとなっている。ここで、滞留アニメーションは出現アニメーションや終了アニメーションよりも長期間に亘って遊技者から視認されるアニメーションであることから、保留表示の動作をゆったりと見せたいという考えがある。また、該出現アニメーションはフレームレートを約３０ＦＰＳで制作することで遊技機の開発を行い易いばかりか実際の保留表示の動作を開発者がイメージし易いという利点がある。以上の理由から本実施の形態の滞留アニメーションはフレームレートが３０ＦＰＳのアメーションとして制作されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、滞留アニメーションは３０ＦＰＳよりも低フレームレートまたは高フレームレートのアニメーションとしてもよい。

【２４０３】

（終了アニメーション）

次に、各演出モードにおけるアクティブ表示の終了アニメーションについて説明する。本実施の形態における『終了アニメーション』は、特別図柄の可変表示が終了（停止）した際に、該可変表示に応じたアクティブ表示の表示を終了させる（アクティブ表示エリア５Ｆからアクティブ表示を消失させる）アニメーションである。図２８１（Ａ）～図２８１（Ｄ）及び図２８５（Ｂ）に示すように、各演出モードにおける終了アニメーションは、いずれもアクティブ表示エリア５Ｆにて実行されるアニメーションであって、終了した可変表示に対応するアクティブ表示の透過度が漸次高まっていき、５フレーム目でアクティブ表示エリア５Ｆから完全に消失するアニメーションである。

【２４０４】

尚、本実施の形態の終了アニメーションとしては、各演出モードで共通の態様で実行する形態を例示しているが、本発明は限定されるものではなく、各演出モードにおいて終了アニメーションの実行期間を共通としつつ、各演出モードにおいて態様の異なる週雨量アニメーションを実行してもよい。

【２４０５】

（シフトアニメーション）

次に、各演出モードにおける保留表示のシフトアニメーションについて説明する。本実施の形態における『シフトアニメーション』とは、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて１個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じてアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて２個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて３個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて４個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示を、新たな特別図柄の可変表示の開始に応じて保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の保留記憶に応じた位置に向けて移動させるアニメーションと、を含むアニメーションである。

【２４０６】

図２８２、図２８４及び図２８５（Ｂ）に示すように、シフトアニメーションは、上述した終了アニメーションによってアクティブ表示エリア５Ｆにおけるアクティブ表示が消失（表示が終了）すると、実行されるアニメーションであって、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留

記憶に応じた位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の保留記憶に応じた位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の保留記憶に応じた位置に、それぞれ移動表示（シフト）が同時に実行される。

【２４０７】

尚、図２８３に示すように、保留記憶数が０個且つ可変表示が実行されていない状態で新たな保留記憶が発生した場合は、先ず、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置において出現アニメーションが実行されることなく保留表示（出現にメーションにおける最終態様での保留表示）が表示される。この状態から、シフトアニメーションとして、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置に表示されている保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動表示（シフト）のみが実行される。

【２４０８】

尚、図２７５に示すように、アクティブ表示エリア５Ｆと保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留記憶に応じた位置は長さＬ１にかけて離間しており、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、１個目の保留記憶に応じた位置と２個目の保留記憶に応じた位置、２個目の保留記憶に応じた位置と３個目の保留記憶に応じた位置、３個目の保留記憶に応じた位置と４個目の保留記憶に応じた位置は、それぞれ長さＬ１よりも短い長さＬ２（Ｌ１＞Ｌ２）にかけて離間している。このため、本実施の形態のシフトアニメーションにおいて、次の可変表示に応じたアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆにシフトする保留表示は、他の保留表示よりも高速でシフトするようになっている。

【２４０９】

尚、図２８２、図２８３、図２８４に示すように、本実施の形態では、演出モードＡ及び演出モードＢのシフトアニメーションについて説明したが、演出モードＣ及び演出モードＤにおけるシフトアニメーションは演出モードＡ及び演出モードＢのシフトアニメーションと同様であるので説明を省略する。更に、図２８３は、演出モードＡにおいて保留記憶数が１個である状態でシフトアニメーションが実行される場合の説明図であるが、演出モードＢにおいて保留記憶数が１個である状態においても同様にシフトアニメーションが実行される。

【２４１０】

（新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について）

次に、始動入賞口への遊技球の入賞によって新たな保留記憶が発生した際の保留表示の表示態様について状況毎に説明する。尚、以下の形態については、遊技状態が通常状態（低確低ベース状態）であるときの、第２特図保留記憶数が０個であり、第２特別図柄の可変表示が実行されていないときの第１特別図柄の可変表示の実行の有無、第１特図保留記憶数、これら第１特図保留記憶数にもとづく保留表示について説明するが、以下の形態は、遊技状態が時短状態や確変状態であるときの、第２特別図柄の可変表示の実行の有無、第２特図保留記憶数、これら第２特図保留記憶数にもとづく保留表示についても当て嵌まる。

【２４１１】

（出現アニメーションの短縮詳細）

次に、上記した保留表示の出現アニメーションの短縮（以下、スキップと称する場合もある）について説明する。尚、以下は主に演出パターンＡの出現アニメーションにもとづいて説明するが、演出パターンＢ～演出パターンＤの出現アニメーションは実行期間が異なるのみであるので、説明を省略する。

【２４１２】

図２８６（Ａ）及び図２８６（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマン

ドを受信することで、表示制御部１２３による出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５において新たな保留表示の出現アニメーションの表示が開始される。

【２４１３】

ここで、図２８６（Ａ）に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が６６０ｍｓ以上である場合は、６６０ｍｓ（２０フレーム）に亘り保留表示が放物線を描きつつ保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に向けて移動する全てのフレームの画像が表示され、最終的に保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される。そして、次の可変表示が開始されると、演出制御用ＣＰＵ１２０が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５においてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４１４】

一方で、図２８６（Ｂ）に示すように、出現アニメーションの開始タイミングから次の可変表示の開始タイミングまでの期間が６６０ｍｓ未満である場合は、次の可変表示開始タイミングでは未だ出現アニメーションとして途中のフレームの画像（図２８６（Ｂ）の図では１４フレーム目の画像）が表示されていることとなる。また、次の可変表示が開始されると、演出制御用ＣＰＵ１２０が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５において、それまで実行されていた出現アニメーションに替えてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４１５】

このとき、出現アニメーションとして表示されていなかった画像（図２８６（Ｂ）の図では１６～２０フレームの画像）はそのまま表示されることはなく、シフトアニメーションの表示が開始される。尚、シフトアニメーションの１フレーム目として表示される保留表示は、出現アニメーションとして表示される保留表示の最終態様（２０フレーム目の画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示される保留表示）と同一態様の画像となっている。このため、遊技者からは、出現アニメーションの実行中に新たな可変表示が開始されると、それまでの出現アニメーションとして放物線描いて移動表示されていた保留表示が突如として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数に応じた位置に表示された状態となり、シフトアニメーションに移行するように視認されることとなる。

【２４１６】

尚、図２８６（Ａ）及び図２８６（Ｂ）では、保留記憶数が１以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の非実行が決定された場合について説明したが、図２８７（Ａ）及び図２８７（Ｂ）に示すように、保留記憶数が１以上である場合に新たな保留記憶が発生し、且つ該保留記憶にもとづいて保留変化演出の実行が決定された場合についても、上記図２８６（Ａ）及び図２８６（Ｂ）と同様に、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信しなければ青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが６６０ｍｓに亘って実行される一方で、出現アニメーションの実行期間中において演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことに応じて青色や赤色の保留表示の出現アニメーションが中断（スキップ）され、該出現アニメーションに替えて青色や赤色の保留表示のシフトアニメーションが開始される。

【２４１７】

また、図２８８（Ａ）に示すように、保留記憶数が０個であり、且つ既に終了した可変

表示の図柄確定期間の終了直前、つまり、図柄確定期間が終了する３３ｍｓ以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合（保留記憶数が０個且つ次の可変表示直前のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合）は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドを受信することで、表示制御部１２３による出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そして出現アニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５において新たな保留表示の出現アニメーションの表示が開始される。

【２４１８】

しかしながら、図２８８（Ａ）に示す例では、出現アニメーションの１フレーム目の画像描画中において新たな保留記憶にもとづく可変表示が開始されることとなるので、該可変表示が開始されると、演出制御用ＣＰＵ１２０が該可変表示の開始にもとづくコマンド（可変表示開始指定コマンド）を受信することで、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が開始される。そしてシフトアニメーションの１フレーム目の画像描画が完了すると、次の画像更新タイミングから画像表示装置５においてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４１９】

このため、画像表示装置５においては、１フレーム目の出現アニメーションの画像が表示されると、該出現アニメーションの２～２０フレーム目の画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留表示（出現アニメーションの２０フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトする画像として表示されることとなる。

【２４２０】

また、図２８８（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了直後に新たな保留記憶が発生した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから３３ｍｓ以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部１２３は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。

【２４２１】

このため、画像表示装置５においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留表示（出現アニメーションの２０フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトする画像として表示されることとなる。

【２４２２】

また、図２８９に示すように、保留記憶数が０個であり、且つ既に終了した可変表示の図柄確定期間の終了から十分に時間が経過した場合、つまり、図柄確定期間が終了してから３３ｍｓ以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合は、演出制御用ＣＰＵ１２０が該保留記憶の発生にもとづいて保留記憶数通知コマンドとか変表示開始コマンドと、をほぼ同時に受信する。これによって、表示制御部１２３は、出現アニメーションの画像よりもシフトアニメーションの画像の描画を優先する。

【２４２３】

このため、画像表示装置５においては、出現アニメーションの画像が表示されることなく、シフトアニメーションの画像として保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の保留表示（出現アニメーションの２０フレーム目の画像として表示される保留表示と同一態様の保留表示）が当該可変表示のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトする画像として表示されることとなる。

【２４２４】

尚、従来のパチンコ遊技機１においては、保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）で特別図柄

の可変表示終了間際に新たな保留記憶（Ｎ＋１個目の保留記憶）が発生した場合、該新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションが保留記憶表示エリア５ＵのＮ＋１個の保留記憶に応じた位置において開始されることとなる。該出現アニメーションの実行中に新たな特別図柄の可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア５ＵにおいてＮ個目までの保留記憶に応じた保留表示の移動表示（シフトアニメーション）が実行されるが、このとき新たな保留記憶に応じた保留表示の出現アニメーションは途上であるので、新たな保留記憶に応じた保留表示について、出現アニメーションを継続しつつ移動表示させる（シフトアニメーションを実行する）ことと（以下、第１案）、出現アニメーションが完了するまで移動表示させないこと（以下、第２案）が考えらえる。

【２４２５】

ここで、上記第１案では、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとが同時に進行することとなるため、新たな保留記憶に応じた保留表示の移動表示と出現アニメーションとの両方が遊技者から視認し難い物となってしまうという問題が有る。また、上記第２案では、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて、既に移動表示が完了した保留表示と新たな保留記憶に応じた保留表示との間に保留表示が表示されないといった状況が発生するとともに、新たな保留記憶が４個目の保留記憶である場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの４個目の保留記憶に応じた位置から保留表示が出現アニメーションの完了まで移動を開始しないので、遊技者から新たな特別図柄の可変表示が開始されたにもかかわらず未だに保留記憶数が上限である４個のままであると誤認されてしまい、遊技者が遊技を一時的に停止してしまう虞がある。

【２４２６】

以上の理由から、本発明では、保留表示の出現アニメーションの実行中に新たな保留記憶が発生した場合に、該出現アニメーションを中断（スキップ）させることによって、保留表示のシフトアニメーションや出現アニメーションの視認性を確保しつつ、保留記憶表示エリア５Ｕにおいて表示されている保留表示数を遊技者が誤認してしまう虞を低減している。

【２４２７】

以下では、新たな保留記憶が発生したタイミングに応じた画像表示装置５の表示態様、各保留表示器の点灯制御、コマンドの送受信について図２９０～図３０３にもとづいて説明する。尚、図２９０～図３０３は、遊技状態が通常状態、第２特図保留記憶数が０個且つ第２特別図柄の可変表示が実行されていない状態について例示するが、遊技状態が時短状態や確変状態、第１特図保留記憶数が０個且つ第１特別図柄の可変表示が実行されていない状態については可変表示の対象特別図柄が異なるのみで画像表示装置５の表示態様、各保留表示器の点灯制御、コマンドの送受信は同様であるため省略する。

【２４２８】

（保留記憶数が１～３個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

先ず、図２９０に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示中に新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４２９】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示及び該可変表示にもとづく５００ｍｓの図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４３０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。
【２４３１】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。
【２４３２】
ここで、図２９０に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで６６０ｍｓ以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。
【２４３３】
そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【２４３４】
（保留記憶数が１～３個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）
次に、図２９１に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）であるときに新たな第１特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。
【２４３５】
例えば、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【２４３６】
そして、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【２４３７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２４３８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【２４３９】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画期間中に第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４４０】

つまり、この場合は、出現アニメーションの実行中において新たな可変表示が開始されることによって、該出現アニメーションに替えてシフトアニメーションが開始されることによって、新たな保留記憶が発生してから３３ｍｓに満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。

【２４４１】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出現アニメーションの表示期間中において第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制御用ＣＰＵ１２０による第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御が実行されるとともに、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４４２】

このとき、図２８６（Ｂ）に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーションが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で保留記憶表示エリア５Ｕに表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるように視認される。

【２４４３】

（保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな保留記憶が発生する場合）

次に、図２９２に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２４４４】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新た

な特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４４５】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４４６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４４７】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２４４８】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図２８６（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数Ｎ個に応じた位置に表示される。

【２４４９】

（保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示開始後３３ｍｓ以内に新たな保留記憶が発生する場合）

次に、図２９３に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後３３ｍｓ以内に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２４５０】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４５１】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。ま

た、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４５２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４５３】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２４５４】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図２８６（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数Ｎ個に応じた位置に表示される。

【２４５５】

（保留記憶数が１～３個の可変表示終了後、次の可変表示開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな保留記憶が発生する場合）

次に、図２９４に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）且つ第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２４５６】

先ず、図２９４に示すように、第１特図保留記憶数がＮ個（３≧Ｎ≧１）の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４５７】

そして、ＣＰＵ１０３は、新たな保留記憶の発生から３３ｍｓ未満で図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４５８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１

０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２４５９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【２４６０】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画期間中に第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４６１】

つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから３３ｍｓに満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示を除く保留表示のみがシフトされればよい。

【２４６２】

（保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合）

次に、図２９５に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞（第１始動入賞口への入賞）が発生した場合について説明する。

【２４６３】

図２９５に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示中に新たな始動入賞が発生した場合は、既に第１特図保留記憶数が最大数である４個であるので新たな第１特図保留記憶は発生しない。このため、該可変表示及び図柄確定期間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４６４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４６５】

（保留記憶数が４個の可変表示後、次の可変表示のシフトアニメーション中に新たな保

留記憶が発生した場合）
　次に、図２９６に示すように、第１特図保留記憶数が４個の第１特別図柄の可変表示終了後、次の可変表示開始後であるシフトアニメーション中に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。
【２４６６】
　先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【２４６７】
　そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【２４６８】
　演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【２４６９】
　ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、シフトアニメーションの実行中に新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（４個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数４個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。
【２４７０】
　尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図２８６（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数４個に応じた位置に表示される。
【２４７１】
　（保留記憶数が４個の可変表示後の図柄確定期間に新たな始動入賞が発生した場合）
　次に、図２９７に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示後の図柄確定期間において新たな始動入賞（第１始動入賞口への入賞）が発生した場合について説明する。
【２４７２】
　図２９７に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示後の図柄確定期間中は、第１特図保留記憶数が４個の状態が維持される。また、第１特図保留記憶数は４個が上限であるため、該図柄確定期間において新たに始動入賞（第１始動入賞口への入賞）が発生

しても、新たな第１特図保留記憶は発生しない。このため、図柄確定期間が終了すると、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４７３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４７４】

（保留記憶数が４個の可変表示後、次の可変表示の開始３３ｍｓ以内のタイミングで新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図２９８に示すように、第１特図保留記憶数が４個の可変表示終了後、次の可変表示開始後３３ｍｓ以内に新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。

【２４７５】

先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（３個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４７６】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示の実行中に新たな保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（４個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４７７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（３個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４７８】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、新たな保留記憶の発生にもとづく第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判断すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（４個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像の描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶

表示エリア５Ｕの保留記憶数４個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２４７９】

尚、この場合は、出現アニメーションよりも前のタイミングから既にシフトアニメーションが開始されているため、これら出現アニメーションとシフトアニメーションとは並行して実行される期間が有る。また、出現アニメーションとしては、図２８６（Ａ）に示すように６６０ｍｓの期間に亘って保留表示の移動表示が行われ、保留表示が最終態様として保留記憶表示エリア５Ｕにおける保留記憶数４個に応じた位置に表示される。

【２４８０】

（保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

次に、図２９９に示すように、第１特図保留記憶数が０個の可変表示中に新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示の開始まで６６０ｍｓ以上前のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

先ず、図２９９示すように、第１特図保留記憶数が０個可変表示中に新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４８１】

そして、ＣＰＵ１０３は、可変表示及び該可変表示にもとづく５００ｍｓの図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（０個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４８２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（１個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２４８３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該出現アニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されて出現アニメーションの表示が開始される。尚、該出現アニメーションとしては、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置に向けて保留表示の移動表示が開始される。

【２４８４】

ここで、図２９９に示すように、次の可変表示の開始タイミングまで６６０ｍｓ以上の期間が空いているタイミングで出現アニメーションが開始された場合は、出現アニメーションの画像の描画及び出現アニメーション表示期間が次の可変表示の開始前に終了し、替えて、滞留アニメーションの画像の描画及び出現アニメーションによって表示された保留表示の滞留アニメーションが開始される。

【２４８５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通

知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（０個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に滞留アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４８６】

（保留記憶数が０個であるときに新たな保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合）

次に、図３００に示すように、第１特図保留記憶数が０個であるときに新たな第１特図保留記憶が発生し、且つ次の可変表示開始まで６６０ｍｓ未満のタイミングから出現アニメーションが開始される場合について説明する。

【２４８７】

例えば、第１特図保留記憶数が０個の可変表示終了後の図柄確定期間中において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４８８】

そして、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（０個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２４８９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コマンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（１個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２４９０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【２４９１】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、出現アニメーションの表示期間中において第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定するので、演出制御用ＣＰＵ１２０による第１特図保留記憶数（０個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御が実行されるとともに、表示制御部１２３によるシフトアニメーションの画像の描画が開始される。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２４９２】

このとき、図２８６（Ｂ）に示したように、遊技者からは保留表示の出現アニメーションが途中で終了し、突如として保留表示が該出現アニメーションの最終態様と同一態様で保留記憶表示エリア５Ｕに表示された状態となってシフトアニメーションが実行されるように視認される。

【２４９３】
（保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ未満で新たな保留記憶が発生した場合）
次に、図３０１に示すように、第１特図保留記憶数が０個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ未満で新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。
【２４９４】
先ず、ＣＰＵ１０３は、図柄確定期間後の３３ｍｓ未満のタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生すると、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行することなく、第１特図保留記憶数を１加算した後に該第１特図保留記憶数を１減算するとともに、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始し、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【２４９５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を実行せずに、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。
【２４９６】
つまり、この場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示（出現アニメーション）が実行されることなく、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。そして、該保留表示は、表示開始直後からアクティブ表示エリア５Ｆに向けて移動表示（シフト）される。
【２４９７】
（保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了まで３３ｍｓ未満で新たな保留記憶が発生した場合）
次に、図３０２に示すように、第１特図保留記憶数が０個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了まで３３ｍｓ未満で新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。
【２４９８】
先ず、図３０２に示すように、第１特図保留記憶数が０個の可変表示終了後の図柄確定期間において新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を行う。また、ＣＰＵ１０３は、該新たな保留記憶が発生したタイミング（新たな第１特図保留記憶の発生を判定したのと同一の遊技制御用タイマ割込み処理）において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【２４９９】
そして、ＣＰＵ１０３は、新たな保留記憶の発生から３３ｍｓ未満で図柄確定期間が終了すると、第１特図保留記憶数を１減算し、該減算後の保留記憶数（０個）に応じて第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行する。更に、ＣＰＵ１０３は、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始するとともに、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。
【２５００】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、割込み制御の実行周期が２ｍｓであることから、ＣＰＵ１０３が第１保留記憶通知コマンドを送信してから最長で２ｍｓ後に該第１保留記憶通知コ

マンドを受信する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数（１個）に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。

【２５０１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３を制御することによって、表示制御部１２３に新たな第１特図保留記憶の発生にもとづく保留表示の出現アニメーションの描画を開始させる。

【２５０２】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、該出現アニメーションの１フレーム目の画像の描画期間中に第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、該第１特図保留記憶数通知コマンドから第１特図保留記憶数を特定し、該特定した第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を行う。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３に出現アニメーションの画像に替えてシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングにおいてシフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２５０３】

つまり、この場合は、新たな保留記憶が発生してから３３ｍｓに満たない期間中に新たな可変表示が開始されることによって、出現アニメーションが実行されることなく保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置にて出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示の表示が開始されることとなる。また、この場合のシフトアニメーションとしては、新たに表示が開始された保留表示がアクティブ表示エリア５Ｆに向けてシフトされる。

【２５０４】

（保留記憶数が０個の可変表示の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上経過したタイミングで新たな保留記憶が発生した場合）

次に、図３０３に示すように、第１特図保留記憶数が０個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上経過したタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生する場合について説明する。先ず、図３０３に示すように、第１特図保留記憶数が０個の可変表示の図柄確定期間終了後３３ｍｓ以上が経過したタイミングにおいて新たな第１特図保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３は、第１特図保留記憶数を１加算した後に該第１特図保留記憶数を１減算するとともに、該新たな第１特図保留記憶を含む保留記憶数（１個）に応じた第１保留表示器２５Ａの点灯制御を実行することなく、新たな特別図柄（第１特別図柄）の可変表示を開始し、該新たな第１特別図柄の可変表示開始にもとづいて、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドの送信を行う。

【２５０５】

尚、前述したように、本実施の形態における第１特別図柄の可変表示は、第１特別図柄表示装置４Ａを構成する８つのＬＥＤのうち１のＬＥＤを４０ｍｓ点灯させた後、４０ｍｓ間隔で点灯対象のＬＥＤを変化させていき、８つのＬＥＤの点灯が終了するまでを１周期（３２０ｍｓ）として繰り返し実行するものである。

【２５０６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第１可変表示開始指定及び第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示を開始する一方で第１特図保留記憶数に応じた第１サブ保留表示器１５１Ａの点灯制御を実行せずに、表示制御部１２３制御することによって、表示制御部１２３にシフトアニメーションの画像の描画を開始させる。シフトアニメーションの１フレーム目の画像の描画が完了すると、次の画像更新タイミングに

おいて該シフトアニメーションの１フレーム目の画像が画像表示装置５に転送されてシフトアニメーションの表示が開始される。

【２５０７】

つまり、この場合は、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置に向けての保留表示の移動表示（出現アニメーション）が実行されることなく、保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数１個に応じた位置において出現アニメーションの最終態様としての保留表示の表示が開始される。

【２５０８】

尚、前述したように、本実施の形態におけるサブ図柄の可変表示は、第１演出表示灯１５２Ａを構成するＬＥＤを２４０ｍｓ間隔で点灯と消灯とを繰り返し実行する（１周期：４８０ｍｓ）ものである。

【２５０９】

つまり、本実施の形態においては、第１特図保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されている状態において、図３０４（Ａ）～図３０４（Ｃ）に示すように、遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、先ず、第１特別図柄の可変表示が開始される。このとき、ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理において第１特図保留記憶数のカウント値を０から１に更新するとともに、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄通常処理において第１特図保留記憶数のカウント値を１から０に更新するため、第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤが点灯する（第１特図保留記憶数が１個であることを示す態様で点灯する）ことがない。

【２５１０】

また、ＣＰＵ１０３は、始動口スイッチ通過処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数が１個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するが、該始動口スイッチ通過処理と同一割込で実行する特別図柄バッファシフト処理において第１特図保留記憶数が０個であることを示す保留記憶数通知コマンドを送信するため、演出制御用ＣＰＵ１２０はこれら第１特図保留記憶数が１個であることを示す保留記憶数通知コマンドと第１特図保留記憶数が０個であることを示す保留記憶数通知コマンドとを同一の割込で受信することとなり、第１サブ保留表示器１５１Ａを構成するＬＥＤが点灯する（第１特図保留記憶数が１個であることを示す態様で点灯する）ことがなく、更に、表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示も更新されない。

【２５１１】

そして、図３０４（Ｃ）に示すように、ＣＰＵ１０３が特別図柄表示制御処理において特別図柄の可変表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する（図２３９に示す出力ポートＤＧ１の各ビットに「１」または「０」をセットする）ことで、特別図柄の可変表示が開始される。

【２５１２】

次に、図３０５（Ｄ）～図３０５（Ｆ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が変動パターン指定コマンドや第１可変表示開始指定を受信したと判定すると、サブ図柄の可変表示として第１演出表示灯１５２Ａを構成するＬＥＤの点灯・消灯制御が開始される。尚、変動パターン指定コマンド及び第１可変表示開始指定は、ＣＰＵ１０３が変動パターン設定処理において演出制御用ＣＰＵ１２０に対して送信するコマンドである。

【２５１３】

演出制御用ＣＰＵ１２０が変動パターン指定コマンドや第１可変表示開始指定を受信してから３３ｍｓ～６６ｍｓが経過すると、デモムービー表示がフェードアウト表示された後に非表示となり、通常背景画像及び飾り図柄が表示される。また、保留記憶表示エリア５Ｕに、当該可変表示に対応する保留表示が出現アニメーションを経ずに完了態様で表示される（図３０５（Ｅ）参照）。

【２５１４】

次いで、図３０５（Ｆ）に示すように、保留記憶表示エリア５Ｕにて、シフトアニメー

ションとして該保留表示のアクティブ表示エリア５Ｆへの移動表示が開始される。また、シフトアニメーションの開始に伴い、小図柄の可変表示が開始されるとともに、飾り図柄のスクロール表示が開始される。特に詳細な図示はしないが、スクロール表示が開始されると、飾り図柄は、下方に向けて低速での移動表示を開始したのち、中速、高速と移動表示速度が高くなるとともに、透過率が漸次増加してフェードアウト表示されていく。

【２５１５】

尚、本実施の形態では、小図柄の可変表示が開始されてから飾り図柄のスクロール表示が開始される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、小図柄の可変表示が開始されてからシフトアニメーションが終了するまで、飾り図柄のスクロール表示を開始せずに、飾り図柄の変動開始アクション（図示略）が開始されるようにしてもよい。変動開始アクションとは、例えば、飾り図柄に表示されるキャラクタが動作したり、飾り図柄が下方に移動表示する前に一旦上方に移動するといったプレ動作であればよい。

【２５１６】

そして、図３０６（Ｇ）～図３０６（Ｉ）に示すように、図３０４、図３０５に引き続き第１特別図柄の可変表示中に遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生すると、ＣＰＵ１０３が始動口スイッチ通過処理において第１特図保留記憶数カウント値を１に更新する。尚、該始動口スイッチ通過処理と同一割込では、ＣＰＵ１０３が第１特図保留記憶数カウント値を０に更新することはないので、ＣＰＵ１０３は、表示処理において図２３９に示す出力ポートＤＧ３のビット０に０、ビット３に１をセットする。これにより、新たな保留記憶の発生にもとづいて第１保留表示器２５Ａを構成するＬＥＤの点灯（第１特図保留記憶数が１個であることを示す態様で点灯）が開始される。また、このとき、ＣＰＵ１０３は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して第１特図保留記憶数が１個であることに応じた第１特図保留記憶数通知コマンドを送信する。

【２５１７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＣＰＵ１０３から第１特図保留記憶数が１個であることに応じた第１特図保留記憶数通知コマンドを受信したと判定すると、第１サブ保留表示器１５１Ａを構成するＬＥＤを、第１特図保留記憶数が１であることに対応した態様にて点灯させる。更に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示を「１」に更新する。つまり、本実施の形態では、新たな保留記憶が発生した場合は第１保留表示器２５ＡのＬＥＤの点灯タイミングよりも後のタイミングから表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示が更新されるので、遊技者は、遊技球の入賞を確認した後に該表示領域５Ｓにおける第１特図保留記憶数の表示を視認できるので、保留記憶数が増加したことを分かりやすくできる。

【２５１８】

そして、図３０７（Ｊ）～（Ｌ）に示すように、画像表示装置５においては、新たに発生した保留記憶に応じて保留表示の出現アニメーションが開始される。

【２５１９】

また、以上のように本実施の形態では、図３１０に示すように、新たな保留記憶の発生にもとづいて、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出、出現アニメーションをそれぞれ実行可能となっている。このうち保留変化演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）の停止タイミングまで実行される演出であり、入賞時フラッシュ演出は、保留記憶の発生から先読み対象の可変表示（該保留記憶にもとづく可変表示）のリーチタイミングまで実行される演出であり、ボタン振動演出は、保留記憶の発生から一定期間（例えば、３０００ｍｓ）に亘って実行される演出であり、出現アニメーションは、保留記憶の発生から最長で６００ｍｓに亘って実行される演出である。

【２５２０】

これら各演出については、演出モードが演出モードＡ～演出モードＤのいずれであっても実行可能となっている。更に、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、いずれも演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定を受信したとしても中断される

ことがない演出である一方で、出現アニメーションは、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことを契機に中断される演出となっている。

【２５２１】

つまり、保留変化演出、入賞時フラッシュ演出、ボタン振動演出は、保留記憶数がＮ（３≧Ｎ≧１）個の特別図柄の可変表示の実行中において、新たな保留記憶が発生したタイミングが、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ以上前のタイミング、次の可変表示が開始されるまで出現アニメーションの表示実行期間である６６０ｍｓ未満であるタイミング、及び、保留記憶数がＮ個の特別図柄の可変表示が終了し、シフトアニメーションの開始タイミングから該シフトアニメーションの表示実行期間である３３０ｍｓ以内のタイミングのいずれであっても、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したこと等によって中断されることなく最後まで実行される演出である。

【２５２２】

尚、上記では、図３０４（Ｂ）に示すように、第１特図保留記憶数が０個、可変表示の非実行時において、演出調整に関する案内表示としてデモムービー表示が表示されているときに遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例を説明したが、例えば、図３０８（Ａ）～図３０８（Ｃ）及び図３０９（Ｄ）～図３０９（Ｅ）に示すように、第１特図保留記憶数が０個、可変表示の非実行時であってデモムービー表示が開始される前の期間において、メニュー案内表示及び音量・光量案内表示が表示されているときに遊技球が第１始動口に入賞することによって新たな保留記憶が発生した場合の演出動作例についても同様である。

【２５２３】

（保留表示の重畳表示の態様）

次に、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が４個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図３１４に基づいて説明する。

【２５２４】

図３１４（Ａ）に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１～４個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図３１４（Ｂ）に示すように、可変表示が終了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。

【２５２５】

次いで、図３１４（Ｃ）に示すように、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されると、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に、それぞれ移動表示（シフト）するシフトアニメーション表示が開始される。

【２５２６】

ここで、図３１４（Ｄ）に示すように、新たな可変表示が開始された直後、例えば、新たな可変表示が開始されてから３３ｍｓが経過するまでに、新たな保留記憶が発生した場合、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応する保留表示の出現アニメーションが開始される。

【２５２７】

ここで、保留記憶表示エリア５Ｕの３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する４個目の保留表示のシフトアニメーションは、第３保留表示画像描画領域にて描画される一方

で、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に出現する新たな保留表示の出現アニメーションは、第３保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第４保留表示画像描画領域にて描画される。

【２５２８】

つまり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に既に表示されていて３個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア５Ｕにおける４個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、出現アニメーションの対象となる保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が４個目の表示位置から３個目の表示位置に移動したことを認識することができる。

【２５２９】

そして、図３１４（Ｅ）に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が４個目の表示位置から３個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示の出現アニメーションが視認可能となっていく。

【２５３０】

尚、図３１４においては、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が４個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様について説明したが、図３１５に示すように、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が３個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示の態様は、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。

【２５３１】

また、特に図示しないが、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が１個または２個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了してから３３ｍｓが経過するまでに新たな第１特図保留記憶が発生する場合についても、新たな保留表示が表示される表示位置が異なるだけであり、その他の表示態様はほぼ同様であるため、詳細な説明は省略する。

【２５３２】

次に、演出モードＣ、Ｄにおいて、第１特図保留記憶数が３個の第１特別図柄の可変表示の図柄確定期間が終了し、次の可変表示開始まで３３ｍｓ未満のタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生する場合における保留表示について、図３１６に基づいて説明する。

【２５３３】

図３１６（Ａ）に示すように、可変表示中においては、アクティブ表示エリア５Ｆにアクティブ表示が表示されるとともに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１～３個目の表示位置に保留表示が表示されている。次いで、図３１６（Ｂ）に示すように、可変表示が終了すると、図柄確定期間において、アクティブ表示の終了アニメーションが実行され、アクティブ表示がフェードアウト表示されて非表示となる。

【２５３４】

ここで、図柄確定期間の終了直前、つまり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示された保留表示に対応する新たな可変表示が開始されるまで３３ｍｓ未満となったタイミングで新たな第１特図保留記憶が発生した場合、該新たな第１特図保留記憶に対応する保留表示は、新たな可変表示が開始されるまでは表示されない。

【２５３５】

そして、図３１６（Ｃ）に示すように、保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に表示されている保留表示が次のアクティブ表示としてアクティブ表示エリア５Ｆに、保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける１個目の表示位置に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に表示されている保留表示が保留記憶表示エリア５Ｕにおける２個目の表示位

置に、それぞれ移動表示（シフト）するシフトアニメーション表示が開始されると同時に、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置にて、新たな保留記憶に対応する保留表示が表示される。この場合、出現アニメーションを実行せずに、出現アニメーションにおける最終態様としての保留表示が表示される。

【２５３６】

ここで、保留記憶表示エリア５Ｕの３個目の保留表示の表示位置に向けて移動する３個目の保留表示のシフトアニメーションは、第２保留表示画像描画領域にて描画される一方で、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に出現する新たな保留表示は、第２保留表示画像描画領域にて描画される画像よりも表示優先度が低い第３保留表示画像描画領域にて描画される。

【２５３７】

つまり、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に既に表示されていて２個目の表示位置に向けた移動が開始された保留表示と、保留記憶表示エリア５Ｕにおける３個目の表示位置に新たに表示される保留表示と、が重畳して表示されるタイミングである場合、シフトアニメーションの対象となる保留表示の方が、新たに出現する保留表示よりも優先して表示されるため、シフトアニメーションにより保留表示が３個目の表示位置から２個目の表示位置に移動したことを認識することができる。

【２５３８】

そして、図３１６（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、シフトアニメーションにより保留表示が３個目の表示位置から２個目の表示位置に移動するにつれ、新たな保留表示との重畳領域が小さくなり、新たな保留表示が視認可能となっていく。

【２５３９】

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

【２５４０】

例えば、前記実施の形態では、保留記憶数がＮ（３≧Ｎ≧１）で可変表示が実行されているときに１の遊技球いずれかの始動口に入賞して新たな保留記憶が発生した場合の出現アニメーションの態様について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図３１７に示すように、２球の遊技球が連続して始動口に入賞したときについては、１個目及び２個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ未満のタイミングから開始する場合は、１個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、２個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

【２５４１】

また、１個目及び２個目の新たな保留記憶が可変表示開始直後に発生し、これら保留記憶に基づく保留表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ以上前のタイミングから開始する場合は、１個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、２個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

【２５４２】

また、１個目の新たな保留記憶が可変表示終了間際に発生し、該保留記憶に基づく保留

表示の出現アニメーションが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ未満のタイミングから開始し、２個目の新たな保留記憶が次の可変表示の開始後に発生する場合は、１個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、演出制御用ＣＰＵ１２０が可変表示開始指定コマンドを受信したことにもとづいて保留表示を最終態様に変化させ、２個目の保留記憶にもとづいて保留記憶表示エリア５Ｕの保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーションを実行するとともに、該出現アニメーションの終了にもとづいて保留表示を最終態様に変化させればよい。

【２５４３】

また、前記実施の形態では、保留記憶数が０個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、一旦新たな保留記憶にもとづく保留表示を保留記憶表示エリア５Ｕに表示し、シフトアニメーションを実行することで該保留表示をアクティブ表示エリア５Ｆにシフト（始動）させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として図３１８（Ａ）及び図３１８（Ｂ）に示すように、保留記憶数が０個、特別図柄の可変表示の非実行時において新たな保留記憶が発生した場合は、出現アニメーションやシフトアニメーションを実行することなく、保留表示を当該可変表示のアクティブ表示として、直接アクティブ表示エリア５Ｆに表示指定もよい。

【２５４４】

また、前記実施の形態では、図２７０（Ｂ）に示すように、保留表示の滞留アニメーションの１周期の表示期間を２９７０ｍｓ、保留表示のシフトアニメーションの表示期間を３３０ｍｓ、アクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を１６５ｍｓとする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例として、保留表示の滞留アニメーションの１周期の表示期間は整数秒（例えば、３０００ｍｓや６０００ｍｓ等）としてもよい。

【２５４５】

また、前記実施の形態では、保留表示のシフトアニメーション及びアクティブ表示の終了アニメーションの表示期間を共に１０００ｍｓ未満とする形態を例示したが、本発明はこれ人限定されるものではなく、保留表示のシフトアニメーションとアクティブ表示の終了アニメーションとの少なくとも一報については表示期間を１０００ｍｓ以上としてもよい。

【２５４６】

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。

【２５４７】

また、前記実施の形態では、大入賞口への遊技球の進入が可能となることによって、始動入賞口や普通入賞口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ようになる大当り遊技状態を有利状態とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、通常状態よりも入賞口に遊技球が入賞し易くなる、大当り遊技状態に制御され易くなる等の遊技者にとって有利となる遊技状態であれば、時短状態や確変状態を有利状態としてもよい。

【２５４８】

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

【符号の説明】

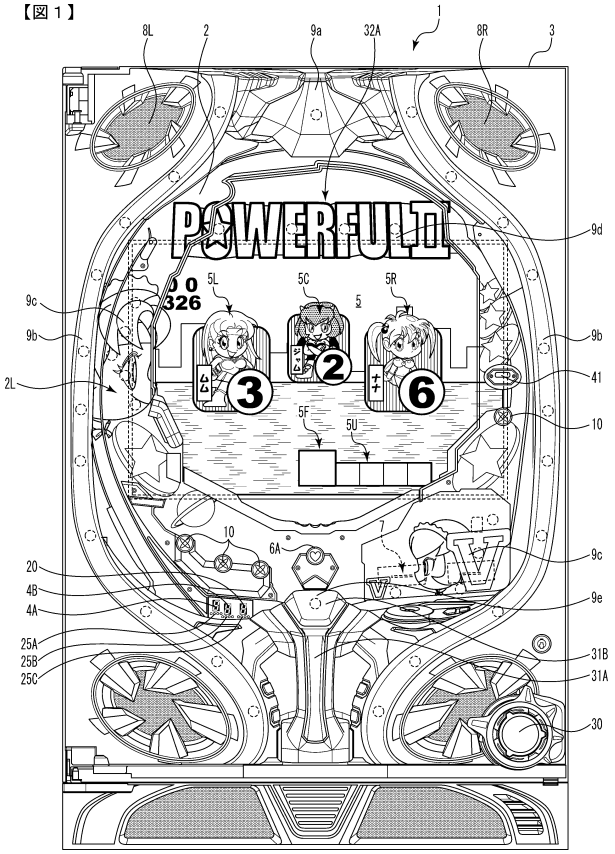
【２５４９】

１　　パチンコ遊技機
４Ａ　　第１特別図柄表示装置

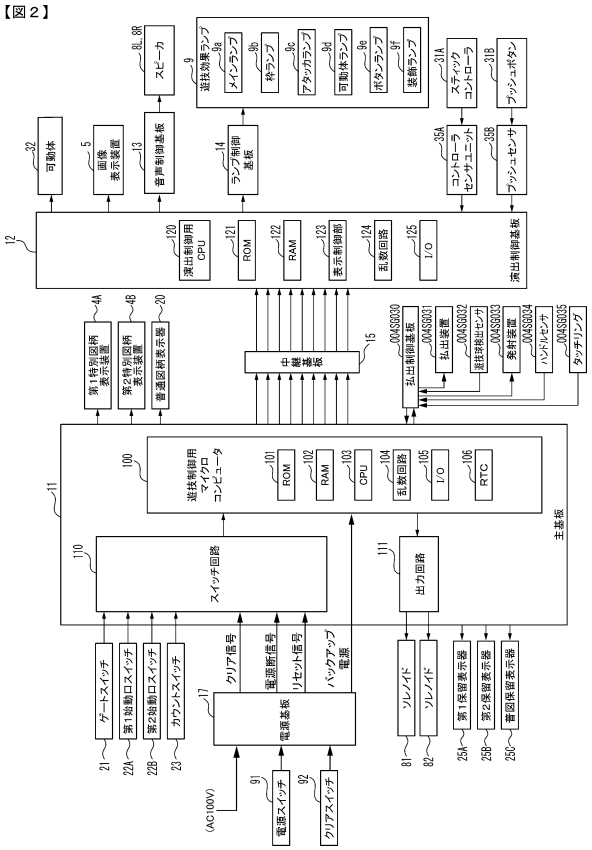
４Ｂ　第２特別図柄表示装置
５　画像表示装置
１００　遊技制御用マイクロコンピュータ
１２０　演出制御用ＣＰＵ

【図面】

【図１】



【図２】



【図３】

【図３】

（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】

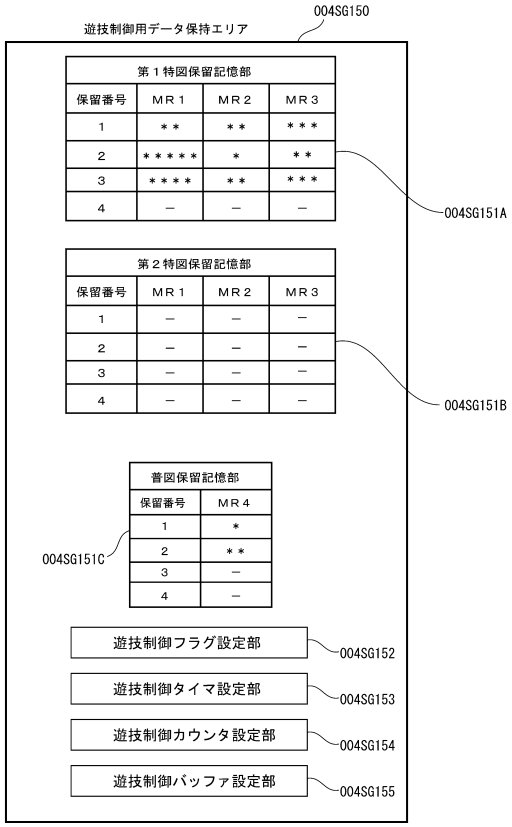
【図８】

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】

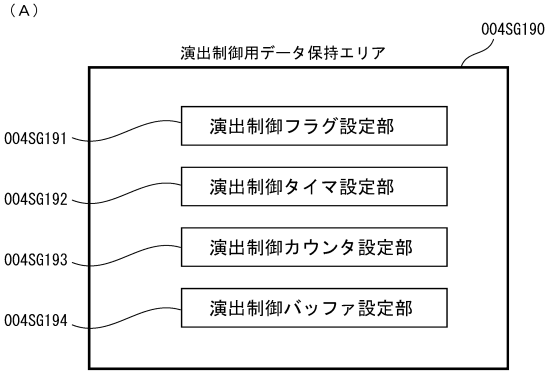
【図９】



【図１０】

【図１０】

（Ａ）



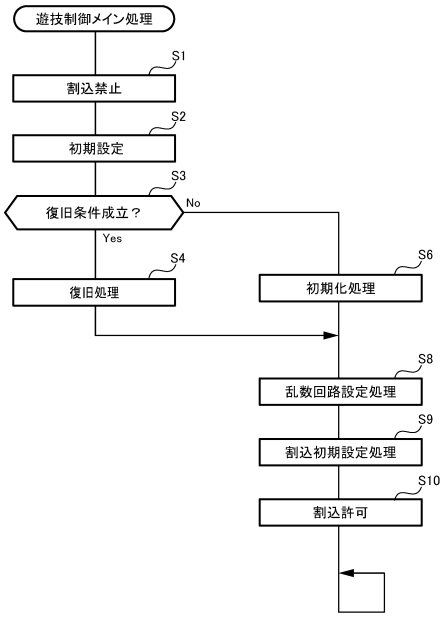
（Ｂ）

始動入賞時受信コマンドバッファ 004SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）
	１－４	０００Ｈ）	０００Ｈ）
第２特図保留記憶	２－０	０００Ｈ）	０００Ｈ）
	２－１	０００Ｈ）	０００Ｈ）
	２－２	０００Ｈ）	０００Ｈ）
	２－３	０００Ｈ）	０００Ｈ）
	２－４	０００Ｈ）	０００Ｈ）

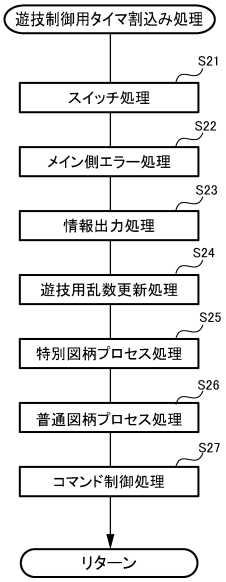
【図１１】

【図１１】



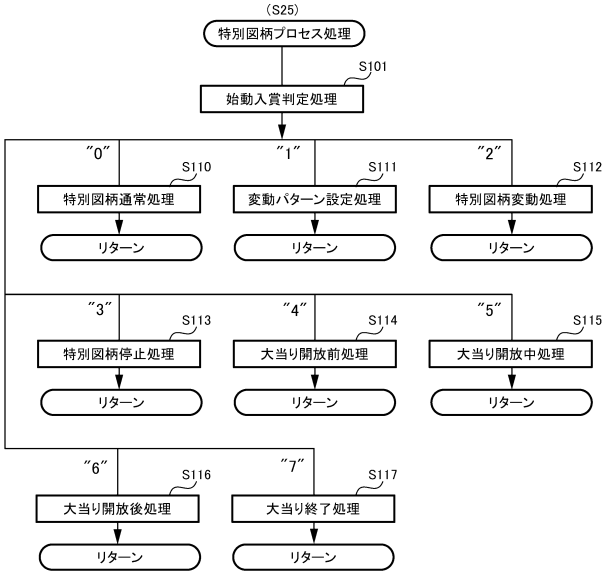
【図１２】

【図１２】



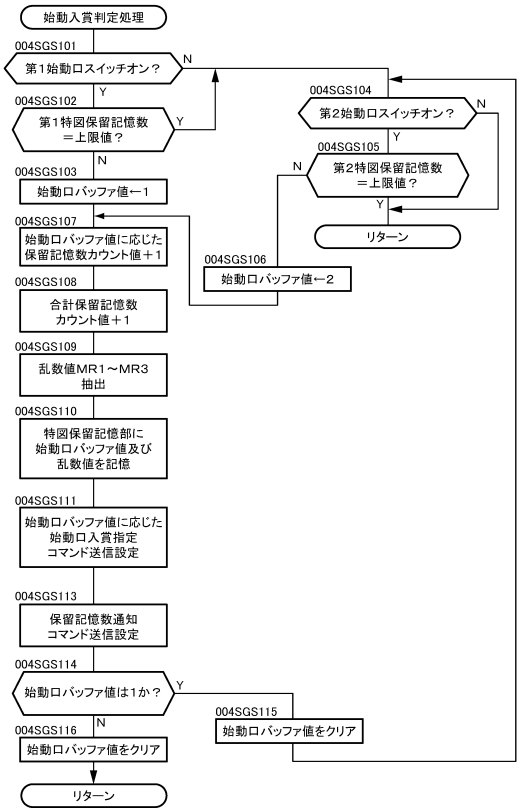
【図１３】

【図１３】



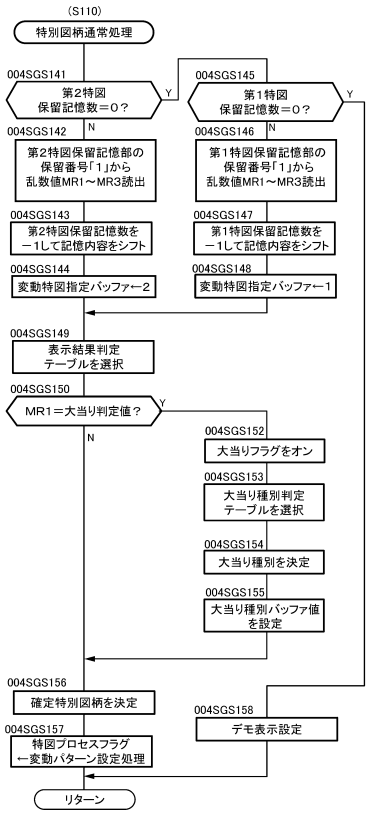
【図１４】

【図１４】



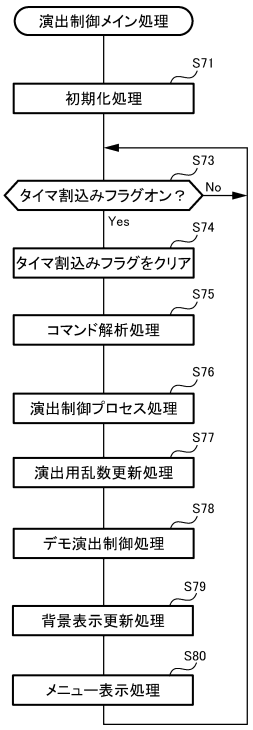
【図１５】

【図１５】



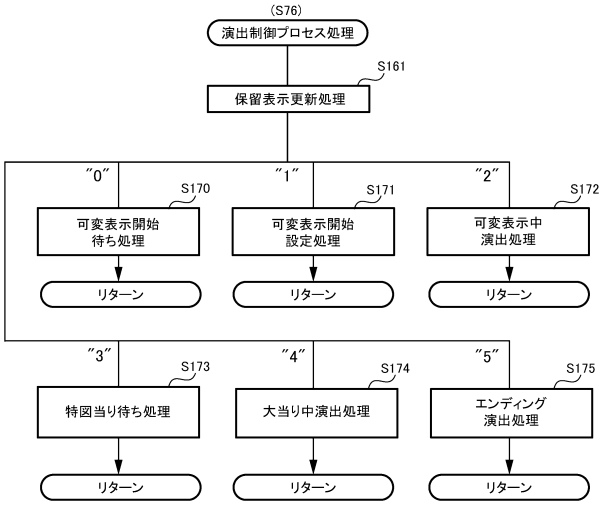
【図１６】

【図１６】



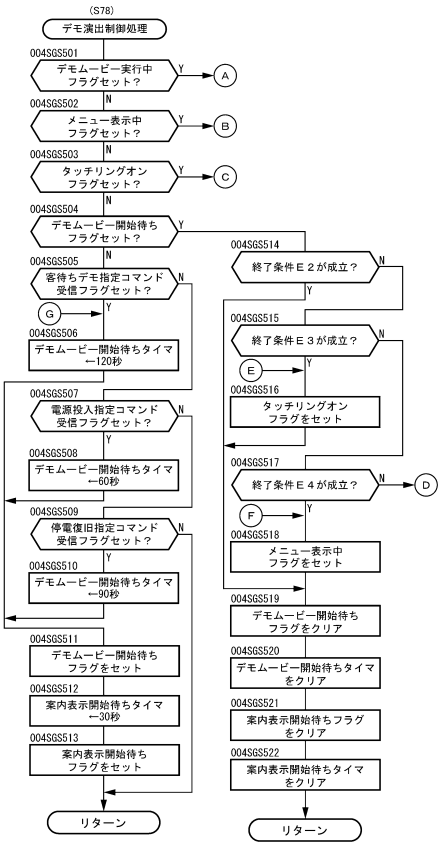
【図１７】

【図１７】

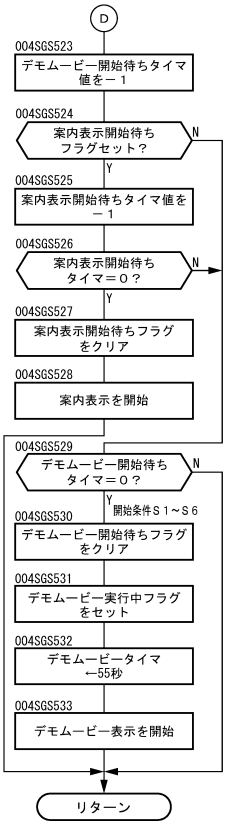


【図１８】

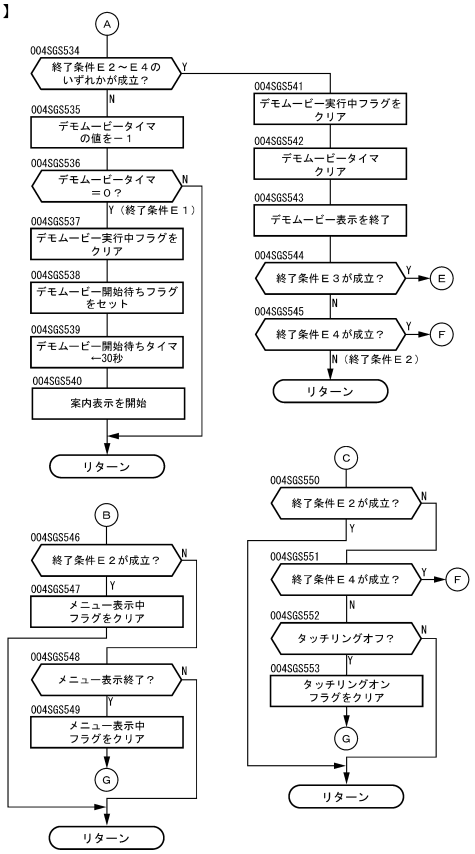
【図１８】



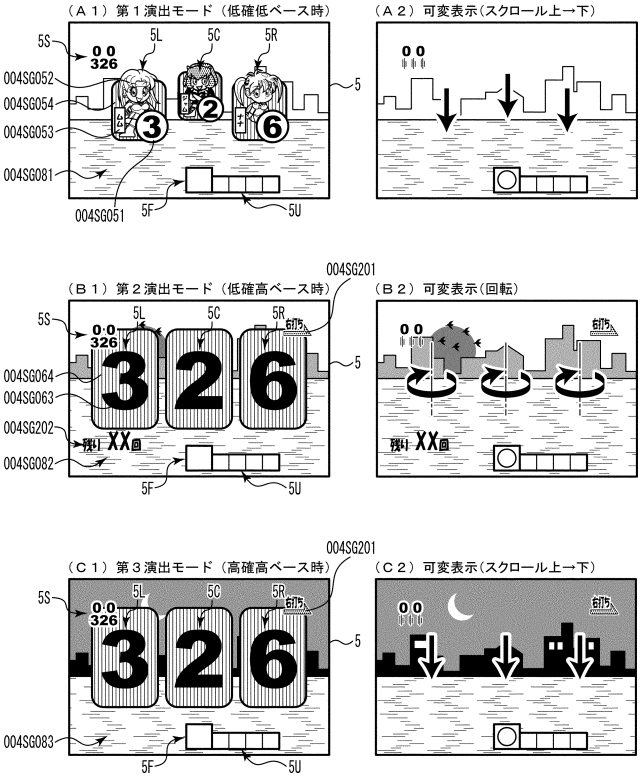
【図１９】



【図２０】

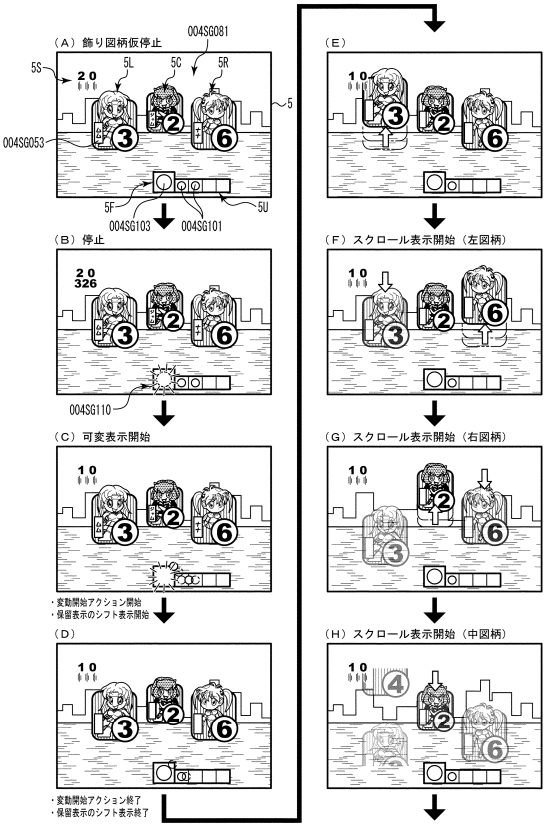


【図２１】



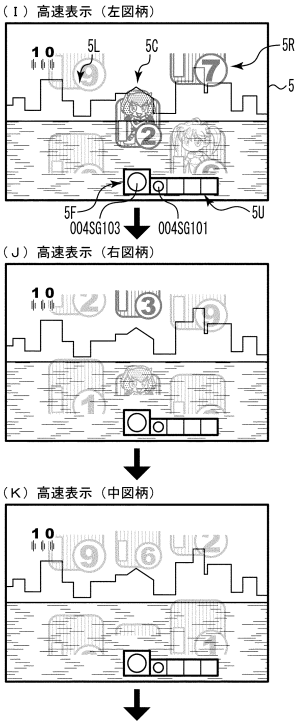
【図２２】

【図２２】 可変表示開始［第１演出モード］



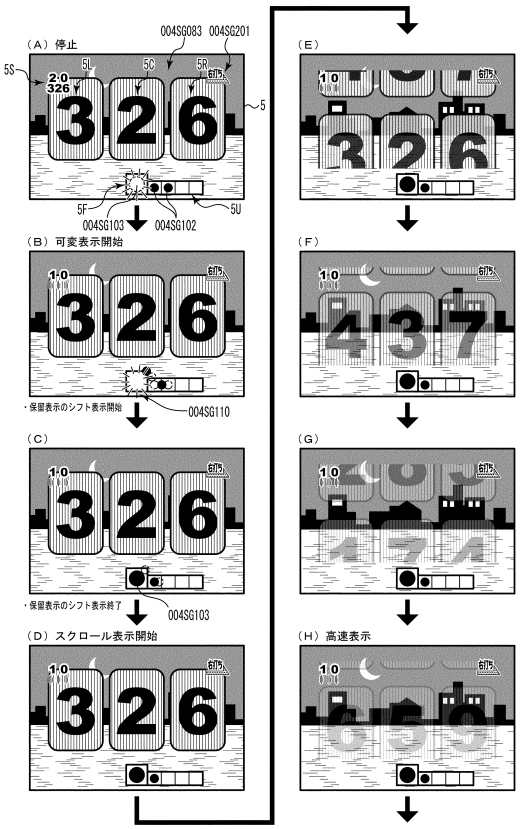
【図２３】

【図２３】



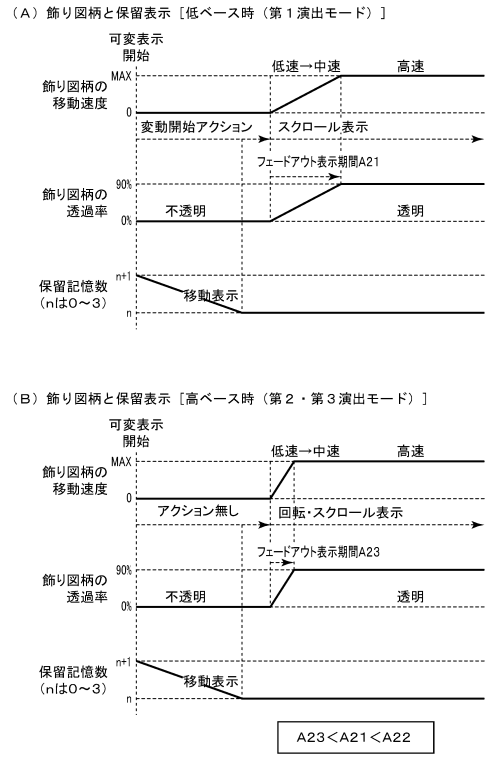
【図２４】

【図２４】　可変表示開始［第３演出モード］



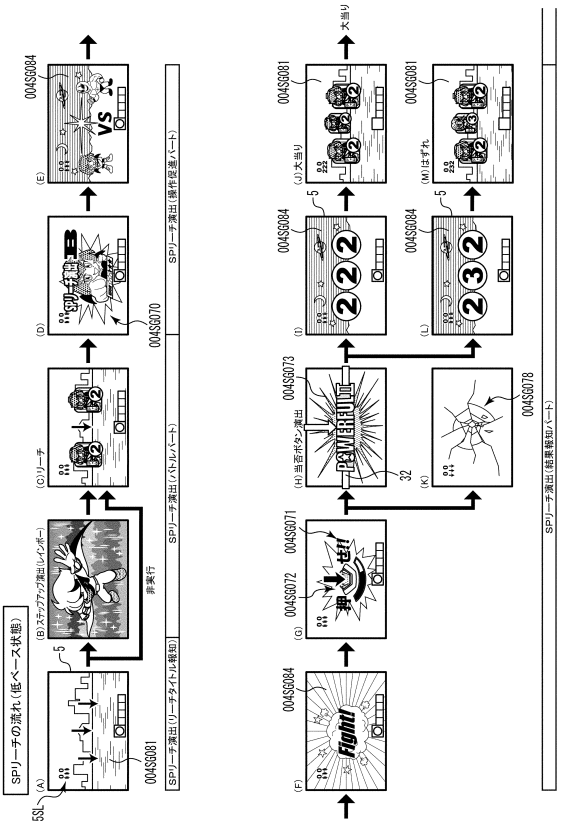
【図２５】

【図２５】



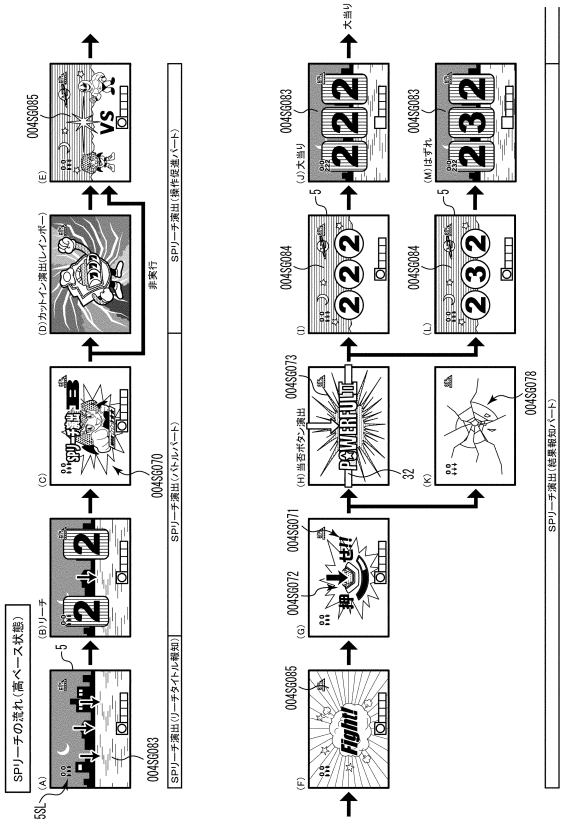
【図２６】

【図２６】



【図２７】

【図２７】



【図２８】

【図２８】

(A)デモムービーの開始・終了条件

開始条件	S1 客待ち子宝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になってから第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

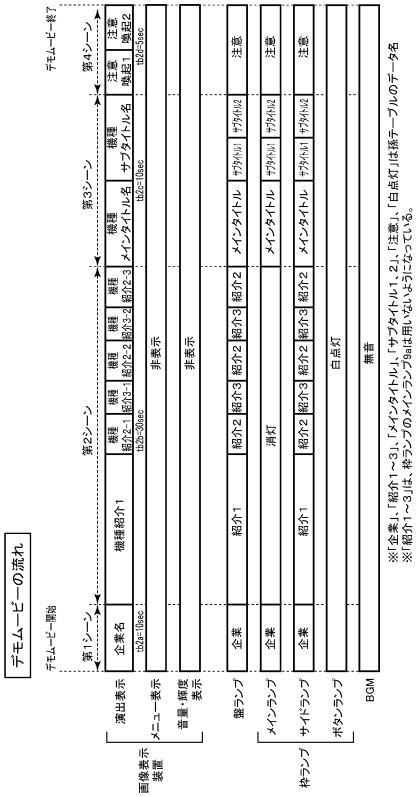
(B)デモムービーの構成

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1（文字有り）	ストーリー紹介2（文字有り）	ストーリー紹介3（文字無し）	FEVER POWERFUL	Ⅱ 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（強調度合い1）	大	中		-	大		小	-
表示態様 サイズ	小→大	中		小→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…「強調度合いリフラッシュ：有＞無、有彩色：多＞少、レインボー：有＞無、ランプ数：多＞少、輝度：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

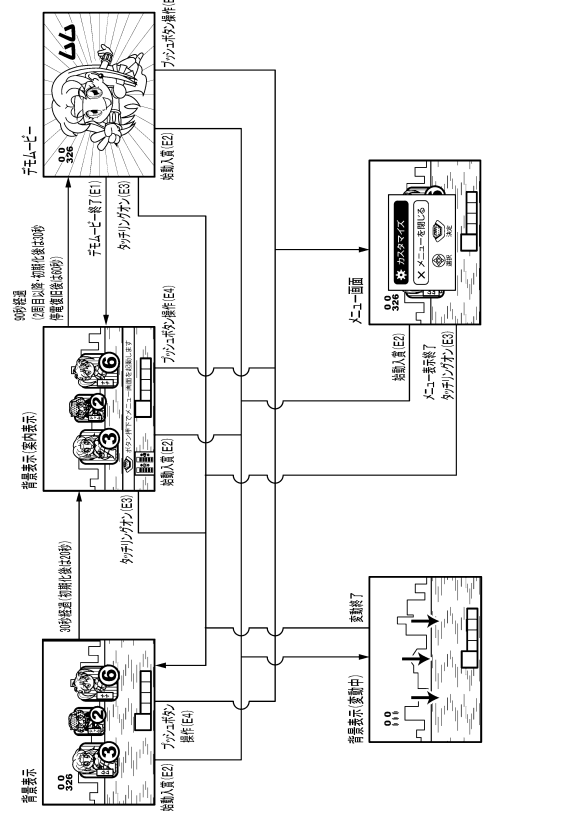
【図２９】

【図２９】



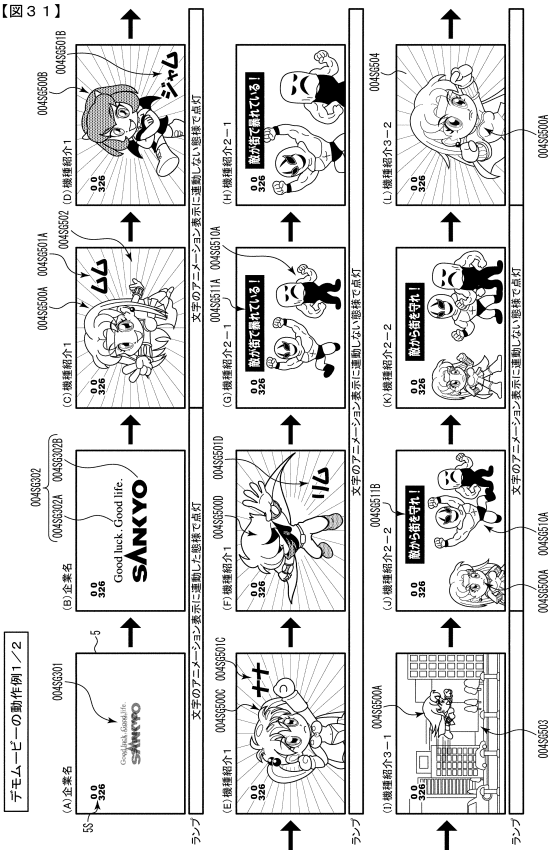
【図３０】

【図３０】



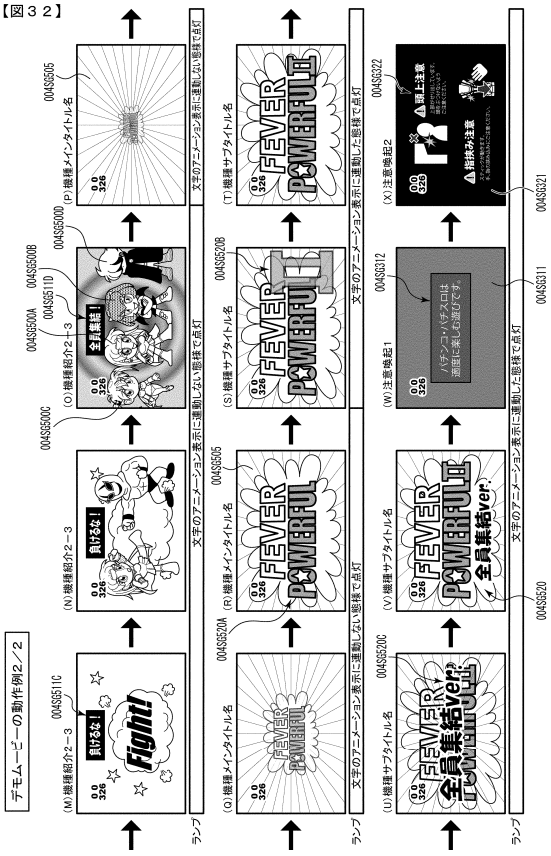
【図３１】

【図３１】



【図３２】

【図３２】


デモムービーの動作例２／２
(M)機種紹介２－３
(N)機種紹介２－３
(O)機種紹介２－３
(P)機種メインタイトル名
(Q)機種メインタイトル名
(R)機種メインタイトル名
(S)機種サブタイトル名
(T)機種サブタイトル名
(U)機種サブタイトル名
(V)機種メインタイトル名
(W)注意喚起１
(X)注意喚起２
文字のアニメーション表示に連動しない態様で点灯
文字のアニメーション表示に連動した態様で点灯
ランプ
負けるな！
Fight!
全員集結！
FEVER POWERFUL
全員集結ver.
頭上注意
指挟み注意
パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。
004SG005
004SG005A
004SG005B
004SG005C
004SG005D
004SG005E
004SG005F
004SG005G
004SG005H
004SG005J
004SG005K
004SG005L
004SG005M
004SG005N
004SG005P
004SG005Q
004SG005R
004SG005S
004SG005T
004SG005U
004SG005V
004SG005W
004SG005X
004SG005Y
004SG005Z
004SG006
004SG006A
004SG006B
004SG006C
004SG006D
004SG006E
004SG006F
004SG006G
004SG006H
004SG006J
004SG006K
004SG006L
004SG006M
004SG006N
004SG006P
004SG006Q
004SG006R
004SG006S
004SG006T
004SG006U
004SG006V
004SG006W
004SG006X
004SG006Y
004SG006Z
004SG007
004SG007A
004SG007B
004SG007C
004SG007D
004SG007E
004SG007F
004SG007G
004SG007H
004SG007J
004SG007K
004SG007L
004SG007M
004SG007N
004SG007P
004SG007Q
004SG007R
004SG007S
004SG007T
004SG007U
004SG007V
004SG007W
004SG007X
004SG007Y
004SG007Z

【図３５】

【図３５】

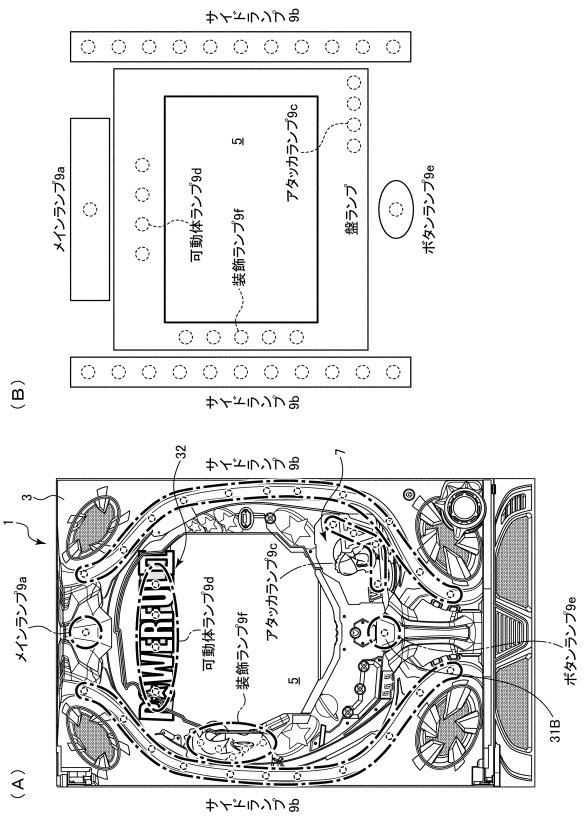
各状態におけるランプの発光態様

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、各輝度データ内において発光時間、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

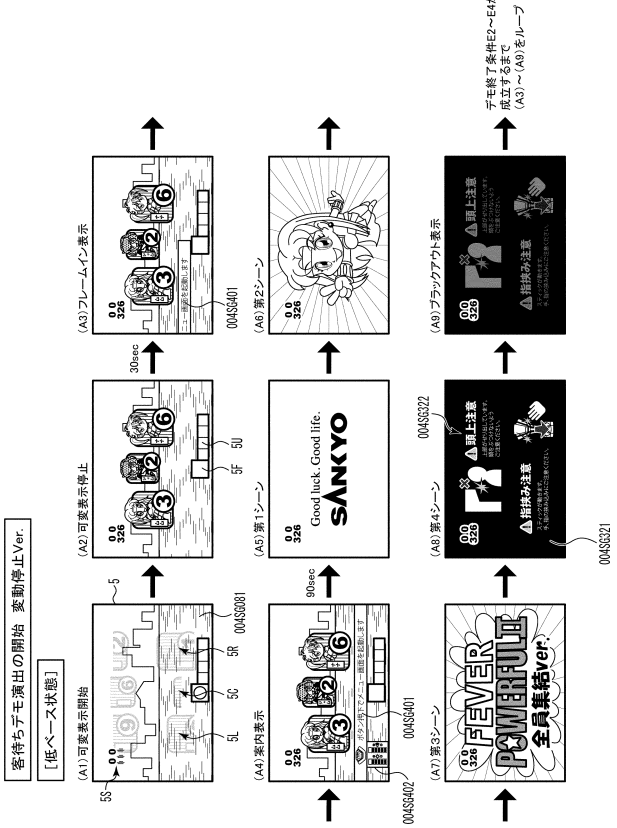
【図３６】

【図３６】



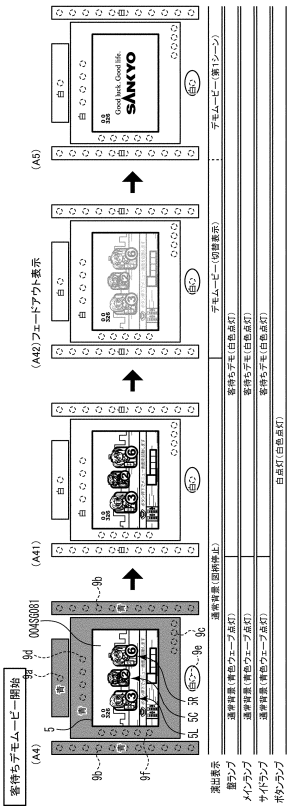
【図３７】

【図３７】

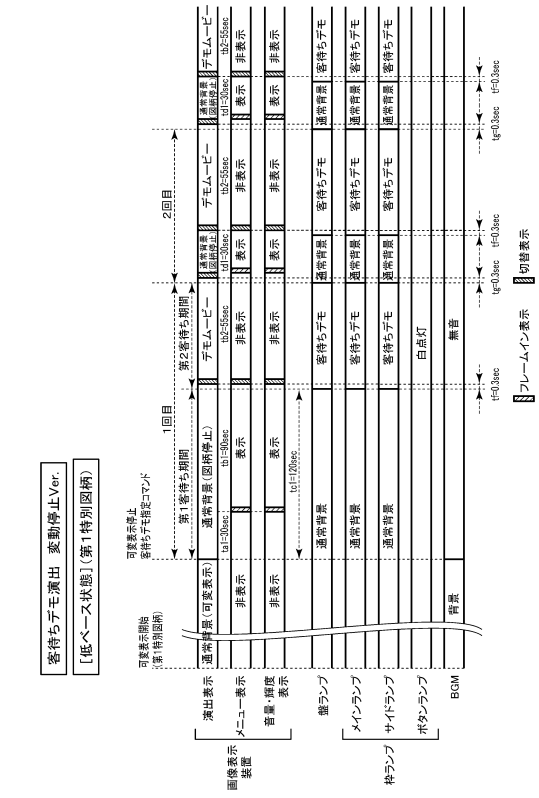


【図３８】

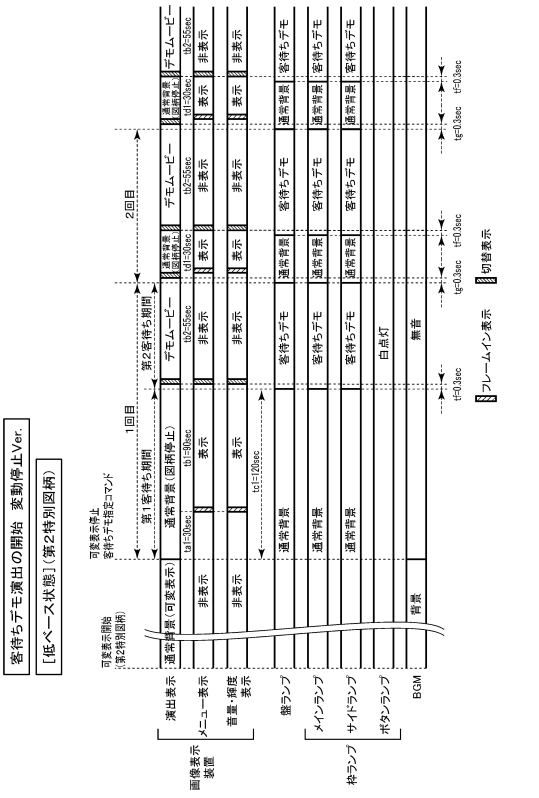
【図３８】



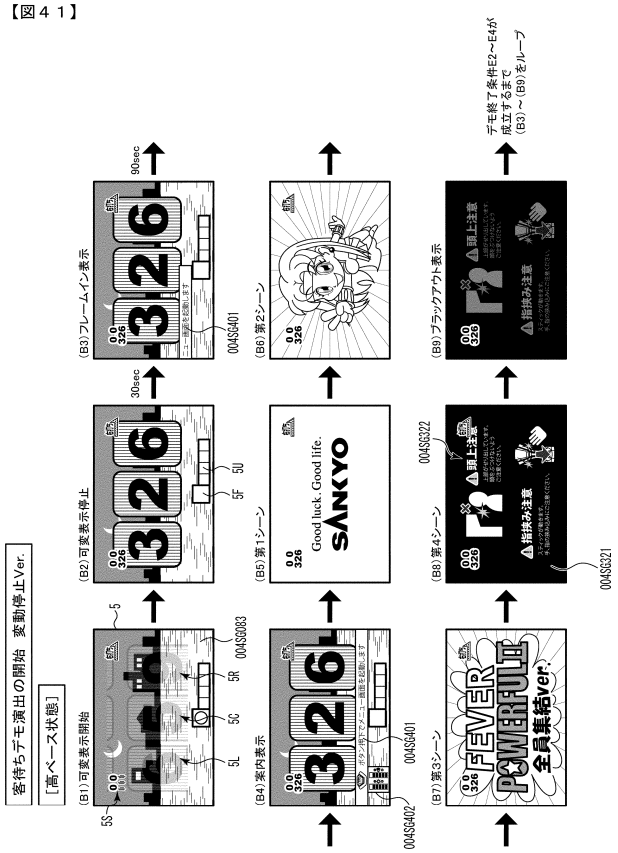
【図３９】



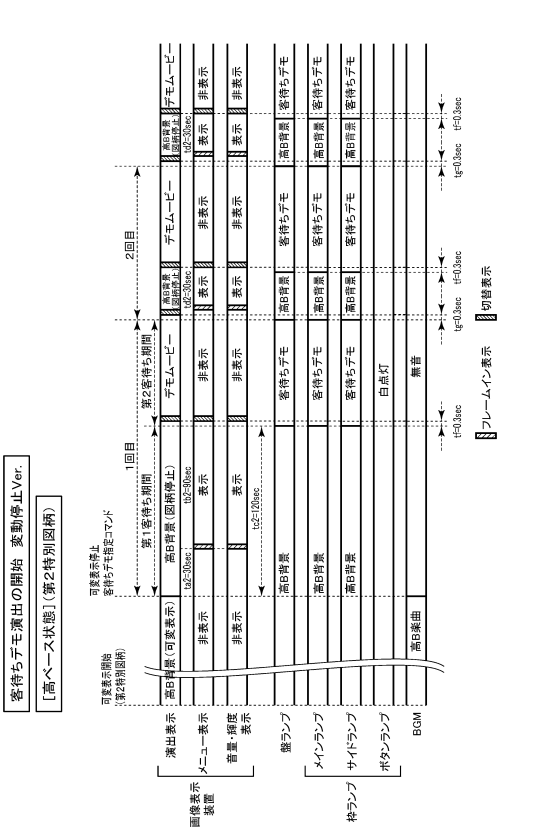
【図４０】



【図４１】

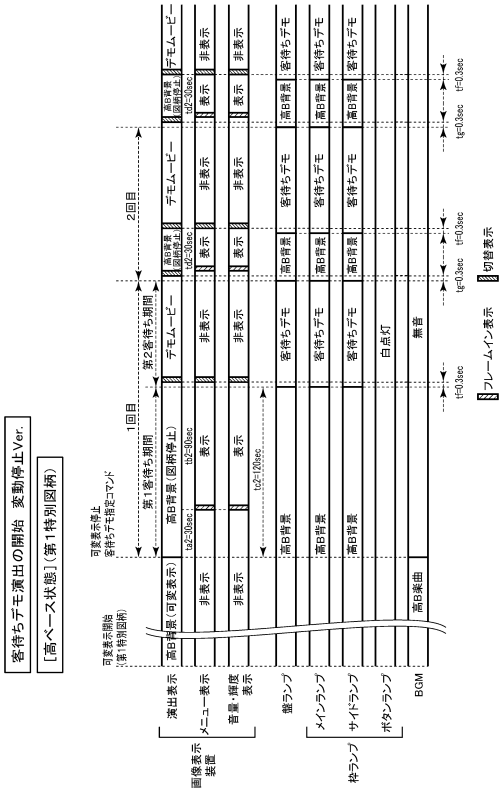


【図４２】



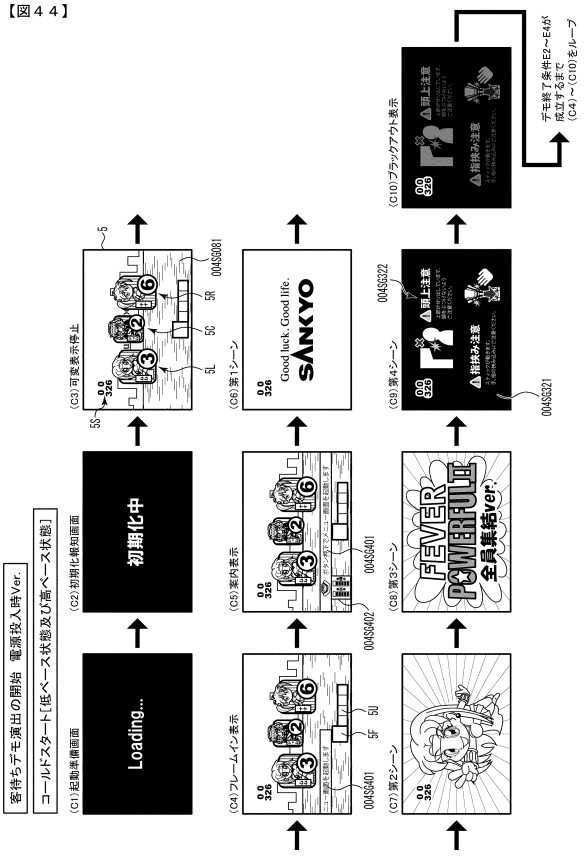
【図４３】

【図４３】



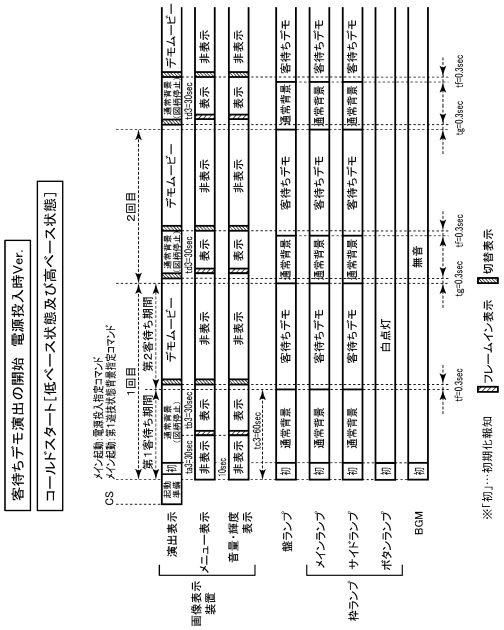
【図４４】

【図４４】



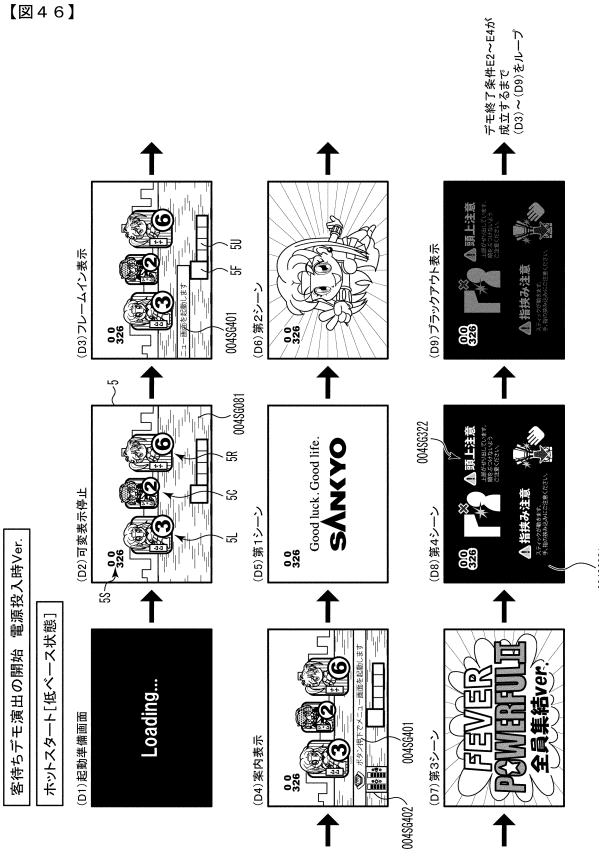
【図４５】

【図４５】

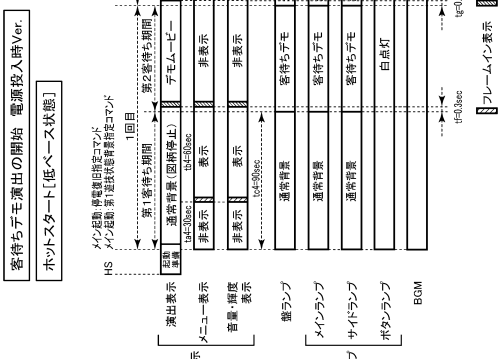


【図４６】

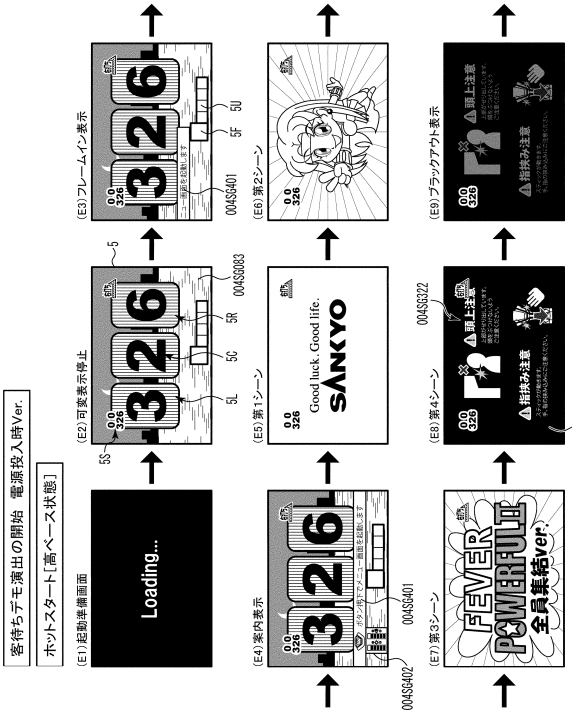
【図４６】



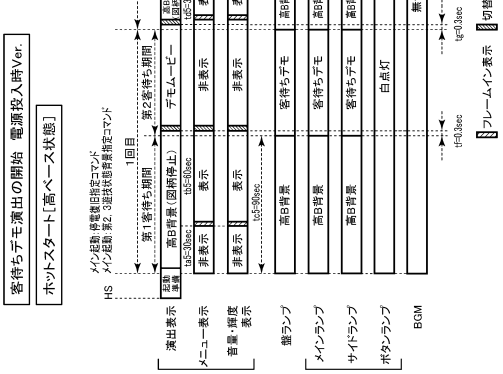
【図４７】



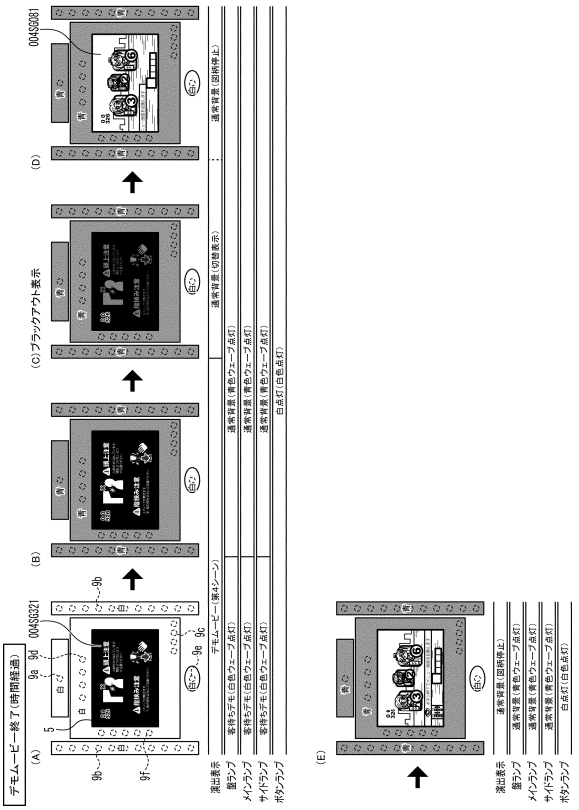
【図４８】



【図４９】

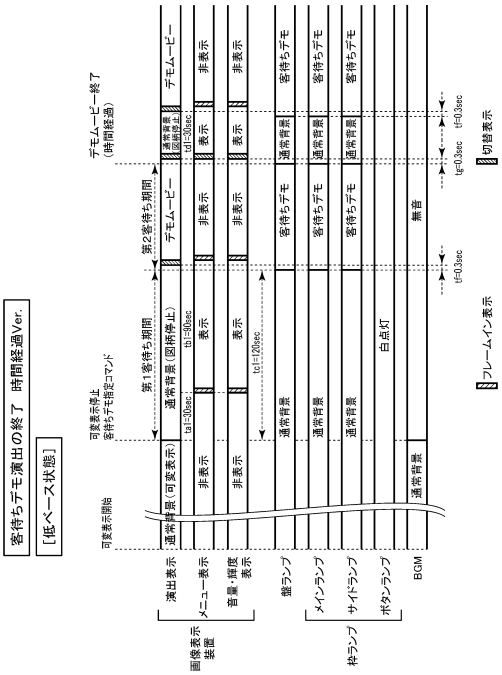


【図５０】



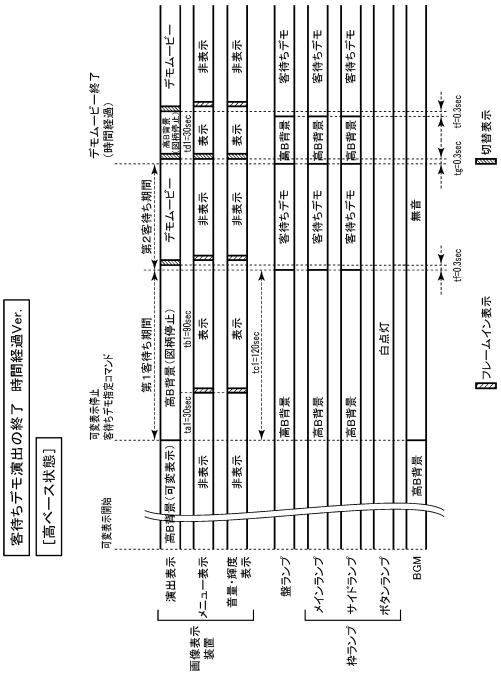
【図５１】

【図５１】



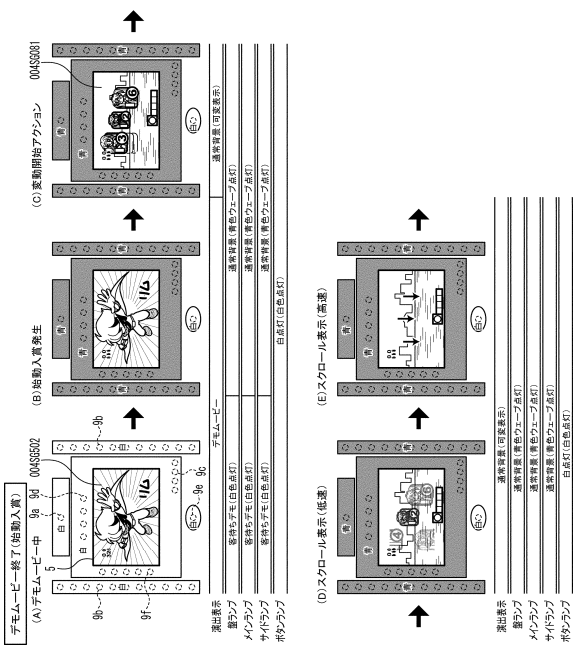
【図５２】

【図５２】



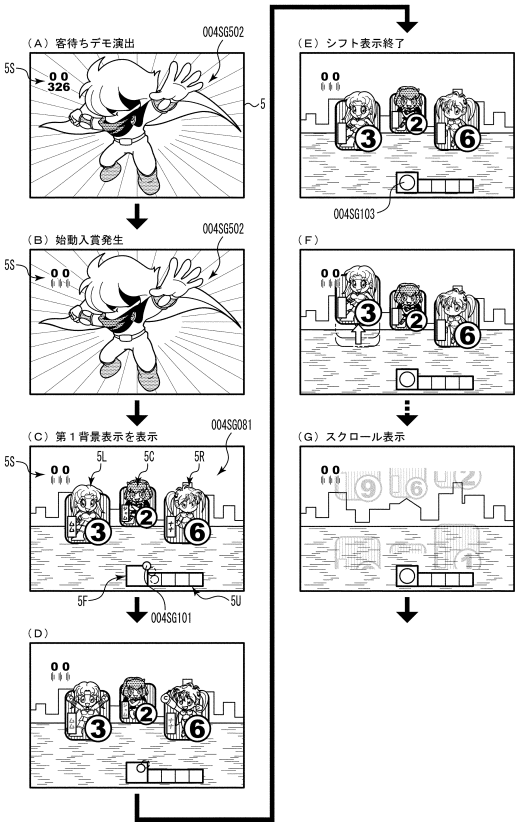
【図５３】

【図５３】

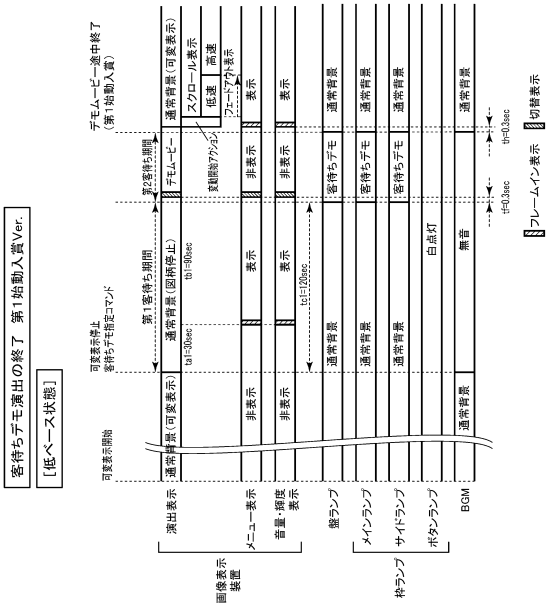


【図５４】

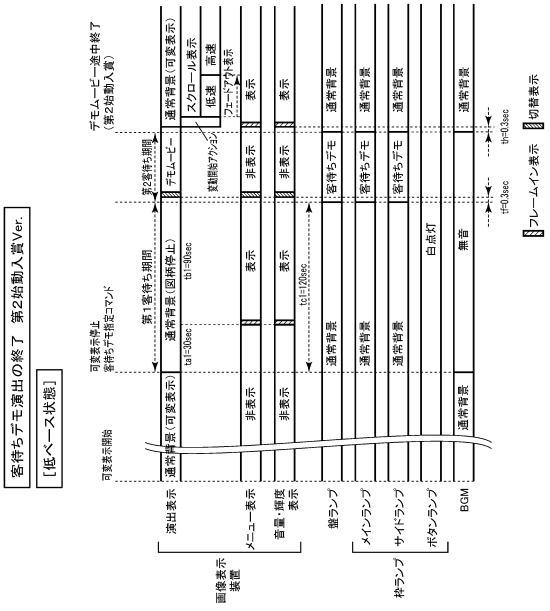
【図５４】　デモムービーが始動入賞で終了［低ベース状態］



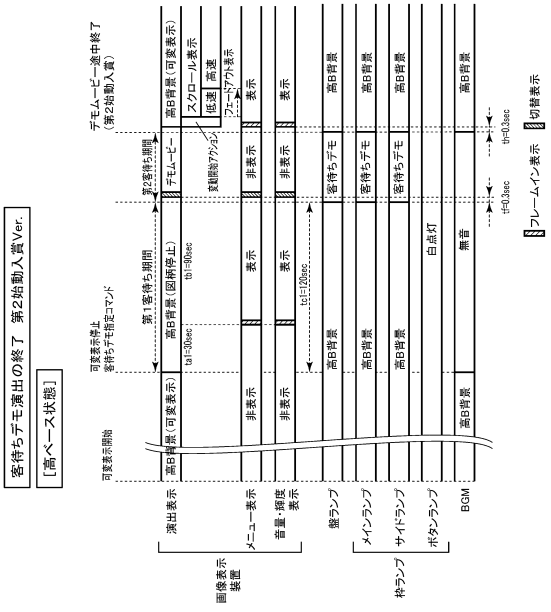
【図５５】
【図５５】



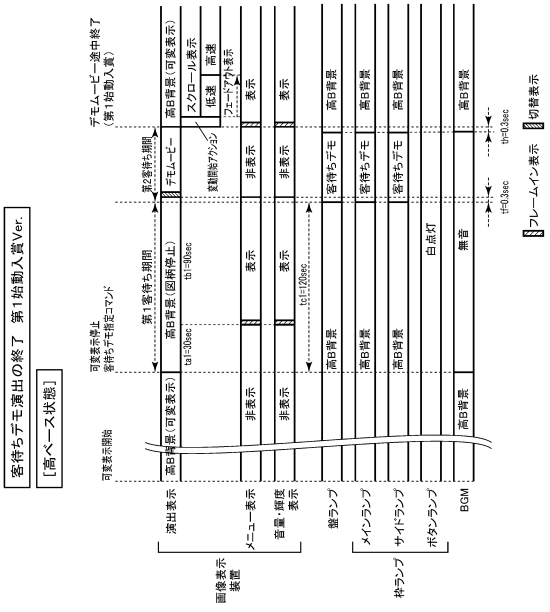
【図５６】
【図５６】



【図５７】
【図５７】

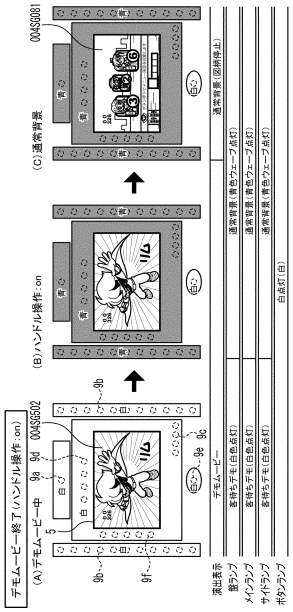


【図５８】
【図５８】



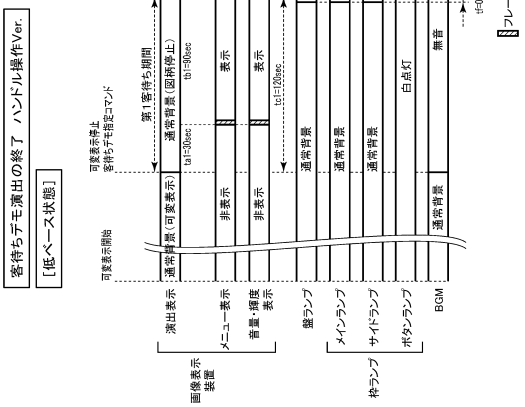
【図５９】

【図５９】



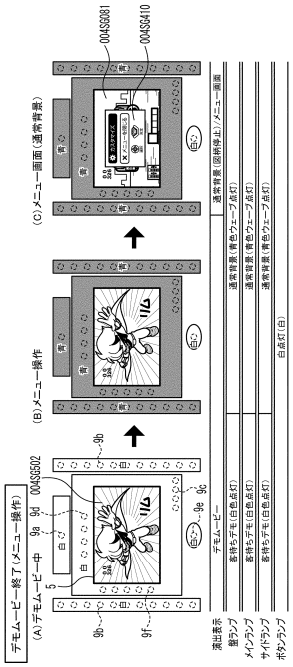
【図６０】

【図６０】



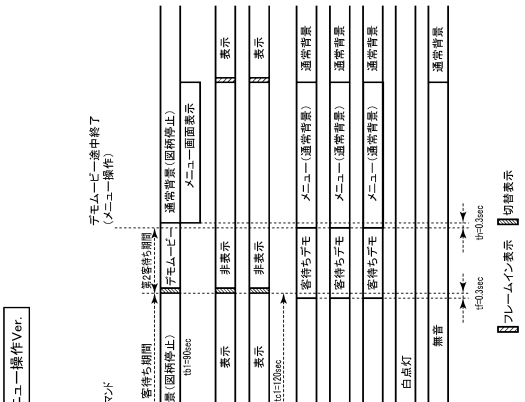
【図６１】

【図６１】



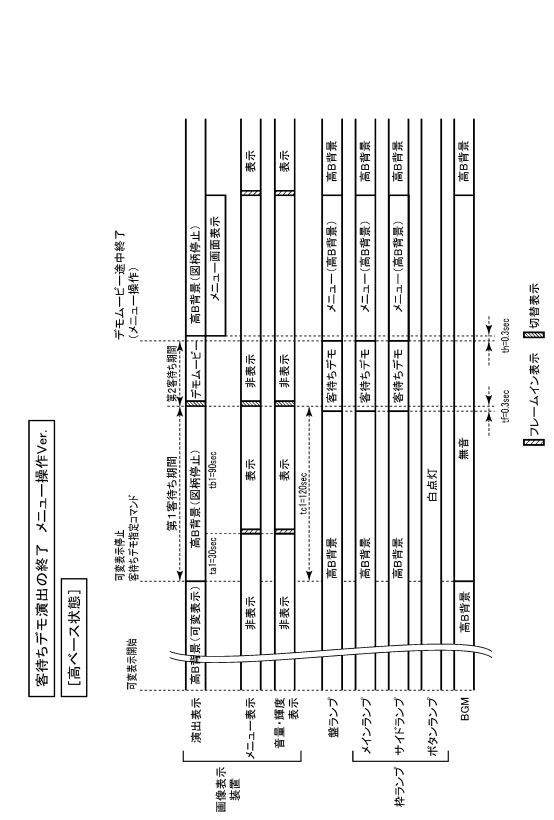
【図６２】

【図６２】



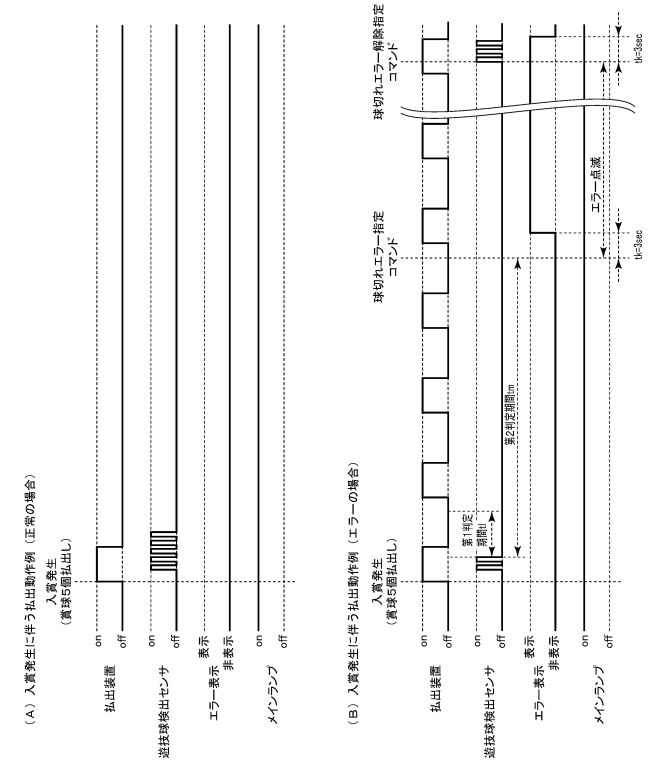
【図６３】

【図６３】



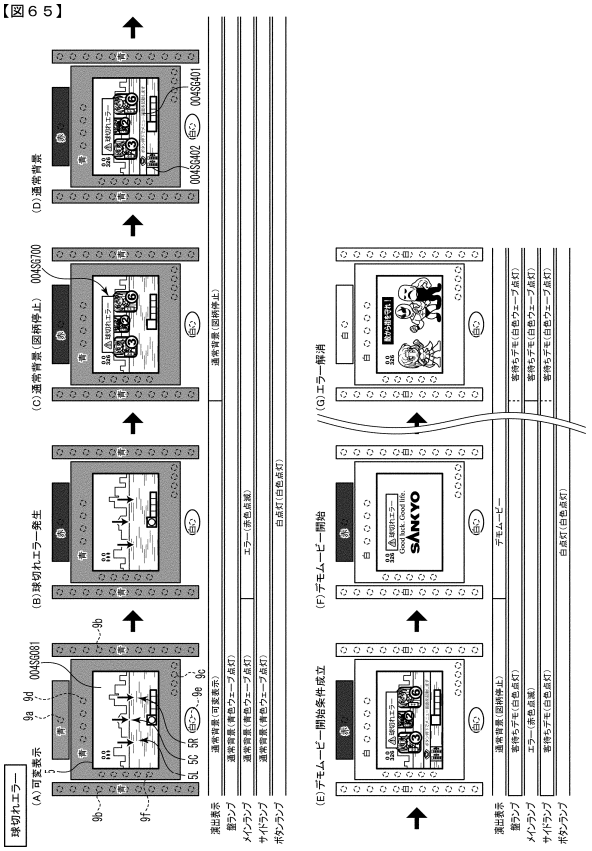
【図６４】

【図６４】



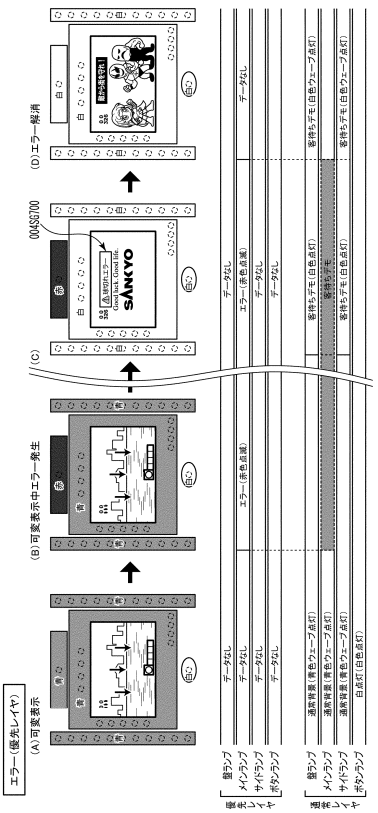
【図６５】

【図６５】

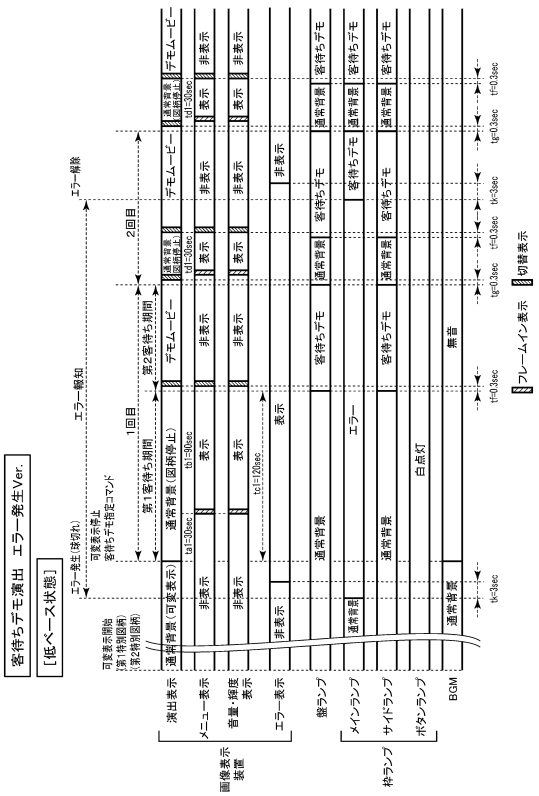


【図６６】

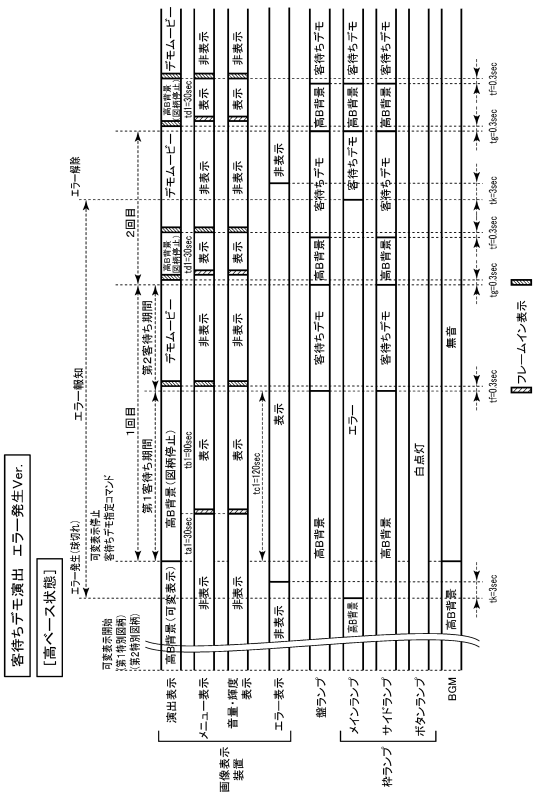
【図６６】



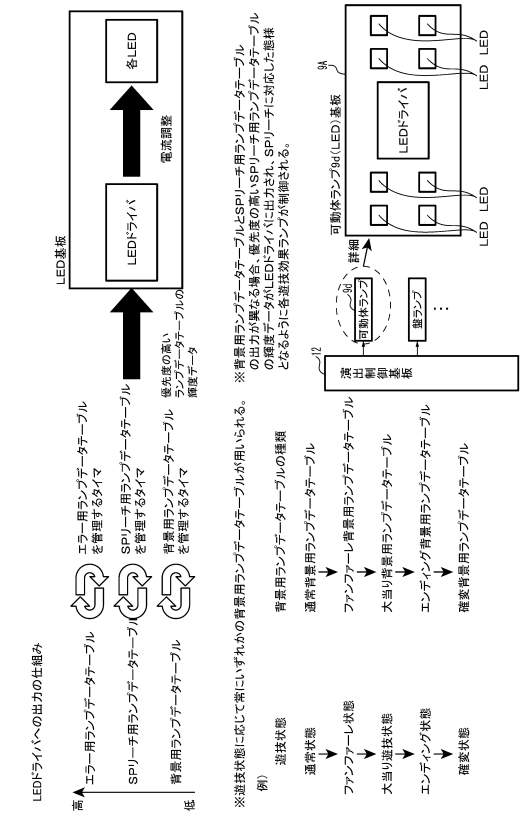
【図６７】
【図６７】



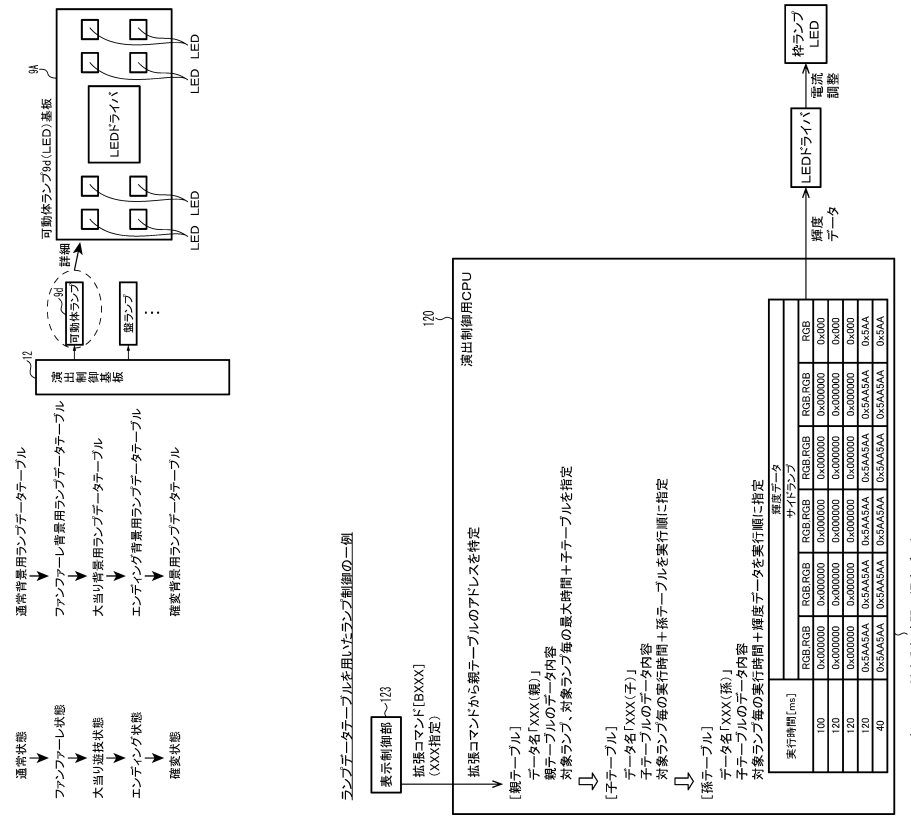
【図６８】
【図６８】



【図６９】
【図６９】

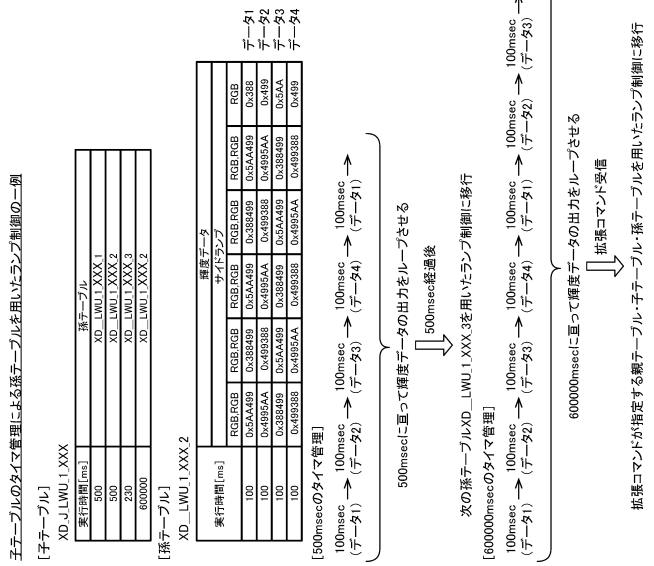


【図７０】
【図７０】



【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, 0x10410A, 0x10C10C, 0x104104, 0x104104, 0x10C },
            {   30/10,  F_OF + 0x104104, 0x10410C, 0x10B10B, 0x104104, 0x10410C, 0x108 },
            {   30/10,  F_OF + 0x104104, 0x10C10B, 0x109109, 0x104104, 0x10C10B, 0x109 },
            {   30/10,  F_OF + 0x10410C, 0x10B109, 0x108108, 0x10410C, 0x10B109, 0x108 },
            {   30/10,  F_OF + 0x10C10B, 0x109108, 0x106106, 0x10C10B, 0x109108, 0x106 },
            {   30/10,  F_OF + 0x10B109, 0x108108, 0x104104, 0x10B109, 0x108108, 0x104 },
            {   30/10,  F_OF + 0x109106, 0x106104, 0x104104, 0x109106, 0x106104, 0x104 },
            {   30/10,  F_OF + 0x108106, 0x104104, 0x104104, 0x108106, 0x104104, 0x104 },
            {   30/10,  F_OF + 0x106104, 0x104104, 0x104104, 0x106104, 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, 0x10410C, 0x108108, 0x10410C, 0x108 },
            {   70/10,  F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x10810A, 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
            {   70/10,  F_ON + 0x104108, 0x10C108, 0x10410C, 0x104108, 0x10C108, 0x104 },
            {   70/10,  F_ON + 0x10C104, 0x10410A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10410A, 0x108 },
            {   60/10,  F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },

            {   70/10,  F_ON + 0x10810A, 0x10410A, 0x10C104, 0x10810A, 0x10410A, 0x10C },
            {   70/10,  F_ON + 0x10410C, 0x108108, 0x10410C, 0x108108, 0x10410C, 0x108 },
            {   70/10,  F_ON + 0x10810A, 0x104104, 0x10810A, 0x10810A, 0x104104, 0x108 },
            {   70/10,  F_ON + 0x10410C, 0x10C108, 0x10410C, 0x104108, 0x10C108, 0x104 },
            {   70/10,  F_ON + 0x10C104, 0x10410A, 0x10810A, 0x10C104, 0x10410A, 0x108 },
            {   60/10,  F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A108, 0x10A108, 0x10810C, 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 + 0x10410A, 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, 0x104104 },
        {       70/10, F_ON + 0x104108, 0x10C108 },
        {       70/10, F_ON + 0x10C10A, 0x10A10A },
        {       60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

        {       70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {       70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {       70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104 },
        {       70/10, F_ON + 0x104108, 0x10C108 },
        {       70/10, F_ON + 0x10C10A, 0x10A10A },
        {       60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C },

        {       70/10, F_ON + 0x10810A, 0x10410A },
        {       70/10, F_ON + 0x10410C, 0x108108 },
        {       70/10, F_ON + 0x10810A, 0x104104 },
        {       70/10, F_ON + 0x104108, 0x10C108 },
        {       70/10, F_ON + 0x10C10A, 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 + 0x10410A, 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, 0x104104, 0x108 },
        {       70/10, F_ON + 0x104108, 0x10C108, 0x104 },
        {       70/10, F_ON + 0x10C10A, 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, 0x104104, 0x108 },
        {       70/10, F_ON + 0x104108, 0x10C108, 0x104 },
        {       70/10, F_ON + 0x10C10A, 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, 0x104104, 0x108 },
        {       70/10, F_ON + 0x104108, 0x10C108, 0x104 },
        {       70/10, F_ON + 0x10C10A, 0x10A10A, 0x108 },
        {       60/10, F_ON + 0x10A108, 0x10810C, 0x10A },
        [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_LWU_1_TSUJOHENDO_JITAN_LOOP[] = {
                {600000/10,             &XD___LWU_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 + 0x080 },
        {       30/10, F_OF + 0x080 },
        {       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 + 0x080 },
        {       70/10, F_ON + 0x060 },
        {       70/10, F_ON + 0x060 },
        {       70/10, F_ON + 0x080 },
        {       60/10, F_ON + 0x0F0 },

        {       70/10, F_ON + 0x0F0 },
        {       70/10, F_ON + 0x080 },
        {       70/10, F_ON + 0x060 },
        {       70/10, F_ON + 0x060 },
        {       70/10, F_ON + 0x080 },
        {       60/10, F_ON + 0x0F0 },

        {       70/10, F_ON + 0x0F0 },
        {       70/10, F_ON + 0x080 },
        {       70/10, F_ON + 0x060 },
        {       70/10, F_ON + 0x060 },
        {       70/10, F_ON + 0x080 },
        {       60/10, F_ON + 0x0F0 },
        [END_CODE]
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LWU_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, 0x040 },
        {       30/10, F_OF + 0x040040, 0x0400F0, 0x040040, 0x040040, 0x040040, 0x040 },
        {       30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0, 0x040040, 0x0400F0, 0x040040, 0x040 },
        {       30/10, F_OF + 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F00B0, 0x040040, 0x040 },
        {       30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F0 },
        {       30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
        {       30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060, 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x060 },
        {       30/10, F_OF + 0x080060, 0x0600F0, 0x080060, 0x0600F0, 0x080060, 0x060 },
        {       30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00F0, 0x060060, 0x0F00B0, 0x060060, 0x060 },
        {       30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00B0, 0x060060, 0x060 },
        {       30/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F0 },
        {       80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0600F0, 0x0F0 },

        {       70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
        {       70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
        {       70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00B0, 0x060060, 0x060 },
        {       70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
        {       70/10, F_ON + 0x080060, 0x060060, 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00B0, 0x080 },
        {       60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F0 },

        {       70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
        {       70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
        {       70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00B0, 0x060060, 0x060 },
        {       70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
        {       70/10, F_ON + 0x080060, 0x060060, 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00B0, 0x080 },
        {       60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 0x040040, 0x0F0 },

        {       70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0 },
        {       70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
        {       70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00B0, 0x060060, 0x060 },
        {       70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080060, 0x060060, 0x0F0080, 0x080 },
        {       70/10, F_ON + 0x080060, 0x060060, 0x0F0080, 0x080060, 0x0F00B0, 0x080 },
        {       60/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0400F0, 0x0F0080, 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, 0x0403F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0403F0, 0x0F00B0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F03F0, 0x080080 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060 },
        {   30/10, F_OF + 0x080080, 0x0600F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F00B0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F03F0, 0x080080 },
        {   80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F00B0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F03F0, 0x080080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        {   60/10, F_ON + 0x060060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F00B0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F03F0, 0x080080 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F00B0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F03F0, 0x080080 },
        {   60/10, F_ON + 0x080080, 0x060060 },
        [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, 0x040040, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x0403F0, 0x0F00B0, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F03F0, 0x080080, 0x040 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060, 0x0F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
        {   30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F00F0, 0x080 },
        {   30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00B0, 0x060 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F03F0, 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, 0x0F00B0, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F03F0, 0x080080, 0x040 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0F0 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F03F0, 0x080080, 0x040 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F00B0, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F03F0, 0x080080, 0x040 },
        {   60/10, F_ON + 0x080060, 0x0F0 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0, 0x080 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F00B0, 0x060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x060060, 0x0F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x060060, 0x0F0 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F03F0, 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, 0x0403F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x040040, 0x0F00F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0403F0, 0x0F00B0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F03F0, 0x080080 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   30/10, F_OF + 0x080080, 0x060060 },
        {   30/10, F_OF + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x060060, 0x0F00F0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0600F0, 0x0F00B0 },
        {   30/10, F_OF + 0x0F03F0, 0x080080 },
        {   80/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F00B0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F03F0, 0x080080 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   60/10, F_ON + 0x0F03F0, 0x080080 },

        {   70/10, F_ON + 0x0F0080, 0x080060 },
        {   70/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0600F0, 0x0F00B0 },
        {   70/10, F_ON + 0x0F03F0, 0x080080 },
        {   60/10, F_ON + 0x080060, 0x0600F0 },
        [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_LWU_1_B121[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LWU_1_TSUJOHENDO_KAKUHEN_LOOP[0]},
                {JUMP_CODE,             &XD_A_LWU_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 + 0x0101 },
        {   30/10, F_OF + 0x0101 },
        {   30/10, F_OF + 0xFOF },
        {   30/10, F_OF + 0x03E },
        {   30/10, F_OF + 0x02C },
        {   30/10, F_OF + 0x80B },
        {   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 },
        {   60/10, 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, 0x101 },
        {   30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },
        {   30/10, F_OF + 0xFOFFOF, 0xFOFFOF, 0xFOFFOF, 0xFOFFOF, 0xFOFFOF, 0xFOF },
        {   30/10, F_OF + 0x03E0E0E, 0x03E0E0E, 0x03E0E0E, 0x03E0E0E, 0x03E0E0E, 0x03E },
        {   30/10, F_OF + 0x02C0C0C, 0x0C0C0C, 0x02C02C, 0x0C0C0C, 0x0C0C0C, 0x02C },
        {   30/10, F_OF + 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B80B, 0x80B },
        {   30/10, F_OF + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {   30/10, F_OF + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {   30/10, F_OF + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {   30/10, F_OF + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {   30/10, F_OF + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {   80/10, F_OF + 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101101, 0x101 },

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

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

        {   70/10, F_ON + 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909909, 0x909 },
        {   70/10, F_ON + 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808808, 0x808 },
        {   70/10, F_ON + 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606606, 0x606 },
        {   70/10, F_ON + 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505505, 0x505 },
        {   70/10, F_ON + 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303303, 0x303 },
        {   60/10, F_ON + 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[] = {
//                      左から　①　②　　③　④
//                                  RGBRGB　RGBRGB
                {   30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
                {   30/10, F_OF + 0x101101, 0x101101 },
                {   30/10, F_OF + 0xF0FFOF, 0xF0FFOF },
                {   30/10, F_OF + 0xE0E5OE, 0xE0E5OE },
                {   30/10, F_OF + 0xC0CC0C, 0xC0CC0C },
                {   30/10, F_OF + 0xB0BB0B, 0xB0BB0B },
                {   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 + 0xF0FFOF, 0xF0FFOF, 0xF0F },
                {   30/10, F_OF + 0xE0E5OE, 0xE0E5OE, 0xE0E },
                {   30/10, F_OF + 0xC0CC0C, 0xC0CC0C, 0xC0C },
                {   30/10, F_OF + 0xB0BB0B, 0xB0BB0B, 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 },

                {   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_BF01[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LMAIN_KYAKUMACHIDEMO[0]},
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LWU_1_BF01[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LWU_1_KYAKUMACHIDEMO[0]},
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LLOGO_BF01[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LLOGO_KYAKUMACHIDEMO[0]},
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LSLMP_BF01[] = {
                {600000/10,             &XD_J_LSLMP_KYAKUMACHIDEMO[0]},
                {END_CODE}
};
const struct S_LAMP_A   XD_A_LATAK_BF01[] = {
                {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_LMAIN_KYAKUMACHIDEMO[] = {
                {   500/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
                {  9500/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_02[0]},//企業名
                { 30500/10,             &XD___LMAIN_OFF[0],               //機種紹介
                {  4500/10,             &XD___LMAIN_RAINBOW_01[0]},       //メインタイトル
                {   500/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
                {  2000/10,             &XD___LMAIN_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル1
                {   500/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_01[0]},//白フラッシュ
                {  2000/10,             &XD___LMAIN_RAINBOW_01[0]},       //サブタイトル2
                {   500/10,             &XD___LMAIN_OFF[0],
                {  4000/10,             &XD___LMAIN_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
                {   500/10,             &XD___LMAIN_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]},//機種紹介1
                {  5000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
                {  1000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-1
                {  5000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
                {  1000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-2
                {  5000/10,             &XD___LWU_1_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介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
                {   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]},//機種紹介1
                {  5000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
                {  1000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-1
                {  5000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
                {  1000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-2
                {  5000/10,             &XD___LLOGO_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介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]},//機種紹介1
                {  5000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
                {  1000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-1
                {  5000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
                {  1000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-2
                {  5000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介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],
                {  4000/10,             &XD___LSLMP_KYAKUMACHIDEMO_06[0]},//注意喚起
                {   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]},//機種紹介1
                {  5000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-1
                {  1000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-1
                {  5000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介2-2
                {  1000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_05[0]},//機種紹介3-2
                {  5000/10,             &XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_04[0]},//機種紹介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___LMAIN_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　RGB
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   100/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   150/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   200/10, F_OF + 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
                {   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}
};
//=============================================================
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___LMAIN_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   RGB
                {   300/10, F_OF + 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111111, 0x111 },
                {   300/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {   300/10, F_OF + 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333333, 0x333 },
                {   300/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   300/10, F_OF + 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555555, 0x555 },
                {   300/10, F_OF + 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666666, 0x666 },
                {   300/10, F_OF + 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777777, 0x777 },
                {   300/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   300/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   300/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {   150/10, F_OF + 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000000, 0x000 },
                {   100/10, F_OF + 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFFFFF, 0xFFF },
                {  1000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {  1000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {  2000/10, F_OF + 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888888, 0x888 },
                {   500/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   100/10, F_OF + 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444444, 0x444 },
                {   100/10, F_OF + 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222222, 0x222 },
                {  1000/10, F_OF + 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   RGB
                {   200/10, F_OF + 0x060F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F00F0, 0x060060, 0x060 },
                {   200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080, 0x0600F0, 0x0F0080, 0x060060, 0x0F0 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F00B0, 0x080060, 0x0F00F0, 0x080080, 0x0600F0, 0x0F0 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0xC0C0C0, 0xC0C0C0, 0xC0C0C0, 0xC0C0C0, 0xC0C0C0, 0xC0C },
                {   200/10, F_OF + 0xE0EEOE, 0xE0EEOE, 0xE0EEOE, 0xE0EEOE, 0xE0EEOE, 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 + 0x060F0, 0x0F0080 },
                {   200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080080 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F00B0, 0x080060 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0xC0C0C0, 0xC0C0C0 },
                {   200/10, F_OF + 0xE0EEOE, 0xE0EEOE },
                {   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 + 0x060F0, 0x0F0060, 0x060 },
                {   200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080060, 0x060 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060, 0x0F0 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0xC0C0C0, 0xC0C0C0, 0xC0C },
                {   200/10, F_OF + 0xE0EEOE, 0xE0EEOE, 0xE0E },
                {   600/10, F_OF + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0F },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {   200/10, F_OF + 0x07A07A, 0x07A07A, 0x07A },
                {   200/10, F_OF + 0xE8BE8B, 0xE8BE8B, 0xE8B },
                {   600/10, F_OF + 0xF9CF9C, 0xF9CF9C, 0xF9C },
                {  2000/10, F_OF + 0x999999, 0x999999, 0x999 },
                {   200/10, F_OF + 0x10C10B, 0x109108, 0x106 },
                {   200/10, F_OF + 0x10B109, 0x108106, 0x104 },
                {   600/10, F_OF + 0x109108, 0x106104, 0x104 },
                {  3000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA, 0xAAA },
                {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMP     XD___LATAK_KYAKUMACHIDEMO_03[] = {
//                                左から ①  ②     ③  ④
//                                                RGBRGB   RGBRGB
                {   200/10, F_OF + 0x060F0, 0x0F0060 },
                {   200/10, F_OF + 0x0F00F0, 0x080060 },
                {   600/10, F_OF + 0x0F0080, 0x080060 },
                {  2000/10, F_OF + 0xAAAAAA, 0xAAAAAA },
                {   200/10, F_OF + 0xC0C0C0, 0xC0C0C0 },
                {   200/10, F_OF + 0xE0EEOE, 0xE0EEOE },
                {   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   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 },
                {   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___LATAK_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,  0x0FO },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000 },
            {   150/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0FO },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000 },
            {   150/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0FO },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000000,  0x000 },
            {  1000/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0FO },
            {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,  0x0FO },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000 },
            {   150/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0FO },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000 },
            {   150/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0FO },
            {   150/10, F_OF + 0x000000,  0x000000,  0x000 },
            {  1000/10, F_OF + 0x0F00F0,  0x0F00F0,  0x0FO },
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LATAK_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___LATAK_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_LWU_1_BFFF[] = {
            {600000/10,             &XD_J_LWU_1_SHOKIKA_LOOP[0]},
            {JUMP_CODE,             &XD_A_LWU_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 + 0xF00 },
            {   150/10, F_OF + 0xF00 },
            {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   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___LMU_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___LSLN_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 + 0xF00 },//01
            {   100/10, F_ON + 0xF0A },//02
            {   100/10, F_ON + 0xF0F },//03
            {   100/10, F_ON + 0x80F },//04
            {   100/10, F_ON + 0x70F },//05
            {   100/10, F_ON + 0x00F },//06
            {   100/10, F_ON + 0x00F },//07
            {   100/10, F_ON + 0x04F },//08
            {   100/10, F_ON + 0x08F },//09
            {   100/10, F_ON + 0x0CF },//10
            {   100/10, F_ON + 0x0FF },//11
            {   100/10, F_ON + 0x0F9 },//12
            {   100/10, F_ON + 0x0F3 },//13
            {   100/10, F_ON + 0x0F1 },//14
            {   100/10, F_ON + 0x2F0 },//15
            {   100/10, F_ON + 0x6F0 },//16
            {   100/10, F_ON + 0xAF0 },//17
            {   100/10, F_ON + 0xEF0 },//18
            {   100/10, F_ON + 0xFB0 },//19
            {   100/10, F_ON + 0xFD0 },//20
            {   100/10, F_ON + 0xFA0 },//21
            {   100/10, F_ON + 0xF70 },//22
            {   100/10, F_ON + 0xF04 },//23
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LMU_1_RAINBOW_01[] = {
//                      上から ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                              RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGB
            {   100/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF04F0A, 0xF0A },//01
            {   100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0F0F0, 0xF0F },//02
            {   100/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xD0CF0C, 0xB0F90F, 0xB0F90F, 0xB0F },//03
            {   100/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0x90F90F, 0x70F90F, 0x70F90F, 0x70F },//04
            {   100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x30F30F, 0x30F },//05
            {   100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x20F32F, 0x10F10F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x00F },//06
            {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x04F },//07
            {   100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x08F08F, 0x08F08F, 0x08F },//08
            {   100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0CF },//09
            {   100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF1CF, 0x0CF3CF, 0x0CF3CF, 0x0CF3CF, 0x0CF },//10
            {   100/10, F_ON + 0x0CF3CF, 0x0CF5CF, 0x0CF5CF, 0x0CF5CF, 0x0CF5CF, 0x0CF },//11
            {   100/10, F_ON + 0x0CF5CF, 0x0CF7CF, 0x0CF7CF, 0x0CF7CF, 0x0CF7CF, 0x0CF },//12
            {   100/10, F_ON + 0x0CF7CF, 0x0CF9CF, 0x0CF9CF, 0x0CF9CF, 0x0CF9CF, 0x0CF },//13
            {   100/10, F_ON + 0x0CF9CF, 0x0CFBCF, 0x0CFBCF, 0x0CFBCF, 0x0CFBCF, 0x0CF },//14
            {   100/10, F_ON + 0x0CFBCF, 0x0CFDCF, 0x0CFDCF, 0x0CFDCF, 0x0CFDCF, 0x0CF },//15
            {   100/10, F_ON + 0x0CFDCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//16
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//17
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//18
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//19
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//20
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//21
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//22
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//23
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LMU_1_RAINBOW_01[] = {
//                      左から ①  ②     ③  ④
//                              RGBRGB  RGBRGB
            {   100/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06 },//01
            {   100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A },//02
            {   100/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F },//03
            {   100/10, F_ON + 0x80FB0F, 0x80FB0F },//04
            {   100/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//05
            {   100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F32F },//06
            {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//07
            {   100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F },//08
            {   100/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F },//09
            {   100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF },//10
            {   100/10, F_ON + 0x0CF3CF, 0x0CF3CF },//11
            {   100/10, F_ON + 0x0CF5CF, 0x0CF5CF },//12
            {   100/10, F_ON + 0x0CF7CF, 0x0CF7CF },//13
            {   100/10, F_ON + 0x0CF9CF, 0x0CF9CF },//14
            {   100/10, F_ON + 0x0CFBCF, 0x0CFBCF },//15
            {   100/10, F_ON + 0x0CFDCF, 0x0CFDCF },//16
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF },//17
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF },//18
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF },//19
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF },//20
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF },//21
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF },//22
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF },//23
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP   XD___LSJP_RAINBOW_01[] = {
//                      上から ①  ②     ③  ④     ⑤
//                              RGBRGB  RGBRGB  RGB
            {   100/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF06 },//01
            {   100/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0A },//02
            {   100/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xF0F },//03
            {   100/10, F_ON + 0x80FB0F, 0x80FB0F, 0x80F },//04
            {   100/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F32F, 0x10F },//05
            {   100/10, F_ON + 0x00F00F, 0x02F02F, 0x04F },//06
            {   100/10, F_ON + 0x04F04F, 0x08F08F, 0x0CF },//07
            {   100/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF3CF, 0x0CF },//08
            {   100/10, F_ON + 0x0CF5CF, 0x0CF7CF, 0x0CF },//09
            {   100/10, F_ON + 0x0CF9CF, 0x0CFBCF, 0x0CF },//10
            {   100/10, F_ON + 0x0CFDCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//11
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//12
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//13
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//14
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//15
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//16
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//17
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//18
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//19
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//20
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//21
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//22
            {   100/10, F_ON + 0x0CFFCF, 0x0CFFCF, 0x0CF },//23
            {END_CODE}
};
//=============================================================
const struct S_LAMP     XD___LPUSH_RAINBOW_01[] = {
//                              RGB
            {   100/10, F_ON + 0xF06 },//01
            {   100/10, F_ON + 0xF0A },//02
            {   100/10, F_ON + 0xF0F },//03
            {   100/10, F_ON + 0x80F },//04
            {   100/10, F_ON + 0x70F },//05
            {   100/10, F_ON + 0x30F },//06
            {   100/10, F_ON + 0x00F },//07
            {   100/10, F_ON + 0x04F },//08
            {   100/10, F_ON + 0x08F },//09
            {   100/10, F_ON + 0x0CF },//10
            {   100/10, F_ON + 0x0F9 },//11
            {   100/10, F_ON + 0x0F3 },//12
            {   100/10, F_ON + 0x0F1 },//13
            {   100/10, F_ON + 0x2F0 },//14
            {   100/10, F_ON + 0x6F0 },//15
            {   100/10, F_ON + 0xAF0 },//16
            {   100/10, F_ON + 0xEF0 },//17
            {   100/10, F_ON + 0xFB0 },//18
            {   100/10, F_ON + 0xFD0 },//19
            {   100/10, F_ON + 0xFA0 },//20
            {   100/10, F_ON + 0xF70 },//21
            {   100/10, F_ON + 0xF04 },//22
            {   100/10, F_ON + 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 + 0xF0B },//02
            {   40/10, F_ON + 0xF0A },//03
            {   40/10, F_ON + 0xF0C },//04
            {   40/10, F_ON + 0xF0F },//05
            {   40/10, F_ON + 0x00F },//06
            {   40/10, F_ON + 0x80F },//07
            {   40/10, F_ON + 0x90F },//08
            {   40/10, F_ON + 0x70F },//09
            {   40/10, F_ON + 0x50F },//10
            {   40/10, F_ON + 0x30F },//11
            {   40/10, F_ON + 0x10F },//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 + 0x0DF },//21
            {   40/10, F_ON + 0x0FB },//22
            {   40/10, F_ON + 0x0F9 },//23
            {   40/10, F_ON + 0x0F7 },//24
            {   40/10, F_ON + 0x0F5 },//25
            {   40/10, F_ON + 0x0F3 },//26
            {   40/10, F_ON + 0x0F1 },//27
            {   40/10, F_ON + 0x0F0 },//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 + 0xFF0 },//35
            {   40/10, F_ON + 0xFD0 },//36
            {   40/10, F_ON + 0xF90 },//37
            {   40/10, F_ON + 0xF70 },//38
            {   40/10, F_ON + 0xF50 },//39
            {   40/10, F_ON + 0xF30 },//40
            {   40/10, F_ON + 0xF10 },//41
            {   40/10, F_ON + 0xF00 },//42
            {   40/10, F_ON + 0xF02 },//43
            {   40/10, F_ON + 0xF04 },//44
            {   40/10, F_ON + 0xF04 },//45
            {END_CODE}
};
```

```
const struct S_LAMPXD___LMU_1_RAINBOW_02[] = {
//                      上から ①  ②     ③  ④     ⑤  ⑥     ⑦  ⑧     ⑨  ⑩     ⑪
//                              RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGBRGB  RGB
            {   40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0AF0A, 0xF0A },//01
            {   40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0C },//02
            {   40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0FF0F, 0xF0F },//03
            {   40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xD0FD0F, 0xD0F },//04
            {   40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0xD0FD0F, 0xD0FD0F, 0xB0FB0F, 0xB0F },//05
            {   40/10, F_ON + 0xD0FD0F, 0xD0FD0F, 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0x90F90F, 0x90F },//06
            {   40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0x90F90F, 0x90F90F, 0x70F70F, 0x70F },//07
            {   40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F, 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F50F, 0x50F },//08
            {   40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x30F },//09
            {   40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F, 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F10F, 0x10F },//10
            {   40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F, 0x10F10F, 0x10F10F, 0x00F00F, 0x00F },//11
            {   40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F, 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F02F, 0x02F },//12
            {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F },//13
            {   40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F },//14
            {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x08F },//15
            {   40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0AF },//16
            {   40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF },//17
            {   40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF },//18
            {   40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF },//19
            {   40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF },//20
            {   40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF },//21
            {   40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF },//22
            {   40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FF },//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 + 0xD0FD0F, 0xD0FD0F },//06
        {   40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//07
        {   40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F },//08
        {   40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//09
        {   40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F },//10
        {   40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//11
        {   40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F },//12
        {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//13
        {   40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F },//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 + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB },//22
        {   40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9 },//23
        {   40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7 },//24
        {   40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5 },//25
        {   40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3 },//26
        {   40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1 },//27
        {   40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },//28
        {   40/10, F_ON + 0x2F02F0, 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 + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//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___LSLMP_RAINBOW_02[] = {
//                          上から ①  ②    ③  ④    ⑤
//                                 RGBRGB    RGBRGB    RGB
        {   40/10, F_ON + 0xF06F06, 0xF06F06, 0xF0F8 },//01
        {   40/10, F_ON + 0xF08F08, 0xF08F08, 0xF0FA },//02
        {   40/10, F_ON + 0xF0AF0A, 0xF0AF0A, 0xF0FC },//03
        {   40/10, F_ON + 0xF0CF0C, 0xF0CF0C, 0xF0FF },//04
        {   40/10, F_ON + 0xF0FF0F, 0xF0FF0F, 0x0DFF },//05
        {   40/10, F_ON + 0xD0FD0F, 0xD0FD0F, 0x0BFF },//06
        {   40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F, 0x09FF },//07
        {   40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F, 0x07FF },//08
        {   40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F, 0x05FF },//09
        {   40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F, 0x03FF },//10
        {   40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F, 0x01FF },//11
        {   40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F, 0x00FF },//12
        {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F, 0x02FF },//13
        {   40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F, 0x04FF },//14
        {   40/10, F_ON + 0x04F04F, 0x04F04F, 0x06FF },//15
        {   40/10, F_ON + 0x06F06F, 0x06F06F, 0x08FF },//16
        {   40/10, F_ON + 0x08F08F, 0x08F08F, 0x0AFF },//17
        {   40/10, F_ON + 0x0AF0AF, 0x0AF0AF, 0x0CFF },//18
        {   40/10, F_ON + 0x0CF0CF, 0x0CF0CF, 0x0FFF },//19
        {   40/10, F_ON + 0x0FF0FF, 0x0FF0FF, 0x0FD7 },//20
        {   40/10, F_ON + 0x0FD0FD, 0x0FD0FD, 0x0FB3 },//21
        {   40/10, F_ON + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB, 0x0F8F },//22
        {   40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9, 0x0F6B },//23
        {   40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7, 0x0F47 },//24
        {   40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5, 0x0F23 },//25
        {   40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3, 0x0F01 },//26
        {   40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1, 0x0F00 },//27
        {   40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0, 0x2F00 },//28
        {   40/10, F_ON + 0x2F02F0, 0x2F02F0, 0x4F00 },//29
        {   40/10, F_ON + 0x4F04F0, 0x4F04F0, 0x6F00 },//30
        {   40/10, F_ON + 0x6F06F0, 0x6F06F0, 0x8F00 },//31
        {   40/10, F_ON + 0x8F08F0, 0x8F08F0, 0xAF00 },//32
        {   40/10, F_ON + 0xAF0AF0, 0xAF0AF0, 0xCF00 },//33
        {   40/10, F_ON + 0xCF0CF0, 0xCF0CF0, 0xFF00 },//34
        {   40/10, F_ON + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0, 0xFD00 },//35
        {   40/10, F_ON + 0xFD0FD0, 0xFD0FD0, 0xFB00 },//36
        {   40/10, F_ON + 0xFB0FB0, 0xFB0FB0, 0xF900 },//37
        {   40/10, F_ON + 0xF90F90, 0xF90F90, 0xF700 },//38
        {   40/10, F_ON + 0xF70F70, 0xF70F70, 0xF500 },//39
        {   40/10, F_ON + 0xF50F50, 0xF50F50, 0xF300 },//40
        {   40/10, F_ON + 0xF30F30, 0xF30F30, 0xF100 },//41
        {   40/10, F_ON + 0xF10F10, 0xF10F10, 0xF000 },//42
        {   40/10, F_ON + 0xF00F00, 0xF00F00, 0xF002 },//43
        {   40/10, F_ON + 0xF02F02, 0xF02F02, 0xF004 },//44
        {   40/10, F_ON + 0xF04F04, 0xF04F04, 0xF006 },//45
    [END_CODE]
};
```

【図１１８】

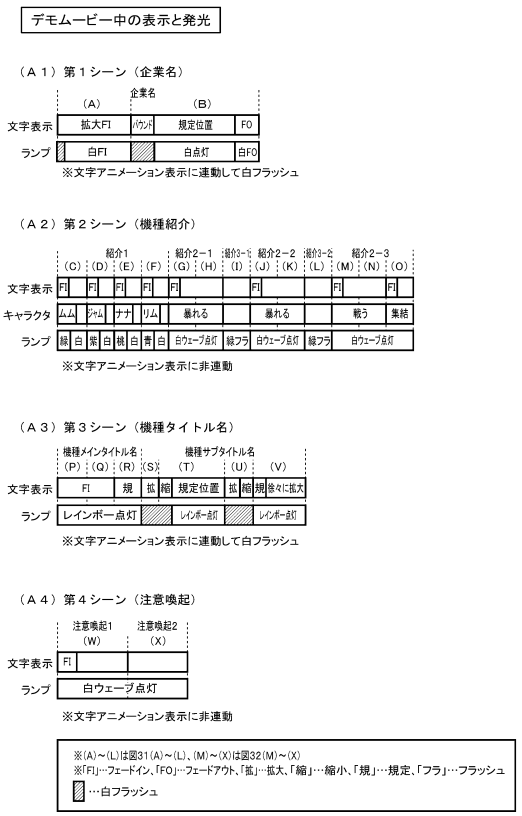
【図１１８】　共通テーブル３－３

```
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 + 0xD0FD0F, 0xD0FD0F },//06
        {   40/10, F_ON + 0xB0FB0F, 0xB0FB0F },//07
        {   40/10, F_ON + 0x90F90F, 0x90F90F },//08
        {   40/10, F_ON + 0x70F70F, 0x70F70F },//09
        {   40/10, F_ON + 0x50F50F, 0x50F50F },//10
        {   40/10, F_ON + 0x30F30F, 0x30F30F },//11
        {   40/10, F_ON + 0x10F10F, 0x10F10F },//12
        {   40/10, F_ON + 0x00F00F, 0x00F00F },//13
        {   40/10, F_ON + 0x02F02F, 0x02F02F },//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 + 0x0FB0FB, 0x0FB0FB },//22
        {   40/10, F_ON + 0x0F90F9, 0x0F90F9 },//23
        {   40/10, F_ON + 0x0F70F7, 0x0F70F7 },//24
        {   40/10, F_ON + 0x0F50F5, 0x0F50F5 },//25
        {   40/10, F_ON + 0x0F30F3, 0x0F30F3 },//26
        {   40/10, F_ON + 0x0F10F1, 0x0F10F1 },//27
        {   40/10, F_ON + 0x0F00F0, 0x0F00F0 },//28
        {   40/10, F_ON + 0x2F02F0, 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 + 0xFF0FF0, 0xFF0FF0 },//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 + 0xD0F },//06
        {   40/10, F_ON + 0xB0F },//07
        {   40/10, F_ON + 0x90F },//08
        {   40/10, F_ON + 0x70F },//09
        {   40/10, F_ON + 0x50F },//10
        {   40/10, F_ON + 0x30F },//11
        {   40/10, F_ON + 0x10F },//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 + 0x0FF },//20
        {   40/10, F_ON + 0x0FB },//22
        {   40/10, F_ON + 0x0F9 },//23
        {   40/10, F_ON + 0x0F7 },//24
        {   40/10, F_ON + 0x0F5 },//25
        {   40/10, F_ON + 0x0F3 },//26
        {   40/10, F_ON + 0x0F1 },//27
        {   40/10, F_ON + 0x0F0 },//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 + 0xFF0 },//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]
};
```

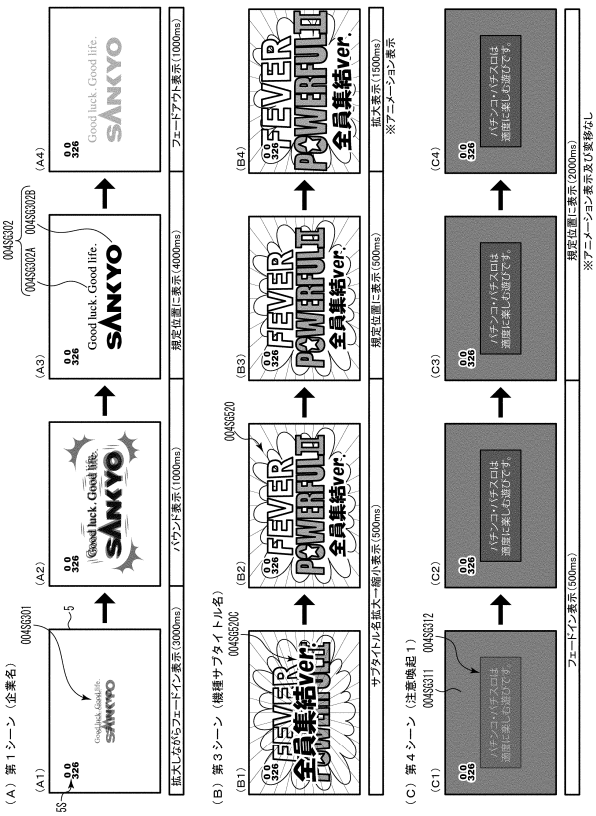
【図１１９】

【図１１９】



【図１２０】

【図１２０】



【図１２１】

【図１２１】

文字アニメーション表示の比較表

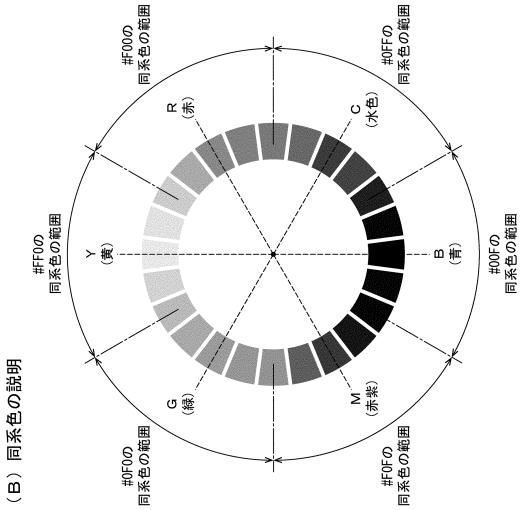
実行時期	表示開始時	規定位置表示時	規定位置表示後
企業名	フェードイン＋拡大	バウンド	なし
機種メインタイトル名	フェードイン＋拡大	なし	拡大
機種サブタイトル名	拡大→縮小	なし	拡大
注意喚起	フェードイン	なし	なし

※「なし」は静止していると(実移なし)

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、規定位置表示後には動きがないため、強調度合いが低い
企業名は表示開始時、規定位置表示時といった2箇所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

【図１２２】

【図１２２】



（Ｂ）同系色の説明

（Ａ）

カラーコード	色名
#F00	赤
#F40	橙
#FB0	橙
#FE0	黄
#BF0	黄緑
#8F0	黄緑
#4F0	緑
#0F0	緑
#0F4	緑青
#0F8	緑青
#0FB	水色
#0FF	水色
#0BF	青緑
#08F	青緑
#04F	青
#00F	青
#40F	紫
#80F	紫
#B0F	赤紫
#F0F	赤紫
#F0B	桃
#F08	桃
#F04	

【図１２３】

【図１２３】

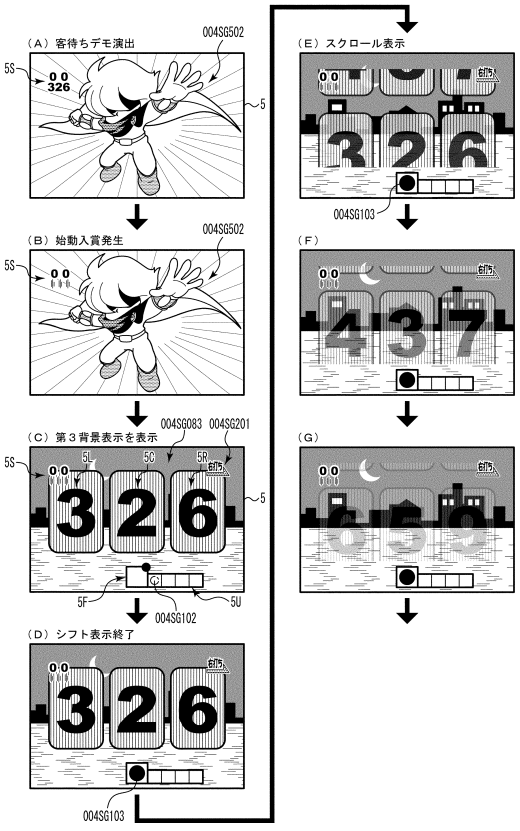
表示タイミング　一覧

	コールスタート	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	
				待1	待2（イルミネーター）	待2	待1（イルミネーター）
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 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	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

関連事項
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
　　高ベース状態の実動終了後、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
形態37　低ベース状態の実動終了後、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
　　高ベース状態の実動終了後、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

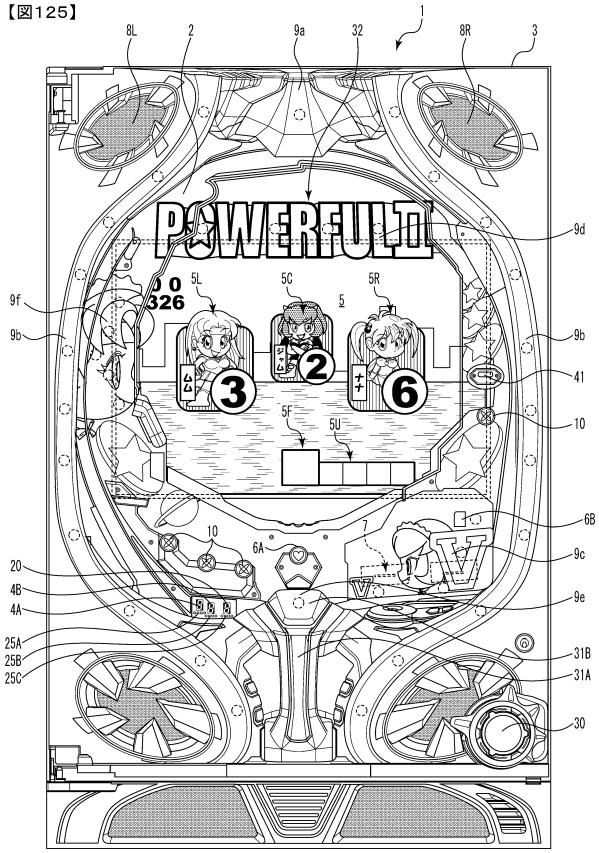
【図１２４】

【図１２４】デモムービーが始動入賞で終了［高ベース状態］



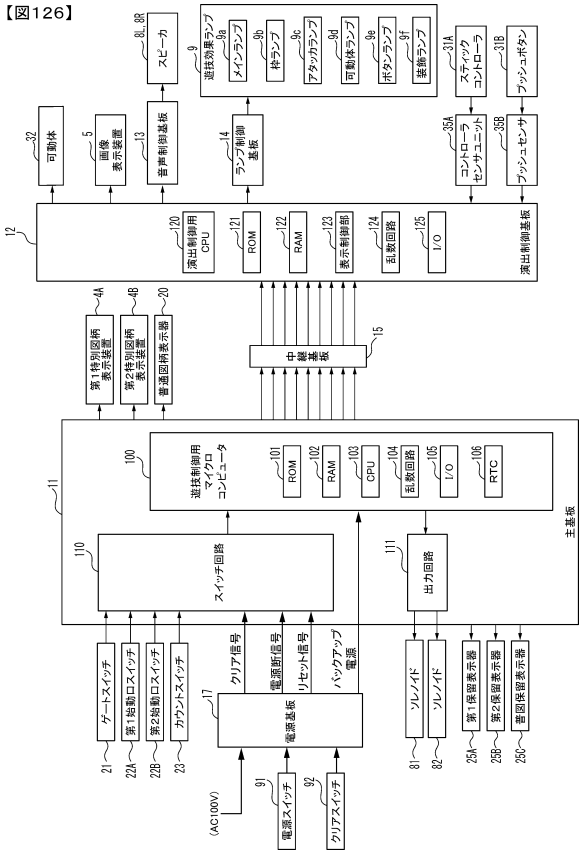
【図１２５】

【図125】



【図１２６】

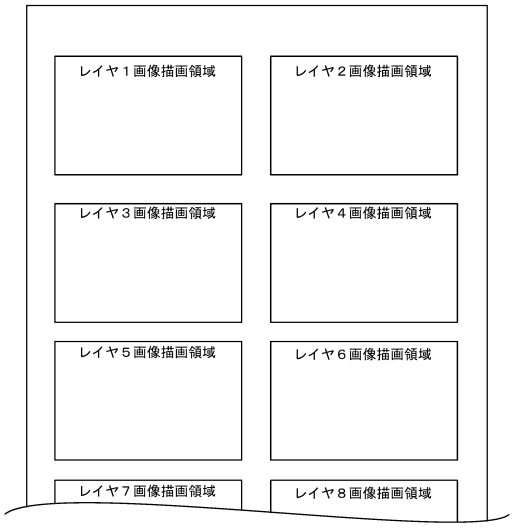
【図126】



【図１２７】

【図127】

ＶＲＡＭの内容



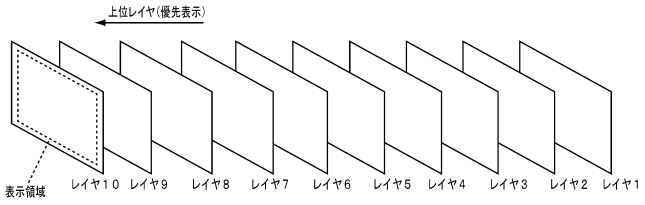
【図１２８】

【図128】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
レイヤ１画像描画領域	背景画像	低
レイヤ２画像描画領域	飾り図柄	
レイヤ３画像描画領域	オブジェクト画像（演出用のキャラクタ等）	
レイヤ４画像描画領域	割れ前兆画像（ガラス板画像等）	
レイヤ５画像描画領域	割れ対象画像（ガラス板画像等）、 破片画像（ガラス破片等）	
レイヤ６画像描画領域	動作エフェクト画像	
レイヤ７画像描画領域	ホワイトアウト画像	
レイヤ８画像描画領域	操作促進画像	
レイヤ９画像描画領域	保留表示・アクティブ表示	
レイヤ１０画像描画領域	小図柄	高

【図１２９】

【図129】



【図１３０】

【図130】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C6	XX	変動カテゴリ	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン)を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り(確変A)
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り(確変B)
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り(確変C)
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り(非確変)

【図１３１】

【図131】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～997	変動パターン判定用
MR4	3～13	普図表示結果判定用

【図１３２】

【図132】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図１３３】

【図133】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値(MR2)	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図１３４】

【図134】

（Ａ）通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	同種別保留2個短縮→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	同種別保留3個短縮→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ(はずれ)
PA2-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα →スーパーリーチβ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	60000	擬似連1回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	70000	ノーマルリーチ→スーパーリーチβ(大当り)
PB1-4	90000	擬似連2回→ノーマルリーチ→スーパーリーチα →スーパーリーチβ(大当り)

（Ｂ）時短状態・確変状態（低確高ベース状態・高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	3000	非リーチ(はずれ)
PA1-5	6500	非リーチ(はずれ)
PA1-6	15000	非リーチ(はずれ)
PA2-5	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ(はずれ)
PA2-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ(はずれ)
PB1-5	15000	非リーチ(大当り)
PB1-6	30000	ノーマルリーチ→スーパーリーチγ(大当り)
PB1-7	45000	ノーマルリーチ→スーパーリーチδ(大当り)

【図１３５】

【図135】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＡ
（低ベース状態用、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR3)	変動パターン
1~660	PA1-1
661~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＢ
（低ベース状態用、同種保留記憶数２個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~700	PA1-2
701~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＣ
（低ベース状態用、同種保留記憶数３個）

判定値(MR3)	変動パターン
1~750	PA1-3
751~900	PA2-1
901~970	PA2-2
971~990	PA2-3
991~997	PA2-4

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＤ
（高ベース状態用）

判定値(MR3)	変動パターン
1~300	PA1-4
301~550	PA1-5
551~750	PA1-6
751~900	PA2-5
901~970	PA2-6
971~997	PA2-7

（Ｅ）大当り用変動パターン判定テーブルＡ
（低ベース用）

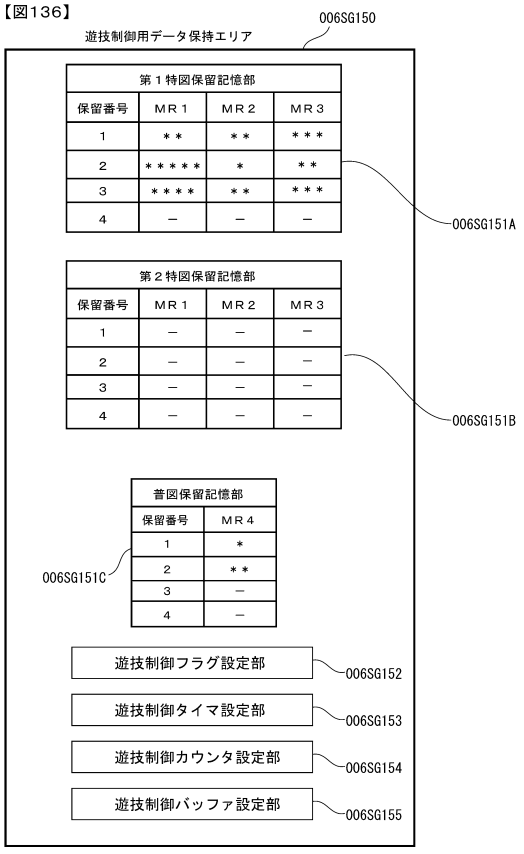
判定値(MR3)	変動パターン
1~30	PB1-1
31~200	PB1-2
201~500	PB1-3
501~997	PB1-4

（Ｆ）大当り用変動パターン判定テーブルＢ
（高ベース用）

判定値(MR3)	変動パターン
1~100	PB1-5
101~400	PB1-6
401~997	PB1-7

【図１３６】

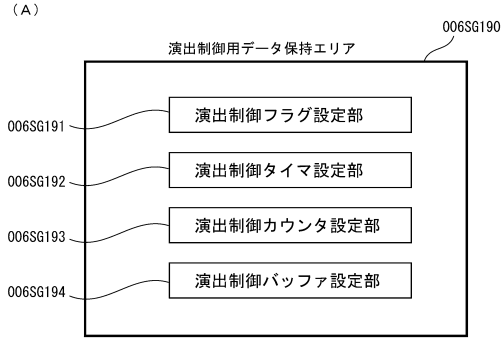
【図136】



【図１３７】

【図137】

（Ａ）



（Ｂ）

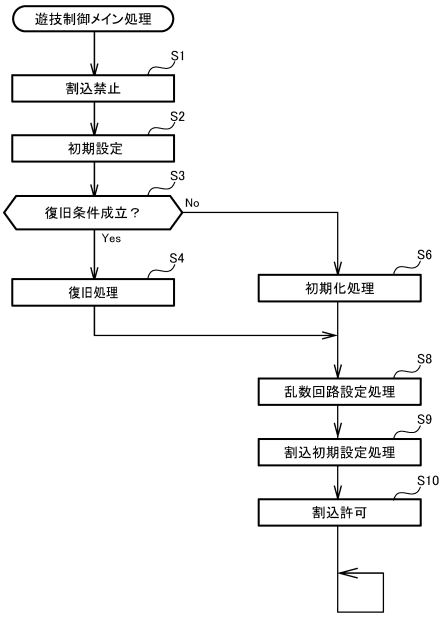
始動入賞時受信コマンドバッファ 006SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	変動カテゴリ	保留表示フラグ	連続割れ演出フラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	０	０
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	１	１
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	－	－
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	－	－

保留表示フラグ〝０〟→ ○
保留表示フラグ〝１〟→ ◇
保留表示フラグ〝２〟→ ☆

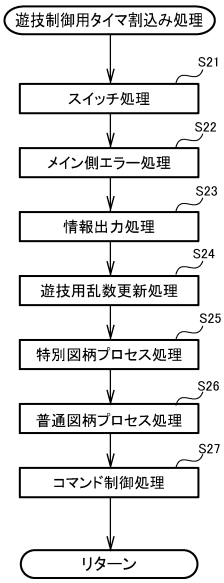
【図１３８】

【図138】



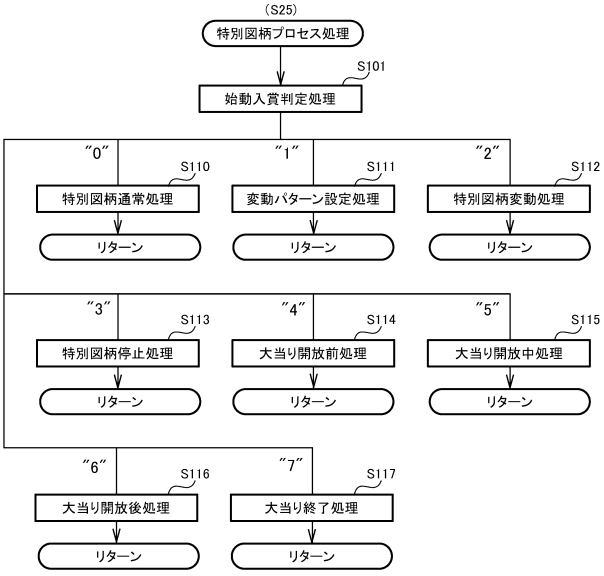
【図１３９】

【図139】



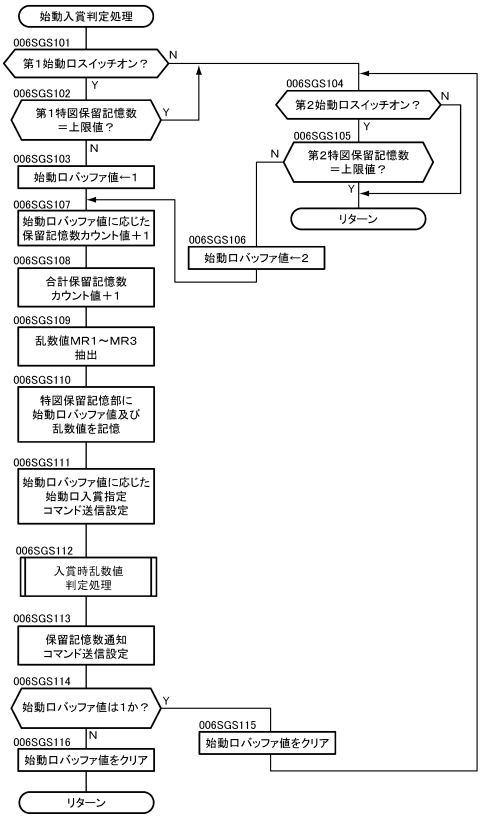
【図１４０】

【図140】



【図１４１】

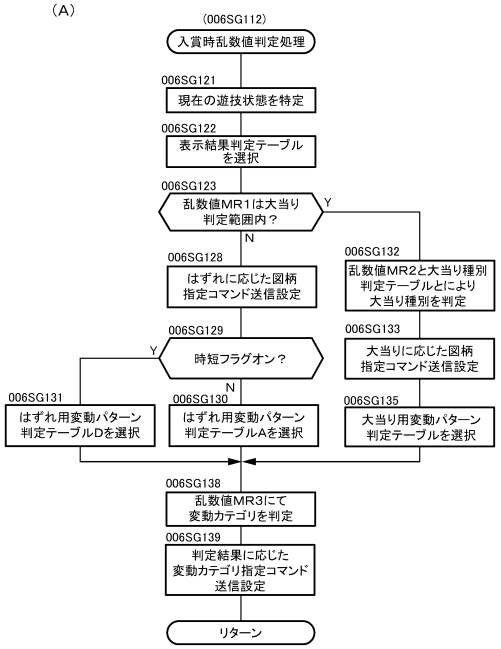
【図141】



【図１４２】

【図142】

（A）

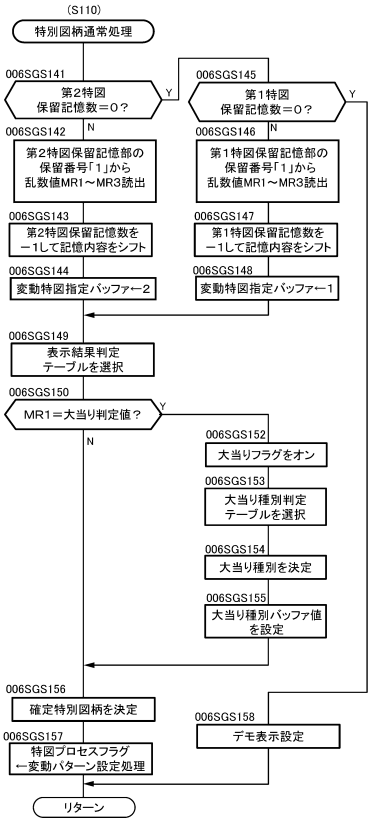


（B）

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

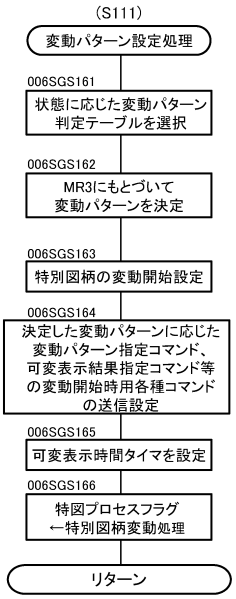
【図１４３】

【図143】



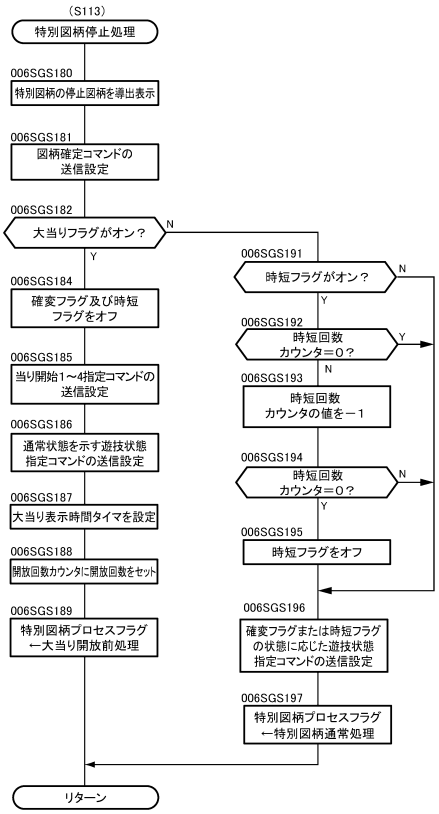
【図１４４】

【図144】



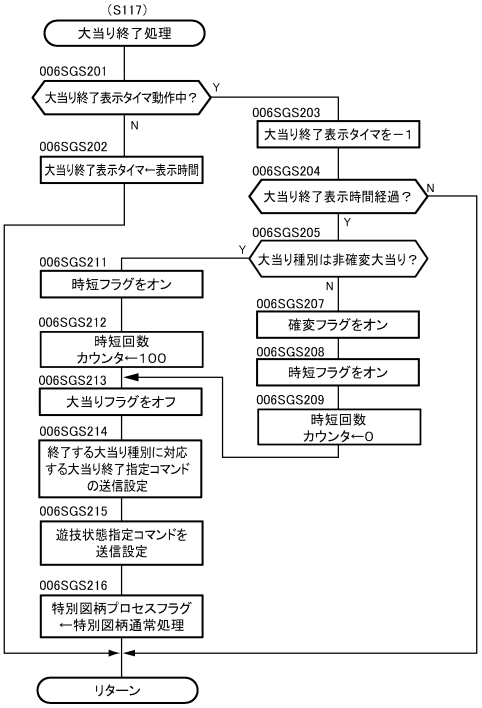
【図１４５】

【図145】



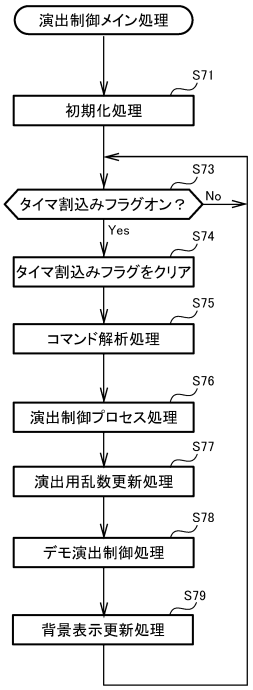
【図１４６】

【図146】



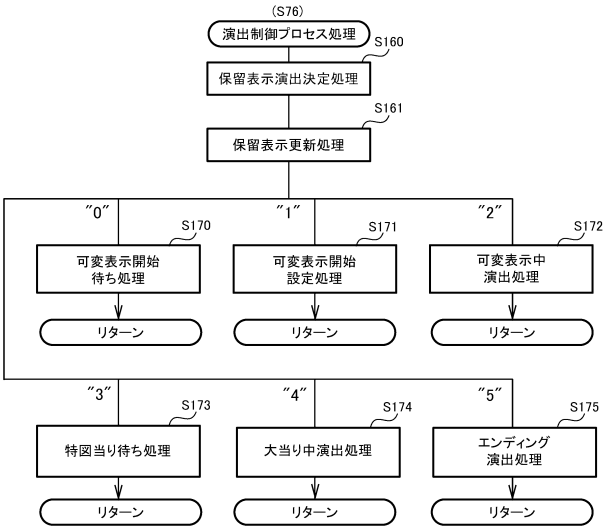
【図１４７】

【図147】



【図１４８】

【図148】



【図１４９】

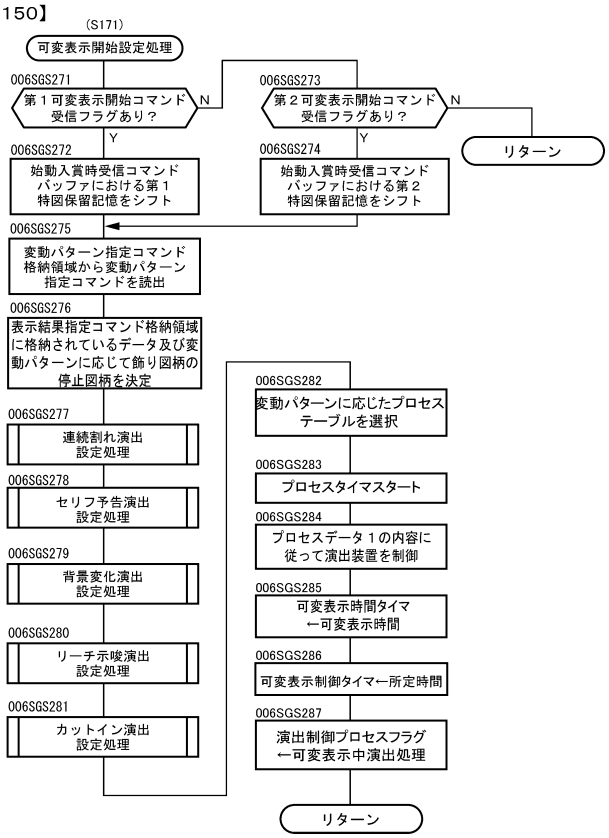
【図149】

保留表示演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

可変表示結果	保留表示演出非実行	保留表示演出実行	
		演出パターンＡ	演出パターンＢ
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

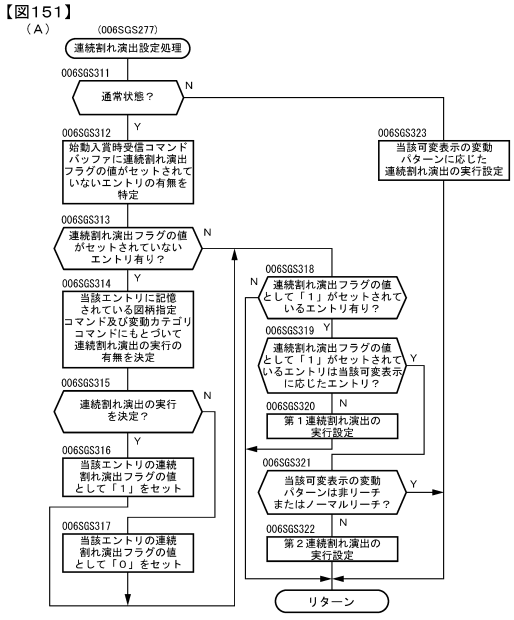
【図１５０】

【図150】



【図１５１】

【図151】

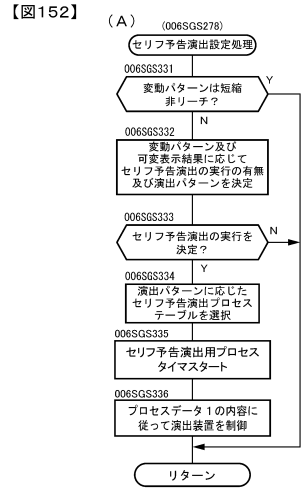


（Ｂ）　通常状態における連続割れ演出の実行の有無決定割合

可変表示結果	連続割れ演出非実行	連続割れ演出実行
大当り	２０％	８０％
非リーチ（はずれ）	８０％	２０％
Ｎリーチ（はずれ）	６０％	４０％
Ｓリーチ（はずれ）	５０％	５０％

【図１５２】

【図152】



（Ｂ）

セリフ予告演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン及び可変表示	セリフ予告演出非実行	セリフ予告演出実行		
		演出パターンＡ	演出パターンＢ	演出パターンＣ
非リーチ（はずれ）	７０％	３０％	０％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	６０％	３５％	５％	０％
Ｓリーチ（はずれ）	４０％	１０％	２０％	３０％
大当り	１０％	５％	１０％	７５％

（Ｃ）

演出パターン	演出内容
演出パターンＡ	割れ演出で生成された領域にて「チャンス！？」表示
演出パターンＢ	割れ演出で生成された領域にて「熱い！」表示
演出パターンＣ	割れ演出で生成された領域にて「激アツ！」表示

【図１５３】

【図153】

（Ａ）背景変化の実行の有無及び背景変化演出の演出パターン決定割合

大当り保留の有無	背景変化非実行		背景変化実行
	背景変化演出非実行	背景変化演出実行（失敗パターン）	背景変化演出実行（成功パターン）
無し	６０％	３０％	１０％
有り	３０％	０％	７０％

（Ｂ）リーチ示唆演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

変動パターン	リーチ示唆演出非実行	リーチ示唆演出実行（失敗パターン）	リーチ示唆演出実行（成功パターン）
非リーチ	８０％	２０％	０％
リーチ	３０％	０％	７０％

（Ｃ）カットイン演出の実行の有無及び演出パターン決定割合

可変表示結果	カットイン演出非実行	カットイン演出実行	
		演出パターンＸ	演出パターンＹ
はずれ	６５％	３０％	５％
大当り	１０％	２０％	７０％

【図１５４】

【図154】

通常状態において実行可能な演出１

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第１連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象よりも前の可変表示で実行
第２連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	・先読み対象の可変表示で実行
セリフ予告演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行し、該割れ演出の対象領域でセリフを表示 ・割れ演出の対象領域で表示するセリフで期待度示唆 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化演出Ａ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
背景変化演出Ｂ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	無し	有り	全体	・１段階目→２段階目と段階的に割れる演出 ・失敗（２段階目は割れない）パターン有り
擬似連演出	・飾り図柄が特定の組み合わせで仮停止→割れ演出 ・１回目と２回目とで割れるガラス板の色を異ならせることによって期待度示唆	可動体	有り	全体	
リーチ示唆演出	・割れ演出を実行してリーチの成立を示唆 （割れたらリーチ成立）	キャラクタ	有り	全体	・失敗（割れない）パターン有り

【図１５５】

【図155】

通常状態において実行可能な演出２

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
弱発展演出	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチαのリーチ演出への移行を報知	キャラクタ	無し	全体	
強発展演出Ａ	Ｓリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチβのリーチ演出への移行を報知	可動体	無し	全体	
強発展演出Ｂ	Ｓリーチαのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチβのリーチ演出への移行を報知	無し	有り	全体	
カットイン演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を報知	可動体	有り	全体	・ボタン操作により可動体のガタ動作→ヒビ発生→割れ発生 ・失敗（可動体非動作）パターン有り

【図１５６】

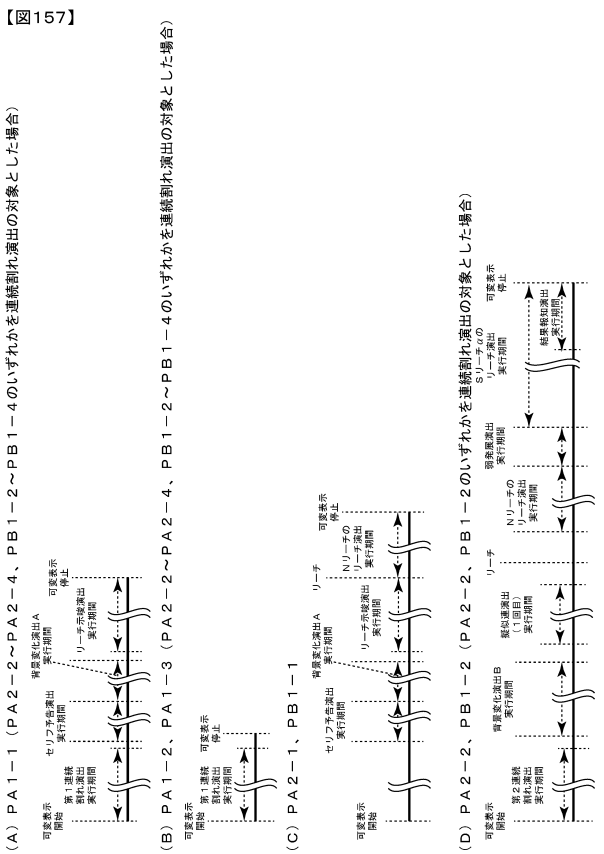
【図156】

時短状態・確変状態において実行可能な演出

演出名	演出内容	割れ演出の演出パターン			
		作用主体	ヒビの発生	割れ範囲	その他
第１連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
第２連続割れ演出	・可変表示の開始タイミングから割れ演出を実行。 ・割れ演出の対象領域とその他の領域とで背景の視認性を異ならせる	無し	有り	一部	
背景変化演出Ａ	・割れ演出を実行して背景画像を変更	キャラクタ	有り	全体	・失敗（キャラクタ出現失敗）パターン有り
弱発展演出	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチγのリーチ演出への移行を報知	キャラクタ	無し	全体	
強発展演出Ａ	Ｎリーチのリーチ演出後に割れ演出を実行してＳリーチδのリーチ演出への移行を報知	可動体	無し	全体	
カットイン演出	・ボタン操作後に割れ演出を実行してカットイン画像表示 ・表示されるカットイン画像によって期待度示唆	無し	無し	全体	
結果報知演出	ボタン操作後に割れ演出を実行して可変表示結果を報知	可動体	有り	全体	・失敗（可動体非動作）パターン有り

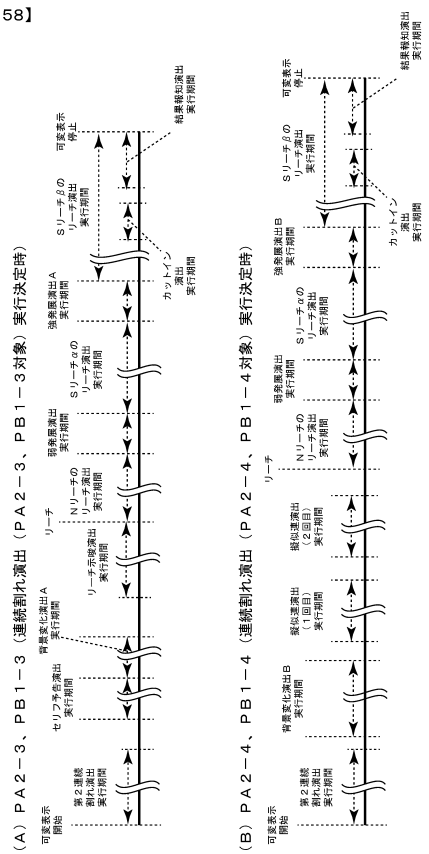
【図１５７】

【図157】



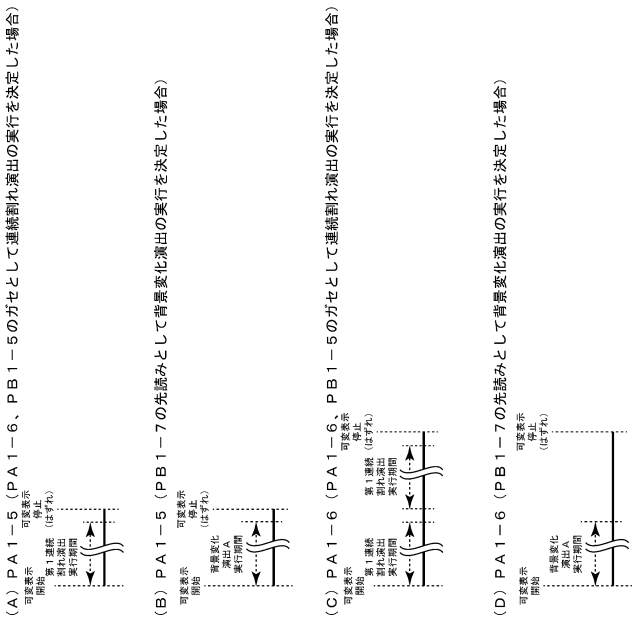
【図１５８】

【図158】



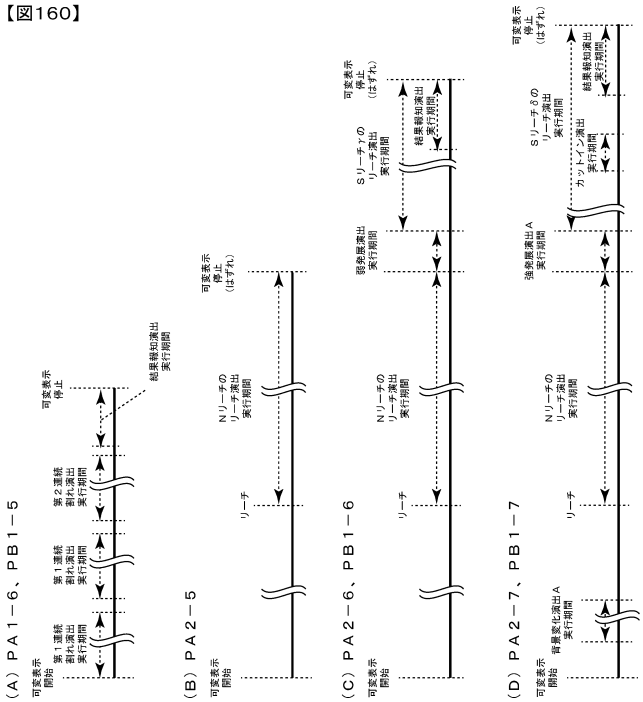
【図１５９】

【図159】

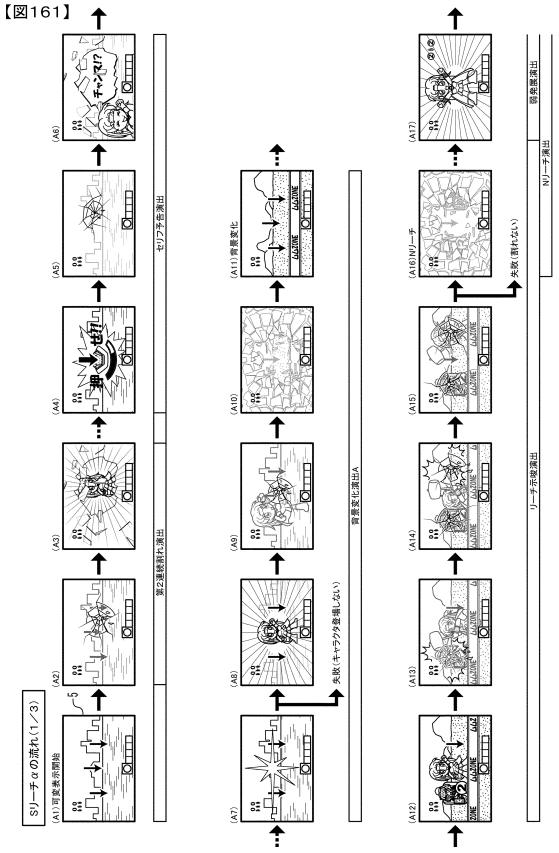


【図１６０】

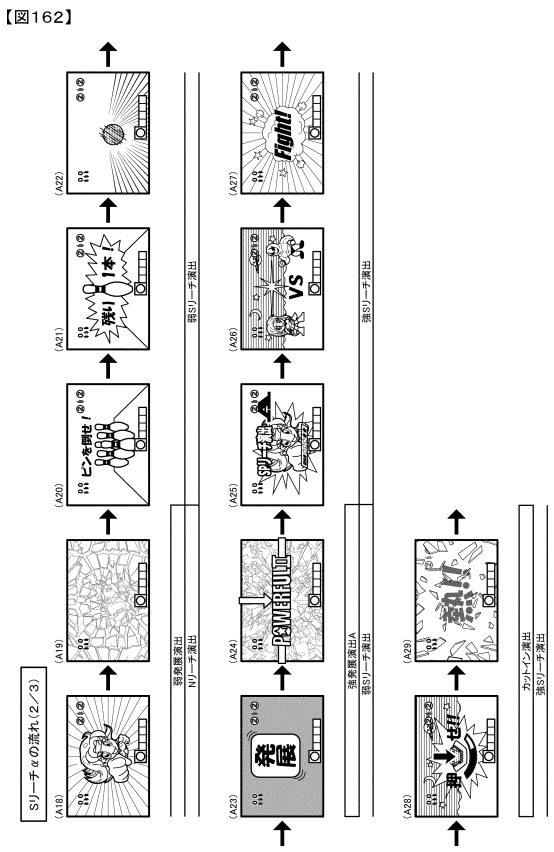
【図160】



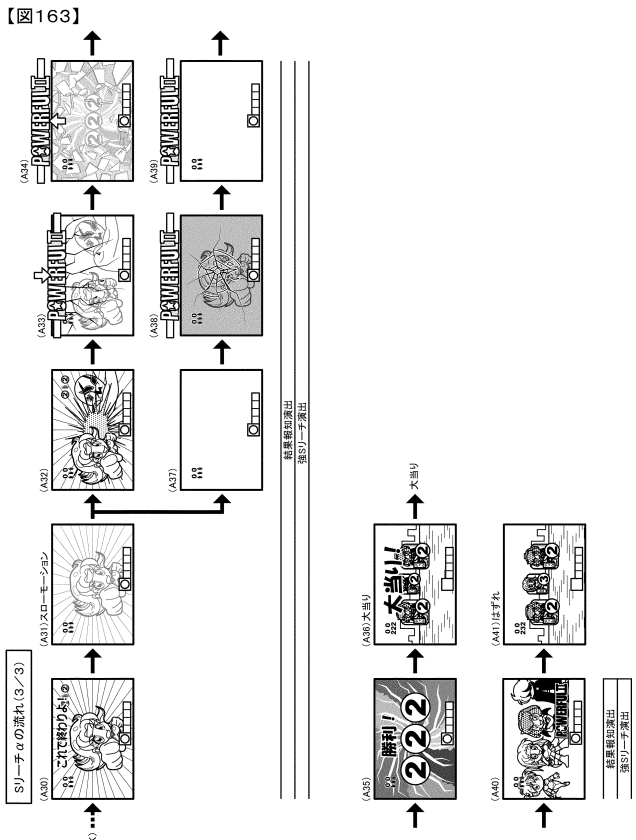
【図１６１】



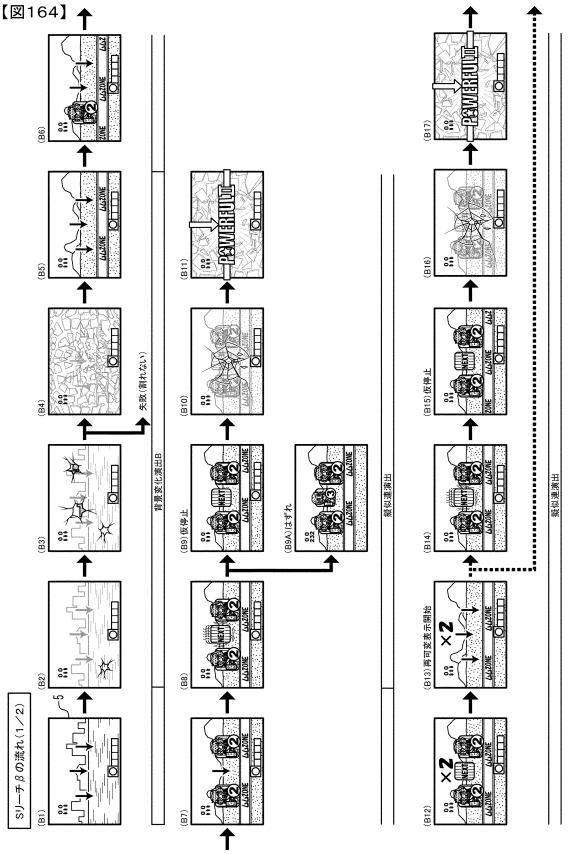
【図１６２】



【図１６３】

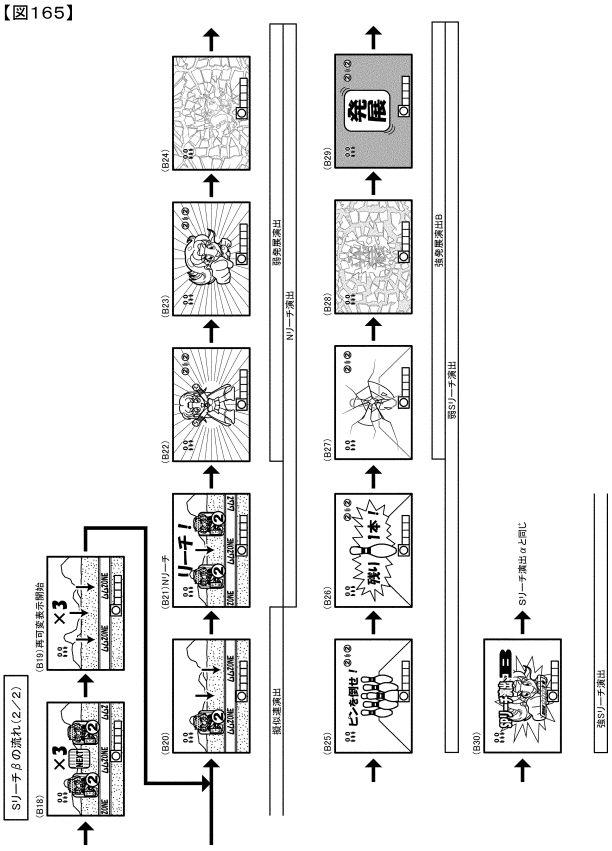


【図１６４】



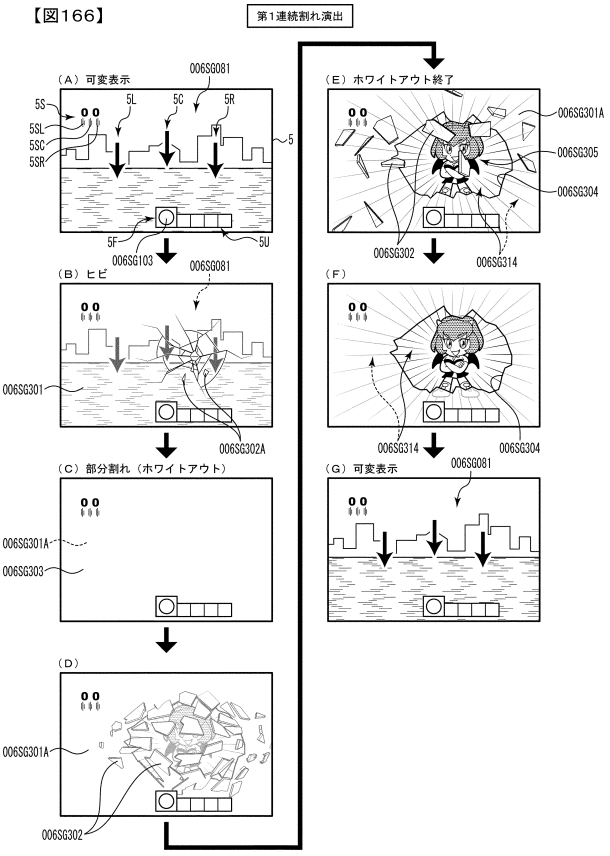
【図１６５】

【図165】



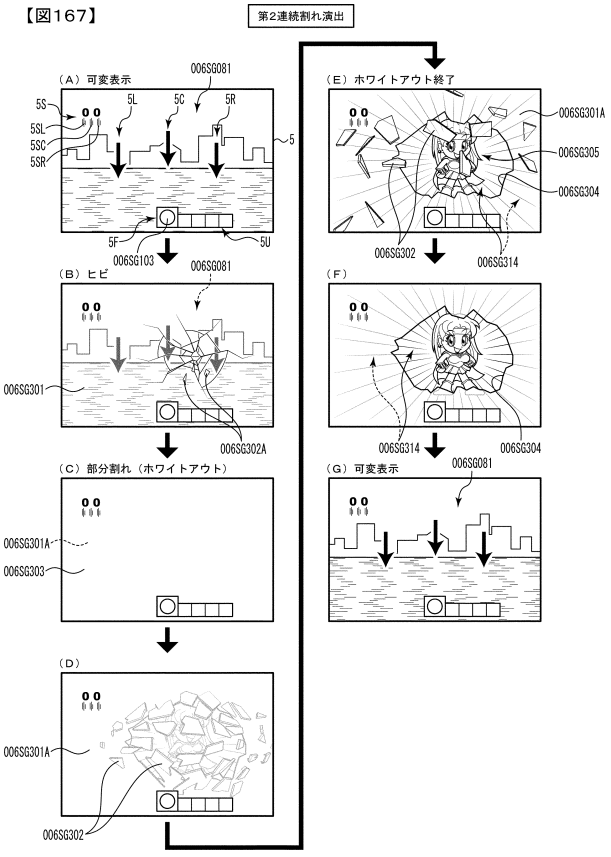
【図１６６】

【図166】



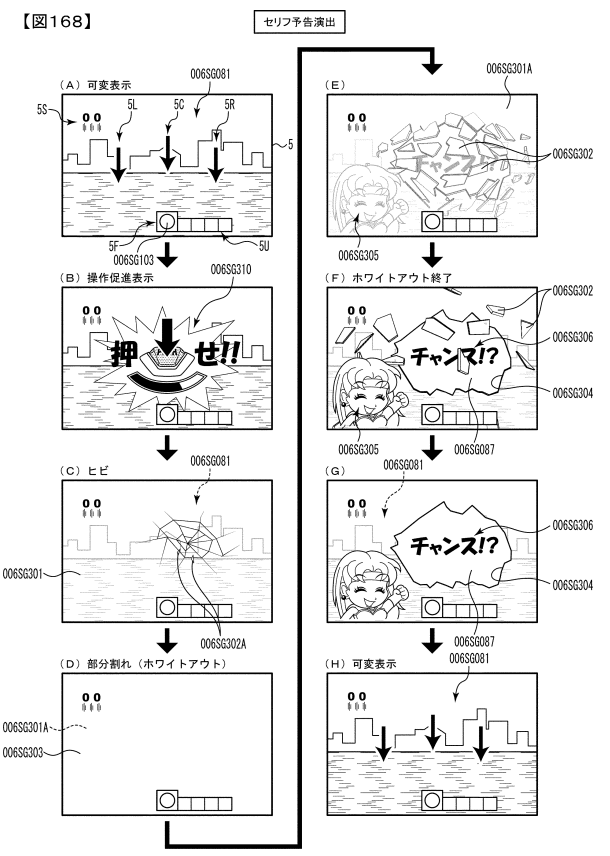
【図１６７】

【図167】

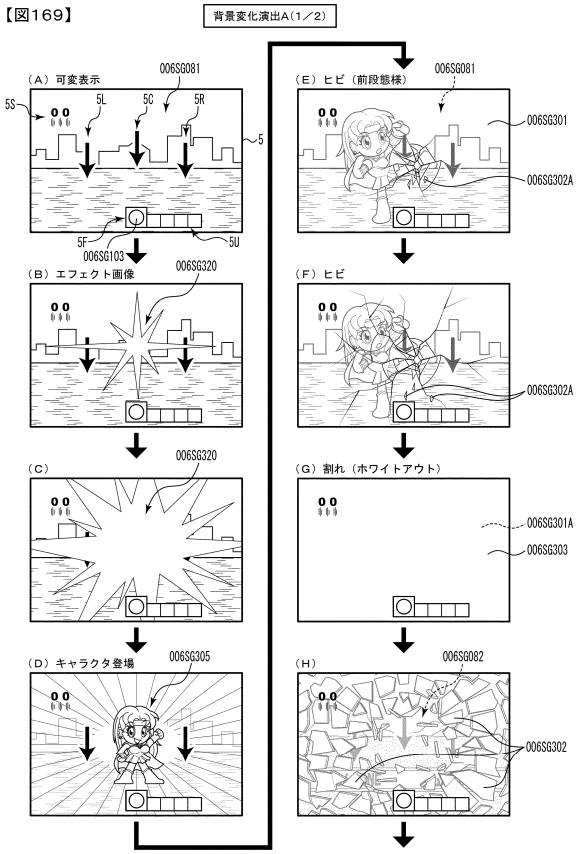


【図１６８】

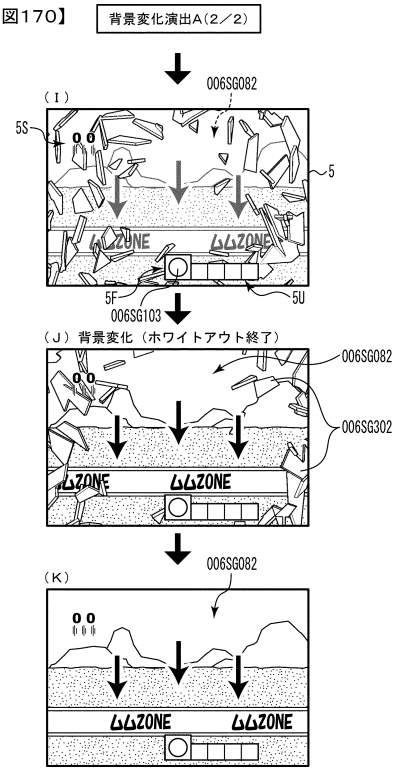
【図168】



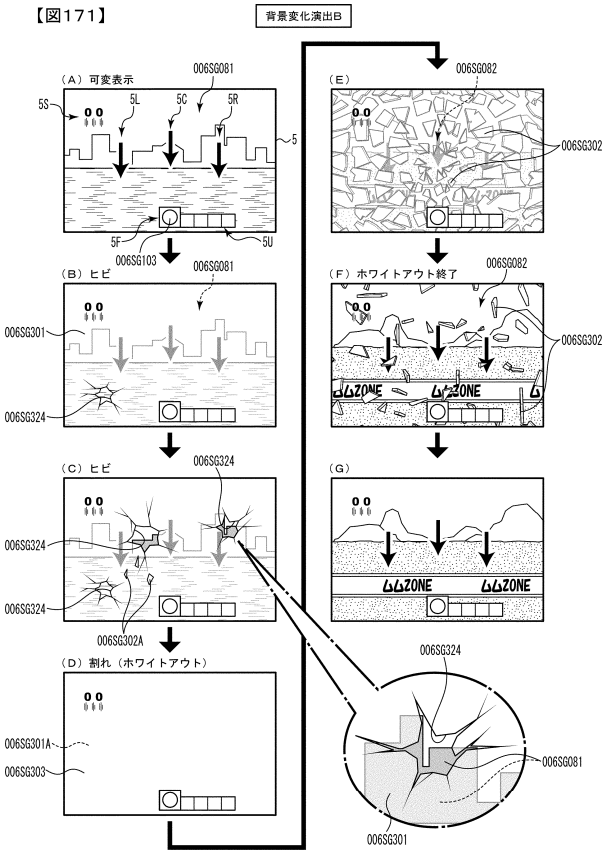
【図１６９】



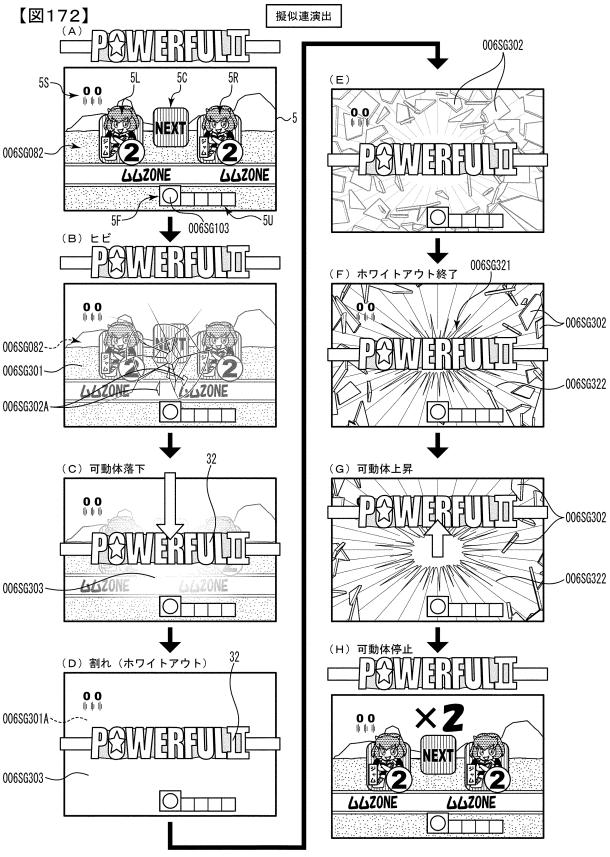
【図１７０】



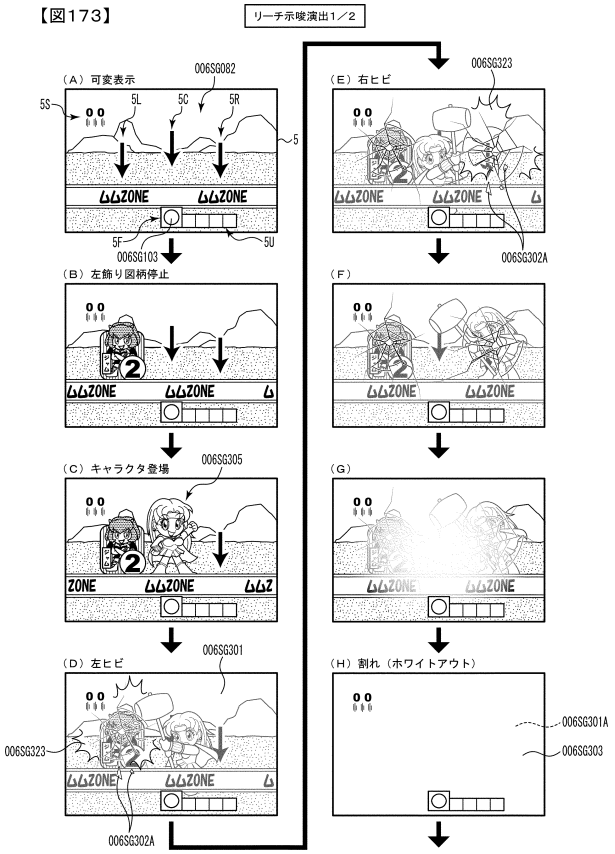
【図１７１】



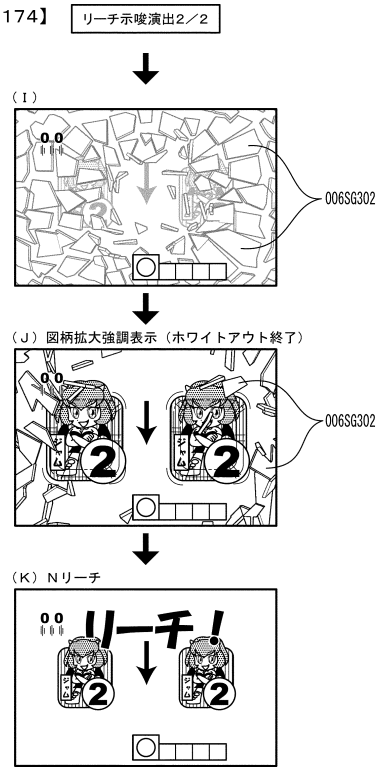
【図１７２】



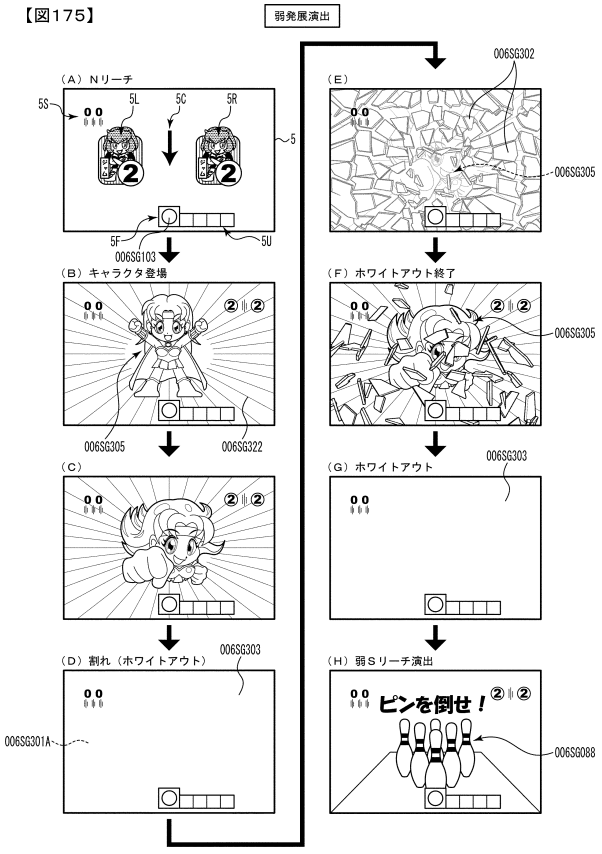
【図１７３】



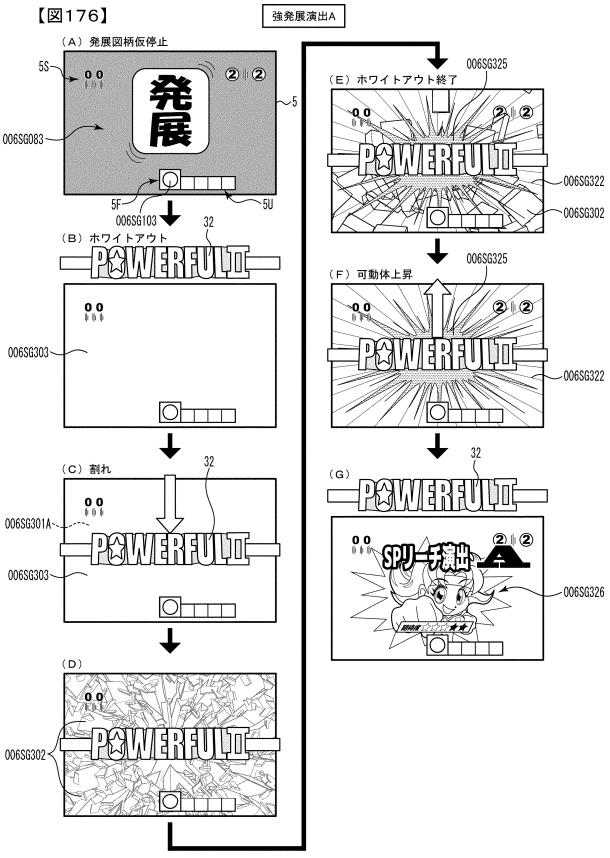
【図１７４】



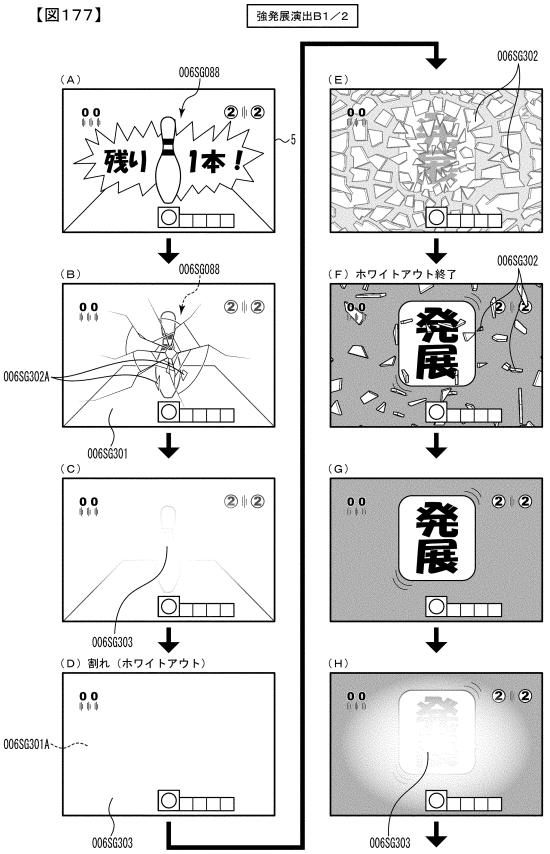
【図１７５】



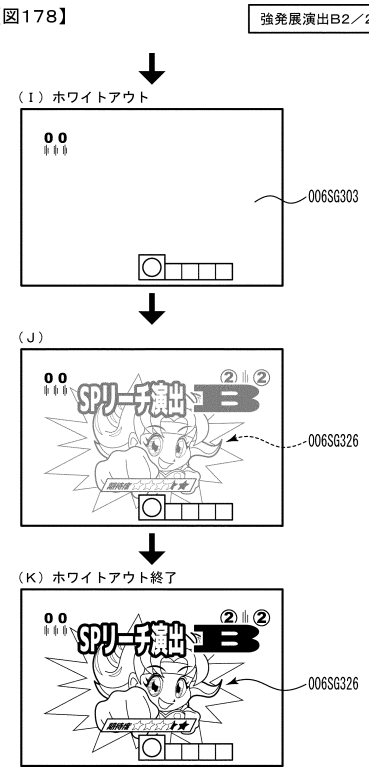
【図１７６】



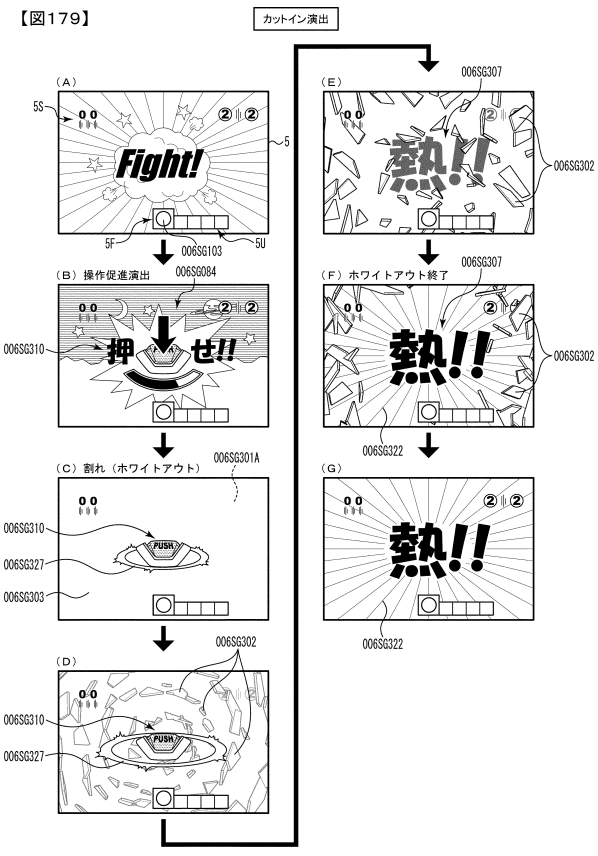
【図１７７】



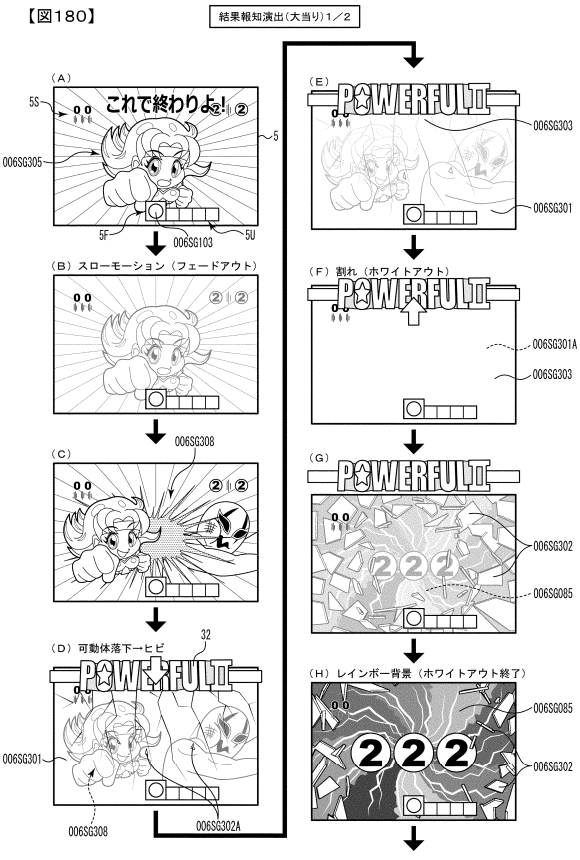
【図１７８】



【図１７９】

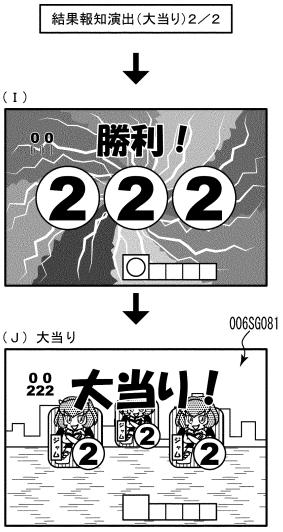


【図１８０】



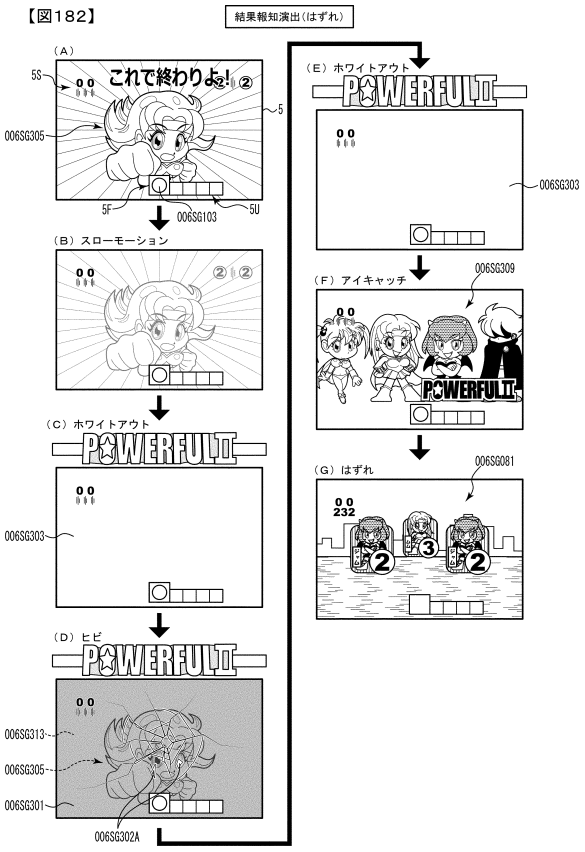
【図１８１】

【図181】



【図１８２】

【図182】



【図１８３】

【図183】

演出比較表１

演出名	前段動作期間（ボタン操作含まず）	ヒビ表示期間	ホワイトアウト表示前期間	ホワイトアウト表示後期間	破片画像表示期間	破片画像視認可能期間 ※２	破片画像表示態様
第１連続割れ演出	—	1段階目：500ms 2段階目：3000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
第２連続割れ演出	—	1段階目：500ms 2段階目：3000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
セリフ予告演出	—	1段階目：500ms 2段階目：5000ms	400ms	400ms	1000ms	600ms	透過
背景変化演出A（成功パターン）	2000ms	2000ms	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
背景変化演出A（失敗パターン）	—	—	—	—	—	—	—
背景変化演出B（成功パターン）	—	1段階目：3000ms 2段階目：1500ms	500ms	500ms	1250ms	750ms	透過
背景変化演出B（失敗パターン1）	—	1段階目：1500ms	—	—	—	—	—
背景変化演出B（失敗パターン2）	—	1段階目：3000ms 2段階目：1500ms	—	—	—	—	—
振動連演出	1500ms（可動体落下期間）	1500ms	500ms	500ms	1000ms	500ms	非透過
リーチ示唆演出（成功パターン）	10000ms	左ヒビ：8000ms 右ヒビ：4000ms	500ms	500ms	2000ms	1500ms	透過
リーチ示唆演出（失敗パターン）	14000ms	左ヒビ：12000ms 右ヒビ：8000ms ※1	—	—	—	—	—

※１：右ヒビの表示期間は、6000ms経過後に非リーチの報知を行う2000msの期間を含む

※２：破片画像視認可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

【図１８４】

【図184】

演出比較表２

演出名	前段動作期間（ボタン操作含まず）	ヒビ表示期間	ホワイトアウト表示前期間	ホワイトアウト表示後期間	破片画像表示期間	破片画像視認可能期間 ※２	破片画像表示態様
弱発展演出	4000ms	—	500ms	500ms	3500ms	3000ms	非透過
強発展演出A	1000ms（可動体落下期間）	—	1500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
強発展演出B	—	1500ms	500ms	500ms	3000ms	2500ms	透過
カットイン演出	—	—	500ms	500ms	2500ms	2000ms	透過
結果報知演出（成功パターン）	500ms（可動体落下期間）	500ms	500ms	500ms	1500ms	1000ms	透過
結果報知演出（失敗パターン）	—	5500ms	—	—	—	—	—

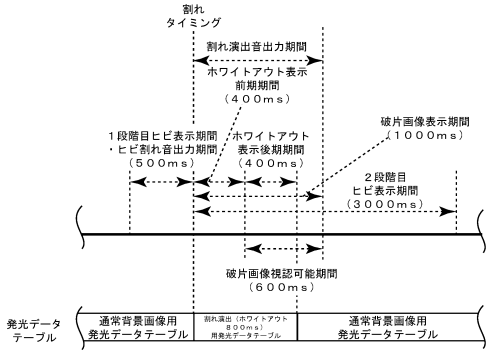
※１：右ヒビの表示期間は、4000ms経過後に非リーチの報知を行う2000msの期間を含む

※２：破片画像視認可能期間は、破片画像表示期間からエフェクト表示前期間を除いた期間

【図１８５】

【図185】

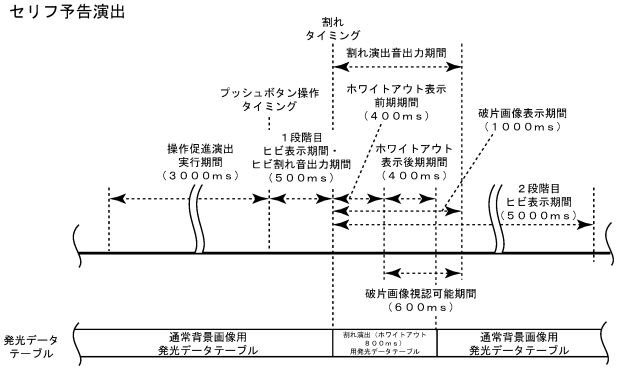
第１連続割れ演出、第２連続割れ演出



【図１８６】

【図186】

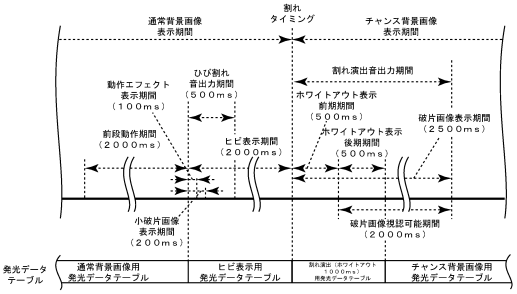
セリフ予告演出



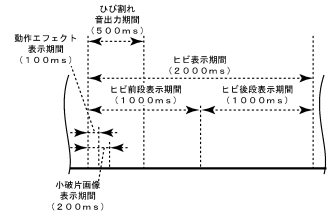
【図１８７】

【図187】

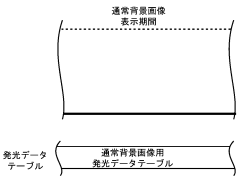
（Ａ）背景変化演出Ａ（成功パターン）



（Ｂ）背景変化演出Ａ（成功パターン）におけるヒビ表示期間詳細



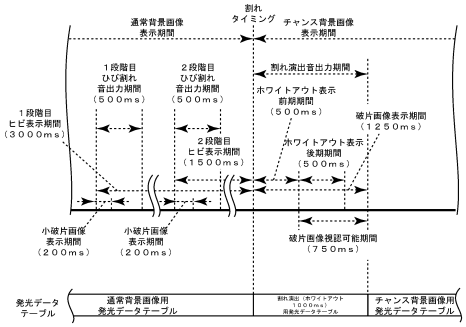
（Ｃ）背景変化演出Ａ（失敗パターン）



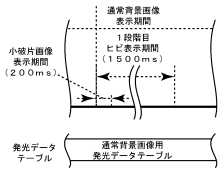
【図１８８】

【図188】

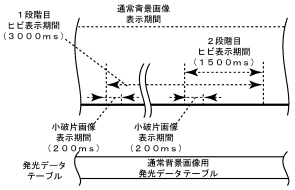
（Ａ）背景変化演出Ｂ（成功パターン）



（Ｂ）背景変化演出Ｂ（失敗パターン１）

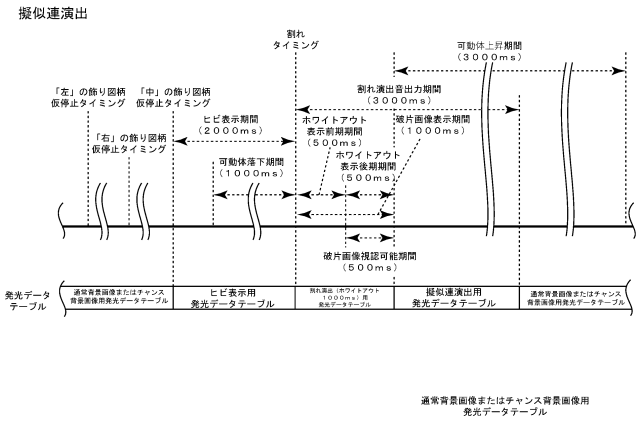


（Ｃ）背景変化演出Ｂ（失敗パターン２）



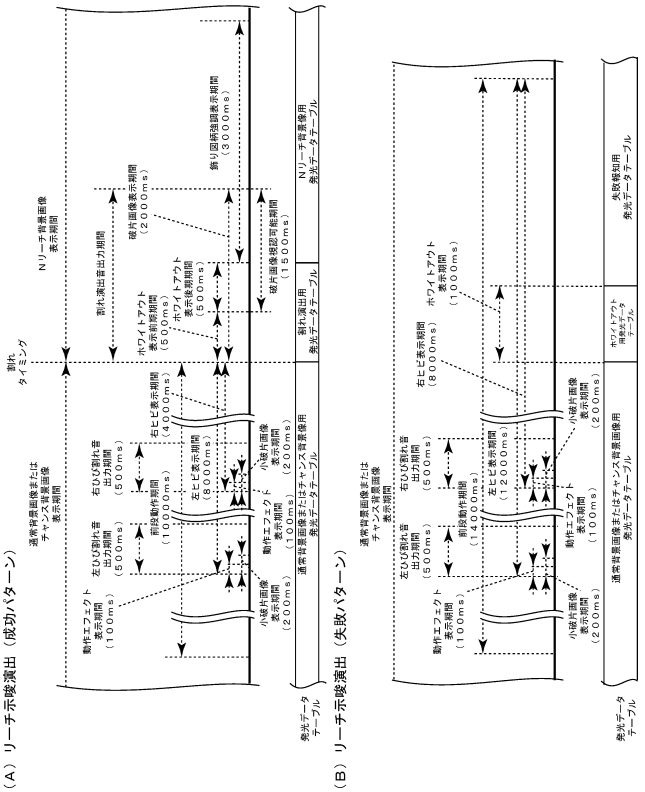
【図１８９】

【図189】



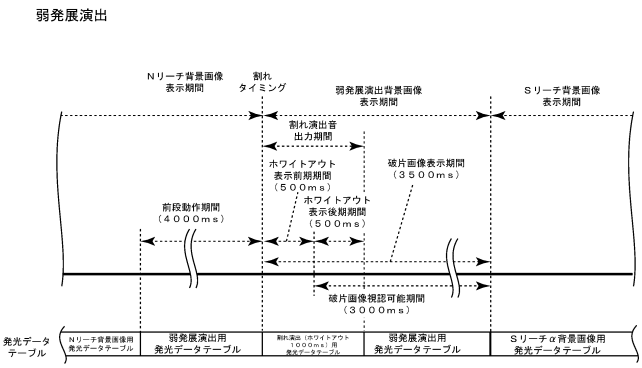
【図１９０】

【図190】



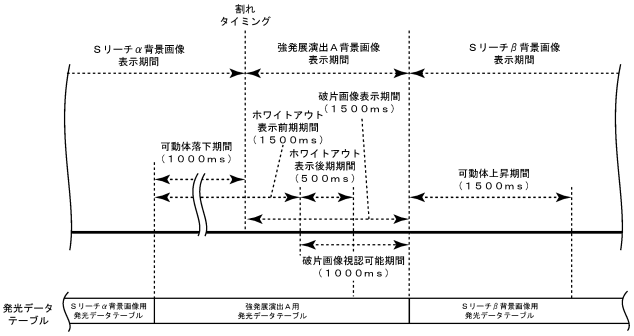
【図１９１】

【図191】



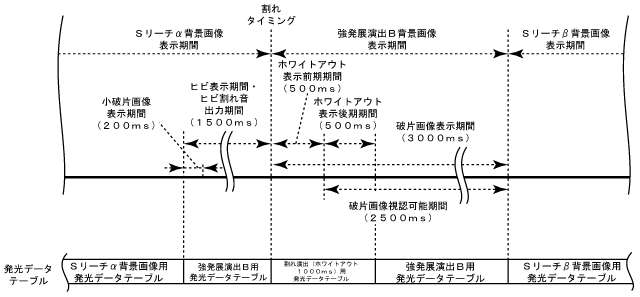
【図１９２】

【図192】



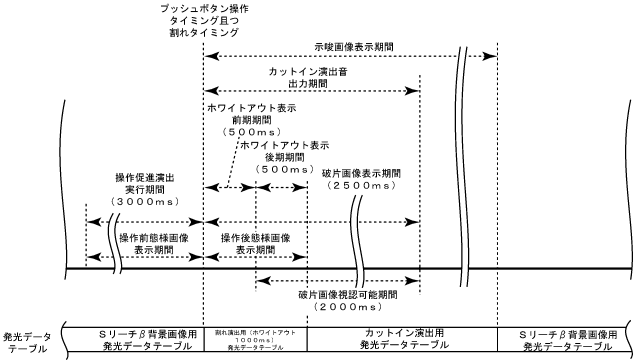
【図１９３】

【図193】
強発展演出Ｂ



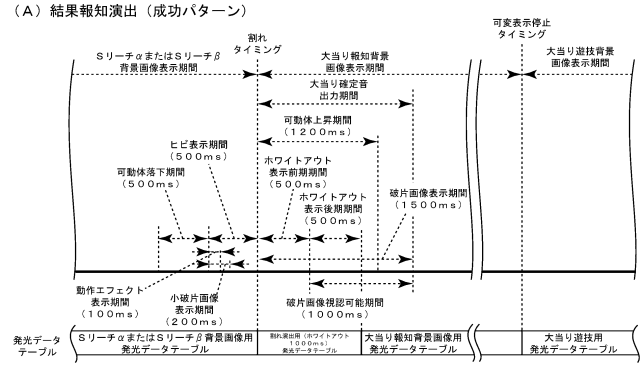
【図１９４】

【図194】
カットイン演出

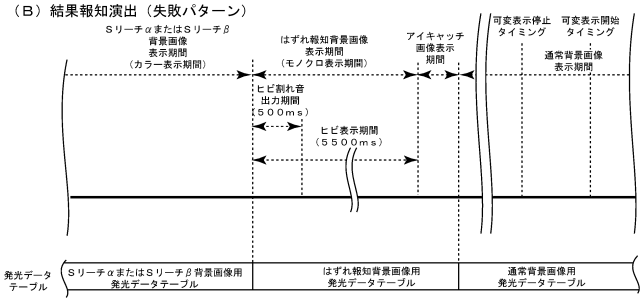


【図１９５】

【図195】
（Ａ）結果報知演出（成功パターン）

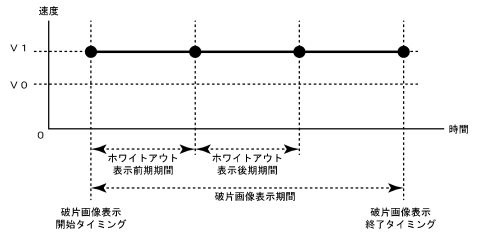


（Ｂ）結果報知演出（失敗パターン）

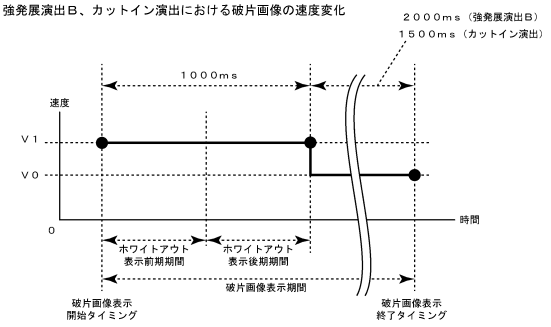


【図１９６】

【図196】
（Ａ）第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、
擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、強発展演出Ａ、結果報知演出における破片画像の速度変化



（Ｂ）強発展演出Ｂ、カットイン演出における破片画像の速度変化



【図１９７】

【図197】

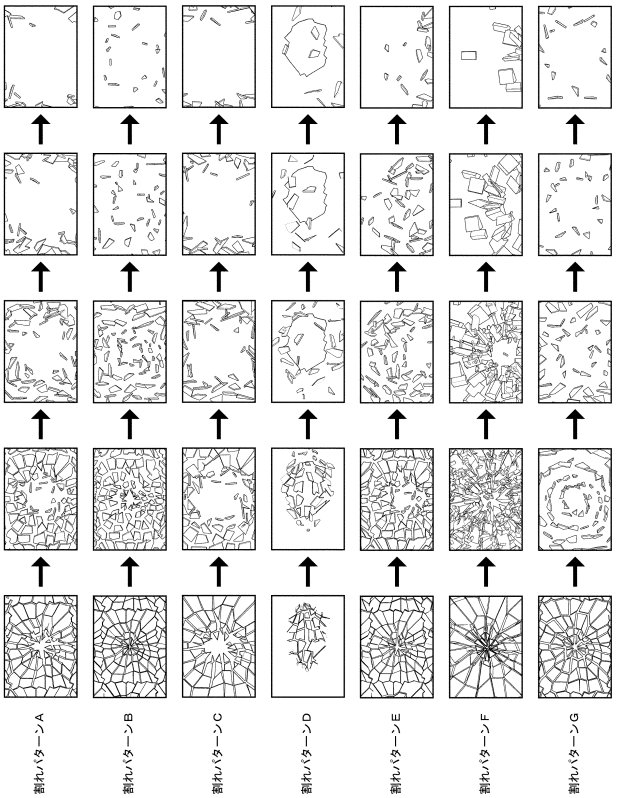
割れパターン一覧

割れパターン	演出名	作用主体	ヒビ模様	割れ範囲	破片画像表示形状	パラメータ 重力	重力方向	重力勾配	強度	変動量	繰り返し	粘性
割れパターンA	背景変化演出A	キャラクタ		全体	透過	0	180°	10	5	30%	13	0.1
	リーチ示唆演出				透過							
割れパターンB	背景変化演出B	無し		全体	透過	0	0°	90	3	0%	15	0.1 ～ 0.4
	強発展演出B				透過							
割れパターンC	擬似連演出	可動体		全体	非透過	0	180°	60	7	30%	10	0.1
	結果報知演出				透過							
割れパターンD	第１連続割れ演出	無し		一部	透過	3	180°	0	5	30%	17	0.1
	第２連続割れ演出				透過							
	セリフ予告演出				透過							
割れパターンE	強発展演出	キャラクタ		無し	非透過	5	180°	10	3	30%	15	0.4
割れパターンF	強発展演出A	可動体		無し	透過	5	180°	0	5	30%	前：30 後：7	前：0.1 後：0.4
割れパターンG	カットイン演出	無し		全体	透過	2	0°	90	5	0%	12	0.1

重力・・・・・重力の設定。飛び散った破片が徐々に落下していく加速度を調整可能。重力なので一定ではなく加速度的に下方向へ徐々に速くなる。
重力方向・・・重力がかかる方向を設定。0度（上方向）を基準に上下左右方向を指定。
重力勾配・・・重力を2軸方向で振り幅調整。このパラメーターで設定した数値は『重力の方向』と合成される。前後、上下左右の3D空間の方向すべてを指定可能。
※−90、90の値では、2軸方向になるので真横的に『重力の方向』は無効扱い。
強度・・・・・飛び散る破片の勢いを調整。値を大きくすると破片の飛び散る速さが高速になる。
変動量・・・・破片の大きさがアニメーションに影響する度合いを調整可能。通常、現実世界では同じ物理衝撃が加わったとき、大きな重いものに対しては動かすのにより多くのエネルギーを必要とするため、同じ衝撃が加わった場合、小さいものは移動や回転が速く、大きな重いものは遅くなる。
※デフォルトで設定されている30が自然界の物理法則に近い値。ひだと大きさや重さが考慮されないため、小さい破片と大きい破片がわけ隔てなく同じ動きになる。
※デフォルトで設定されている30が自然界の物理法則に近い値。
繰り返し・・・割れる破片の大きさを調整。値を大きくすると一つ一つの破片が小さくなり破片の数も多くなる。
粘性・・・・・破片の動きに対する抵抗。値を大きくすると抵抗によって移動、回転のスピードが止まる時間が早まる。
また、複数個に付属したオブジェクトに重力にみじて抵抗の強弱されるため非常に重宝しくなる。

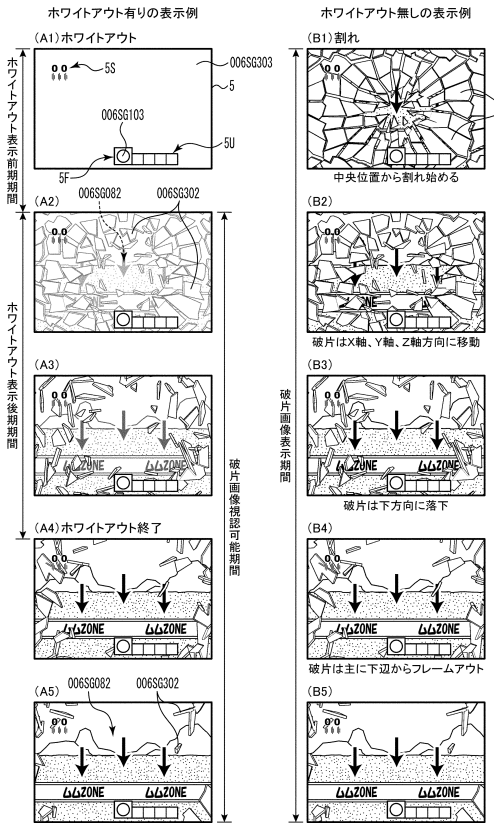
【図１９８】

【図198】



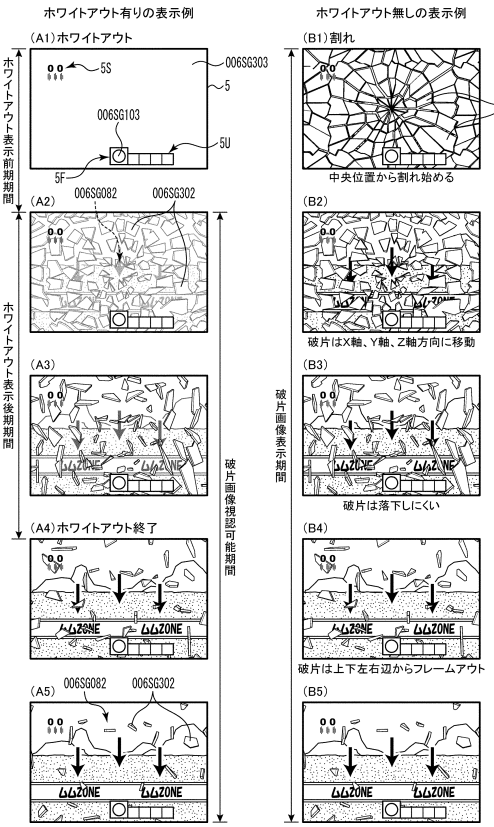
【図１９９】

【図199】 割れパターンA[背景変化演出A]

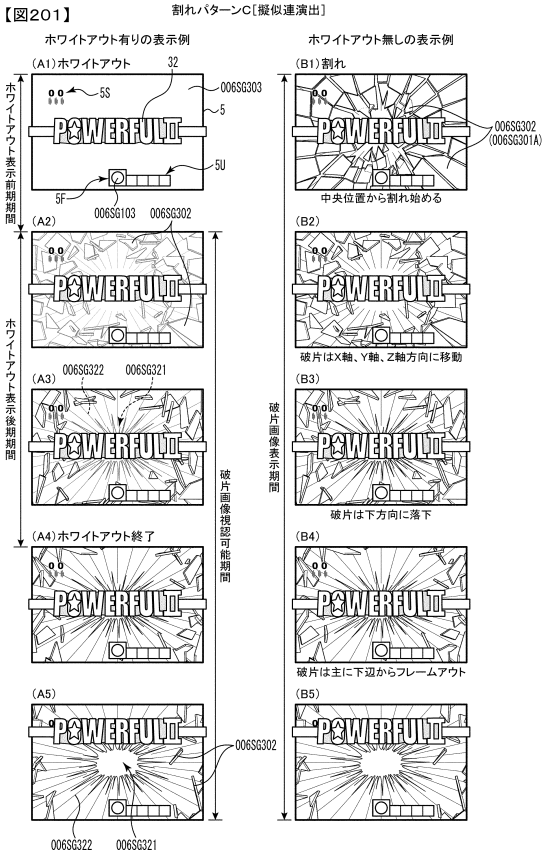


【図２００】

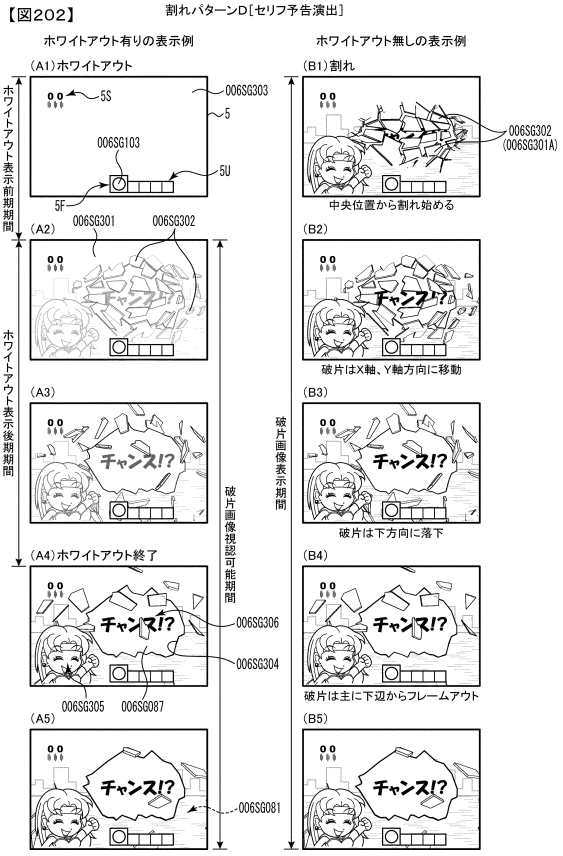
【図200】 割れパターンB[背景変化演出B]



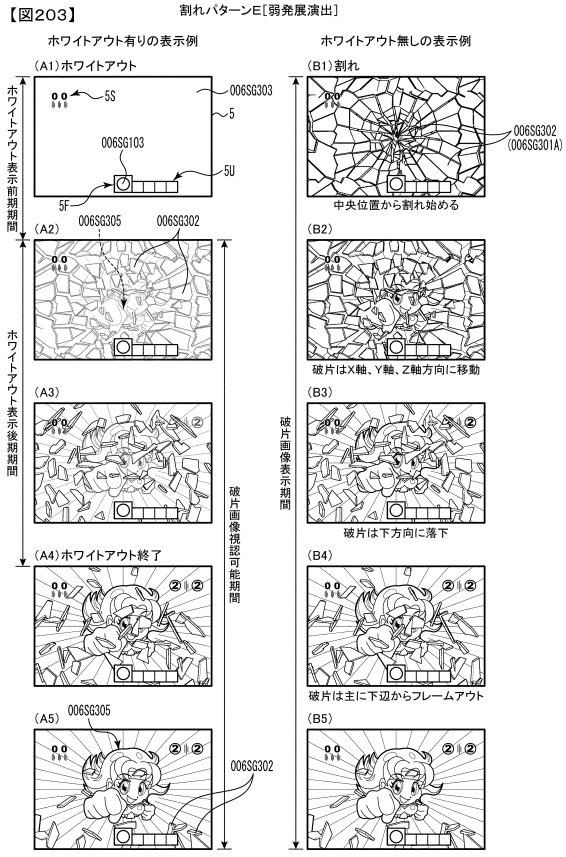
【図２０１】



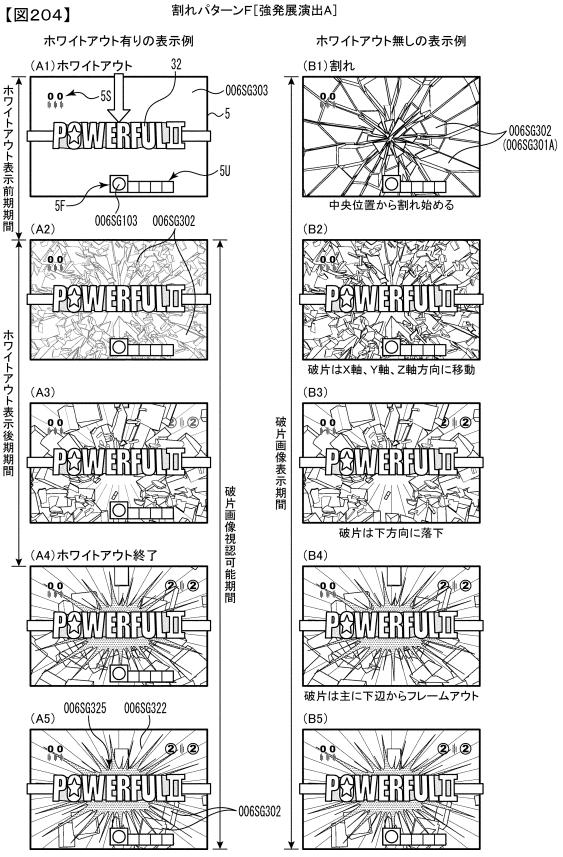
【図２０２】



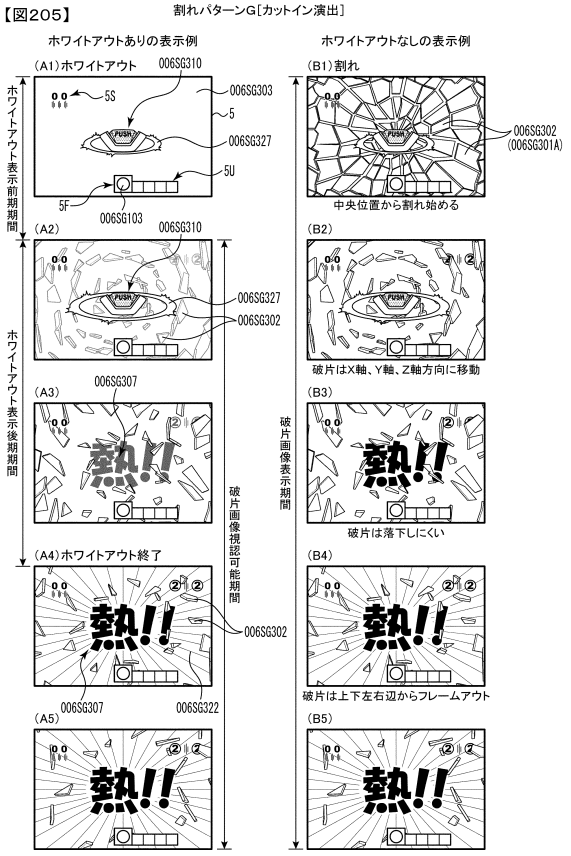
【図２０３】



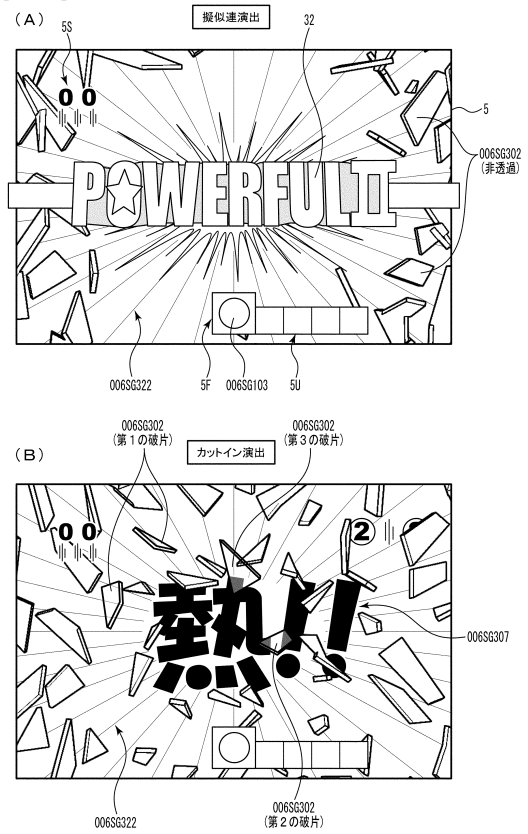
【図２０４】



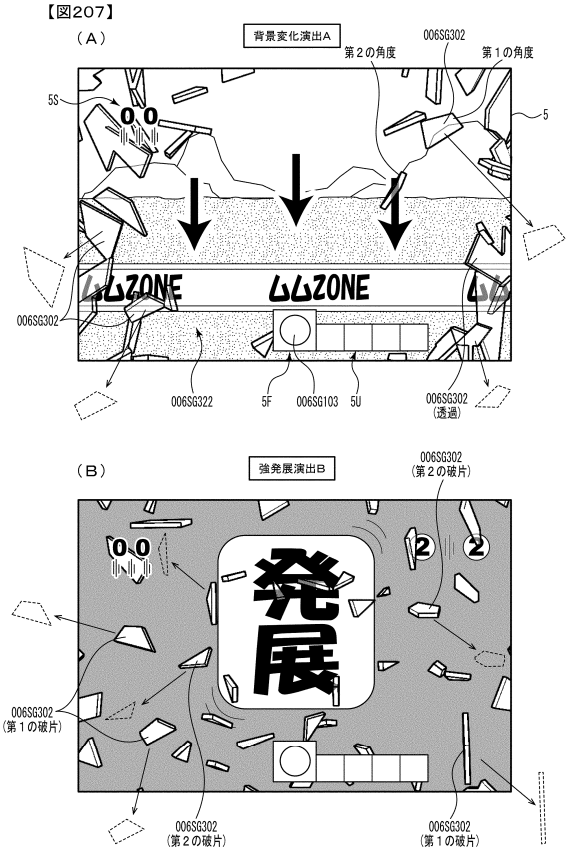
【図２０５】



【図２０６】



【図２０７】



【図２０８】

【図208】変形例１

（Ａ）第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出における各破片画像の速度

	Ｘ軸（左右）方向進行速度	Ｙ軸（上下）方向進行速度	Ｚ軸（手前）方向進行速度
破片画像Ａ	Ｖｘ１	０	０
破片画像Ｂ	０	Ｖｙ１	０
破片画像Ｃ	０	０	Ｖｚ１
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Ｚ	Ｖｘ４	Ｖｙ５	Ｖｚ６
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Ｚ軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

（Ｂ）強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出における各破片画像の速度

	Ｘ軸（左右）方向進行速度	Ｙ軸（上下）方向進行速度	Ｚ軸（手前）方向進行速度
破片画像Ａ	Ｖｘ２	０	０
破片画像Ｂ	０	Ｖｙ２	０
破片画像Ｃ	０	０	Ｖｚ２
⋮	⋮	⋮	⋮
破片画像Ｚ	Ｖｘ７	Ｖｙ８	Ｖｚ９
⋮	⋮	⋮	⋮

※：Ｚ軸方向進行速度は拡大表示速度ともいう

（Ｃ）各演出における破片画像の表示期間の比較

表示開始から表示終了までの期間	破片画像Ｃ＞破片画像Ａ 破片画像Ｃ＞破片画像Ｂ

（Ｄ）破片画像Ｃの表示期間についての比較

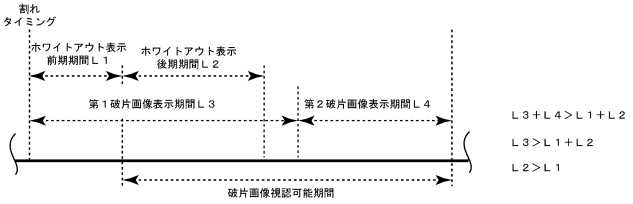
演出群Ｘ	第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出、背景変化演出Ａ、背景変化演出Ｂ、擬似連演出、リーチ示唆演出、弱発展演出、結果報知演出
演出群Ｙ	強発展演出Ａ、強発展演出Ｂ、カットイン演出

表示開始から表示終了までの期間	演出群Ｙ＞演出群Ｘ

【図２０９】

【図209】変形例２

（Ａ）各演出におけるエフェクト表示期間と破片画像表示期間の関係



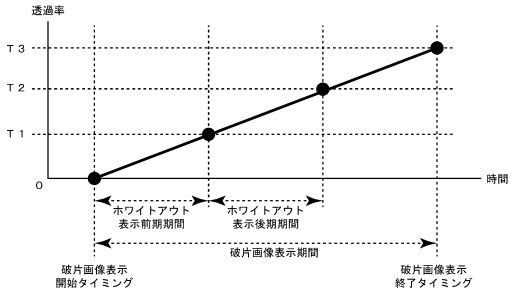
（Ｂ）各破片画像表示期間において表示される破片数

	破片数
第１破片画像表示期間	少
第２破片画像表示期間	多

【図２１０】

【図210】変形例３

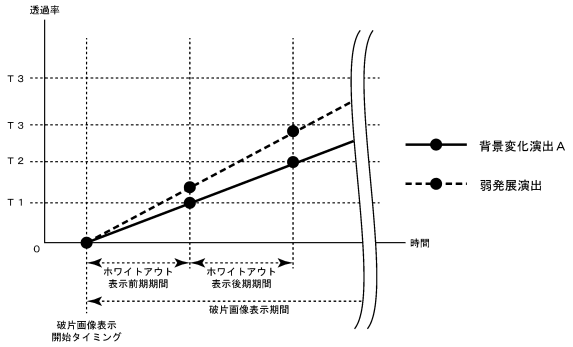
各演出において表示される破片の透過率



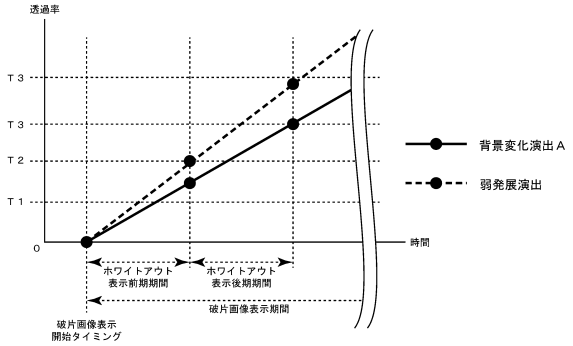
【図２１１】

【図211】変形例４

（Ａ）低ベース状態において表示される破片の透過率



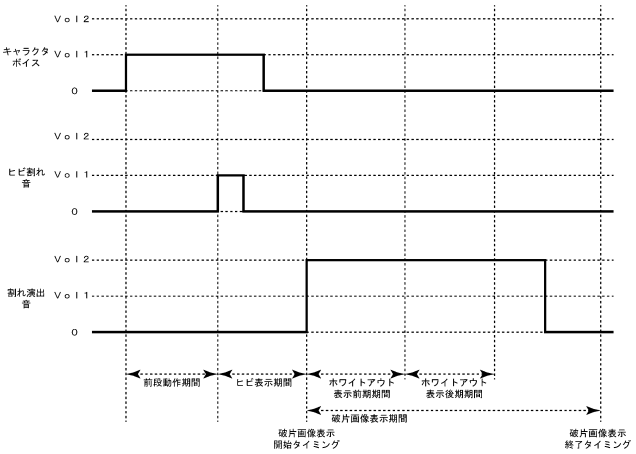
（Ｂ）高ベース状態において表示される破片の透過率



【図２１２】

【図212】変形例５

背景変化演出Ａ、リーチ示唆演出の実行時における各演出音の音量



【図２１３】

【図213】 変形例６

各演出における破片画像の表示開始から表示終了までの回転数

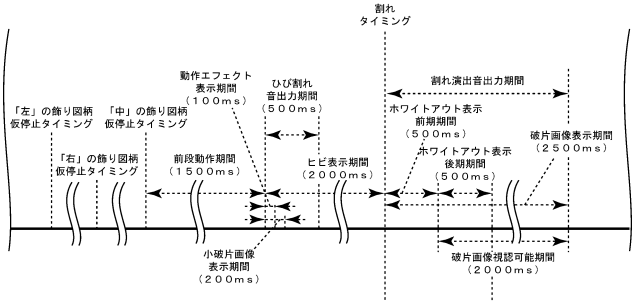
演出名	回転数
第１連続割れ演出、第２連続割れ演出、セリフ予告演出	Ｒ３
背景変化演出Ａ（成功パターン）、背景変化演出Ｂ（成功パターン）、擬似連演出、リーチ示唆演出（成功パターン）、弱発展演出、強発展演出Ａ	Ｒ２
強発展演出Ｂ、カットイン演出、結果報知演出（成功パターン）	Ｒ１

※：Ｒ３＞Ｒ２＞Ｒ１

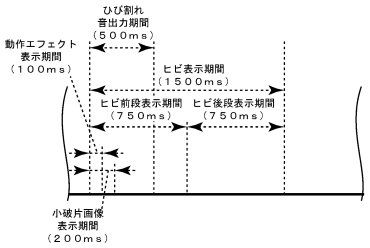
【図２１４】

【図214】変形例７

（Ａ）擬似連演出

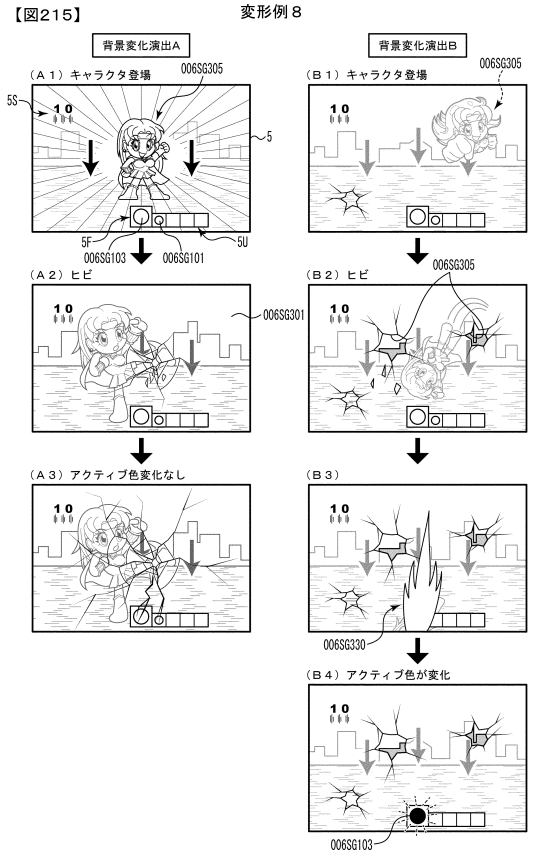


（Ｂ）擬似連演出におけるヒビ表示期間詳細



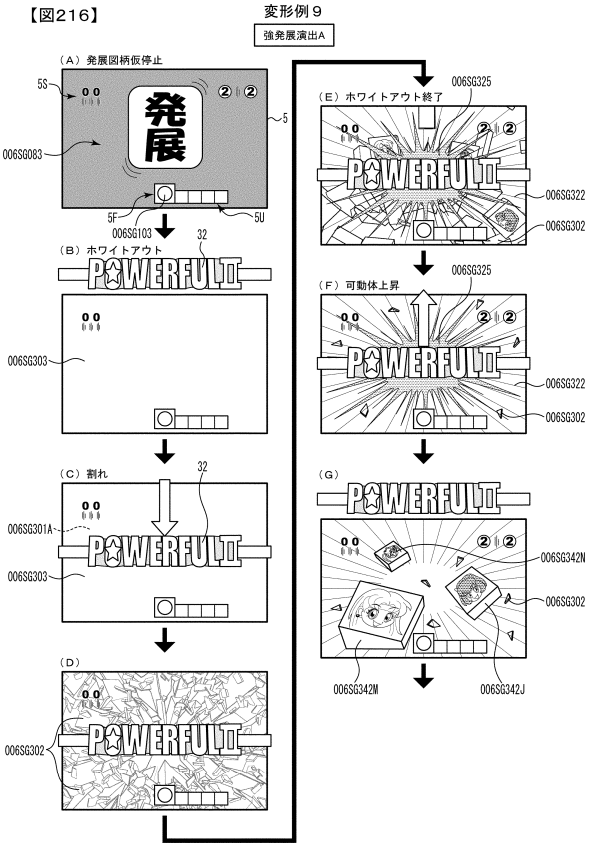
【図２１５】

【図215】 変形例８



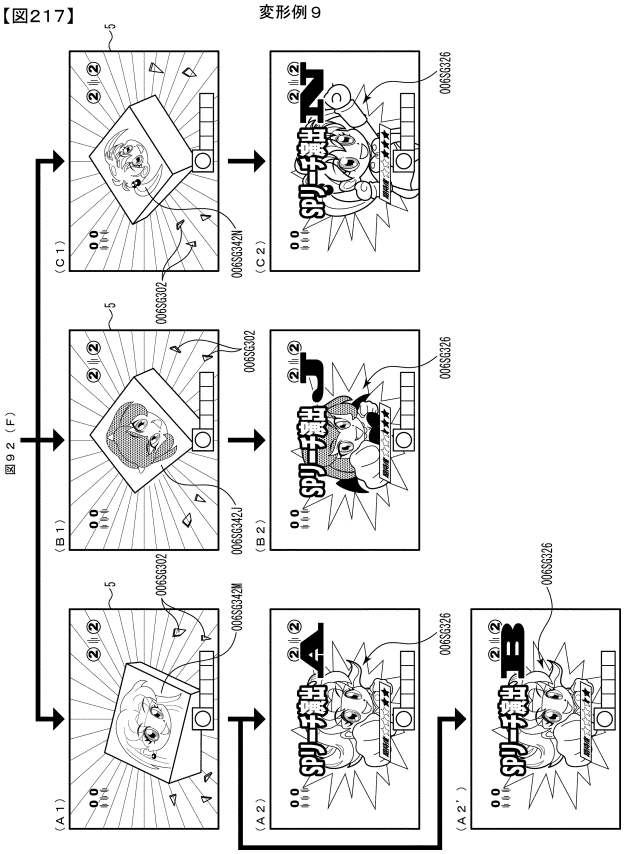
【図２１６】

【図216】 変形例９



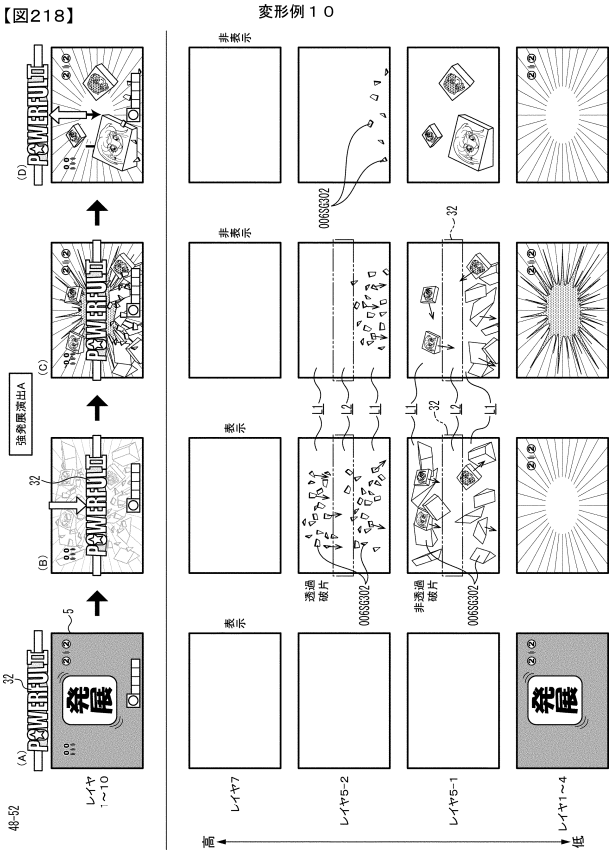
【図２１７】

【図217】



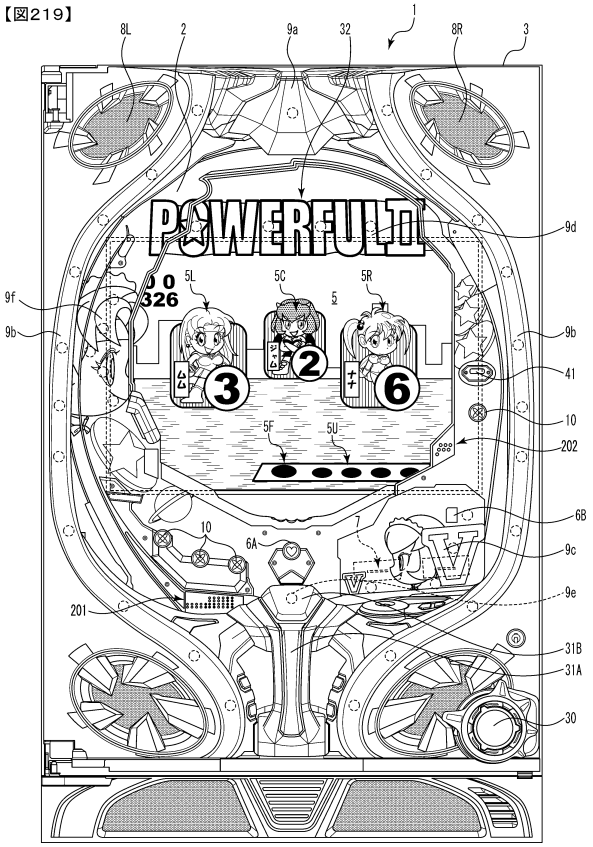
【図２１８】

【図218】



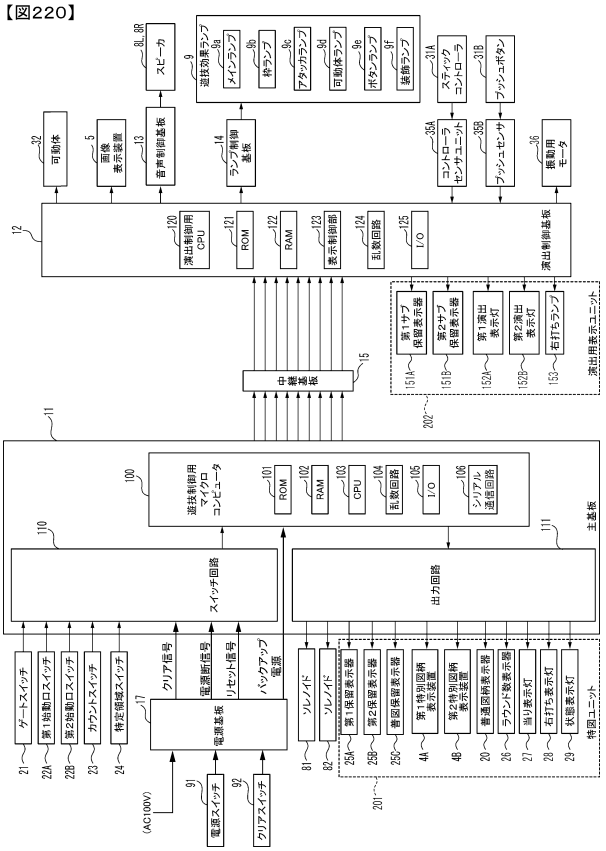
【図２１９】

【図219】



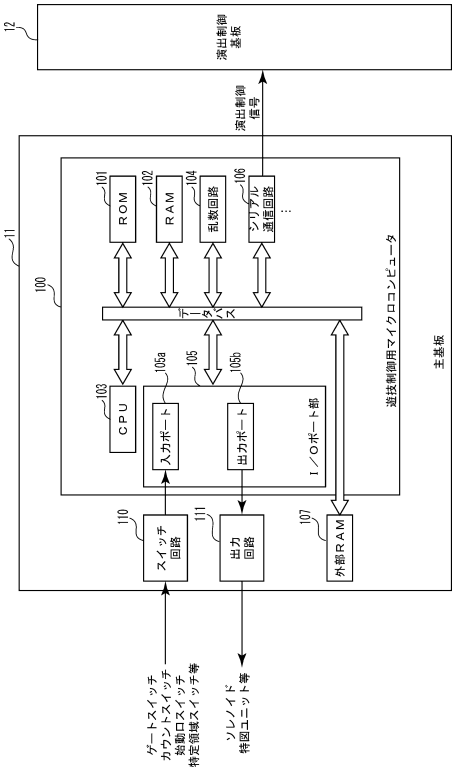
【図２２０】

【図220】



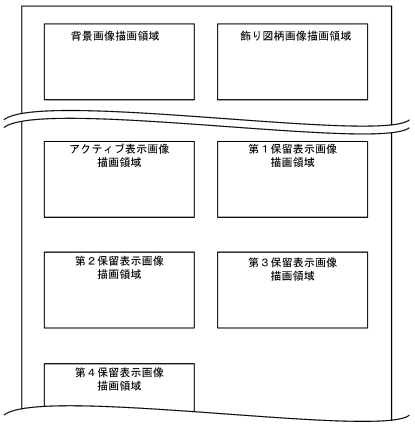
【図２２１】

【図221】



【図２２２】

【図222】 ＶＲＡＭの内容



【図２２３】

【図223】

画像描画領域	主に描画・配置される画像	表示優先度
アクティブ表示画像描画領域	アクティブ表示 保留表示シフトアニメーションとして アクティブ表示エリアに向けて移動する １個目の保留表示	高
第１保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた１個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの１個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する２個目の保留表示	
第２保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた２個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの２個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する３個目の保留表示	
第３保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた３個目の保留表示 保留表示シフトアニメーションとして特図 保留記憶表示エリアの３個目の保留表示の 表示位置に向けて移動する４個目の保留表示	
第４保留表示画像描画領域	遊技状態に応じた４個目の保留表示	低

【図２２４】

【図224】

（Ａ）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1可変表示開始	第1特図の可変表示の開始を指定
80	02	第2可変表示開始	第2特図の可変表示の開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン（可変表示時間）を指定
8C	XX	可変表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当り終了指定	大当りの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	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特図保留記憶数通知	第1特図保留記憶数を通知
C2	XX	第2特図保留記憶数通知	第2特図保留記憶数を通知
C4	XX	図柄指定	始動入賞時の入賞時判定結果（表示結果）を指定
C6	XX	はずれ演出パターン	始動入賞時の入賞時判定結果（はずれ演出パターン）を指定

（Ｂ）

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	00	第1可変表示結果指定	はずれ
8C	01	第2可変表示結果指定	大当り（確変Ａ）
8C	02	第3可変表示結果指定	大当り（確変Ｂ）
8C	03	第4可変表示結果指定	大当り（確変Ｃ）
8C	04	第5可変表示結果指定	大当り（非確変）

【図２２５】

【図225】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65536	特図表示結果判定用
MR2	1～100	大当り種別判定用
MR3	1～100	はずれ演出判定用
MR4	1～100	変動パターン種別判定用
MR5	1～997	変動パターン判定用
MR6	1～65536	普図表示結果判定用
MR7	1～65536	初期値決定用

【図２２６】

【図226】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値（MR1）	特図表示結果
通常状態・時短状態	1～219	大当り
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000～12180	大当り
	上記数値以外	はずれ

【図２２７】

【図227】

（A）大当り種別判定テーブル

変動特図	判定値（MR2）	大当り種別
第1特図	1～50	非確変
	51～80	確変A
	81～95	確変B
	96～100	確変C
第2特図	1～50	非確変
	51～100	確変A

（B）大当り種別

大当り種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	大当り当選まで	大当り当選まで	10
確変B	大当り当選まで	大当り当選まで	5
確変C	大当り当選まで	大当り当選まで	2
非確変	無し	100回	5

【図２２８】

【図228】

はずれ演出判定テーブル

判定値（MR3）	はずれ演出
1～85	非リーチ
86～100	リーチ

【図２２９】

【図229】

（Ａ）変動パターン種別判定テーブルＡ
（低確低ベース状態用）

判定値（MR4）	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～95	スーパーリーチα
96～100	スーパーリーチβ

（Ｂ）変動パターン種別判定テーブルＢ
（低確低高ベース状態用）

判定値（MR4）	変動パターン種別
1～80	ノーマルリーチ
81～100	スーパリーチγ

（Ｃ）変動パターン種別判定テーブルＣ
（高確高ベース状態用）

判定値（MR4）	変動パターン種別
1～100	ノーマルリーチ

【図２３０】

【図230】

（Ａ）通常状態（低確低ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-1	12000	非リーチ（はずれ）
PA1-2	5750	非リーチ（はずれ）
PA1-3	3750	非リーチ（はずれ）
PA2-1A	20000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-1B	25000	擬似連１回ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-2A	60000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-2B	65000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（はずれ）
PA2-3A	70000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（はずれ）
PA2-3B	75000	擬似連３回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（はずれ）
PB1-1A	20000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-1B	25000	擬似連１回ノーマルリーチ（大当り）
PB1-2A	60000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（大当り）
PB1-2B	65000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチα（大当り）
PB1-3A	70000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（大当り）
PB1-3B	75000	擬似連３回ノーマルリーチ→スーパーリーチβ（大当り）

（Ｂ）時短状態（低確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-4	7000	非リーチ（はずれ）
PA1-5	2000	非リーチ（はずれ）
PA2-4A	10000	ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-4B	15000	擬似連１回ノーマルリーチ（はずれ）
PA2-5A	30000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（はずれ）
PA2-5B	35000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（はずれ）
PB1-4A	10000	ノーマルリーチ（大当り）
PB1-4B	15000	擬似連１回ノーマルリーチ（大当り）
PB1-5A	30000	擬似連１回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（大当り）
PB1-5B	35000	擬似連２回ノーマルリーチ→スーパーリーチγ（大当り）

（Ｃ）確変状態（高確高ベース状態）

変動パターン	特図可変表示時間(ms)	内容
PA1-6	3000	非リーチ（はずれ）
PA1-7	500	非リーチ（はずれ）
PA2-6	5000	ノーマルリーチ（はずれ）
PB1-6	5000	ノーマルリーチ（大当り）

【図２３１】

【図231】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＡ
（低確低ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-1

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＢ
（低確低ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数２個）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-2

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＣ
（低確低ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数３個）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-3

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＤ
（低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-1A
901～997	PA2-1B

（Ｅ）はずれ用変動パターン判定テーブルＥ
（低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチα）

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-2A
901～997	PA2-2B

（Ｆ）はずれ用変動パターン判定テーブルＦ
（低確低ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチβ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～900	PA2-3A
901～997	PA2-3B

【図２３２】

【図232】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＧ
（低確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-4

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＨ
（低確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数２個以上）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1-5

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＩ
（低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～920	PA2-4A
921～997	PA2-4B

（Ｄ）はずれ用変動パターン判定テーブルＪ
（低確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がスーパーリーチγ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～950	PA2-5A
951～997	PA2-5B

【図２３３】

【図233】

（Ａ）はずれ用変動パターン判定テーブルＫ
（高確高ベース状態、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数１個以下）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1－6

（Ｂ）はずれ用変動パターン判定テーブルＬ
（高確高ベース状態用、はずれ演出が非リーチ、同種保留記憶数２個以上）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA1－7

（Ｃ）はずれ用変動パターン判定テーブルＭ
（高確高ベース状態用、はずれ演出がリーチ、変動パターン種別がノーマルリーチ）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PA2－6

【図２３４】

【図234】

（Ａ）大当り用変動パターン判定テーブルＡ
（低確低ベース状態用）

判定値(MR5)	変動パターン
1～30	PB1－1A
31～80	PB1－1B
81～170	PB1－2A
171～320	PB1－2B
321～600	PB1－3A
601～997	PB1－3B

（Ｂ）大当り用変動パターン判定テーブルＢ
（低確高ベース状態用）

判定値(MR5)	変動パターン
1～90	PB1－4A
91～280	PB1－4B
281～580	PB1－5A
581～997	PB1－5B

（Ｃ）大当り用変動パターン判定テーブルＣ
（高確高ベース状態用）

判定値(MR5)	変動パターン
1～997	PB1－6

【図２３５】

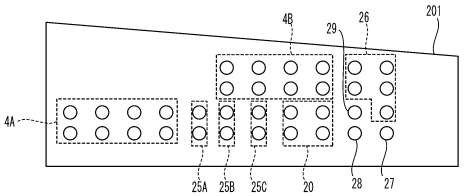
【図235】

遊技状態	主な可変表示対象特図	大当り確率	平均特図可変表示時間
通常状態	第1	低	長
時短状態	第2	低	中
確変状態	第2	高	短

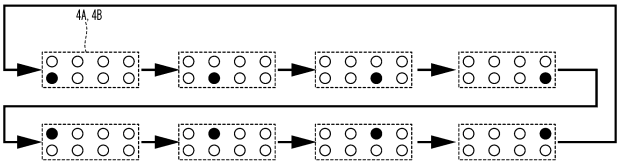
【図２３６】

【図236】

（Ａ）特図ユニット

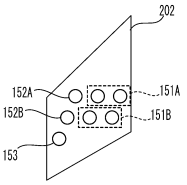


（Ｂ）特別図柄の１周期の点灯態様

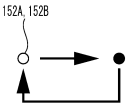


※：４０ｍｓ毎に点灯するＬＥＤを切替

（Ｃ）演出用表示ユニット



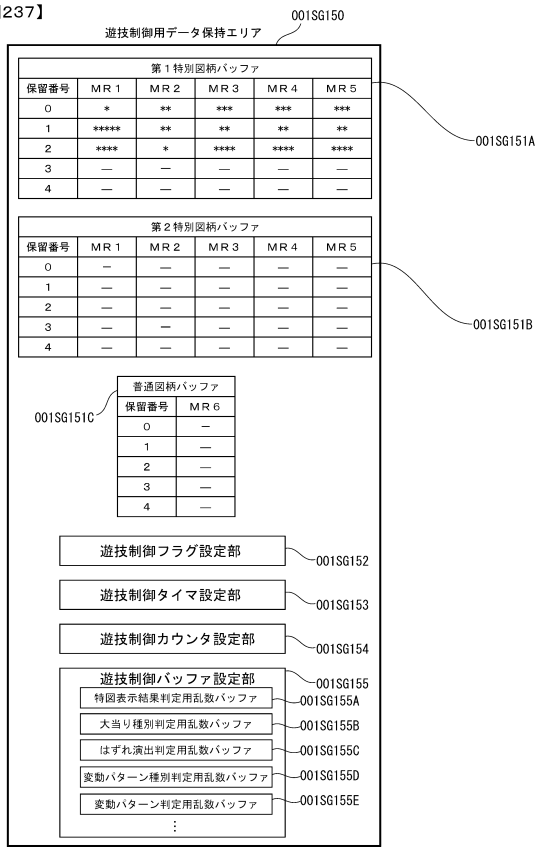
（Ｄ）演出表示灯の１周期の点灯態様



※：２４０ｍｓ毎に点灯・消灯を切替

【図２３７】

【図237】



【図２３８】

【図238】

入力ポートのビット割当

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
入力ポート０	0	未使用	—	—
	1	カウントスイッチ	1	オン
	2	排出口スイッチ	1	オン
	3	特定領域スイッチ	1	オン
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	普通入賞口スイッチ	1	オン
	7	未使用	—	—
入力ポート１	0	未使用	—	—
	1	未使用	—	—
	2	アウト確認スイッチ１	1	オン
	3	アウト確認スイッチ２	1	オン
	4	未使用	—	—
	5	磁石センサ信号	0	オン
	6	未使用	—	—
	7	枠電波センサ信号	0	オン
入力ポート２	0	未使用	—	—
	1	未使用	—	—
	2	盤面近接センサエラー信号	1	オン
	3	枠近接センサエラー信号	1	オン
	4	設定キースイッチ	1	オン
	5	タッチスイッチ	0	オン
	6	扉・枠開放スイッチ	1	オン
	7	クリアスイッチ	1	オン
入力ポート３	0	第１始動口スイッチ	1	オン
	1	第２始動口スイッチ	1	オン
	2	ゲートスイッチ	1	オン
	3	未使用	—	—
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	電源確認信号	1	オン
	7	賞球制御信号ＲＸ０	1	オン

【図２３９】

【図239】

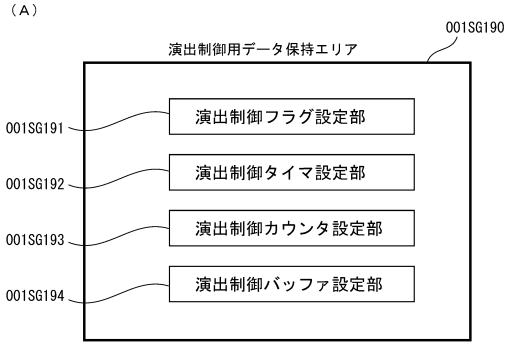
ＤＧ信号出力ポートのビット割当

アドレス	ビット	データ内容	論理	状態
出力ポート ＤＧ１	0	特別図柄１－１	1	オン
	1	特別図柄１－２	1	オン
	2	特別図柄１－３	1	オン
	3	特別図柄１－４	1	オン
	4	特別図柄１－５	1	オン
	5	特別図柄１－６	1	オン
	6	特別図柄１－７	1	オン
	7	特別図柄１－８	1	オン
出力ポート ＤＧ２	0	特別図柄２－１	0	オフ
	1	特別図柄２－２	0	オフ
	2	特別図柄２－３	0	オフ
	3	特別図柄２－４	0	オフ
	4	特別図柄２－５	0	オフ
	5	特別図柄２－６	0	オフ
	6	特別図柄２－７	0	オフ
	7	特別図柄２－８	1	オフ
出力ポート ＤＧ３	0	始動口入賞記憶数表示灯１－２	1	オン
	1	始動口入賞記憶数表示灯２－２	0	オフ
	2	ゲート通過記憶数表示灯２	1	オン
	3	始動口入賞記憶数表示灯１－１	1	オン
	4	始動口入賞記憶数表示灯２－１	0	オフ
	5	ゲート通過記憶数表示灯１	1	オン
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—
出力ポート ＤＧ４	0	普通図柄１	0	オフ
	1	普通図柄２	0	オフ
	2	普通図柄３	0	オフ
	3	普通図柄４	0	オフ
	4	未使用	—	—
	5	未使用	—	—
	6	未使用	—	—
	7	未使用	—	—
出力ポート ＤＧ５	0	ラウンド１	0	オフ
	1	ラウンド２	0	オフ
	2	ラウンド３	0	オフ
	3	ラウンド４	0	オフ
	4	ラウンド５	0	オフ
	5	当り表示灯	0	オフ
	6	右打ち表示灯	0	オフ
	7	状態表示灯	0	オフ

【図２４０】

【図240】

（Ａ）



（Ｂ）

始動入賞時受信コマンドバッファ 001SG194A

	バッファ番号	始動口入賞指定	保留記憶数通知	図柄指定	はずれ演出パターン	保留表示フラグ	入賞時フラッシュ演出フラグ
第１特図保留記憶	１－０	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	0	0
	１－１	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	0	0
	１－２	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０２（Ｈ）	Ｃ４１０（Ｈ）	Ｃ６０１（Ｈ）	1	1
	１－３	Ｂ１００（Ｈ）	Ｃ１０３（Ｈ）	Ｃ４００（Ｈ）	Ｃ６００（Ｈ）	ー	ー
	１－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
第２特図保留記憶	２－０	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
	２－１	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
	２－２	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
	２－３	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー
	２－４	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	０００００（Ｈ）	ー	ー

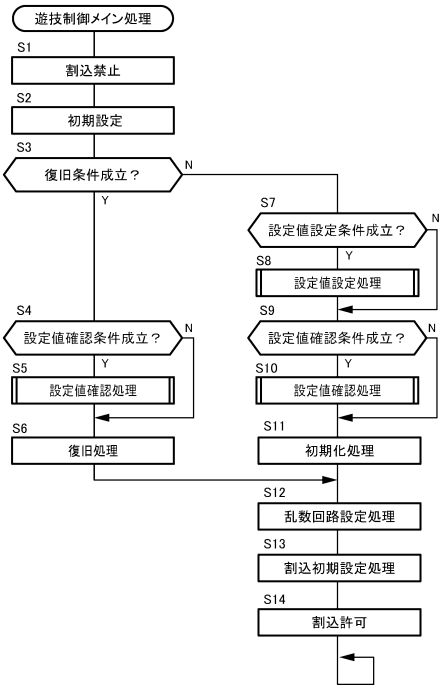
保留表示フラグ“０”→白

保留表示フラグ“１”→青

保留表示フラグ“２”→赤

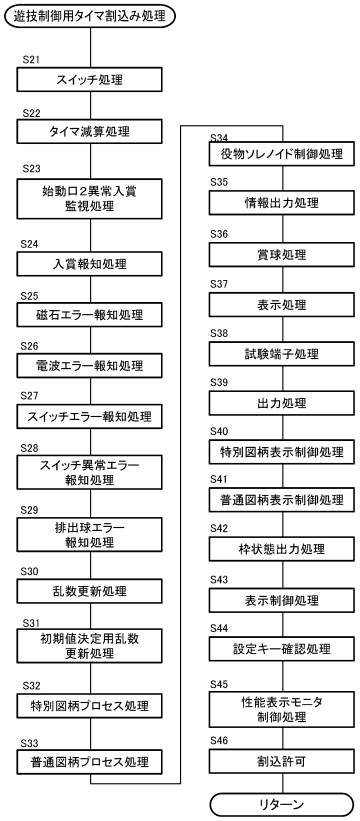
【図２４１】

【図241】



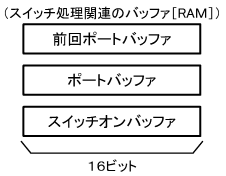
【図２４２】

【図242】



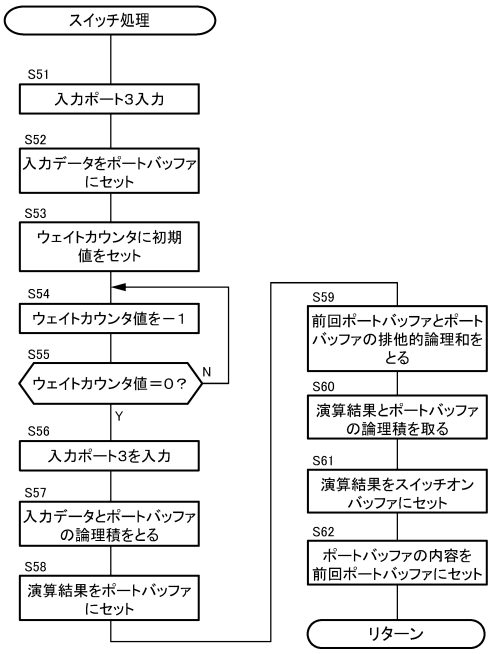
【図２４３】

【図243】



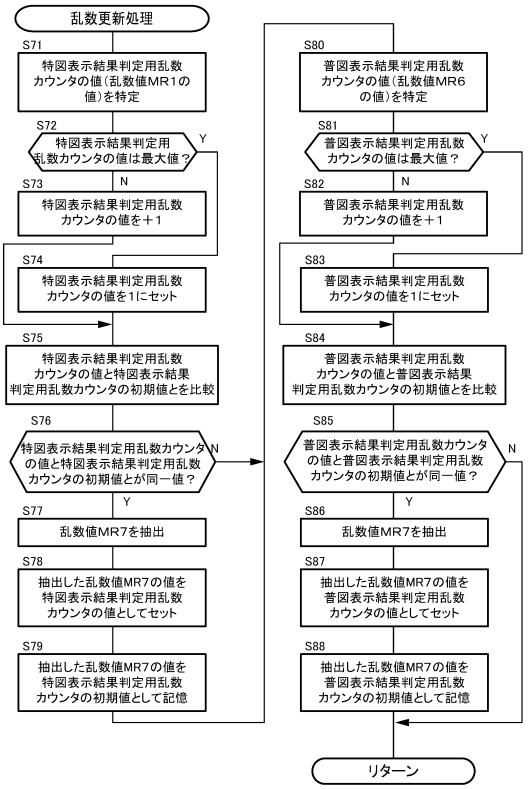
【図２４４】

【図244】



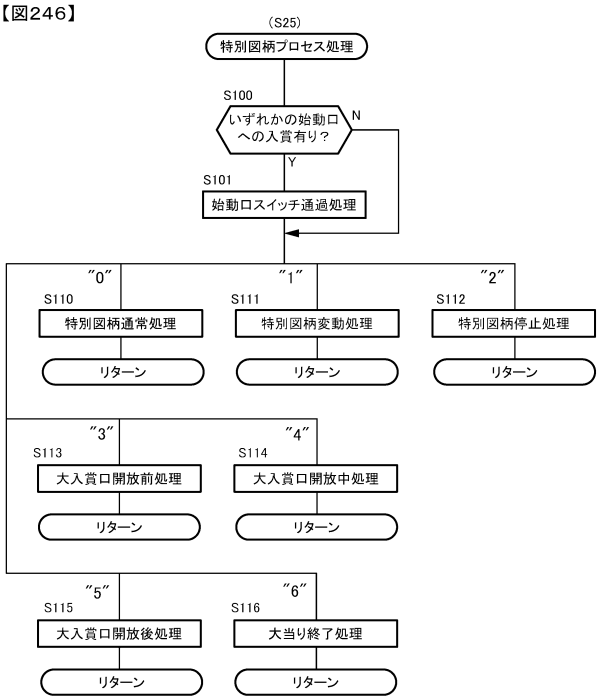
【図２４５】

【図245】



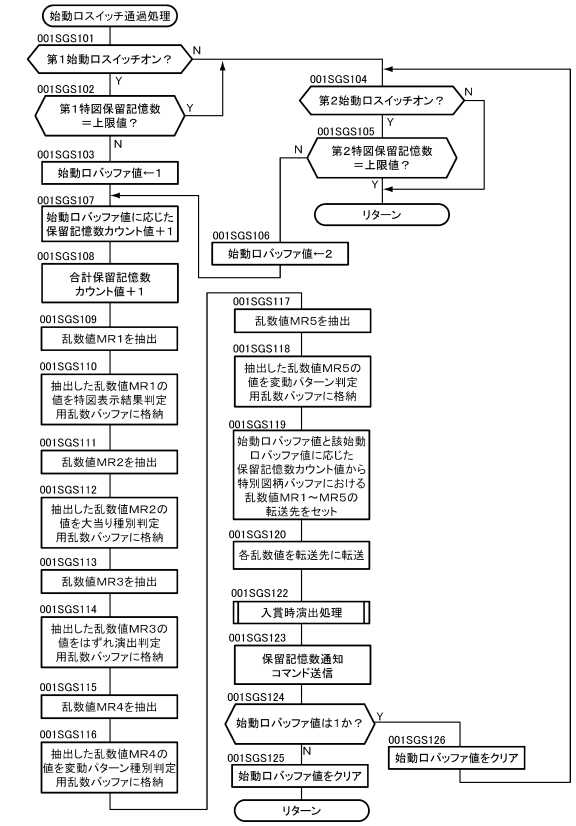
【図２４６】

【図246】



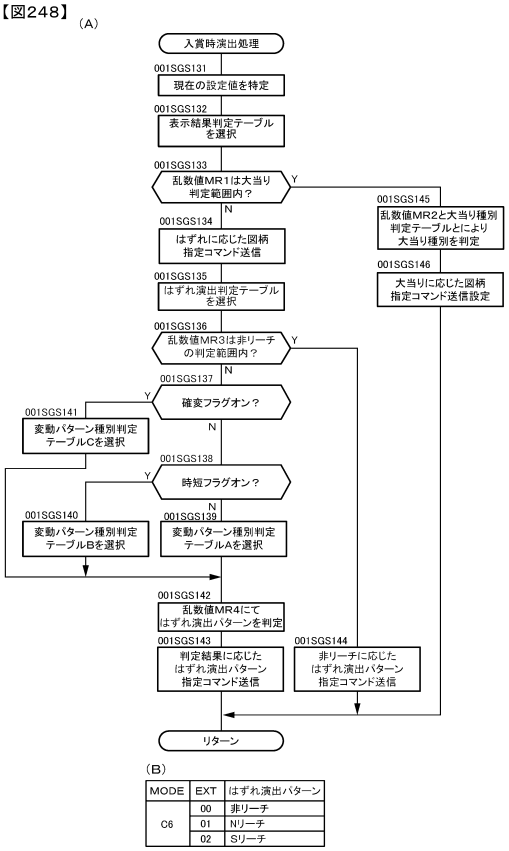
【図２４７】

【図247】



【図２４８】

【図248】

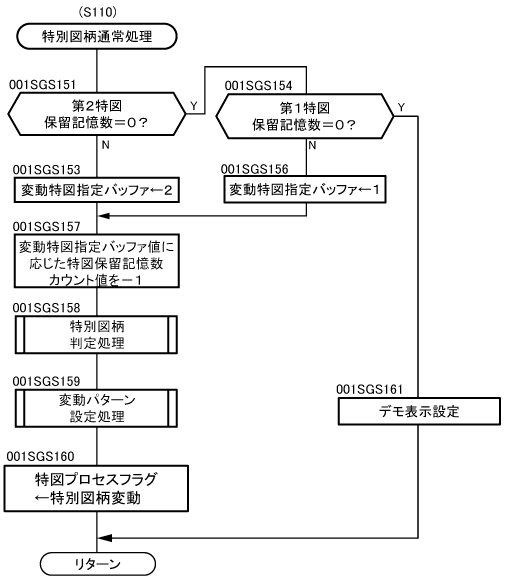


（B）

MODE	EXT	はずれ演出パターン
C6	00	非リーチ
	01	Nリーチ
	02	Sリーチ

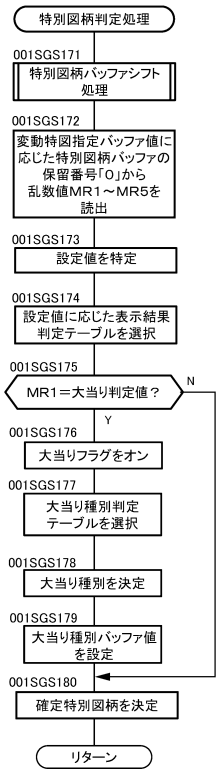
【図２４９】

【図249】



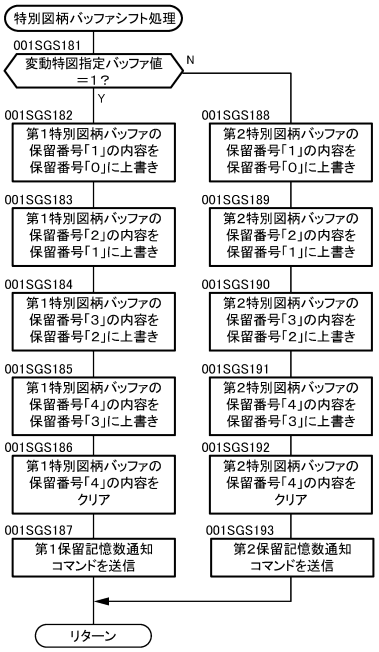
【図２５０】

【図250】



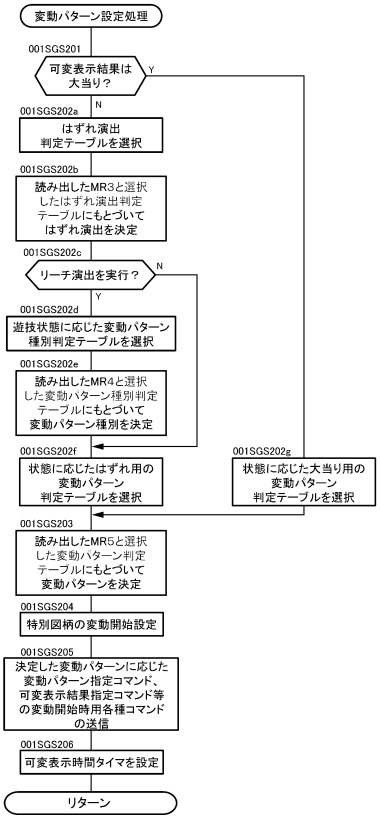
【図２５１】

【図251】



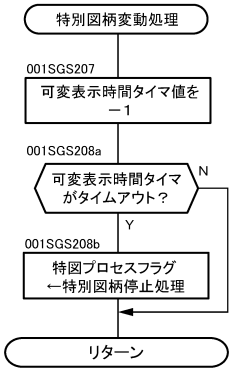
【図２５２】

【図252】



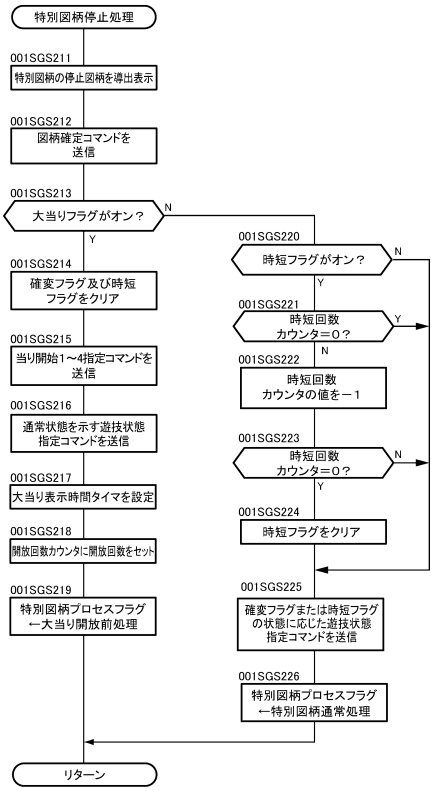
【図２５３】

【図253】



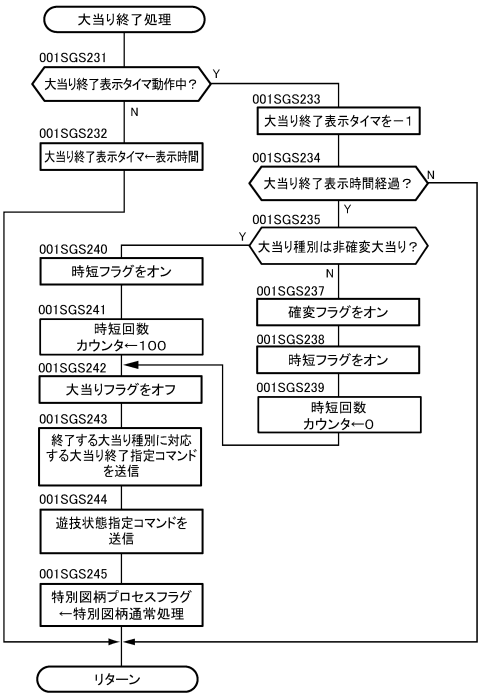
【図２５４】

【図254】



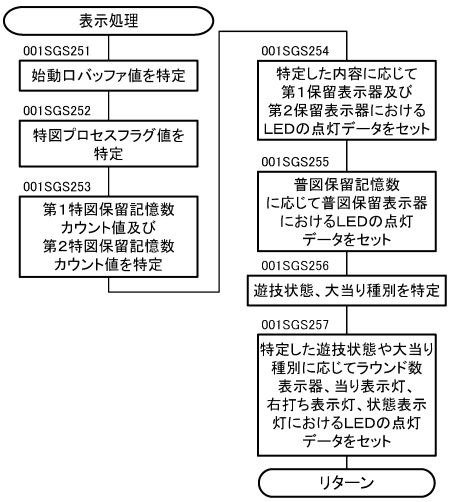
【図２５５】

【図255】



【図２５６】

【図256】



【図２５７】

【図257】

（Ａ）第１保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶が０個の場合）

特図プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～６	１～４個	

（Ｂ）第１保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が１、第２特図保留記憶が１個以上の場合）

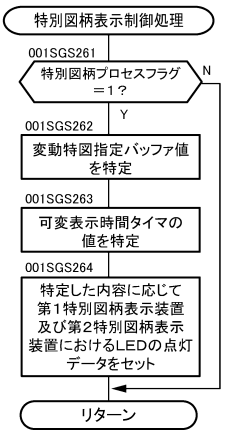
特図プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１保留表示器の点灯態様
０	１個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
０	２～４個	
１～６	１～４個	

（Ｃ）第２保留表示器点灯制御態様（始動口バッファ値が２の場合）

特図プロセスフラグ値	第２特図保留記憶数	第２保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～６	１～４個	

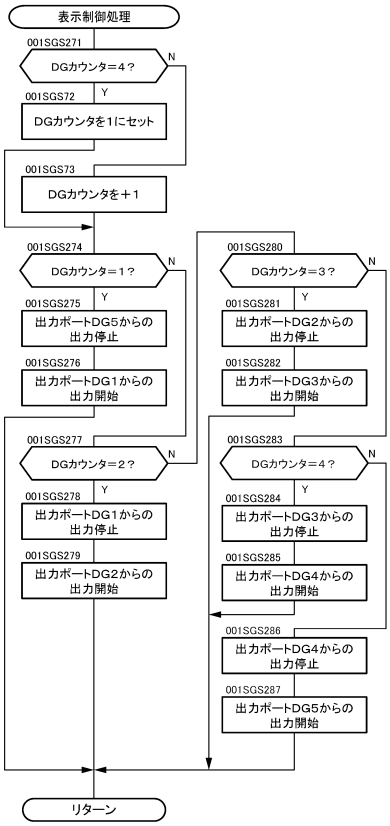
【図２５８】

【図258】



【図２５９】

【図259】



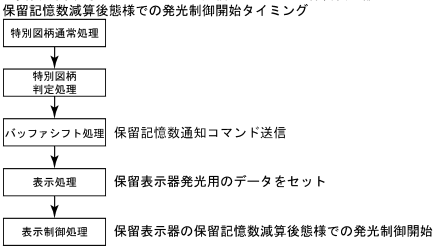
【図２６０】

【図260】

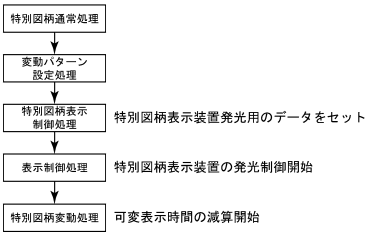
（Ａ）始動入賞発生によるコマンド送信タイミングと保留表示器の発光制御開始タイミング



（Ｂ）可変表示開始時におけるコマンド送信タイミングと保留表示器の保留記憶数減算後態様での発光制御開始タイミング

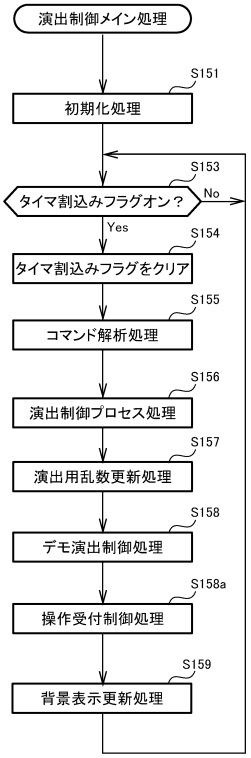


（Ｃ）可変表示開始時における特別図柄の発光制御開始タイミングと可変表示時間の減算開始タイミング



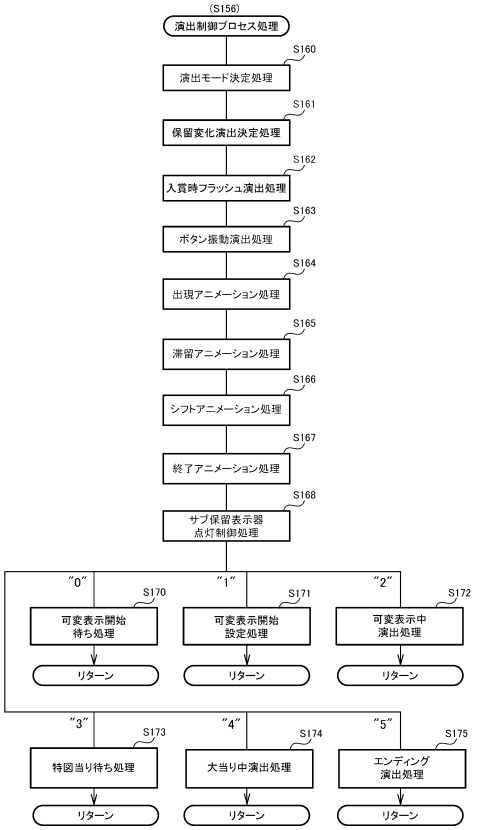
【図２６１】

【図261】



【図２６２】

【図262】



【図２６３】

【図263】

演出モード決定処理における演出モード変更契機

遊技状態	変更契機	変更先演出モード
通常状態	１回目可変表示 開始タイミング	演出モードＡ
	２回目以降可変表示 開始タイミング （抽選）	演出モードＢ（演出モードＡであった場合） 演出モードＡ（演出モードＢであった場合）
時短状態	遊技状態指定コマンド 受信タイミング	演出モードＣ
確変状態	遊技状態指定コマンド 受信タイミング	演出モードＤ

【図２６４】

【図264】

保留変化演出の実行の有無及び演出パターンの決定割合

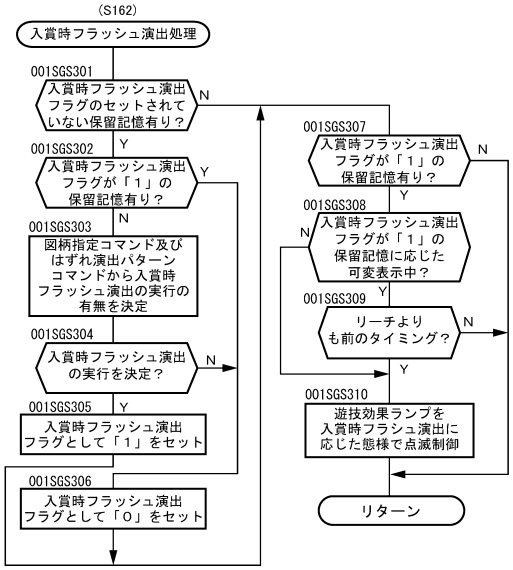
図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンド	保留変化演出非実行（表示色：白）	保留変化演出実行	
		演出パターンＡ（表示色：青）	演出パターンＢ（表示色：赤）
大当り	５％	２５％	７０％
非リーチ（はずれ）	９５％	５％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	７５％	２０％	５％
Ｓリーチ（はずれ）	６５％	２５％	１０％

※１：保留変化演出の非実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示（またはアクティブ表示）を白色で表示

※２：保留変化演出の実行を決定した場合は、演出モードに応じた形状の保留表示（またはアクティブ表示）を演出パターンに応じた色（青色または赤色）で表示

【図２６５】

【図265】



【図２６６】

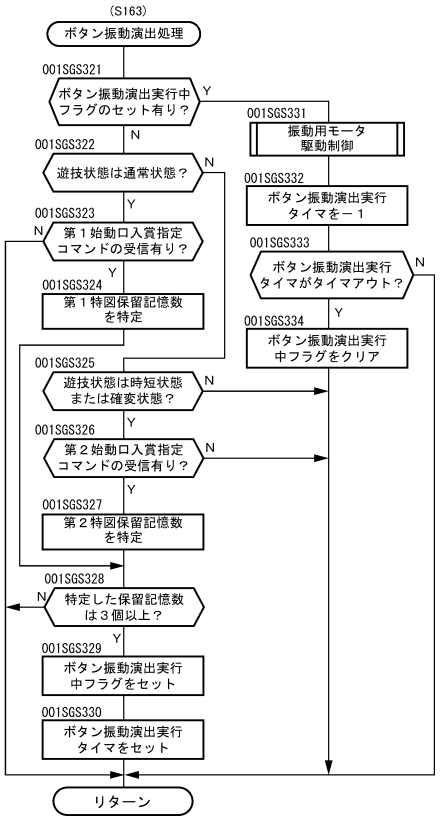
【図266】

入賞時フラッシュ演出の実行の有無決定割合

図柄指定コマンド及びはずれ演出パターンコマンド	非実行	実行
大当り	４０％	６０％
非リーチ（はずれ）	１００％	０％
Ｎリーチ（はずれ）	１００％	０％
Ｓリーチ（はずれ）	８０％	２０％

【図２６７】

【図267】



【図２６８】

【図268】

（Ａ）第１サブ保留表示器点灯制御態様
（第１始動口入賞指定コマンドを受信、第２特図保留記憶が０個の場合）

演出プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１サブ保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～７	１～４個	

（Ｂ）第１サブ保留表示器点灯制御態様
（第１始動口入賞指定コマンドを受信、第２特図保留記憶が１個以上の場合）

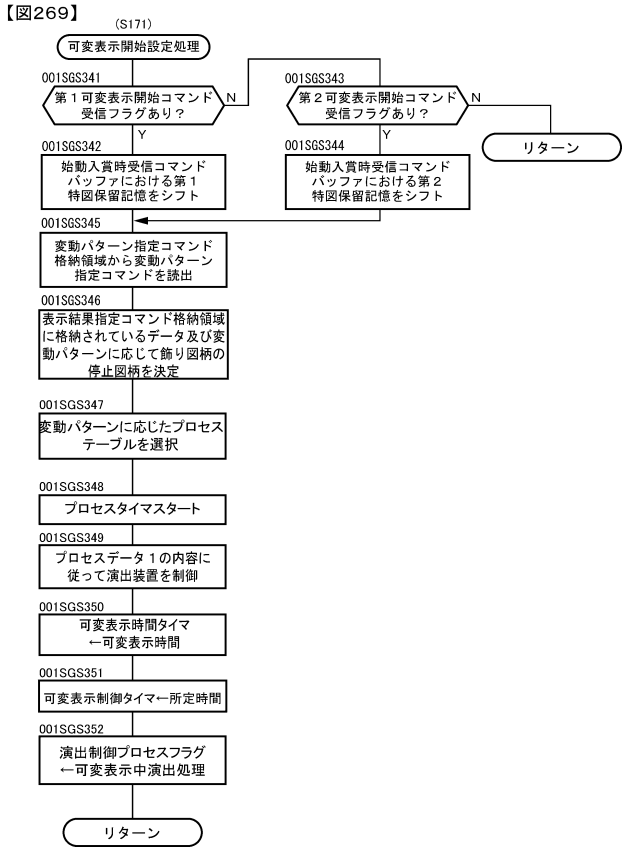
演出プロセスフラグ値	第１特図保留記憶数	第１サブ保留表示器の点灯態様
０	１個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
０	２～４個	
１～７	１～４個	

（Ｃ）第２サブ保留表示器点灯制御態様（第２始動口入賞指定コマンドを受信の場合）

特図プロセスフラグ値	第２特図保留記憶数	第２サブ保留表示器の点灯態様
０	１個	点灯せず
０	２～４個	保留記憶の合計数に応じた態様で点灯
１～７	１～４個	

【図２６９】

【図269】



【図２７０】

【図270】

（Ａ）

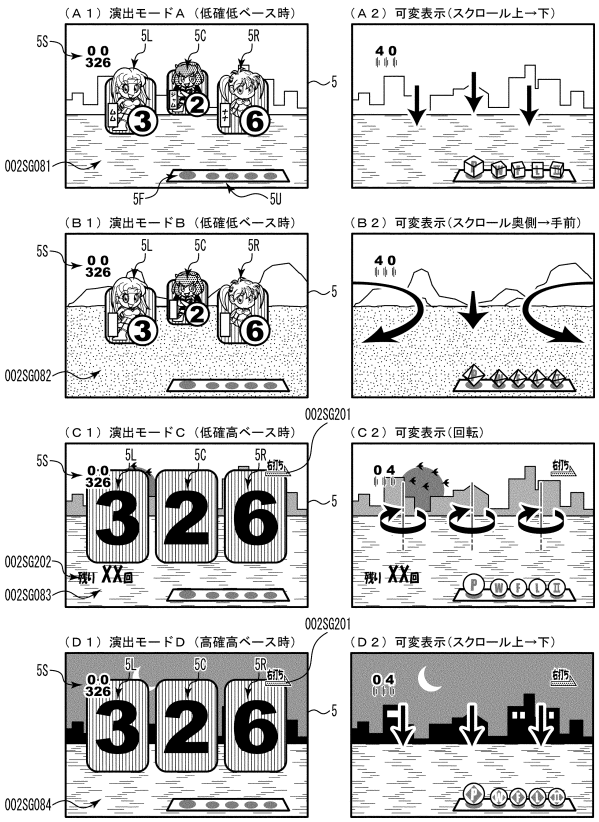
ＣＰＵ１０３	割込み制御実行周期	４ｍｓ
	図柄確定期間	５００ｍｓ
	特別図柄の可変表示周期	３２０ｍｓ（ＬＥＤ間の点灯制御間隔：４０ｍｓ）
演出制御用ＣＰＵ１２０及び表示制御部１２３	割込み制御実行周期	２ｍｓ
	画像描画期間	３３ｍｓ
	画像更新周期（フレームレート）	３３ｍｓ（３０ＦＰＳ）
	サブ図柄の可変表示周期	４８０ｍｓ（ＬＥＤ間の点灯制御間隔：２４０ｍｓ）

（Ｂ）

種別		演出モードＡ	演出モードＢ	演出モードＣ	演出モードＤ
保留表示	出現アニメーション表示実行期間	６６０ｍｓ（２０Ｆ）※短縮される場合有り		１６５ｍｓ（５Ｆ）	９９ｍｓ（３Ｆ）
保留表示・アクティブ表示	滞留アニメーション表示実行期間（１周期）	２９７０ｍｓ（９０Ｆ）		非実行	
	シフトアニメーション表示実行期間	３３０ｍｓ（１０Ｆ）			
アクティブ表示	終了アニメーション表示実行期間	１６５ｍｓ（５Ｆ）			

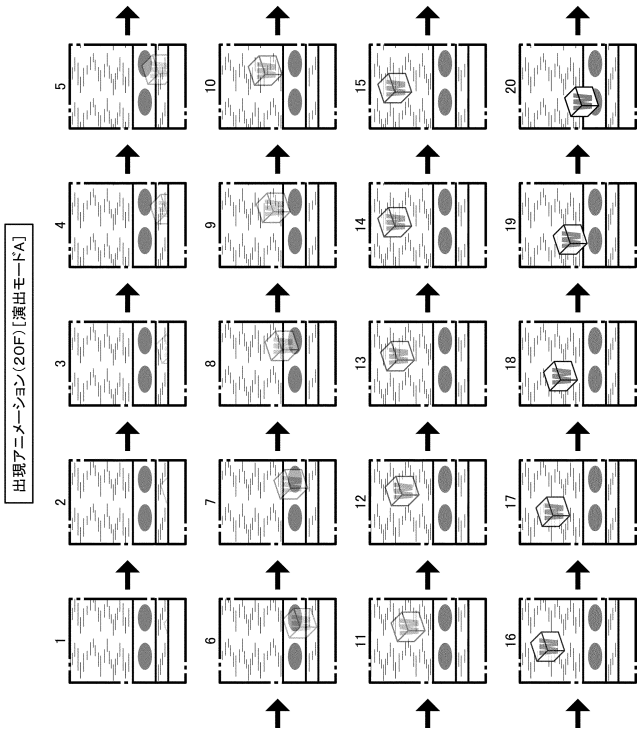
【図２７１】

【図271】



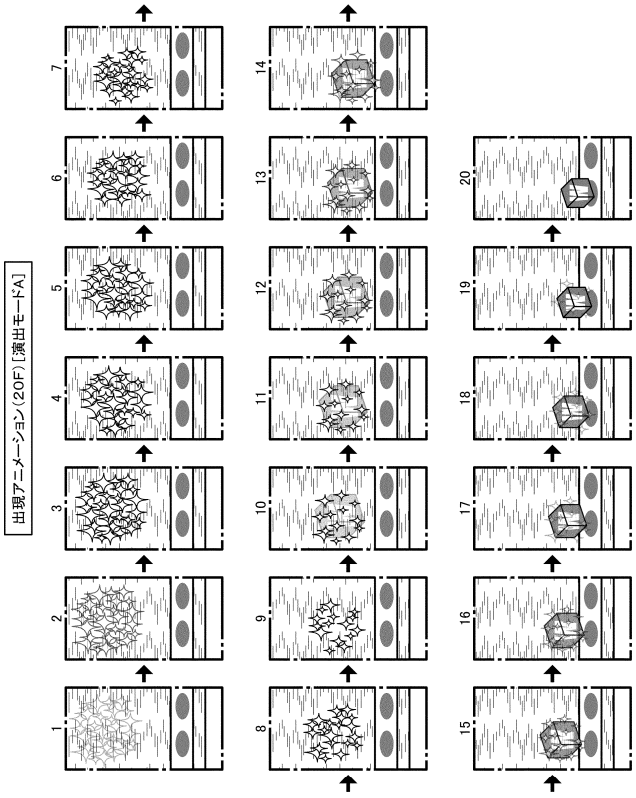
【図２７２】

【図272】



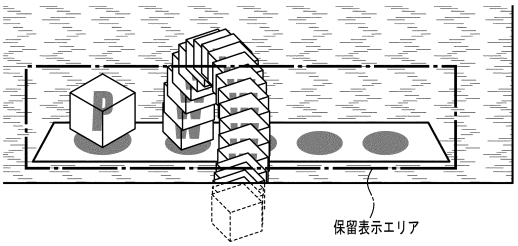
【図２７３】

【図273】



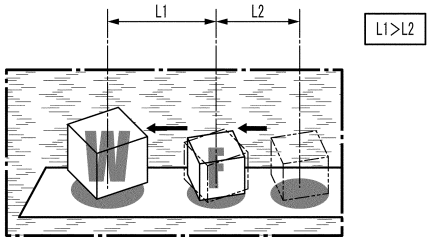
【図２７４】

【図274】



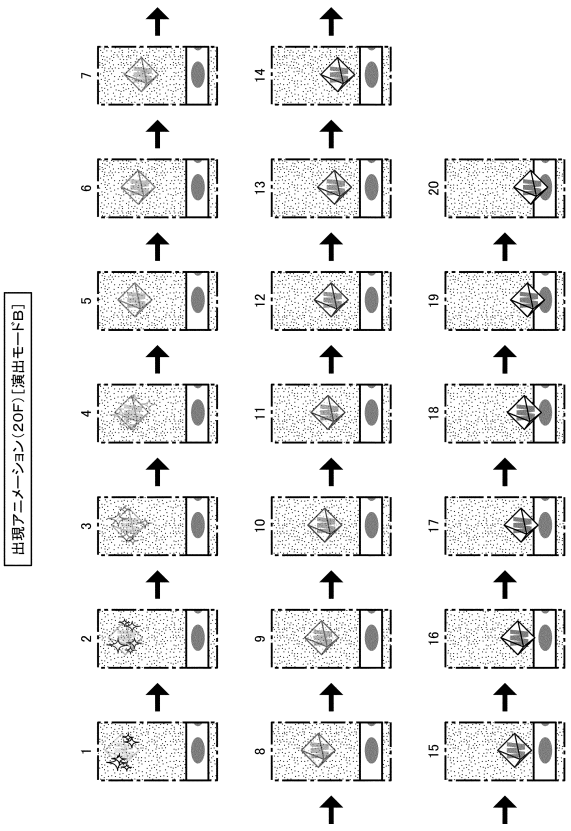
【図２７５】

【図275】



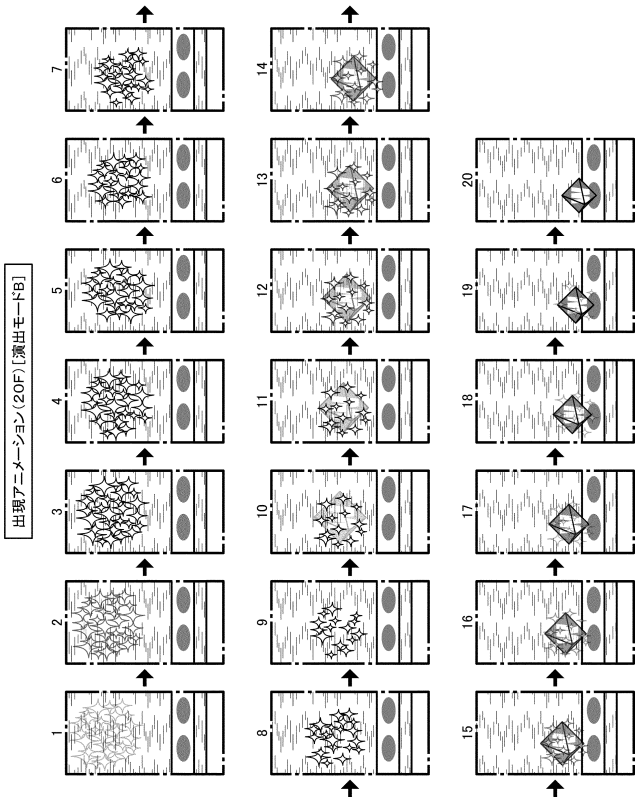
【図２７６】

【図276】



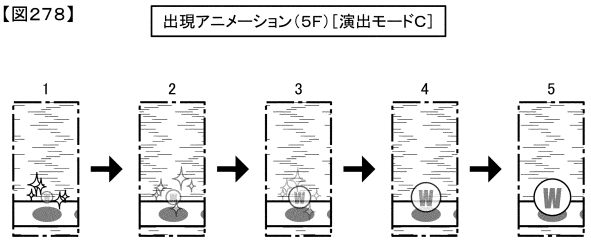
【図２７７】

【図277】



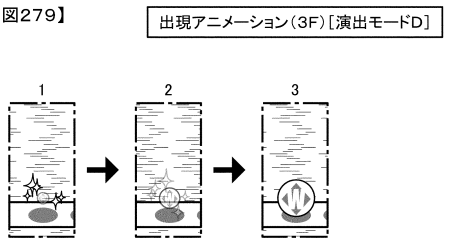
【図２７８】

【図278】



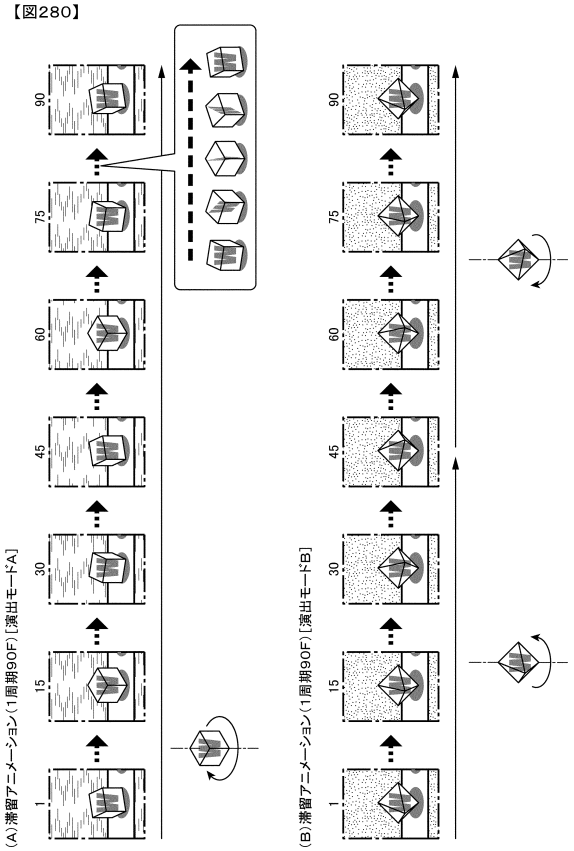
【図２７９】

【図279】



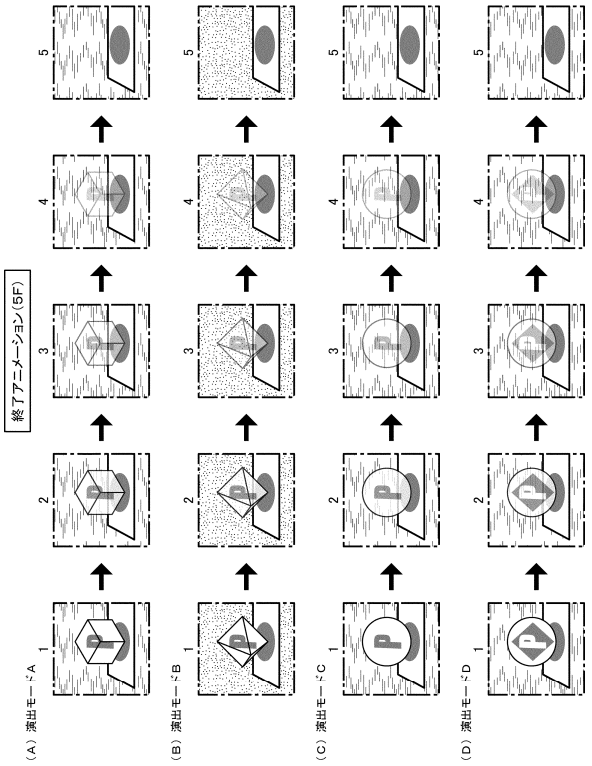
【図２８０】

【図280】



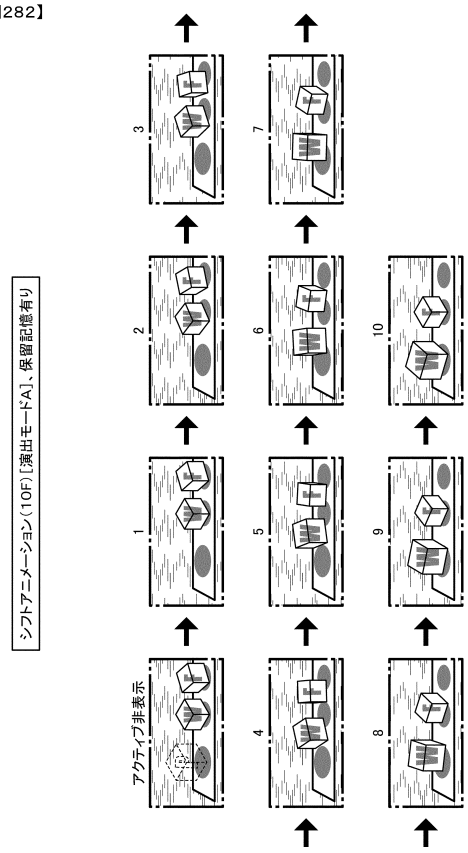
【図２８１】

【図281】



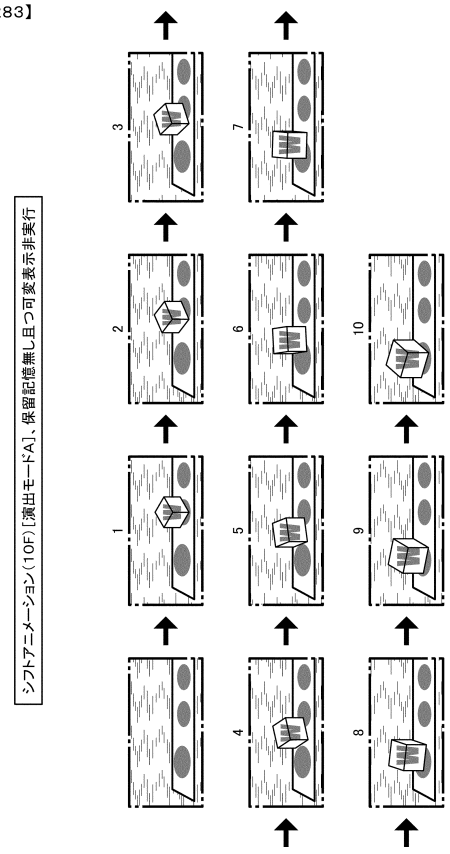
【図２８２】

【図282】



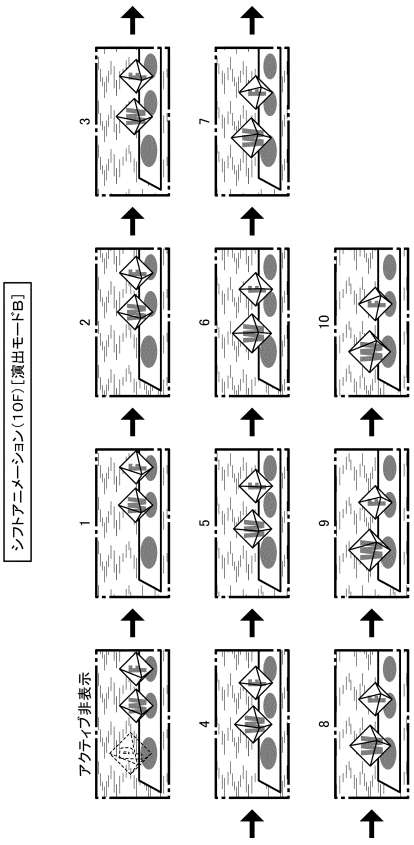
【図２８３】

【図283】



【図２８４】

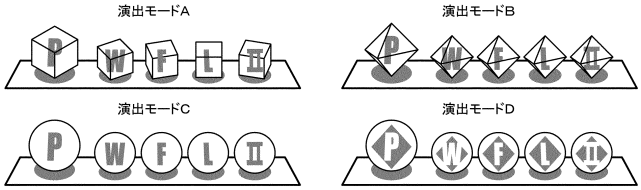
【図284】



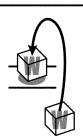
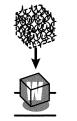
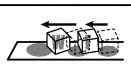
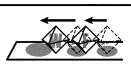
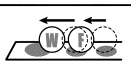
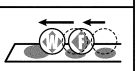
【図２８５】

【図285】

(A)アクティブ表示エリア・保留表示エリア

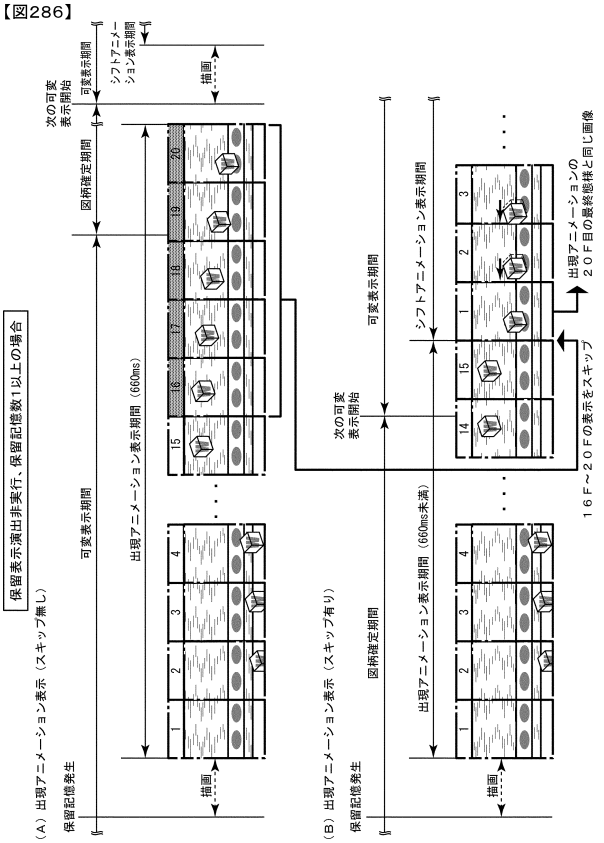


(B)各種アニメーション一覧

種別	演出モードA	演出モードB	演出モードC	演出モードD
出現				
			–	–
滞留			–	–
終了				
シフト				

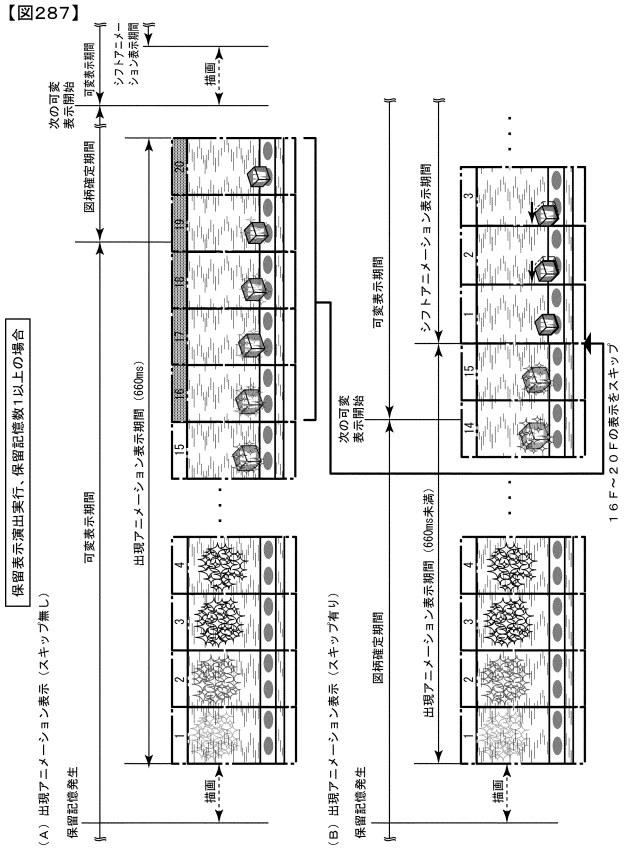
【図２８６】

【図286】



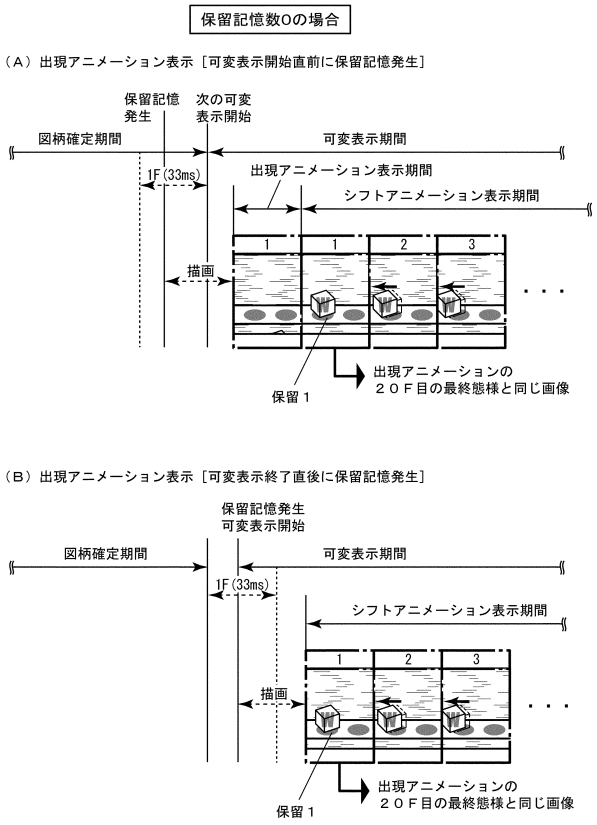
【図２８７】

【図287】



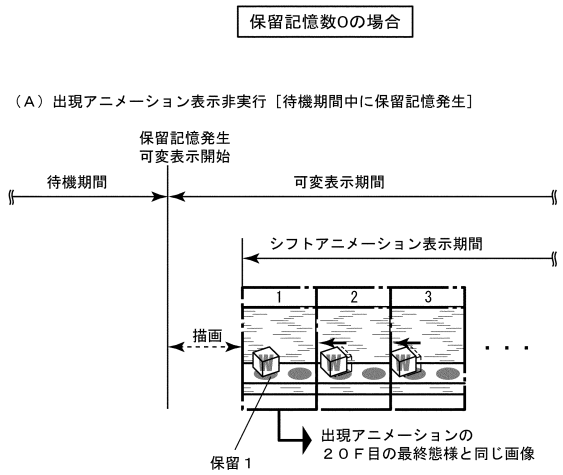
【図２８８】

【図288】



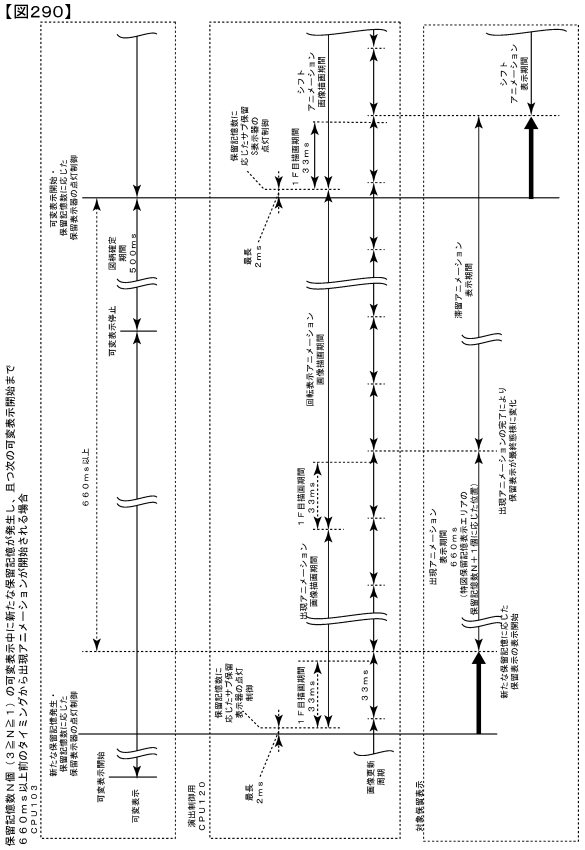
【図２８９】

【図289】



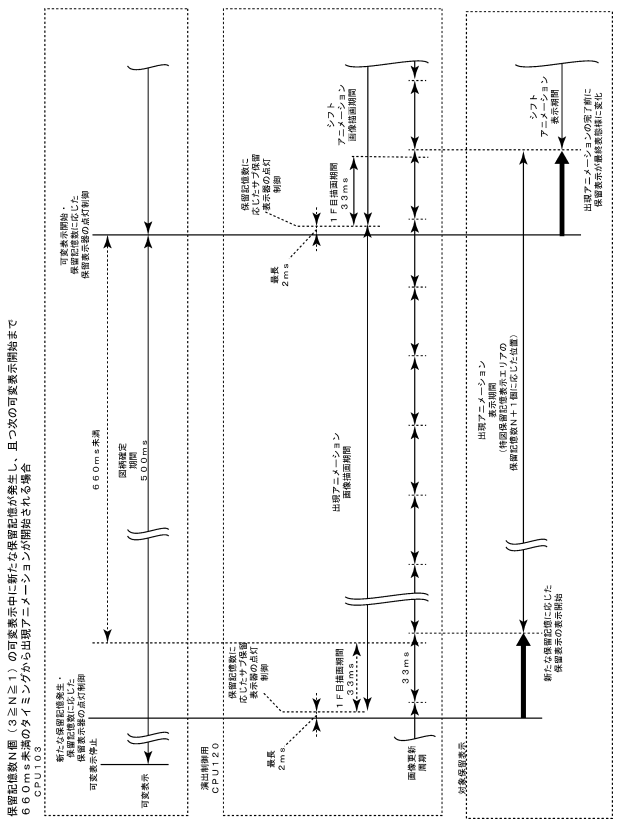
【図２９０】

【図290】



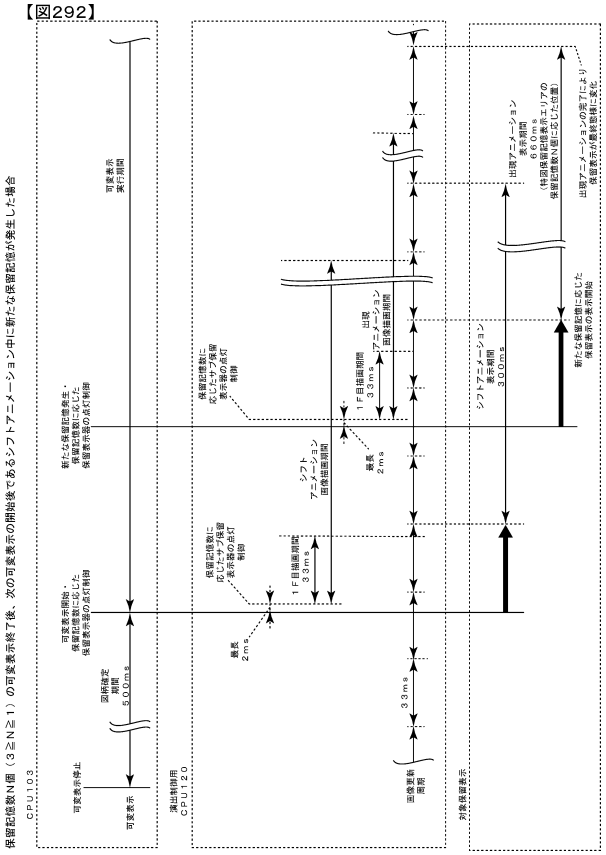
【図２９１】

【図291】



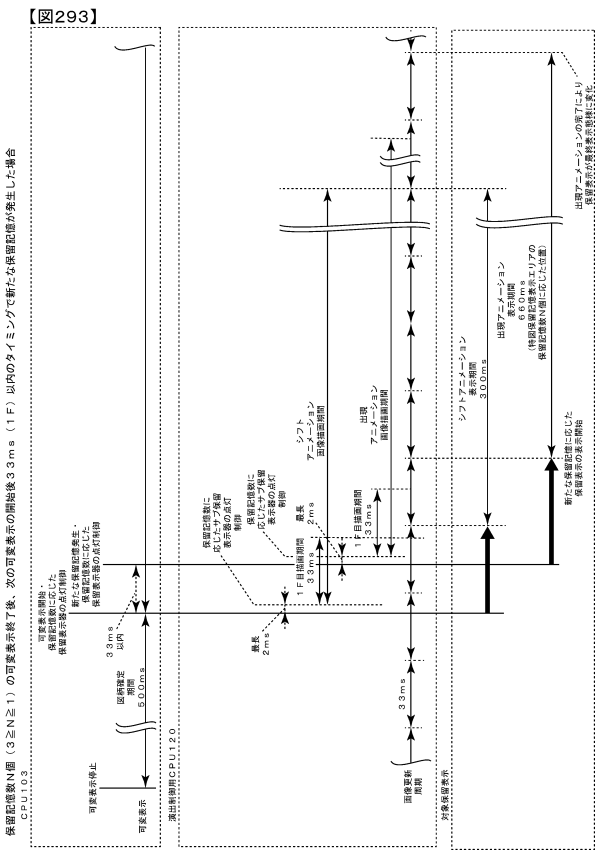
【図２９２】

【図292】



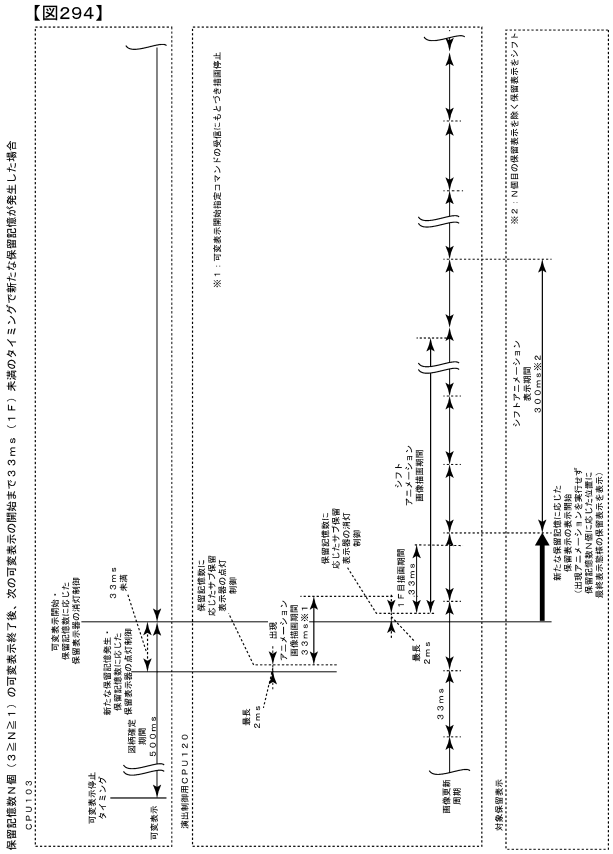
【図２９３】

【図293】



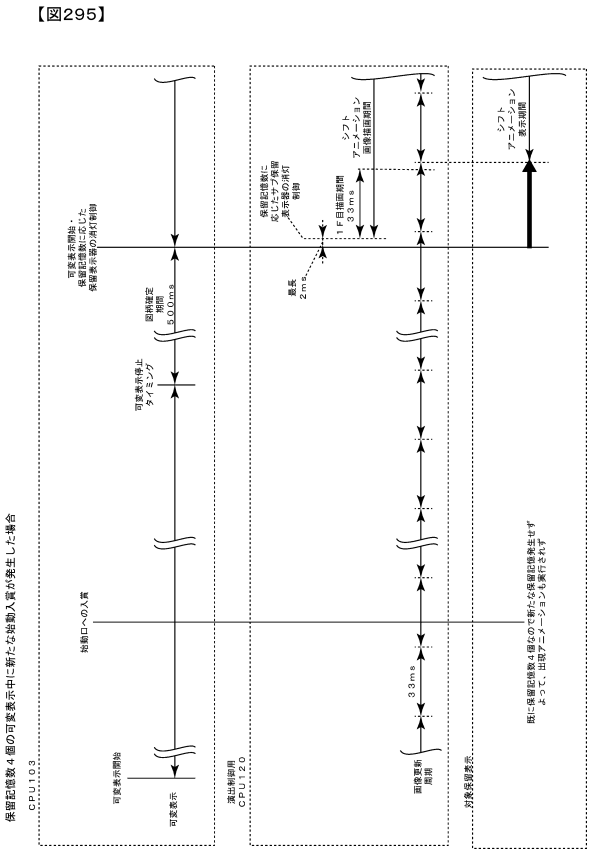
【図２９４】

【図294】



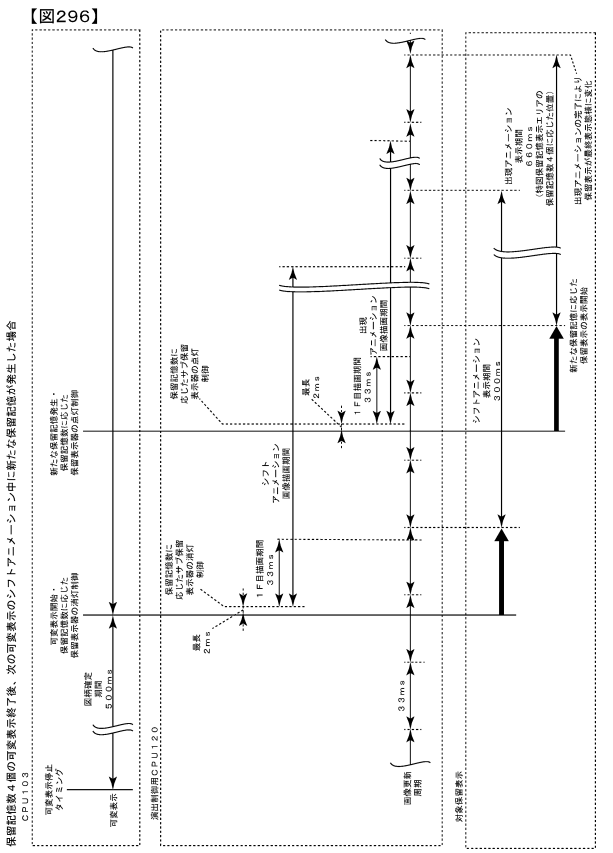
【図２９５】

【図295】



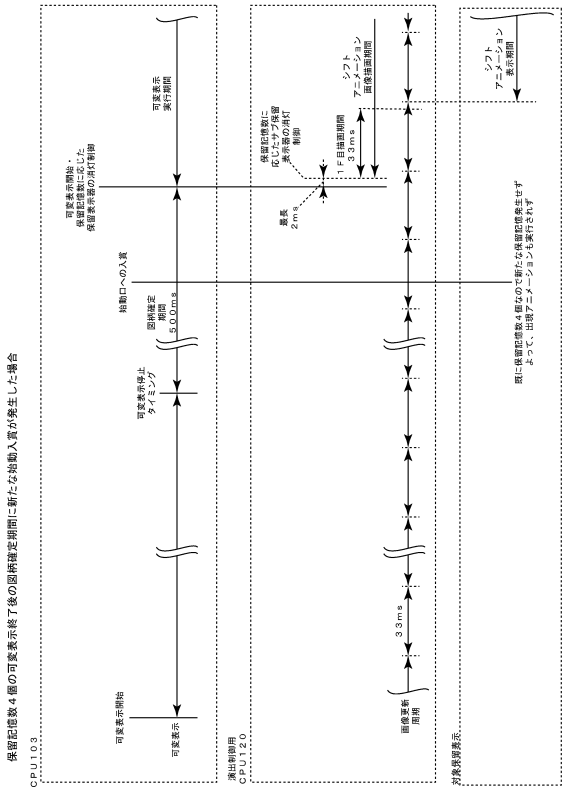
【図２９６】

【図296】



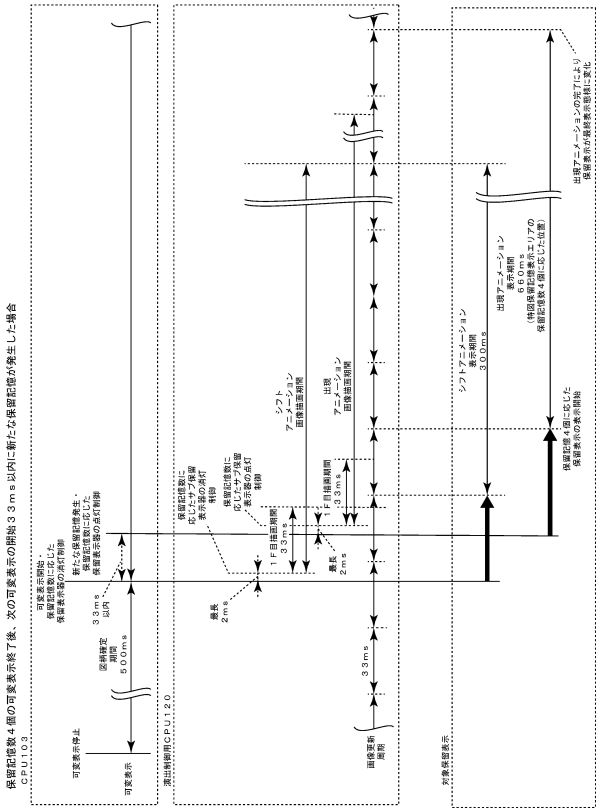
【図２９７】

【図297】



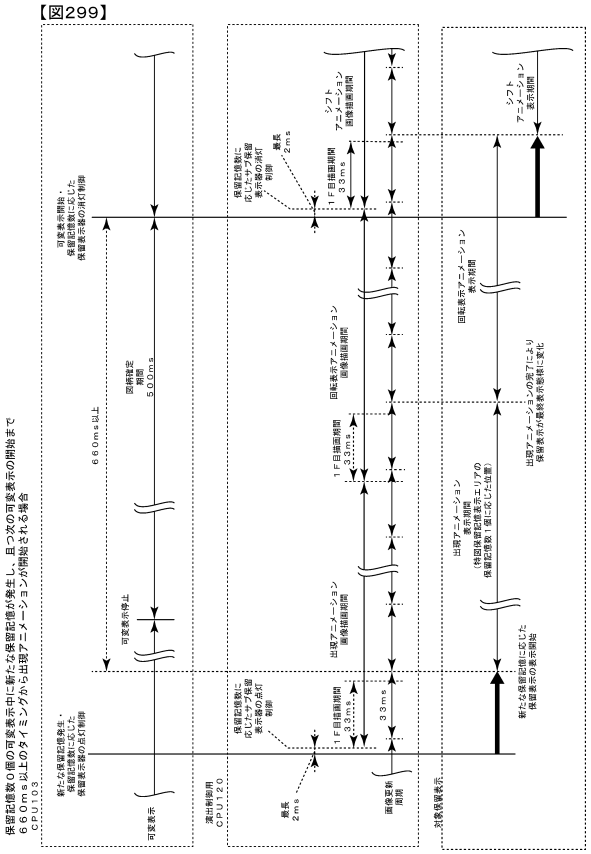
【図２９８】

【図298】



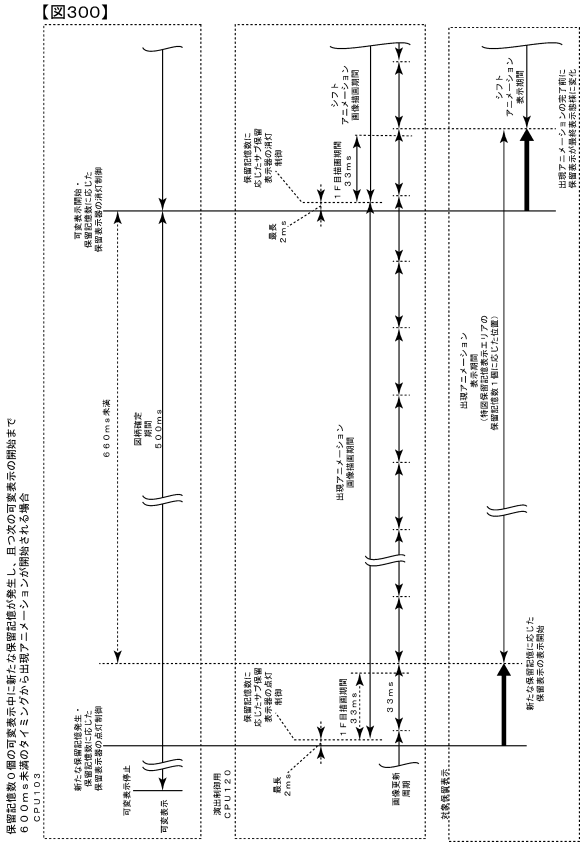
【図２９９】

【図299】



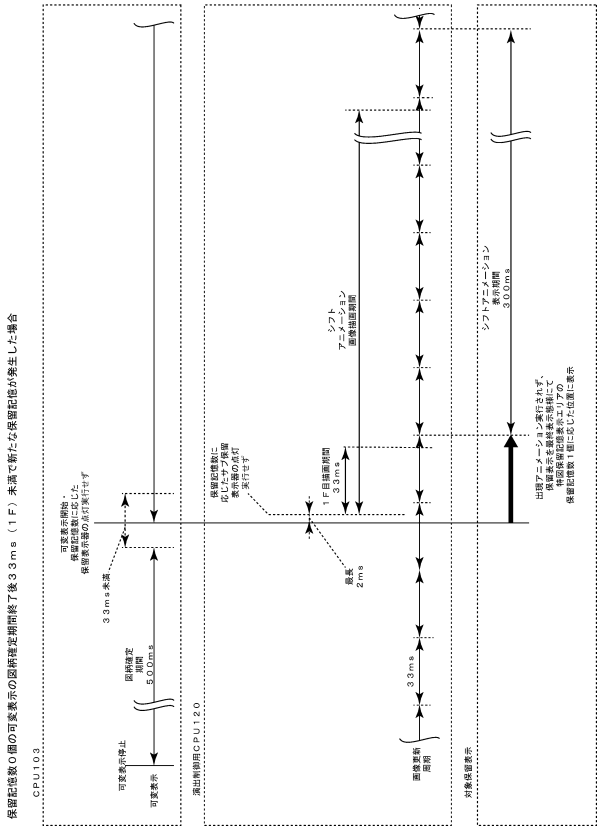
【図３００】

【図300】



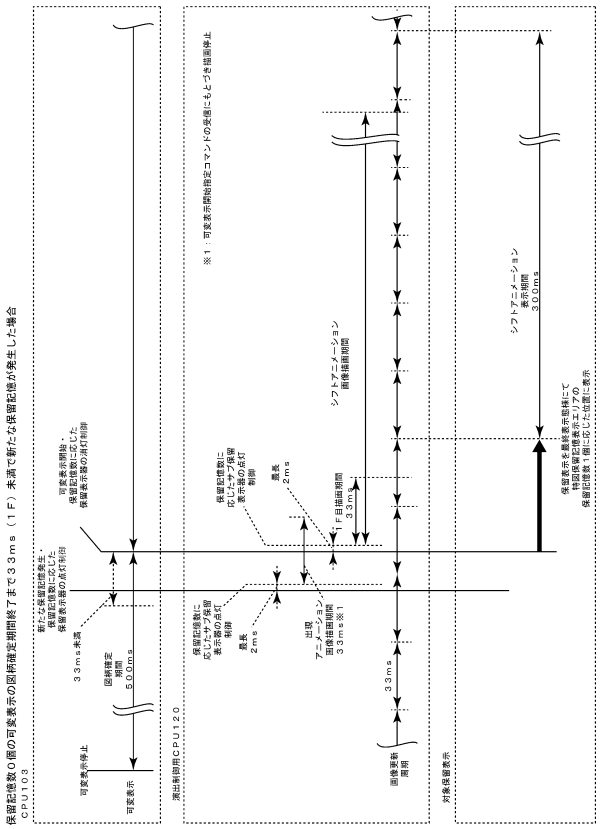
【図３０１】

【図301】



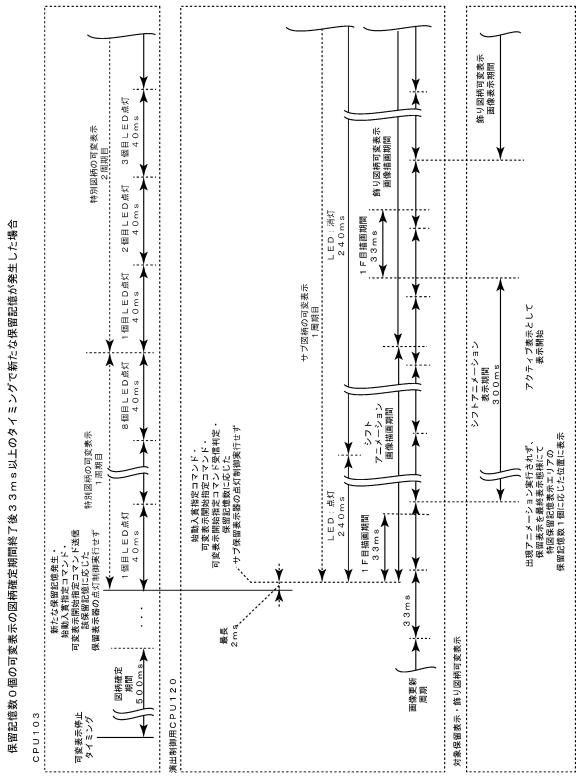
【図３０２】

【図302】



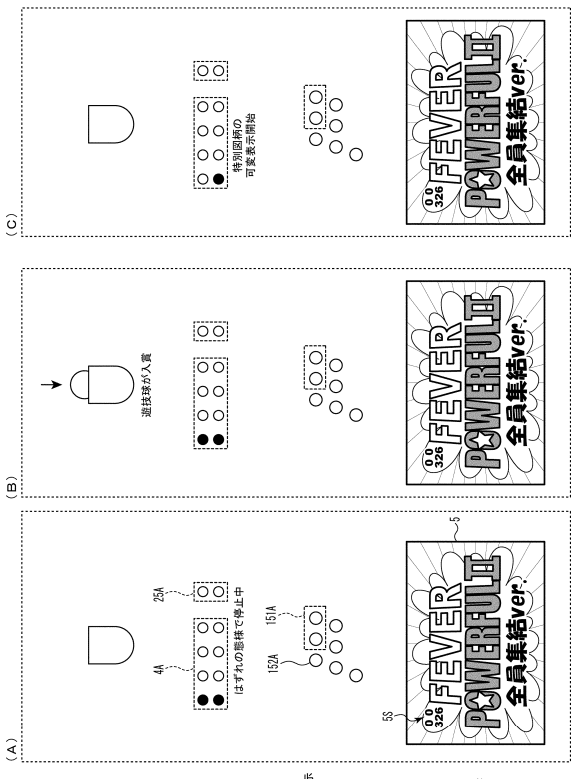
【図３０３】

【図303】



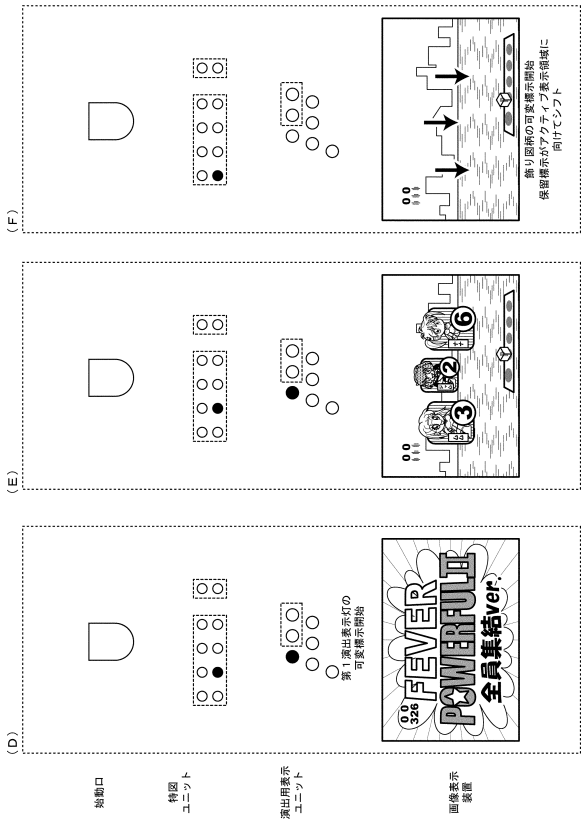
【図３０４】

【図304】



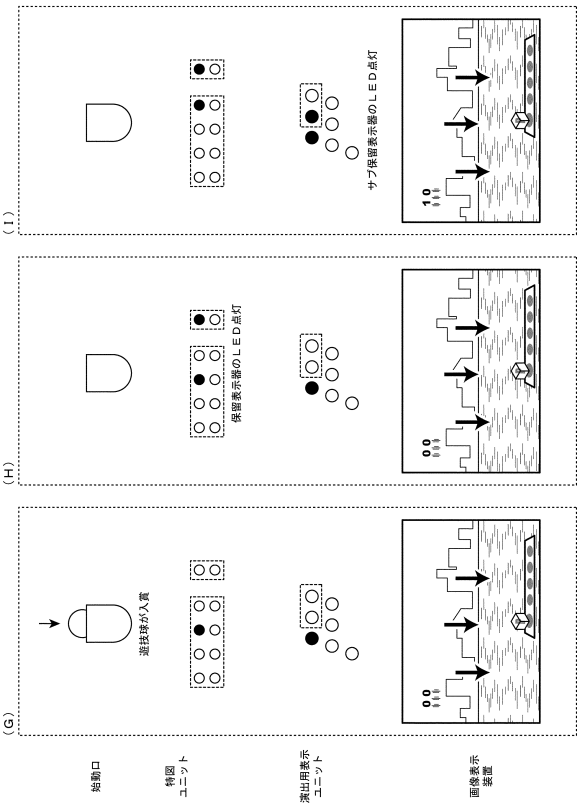
【図３０５】

【図305】



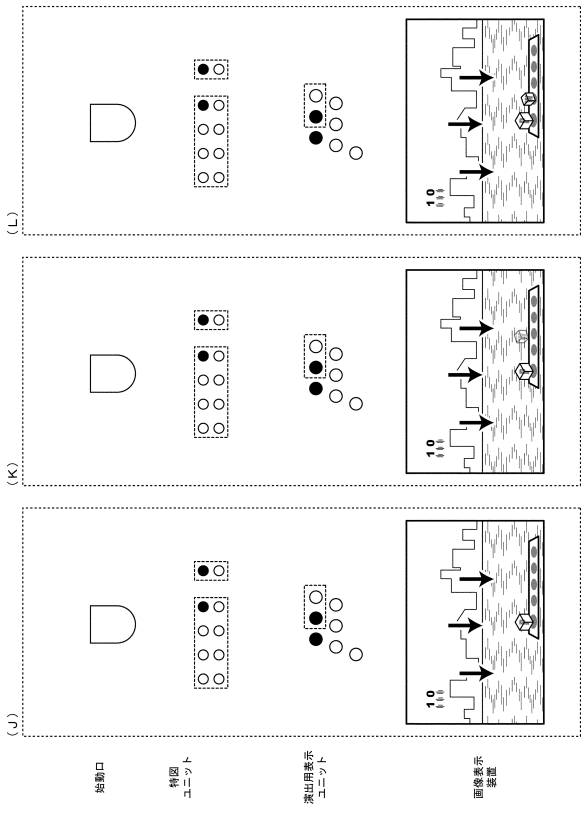
【図３０６】

【図306】



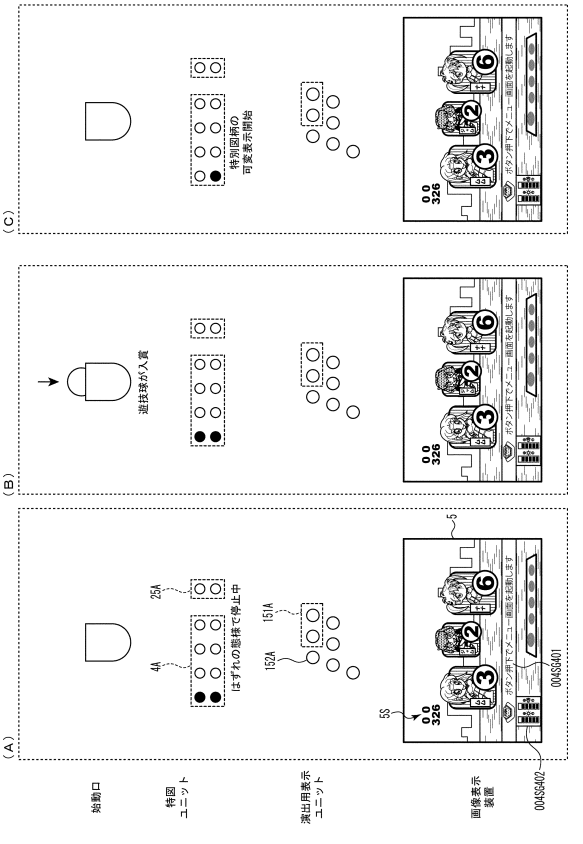
【図３０７】

【図307】



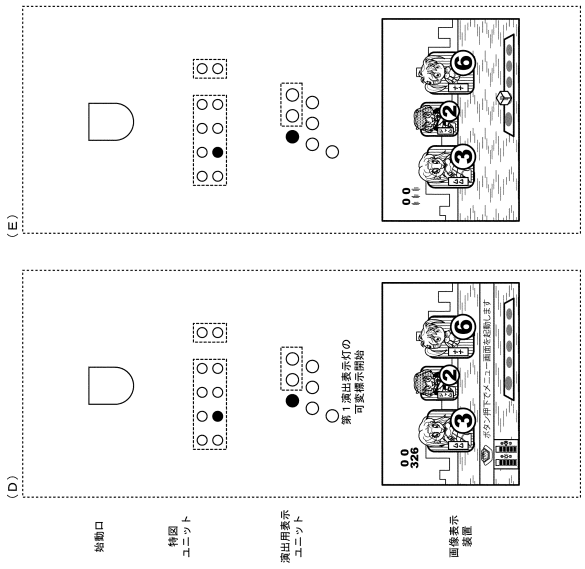
【図３０８】

【図308】



【図３０９】

【図309】



【図３１０】

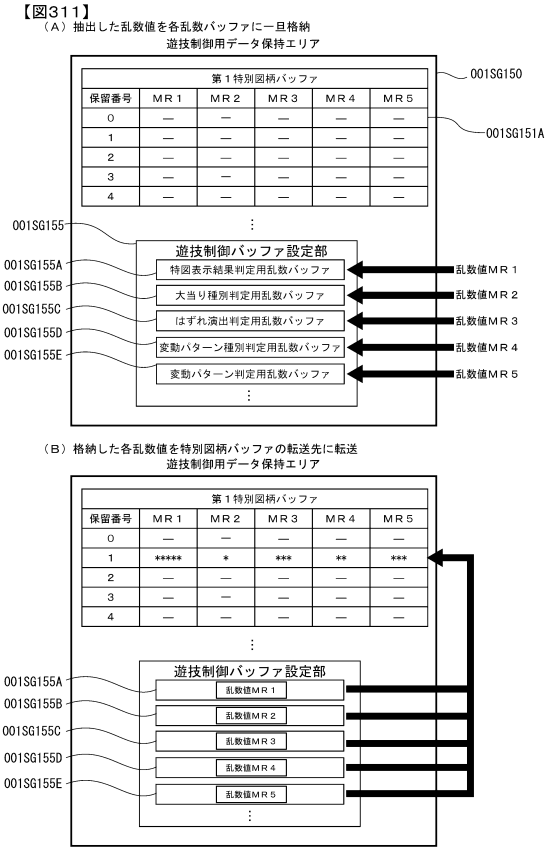
【図310】

各演出の比較

演出名	実行可能演出モード A	B	C	D	開始契機	実行期間	演出中断の有無
保留変化演出	○	○	○	○	保留記憶発生	保留記憶の発生から先読み対象の可変表示停止タイミングまで	無し
入賞時フラッシュ演出	○	○	○	○		保留記憶の発生から先読み対象の可変表示のリーチタイミングまで	無し
ボタン振動演出	○	○	○	○		保留記憶の発生から所定期間（例えば、３０００ｍｓ）経過まで	無し
保留出現アニメーション	○	○	○	○		保留記憶の発生から最長６００ｍｓ	有り（可変表示開始コマンドの受信契機）

【図３１１】

【図311】



【図３１２】

【図312】

（Ａ）保留番号「１」の記憶内容を保留番号「０」の記憶内容としてコピー

第１特別図柄バッファ

保留番号	MR１	MR２	MR３	MR４	MR５
0	—	—	—	—	—
1	*****	*	***	**	***
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

（Ｂ）保留番号「２」の記憶内容を保留番号「１」の記憶内容としてコピー

第１特別図柄バッファ

保留番号	MR１	MR２	MR３	MR４	MR５
0	*****	*	***	**	***
1	*****	*	***	**	***
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

（Ｃ）保留番号「３」の記憶内容を保留番号「２」の記憶内容としてコピー

第１特別図柄バッファ

保留番号	MR１	MR２	MR３	MR４	MR５
0	*****	*	***	**	***
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

（Ｄ）保留番号「４」の記憶内容を保留番号「３」の記憶内容としてコピー

第１特別図柄バッファ

保留番号	MR１	MR２	MR３	MR４	MR５
0	*****	*	***	**	***
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

（Ｅ）保留番号「４」の記憶内容を消去

第１特別図柄バッファ

保留番号	MR１	MR２	MR３	MR４	MR５
0	*****	*	***	**	***
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—
4	—	—	—	—	—

【図３１３】

【図313】

（Ａ）保留番号「１」の記憶内容を保留番号「０」の記憶内容としてコピー

第１特別図柄バッファ

保留番号	ＭＲ１	ＭＲ２	ＭＲ３	ＭＲ４	ＭＲ５
0	—				
1	*****	*	***	**	***
2	**	**	*	*****	*
3	***	*	****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

（Ｂ）保留番号「２」の記憶内容を保留番号「１」の記憶内容としてコピー

第１特別図柄バッファ

保留番号	ＭＲ１	ＭＲ２	ＭＲ３	ＭＲ４	ＭＲ５
0	*****	*	***	**	***
1	*****	*	***	**	***
2	**	**	*	*****	*
3	***	*	****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

（Ｃ）保留番号「３」の記憶内容を保留番号「２」の記憶内容としてコピー

第１特別図柄バッファ

保留番号	ＭＲ１	ＭＲ２	ＭＲ３	ＭＲ４	ＭＲ５
0	*****	*	***	**	***
1	**	**	*	*****	*
2	**	**	*	*****	*
3	***	*	****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

（Ｄ）保留番号「４」の記憶内容を保留番号「３」の記憶内容としてコピー

第１特別図柄バッファ

保留番号	ＭＲ１	ＭＲ２	ＭＲ３	ＭＲ４	ＭＲ５
0	*****	*	***	**	***
1	**	**	*	*****	*
2	***	*	****	*	**
3	***	*	****	*	**
4	*****	*****	*****	***	*****

（Ｅ）保留番号「３」の記憶内容を保留番号「４」の記憶内容が同一

第１特別図柄バッファ

保留番号	ＭＲ１	ＭＲ２	ＭＲ３	ＭＲ４	ＭＲ５
0	*****	*	***	**	***
1	**	**	*	*****	*
2	***	*	****	*	**
3	*****	*****	*****	***	*****
4	*****	*****	*****	***	*****

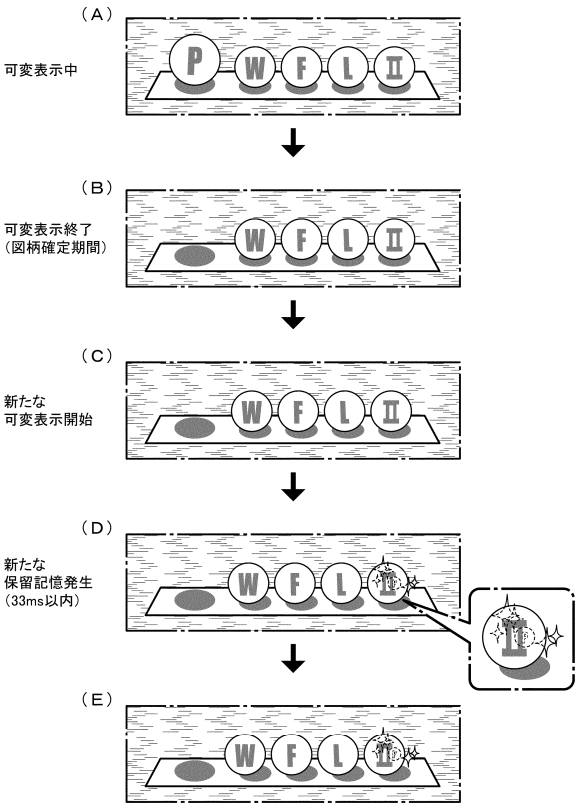
（Ｆ）保留番号「４」の記憶内容を消去

第１特別図柄バッファ

保留番号	ＭＲ１	ＭＲ２	ＭＲ３	ＭＲ４	ＭＲ５
0	*****	*	***	**	***
1	**	**	*	*****	*
2	***	*	****	*	**
3	*****	*****	*****	***	*****
4	—	—	—	—	—

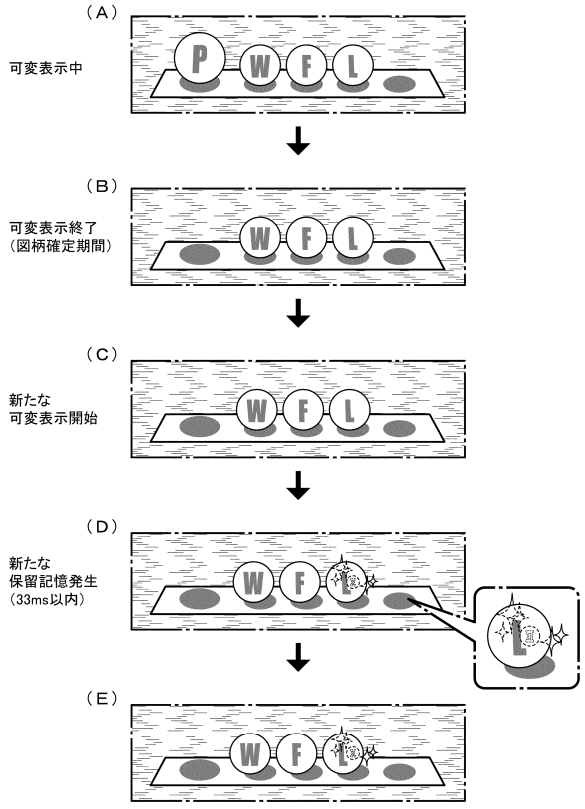
【図３１４】

【図314】



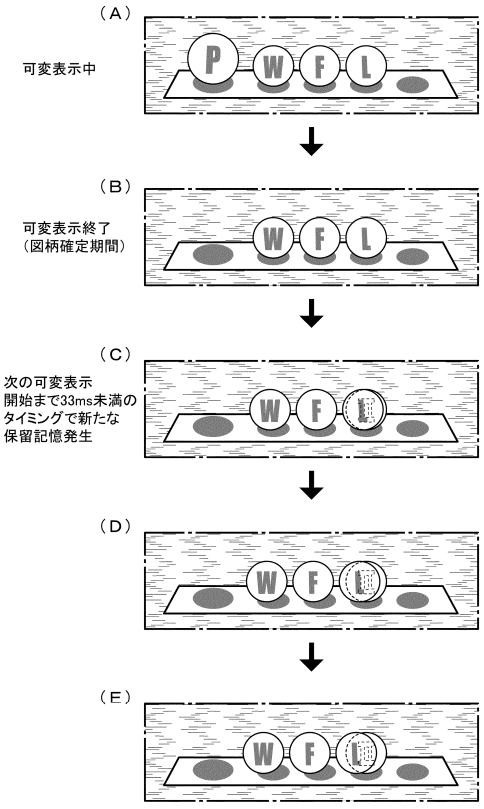
【図３１５】

【図315】



【図３１６】

【図316】



【図３１７】

【図317】変形例

保留記憶数Ｎ個で可変表示が実行されている際に保留記憶が連続発生した場合

保留記憶数発生タイミング		保留表示の表示態様	
１個目	２個目		
可変表示終了間際※１	可変表示終了間際※１	１個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
		２個目	保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
可変表示開始直後※２	可変表示開始直後※２	１個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化
		２個目	保留記憶数Ｎ＋２個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化
可変表示終了間際※１	次の可変表示開始後	１個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 可変表示開始指定コマンドの受信にもとづいて最終態様に変化
		２個目	保留記憶数Ｎ＋１個に応じた位置において出現アニメーション実行 出現アニメーションにもとづいて最終態様に変化。

※１：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ未満のタイミング

※２：保留表示の出現アニメーション開始タイミングが次の可変表示の開始まで６００ｍｓ以上のタイミング

【図３１８】

【図318】変形例

